

amis d'enfance qui aimaient Nessus

# Les Galnins du vide

Un scénario officiel pour Légendes du Nouveau Soleil

Auteurs
Martin Gleize
Quentin Dumont
Joscelin Clavel

ILLUSTRATEUR
Morgan Martinez



# Les peksonnages présents dans ce scénario

#### Atreüs

Phases de vie : Humain, Nessus, Commun, Thaumaturge

#### Par le passé

Fondateur des Météores et leur tête pensante, il était – et reste – une figure respectée dans le monde fermé du franchissement urbain. Non content de planifier les parcours, il imaginait les *bravades* que devaient effectuer les diverses équipes en compétition, dont la sienne – allant du vol à l'étalage au barbouillage du mur du Lochus, en passant par la provocation des Clavigers.

Fils unique d'un couple de thaumaturges exerçant à l'hôpital de Kalani, il embrassa très tôt la carrière familiale en étudiant auprès de ses parents, tout en préservant le jardin secret de ses rapines, larcins et escapades urbaines avec ses camarades.

Les parents, au fait que ce dernier avait des amis « un peu turbulents », toléraient cette excentricité sans se douter le moins du monde des activités réelles et des dangers auxquels leur fils s'exposait. **Atreüs** menait une double vie : disciple studieux aux heures de classe... voltigeur urbain, le reste du temps.

L'adolescence arrivant, **Coraline** et lui ont commencé à ressentir une irrésistible attirance l'un envers l'autre, ce qu'ils ont toujours soigneusement dissimulé à leurs camarades, afin que le groupe ne vole pas en éclats. Ils ne consommèrent jamais cet amour.

Après la terrible chute qui faillit coûter la vie à Coraline il y a des années, Atreüs dissolut les Météores et se lança à corps perdu dans les études de thaumaturgie médicale, comme pour exorciser le souvenir de cet accident.

#### De nos jours

Atreüs possède un petit cabinet médical à Kalani. Recevoir un faire-part de mariage et une invitation à se retrouver autour d'un dîner de la part de son ex bien-aimée l'a bouleversé. En effet, il était persuadé, au vu des blessures endurées, que Coraline se cloîtrait chez elle, sans doute infirme, sa beauté à jamais anéantie.

#### Manas

Phases de vie : Humain, Nessus, Serviteur du Trône, Arpenteur

#### Par le passé

Anciennement exulte de sang, la famille de Manas commit l'erreur, à l'époque où elle appartenait encore à la noblesse et portait le nom de « Double Lune », de fournir l'Autarque Maruthas le Mol en drogues qui emportèrent son esprit. Sous la coupe de la famille Double Lune, qui connut là son apogée, Maruthas mena un règne désastreux. À la mort de ce dernier, la Double Lune reçut le blâme du nouvel Autarque, fut déchue de ses titres par le Conseil des Pairs et réduite à la caste escudière.

En dépit d'un nombre impressionnant de tâches effectuées par sa famille au service du Conseil des Pairs, **Manas** et les siens restèrent aux portes de la caste.

Mais Manas n'avait pas l'intention d'être la prochaine génération à s'humilier devant le Conseil. Il jugeait dégradantes les reptations de ses ancêtres. Révolté par le mépris dans lequel est perpétuellement tenue sa famille, il a décida de vouer sa vie à une carrière dans la Guilde des Cartographes & Arpenteurs.

Au grand dam de ses parents, il se lia d'amitié avec Atreüs et devint un Météore, afin de s'endurcir et s'enhardir. Malgré son apparence gracile et son jeune âge, le jeune Escudier devint ainsi l'un des meilleurs franchisseurs urbains de Kalani. Aujourd'hui, Manas demeure mentalement et physiquement la quintessence d'un Exulte.

La chute de **Coraline** du haut d'un toit, qui la laissa le corps brisé, le dévasta : il considérait en effet cette dernière comme sa grande sœur. Il accepta la dissolution des Météores, malgré la peine de voir sa famille d'adoption se séparer. Peu après, il s'engagea comme apprenti dans la Guilde des Cartographes et Arpenteurs, quittant ainsi sa caste.

#### De nos jours

Fraîchement revenu à Nessus après plusieurs années passées à barouder dans les étendues sauvages de la Communauté, le jeune homme a reçu avec stupéfaction l'invitation de **Coraline** à un dîner au Manoir **Kornel**. Une occasion de se retrouver entre vieux amis qu'il ne manquerait pour rien au monde.

#### **Coraline Kornel**

Phases de vie : Humain, Nessus, Optimate, Dilettante

#### Par le passé

Coraline est la fille unique de l'Optimate Épaphras Kornel. Depuis la mort précoce de sa mère, elle fut négligée par son père, qui consacra toute son énergie à faire fructifier ses affaires.

Passant de nourrice en préceptrice, celle qui devint une jolie jeune femme rousse aux long cheveux virevoltants et aux yeux verts rencontra le groupe de quatre garçons qui allait devenir sa véritable famille.

Au cours d'une sortie avec sa chaperonne au marché aux Fleurs et aux Oiseaux de Kalani, son collier d'améthystes, un souvenir laissé par sa mère, lui fut arraché par **Atreüs**. Enragée, **Coraline** le poursuivit avec une détermination qui força l'admiration du garçon. Il lui rendit le collier et tous deux se lièrent d'amitié. La jeune femme devint rapidement un Météore.

Son père, connu pour son avarice, ne cessait de repousser la date de mariage de sa fille, ne pouvant se résoudre à dépenser suffisamment pour une dot convenant à son rang. Lors d'un de ces parcours de franchissement où elle parvenait à oublier ses inquiétudes, **Coraline** fit une terrible chute du haut d'un toit, qui la laissa quasiment pour morte.

Grâce à la fortune d'Épaphras, qui paya pour elle les technologies de soin et de restauration corporelle les plus avancées, Coraline retrouva toute sa vigueur d'antan. Reconnaissante envers son père, elle décida de quitter les Météores et de se marier afin de devenir « une dame convenable ».

Elle prit les cours d'un précepteur privé, fréquenta les salons et les bals, devint « un bon parti » et fit la connaissance de Lucian Diomide, fils aîné d'une famille optimate et bel homme. Il demanda la main de Coraline.

#### De nos jours

Deux jours avant son mariage, qui va réunir le Tout-Kalani – 400 personnes sont attendues – **Coraline** a souhaité inviter ses anciens compagnons d'insouciance à un dîner de retrouvailles au Manoir **Kornel**. Elle a conscience que l'union des deux familles nobles scellera son avenir et que son enfance est terminée.

#### Garnin

Phases de vie : Humain, Éclectique, Commun, Marchand

#### Par le passé

Garnin est le doyen des Météores. Fils et petit-fils d'esclaves appartenant à une riche famille de cordonniers produisant des chausses de luxe, sa vie aurait dû être celle de ses parents, loin des plaines où naquirent ses ancêtres natifs.

Alors qu'il assistait son maître sur son étal au marché de Kalani, un jeune homme d'une prestance inouïe vola une paire de magnifiques brodequins, pièces maîtresses de la boutique. Il ne le savait pas encore, mais c'était Manas.

Sous les cris de son maître, qui jurait qu'il lui briserait le dos s'il ne ramenait pas les chausses, il se lança à la poursuite du voleur sans parvenir à le rattraper. Quant il réalisa ce qu'il arriverait, Garnin pleura toutes les larmes de son corps, martelant les murs du cul-de-sac où il avait perdu trace du voleur. Manas, Coraline et Atreüs, entendant ses cris et ses suppliques de bête blessée, vinrent à sa rencontre et lui rendirent les chaussures. Après avoir longuement discuté, ils proposèrent à l'esclave d'intégrer leur petit groupe, ne lui cachant pas que, s'il se faisait attraper, sa caste le condamnait à une lourde punition.

Garnin accepta et ne regretta jamais sa décision. Il leur montra toutes les ruses et méthodes utilisées par les serviles pour se dissimuler et frauder, ainsi que tous les passages et raccourcis présents dans l'ensemble du District. Il aida Indrek durant la période où ce dernier se retrouva sans logis, en rupture avec sa famille.

En échange, il reçut l'amour fraternel de personnes aux antipodes de sa condition. Le terrible accident dont fut victime **Coraline**, le corps à jamais détruit après sa chute vertigineuse, l'anéantit, plus encore que la dissolution des Météores.

Mais, au moment où il se crut emprisonné à jamais dans un destin misérable, il apprit qu'il était racheté et affranchi par **Indrek**, qui lui offrit d'être l'intendant des possessions de sa famille.

#### De nos jours

Garnin travaille avec bonheur au service de l'Armiger fen Aydan, oncle d'Indrek. Comme son ancien ami, il a récemment reçu un carton d'invitation de Coraline, l'invitant à un dîner de retrouvailles et, ensuite, à son mariage.

#### Indrek fen Aydan

Phases de vie : Humain, Thrax, Armiger, Commandant

#### Par le passé

Indrek est le troisième fils d'Albrek fen Aydan, un officier stationné depuis toujours à Fort Serrys, près du front ascien. Bien qu'issu d'une longue lignée d'Armigers, le jeune Indrek se fit renvoyer de l'Académie Saint-Hadrian – l'école de guerre par laquelle passent tous ceux qui souhaitent entrer ou demeurer dans la caste armiger – pour cause d'insubordination.

Les années suivantes furent marquées par un conflit ouvert entre **Indrek**, son père et ses deux frères. Ces derniers, en dépit des menaces et appels à la raison, ne purent décider le jeune homme à mener une vie sous l'uniforme.

