



Le pèlerin de fek

*Une aventure pleine d'honneur,
de violence et d'émotion pour
quatre Frères jurés du Rosaire*



Le pèlerin de fer

UN SCÉNARIO OFFICIEL POUR
LÉGENDES DU NOUVEAU SOLEIL

AUTEURS

Martin Gleize
Quentin Dumont
Joscelin Clavel

ILLUSTRATEUR

Morgan Martinez



Costel « Langue de velours »

Âge : 23 ans

Grade : Capitaine du **Rosaire**

Tatouages :

- ♦ un chat, représentant la constellation éponyme, protectrice du **Rosaire**, indiquant sa qualité de soldat assermenté
- ♦ une branche de rose épineuse sur l'épaule droite, avec boutons de rose, indiquant sa qualité de Capitaine
- ♦ un phénix rayonnant : **Costel** a radicalement changé de vie pour embrasser le **Rosaire**
- ♦ un œil sur la nuque : **Costel** est un homme méfiant et vigilant

Biographie

Costel, récemment intronisé Capitaine du **Rosaire**, a un parcours pour le moins atypique. Fils de deux juristes dont l'association Asyndète & Synecdoque défend les plus gros Optimates de Nessus, il devint Apprenti de la Guilde des Juristes. Il en retira une telle aversion pour le monde du droit, pour sa corruption et son immoralité, qu'à la veille de son intronisation, il demanda à ses parents de le mettre en apprentissage au sein d'une autre guilde. Ces derniers refusèrent catégoriquement et lui imposèrent un choix très simple : soit il devenait Compagnon et reprenait l'association familiale, soit il prenait la porte. **Costel** choisit la porte. Le fils de bonne famille se retrouva donc à 18 ans à errer dans la rue, crasseux, affamé, dormant sous les porches, trouvant sa nourriture dans les caniveaux. Après deux lunes d'errance, alors qu'il guettait aux alentours d'une boucherie dans l'espoir de grappiller des déchets de viande avant les chiens errants, il assista à une scène qui lui retourna le cœur (voir biographie de **Gordian**). Des Optimates, plein de morgue, pressaient des miliciens d'arrêter un jeune artisan. Ce dernier n'avait eu le tort que de défendre sa propriété contre l'intrusion des jeunes bourgeois. Par l'argumentation, il renvoya penauds Optimates et miliciens. C'est ainsi qu'il fit la connaissance de son ami de toujours, **Gordian** « le Boucher »... et du **Rosaire**. Son intelligence, son éducation, sa méticulosité en font un élément précieux pour la Famille. Berto lui a confié la direction de cette mission afin de tempérer l'ardeur juvénile de ses Frères.

Gordian « Le Boucher »

Âge : 20 ans

Grade : Soldat du **Rosaire**

Tatouages :

- ♦ un chat, représentant la constellation éponyme, protectrice du **Rosaire**. Tatouage indiquant sa qualité de soldat assermenté
- ♦ six flèches de cathédrale : chacune désigne un ennemi tué loyalement
- ♦ un moine sonnant deux cloches : **Gordian** s'engage toujours à accomplir sa mission, coûte que coûte

Biographie

Né de père inconnu et d'une mère nonarrie, **Gordian** est le fruit inopportun d'une des relations tarifées de sa génitrice. La sage-femme qui aida à la délivrance, épouse d'un Frère Juré qui venait elle-même de perdre son enfant, eut pitié de la détresse de la mère et proposa d'élever ce nourrisson comme son fils. **Gordian** grandit au sein d'une famille aimante. Il succéda à son père en tant qu'ouvrier à la boucherie où ce dernier travaillait, lors de son 16^e anniversaire, âge auquel il prêta serment, comme son père avant lui, en tant que Frère Juré du **Rosaire**. Cela faillit ne jamais arriver. Un an plus tôt, plusieurs fils d'Optimates, au sortir d'une soirée bien arrosée, décidèrent, par jeu, de maltraiter les bêtes de l'enclos attenante à la boucherie, où elles attendaient d'être abattues. Les meuglements des bovins alertèrent **Gordian**, employé à la surveillance nocturne du corral. Grand et costaud, il bastonna les importuns, brisant des bras et fracturant des mâchoires. Quand la milice arriva le lendemain, guidée par les Optimates en furie, pour arrêter le jeune homme, un épouvantail maigre à faire peur et sale comme un pou s'interposa entre **Gordian** et les soldats et, textes de lois à l'appui, démontra que **Gordian** ne pouvait aucunement être inquiété pour ce qu'il avait fait. L'épouvantail s'appelait **Costel** et ce fut le début d'une solide amitié entre eux. Par la suite, **Gordian** gagna ses galons en tant qu'homme de main. Le jeune Frère sait qu'il doit la vie à la Fraternité, et son obstination et sa détermination à servir son Bâtonnier suscitent l'admiration de ses camarades. Berto lui a confié cette mission, **Gordian** étant l'inséparable binôme de **Costel**.

Milos « Le Mistigri »

Âge : 19 ans

Grade : Soldat du Rosaire

Tatouages :

- ♦ un chat, représentant la constellation éponyme, protectrice du **Rosaire**, indiquant sa qualité de soldat assermenté
- ♦ un éclair : **Milos** est réputé pour sa vitesse et son agilité
- ♦ un louveteau : Orphelin, **Milos** a été adopté par le Bâtonnier **Berto** et tient à montrer sa reconnaissance

Biographie

Milos est un garçon de taille moyenne, longiligne, aux cheveux noirs taillés en carré, aux yeux verts, dont la gueule d'ange fait l'admiration des femmes qu'il transporte dans son véhicule. Employé comme cocher d'un fiacre noir, il est assuré de ne jamais manquer de clients... et de clientes. **Milos** revient de loin, comme nombre de ses camarades. Il a été trouvé nu, âgé de quelques jours seulement, mourant de froid dans la nuit glaciale au beau milieu d'une rue, par un jeune Frère Juré nommé **Berto**. Ce dernier sortait de la demeure de l'Optimate ami de la Fraternité, qui venait de lui prêter la somme nécessaire à l'acquisition du local d'une ancienne scierie. Berto vit là un signe des Dieux et prit l'enfant avec lui, l'élevant comme le sien. Durant les travaux de transformation de la scierie en auberge, le bébé fut allaité par l'épouse de Berto, elle et son mari prenant leurs repas dans la petite mansarde qu'ils occupaient dans une rue contigüe. Ceci permet à **Milos** d'affirmer en riant qu'il est le tout premier client de la *Coupe de Bois*. Le garçon grandit donc, avec son frère **Erdrin**, qu'il adore. Ce dernier, fils biologique de Berto – bien que cette distinction n'ait aucune importance au sein du **Rosaire** –, est venu au monde un an plus tard. **Milos** développa une rapidité et une agilité hors du commun, ainsi qu'une proverbiale dextérité pour détrousser les clients avinés. Sa frimousse espiègle lui permit plus d'une fois de s'en tirer avec une réprimande là où d'autres auraient été emprisonnés. **Milos** sert fidèlement son père, qu'il considère comme un modèle de réussite. **Milos** a récemment formulé les serments de fidélité et a été intronisé, selon la coutume, en tant que Frère Juré.

Erdrin « Le Frisque »

Âge : 18 ans

Grade : Soldat du Rosaire

Tatouages :

- ♦ un chat, représentant la constellation éponyme, protectrice du **Rosaire**, indiquant sa qualité de soldat assermenté
- ♦ une mère portant son enfant : **Erdrin** est né dans la famille des Fils de l'Alliance et est le fils biologique du Bâtonnier Berto
- ♦ une grenouille : **Erdrin** est né sous une bonne étoile : il est extrêmement chanceux

Biographie

Si **Milos** se pare du titre contestable de premier client de la *Coupe de Bois*, **Erdrin** est sans conteste le premier enfant – et, à ce jour, le seul – qui y soit né. Fils biologique de Berto – bien que cette distinction n'ait aucun poids au sein du **Rosaire** – il grandit avec son aîné **Milos**, à qui il est très lié. Ayant hérité de la prestance et du charisme naturel de son père, **Erdrin** fut un enfant espiègle et réfléchi, dont l'astuce et la chance insolente contribuèrent nombre de fois à sortir son frère et lui de situations délicates. Cette fortune qui le bénit lui permet d'arrondir substantiellement son ordinaire : **Erdrin** est un gros joueur, mais un joueur calculateur et raisonné. Sa chance lui permet, en outre, de ne perdre que rarement – et peu. Un autre don lui vient de sa mère : son habileté à confectionner des desserts succulents, qui l'ont conduit à entrer en tant qu'Apprenti dans la Guilde des Boulangers-Pâtisseries. **Erdrin** a fini son apprentissage et a été intronisé il y a quelques mois Compagnon de sa Guilde – ce qui suscite de nombreuses piques de ses Frères, qui donnent en permanence au nouveau guildaire du « Serviteur », en s'inclinant bien bas. Il a également été reçu soldat du **Rosaire** il y a quelques semaines. C'est pour dissiper tout doute sur son allégeance envers ses Frères, ainsi que tout soupçon de favoritisme, qu'il a insisté auprès de Berto pour participer aux missions dangereuses.

