



# Le District de Kalani

Un District de Nessus complet  
pour débiter vos aventures dans  
l'univers de *Légendes du Nouveau  
Soleil*, le JDR de science-fantasy

LÉGENDES DU  
NOUVEAU  
SOLEIL





# Le District de Kalani

LE GUIDE GRATUIT D'UN DISTRICT  
DE NESSUS POUR LE JEU DE RÔLE  
*LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL*

AUTEURS

Martin Gleize  
Quentin Dumont  
Joscelin Clavel

ILLUSTRATEUR

Fredrik Persson





**L**égendes du Nouveau Soleil propose une grande variété de paysages aux aventuriers qui désirent percer les secrets de Teur. Parmi les lieux les plus spectaculaires du continent, il y a bien sûr Nessus, la Cité Impérissable et ses districts urbains foisonnants. Dans ce petit supplément gratuit, nous présentons Kalani, un district de taille et d'importance moyennes, qui représente le terrain de jeu idéal pour débiter. Bienvenue à Nessus, où les vivants peuplent les rêves de pierre des morts et où le Grand Mur représente, pour la plupart des Nessuniens, une ligne noire indépassable. Vos héros franchiront-ils le seuil qui mène à la gloire et à l'ascension vers les étoiles ?



Kalani est donc le point de départ idéal pour une campagne d'aventures nessuniennes. Le MJ trouvera, dans les pages qui suivent, une description complète de ce district, dont on peut dire « qu'il n'est pas dans le chemin ». Peuplé de citoyens de fortunes diverses et de représentants de la pègre, ce district est le théâtre du scénario de notre *Kit d'introduction*. Il contient tout ce qu'il faut pour de nombreuses heures de jeu, y compris pour les suites suggérées du scénario.

## EN UN REGARD

Kalani est nommée d'après l'Autarque Kalanin, qui en bâtit une grande partie. Il est situé dans la partie sud-ouest de la Cité de Nessus, son centre-ville. Ses dimensions sont d'environ 7 kilomètres sur 3,5 kilomètres avec une population de 200 000 habitants, répartie dans 14 quartiers.

Sa population est hétérogène et diverse, allant des Autochtones miséreux aux riches Exultes, en passant par une population de classe moyenne, le Commun.

Le relief de Kalani est quelque peu élevé au nord et à l'est avec des collines et suit un dénivelé progressif en allant au sud et à l'ouest vers le lit du fleuve Gyll.

Au nord et à l'est, Kalani est bordé de deux autres districts, Droz et Cambrune dont l'état social et économique est assez préoccupant, bien que Cambrune s'en sorte relativement mieux grâce à la pisciculture. De Kalani dépendent des terres agricoles productives, dirigées par un Exulte et situées à l'ouest. La bordure sud de Kalani est délimitée par le Mur des Caryatides, qui le sépare du district des Charbonniers à la mauvaise réputation.





## LES AUTORITÉS

Kalani est dans la juridiction du gouverneur de Nessus, l'Archonte Honorius. Les personnes importantes de Kalani répondent à l'Archonte, mais jouissent d'une relative liberté dans la direction du district :

❖ **L'Armiger Roald** est en charge de la sûreté publique. Il siège au Lochus, équivalent d'une préfecture. Il commande à la totalité des forces de l'ordre.

❖ **L'Alcade Berengar** est aisément reconnaissable à sa cape et à son chapeau couleur lavande et à son pectoral doré portant les armes du district. Élu par le peuple, il est l'équivalent d'un maire et dirige la politique culturelle et sociale de Kalani.

❖ **L'Intendant Geoff** veille au grain contre les épidémies, les incendies ou la détérioration des bâtiments. Il lui revient également de contenir les problèmes qui surgiraient d'Athara, le monde souterrain de Nessus.

❖ **L'Éphore Donatas** incarne la justice de l'Autarque dans le district. Il siège au Tribunal de Kalani, où se situe également son logement et supervise une équipe d'éphores subalternes dans leur tâche quotidienne.

❖ **La Châtelaine Aradana**, Domnicella de l'Ordre des Moniales Itinérantes du Conciliateur, dirige l'Hôpital de Kalani.

❖ **L'Archipater Tarmo** (représentant du Métropolitain, en charge d'organiser les cultes à Nessus) réside dans un bâtiment de taille modeste, la Chapelle de la Réparation, située dans le quartier de Saint-Olwyn.

### LES FORCES EN PRÉSENCE

#### Les troupes ordinaires

❖ **La Milice urbaine** (comptant un millier de miliciens natifs du district) est une force entraînée, financée et équipée par le Lochus. Elle est répartie dans les 14 quartiers dans lesquels elle est dirigée par un quartenier, officier sous l'autorité de l'Armiger. L'équipement d'un milicien est composé d'un gambison, d'une calotte en fer, d'une matraque, d'une lance et d'un bouclier aux couleurs du district (des carreaux de sable et d'or).