Seule sa mère, qui refusait que son père le renie, maintint le lien entre **Indrek** et sa famille. Pendant trois ans, le garçon vécut comme un sans-abri, dormant dans les combles, chapardant à gauche et à droite. C'est durant cette période qu'il fut le dernier à rejoindre le quatuor formé par **Atreüs**, **Coraline**, **Manas** et **Garnin**. Mais deux événements le rappelèrent tragiquement à la réalité de ses devoirs.

Le premier fut la mort de son père et de son frère aîné lors de la destruction de fort Serrys par les Asciens qui, comme à leur habitude, ne laissèrent aucun survivant derrière eux. Indrek comprit alors que la pérennité de sa lignée reposait entièrement sur les épaules de Maninder, son frère cadet à peine sorti de l'âge tendre, et sur les siennes même. Il décida d'honorer les devoirs liés à sa naissance et réintégra, grâce à l'entregent de sa mère, l'Académie Saint-Hadrian.

La chute de **Coraline** fut le second événement. Quand cette dernière se fracassa sur le pavé après avoir glissé du toit d'une maison de maître, **Indrek** sut qu'il était temps de mettre un coup d'arrêt à sa vie d'adolescent insouciant et rebelle. Il regagna le giron familial et fit amende honorable. Il racheta **Garnin** à ses propriétaires, l'affranchit et en fit l'intendant des possessions de sa famille, afin de seconder son oncle âgé. Il n'a plus revu ses compagnons depuis, tout occupé par sa scolarité intensive. À présent bien noté par ses professeurs, **Indrek** a subi une véritable métamorphose.

#### De nos jours

Il sait que **Coraline** a survécu, mais pense qu'elle se terre chez elle, sans doute infirme. Aussi, la réception d'un carton d'invitation à son adresse, le conviant à un repas entre vieux amis, a-t-elle totalement pris de court le jeune Armiger.

#### Les personnages non-joueurs

#### L'Optimate Épaphras Kornel

Riche Optimate, il détient certains monopoles sur l'importation de produits venus de la jungle d'Ouroboros. Connu pour sa cupidité, il est le père de Coraline.

#### Le Commun Balin

De caste commune, **Balin** est le chauffeur le plus ancien des **Diomide**. Serviable et loyal, il est surtout employé auprès de **Dame Médéa Diomide**.

#### L'Optimate Zeyer Diomide

Homme d'affaires fortuné, **Zeyer** est le chef de famille des **Diomide**, une famille optimate. Il est le père de **Lucian**, le promis de **Coraline Kornel**.

#### Le Dr Norus

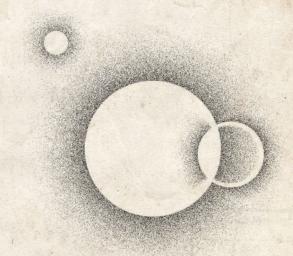
Le jeune thaumaturge bioscientifique **Norus** est diplômé du Monastère de Saint-Ouroboros, une Université de Nessus.

#### Le Commun Garen

Récemment recruté par Zeyer, cet homme brutal est davantage un homme de main qu'un chauffeur. Il est le chauffeur attitré de Zeyer.

#### L'Optimate Médéa Diomide

D'un âge respectable, **Médéa** a la douairière de sa famille. Elle est une exolinguiste réputée, portant conseil au Manoir Absolu sur des questions de linguistique extrasolaire.



#### ON PROLOGUE

Les cinq PJ, camarades autrefois inséparables, étaient adeptes du franchissement urbain dans le district de Kalani. Ils créèrent un groupe nommé «les Météores». Pendant des années, les PJ se sont retrouvés pour courir sur les toits, escalader grilles et façades, bondir de génoises en chenaux, risquant leur vie à chaque instant. Les Météores, comme les autres groupes de franchissement urbain, défiaient les autorités et violaient la loi par esprit de fronde contre leur famille, l'ordre établi et pour se mesurer aux équipes adverses dans d'audacieux challenges. Leurs farces et larcins ne leur profitaient jamais ni n'impactaient gravement leurs victimes.

#### Le franchissement urbain

Nessus s'étend à perte de vue et est le terrain de jeu idéal pour une équipe de franchisseurs. Mélange stupéfiant de sauts, de courses, de virevoltes et de courtes escalades, le franchissement urbain (dit aussi voltige) permet de se déplacer rapidement dans la jungle urbaine formée par la Cité Impérissable.

Pour une action de franchissement urbain, utiliser majoritairement le DPL lorsqu'il faut courir et sauter et l'Escalade lorsqu'il faut grimper plus de 2 mètres.

À la fin de leur « carrière », les PJ étaient considérés comme de véritables légendes du franchissement urbain, aucun d'entre eux ne s'étant jamais fait attraper par la Milice ou les Clavigers - qui ont bien d'autres choses à faire. L'aventure des Météores prit fin un soir d'automne, alors que Coraline venait de sauter sur le versant d'une maison de maître. Les tuiles cédèrent sous son poids, la faisant glisser jusqu'au bord. Elle tenta désespérément de se rattraper au chien-assis situé sous la corniche, mais en vain. Coraline chuta de plus de huit mètres sur les pavés. Ce fut Atreüs qui prévint ses parents, thaumaturges à l'hôpital de Kalani, pour la faire admettre en urgence, à l'agonie. Les Thaumaturges prévinrent ses amis que si la jeune femme survivait, par miracle, elle resterait marquée à vie dans sa chair. Cette remarque anéantit les quatres garçons qui décidèrent que cet événement sonnerait la fin des Météores.

#### Elle rêve de moutons électriques

Ce que nul ne sait – y compris le PJ jouant Coraline – est que cette dernière n'a pas survécu à ses blessures. Alors qu'Épaphras, appelé en urgence, pleurait toutes les larmes de son corps, demandant aux Thaumaturges «combien ça allait coûter de réparer cette sale gamine», un homme masqué s'approcha de lui, se présentant comme un envoyé du «Marionnettiste». Il le prit à l'écart et lui proposa de lui restituer «sa fille intacte et bien docile, sans que cela ne lui coûte un aes», ajoutant même que «s'il lui obéissait en tout, sa fortune augmenterait dans des proportions considérables,

comme d'autres ayant déjà accepté cette offre». De ce discours, Épaphras ne retint que «pas un aes» et «fortune augmenterait ». Il fit donc transporter Coraline au domicile familial, au prétexte de «mieux prendre soin d'elle». Là, les hommes du Marionnettiste se livrèrent à une opération complexe de psychurgie, impliquant sonde mentale et duplicateur neuronal, afin de copier la persona de Coraline dans un androïde. Puis, la véritable Coraline fut débranchée des appareils la maintenant en vie et son corps fut nuitamment mis en terre dans le parc entourant la maison. Quand «Coraline» se réveilla, absolument persuadée qu'elle était réelle, elle réalisa que l'accident l'avait changée, lui faisant voir les choses sous une autre perspective, la forçant à mûrir - sa programmation l'inclinant à l'obéissance envers son père. Elle est reconnaissante envers Épaphras de s'être montré à la hauteur, en dépensant sans compter en soins médicaux pour la sauver.

#### **A**TTENTION

Personnage central, **Coraline** *doit* faire partie des personnages-joueurs dans cette aventure.

#### **○ ACTE I: L'ULTIME SOUPER**

#### Indice à obtenir

-A- «Lucian a beaucoup changé depuis l'année dernière. C'était un alcoolique, violent et coureur de jupons. Depuis cet hiver, il n'est plus le même. Il est plus sage... Beaucoup plus froid également. Avant, je le conduisais au lupanar, maintenant, il se rend souvent chez un thaumaturge, le docteur Norus. Je ne sais pas ce qu'il y fait, il y reste des heures! Et, lorsque je l'y conduis, c'est en pleine nuit et il ne me dit rien d'autre que l'adresse. Il semble... éteint »

Tous les PJ se rejoignent au Manoir Kornel situé quartier de la Tour de l'Agate, le jour du solstice d'hiver, à Oblations (20 heures), deux jours avant le mariage de Coraline. La résidence de l'Optimate est une splendeur située au milieu d'un petit parc de thuyas et d'érables, ceint d'un haut mur en pierre de taille. La maison s'en détache comme un galet poli ricochant sur un lac végétal, qu'elle domine de son corps central carré à trois étages, flanquée d'une petite tour. Les immenses fenêtres du rez-de-chaussée, en arc ornées de rinceaux donnant sur les jardins, laissent passer une vive lumière, visiblement d'origine fulgurique : l'éclairage de prestige a été activé, signe de l'importance de l'événement. Bien que le quartier soit particulièrement sécurisé du fait de la présence du lochus tout proche, la résidence est fortement gardée : en effet, neuf lunes auparavant, Épaphras a été victime d'un vol, des crapules s'étant introduites jusque dans sa chambre pour le dépouiller d'une précieuse substance - du suc de Porthéa, une broméliacée rare de la forêt d'Ouroboros. Les PJ ayant pris part au scénario Le Pèlerin de Fer éprouveront sans doute une sensation de déjà-vu.

#### L'Autoptimate (1)

Si les joueurs ayant participé au scénario *Le Pèlerin de fer* ont tué **Épaphras**, ce dernier aura été lui-même remplacé par une machine, mais nul, hormis **Zeyer Diomide**, ne connaît sa condition.

Les PJ se retrouvent donc, et c'est l'occasion pour chacun de redécouvrir l'autre et de raviver de vieilles amitiés. C'est aussi l'occasion pour eux - y compris **Coraline** - de mieux découvrir **Lucian**. Ils sont, en effet, passablement étrangers : **Coraline** n'a son vu son futur mari que quelques fois en têteà-tête.