Auparavant

La quasi-totalité du présent scénario se déroule dans le district de **Kalani**, présenté de manière exhaustive dans le *Kit d'introduction* et le *Livre de règles* du jeu de rôle *Légendes du Nouveau Soleil*.

Qui est le Pèlerin de fer?

Le **Pèlerin de fer** est le nom de scène de **Valdis**, ancien lutteur et Frère juré du **Rosaire**. Cette légende, champion de Nessus invaincu après 15 ans de carrière, a quitté les cercles de combat honorablement. Il s'est mis en retrait de la Confrérie pour s'occuper de sa fille unique **Juliana**, âgée de 15 ans à l'époque, au décès de sa femme. Tous les PJ, membres du **Rosaire**, connaissent **Valdis** comme leur oncle et le considèrent comme un héros et un modèle : ils appartiennent tous à sa fratrie, la famille des Fils de l'Alliance.

L'histoire

Lire ce qui suit aux PJ.

Cinq années ont passé. C'est un homme brisé par le chagrin qui fait aujourd'hui face à ses Frères. Dans l'arrière-salle d'une boulangerie du quartier de la **Voie Porphyre** (carte : **N43**), non loin de la place de l'Horloge, il règne une chaleur infernale. L'endroit, appartenant à un Frère, est tranquille et sûr, mais un tel lieu de rendez-vous est inhabituel pour une réunion entre membres du **Rosaire**. De la farine pulvérulente flotte comme un spectre dans les rayons de lumière provenant d'une étroite et haute fenêtre.

Les PJ ont été choisis par leur Bâtonnier, un unijambiste du nom de **Berto**, pour aider leur ancien Frère. Après avoir pris **Berto** dans ses bras et donné une accolade virile et amicale aux PJ, **Valdis**, véritable montagne de muscles, s'assied lourdement sur un banc et raconte son histoire d'une voix blanche.



Berto, Bâtonnier des Fils de l'Alliance

Les joueurs ayant participé au scénario *Conte d'une nuit d'été* connaissent Berto et savent comment il a perdu sa jambe. Pour les autres, se référer au *Kit d'introduction*.

Juliana, brisée par le chagrin de la perte de sa mère et l'absence d'un père toujours en tournée, s'est laissée aller à consommer du seshen.

Le seshen

Le seshen est le distillat d'une fleur aux origines mystérieuses – peut-être extrasolaires. Nommée « lotus noir » à cause de sa vague ressemblance avec cette plante, elle pousse dans les eaux peu profondes des citernes et bassins ombragés du Gyoll. Cette drogue très onéreuse est administrée par les thaumaturges de l'Initiative sous forme d'injection à la clientèle très fortunée pouvant se la procurer. Le seshen est addictif dès la première prise. Le consommateur est plongé dans un merveilleux sommeil onirique. Les signes vitaux sont atténués – le rêveur peut paraître mort – et les songes induits par la toxine ne tardent pas à supplanter la réalité. À son réveil, s'il n'a pas rapidement une nouvelle dose – en principe dans les 18 heures – il est pris d'une rage irrépressible puis d'un désespoir écrasant, suivi de très violentes convulsions allant en empirant. Finalement, dans les 24 heures suivant son réveil, un accident vasculaire cérébral massif entraîne son décès. Il n'existe aucun moyen – connu – de se sevrer du seshen.

En deux ans, **Valdis** a dilapidé toute sa fortune dans l'achat de drogue pour sa fille puis, en échange d'un approvisionnement gracieux pour **Juliana**, a repris du service pour l'Initiative en tant que chef d'une équipe d'encaisseurs. Décision exécrationnelle dont il assume aujourd'hui les conséquences.

Ce que les PJ savent sur l'Initiative

L'Initiative est une pègre recrutant dans les rangs des anciens soldats, généralement déserteurs ou blessés de guerre, tombés dans la misère suite à leur démobilisation. Ils sont en totale opposition avec le Manoir Absolu et font en sorte de ne plus jamais alimenter de leur sang ou de leur argent les activités de l'Autarque. Aux mutilés, l'Initiative propose des soins contre un serment. Cette pègre est connue pour son ultraviolence, l'opacité de sa hiérarchie, sa propension à s'en prendre aux familles de ses ennemis et son excellent équipement. Elle opère dans tous les secteurs d'activité mafieux – trafic divers, prostitution et esclavages illégaux, blanchiment d'argent, extorsion, vol, meurtre, kidnapping... À Kalani, son repaire principal est le manoir de l'Aiglon, lieu où les consommateurs de seshen peuvent s'adonner à leur addiction.

La renommée du Pèlerin de Fer est suffisante pour effrayer les mauvais payeurs. Voilà donc trois ans que **Valdis** intimide, tabasse et mutile – voir tue – pour l'Initiative, mais il a de plus en plus de difficulté à affronter le mal qu'il fait. Ce que ses commanditaires sentent bien.

L'ancien Frère juré a récemment appris de **Balendin**, thaumaturge couvert de dettes, qu'il exerçait autrefois au Collège de l'Hydre où un traitement expérimental contre l'addiction au seshen aurait été développé. Afin de faire cesser la bastonnade administrée par **Valdis**, il a proposé à ce dernier de préparer l'antidote. Il contient un ingrédient horriblement dispendieux, mais qui donne au sérum toute son efficacité. **Balendin**, toujours sous le coup d'une sentence de mort de la part de l'Initiative, vit maintenant caché, sous la « protection » de la **Guilde des Mendiants**.

Jeu de dupe

Valdis a donc proposé à ses commanditaires un moyen de clôturer, à leur avantage mutuel, leur « collaboration », ce qu'ils ont accepté. L'Initiative a organisé un match truqué contre **Zaffas Dent-de-sabre**, l'actuel champion de lutte de **Nessus** dans les arènes de **Corlibio** – quartier de **Cœur-vif** (carte : C9). Un match aux enjeux financiers colossaux, qui se déroulera dans

3 jours. Il est prévu que **Valdis** se couche avant la fin du combat, permettant ainsi à l'Initiative de gagner une fortune. Au terme de ce combat, il perdra sa réputation d'invincibilité.

Le plan de Valdis

La part de **Valdis** sera suffisante pour acheter le traitement nécessaire à sa fille et prendre avec elle un nouveau départ.

Craintes et soupçons

Cependant, **Valdis** ne souhaite pas éveiller les soupçons de son commanditaire, **Optiros**. Ce dernier a trouvé, en effet, curieux que **Valdis** soustraie sa fille bien-aimée à l'Initiative, qui seule peut lui procurer du seshen. **Valdis** a donc déclaré qu'il préférerait voir **Juliana** délivrée par la mort que maintenue à l'état de spectre. En outre et parce que **Valdis** connaît très bien les méthodes de l'Initiative, il sait qu'**Optiros** pourrait être tenté de le faire disparaître dès lors qu'il ne lui sera plus utile. Pour toutes ces raisons, **Valdis** demande aux PJ de faire le maximum pour que tout soit prêt au moment du combat.

La supplique du Pèlerin

C'est d'une voix enrouée par le chagrin que le Pèlerin de Fer demande aux PJ de l'aider. Il a d'autant plus peur pour sa fille qu'elle est sous la garde de l'Initiative au manoir de l'Aiglon, dans le quartier de la Voie Itrique (carte : M44). Ils doivent s'assurer qu'au cas où il lui arrive malheur, pendant ou après le combat, **Juliana** reçoive la somme convenue et l'utilise – de gré ou de force – pour recevoir l'antidote.

Une si jolie jeune femme

Valdis remet également aux PJ un camée contenant une image de sa fille : une magnifique jeune femme aux longs cheveux auburn, à la peau d'une carnation exultique et dont la finesse des traits n'a rien à envier à celle des plus belles châtelaines. Il précise « Je dois quand même me préparer pour le combat, ne serait-ce que pour faire illusion. Si vous avez besoin de moi je serai à **Force & Tradition** (carte : A45), la salle d'arts martiaux dans le quartier de **Consolation** ».

La mise en garde du Bâtonnier

Avant que tous ne prennent congé, **Berto** insiste sur l'extrême discrétion dont doivent faire preuve les PJ. C'est par amitié pour **Valdis** que le Bâtonnier met à sa disposition des membres du **Rosaire**. Il serait mal vu pour la Fraternité de s'impliquer dans une affaire

concernant un Frère qui s'est éloigné et qui, en outre, travaille maintenant pour une faction rivale. Il ne faut en aucun cas risquer de déclencher une guerre ouverte entre le **Rosaire** et l'**Initiative**. Les PJ ne doivent donc pas s'identifier ou être identifiés comme Frères jurés.