❖ **Les Peltastes** sont une force de maintien de l'ordre comptant un effectif de 100 hommes dotés d'armures en matière composite et d'un bouclier fait d'un cristal solide et transparent. Elle est chargée de prêter main-forte à la Milice en cas de troubles graves (émeutes, invasion, etc.).

❖ **La Xénagie bleue** est une unité de 10 cavaliers vêtus de rutilants uniformes bleus et noirs montés sur destrier. Elle est stationnée à Fort Halnia, mais ne dépend pas de son commandant. Elle protège les zones agricoles des raiders venus de la Ville Morte.

#### Les troupes d'exception

❖ L'Ordre des moines-soldats de **saint Hadrian** est présent à Saint-Olwyn. Il y a une vingtaine de moines reconnaissables à leur large bouclier miroir, spécifiquement chargés de la protection des lieux de culte du District. Ils font appel à la Milice s'ils ont besoin de renforts.

❖ Les Archers de **saint Lerne** sont une petite force de 30 archers – majoritairement des Éclectiques – chargée de surveiller, de jour comme de nuit, les lieux de pouvoir et les monuments.

❖ **En cas de problème grave** de sûreté publique, cinquante soldats sont stationnés à Fort Halnia, qui est une petite redoute située dans la zone agricole.

## LES 14 QUARTIERS

### CONSOLATION

Sur la carte : repère A

EMP du Lochus : 05

*Proche du District de Cambrune, ce quartier est pauvre et mal famé. Son dédale de ruelles sombres et d'impasses est sous l'emprise de la Guilde des Mendiants. Ce n'est pas le pire coupe-gorge de Nessus, mais il faut éviter d'y aller le soir.*

#### Voies et bâtiments

Le sol est fait de pavé irrégulier ou de terre battue, les murs de brique, de taule ou de bois. La majorité des bâtiments sont des cahuttes en matériaux de fortune.



## Lieux remarquables

Les arènes de Ript, où se déroulent combats d'animaux ou combats à mains nues (parfois à mort).

La taverne de l'Anguille verte célèbre dans tout le nord de Kalani, car son patron est un véritable colosse qui s'occupe personnellement des fauteurs de trouble !

Le marché aux fleurs et aux oiseaux, tenu par des Autochtones ; virtuellement le seul endroit agréable de Consolation.

L'orphelinat Sainte-Morgana, où les sœurs de l'Ordre s'occupent des enfants miséreux de Consolation ou de Souverain Doré.

L'établissement sportif Force et Tradition est un lieu d'entraînement et de compétition pour arts martiaux populaires, lutte et pugilat en particulier.

La rue des Glaneurs, voie fermée et privée où les trieurs d'ordures de Nessus accumulent et trient les déchets de Kalani. Il s'en dégage des fumées nauséabondes. Leurs rivaux, de dangereux hommes-porcs, sont parfois aperçus dans les parages.

## En Athara

La Cour de l'Éclipse : siège du Baron de la Lune et chef des Mendiants du district.

## SAINT-OLWYN

Sur la carte : repère B

EMP du Lochus : 11

*Quartier relativement calme et relativement peu peuplé (si ce n'est pas par des familles modestes ou intermédiaires). C'est le quartier religieux par excellence, Saint-Olwyn accueillant une bonne partie des cultes sur son sol.*

## Voies et bâtiments

Sol pavé et bâtiments de pierre ou de brique.

## Lieux remarquables

Les monuments ou lieux remarquables ont souvent un lien avec la religion, notamment :

La place des Cultes : une grande place autour de laquelle ont été réunis de nombreux édifices religieux et au centre de laquelle on trouve une majestueuse croix du Conciliateur tout en marbre avec ses statues annexes. La place est très visitée.

La cathédrale du Conciliateur est l'un des principaux monuments de Kalani, avec ses multiples chapelles aux somptueux vitraux, ses reliquaires, ses cryptes, son entrée jalonnée de gisants de héros oubliés. C'est l'œuvre de l'Archipater Viorel de Kalani qui consacra la moitié de sa vie à son édification.

Le Complexe religieux, réunissant de nombreux cultes autour de la place centrale et dans les rues adjacentes. On y trouve notamment le panthéon du Culte du Peuple (dont la chapelle Sainte-Léatrice et Saint-Nakan, connue pour donner gîte et couvert aux nécessiteux), le temple de Dariush (dieu de l'Espoir). Il s'y trouve aussi le petit temple d'Ouroboros (les malades et leurs proches viennent lui demander la guérison). La chapelle de la Rose blanche (on peut y acheter des huiles essentielles bénites), la chapelle des Pèlerins de Sainte-Rubéna et une chapelle des Reliques vertueuses. Également, la Chapelle chrysoléphantine (décorée d'ivoire et d'or) et, pour finir, la Chapelle de l'Anastase du Nouveau Soleil.

L'Archipater de toute la circonscription réside dans un bâtiment de taille modeste flanquée de deux dépendances, la Chapelle de la Réparation.

Les Curies sont de longs bâtiments résidentiels utilisés à la fois par du personnel religieux et par du personnel administratif.