#### L'accueil

Coraline est splendide et ne montre aucune séquelle de son terrible accident. Ses anciens amis ne peuvent que s'en étonner et Coraline, après les avoir embrassés, peut leur faire le récit de sa convalescence, miraculeusement réussie grâce aux fortunes dépensées en soins par son père Épaphras.

Elle et Lucian accueillent leurs hôtes sur le perron de la résidence, donnant sur une cour gravillonnée dans laquelle est stationnée une splendide automotive Phæton aux armes de la famille Diomide. Un chauffeur en grande livrée, Balin, se tient devant l'automotive. Tandis que ce dernier est emmené par les domestiques pour aller se restaurer avec eux, les PJ sont conduits jusqu'à la salle de bal au rez-de-chaussée où se déroule le repas. Visiblement, la domesticité a fait les choses en grand afin de faire forte impression. Outre l'allumage de toutes les lampes fulguriques, afin de souligner l'indéniable richesse de l'Optimate, sur la table recouverte d'une nappe blanche confectionnée dans le coton le plus doux, trône un service de couverts d'argent entourant des assiettes en porcelaine fine. Même si les verres et les hanaps en cristal reflètent la vive lumière ambiante, la salle pavée en opus romain demeure cependant relativement sobre : le plafond est d'un blanc cérusé éclatant ; les portes, ainsi que les portes-fenêtres donnant sur l'extérieur, sont uniformément entourées par des linteaux bronzés, gravés de couronnes d'olivier dont les volutes s'enroulent autour des ouvertures.

Lucian, outre qu'il est l'héritier de la considérable fortune des Diomide, est grand, bien bâti, beau et vif d'esprit. Ses manières sont exquises, au grand bonheur des PJ – sauf, peut-être, d'Atreüs! Le repas se passe dans une atmosphère agréable et le futur époux de Coraline déploie des trésors de courtoisie pour la séduire. Les PJ étant en petit comité, l'ambiance est assez intime pour que Lucian s'intéresse à la vie des amis d'enfance de sa future épouse. Quelle est leur histoire? Comment se sont-ils rencontrés? Il pose des questions, semblant sincèrement émerveillé par ce que lui racontent les PJ. De temps en temps, il se fait caressant envers Coraline, effleurant tendrement sa main ou son épaule.

#### CONSEIL AU MJ

Procéder à un tour de table pour que les PJ disent aux autres qui ils sont l'un pour l'autre

#### Le repas

Les plats délicieux s'enchaînent : fouace accompagnant une tourte aux blettes, puis consommé de cresson, cuisses de poulet des montagnes aux poires (en fait une énorme grenouille) et panais au four, suivi d'un croupion de dinornis, accompagnés d'un velouté de pain d'épices. Alors que les desserts arrivent à table – dont le célèbre sorbet d'igname d'Ouroboros, dont Épaphras est l'importateur exclusif – Lucian se lève avec un sourire, s'excuse, et sort de la pièce.

#### Le hurlement

Quelques minutes plus tard, un hurlement métallique se fait entendre dans toute la maison et, en quelques instants, les fulgurs s'éteignent en grésillant. Après un moment de confusion, les PJ peuvent s'emparer des lampes à huile dont la pièce est équipée – son éclairage habituel. Les domestiques courent dans les couloirs pour allumer les luminaires.

Lucian demeure introuvable. Une exploration sommaire du rez-de-chaussée de la maison permet de trouver la porte de la salle d'eau, abritant également les commodités, verrouillée de l'intérieur. Une fumée nauséabonde sort des interstices de la porte, l'odeur évoquant celle de lard et de caoutchouc en train de carboniser ensemble. De petits crissements métalliques, semblables à ceux d'une lame de fer raclant un tonneau rouillé, sont perceptibles. Personne ne répond aux appels. Un [jet de CAR -2] permet d'enfoncer la porte. Le raffut attire une domestique et Balin, le chauffeur de Lucian, inquiet pour son maître. Lorsque l'ouverture cède, elle livre un spectacle atroce.

#### L'horreur

La faïence de l'interrupteur mural est brisée et dispersée sur le sol humide. Visiblement, l'interrupteur a cassé net lorsqu'on l'a actionné. Lucian, la main encore crispée sur le lavabo en cuivre de la salle de bain, s'est électrocuté. Devant les PJ, bougeant faiblement et émettant des cliquetis quasi imperceptibles, se dévoile une parodie grotesque d'humanité, un endosquelette de métal recouvert de chair à moitié carbonisée. Le visage de la chose a fondu pour partie, révélant une ossature métallique et un œil cybernétique émettant un faible rougeoiement. L'autre est blanc comme celui d'un poisson que l'on sort du four, ayant explosé sous l'effet de la chaleur. Le bout des doigts a noirci, comme instantanément nécrosés, laissant deviner une ossature faite d'un treillage mat. La créature mécanique tressaute spasmodiquement pendant encore quelques secondes, puis finit par s'immobiliser. Les PJ doivent lancer un [jet de VIR (VLT) 0 Choc mental]

#### Le Marionnettiste

Le Marionnettiste est un être mystérieux dont le but est de remplacer progressivement toutes les personnes influentes à Nessus par des automates sous son contrôle, jusqu'à arriver un jour à remplacer l'Autarque et Inire eux-mêmes. Avant, il teste ses créations et a donc commencé à les introduire dans la caste commune. Il infiltre maintenant celle des Optimates avant de passer aux Armigers et aux Exultes. Coraline et Lucian sont tous deux des androïdes, absolument persuadés d'être humains. Le Marionnettiste a entrepris de leur faire passer un test d'humanité réciproque, afin d'être certain qu'aucun d'entre eux ne se doute que l'autre est un être synthétique. Épaphras le sait parfaitement et a accepté cela sans broncher : le Marionnettiste a spécifié à l'Optimate que sa créature, programmée pour être attirée par Coraline, ne lui demanderait aucune dot. En outre, le Marionnettiste prend tous les frais de l'union à sa charge...

Voyant la scène, la domestique se plaque les mains sur sa bouche pour ne pas crier et s'enfuit prévenir son maître. Balin, blême, se laisse glisser contre le mur et se recroqueville, enfouissant son visage dans ses mains. L'examen de la carcasse métallique ne révèle rien de particulier. Les PJ – et toute la famille de Coraline – savent qu'ils sont dans une très mauvaise passe. Le grand mariage doit avoir lieu dans 48 heures. Or la gazette locale, le Coupe-chou, a récemment rapporté qu'au cours d'une exécution aux arènes de Ript, le bourreau, tranchant le col du condamné, a exposé sa nature mécanique.

La carcasse de l'automate ayant été expédiée au Manoir Absolu pour expertise, des unités appartenant à la Légion des Tuniques de Sang, particulièrement redoutée, sont venues la nuit se saisir de la totalité des amis du condamné et de l'intégralité de sa famille, jusqu'aux nourrissons. Nul ne les a jamais revus – voir **Annexe**: articles Du métal sous sa peau et Orage d'acier sur Kalani.

#### Épaphras

Les PJ peuvent naturellement se tourner vers le maître des lieux, Épaphras, pour savoir s'il avait connaissance de la situation. Il faut se rendre aux appartements de ce dernier, au sommet de la tour cornière. L'Optimate est réfugié dans une vaste pièce circulaire parquetée comportant un lit immense, une armoire forte, un vaste bureau sur lequel est posée une machine télégraphique et un petit cabinet de toilette, derrière un paravent. Derrière le bureau, une grande portefenêtre à double vantail donne sur un balcon, du haut duquel l'Optimate peut contempler son domaine et haranguer ses gens.

**Épaphras** est un homme d'envergure, dans tous les sens du terme. L'Optimate courtaud et très dodu ressemble à une

barrique montée sur deux potelets, dont la tête aurait été greffée directement sur un tronc. Épaphras a été prévenu par la domestique ayant assisté à la scène et, visiblement, est bouleversé. Il sanglote, répétant en litanie «Pauvre de nous! Pauvre de moi!», mais n'a pas un geste pour enlacer sa fille.

#### La supplique

Un **[jet de Perspicacité]** permet de voir que les larmes de l'Optimate, pour authentiques soient-elles, n'ont visiblement pas pour objet le sort de **Lucian**, mais le sien. Un interrogatoire serré – mais courtois – de l'Optimate ne leur apprend rien, sinon qu'**Épaphras** leur demande de garder le plus grand silence sur l'incident, afin de ne pas anéantir sa famille et les leurs.

Si cette nouvelle venait à s'ébruiter, les Tuniques de Sang fondraient sur sa propriété – et également sur les PJ et leurs familles.

Il leur demande ensuite de trouver le fin mot de cette histoire qui met tout le monde en danger. Il supplie les PJ de ne pas faire la moindre vague... et de faire vite : tout Kalani se prépare en effet pour les noces de **Coraline**, événement mondain de la fin de l'année.

#### Épaphras & Zeyer

L'Optimate n'a pas le choix. Pour ne pas paraître suspect, il est obligé de demander aux PJ d'enquêter. Épaphras sait parfaitement que Lucian est un automate, et il a accepté de le « marier » à Coraline, car il n'a aucune dot à verser à son ami et associé optimate, Zeyer Diomide, le « père de Lucian ». Zeyer a lui-même fait remplacer les principaux membres de sa propre famille. Confronté à l'imminence de la menace qui pèse sur lui, ainsi qu'au scandale qui va fatalement résulter de l'annulation, inéluctable, du mariage de Coraline, Épaphras doit limiter les dégâts.

Dès le départ des PJ, il avertit par télégraphe **Zeyer**, un affidé du Marionnettiste, que les PJ risquent de venir le voir à bord de la Phæton.