La véritable histoire (pour le MJ)

Valdis était un père aimant, mais absent et volage. Pendant ses années de gloire, il était rarement au domicile familial, toujours en entraînement ou en combat... et dans le lit de ses innombrables groupies. Sa femme, **Bernetta**, qui l'aimait passionnément, se donna la mort, incapable de supporter ses constantes infidélités. Manipulée et séduite depuis son adolescence par **Optiros**, le donneur d'ordre de **Valdis** et membre éminent de l'**Initiative**, **Juliana** a entrepris de venger sa mère en détruisant son père, non sans avoir largement profité de lui auparavant. Elle s'est inventé une vie d'adolescente droguée au seshen – ce qu'elle n'est pas ! Sa maladie imaginaire a syphonné toutes les économies de **Valdis** et elle et **Optiros** vivent confortablement au manoir de l'Aiglon. Or, **Optiros** a décidé de se débarrasser de **Valdis**. Et, quand son père, qui lui rend visite « entre deux prises de seshen », lui a exposé son plan (un match truqué qui lui permettrait de payer le remède), **Juliana** s'est empressée de s'en ouvrir à son amant. Ce dernier a donc accepté la proposition de **Valdis** et, avec la complicité de **Juliana**, a ordonné à **Zaffas** de tuer **Valdis** lors de leur confrontation.

Les chemins possibles

- ♦ Retrouver **Balendin**, qui est protégé par les **Mendiants**
- ♦ Récupérer **Juliana** qui est au manoir de l'Aiglon, protégé par l'**Initiative**
- ♦ Acquérir une dose d'extrait de **Porthéa**

La disgrâce du Docteur

Valdis donne aux PJ l'adresse précise du thaumaturge : un logement situé au 5^e étage de l'ancienne prison de Kalani, rue de la **Jolancienne**, dans le quartier des **Thaliques** (carte : F46). L'endroit est sur le territoire de la **Guilde des Mendiants**.

La Guilde des Mendiants

La Guilde des Mendiants est une organisation crapuleuse dont les membres sont appelés « Gueux ». Elle recrute dans la lie de la société : miséreux, éclopés, voleurs à la petite semaine, prostituées sans attaches, etc. La Guilde quadrille son territoire de manière très organisée : les quartiers sont dirigés par des Compagnons de quartier, le District par un baron – le « Maître-Gueux » – et la Guilde elle-même par un mystérieux chef suprême, le « Grand-Gueux », dit aussi « Maudisseur » à cause de la croyance en son pouvoir magique. Son réseau de renseignement s'appuie sur des nuées de gamins des rues et sur une multitude de Gueux aguerris dans leurs disciplines – extorsion, cambriolage, intimidation, collecte d'information, etc.

ACTE UN : BIFURCATIONS

INDICES À OBTENIR

-A- **Balendin** peut créer l'antidote expérimental sur place mais il nécessite de l'extrait d'écorce de **Porthéa**, une plante rare d'Ouroboros. En outre, l'antidote est propre à chaque patient, étant réalisé à partir de sa moelle épinière. Il faut donc une ponction lombaire, opération délicate que seul un thaumaturge peut effectuer. La moelle doit être présentée au thaumaturge dans un délai maximum de 12 heures.

Piège de béton

« Mal famé » est assez euphémique concernant l'endroit. Bloc de béton défraîchi de 6 étages s'étendant sur une centaine de mètres, les anciennes cellules transformées en appartements pour déshérités ne sont plus aujourd'hui qu'un bouge, où relents de décharge sauvage se mêlent à la pestilence des eaux sales. À l'intérieur de ce dédale de ciment aux couloirs obscurs où même les **Clavigers** ne se risquent qu'avec circonspection, une hiérarchie semblable à celle des termitières s'est établie : les forts occupent les logements situés près des entrées, ou en hauteur, d'où ils dominent leurs colocataires.

Quo vadis?

Si les PJ veulent pénétrer dans le bâtiment par n'importe quelle entrée – toutes sont gardées – ils devront payer une taxe d'un asimi par personne. Il est impossible de pénétrer autrement dans la construction, toutes les fenêtres extérieures étant solidement barreaudées.

S'ils tentent de forcer l'entrée, cela déclenche instantanément un pugilat contre un nombre de gueux égal à [1D4 + nombre de PJ]. En cas de défaite au combat, les PJ pourront entrer dans le bâtiment à l'unique condition de payer quatre asimis par personne en guise de « taxe de rébellion ».

Main des Gueux					PVie 4
Matérialiste, Méfiant, Loquace					NP 1
<i>Mendiant, maître d'un coin de rue, Il rapportera tout ce qu'il a vu</i>					
CPU 9		AGR 10		Initiative 9+1D6	
COMPÉTENCES	SCORE	ARMES	SCORE	DÉGÂTS	
•Furtivité	4	•Bagarre	10	1	
•Vigilance	8	•Esquive	9	-	
•Escamotage	10	•Couteau	12	1D3	
•Effraction	6	•Queue de castor ¹	9	1D4	
•Tromperie	2	*Glaive	10	1D6	
Butin : miséreux			Armure : 0 (haillons)		

¹ Matraque en cuir et acier, plate, facile à dissimuler

L'ancre des voleurs

Le Compagnon de quartier occupe, avec une trentaine de Gueux, l'entièreté du sixième et dernier étage. Il faudra monter cinq étages puis trouver l'appartement de Balendin, chaque étage comportant une cinquantaine de logements.

Les murs lépreux sont couverts de moisissures. Dans les couloirs règne une bienheureuse obscurité qui évite aux PJ de voir ce sur quoi ils marchent, tantôt collant, tantôt craquant, tantôt spongieux. Aux murs, des vestiges de câbles fulguriques, vert-de-gris, rappellent le passé moderne du bâtiment. Les escaliers rampe-sur-rampe sont praticables sans effort, mais sont encombrés de débris divers et, surtout, de personnes peu recommandables...

L'ascension infernale

Les PJ jettent 1D4 à chaque palier franchi. Ils ne peuvent obtenir deux fois le même résultat (s'ils font « 1 » puis « 1 » à un quelconque palier suivant, alors on considère qu'il n'y a aucun obstacle particulier au niveau qu'ils traversent).

Si les PJ ont pensé à se travestir en Gueux, leur ascension en sera grandement facilitée : le MJ ne lance qu'une fois le dé de rencontre.

Résultat des dés

1. Les Vitrioleurs. Rablés, les trois Éclectiques au regard torve tiennent leur niveau. Le chef, la moitié du visage ravagé, brandit une fiole de liquide jaunâtre. Il exige « une taxe à caractère montatoire », dont le montant s'élève à... tout ce que les PJ possèdent ! Le combat est inévitable.

Vitrioleur éclectique					PVie 12
Rancunier, Fier, Belliqueux					NP 2
<i>Il vous jette de l'acide au visage, Si vous ne payez pas le droit de passage</i>					
CPU 12		AGR 11		Initiative 12+1D6	
COMPÉTENCES	SCORE	ARMES	SCORE	DÉGÂTS	
•Intimidation	14	•Bagarre	13	1D2+1	
•Vigilance	10	•Esquive	9	-	
•Jeu	12	•Coutelas	9	1D4+1	
•Perspicacité	8	•Maillet	13	1D6+1	
•Furtivité	6	*Fiole de vitriol ¹	11	1D8+1	
Butin : 3D6 orichalques			Armure : 0 (fripes)		

¹ Jetée pour se briser, l'acide cause une VIR 6 (CST) Corrosion : 1D4 PDgts/3 PA sur une zone d'un mètre jusqu'à un lavage à l'eau

2. Les Junkies. Fractas et ses amis sont drogués au joculans, une drogue supprimant toute inhibition et plaquant sur leur visage une parodie de sourire grimaçant tandis qu'ils se contorsionnent comme des pantins frénétiques. Ils ressemblent à des goules, mais n'en sont pas. Leurs corps sont couverts de croûtes et d'escarres. Dans une suite de borborygmes semi-intelligibles entrecoupés de rires nerveux, ils exigent une dose. Maintenant. Tout de suite. Là. Ils empêchent les PJ de passer. Ils les attaquent sans barguigner.

Drogué au joculans					PVie 8
Paresseux, Belliqueux, Matérialiste					NP 1
<i>Pour sa dose de came frelatée, Il est prêt à vous tabasser</i>					
CPU 9		AGR 9		Initiative 9+1D4	
COMPÉTENCES	SCORE	ARMES	SCORE	DÉGÂTS	
•Effraction	10	•Bagarre	7	1	
•Vigilance	6	•Esquive	7	-	
•Orientation	8	•Pierre	12	1D2	
•Escamotage	2	•Planche à clous	10	1D4	
•Furtivité	4	*Tuyau en plomb	9	1D6	
Butin : 2D6 aes			Armure : 0 (haillons)		

3. **Les Dévots. Danil**, Mystagogue du Culte de l'Autarque (voir *Kit d'introduction*) et deux Glosateurs sont venus pour tenter de convertir les populations éloignées de la Lumière de l'Autarque. Ils sont recroquevillés par terre, en sang, aux prises avec deux brutes en train de leur asséner de grands coups de pied dans la tête. Ils râlent faiblement. Il est clair qu'ils vont mourir si les PJ ne font rien. S'ils réussissent à les sauver, le Mystagogue et ses suivants les remercient avant de prendre la poudre d'escampette, leur laissant en signe de gratitude le livre *Citations, Pensées & Aphorismes des Messagers de l'Aube* avec leur adresse au Manoir Absolu.