Le cimetière de Kalani se trouve dans ce quartier, ainsi que le complexe mortuaire attendant, qui comprend des crématoriums, une Maison du Passage et une Église du Deuil.

## En Athara

Les Mystères d'Abraxas, où le peuple vient pratiquer l'art de la rhétorique et du débat.

Le Temple abandonné. Pillé, saccagé, tout a été fait pour bannir de la mémoire le culte qui s'y tenait. Les inscriptions ont été rendues illisibles, les statues brisées en morceaux. Une grande tristesse émane des lieux, qu'on considère parmi les plus hantés de Kalani en concurrence avec la tour Vauquelin.



## CŒUR-VIF

Sur la carte : repère C

EMP du Lochus : 12

*Quartier aux habitations clairsemées, il est très étendu, mais assez peu peuplé et surtout connu pour être le quartier des Guildes et le quartier des jeux gladiatoriaux. Également, en raison de ses grands espaces, Cœur-Vif est choisi pour tenir les évènements de plein air (foires, fêtes foraines, etc.).*

### Voies et bâtiments

Le sol est essentiellement de terre battue et les murs de briques et de bois. Le quartier comporte beaucoup de terrains vagues.

### Lieux remarquables

Les Arènes de Corlibio sont les plus grandes arènes de Kalani malgré leur taille modeste (17 000 spectateurs). On y voit surtout des combats de gladiateurs. Une statue en pied de l'Autarque domine la scène, ainsi que la tête casquée de Vithar, à qui les combats sont consacrés.

Les Grandes Loges, un bâtiment fortifié où cohabitent les grandes Guildes présentes à Kalani (elles ne sont pas toutes représentées dans le district). On y trouve notamment le siège de la Guilde des Vérificateurs, des Fulgurators, de la Monnaie et des Tatoueurs.

Un terrain d'ascophal, dédié à ce sport populaire et violent qui se joue en équipe sur un grand terrain en forme de losange.

Les fumoirs de Kalani : attenants à des entrepôts de stockage de sel et de saumure, les fumoirs sont le lieu où la Guilde des Conserveurs travaille. Ici sont préparées des salaisons et conserves. Faute d'entretien, la façade de ce bâtiment se lézarde et un affaissement souterrain est à craindre. L'odeur de saumure se répand parfois dans tout le quartier.

Le mausolée de Caecyria : il fut bâti par un Autarque des temps anciens à la mort de sa favorite. Abritant les vestiges de cette dame du passé, il est entouré d'un beau et mélancolique jardin. C'est le rendez-vous préféré des amoureux.

## En Athara

Une carrière de pierre désaffectée, connue pour abriter une famille de Pâles qui cultive des champignons et élève des rats comestibles.

## TAUREAU LUNAIRE

Sur la carte : repère D

EMP du Lochus : 12

*C'est le quartier marchand ; le canal Charis, affluent de Gyoll, s'y termine sur des quais où les barges déversent leurs marchandises. Il y a des rues marchandes, des galeries, des échoppes et de grandes halles.*

### Voies et bâtiments

Le sol est pavé et il y a des immeubles de pierre ainsi que quelques maisons ou échoppes à colombages. Du bois compose les galeries couvertes.

### Lieux remarquables

Les Halles : des galeries couvertes, où se réunissent des centaines de commerçants vendant leurs produits et rivalisant d'astuce pour appâter le chaland. Lieu très vivant.

La Chope d'Ivoire est la plus célèbre auberge de Kalani. Très animée, elle est fréquentée par des Optimates venant parfois de très loin et on y colporte des nouvelles du reste de la Communauté.

La Pierre-de-Lune est une très célèbre épicerie fine qui diffuse, dans les rues attenantes, des odeurs délicieuses et exotiques.

L'Arche aux Mastodontes trône sur l'une des principales places du quartier, symbole des bonnes relations de Nessus avec la nation d'Érioboéa ; elle représente des mastodontes barrissant, leurs trompes jointes formant l'arche.

La cascade halieutrope est attenante aux quais où se termine le canal Charis. La cascade verse dans un bassin artificiel dominé par une statue anonyme portant une cruche. L'eau est ainsi oxygénée et on y fait des lâchers de poissons.



## En Athara

De grandes citernes d'eau dont certaines sont utilisées par la pègre pour cultiver la plante de Seshen, le « lotus noir », une puissante drogue.

## ORDRE ÉCARLATE

Sur la carte : repère E

EMP du Lochus : 10

*On surnomme ce quartier « les Faubourgs fracturés », car c'est ici que la ville devient progressivement campagne. Le bâti cède place à des fermes, champs en friche ou potagers... puis à des fermes hydroponiques ou d'aquaculture. Dans les habitations espacées vivent les ouvriers agricoles employés par l'Automne lacté.*

## Voies et bâtiments

Le sol est de terre battue et les maisons et fermettes ont des murs en torchis et des toits de chaume. Plus rarement on y voit de la brique ou du bois.

## Lieux remarquables

Le mur des Caryatides (voir quartier Mato).