#### Balin

Les PJ voudront peut-être interroger le chauffeur de Lucian: Balin, un Commun. Il est toujours devant la salle de bain (sauf si les PJ lui ont ordonné de les suivre). Les PJ peuvent alors obtenir l'indice -A-. Les PJ peuvent alors soit suivre cet indice, soit aller enquêter du côté de la famille Diomide. Balin, une fois remis de ses émotions, invite les PJ à monter dans l'automotive. Rapide et puissant, ce véhicule hors de prix est le meilleur moyen de se déplacer pour mener l'enquête.

Si les PJ décident de se rendre chez **Zeyer Diomide**, ce dernier doit improviser. Il décide d'éliminer les PJ, qu'il juge

trop dangereux, et a rassemblé en toute hâte des hommes de main de la Multitude à qui il a ordonné de dépouiller, puis d'assassiner les PJ. Les malfrats ont pour instruction de faire passer tout cela pour une agression crapuleuse qui a mal tourné.

#### Le quet-apens

Qu'ils se rendent chez Zever, dans le quartier de Saint-Olwyn - ou chez le thaumaturge, dans le quartier des Astrosophes -, les PJ sont forcés de stopper au beau milieu de la chaussée, celle-ci étant barrée par deux charrettes à bras renversées. Les conducteurs, deux Éclectiques, s'apostrophent violemment au beau milieu de la voie. Alors que Balin ouvre la fenêtre pour leur ordonner de dégager le chemin, le premier siffle, tandis que le second, d'un geste habile, déploie une chaîne cloutée au travers de la rue. Un nombre d'hommes égal aux PJ surgissent de ruelles perpendiculaires, encerclant la voiture, et un dernier déploie une autre chaîne à l'arrière du véhicule.

«La bourse ou la vie !» dit celui qui semble être le chef. Le combat, à mort, est inévitable. Forcer le passage mène à la crevaison des quatre roues et à l'immobilisation du véhicule, ce que Balin sait parfaitement. Le Commun tire le frein à main, et saisit une clé à molette, prêt à défendre chèrement sa vie.

Le MJ peut lancer une [jet d'EMP] pour voir si une patrouille de la Milice arrive au secours des PJ. Saint-Olwyn est doté une EMP de 11, les Astrosophes de 8. Une fois vaincus, les Fils de la Multitude s'enfuient... si interrogés, ils ne révèlent rien d'utile, n'étant que des hommes de main. Un détail néanmoins : plusieurs équipes distinctes ont été déployées sur les divers chemins probables de l'automotive.

Fils de la Multitude			PVI 5		
Croyant, Belliqueux, Laconique			ND	P 1	
Ce que le Visionnaire a rêvé, Ce croyant en a fait sa vérité					
CPU 10	AGR 9 Initiative		ative 10-	0+1D6	
Compétences	Score	Armes		Score	<b>D</b> ÉGÂTS
•Furtivité	6	•Bagarre		9	1
•Vigilance	10	•Esquive		9	-
•Intimidation	8	•Couteau		7	1D3
•Flore	2	•Coupe-coupe		11	1D6
•Effraction	4	*Arc <sup>1</sup>		9	1D8
Butin: 2D6 aes Armure: 0 (vêtements)					
Butin: 2D6 aes		Armure	e:0 (vêter	nents)	

#### Le système d'Emprise (EMP)

L'EMP est une caractéristique qui représente le contrôle dont bénéficie une faction sur une zone géographique. Lorsque le MJ désire savoir si la Milice intervient, il jette 1D20. Selon la QDS de ce jet, il est en mesure de déterminer la présence et la vigilance de la patrouille. Sur un succès critique, la patrouille est déjà là. Sur un échec désastreux, elle ne viendra jamais.

#### La demeure Diomide

S'ils continuent leur route vers le domicile de la famille Diomide, ils se retrouvent devant un imposant portail en fer plein, surmonté d'un voussoir supportant une coquette marquise, ces deux éléments semblant comme jetés là au hasard, sans aucune unité architecturale. Le reste de la propriété est à l'avenant : bâtie en granit ajusté et couverte d'ardoises, la demeure d'un étage ressemble à un animal trapu prêt à bondir. Elle donne sur un petit parc bordant la rue et est visible de loin de par ses imposantes cheminées aux couronnements en demi-lune.

Ils sont accueillis par les domestiques dans la grande salle où les poutres en chêne et le dallage de pierres bleues rivalisent d'éclat et se marient avec une décoration contemporaine, discrète et chaleureuse.

Toutefois, le majordome des Diomide leur annonce que le maître des lieux a quitté la Cité Impérissable : il est parti pour Thrax en atmoptère afin de s'occuper d'importantes affaires commerciales. Il sera de retour après-demain pour le mariage de son fils. Les domestiques s'opposent à toute tentative d'intrusion dans la demeure. Si les PJ sèment le désordre, la Milice arrive à coup sûr.

En réalité, Zeyer est bien à Nessus, il s'est rendu à la Tour du Guetteur (voir Acte III) où il prépare la suite de son plan.

#### Ce que les PJ savent sur la Multitude

Les Fils de la Multitude sont une organisation mystico-criminelle née des rêves prophétiques d'un homme surnommé «le Visionnaire». Il a rassemblé autour de lui, en Glaume, des centaines d'adeptes. Suivant les rêves du Visionnaire, la secte criminelle opère avec violence contre les autres mafias de Nessus et contre ses autorités. Son centre névralgique, où le Visionnaire habiterait, se situe sur un village de pilotis en plein milieu du lac des Anguilles, au District des Charbonniers. La Multitude empoisonne ses armes avec un venin d'insecte proche de la strychnine.



#### **ACTE II: À TOMBEAU OUVERT**

#### Indices à obtenir

-B- «Pitié! Je suis juste un bioscientifique! Je n'ai rien fait de mal! De temps à autre, je reçois des... « gens » pour l'entretien de leur pseudo-peau. Je ne sais pas qui c'est. Parfois, des messagers masqués m'amènent une bourse de chrisos et un portrait de plain-pied à imiter. Moi, je sculpte des pseudo-peaux!

-C1- « Oui, je sais ce qu'il se passe. Inutile d'employer des circonlocutions. Depuis la mort de mon mari, mon fils a pris les rênes de la famille et, dévoré d'ambition, s'est associé avec le responsable de ces substitutions au sein d'une coterie, Chemins Critiques. Cet homme de l'ombre se fait appeler le « Marionnettiste ». Honnêtement, je me demande s'il ne s'agit pas de l'Autarque. Après tout, ne sommes-nous déjà pas tous ses marionnettes ? Et si ce n'est pas lui, pour nous autres pantins, importe-t-il vraiment de savoir qui tire les ficelles ? Quoiqu'il en soit, quand le chauffeur de mon fils est venu m'informer que Zeyer souhaitait me voir à la Tour du Guetteur, j'ai refusé d'y aller. J'ai eu comme une prémonition. Je pensais que mon âge, plus que l'amour filial, me protégeait contre la substitution ».

**-C2**- «La Tour du Guetteur... Mon fils y a son repaire... Chemins Critiques... masque le Marionnettiste...».

#### Le laboratoire du Dr Norus

Si les PJ se rendent chez le thaumaturge, ils se retrouvent devant une maison de ville cossue, à deux étages. Elle fait l'angle entre une artère passante sur laquelle donne son perron et une venelle. L'entrée s'orne d'une plaque en marbre où sont gravés les mots suivants :

#### **DOCTEUR NORUS**

BIOSCIENTIFIQUE

— DIPLÔMÉ DU MONASTÈRE DE SAINT-OUROBOROS —

Un [jet de Folklore +2] permet de savoir qu'il s'agit d'une des plus grandes universités nessuniennes, enseignant la médecine, l'arquémie, la mécanologie et les biosciences. Les PJ auront beau frapper avec son heurtoir la porte de bois rainurée, personne n'ouvre. La serrure de la porte se révèle impossible à forcer [jet d'Effraction -20], d'autant qu'ils sont sur le trottoir, au vu et au su de tous - voir encadré «Le système d'Emprise (EMP) ».

Toutefois, le long de la façade donnant sur la venelle, une descente de gouttière (pas en très bon état...) serpente depuis le chéneau du toit. Si les volets du rez-de-chaussée et du premier étage donnant sur cette rue sont fermés, ceux du second étage sont ouverts. Les PJ peuvent donc grimper [jet d'Escalade -5] et s'introduire par une fenêtre, sans risque d'être repérés par les forces de l'ordre. Balin reste en bas.

Ils aperçoivent à travers les carreaux sales des ouvrants une grande pièce unique transformée en atelier. Au fond, au milieu d'un fatras d'équipement et de ce qui semble être une potence en «T» recouverte d'un drap, un homme sec, au corps noueux, en tablier de cuir, le visage recouvert d'un masque et de lunettes, est penché au-dessus de tubes à essai et d'un autoclave en train de siffler, laissant s'échapper un jet de vapeur. Derrière lui, une porte de bois bosselé est ouverte pour aérer la pièce.

Les PJ peuvent entrer sans prendre aucune précaution spécifique. Le bruit empêche l'homme, concentré sur son travail, de percevoir quoique ce soit. Ouvrir la fenêtre ne nécessite qu'un **[jet d'Effraction +5]**. Toutefois, au moment où ils mettent le pied sur le sol de béton brut, l'homme, qui a visiblement achevé son travail, se redresse, abaisse son masque et enlève ses lunettes. Le thaumaturge est un jeune homme barbu aux cheveux longs, visiblement dans la fleur de l'âge. Il voit avec effarement les PJ et un rictus de panique apparaît sur son visage. Il se rue dehors par la porte ouverte.