Tourmenteur		PVie 12		
Belliqueux, Impitoyable, Impulsif		NP 2		
<i>Brute sans cœur et sans merci, Il aime faire souffrir autrui</i>				
CPU 12	AGR 13	Initiative 12+1D8		
COMPÉTENCES	SCORE	ARMES	SCORE	DÉGÂTS
•Vigilance	9	•Bagarre	15	1D2+1
•Escamotage	5	•Esquive	15	-
•Survie	7	•Coutelas thraxien	9	1D5+1
•Jeu	11	•Barre de fer	15	1D6+1
•Intimidation	13	*Bâton choqueur ¹	13	2D10
Butin : 1D4 asimis		Armure : 2 (jaque)		
¹ Bâton fulgurique. VIR 7 (CST) Immobilité				

LA PARALYSIE
<i>Perte temporaire de la motricité ou du contrôle des membres</i>
EFFETS
Exposition à un effet paralysant VIR 7 (CST) Immobilité Toutes actions de -9 à -20 pendant 1D12 PA ou 30 secondes
MODIFICATEURS DE VIR
• Puissance de l'effet +1 à +3

Un homme brisé

Arrivés au 5^e étage, les PJ n'ont aucun mal à repérer l'appartement dans lequel vit **Balendin**. Devant ce dernier, le long du couloir mal éclairé, s'étire une file de personnes. Il y a là catarrheux, fiévreux, scrofuleux, paralytiques, boutonneux, femmes enceintes, hommes aux plaies ouvertes. Interrogé, un des patients dira : « Y'a un Mège, qu'est de requise, qu'est arrivé dans nos choirres et, Altèque, y soigne presque bai et en plus, il est pas doloire » – « Un médecin thaumaturge, une personne très brillante est arrivée dans nos foyers. Il nous soigne pour presque rien et, Seigneur, en plus il n'est pas maladroit ! »

Près de la porte du logement de **Balendin** est assis un solide Gueux au faciès porcin, porteur d'une grosse

barre de fer. À son côté, sur une chaise en rotin, est posée une grande boîte en bois. Au moment où les PJ le voient, le Gueux annonce « quatre orichalques » à un patient, qui jette la somme dans la boîte avant d'entrer.

L'attente

Sauf à vouloir déclencher une nouvelle bagarre – et risquer d'attirer des renforts – il faut que les PJ fassent la queue comme tout le monde. Sur le moment, ils ont trois choix :

- ♦ **Patienter.** Les PJ prennent leur mal en patience et attendent civilement leur tour.
- ♦ **Remonter la file.** Les PJ ont le choix d'utiliser leur Intimidation, leur Persuasion ou, à la rigueur, leur Séduction (sur le sexe opposé). Méfiance, néanmoins, un échec spécial ou désastreux peut avoir des conséquences. Ils peuvent également payer le garde (un asimi par personne) pour couper totalement la file.
- ♦ **Se divertir.** À un moment, un cul-de-jatte les aborde et leur propose une petite partie de jeu de dés. Il explique que ce jeu leur permettra de remporter dix fois leur mise. Sont-ils tentés ?

Le jeu du Renard

On utilise 3D6. L'infirmes prend le rôle de la banque. Il possède assez d'argent pour payer un éventuel gagnant. Chaque joueur, à son tour, place sa mise (convenue avec les autres et la banque) et jette les 3D6. S'il jette un triple, il gagne 10 fois sa mise. Sinon, le cul-de-jatte remporte la mise.

- Si **Erdrin** participe, il a le droit de jeter quatre D6 au lieu de 3D6 et garde les trois meilleurs. Cela symbolise sa chance impertinente.
- Un jet d'Escamotage ou de Jeu (opposé à la Vigilance de 12 du cul-de-jatte) permet de remplacer un des dés par la valeur de son choix.

Si les PJ s'en prennent à l'infirmes, il hurle immédiatement comme un goret, attirant l'attention du garde.

Devant la porte

Enfin arrivés devant le Gueux, ils payent leur obole et entrent. **Balendin**, vêtu d'une blouse crasseuse, les traits tirés, les yeux cernés, hagard, se tient dans une cellule transformée en salle d'examen au fond de laquelle se trouve une porte. Le thaumaturge s'appuie

sur une table où est posé un drap répugnant. Du matériel médical, qui a l'air d'avoir été emprunté à la Guilde des Bourreaux, repose pêle-mêle dans un plat métallique sur une desserte. Les conditions d'asepsie régnant en ces lieux feraient frémir un Écorcheur de la Ville morte. D'une voix atone, **Balendin** demande aux PJ : « Que puis-je faire pour vous ? ».

Un **[Jet de Perspicacité +5]** permet de comprendre quel homme est épuisé, qu'il est coincé ici et que la **Guilde des Mendiants** lui fait payer cher sa « protection ». Il n'est aujourd'hui guère plus qu'un esclave. Lorsque les PJ s'identifient, **Balendin** fond en larmes. Il leur révèle que son cousin est le Compagnon de quartier des Gueux et qu'il espérait qu'il lui accorderait l'asile. Bien mal lui en a pris. Il révèle alors l'indice **-A-**, à condition que les PJ lui donnent leur parole d'honneur qu'après, ils l'aideront à fuir cet enfer. Joignant le geste à la parole, il se dirige vers la porte au fond du cabinet et l'ouvre. Derrière, à la surprise des PJ, se tient un bloc opératoire et son petit laboratoire, propres et bien équipés. **Balendin** murmure : « Ça, c'est normalement pour mon cousin et ses gens... ».

La fleur miraculeuse

INDICES À OBTENIR

-B- **Épaphras** réside dans la petite tour. Accoudé à un balcon ouvrant sur ses appartements situés au sommet de cette dernière, il donne ordres et instructions comminatoires à son personnel qui court en tous sens. Ses biens les plus précieux – comme ceux de tous les Nessuniens craignant les fousseurs de l'Athara – sont certainement situés à cet étage.

Balendin rappelle aux PJ ce que **Valdis** leur avait dit : on peut trouver du suc de Porthéa, une broméliacée rare de la forêt d'Ouroboros, chez **Épaphras**. L'Optimate est spécialisé dans l'importation de flore venue de contrées lointaines. Il possède dans ses entrepôts tout ce dont un thaumaturge spécialisé en biosciences peut rêver, substances qu'il vend à des prix d'autant plus prohibitifs qu'il a un quasi-monopole sur ces dernières. Il possède une luxueuse résidence dans le quartier de la Tour de l'Agate (carte : **K47**). Ce n'est certes pas le quartier le plus agréable de Kalani, mais la présence du Lochus, de l'Arsenal et des bureaux de l'Intendant en font le plus sécurisé du district.

La résidence de l'Optimate est sise au centre d'un petit parc boisé entouré d'un mur de 4 mètres de haut en pierre de taille. Entièrement bâtie en blocs de tuffeau blanc parfaitement réguliers, cette folie repose sur un corps central carré à trois étages. En façade, d'immenses fenêtres en arc ornées de rinceaux donnent

sur des terrasses à colonnades dont les balustrades sont adroitement sculptées. La résidence est flanquée d'une petite tour.

Dans l'enceinte

Plusieurs possibilités s'offrent aux PJ pour s'introduire dans la résidence :

- ♦ **Escalader** le mur d'enceinte. Cela nécessite un **[Jet d'Escalade +5]**.
- ♦ **Crocheter** **[Jet d'Effraction -5]** la porte de service située sur la face arrière de la propriété. Il s'agit d'un huis de fer enclos dans le mur.
- ♦ **Se hisser** **[Jet d'Escalade]** au moyen d'une corde sur une des branches des érables bordant le parc et surplombant le mur d'enceinte. Ces derniers, aux feuillages touffus, offrent un couvert idéal pour se dissimuler et observer ce qui se passe.

Une tentative de ce genre, dans un quartier très surveillé, risque d'attirer la milice. À chaque essai, le MJ peut faire un **[Jet d'EMP]** pour déterminer si une patrouille survient.

L'Emprise (EMP)

L'EMP est une caractéristique qui représente le contrôle dont bénéficie une faction sur une zone géographique.

Dans Tour de l'Agate, l'EMP de la Milice urbaine est de 14. Lorsque le MJ désire savoir si la Milice intervient, il jette 1D20. Selon la QS de ce jet, il est en mesure de déterminer la présence et la vigilance de la patrouille.

Une fois à l'intérieur, le parc de thuyas et d'érables leur offrira tout l'abri nécessaire pour se dissimuler. Rester discrets et à couvert leur suffira pour apprendre l'indice **-B-**. Le parc se transformant cependant en petit jardin gravillonné une vingtaine de mètres avant les abords de la résidence, il est très difficile **[Jet de Furtivité -9]** de couvrir cette distance en plein jour sans être repéré, les esclaves et employés de l'Optimate étant nombreux à s'affairer.

À la fin d'Oraisons (vers 23 heures), la lumière s'éteint derrière l'ensemble des fenêtres de la résidence.