Le Mensal des moines. Les chaleureux moines de Saint-Yonas, protecteur de Nessus, peuvent, grâce aux donations du Domaine lacté, offrir le gîte et le couvert aux pauvres. Les moines sont connus pour entretenir une cave à vin bien fournie.

L'abbaye du Théanthrope est un lieu paisible (les moines y sont experts en botanique et horticulture), mais au sombre passé : l'abbaye est perchée en haut d'un imposant rocher, appelé Rocher du Massacre. Les Ascians, lors de leur invasion, auraient précipité des femmes, du haut de ce rocher, vers leur mort certaine.

Les roseraies de sainte Alis. Dans ces magnifiques roseraies, qui sont aussi un lieu de repos pour les religieuses, des dames âgées cultivent des dizaines de variétés de roses. Elles en extraient de l'huile essentielle pour les onctions et l'eau bénite et tiennent un commerce de fleurs à côté des jardins.

## En Athara

Une source d'eau souterraine à laquelle on accède par une série d'escaliers. Des loups blancs (dits aussi loups « spéléés ») auraient été aperçus s'y désaltérant.

## LES THALIQUES

Sur la carte : repère F

EMP du Lochus : 11

*Grand quartier central aux longues rues droites entrecroisées, densément peuplé de catégories sociales variées. On le surnomme « Le quartier des Thermes » (voir plus loin), mais aussi le « Quartier des plaisirs » tant la thématique du quartier tourne autour du divertissement et des loisirs. Néanmoins, la présence de maisons de jeu attire quelque peu la pègre locale.*

## Voies et bâtiments

Le sol est composé de pavement ou de carrelage et les murs de pierre ou de brique, avec des décorations d'émaux et de mosaïques.

## Lieux remarquables

Les thermes bâtis le long des berges du canal sont des établissements de bain mixtes, reconnaissables à leurs entrées encadrées de colonnes torsadées et de statues de dieux prenant le bain. Les thermes publics, tenus par la Guilde des Baigneurs, sont quasiment gratuits. Les thermes privés sont plus onéreux, mais offrent des plaisirs plus raffinés.

On trouve également sur place un petit cirque de 8 000 places, le cirque Panthos où se donnent des représentations d'arts et spectacles, et, non loin de ce cirque, la célèbre statue d'Ansa, cette bienveillante régente du passé qui avait fait ouvrir de nombreux thermes publics et avait justement été la marraine du cirque Panthos.

Le bâtiment de la Sæpta sert aux divers votes et scrutins. Lorsque la période n'est pas aux votations, ce grand bâtiment aux angles arrondis sert à y trouver – et chercher – un emploi. Sur des estrades de bois, employeurs et employés font leurs annonces à voix haute.



Place de la Liberté. Non seulement s'y trouve l'une des cinq colonnes autarciques du district, mais, surtout, on y trouve la Cathédrale des Briseurs de chaînes. C'est un très beau bâtiment aux pierres de différentes couleurs. L'intérieur est éclairé de lampes électriques, dont la lumière est filtrée par des voiles de soie colorée. Aux murs, des panneaux de bois sculpté représentent la vie de Parendi, déesse de la Liberté et l'épopée de son peuple, les Éleuthères.

Juste à côté de la cathédrale, la chapelle de la Gracieuse Trinité est dédiée à Moïra (déesse de la Chance), Vesna (déesse de la Concorde) et Rexana (déesse de la Miséricorde).

De nombreuses maisons de plaisir, clubs privés et lieux de restauration, dont le salon de thé de Dame Joruna, le plus réputé et en vue de Kalani, où la clientèle fortunée et gourmette de Maison-Jacinthe ou de Voie Itriaque aime venir colporter de savoureux commérages.

## En Athara

Les Mystères de Sito, où le peuple vient pratiquer la musique et le lyrisme. On dit que ce lieu est propice à la rencontre de l'âme sœur.

## SOUVERAIN DORÉ

Sur la carte : repère G

EMP du Lochus : 08

*Quartier populaire à forte densité d'habitants, abritant des gens aux fortunes variées. Il se démarque surtout par la présence du principal hôpital et des plus grands jardins de Kalani.*

## Voies et bâtiments

Le sol est de pavement irrégulier et les murs en pierre, brique ou torchis selon les rues. Quelques habitations en taule ou matériaux de fortune sont visibles au nord, non loin de Consolation.

## Lieux remarquables

L'Hôpital de Kalani, non loin du Parc. La majesté et la taille des bâtiments de cette institution détonnent avec le reste du district.

Le Parc du Souverain doré : le principal espace vert de Kalani. Agréable en journée (bancs, alcôves, pelouses, fontaines, haies et parterres de fleurs). On y admire deux célèbres statues : « L'Autarque stylite » (une magnifique statue en bronze représentant l'Autarque méditant en haut d'une colonne) et « Le Dux Parvélion », figure historique du quartier dans son bel habit de cérémonie. La nuit venue, le parc est dangereux, car il attire des voleurs venus du quartier même ou de celui de Consolation.