Si les PJ le poursuivent, ils se retrouvent sur un toitterrasse bitumé, sur lequel le thaumaturge court. Arrivé à la corniche, il effectue un saut au-dessus du vide et, après un roulé-boulé, se réceptionne habilement sur le toit gravillonné du bâtiment adjacent. Les PJ ont affaire à un franchisseur!

#### Poursuite!

Le Docteur **Norus** dispose de 20 en Escalade et de 14 en DPL. Les PJ doivent maintenant le rattraper dans une course de *roof jumping* effrénée!

#### De toit en toit

Le thaumaturge a **deux toits** d'avance sur eux. Les PJ doivent donc réussir mieux que lui à deux reprises (comparer les QDS de Norus et du PJ de tête). En cas d'équivalence de QDS, la distance demeure identique entre les PJ et leur proie. En cas de meilleure réussite, le gagnant accroît – ou diminue, selon – la distance d'un toit. Si **Norus** les distance de 5 toits ou plus, les PJ perdent définitivement sa trace.

Un échec désastreux entraîne la chute du thaumaturge ou du PJ. Jeter 1D12 pour connaître la hauteur de la chute. Infliger 1D6 DGT tous les 3 m de chute échus, sans réduction d'armure. La poursuite est probablement terminée pour celui qui tombe.



Voici les diverses situations pouvant se présenter lors de la poursuite (jeter 1D10) :

- 1. Toit en ardoise. Gris, glissant et pentu, son avers est assez facile à franchir de par les prises qu'il offre [jet de DPL +2]. Une fois au pignon, il est également aisé à descendre
- 2. Toit en métal. Vert-de-gris et en pente raide, il offre une grande facilité de déplacement. Il est, en revanche, quasiment dénué de prises pour se réceptionner. Il est aussi très facile de descendre cette pente métallique. Trop, à vrai dire, c'est un véritable toboggan... [jet de DPL -5 pour le dévers]
- 3. Toit en pierre ou béton. Ce toit plat, jonché de détritus et de fiente d'oiseaux ne pose aucune difficulté particulière [iet de DPL 0]
- **4. Toit en tuiles**. Ce toit en grosses tuiles d'argiles cuites est très pentu [jet de DPL -5 pour grimper jusqu'à l'arête], mais également très simple à dévaler
- 5. «Façade!». L'immeuble suivant est plus haut que celui sur lequel ils se trouvent: il faut sauter et s'accrocher à un chéneau de gouttière. Il faut grimper [jet d'Escalade -2] pour atteindre le toit, heureusement en pierre ordinaire
- **6. Barbecue.** Une famille commune fête l'anniversaire de sa fille aînée en organisant un barbecue familial sur le toit plat de l'immeuble où atterrissent les PJ. Pour éviter de faire voler tables, vaisselle et chaises, **[jet d'ADR 0]**. En cas d'échec spécial, les gens ne sont pas contents et le font savoir ! Cela déclenche une bagarre à main nue contre 3 quidams [5 PVI, Initiative 10 + 1D2, Bagarre & Esquive à 6, 1D2 + 1 DGT]
- 7. Petit toit coquet. Charmant, en tuiles vernissées, il cache un piège mortel : la réception se fait sur des tuiles gélives, qui se brisent à l'impact. [Jet de DPL -5] pour ne pas tomber 3 mètres plus bas, dans le grenier abritant une colonie de corbeaux des tempêtes, de gros oiseaux noirs et de très mauvaise humeur. La poursuite est probablement terminée pour celui qui tombe
- 8. Jardin botanique. Le Châtelain Horonin de la Lueur Diffuse est très fier de sa collection d'égestas, l'ortie sanglante, qu'il cultive (secrètement) sur son toit-terrasse. Effectuer un [jet de DPL -5] pour se réceptionner, sans quoi les PJ atterrissent au beau milieu d'un semis d'une forme particulièrement psychotrope, mais heureusement bénigne de la plante [VIR 4 (CST) Hallucinations]. Les lignes droites semblent se courber tandis que des lueurs étranges troublent la vue de la victime. Toutes actions Complexes -2 jusqu'à la fin de la poursuite
- 9. Oups... Le toit de l'immeuble suivant est 6 mètres en contrebas. Il faut choisir entre sauter [jet de DPL -5] et conserver sa distance sur Norus (un échec infligeant 2D6 DGT)... soit descendre par la façade avec un [jet d'Escalade +2] et se laisser distancer d'un toit par le thaumaturge

10. «Verrière!». Tout est dit. En cas d'échec spécial d'un [jet de DPL -2], les PJ se réceptionnent sur les carreaux et non sur les entretoises d'acier qui les supportent. Ils tombent 2,5 mètres plus bas dans le salon de l'Escudière Pénélope Mirena. Ils atterrissent sur son sofa, mais subissent 1D6 DGT dus aux morceaux de verre. Pénélope, en colère, appelle son amant gladiateur pour rosser l'importun. Il surgit en serviette de bain, une casserole à la main. La poursuite est probablement terminée pour celui qui chute.

#### Fin de la poursuite et découvertes

Si les PJ réussissent à rattraper le thaumaturge, ce dernier passe aux aveux sans barguigner. Ils obtiennent alors l'indice -B-. S'il se tue au cours de la poursuite, le fouiller ne produit rien de plus et les PJ doivent revenir à son domicile.

Qu'ils aient ou non rattrapé **Norus**, l'exploration du logement du thaumaturge (située au rez-de-chaussée et au 1<sup>er</sup> étage) ne révèle rien de particulier. Dans le laboratoire, les PJ découvrent un invraisemblable fouillis de produits divers : bacs de liquides, centrifugeuses, becs Bunsen, etc. Le thaumaturge n'a pas un sou vaillant, dépensant toute sa fortune dans ses instruments et solutions.

Par contre, tirer le drap recouvrant la potence dévoile un support sur lequel une pseudo-peau en cours de finition est accrochée, comme crucifiée. Horrifiés, les PJ découvrent l'imitation grotesque d'une vieille dame, comme si on avait écorché toute sa chair pour la pendre là. Balin, qui tambourinait à la porte du bas, pénètre dans la pièce – si les PJ ne lui ont pas ouvert, il grimpe à l'étage après avoir enfoncé la porte. Choqué, il hoquète de terreur en voyant la peau, s'exclamant «Mais.... c'est Dame Médéa!».

#### Dame Médéa

Balin, affolé, saute dans sa Phæton, intimant aux PJ de monter: il se rend au domicile de Dame Médéa, qu'il pense en danger d'être remplacée incessamment. La maison est située non loin de celle de Norus et la détermination du chauffeur ne leur laisse guère le choix...

#### Ce que Balin dit de Dame Médéa

Dame Médéa est la douairière de la famille Diomide, mère de Zeyer et grand-mère de Lucian. Un [jet de Folklore -5] permet de savoir que c'est l'une des rares exolinguistes de la Communauté – elle a notamment créé le *Précis grammatical de Tératoïde*. Elle est régulièrement consultée par le Manoir Absolu. Il est évident qu'elle a pour les PJ des informations précieuses et que son sauvetage pèserait lourd à leur crédit. Balin ajoute que c'est sans doute « la plus gentille personne qu'il aie jamais connue ».

Alors que l'automotive démarre dans un rugissement, se ruant à tombeau ouvert dans les rues de Nessus, les PJ, bringuebalés, peuvent admirer la maîtrise dont fait preuve leur chauffeur. Il évite avec une habileté consommée – et à grand renfort de klaxon –, charrettes à merychippus, dinornis, palanquins, piétons, chevaux et fiacres noirs. Les PJ laissent derrière eux une traînée d'apeurés, de furieux, beaucoup d'invectives, et même le son de quelques sifflets de miliciens...

#### Rapide & Furieux

L'automotive arrive devant un hôtel particulier de style art déco, dont la façade avance sur un imposant boulevard. Les PJ n'ont toutefois pas le temps d'admirer l'esthétique de la demeure : sous leurs yeux, un homme corpulent aux bras musculeux, vêtu d'un pantalon et d'un justaucorps noir, est en train de porter sur l'épaule la frèle silhouette de Dame Médéa, qui se débat comme un beau diable. D'un geste négligent, il la fourre dans le coffre comme on charge un sac de pommes de terre, avant de claquer le hayon. Balin jure et écrase le frein de l'automotive, qui vient s'immobiliser à quelques mètres de celle du sbire, qui s'est installé au volant de sa propre Phæton et démarre sur les chapeaux de roues. «C'est Garen, l'autre chauffeur de Zeyer!», dit Balin.