La nuit venue, se rendre au bas de la tour est nettement plus aisé. Un **[Jet de Furtivité +5]** leur permet de s'adosser au pied de cette dernière, au droit du petit balcon sur lequel donne la fenêtre des appartements de l'Optimate. La porte d'entrée de la tour est fermée. Les PJ peuvent soit tenter de la crocheter **[Jet d'Effraction -5]** et passer par l'escalier en colimaçon qui monte jusqu'aux appartements, soit escalader **[Jet d'Escalade -5]** les dix mètres de la tour jusqu'au balcon. La fenêtre possédant une poignée extérieure, s'introduire ne nécessite qu'un **[Jet de Furtivité]**. Épaphras habite seul dans la petite tour.

La règle de chute

Chuter occasionne 1D6 PDgts par tranche de 3 mètres, ignorant toute protection portée.

La chambre à coucher

La pièce ronde où dort Épaphras est parquetée. Les murs sont décorés de tentures aux couleurs tapageuses, représentant l'Optimate dans des positions avantageuses – à cheval en train de charger, guidant une foule, nimbé d'un halo lumineux... – et agrémentés de tableaux le mettant en scène à la Chambre des Corporations en train de sauver ses congénères des flammes. La vérité est, hélas, autre. Épaphras, poussah gargantuesque, dort dans un lit monumental, vêtu d'une chemise de nuit de la taille d'un drap et d'un bonnet à pompon. Autour de son cou verruqueux, un collier portant une grosse clé aux pannetons complexes tremblote au rythme de ses ronflements grasseyants. Cette dernière ouvre visiblement la solide armoire forte située derrière le bureau, à droite de sa couche.

Épaphras est seul dans son lit et ses ronflements sont quasi assourdissants.

Épargner l'Optimate

Plusieurs solutions non létales s'offrent aux PJ :

- ♦ **Crocheter** la serrure de l'armoire forte. La réussite d'un **[Jet d'Effraction -5]** permet de l'ouvrir, mais chaque échec entraîne un **[Jet de Vigilance -9]** pour l'Optimate.
- ♦ **Subtiliser la clé** pendue à son cou. Un **[Jet d'Adresse -9]** ou un **[Jet d'Escamotage -5]** permet de la retirer, mais chaque échec entraîne un **[Jet de Vigilance -5]** pour l'Optimate.
- ♦ **L'assommer**. En cas d'échec, Épaphras se réveille en hurlant et alerte automatiquement son personnel, qui habite la maison.

La règle d'assommement

Assommer nécessite une arme appropriée. Il faut viser la tête (Difficulté -9). Est assommé celui qui perd les deux tiers de ses PVig en un seul coup.

- ♦ **Le réveiller** et lui prendre la clé, tout en l'empêchant d'ameuter ses gens. Toutefois, Épaphras n'est pas qu'un homme aux mensurations formidables : en dépit de cela, il est doté d'une volonté implacable et, à la première occasion, tentera de fuir en hurlant à l'aide à pleins poumons. Il est donc nécessaire de le ligoter et de le bâillonner.

Tuer l'Optimate

L'assassiner dans son sommeil est chose aisée. Les flots de sang de l'Optimate s'écoulent sur ses draps de satin. La clé est alors à la portée des PJ.

Le précieux extrait

Outre le suc de Porthéa et divers extraits de plante difficiles à identifier (un Thaumaturge pourrait y aider), l'armoire contient un certain nombre de trésors (jeter 1D6 par PJ) :

1. Un bougeoir en or incrusté de nacre
2. Un crâne émaillé du peuple Cahal
3. Un collier de perles océaniques
4. Un poignard avec poignée en dent de smilodon
5. Un garde-temps mécanique en argent
6. Une statuette de mammoth en ivoire

La fuite des PJ peut s'effectuer par les mêmes voies que celles employées pour s'introduire dans la résidence. Si les PJ n'ont pas pensé à entraver et bâillonner l'Optimate alors ce dernier, furibond, s'égosille en les poursuivant jusqu'aux limites du parc entourant la propriété, toujours en robe de nuit et armé d'une vieille pétoire. Faire un **[Jet de Vigilance -5]** pour les habitants de la maison, qui ne tardent pas à sortir avec des lanternes et des armes.



L'Optimate Épaphras			PVie 8	
Matérialiste, Égoïste, Gourmand			NP 1	
« Zzzzzzz rffffffl zzzzzz rrrrffflll... »				
CPU 8		AGR 7	Initiative 8+1D4	
COMPÉTENCES	SCORE	ARMES	SCORE	DÉGÂTS
•Perspicacité	12	•Bagarre	6	1
•Commerce	16	•Esquive	7	-
•Persuasion	12	•Chandelier	7	1D3
•Vigilance	14	•Vieille pétoire	8	1D6
•Conduite (attelage)	10			
Butin : aucun		Armure : 0 (robe de nuit)		

Excepté si les PJ commettent de lourdes erreurs, sortir de la propriété ne pose guère de problèmes. Se fondre dans la nuit et semer leurs éventuels poursuivants est alors facile.

ACTE DEUX : TÉNÈBRES

INDICES À OBTENIR

-C- Il s'agit de **Juliana** teinte en blond. Elle n'est pas droguée au seshen.

-D- Elle travaille comme recruteuse pour l'**Initiative**.

Le manoir de l'Aiglon

Le temps est venu de récupérer **Juliana**. Le manoir de l'Aiglon est une grande maison bourgeoise de deux étages, entourée d'un parc ceint de hautes grilles torsadées en bronze. Sur le gravier sont stationnées deux automobiles Phébus noires. L'endroit est gardé par cinq hommes d'armes sur le qui-vive, qui patrouillent régulièrement autour de la propriété. Le silence règne en ces lieux, troublé uniquement par le faible crissement des grillons et le pépiement joyeux et repu des oiseaux qui s'en nourrissent.

Le manoir peut être observé depuis la position dominante d'une tour abandonnée située à une centaine de mètres de là. Il ne leur faut pas longtemps pour réaliser que tenter de pénétrer de force dans le manoir pour enlever **Juliana** relève de la mission-suicide.

Une incroyable vision

Mais, au bout d'un moment, ils ont la surprise de voir une magnifique jeune femme blonde sortir de la villa au bras d'un inconnu en grand uniforme noir et rouge, escortés par quatre gardes du corps. Sur le perron, ils esquissent un pas de danse et **Juliana** semble transportée dans les bras de son cavalier. Le PJ obtiennent alors

l'indice -C-. La scène est trop fugace et trop lointaine pour qu'ils puissent identifier son partenaire. Le couple s'engouffre dans une des magnifiques automobiles - dont un des gardes du corps ouvre la porte arrière -, le reste de la garde montant dans l'autre automobile. Dans une pètarade impressionnante, les deux véhicules quittent la propriété et s'engagent sur la Voie Itriaque.

Un **[Jet de Conduite d'attelage]** permet aux PJ de les suivre, le grand boulevard étant quasi toujours encombré. Les véhicules noirs s'arrêtent devant les Offices de l'Alcade où se garent les deux automobiles - (carte : H22). Ce beau bâtiment où réside l'Alcade Berengar est pavoisé aux couleurs du District. Les grilles sont ouvertes et une foule bigarrée s'y presse. Deux grandes bannières drapent la façade. Sur la première est écrit « 147^e Gala de charité : entrée libre ». Sur la seconde, ils lisent : « Aux héros revenus du front ».

Les Offices de l'Alcade

Le visage dur et la mâchoire carrée, l'homme aux côtés de **Juliana** porte un uniforme de commandant, ainsi qu'une floppée de médailles sur la poitrine. La fleur couleur cerise qu'il porte au revers est le signe de sa retraite honorable du service actif.

Le portrait de **Juliana** détenu par les PJ ne rend pas justice à la beauté qui donne le bras au vétéran. Vêtue d'une robe-fourreau cramoisie et de gants blancs, elle a coiffé sa chevelure à la manière des Armiguettes.

L'Alcade **Béregar**, aisément reconnaissable à sa cape, son chapeau couleur lavande et son pectoral doré, accueille avec empressement **Juliana** et son partenaire. Outre l'Alcade, diverses personnalités publiques ou nobles de Kalani sont présentes. Une moitié des participants sont en uniforme et portent une fleur couleur cerise identique - ainsi que diverses décorations. Simples soldats ou sous-officiers, certains sont mutilés de guerre et se déplacent en béquilles, ont perdu un bras ou encore sont masqués pour dissimuler leur défigurement. L'autre moitié des participants sont des citoyens du District venus participer aux libations.

Sous haute surveillance

L'endroit est très bien gardé, à la fois par une trentaine de membres de la Milice et par dix Archers de Saint-Lerne - voir *Kit d'introduction*, section « Le District de Kalani ». Les visiteurs peuvent demeurer armés, personne ne se risquant à tenter quoique ce soit en ces lieux.

Si les PJ sont surpris dans un endroit où ils ne doivent pas être - s'ils tentent d'entrer dans une autre partie du bâtiment ou essaient d'aller « visiter » les jardins entourant les Offices, ils seront fermement rappelés à l'ordre, voire chassés de l'enceinte du bâtiment.