Les anciennes arènes de Querassa, réaménagées pour servir de refuge au peuple en cas de danger. Il est toutefois risqué d'y habiter : de nombreuses pierres ont été ôtées à l'édifice et il y a risque d'effondrement.

Au nord, on trouve également une ancienne prison reconverte en logements d'habitation, bordée par la rue de la Jolancienne. Les locataires y sont pauvres, le lieu est sordide et mal fréquenté.

La chapelle de l'Autarque, puissant édifice où on trouve une statue représentant le Souverain de Teur vêtu d'azur et de blanc, tenant, dans une main, un sceptre d'ébène dirigé vers le sol et, dans l'autre, un globe d'or. En ce lieu, des Glosateurs Autarciques répondent aux questions des visiteurs sur sa gouvernance éclairée.

Les Mystères de Vithar. Petit bâtiment rectangulaire en marbre blanc où se trouve la statue de Vithar, un homme musclé et barbu au visage impassible, vêtu d'une peau d'ours et tenant une lance, au pied duquel une volée de marches descend vers un hypogée consacré aux entraînements de musculation.

## En Athara

Les souterrains, malgré qu'ils soient régulièrement patrouillés par la formation tellurienne, abritent des Goules dangereuses.

## MATO

Sur la carte : repère H

EMP du Lochus : 13

*C'est un plaisant et verdoyant quartier surnommé « le Village » pour son atmosphère paisible et bucolique. Y vivent des classes moyennes à supérieures telles que des petits Optimates ou des fonctionnaires.*



## Voies et bâtiments

Le sol est pavé ou fait de terre battue ou de gravier ; les maisons sont de pierre, parfois à colombage ou à toit de chaume. Il y a beaucoup de verdure.

## Lieux remarquables

Les Offices de l'Alcade sont un bâtiment où réside l'officier élu par le peuple. Ils contiennent aussi les bureaux de la Houlette. La bâtisse est pavoisée aux couleurs du district. La Houlette y entretient un poste de radio, un poste télégraphique et un service épistolaire.

Le bâtiment est remarquable aussi par son clocher, abritant la bancloche du district qu'on peut faire sonner en cas de danger ou d'alarme. Cette cloche fut une donation des métallurgistes de la Guilde de la Tour de Cendres. Elle est audible dans tout Kalani.

Le mur des Caryatides, imposante bâtisse d'origine militaire et plusieurs fois centenaire, sépare Kalani du district des Charbonniers. À l'intérieur de ses murs se tiennent des galeries d'art où chacun peut exposer ses œuvres.

La place du marché Primodain : les cultivateurs du proche faubourg viennent y vendre le produit de leur labeur, dans une ambiance très pastorale et villageoise. La place est également connue pour abriter la Cave à vin de maître Lorcan, l'une des plus réputées de Kalani.

Le prieuré de Sainte-Euphraxia de l'Onde Argentée et le prieuré de l'Ordre des Moniales Itinérantes du Conciliateur, dont les dépendances abritent un petit hôpital.

## En Athara

Les Mystères d'Ani : dans un hypogée éclairé par des auréals, la population vient pratiquer la méditation et la gymnastique respiratoire, enseignées par des Gymnosophes.

## ASTROSOPHES

Sur la carte : repère I

EMP du Lochus : 08

*Quartier aux ruines anciennes, on y trouve des laboratoires thaumaturgiques, des magasins de matériel technologique et l'observatoire astronomique. On croise ici des Extrasolaires même*

*si rarement. Les catégories populaires érudites (thaumaturges, phrontisériens, etc.) se font une fierté d'y résider. Par ailleurs, le Rosaire et la criminalité y sont bien aussi présents.*

## Voies et bâtiments

Quartier plutôt moderne au sol pavé ou bitumé, aux immeubles en pierre, mais aussi parfois faits de verre et de métal, aux revêtements modernes.

## Lieux remarquables

Le Petit collège de la Flamme éternelle : un institut d'enseignement tenu par l'Ordre de Saint-Nestar et la branche thaumaturgique du Culte du Théanthrope.

La statue de Jophyllien : cette statue, sise non loin du Petit Collège, célèbre ce bienfaiteur né à Liti, mais devenu célèbre à Kalani grâce à son combat pour la Connaissance. Il a parrainé l'éducation de nombreux enfants du district.

Une colonne autarcique : l'une des cinq colonnes érigées en commémoration d'une visite passée de l'Autarque se trouve dans le quartier.

De nombreux clubs privés parsèment le quartier. Il s'agit de clubs de philosophes, d'historiens, de collectionneurs ou de clubs d'Armigers où on va déguster cigares et alcools.

La Croix séraphique. Sur une petite place, place du Thaumaturge Lazar, on trouve cette croix si finement taillée qu'on murmure qu'elle serait en fait l'œuvre d'un extrasolaire.

Une tour d'une couleur sombre, relique du passé, perçant le ciel telle une aiguille, faite d'un métal que nul ne peut plus fondre. À part un groupe d'antennes maintenues au sommet par des technologues du Manoir absolu, cette tour est inhabitée et obscure.