Garen, le chauffeur			PVI 12		
Austère, Impitoyable, Impatient			NDP 2		
CPU 12	AGR 11 Initia		ative 12+1D6		
Compétences	Score	Score Armes		Score	DÉGÂTS
•Conduite (Phæton)	17	•Bagarre		13	1D2+1
•Vigilance	14	14 •Esquive		9	-
•Jeu	12	12 •Coutelas		13	1D6+1
•Perspicacité	13 •Matraque		9	1D4+1	
Butin: 3D6 asimis		Armure: 0 (vêtements)			

La course-poursuite entre les deux bolides noirs commence. Balin arrive à maintenir la distance ; il offre à un PJ à la fois l'occasion d'entraver la fuite de Garen sans mettre la vie de Médéa en danger. Pour sauver Dame Médéa, il faut obtenir au moins trois succès. Jeter 1D6, relancer en cas de répétition :

- 1. Le pare-brise. Un PJ a l'opportunité de casser le parebrise de Garen avec une clé à molette présente dans celle de Balin [jet de CAR 0]
- 2. L'huile fumante. Balin crie à l'un des PJ de jeter une bouteille d'huile de moteur sur le capot de Garen [jet d'ADR 0]. La fumée suffoque Garen et obstrue sa vue
- 3. L'angle de tir idéal. Un PJ a l'occasion de tirer sur l'une des roues de Garen [jet d'attaque à distance 0]
- **4. Le coude-à-coude.** Un PJ a l'opportunité de sauter sur la banquette arrière, à travers le carreau ouvert ; Garen fait des embardées, gêné par les coups du PJ et tente de répondre à coups de coutelas. **[Jet d'ADR 0]**, en cas d'échec, le PJ chute sur la chaussée et subit 2D6 DGT

- 5. Le goudron. Un PJ a l'occasion de tirer sur la portière du Garen, le forçant à virer en direction d'une zone de travaux de voirie où les hommes viennent de mettre une couche de goudron chaud qui englue ses roues [jet d'attaque à distance 0]
- 6. Les caisses en bois. Un PJ aperçoit une pile de caisses en bois et crie à Balin de forcer l'autre à les percuter [jet de Vigilance 0]. La Phæton réduit les caisses en éclats mais en est ralentie

#### Dame Médéa est sauvée

Si les PJ parviennent à cumuler trois succès, l'automotive finit sa course contre un muret et **Garen** passe à travers le pare-brise, mourant sur le coup. On peut entendre les hurlements et les coups de pied de **Médéa**, enfermée dans le coffre et miraculeusement indemne.

#### Dame Médéa est tuée

Si les PJ échouent à cumuler trois succès, Garen tente le tout pour le tout pour leur échapper, mais il perd le contrôle. Moteur rugissant, la berline s'encastre dans un mur, s'arrêtant net dans un bruit assourdissant de tôle déchirée et fumante. Dans le coffre, Médéa est agonisante et a à peine la force de délivrer l'indice -C2- avant de mourir.

#### L'arrivée de la Milice urbaine

Le rodéo a, bien entendu, attiré l'attention de la Milice, qui arrive en force ; 1D10 miliciens en plus du nombre de PJ.

<b>M</b>	Milicien			PVI 11	
Méfiant, Autoritaire, Négligent			NDP 2		
De jour comme de nuit il patrou il ouvre l'œil pour régler les embro					
CPU 11	AGR 10 Initia		ative 11+1D6		
Compétences	Score	ARMES		Score	<b>D</b> ÉGÂTS
•Stratégie	6	•Bagarre		8	1D2
•Intimidation	10	•Esquive		9	-
•Vigilance	14	•Matraque		12	1D4
•Folklore	8	•Bouclier		11	1D4
•Perspicacité	12	2 *Glaive		10	1D6
Butin: 1D3 asimis		Armure: 3 (gambison léger) + 2 (rondache en bois)			

Si elle a survécu, Dame Médéa, enveloppée dans une couverture et soutenue par Balin, s'avance. C'est une belle dame âgée, aux traits gracieux et aux yeux pétillants d'intelligence. Elle fait un signe à l'officier de la Milice et tous deux vont discuter en aparté. Les PJ ne savent pas ce qu'elle lui dit, mais la Milice les laisse partir sans encombre. Quant à l'officier, il garde un air étonné sur son visage.



La vieille dame leur livre alors l'indice -C1-. Si les PJ demandent si elle a parlé à quiconque de ce qui arrive, elle répond par la négative en murmurant «Par le Conciliateur, l'Incréé et le Nouveau Soleil! Avez-vous perdu l'esprit? Savez-vous ce qui arrive aux familles comportant des substitués?»

Si elle est décédée, les PJ risquent une garde à vue pour expliquer le contexte de ce drame. Ces derniers doivent, pour l'éviter, totaliser deux succès parmi [Perspicacité, Administration & Lois, Persuasion ou Intimidation -2] (une seule tentative est permise par compétence et pour le groupe), faisant valoir qu'ils sont membres de castes nobles ou honorables (pour Manas, Coraline et Indrek) et que les Communs les accompagnant (Balin, Garnin et Atreüs) sont «leurs gens». Il n'est donc pas question que de simples miliciens disposent d'eux ainsi, mais ils se tiennent naturellement à leur disposition, ultérieurement, pour répondre aux questions... En cas d'échec, ils passent la nuit au Lochus de Kalani et sont relâchés le lendemain matin, une convocation en poche pour dans quelques jours.

#### La prison des suspects de Kalani

Inutile de tenter de s'évader des geôles du Lochus de Kalani, situées dans les sous-sols de la place-forte. Gardées par des Clavigers, les cellules sans fenêtre où sont placés les PJ ensemble sont fermées de grilles en acier. Les Clavigers sont chargés d'écouter les conversations des suspects, notant tout élément utile.

#### **ACTE III: UOLTE-FACE**

Un [jet de Folklore ou d'Orientation 0] permet de savoir que la «Tour du Guetteur» est le nom donné à un massif château d'eau désaffecté, d'une quarantaine de mètres de haut, situé non loin – voir Annexe. Un [jet de Folklore –5] pour tous, sauf pour Coraline, qui effectue un [jet de Folklore –2] leur apprend que Chemins Critiques se donne pour mission de « promouvoir des innovations de rupture », sans en savoir davantage. Personne ne sait quels autres Optimates en sont membres – sauf la Chambre des Corporations, qui enregistre les titres. Balin souhaite bonne chance aux aventuriers et reste avec Dame Médéa afin de la protéger, tandis que les PJ se dirigent à pied ou en fiacre noir vers la Tour.

#### La Tour du Guetteur

C'est une hideuse verrue de béton décrépit, dépourvue d'ouvertures apparentes, hormis une massive porte blindée émettant un léger bourdonnement. Un [jet de Perspicacité -2] permet de se douter qu'elle est parcourue d'une intense énergie fulgurique – voir repère 18. Un [jet de Vigilance -5] permet d'entrevoir la bouche d'un déversoir situé à la base de l'énorme citerne circulaire, à 15 mètres du sol. Afin d'y accéder, il faut réussir deux [jets d'Escalade 0] pour progresser le long de la façade extérieure, en s'accrochant

aux armatures et aux fers à béton que la désagrégation de la structure laisse apparaître. Attention à la chute...

À la fin de leur ascension, les PJ peuvent ramper dans le tube prolongeant la bouche, d'une largeur d'homme, puis, après avoir poussé une petite grille, pénètrent dans un vestiaire, désert. L'intérieur du château d'eau a été réaffecté. Une rangée de casiers, marqués de divers noms, contiennent la parfaite panoplie de l'ingénieur et du laborantin : casques, blouses, blocs-notes, etc. – voir repère 16.

À ce moment, la porte s'ouvre à la volée et 5 hommes armés de fusils électrothermaux font irruption dans le vestiaire. «Déposez vos armes, maintenant! Ou mourez!», lancent-ils. Un jet de [Perspicacité +2] ou de [Stratégie +2] permet aux PJ de se rendre compte que résister est une folie. Après une fouille en règle à laquelle rien n'échappe, les PJ, les mains entravées par des colliers en composite et étroitement surveillés, sont conduits le long de l'escalier en colimaçon (voir repère 12) jusqu'au Centre opérationnel dominant l'édifice.

Garde de Zeyer				PVI 11		
Méfian	Méfiant, Impassible, Loyal			NDP 2		
CPU 11	AC	AGR 12 Initia			tive 11+1D8	
Compétences	Score	ARMES		Score	<u>D</u> ÉGÂTS	
•Perspicacité	10	•Bagarre		11	1D2	
•Vigilance	14	•Esquive		11	-	
•Stratégie	8	•Fusil électrothermal		13	3D8	
•Intimidation	12	*Grenade assommante1		13	-	
•Premiers soins	6					
Butin: 1D6 asi	Butin: 1D6 asimis			Armure: 0 (vêtements)		
<sup>1</sup> VIR 5 (PER) Incapacitation						

#### Dans la gueule du loup

L'ancien château d'eau est empli d'odeurs nauséabondes et de bruits de machines. Les murs sont parsemés de câbles fulguriques et d'une myriade de tuyaux gargouillants. Il y règne une température agréable mais le noir serait complet sans les lampes fulguriques fixées aux mur. Arrivés au sommet, les PJ franchissent un sas circulaire. Lorsque la porte s'ouvre, elle révèle une salle où trône un ordinateur mécano-analogique et où s'affairent deux techniciens. La baie transparente ornant le mur extérieur de ce centre opérationnel offre une vue époustouflante: les PJ embrassent tout Kalani d'un seul regard, et aperçoivent même dans le lointain la silhouette de sa sinistre Tour Noire – voir Kit d'introduction. Sur le mur d'en face, six larges fenêtres laissent passer la lumière et permettent d'apercevoir une petite plateforme sur laquelle est posé un atmoptère.

#### **Zeyer Diomide**

Au centre de la salle, **Épaphras**, blême, discute avec un autre Optimate, physiquement son antithèse : l'homme est visiblement exultant – c'est-à-dire qu'il a du sang exulte. Au moment où ce dernier voit les PJ, il a un rictus : « Vous êtes

si... désespérément prévisibles », soupire-t-il. «Enfin, cela facilite les choses ».

«Je suis Zeyer Diomide, le père de Lucian : j'ai décidé de ne pas vous châtier mais, bien au contraire, de me montrer miséricordieux en vous offrant le plus beau des cadeaux, le même que celui qu'Épaphras a offert à sa fille. Préparez-vous à devenir de meilleures versions de vous-mêmes, comme Mlle Kornel! Depuis qu'elle est morte des blessures dues à une terrible chute, il y a quelques années de cela, mon Maître, le Marionnettiste, l'a sublimée comme automate. Cette petite sauvageonne est devenue une maîtresse femme : nous préparons actuellement sa nouvelle version ainsi que celle de son mari dans notre atelier. Vous, ses amis, serez au premier rang pour lui servir de témoins!»