Les amoureux

L'homme en uniforme, après avoir serré la main de l'Alcade, salue les vétérans présents, qui le saluent à son tour. Puis il fend la foule avec sa partenaire et entre dans l'immeuble. Dans sa robe épousant son corps voluptueux, **Juliana** ne passe pas inaperçue : de nombreux regards se tournent vers elle. La nature de la relation entre les deux tourtereaux est sans ambiguïté. L'homme en noir murmure doucement à l'oreille de **Juliana** et laisse sa main s'égarer aux creux de son dos ou dans sa soyeuse chevelure, tandis que celle-ci l'embrasse doucement. Les PJ peuvent suivre le couple sans difficulté dans la grande salle où se déroulent les festivités. En s'approchant, ils peuvent entendre le nom de l'homme en noir et rouge se présentant aux anciens soldats présents dans l'assistance : **Optiros**.

Une réception d'envergure

La salle dans laquelle les PJ pénètrent a des dimensions exceptionnelles – une quarantaine de mètres de long, 15 de large et 10 de haut. Elle est percée de douze fenêtres cintrées donnant naissance à autant d'arcades ornées de miroirs, tenus par des baguettes et des cabochons de cristal ciselé. Le mur opposé aux fenêtres est couvert de miroirs et le plafond est décoré de toiles marouflées. Au mur, des pilastres de marbre sont surplombés par des chapiteaux.

Un buffet de boissons et de mets est présenté sur des guéridons de pierre, à l'aplomb de trumeaux où sont ciselés des animaux fantastiques. Un joyeux brouhaha émane des cercles qui se sont formés dans la salle, les convives se rassemblant spontanément par grades, unités ou affectations anciennes. **Juliana** converse avec aisance, salue les personnes qui lui sont présentées, rit aux plaisanteries faites.

L'allocution

Un gong retentit, annonçant le discours d'ouverture de l'Alcade. **Bérangar** prononce une allocution amphigourique : « Il est incontestable de nos jours que la guerre constitue une fonction avancée de l'indécidabilité de notre avenir, tel que démontré par les variables qui nous sont imposées par les Ascies dans ce terrible conflit asymétrique et formel. Mais gardons-nous de penser que nos soldats mutilés au front le sont au nom d'un relevant surréel, issu de forces cosmiques en présence. Il est ainsi à prendre en compte que ce conflit s'inscrit dans une matérialité syncrétique et, c'est là certitude plus que conjecture, que la substance de l'affect que chacun a pour notre Divin Autarque résonne en lui, car son cœur saigne pour ses enfants tombés avec enthousiasme en vue de la victoire finale prochaine, dans cette grande lutte visant à préserver les valeurs fondatrices de notre Civilisation... ».

L'araignée sur sa toile

Un [**Jet de Vigilance**] permet de constater que, durant le discours, **Juliana** a le regard rivé, non sur **Bérangar** ou **Optiros**, mais sur l'assistance. Elle scrute les visages et s'arrête sur tous ceux des anciens soldats affichant une mine renfrognée. Une fois l'allocution terminée, elle s'approche d'un des vétérans ayant exprimé quelque signe de mécontentement et entame la conversation, se présentant sous le pseudonyme de **Valentina**. Le soldat, un mutilé, semble enchanté de voir la belle jeune femme s'intéresser à lui et ils ne tardent pas à discuter à bâtons rompus.

Juliana et **Optiros** semblent avoir un manège bien rodé. Au bout de quelques minutes, **Juliana** s'excuse avec un grand sourire et rompt la conversation pour passer à un autre vétéran, tout en faisant un signe discret de la main à **Optiros**. Ce dernier se dirige alors à la rencontre du vétéran et entame une conversation avec lui. Un [**Jet de Perspicacité**] permet d'obtenir l'indice -D-.

Jeter un froid

Si les PJ tentent de prendre contact avec **Juliana** à un moment quelconque de la soirée, cette dernière entame la conversation avec eux le plus naturellement du monde, jusqu'à ce que les PJ s'identifient comme connaissant son père, évoquent sa « dépendance » au seshen ou mentionnent l'**Initiative**. La jeune femme devient alors blême, se ferme comme une huître et se rapproche de deux archers de Saint-Lerne, prétendant – avec forces battements de sourcils, yeux de biche aux abois et frémissements de lèvres ourlées – que les PJ l'importunent. Puis elle ira rapidement rejoindre **Optiros**.

Si les PJ tentent de prendre contact avec **Optiros** à un moment quelconque de la soirée, ce dernier entame la conversation avec eux le plus naturellement du monde, jusqu'à ce que les PJ s'identifient comme connaissant **Valdis**, évoquent l'état de dépendance au seshen de **Juliana** ou mentionnent l'**Initiative**. L'ancien soldat leur signifie d'un ton sec que l'entretien est terminé et se rapproche de deux archers de Saint-Lerne. Il prétend que les PJ l'importunent, montrant ostensiblement son grade et ses décorations puis ira rapidement rejoindre **Juliana**.



Archer de Saint-Lerne		PVie 18		
Fier, Patient, Rigoureux		NP 3		
Héritier d'une noble institution, Il est gardien des lieux de tradition				
CPU 12	AGR 13	Initiative 12+1D8		
COMPÉTENCES	SCORE	ARMES	SCORE	DÉGÂTS
•Conduite (cheval)	10	•Bagarre	10	1D2+1
•Décorum	12	•Esquive	13	-
•Vigilance	16	•Arc long	18	1D10+1
•Premiers soins	8	•Coutelas thraxien	11	1D5+1
•Perspicacité	14	*Bouclier	13	1D4+1
Butin : moyen		Armure : 9 (plastron de cuir) + 2 (targe en bois)		

Garde d'Optiros		PVie 11		
Méfiant, Rigoureux, Loyal		NP 2		
Cerbère à l'œil toujours vigilant, Son employeur il rend confiant				
CPU 11	AGR 12	Initiative 11+1D8		
COMPÉTENCES	SCORE	ARMES	SCORE	DÉGÂTS
•Vigilance	9	•Bagarre	8	1D2
•Premiers soins	5	•Esquive	12	-
•Survie	7	•Glaive	14	1D8
•Stratégie	11	*Contus	12	1D4
•Conduite (auto)	13			
Butin : 1D6 asimis		Armure : 4 (gambison)		

Le Coup d'œil

Les deux archers de Saint-Lerne demandent poliment et calmement aux PJ de quitter les lieux, sans écouter leurs explications. Refuser – ou pire, tenter de revenir – les conduirait au mieux en geôle, au pire à une sévère correction. Les archers reconduisent avec fermeté mais courtoisie les PJ jusqu'aux grilles des Offices, leur demandant de ne plus y remettre les pieds.

Un dîner somptuaire

Si les PJ ne tentent rien, le gong retentit vers Lucernaire (20 heures – ou plus tôt si la réception se déroule en journée), sonnait la fin de la réception et invitant toutes les personnes présentes à partir – sauf les invités de marque, dont ils ne font pas partie. Tandis que la majorité des visiteurs est patiemment guidée vers la sortie, quelques dizaines de personnes, dont **Juliana** et **Optiros**, se dirigent vers un escalier. Il est impossible, pour les PJ, de se fondre dans le groupe car les puissants de Kalani forment un cercle étroit où tous se connaissent.

La réception pour les quelques privilégiés dure longtemps. Au deuxième étage, les fenêtres se sont illuminées et les PJ aperçoivent des silhouettes en train de converser agréablement. Ils entendent des notes de musique baroque.

Voir et être vu

À Oraisons (23 heures), les convives s'en vont. Les deux amoureux sortent, main dans la main. Les deux véhicules noirs s'avancent à leur rencontre mais, contre toute attente, ils renvoient leur escorte pour ne rester qu'avec un garde. Il semble que, la nuit étant claire et douce, les amants souhaitent se promener à pied ensemble.

Si les PJ ont commis quelque maladresse qui les a faits remarquer par **Juliana** ou **Optiros**, ajouter entre un et trois gardes du corps pour les accompagner pendant leur promenade.

Main dans la main, les amoureux en goguette arpentent pendant quelques minutes les trottoirs du district et font halte devant le *Coup d'Œil*, un établissement de charme à la devanture rococo et à l'enseigne clinquante. L'endroit est célèbre à Mato pour permettre non seulement la pratique des choses de la chair, mais aussi pour que ceux préférant regarder plutôt que participer puissent assouvir leurs désirs.

Devant la double entrée, gardée par deux gardes jumeaux en charge d'encaisser les droits d'accès, **Optiros** se penche vers **Juliana** et lui glisse quelques mots à l'oreille. Cette dernière s'empourpre subitement, se mord les lèvres, puis acquiesce, le rouge au front.