## En Athara

Les Mystères de Matara, culte de la Fertilité. Un petit temple souterrain lui est dédié. Au centre se trouve Matara, représentée par une statue de femme bien en chair.



## VESNA

Sur la carte : repère J

EMP du Lochus : 09

*Le quartier porte le nom de la déesse de la Concorde. Peu d'habitants résident à Vesna, car il s'agit du quartier industriel de Kalani, également appelé « Les Factoreries ». Il est déserté la nuit, mais effervescent le jour. Il s'agit d'un quartier triste, gris, pollué et enfumé.*

### Voies et bâtiments

Au sol, terre battue ou bitume, factoreries en brique.

### Lieux remarquables

Les rares quartiers résidentiels de Vesna, surtout occupés par des ouvriers, sont au sud. C'est dans ces quartiers qu'on trouve la tour Vauquelin. Elle fut autrefois occupée par la Légion avant qu'elle ne déménage pour Fort Hálnia. Depuis, elle a été abandonnée et la caserne est tombée en décrépitude. Sur elle circulent d'étranges rumeurs. Elle serait hantée par les esprits de ceux qui moururent en ses geôles !

L'Ordre de Saint-Gouzan y administre un asile d'aliénés, sis en un grand bâtiment sombre entouré d'une grille de fer forgé noir.

### En Athara

Une énorme station de métro désaffectée. En ces lieux on craint que se soit installé un sophronistère, un repaire de flagellants fanatiques et violents prônant la souffrance comme moyen d'accéder au Nouveau Soleil.

## TOUR DE L'AGATE

Sur la carte : repère K

EMP du Lochus : 14

*Joli quartier densément peuplé (catégories sociales intermédiaires) à l'architecture historique et martiale (tours, casernes, créneaux). Les forces armées présentes à Kalani y ont installé leurs quartiers, casernes et arsenaux.*

## Voies et bâtiments

Sols pavés, bois et grosses pierres issues d'anciens ouvrages défensifs.

### Lieux remarquables

L'Arsenal : long bâtiment fortifié où les autorités ont entreposé les armes, les munitions et la poudre nécessaires pour les forces armées en cas d'insurrection ou pour toute la populace en cas d'invasion.

Non loin de l'Arsenal, on trouve la place des Braves, où trône le monument des Éponymes : entourée d'un parvis en pierre blanche, une grande plaque est gravée des noms de centaines de légionnaires natifs de Kalani et tombés au champ d'honneur.

Le couvent de Sainte-Kija, où des dames fortunées et nobles viennent se retirer du monde.

Le Lochus : ce bâtiment fortifié est le quartier général des forces de sécurité du District. Il abrite, en outre le commandement de la milice et les peltastes, des geôles administrées par la Guilde des Clavigers. Avec une telle présence armée, Tour de l'Agate fait partie des quartiers les plus sécurisés !

L'Intendant du District y possède également ses offices, attenants au Bureau des Sinistrés, où les victimes de sinistres peuvent demander une aide.

Pour finir, la sombre place Soromance. C'est là qu'officie une famille de carnifex (père et fils) pour exécuter les sentences judiciaires. Deux miliciens gardent en permanence leur logement.

### En Athara

Les fortins telluriques. Témoin du passé de Nessus, on trouve en sous-sol un ensemble de bunkers et fortins enfouis qui forment un puissant refuge pour qui connaît bien l'Athara. Attention néanmoins aux éboulements, car une partie de ces fortins perdus connaît de plus en plus d'affaissements vers les profondeurs d'Athara.





## MAISON-JACINTHE

Sur la carte : repère L

EMP du Lochus : 16

*À quelque distance du canal (y drainant d'ailleurs de l'eau pour les fontaines privées) se trouve Maison-Jacinthe, le quartier le plus riche de Kalani. Les Optimates ou Armigers les plus fortunés, ainsi que les familles exultes y possèdent de grandes résidences luxueuses, castels ou manoirs de ville.*

### Voies et bâtiments

Le sol est fait de grands pavés d'architecture impériale et les murs sont en pierre fine, bois rares ou marbre. Ici, le luxe prédomine.

### Lieux remarquables

Les lieux remarquables de Maison-Jacinthe sont surtout des demeures nobiliaires :

Le Castel du Masque de Nacre. Très imposant palais d'une ancienne et vénérable famille, on l'appelle aussi le « Blanc Castel », car il fut à l'époque bâti avec des pierres très claires, importées de lointaines contrées. De marbre blanc incrusté de nacre et d'albâtre, il est un joyau de beauté.

Son rival, le Castel des Falaises rouges, abrite une famille connue pour son mécénat (ses dépendances abritent une galerie d'art). La noble famille avait fait venir de loin des pierres pour bâtir un palais aux innombrables tons de rouge. La nuit, il est continuellement éclairé de nombreux feux (on l'appelle le Palais-aux-Mille-Torches). L'effet est saisissant de poésie.