«Ma chère (dit-il à **Coraline**), votre mariage sera extraordinaire et vos amis ici présents seront au premier rang pour vous servir de témoins.

Se tournant vers les techniciens, il crie : «Préparez la résection adæmonique de Mlle **Kornel**!»,

**Épaphras**, quant à lui, regarde le bout de ses souliers en silence.

#### La révélation

Se délectant de la réaction des PJ, Zeyer s'empare d'un appareil posé sur une étagère non loin de là. Il le braque sur Coraline tandis qu'un halo vert l'enveloppe et que, sur un écran situé à proximité, un squelette d'automate ne devienne visible. «Coraline est morte quelques jours après cette nuit d'hiver où elle est tombée du toit. Fort heureusement, le Marionnettiste, mon Maître, était là pour aider sa famille ».

Effectuer pour tous les PJ un [jet de VIR (VLT) -2 Choc mental] pour les PJ, sauf Coraline qui l'effectue à -5. Les PJ qui ratent leur jet sont maîtrisés par les gardes tandis que Zeyer part d'un grand rire.

#### Le cachot

Les PJ, toujours sous bonne garde, sont descendus à l'étage du dessous dans une pièce crasseuse, éclairée par une lampe fulgurique scellée dans un haut plafond (voir repère 15). Les parois, d'où pendent des chaînes, sont couvertes de taches brunâtres et une odeur méphitique y règne : au fond, une tinette côtoie un grand broc d'eau, qui est d'une propreté laissant à penser que les deux récipients sont interchangeables et que la pièce connaît une utilisation intensive. L'escouade de gardes referme une massive porte sur eux. Les PJ disposent d'une veille (1h30) pour saisir les implications de ce qu'ils viennent de découvrir, dans toute son horreur. Un [jet de Fouille 0] ne permet pas de découvrir le moindre objet susceptible de faciliter une évasion. La pièce est désespérément vide et sa porte, inviolable, est verrouillée par une serrure fulgurique.

#### Le rachat d'Épaphras

La voix d'Épaphras résonne dans la cellule, via un hautparleur dissimulé dans le plafond. Il bafouille et bégaie : « C'est épouvantable ! J'ai... j'ai vu... il prévoit de me substituer moi aussi. Vos affaires sont dans la caisse que j'ai laissée devant la porte ». Après ces mots, la porte se déverrouille dans un claquement sec.

#### L'Autoptimate (2)

Si **Épaphras** a déjà été remplacé par une machine, ce qu'il a vu sur l'établi est sa nouvelle version, plus évoluée. Naturellement, il en ignore tout et est donc persuadé qu'on va le remplacer, et non l'améliorer.

Il n'y a rien d'autre à attendre de l'Optimate. Couard jusqu'au bout, il ne réagit que parce que sa propre vie est en danger et il s'enfuit aussitôt qu'il a raccroché. Les PJ doivent rapidement quitter cet endroit cauchemardesque, ou neutraliser ses occupants et, en tout état de cause, se constituer des preuves de ce qui s'y passe avant d'aller voir les autorités.

#### Dans ses entrailles de béton et d'acier

Explorer la Tour doit se faire avec une extrême discrétion et la plus grande célérité. Aucune des portes intérieures de la Tour n'est fermée. Les PJ n'ont face à eux que 14 personnes : 5 gardes, 7 thaumaturges, 2 techniciens. Les thaumaturges et techniciens n'ont ni la volonté ni les capacités de se battre. Ils ne lèvent pas le petit doigt pour contrer les PJ et préfèrent implorer pitié en gémissant. Ils ne savent rien sur les **Diomide**, les **Kornel**, Chemins Critiques et, comme le Dr **Norus**, se contentent d'exécuter leur travail sans poser de questions, moyennant de confortables émoluments.

Les gardes, quant à eux, sont des brutes sans cervelle, loyales au Marionnettiste. Ils ne le trahissent pas.

Voici la description des lieux d'intérêt et des événements possibles de l'exploration de la Tour (voir plan). À chaque étage, les PJ peuvent rencontrer une patrouille de 2 gardes. L'EMP de **Zeyer** sur les lieux est de 12.

#### Légende du plan de la Tour

- 1 à 4. Étages.
- 5. Étage de l'ancienne citerne.
- 6. Paratonnerre.
- **7.** Escaliers (et portes adjacentes). Les escaliers sont en pierre et les portes sont en bois.
- **8.** Groupe électrogène. Une odeur d'ozone règne dans cette pièce, enveloppant une machine bourdonnante. Elle contient l'Élément qui produit la foudre nécessaire à l'installation.

La désarmer exige un [jet de Fulgurique, Stellartech ou Bricolage -2]. Il est possible de saboter la machine en déstabilisant l'Élément et, ainsi, faire sauter la Tour. Cela nécessite un [jet de Fulgurique ou Stellartech -7]. Si les PJ réussissent, ils disposent de 10 + 1D10 minutes pour quitter la Tour avant que celle-ci ne soit pulvérisée (et eux avec).

- 9. Voir plus bas à «Frères ennemis»
- 10. Atelier adæmonique. Constellé d'écrans et de claviers, il contient diverses machines stellaires et mécanofulguriques. Au fond, se tient une chaise métallique avec des entraves, surmontée d'un casque hérissé de ce qui semble être des prises de connexions neurales. Trois thaumaturges y sont présents mais ne résistent pas. Un crâne d'automate en cours de programmation est relié à une machine adæmonique. Un [jet de Perspicacité +2] permet de comprendre qu'il fera une excellente preuve.
- **11.** Stockage. Cette salle est emplie de diverses pièces mécaniques et de provisions : il s'agit de rations de l'armée de la Communauté.
  - 12. Tour cornière et escalier en colimaçon.
- 13. Quartier du personnel. Spartiate, cette salle comprend 7 lits, dont les rideaux sont tirés. Glissés sous chaque lit, deux petits coffres contiennent les effets personnels des résidents. Au centre, se tient une grande table à manger. Il règne une odeur musquée. Les PJ qui fouillent les coffres y trouvent deux pistolets électrothermaux (2D6 DGT, chargeur scellé de 5 coups).
- 14. Bureau d'Épaphras et Zeyer. Surveillé en permanence par 2 gardes, il comporte une énorme armoire métallique (ouverte) et un petit secrétaire, dont les tiroirs sont verrouillés [jet d'Effraction -5]. Au milieu d'un grand nombre de papiers sans intérêt rapports d'incidents, notes de service les PJ peuvent trouver, en réussissant un [jet d'Intendance ou de Bibliothèque -5]:
- Dans le secrétaire, une liste de 22 personnes dont, devant le nom, figure la mention «statut», suivie d'une pastille rouge, orange ou verte. Les noms «Double Lune» et «fen Aydan» y figurent en orange
- Dans l'armoire, un dossier rouge intitulé *Chemins Critiques : liste des sociétaires*. Il comporte 31 noms d'Optimates, diversement connus, dont ceux d'Épaphras Kornel et de Zeyer Diomide
  - 15. Cachot dans laquelle les PJ ont été enfermés.
- **16.** Vestiaire. Très minimaliste, il est entièrement tapissé de faïence blanche. Il comporte 14 casiers en son centre, 2 douches à l'est, dissimulées par des rideaux et 2 lieux d'aisance à l'ouest, isolés par des paravents.
- **17.** Évents. Autrefois ouverts pour l'aération, ils sont scellés par des plaques d'acier soudées.

- 18. Porte principale. Mesurant 2 m de large sur 3 de haut, cette double porte métallique sans serrure apparente est parcourue de foudre et verrouillée. Il est possible de l'ouvrir en coupant préalablement la foudre qui y circule à l'aide d'un coupe-circuit proche, ce qui peut également se faire en désactivant le groupe électrogène.
  - 19. Bouche (et sortie) du déversoir par où entrent les PJ.
- **20.** Plate-forme d'aterrissage. Un atmoptère flotte audessus de cette petite piste, ceinte d'un garde-corps en bois. Il est aux armes de la coterie des Chemins Critiques. On ne peut pas accéder à l'atmoport sans avoir traversé le Centre opérationnel. Le pilote est à bord de l'engin. Doté d'une Vigilance de 13, il est susceptible de décoller dès qu'il voit les PI.
- **21.** Centre opérationnel. Deux techniciens y travaillent en permanence. La totalité des systèmes de la Tour sont contrôlés d'ici. Il est surveillé par 3 des 5 gardes.

#### Frères ennemis

- 9. Atelier de mécanologie. Cette pièce est divisée en deux : à l'opposé des portes se trouve un plateau technique (9a) dont le mur est garni d'un grand râtelier où sont accrochés divers outils technologiques. Sur le sol sont rivés 7 supports métalliques cruciformes, supportant autant d'automates en cours de finition. Les machines sont recouvertes de pseudopeaux inachevées et les PJ constatent avec horreur que leurs traits sont une ébauche de leurs propres visages. Au moment où les PJ entrent, 4 thaumaturges discutent avec Zeyer via un grand écran. S'il voit les PJ, l'Optimate réagit en faisant un geste, hors champ. À ce moment-là, cinq endosquelettes sont secoués de spasmes : les tuyaux les reliant à leur support se détachent en chuintant. Les thaumaturges tentent de fuir tandis que les créatures mécaniques, les yeux rougeoyants, se ruent sur les PJ. Les PJ doivent se combattre eux-mêmes. Les automates se battent à mains nues.
- Si les PJ ne se sont pas faits arrêter par la Milice. Octroyer aux machines des PVI et des compétences de combat égaux à la moitié de ceux de leurs modèles.
- Si les PJ se sont faits arrêter par la Milice. Les machines ont les mêmes scores que leurs modèles et ramassent des armes improvisées. Jeter 1D4: 1. Clé à molette (1D4 DGT), 2. Câble fulgurique dénudé sous tension (1D6 DGT), 3. Disqueuse (1D8 DGT), 4. Marteau pneumatique (1D10 DGT).