Tandis qu'un garde du corps d'**Optiros** demeure posté devant le seuil, l'ancien commandant hèle un fiacre noir et s'engouffre dedans avec ses éventuels autres sbires – ils retournent au manoir de l'Aiglon. **Juliana**, gênée, entre par la porte de droite. Après avoir donné une poignée d'asimis à l'un des jumeaux, elle passe dans un vestiaire d'où elle ressort vêtue seulement d'un paréo au tissu vaporeux et d'un loup rouge sur le visage. De là, elle se déplace de salon en salon, se laissant aller au gré de ses fantaisies. Certains accueillent les désirs les plus sauvages, d'autres des fantasmes plus élaborés et sont décorés en conséquent – ambiance pastorale, imitation de la Tour Matachine, de cabinet de thaumaturgie ou encore d'un boudoir keji...

Vêtus de la même manière, les PJ peuvent la suivre, voire participer au festin des sens avec elle – ce qu'il conviendra de taire à **Valdis**, les PJ étant, au sens du code du **Rosaire**, les neveux du Pèlerin de Fer ! S'ils choisissent l'entrée *de qui agit*, ils dévoilent obligatoirement à tous leurs tatouages et sont regardés par les libertins. L'entrée *de qui regarde*, nécessitant de payer 3 asimis par personne et de déposer ses armes, permet de parcourir une série de couloirs obscurs et feutrés, enchâssés entre les salons et complètement isolés de ces derniers. Ils sont parsemés de diverses alcôves équipées de miroirs sans tain, permettant une vue panoramique sur les spectacles charnels se déroulant à l'intérieur. Certaines

alcôves accueillent des hommes et des femmes quelque peu débraillés, qui n'ont droit que de s'adonner au plaisir d'Onan.

Les PJ surveillent aisément **Juliana** par les miroirs. Cette dernière participe aux bacchanales qui se déroulent, mais semble demeurer sur son quant-à-soi, visiblement mal à l'aise. Après avoir consciencieusement parcouru l'ensemble des « attractions » disponibles, la fille de **Valdis** regagne les vestiaires, se rhabille et sort rejoindre son garde du corps, toujours en faction devant la double porte.

Capter l'oiselle

Capter **Juliana** nécessite d'attendre qu'elle sorte du *Coup d'Œil* – la contraindre ou la rendre inconsciente devant les divers protagonistes est hors de propos. Si la maîtriser ne demande aucune compétence martiale particulière, il faut en revanche se débarrasser de son garde du corps en moins de deux tours de combat, au risque d'alerter la milice.

Si les PJ attendent trop pour s'en saisir, **Juliana** héléra un fiacre noir pour regagner le manoir de l'Aiglon, accompagnée de son gardien.

Une vérité longtemps cachée

Une fois capturée, les PJ pourront interroger **Juliana** dans le plus proche repaire du **Rosaire**, une bimbelerie abandonnée située à moins de cent mètres.

Dans le sous-sol de la bimbelerie, les cadavres rouillés des machines-outils achèvent de se décomposer dans un silence uniquement troublé par le bruit des gouttes suintant le long des murs rongés par une mousse vorace. L'odeur du pétrichor, mêlée à celle, musquée, des rats hantant la place, achève de faire de cet endroit un lieu de désolation où les pires exactions peuvent être perpétrées loin des regards. Il est cependant hors de question de violenter la fille de **Valdis** – sauf à vouloir affronter la colère de ce dernier. Terrifiée, la jeune femme tremble de tous ses membres, mais les PJ peuvent reconnaître en elle la volonté et la pugnacité de son père : elle demeure coite, sans supplier, pleurer ou gémir.

La belle

Un **[Jet de Perspicacité]** permet de cerner la personnalité de la jeune femme : elle est folle de rage et amoureuse d'**Optiros**, qui est son premier amant, son Pygmalion. À chaque question sur lui, **Juliana** répond d'un ton glacial, dressant le portrait de son sauveur : **Optiros** l'a délivrée du tourment alors qu'elle n'était qu'une adolescente abandonnée par un père absent et volage. L'homme qui l'a aidée à surmonter le traumatisme d'avoir découvert sa mère pendue, ne

supportant plus les infidélités de son père. **Valdis** est une ordure, un monstre narcissique qui ne mérite que d'être dévoré par les chiens d'Hypogéon. Bientôt le Pèlerin de Fer disparaîtra dans les limbes de l'oubli. Ceci fait, **Optiros** lui a annoncé qu'ils se marieront et qu'elle deviendrait la mère de ses enfants.

Les PJ pourront dessiller les yeux de **Juliana** avec des arguments de bon sens. Ils réussiront à surmonter ses réticences s'ils développent l'argumentaire suivant :

- ♦ Si le Pèlerin de Fer était un homme adulé – et avait de nombreuses groupies – tous savent qu'il a abandonné sa carrière pour prendre soin de sa fille à la mort de son épouse.
- ♦ Il a dilapidé toute sa fortune durement gagnée pour ne pas la laisser mourir alors qu'il la croyait malade.
- ♦ Il a travaillé dur dans des conditions affreuses pour continuer à procurer à sa fille « de quoi vivre ».
- ♦ Il a accepté d'abdiquer sa réputation, ce à quoi il tient plus qu'à sa vie, dans un combat truqué pour obtenir de quoi la « soigner ».

Tout cela cadre mal avec le portrait qu'en dresse sa fille. Concernant **Optiros**, les PJ ont assisté à ce qui s'est passé au *Coup d'Œil*. Ils ont pu constater le malaise de **Juliana**. Cette dernière semble se troubler s'ils évoquent la question, mais se ressaisit très vite : **Optiros** lui donne régulièrement des épreuves à effectuer pour savoir si elle est « digne de son amour ». Après tout, « c'est un homme très important, le Commandant de l'**Initiative** à Kalani », déclare **Juliana** en se rengorgeant. Elle se doit donc « d'être à la hauteur » de son amour.

Encore une fois, les PJ pourront ouvrir les yeux à la fille de **Valdis** avec des arguments de bon sens :

- ♦ Quelqu'un qui l'aime lui imposerait-il, depuis tout ce temps, d'effectuer des actes qui lui répugnent visiblement ?
- ♦ Pourquoi ne pas s'être mariés avant ? **Juliana** est nubile, donc majeure selon la loi nessenienne. Elle peut se marier sans demander l'autorisation à quiconque.
- ♦ S'il aimait **Juliana**, **Optiros** n'aurait-il pas eu à cœur de la réconcilier avec son père ?
- ♦ Envoie-t-on sa « future femme » et « mère de ses enfants » se livrer à d'autres hommes ?

Le sbire

Si les PJ s'emparent du garde du corps de **Juliana** et l'interrogent, il avouera, les yeux brillants de cruauté, braqués sur **Juliana** afin d'observer son effondrement : « Cette petite traînée est le jouet du Commandant. Elle

entourant les arènes de **Corlibio**. La teinte brou-de-noix des pierres de la façade, salies par des éons de pollution, marque un contraste saisissant avec la multitude en habits chamarrés se pressant à ses pieds, insensible à sa beauté minérale.

Ovoïde constitué d'un amoncellement de blocs de tuf de 60 m de long sur 45 de large, les arènes abritent une place centrale, transformée pour l'occasion en bassin de naumachie quadrillé de pontons où se déroulent les combats. Hautes de 25 m, les arènes se développent en trois strates d'inclinaison assez raides. La façade du bâtiment est percée d'arcs-boutants ouvrant sur des travées formées d'une arcade et de deux piliers, ornés de statues en bronze doré représentant les divinités du Panthéon des Dieux du Peuple. Le monument est reconnaissable par son style architectural typique de l'époque de la Monarchie typhonienne.

Trois des quatre entrées sont prises d'assaut. Les PJ, escortant **Valdis** et **Vigbert**, pénètrent par la quatrième, au nord. Son large ventail de bois s'ouvre sur une vaste hypogée circulaire, aussi accueillante que des oubliettes, dont le toit en escalier est formé par les gradins. La moitié ouest de cet immense tunnel est inaccessible et réservé aux officiels et aux non-combattants : kinésistes – les praticiens des arts martiaux – de la Guilde de la Tour Rouge chargés d'arbitrer les pugilats, rhapsodes distrayant le public entre les affrontements, membres de la Guilde des Vérificateurs veillant à la régularité des paris, miliciens en charge de la sécurité... L'autre moitié, coupée en deux par une aula, donne sur l'immense bassin central, dominé par une statue de **Vithar**, titan marmoréen en armure tenant dans sa main gauche une vasque enflammée et une lance dans sa main droite. C'est dans cet endroit que s'entassent les athlètes et leurs équipiers.

L'écume de Nessus

Au milieu de la cacophonie – les rugissements d'excitation des spectateurs et le fracas de leurs déplacements se répercutent au travers de la structure faisant vibrer l'édifice – le lutteur sort méticuleusement de son sac chaque élément composant sa tenue. Dans l'odeur entêtante et la lueur fauve et indécise des lampes à essence, **Valdis** dispose ses effets dans un ordre quasi rituel, procède à ses exercices d'assouplissement et se concentre. En ce lieu, l'homme se dépouille de son identité pour devenir la Légende, le Pèlerin de Fer.

À voix basse, **Vigbert** explique aux PJ que les lutteurs s'affrontent par ordre croissant de célébrité et d'importance, les matchs étant interrompus régulièrement par des saynètes. Enfin, en clôture de la soirée vient le combat que tous attendent, opposant les étoiles figurant en tête d'affiche. **Valdis** n'aura donc qu'un seul combat à livrer.