Le Palais du Sceptre d'Obsidienne est la demeure d'un exulte fantasque, mais vieillissant. Ce qui a rendu Palais d'Obsidienne célèbre, outre son architecture à la fois baroque et asymétrique, ce sont ses réceptions et bals costumés. La famille noble n'a jamais lésiné sur les dépenses pour plaire à ses convives.

Le Castel du Soupir d'Astre. Les généreux nobles qui y résident aiment aller distribuer personnellement aux basses gens argent et nourriture, créant alors des petites émeutes où se mêlent empoignades et hourras. Leur castel est excentrique, mais sublime : l'eau du canal Charis est détournée dans un immense bassin sur lequel est bâti le castel, entouré d'un jardin magnifique

bâti sur le thème de l'eau. On y voit des fontaines et cascades multiples, des jets d'eau majestueux et des bassins remplis de poissons de toutes les couleurs.

Castel Scintillant est la demeure de la famille exulte désargentée de la Calèche scintillante. Naguère détentrice de vastes vignobles hors les murs de Nessus, cette famille dirigée par l'Exarque-Lige Darius avait, au faite de sa gloire, décoré la façade de sa demeure de cristaux scintillants (quartz, topaze, etc.), lui conférant mille éclats à la moindre lumière.

Une colonne autarcique.

### En Athara

On dit que des passages secrets bien gardés, servant d'échappatoire, courraient sous les demeures des familles exultes. Par ailleurs, une partie des galeries d'art de la famille des Falaises rouges est en sous-sol. On dit aussi que d'étranges poissons, de très grande taille, seraient entretenus dans des aquariums éclairés, en sous-sol du Castel du Soupir d'Astre.

## VOIE ITRIAQUE

Sur la carte : repère M

EMP du Lochus : 14

*La deuxième voie la plus importante de Kalani, qui longe le canal Charis, où sont bâties de belles demeures bourgeoises et manoirs appartenant à de riches Optimates ou Armigers. Il s'agit donc d'un quartier « riche » bien qu'il soit beaucoup moins magnifique que le proche quartier de Maison-Jacinthe.*

### Voies et bâtiments

Grands pavés d'architecture impériale au sol, pierre fine, bois, maisons à colombages.

### Lieux remarquables

Le canal Charis longe la voie, puis fait un coude : l'avenue le traverse alors grâce au pont Chanistrel, un lieu considéré comme romantique ; il est connu localement pour être un lieu où se déroulent des duels.



Au départ de la voie, proche de la place de l'Opéra, on trouve la bijouterie Samargone, l'un des commerces les plus luxueux de Kalani.

Le manoir fen Mogant abrite une célébrité : un Armiger, démis de son commandement pour toxicomanie, mais devenu entre-temps richissime grâce à ses toiles et ses œuvres qui semblent venues d'un autre monde et se vendent une fortune. Si le manoir est en partie décrépît, ce n'est pas faute d'argent, mais en raison de la personnalité dérangée du propriétaire.

Le bâtiment de la Sæpta sert aux divers votes et scrutins. Lorsque la période n'est pas aux votations, ce grand bâtiment aux angles arrondis sert de lieu d'information à la Guilde des Annonceurs et Afficheurs publics. Dans le hall se tiennent des estrades sur lesquelles celui qui cherche du travail peut répondre aux questions et haranguer d'éventuels employeurs. Leur font face de panneaux de bois sur lesquels les employeurs placardent leurs annonces de recrutement.

Une colonne autarcique.

## En Athara

Les Demeures d'Ocre. Certaines demeures de ce quartier sont souterraines. Aménagées avec goût et brillamment éclairées, elles sont installées dans d'anciennes mines.

## VOIE PORPHYRE

Sur la carte : repère N

EMP du Lochus : 12

*Cette puissante avenue de Kalani et ses rues adjacentes forment le quartier. Il est densément peuplé et compte de nombreux immeubles d'habitation, commerces, auberges et sièges d'administration, le tout dans une architecture solennelle et impériale.*

## Voies et bâtiments

Le sol est fait de grands pavés d'architecture impériale ; les murs de pierre taillée. Il y a quelques revêtements de verre et de métal.

## Lieux remarquables

Proche de ce bâtiment, on trouvera le Tribunal de justice et la toque des Jurisconsultes attenante.

La place de l'Opéra où on trouve l'un des principaux monuments de Kalani : le majestueux opéra Arcassandre, immense bâtisse d'origine militaire aux lignes puissantes et aux matériaux sombres, où se donnent de grandes représentations. La place de l'Opéra comprend également l'une des cinq colonnes autarciques.

À l'autre extrémité de la voie Porphyre, la place de l'Horloge est connue pour son horloge astronomique, donnée par l'Archonte Cadel. Elle fut en partie détruite par un incendie déclenché lors de frondes fiscales sous la gouvernance du précédent Autarque. Elle a depuis été restaurée. La place est aussi connue pour ses grandes fontaines d'Igmathès, donation d'un Autarque presque oublié. Les baignades y sont autorisées.