Après avoir patienté une veille, ponctuée par le son du carnyx annonçant le début des affrontements, et les râles déchirants des blessés que l'on ramène de la naumachie, le corps luisant de sueur et gluant de sang – avec parfois le bout blanc d'un os crevant un de leur membres – un jeune kinésiste, reconnaissable à sa ceinture rouge, vient chercher **Valdis** et ses compagnons. Les PJ peuvent, pendant la veille où les belligérants s'affrontent, quitter l'hypogée par un petit escalier dont l'extrémité, gardée par deux miliciens, débouche au centre des gradins. Ces derniers accusent une pente marquée, formant de petits balcons. Devant chaque niveau est placée une balustrade afin d'empêcher les spectateurs de tomber. Les degrés sont bondés et il y a fort à parier que les vellétés de déplacement des PJ déclenchent des grognements, voire des insultes ou même des coups, s'ils insistent pour déranger les honnêtes gens venus assister en famille aux matchs.

S'approcher des places réservées aux membres des castes nobles et honorables, situées en bas des gradins au plus proche de la naumachie, est possible, mais les PJ sont sous la vigilante surveillance des divers gardes du corps des personnalités présentes. Un **[Jet de Vigilance]** permet de découvrir l'indice -D-.

Ani vous ouvre les bras

Deux canots attendent les adversaires. À la proue de l'un est déjà installé **Zaffas Dent-de-sabre**, enveloppé d'une pèlerine. Il est grand, longiligne et a pour habitude de se faire tatouer une tête de mort sur le torse à chaque nouvelle victime – sa poitrine en est remplie. Le teint bistre, les yeux sans vie d'un marron délavé, les cheveux noirs tressés en queue de poisson, **Zaffas** fait preuve d'une joie obscène. Ses paupières sont parcourues de tressautements incontrôlables, la commissure de ses lèvres est écumeuse. **Valdis**, revêtu de son costume, se drape dans la pèlerine qu'on lui tend et monte à la proue d'un second canot, les PJ et **Vigbert** étant cantonnés à la poupe.

Les arènes se reflètent dans l'onde noire comme du pétrole brut. Le plan d'eau est terrifiant pour un Nessunien, qui redoute avant tout la nuit et les glaces éternelles du Gahanam, l'Au-delà. La lumière des centaines de torches illumine le bassin comme une infinité d'étoiles, et le feu dansant dans la main de **Vithar** y tient lieu de soleil. Cette voûte céleste irise la surface des eaux noires, tandis que les canots s'approchent lentement d'un grand ponton en frêne, ancré au centre de la naumachie. Les deux ennemis glissent sur ce ciel étoilé comme des capitaines de navires spatiaux amenant leurs équipages à la bataille, tandis que la foule retient son souffle. On n'entend plus alors que le clapotis des rames tandis que les embarcations accostent, chacune à une extrémité de la structure. **Valdis** et **Zaffas** sautent sur la plate-forme centrale et se débarrassent théâtralement de leurs

Trois Guerriers, à la Cale du Sanglier. Au Lancer Fatal de **Zaffas**, le Pèlerin réplique par le Rouleau de Chair, contré par le Sacrifice de la Forteresse.

Si les PJ n'ont toujours pas aperçu ou neutralisé **Gordas**, ils disposent d'une ultime chance de le faire. **Gordas** tente de tirer sur **Valdis** mais échoue. Son projectile atteint le ponton non loin des PJ, qui peuvent entendre un bruit sec. Ils peuvent alors retenter une ultime fois le [Jet de Vigilance -5].

S'ensuit une succession de prises, si rapides qu'elles laissent pantois **Janec** : Ascenseur du Char Bondissant - Verrouillage du Tigre - Tonnerre du Prêtre - Torsion du Chacal - Bloc des Cent Ombres. Les minutes s'écoulent à la vitesse d'un coup de tonnerre et aucun des deux combattants ne semble prendre l'ascendant.

Si les PJ n'ont pas découvert l'indice -E-

C'est le moment que **Gordas** choisit pour agir. Projeté au sol par **Zaffas**, le Pèlerin de Fer demeure immobile, agité de convulsions. La foule arrête de respirer tandis que **Janec** se précipite sur **Valdis**, s'agenouille, prend son pouls et hurle « Thaumaturge ! ». Mais il n'y a déjà plus rien à faire. Le Pèlerin de Fer vient de perdre son dernier combat, celui contre la mort. **Vigbert**, qui n'a pas dit un mot de tout le combat, manque de défaillir. **Optiros** se lève, le sourire aux lèvres et, toujours encadré de ses gardes du corps, disparaît dans la foule hurlante d'horreur.

Si les PJs ont découvert l'indice -E-

C'est le moment que **Zaffas** choisit pour jouer son va-tout, la Divination de l'Aveugle, sous les cris de terreur des spectateurs. Mais, dans un mouvement d'une rapidité inouïe, **Valdis** exécute contre **Zaffas** la Tendresse du Serpent, frappant avec son poing la glotte de son adversaire. Les PJ peuvent entendre le cartilage craquer tandis que, violacé, **Zaffas** s'effondre à genoux, les mains battant l'air. Il ouvre la bouche, mais aucun son n'en sort. Ses yeux ruissellent de larmes, de la morve s'écoule de son nez et il s'effondre, incapable d'émettre un son.

Janec s'approche du pugiliste, encore agité de soubresauts. Il prend son pouls, secoue la tête, et saisissant le poignet de **Valdis**, le lève haut en proclamant « Valdis vainqueur ! ».

C'est une explosion de joie dans la foule, la catharsis d'une peur enfin disparue, celle de voir le bien-aimé champion du peuple de Kalani succomber. On assiste à des scènes dignes du couronnement d'un Autarque. De gracieuses Châtelaines, en larmes, se jettent dans les bras d'Optimates bourrus, tandis que de magnifiques Armiguettes, émues, enlacent des Serviteurs du Trône - qui n'en demandent pas tant. Insensible à la liesse, **Valdis** contemple le cadavre de son adversaire,

et marmonnant une malédiction entre ses dents, le pousse d'un coup de pied négligent dans les eaux, qui se referment sur lui.

Optiros et ses hommes ont disparu.

❧ ÉPILOGUE

♦ Si les PJ n'ont pas réussi à empêcher **Gordas** d'agir, et la victoire concomitante de **Zaffas**, ils subissent une mémorable volée de bois vert de la part de **Berto**, furieux de leur échec. La faillite de la mission qui leur a été confiée entache la réputation des Fils de l'Alliance. Pendant un long moment, il ne leur est plus confié que des tâches sans gloire et il est fort probable que leurs Frères les regardent en coin, ricanant sur leur passage suite à cette cuisante défaite. Pire, les PJ apprennent que la belle **Juliana**, brisée, s'est retirée du monde et a pris le voile chez les Sœurs de Sainte-Morgana. Quant à **Optiros** et l'**Initiative**, la longévité des PJ dépend de leur capacité à éviter soigneusement ces derniers...

♦ Si les PJ ont réussi à empêcher **Gordas** d'agir, et permis la victoire du Pèlerin de Fer, ils sont accueillis en triomphe par **Berto**, rayonnant de joie et pas peu fier de cet exploit qui rehausse considérablement le prestige de sa famille au sein du **Rosaire**. Quelques jours plus tard, **Valdis** et **Juliana** visitent le Bâtonnier dans une automotrice de luxe flambant neuve. **Valdis** annonce qu'avec la fortune qu'il a gagnée et le prestige dont il jouit, il a racheté **Force & Tradition** et compte se présenter comme Alcade à la place de **Berengar** aux prochaines élections. Il est révolté par l'inertie des autorités qui ne font rien alors que deux enfants de l'orphelinat de **Sainte-Morgana**, - auprès duquel il a repris ses donations - ont disparu. Ils auraient été enlevés par le Diable de Kalani, une créature qui terrorise le District. **Valdis** n'a cependant pas oublié la promesse faite aux PJ et ne vient pas les mains vides, mais avec une bourse emplie de chrisos, qu'il remet à **Berto**.

Une chose ne change pas cependant : concernant **Optiros** et l'**Initiative**, la longévité des PJ dépend de leur capacité à éviter soigneusement ces derniers.



Le district de Kalani

district
de Cambkrune

district
de droz

district
des Charbonniers

Zones
agricoles



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

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
- 45 • Force & Tradition

B – Saint-Olwyn

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

C – Cœur-Vif

- 7 • Grandes Loges des Guildes
- 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
- 46 • Immeuble de la Jolancienne

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 • Hôpital 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 géolès du District
- 32 • Offices de l'Intendant
- 33 • Arsenal
- 47 • Résidence de l'Optimate Épaphras

L – Maison-Jacinthe

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

M – Voie Itrique

- 37 • Bijouterie Samargone
- 38 • Manoir fen Mogant
- 39 • Pont Chaniستrel, dit des Amoureux
- 44 • Manoir de l'Aiglon

N – Voie Porphyre

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