## En Athara

L'Ossuaire. Dans ces galeries anciennes, des milliers de squelettes ont été entreposés pour leur dernier repos.

# LE DOMAINE DE L'AUTOMNE LACTÉ

EMP du Lige : 12

Le domaine de l'Automne lacté ne fait pas directement partie de Kalani, mais il le touche et l'histoire du domaine exultique est directement liée à celui du district.

Y règne un Exulte, du rang de Staroste, Cyriaque de l'Automne lacté.

La famille possède un domaine à l'intérieur de Nessus, ce qui la dispense d'une forte garde. Le terrain prend contact avec la juridiction de Kalani par un grand parc privé ceint de grilles. De l'autre côté se trouvent les faubourgs fracturés.

Ce domaine est l'une des mamelles nourricières de Kalani : on exploite sur son terrain serres hydroponiques, ruches, bassins d'aquaculture et bétail de batterie pour fournir viandes, légumes, miel et poisson à Kalani. On estime qu'un sixième des Kalaniens est directement



nourri par les produits du domaine de l'Automne lacté, d'où l'importance primordiale de cette famille exulte et son emprise sur Kalani.

Le Castel d'Automne n'est pas aussi « joli » que les extravagants domaines de Kalani *intra-muros*, mais beaucoup plus imposant et martial. Il est entouré d'un mur à créneaux, avec ses nombreuses dépendances (forge, écuries, etc.). Son donjon central est construit sur une motte. La pierre, composant l'essentiel des murs et bâtiments et le bois des dépendances et passerelles, se mêlent pour donner à l'ensemble un aspect guerrier.

En ce qui concerne les habitants du domaine : le Staroste habite en ces lieux avec sa famille étendue et quelques membres de sa branche escudière. Une dizaine de domestiques et une vingtaine d'ouvriers vivent au domaine. Par ailleurs, la sécurité y est assurée par l'Armiger fen Vitus et un ost de 12 soldats.

Plusieurs centaines d'ouvriers agricoles kalaniens viennent chaque jour travailler sur les exploitations du domaine.





# Légende de La carte de Kalani

## A – Consolation

---

- 1 • Taverne de l'Anguille verte
- 2 • Arènes de Ript
- 3 • Marché aux Fleurs et aux Oiseaux

## B – Saint-Olwyn

---

- 4 • Complexe religieux et Cathédrale
- 5 • Cimetière de Kalani
- 6 • Place des Cultes

## C – Cœur-Vif

---

- 7 • Grandes Loges
- 8 • Conserveries
- 9 • Arènes de Corlibio

## D – Taureau Lunaire

---

- 10 • Cascades
- 11 • Épicerie fine Pierre-de-Lune
- 12 • Arche aux Mastodontes

## E – Ordre Écarlate

---

- 13 • Mur des Caryatides
- 14 • Abbaye du Théanthrope
- 15 • Tour de la Xénagie Bleue

## F – Les Thaliques

---

- 16 • Place de la Liberté
- 17 • Cirque Panthos
- 18 • Grands thermes

## G – Souverain Doré

---

- 19 • Parc du Souverain Doré
- 20 • Chapelle de l'Autarque
- 21 • Hôpital de Kalani

## H – Mato

---

- 22 • Offices de l'Alcade
- 23 • Marché Primodain
- 24 • Hospitalet des Pèlerines

## I – Astrosophes

---

- 25 • Petit Collège de la Flamme Éternelle
- 26 • Clubs privés
- 27 • Musée des mathématiques de Talarican

## J – Vesna

---

- 28 • Factoreries
- 29 • Caserne Vauquelin
- 30 • Asile psychiatrique de Kalani

## K – Tour de l'Agate

---

- 31 • Lochus et geôles du District
- 32 • Offices de l'Intendant
- 33 • Arsenal

## L – Maison-Jacinthe

---

- 34 • Castel des Falaises Rouges
- 35 • Castel du Masque de Nacre
- 36 • Castel Scintillant

## M – Voie Itriaque

---

- 37 • Bijouterie Samargone
- 38 • Manoir fen Mogant
- 39 • Pont Chanistrel, dit des Amoureux

## N – Voie Porphyre

---

- 40 • Opéra Arcassandre
- 41 • Place de l'Horloge
- 42 • Palais de Justice
- 43 • Boulangerie du Pain d'Amour

## Autres repères des scénarios

---

- E44 • Auberge de la *Coupe de bois*
- L45 • Villa des Deipnosophes
- D46 • Décharge de Kalani
- A47 • Force & Tradition
- K48 • Résidence de l'Optimate Épaphras
- N49 • Boulangerie du Pain d'Amour
- M50 • Manoir de l'Aiglon
- F51 • Immeuble de la Jolancienne
- K52 • Place des Braves
- D53 • Auberge de la *Chope d'ivoire*
- A54 • Orphelinat Sainte-Morgana
- H55 • Labyrinthe de Matara
- I56 • Tour Noire

# Le district de Kalani

district  
de Cambkrune

district  
de droz

district  
des Charbonniers



0 m. 500 m. 1000 m. 1500 m.