Les deux autres endosquelettes sont ceux de Lucian et d'Épaphras, qui restent inanimés.

Pendant le combat, **Zeyer**, sur écran, ne cesse de se moquer des PJ et d'encourager avec frénésie les automates, applaudissant chacun de leurs coups, comme s'il assistait à un combat de gladiateurs. Les thaumaturges qui n'ont pas réussi à fuir sont tétanisés: les automates s'en prennent à eux aussi. Que les PJ l'emportent ou non, **Zeyer** coupe la transmission.

#### **ÉPILOGUE**

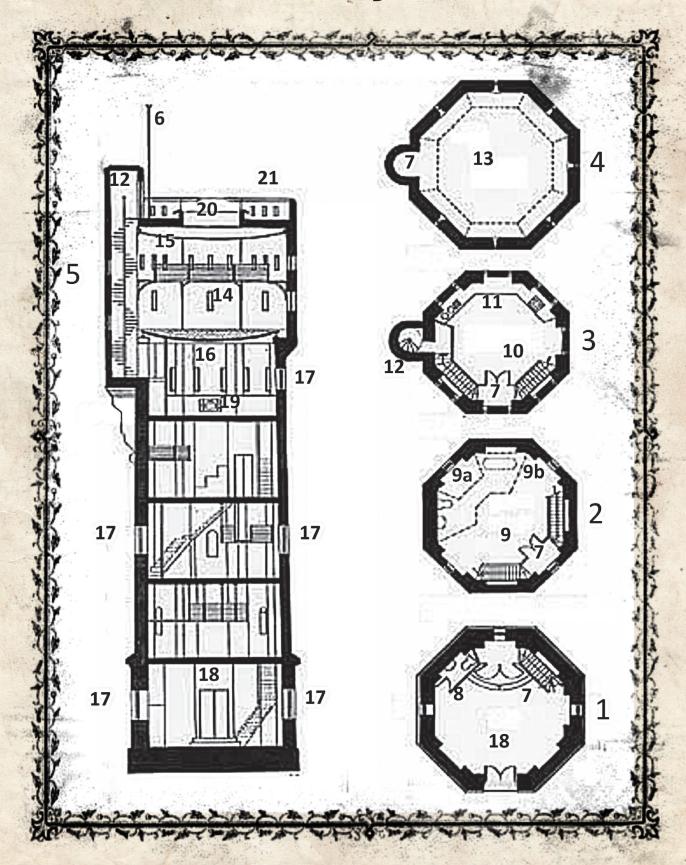
Après avoir quitté la Tour, qu'ils l'aient détruite ou pas, deux solutions s'offrent aux PJ.

- La première est de faire rapidement face aux autorités. Ils subissent un solide débriefing au lochus de Kalani, sous l'œil vigilant de deux membres du Bouclier du Trône et de deux moines d'Aquinos (mentir à ces derniers nécessite d'opposer Tromperie à leur Perspicacité de 22). Les PJ sont jetés en cellule individuelle et mis à l'isolement. Après un jour d'angoisse, plusieurs dénouements sont possibles :
- S'ils remettent aux autorités l'ensemble des documents administratifs et le crâne : l'Armiger Roald vient les féliciter pour leur travail d'investigation au service de l'Autarque et leur ordonne de conserver le plus complet silence sur leur découverte. S'ils ont sauvé Dame Médéa, cela pèse également d'un bon poids. La Tour du Guetteur est pulvérisée le lendemain dans une énorme explosion, un communiqué du bureau de l'Archonte Honorius déplorant «un horrible accident ayant entraîné la mort d'Épaphras Kornel, de Zeyer et Lucian Diomide, tous membres estimés de notre Communauté et de la Chambre des Corporations ». Si la nature d'automate de Coraline est révélée (si elle est toujours vivante), cette dernière, qui devient maintenant chef de sa famille et membre de la Chambre des Corporations, sera surveillée - ainsi que les 22 personnes figurant sur la liste, de même que les sociétaires de Chemins Critiques.
- Si les PJ ne se sont emparés que d'un des éléments (entre le crâne ou les documents administratifs) : ils sont félicités par les membres du Bouclier. Le château d'eau est pulvérisé le lendemain dans une énorme explosion, un communiqué du bureau de l'Archonte Honorius déplorant «un horrible accident ayant entraîné la mort de Lucian Diomide, membre estimé de notre Communauté et de la Chambre des Corporations ». Les PJ et leurs familles seront désormais étroitement surveillés. Si Coraline est toujours de ce monde, elle a tout intérêt à ne plus jamais remettre les pieds chez elle.
- Si les PJ n'ont ramené aucune preuve, ils sont arrêtés par une section de miliciens dès leur atterrissage et conduits au Lochus. Zeyer et Épaphras ont pris les devants. Ils ont découvert avec horreur que leurs enfants et leurs amis étaient au service d'un groupe dont le but est de remplacer les êtres humains par des automates. En tant que fidèles serviteurs de l'Autarque, ils n'ont eu d'autre choix, la mort dans l'âme, que de les dénoncer. Le cadavre de Lucian (si les PJ ne s'en sont pas débarassés) est la preuve de leurs dires. Si Coraline est toujours vivante, elle sera examinée par un médecin puis emmenée à l'écart pour un interrogatoire dans une pièce séparée... Dès qu'elle franchit le seuil, une horrible douleur l'envahit, faisant immédiatement place au bienfaisant repos d'une nuit éternelle. Les autres PJ finissent leurs jours dans les geôles de la Tour Matachine, le sauvetage éventuel de Dame Médéa leur évitant l'épée du bourreau.
- La seconde prendre la fuite -, est fortement inenvisageable : outre se condamner à une vie misérable de parias et de fugitifs, leurs familles entières risqueraient d'en pâtir gravement. Mais qui sait?



# annexes

La touk du Guetteuk



#### tables diverses (1)

#### AIDE-MÉMOIRE SYSTÈME

#### Le jet de dé ordinaire

- $\infty$  Le jet de caractéristique ou de compétence utilise 1D20
- Pour les caractéristiques, utiliser leur Score
- Pour les compétences, utiliser le total CMP (égale à APT + MTR)
- Tout Score ou CMP peut être modifié de Difficultés
- Une CMP peut être formée d'une MTR et de toute autre APT

#### La qualité de succès (QDS)

- $\infty$  La QDS dépend du résultat du D20 et s'annonce au MJ comme suit :
- Résultat inférieur et impair
- Résultat inférieur et pair
- Résultat supérieur et impair
- Résultat supérieur et pair
- Résultat exactement égal
- Résultat inférieur
- 🕏 Résultat supérieur ou égal
- «Succès normal»
- « Succès spécial »
- «Échec normal»
- «Échec spécial»
- «Sur le seuil!» (⇒ *je relance*)
- « Succès critique »
- «Échec désastreux»

#### L'amélioration de QDS

∞ Si le Score ou la CMP > 20 et que la QDS est un succès normal, rejeter ce Score/CMP moins 20. En cas de résultat inférieur ou égal, la QDS augmente d'un degré pour devenir un succès spécial

#### L'opposition de QDS

∞ Pour désigner le vainqueur de jets opposés, comparer les QDS. La meilleure QDS l'emporte. Si *ex-œquo*, il n'y a pas de vainqueur

Opposition Attaque-Défense				
QDS de l'Attaque	Résultat			
Succès Critique	Dégâts aggravés 2 fois			
Succès Spécial	Dégâts aggravés 1 fois			
Succès Normal	Dégâts normaux			
Échec Normal	L'Attaque échoue			
Échec Spécial	L'Attaquant perd 1 PA			
Échec Désastreux	L'Attaque échoue et commet une Maladresse			
QDS de la Défense	Résultat			
Échec Spécial	Le Défenseur perd 1 PA			
Échec Désastreux	• La Défense échoue et commet une Maladresse • La protection du bouclier n'est pas prise en compte			

#### Table des Difficultés

Les Difficultés modifient le Score ou la CMP avant de jeter le dé et sont cumulables

~		
Difficulté	Modificateur	
Impossible	Ne peut pas être réussi	
Héroïque	-20	
Extrêmement difficile	-14	
Très difficile	-9	
Difficile	-5	
Complexe	-2	
Facile	de +2 à +20	

#### La chute

- ∾ Chuter d'une hauteur inflige 1D6 DGT par 3 m échus
- Les protections ne sont pas prises en compte
- ◆ Chute en mouvement : +1D6 DGT par tranche de 20 km/h
- Si une créature de FT > 1 chute, elle subit FT × 1D6 DGT par 3 m

#### Détection vs. Discrétion

∞ En cas d'opposition entre compétences servant à dissimuler (furtivité, escamotage, déguisement, etc.) et à détecter (vigilance, perspicacité, etc.), comparer leurs QDS. En cas d'égalité, celui qui détecte a un doute et cherchera peut-être à en savoir davantage

Table de localisation en combat				
Localisation Contact Distance				
Tête	1-4	1-2		
Bras gauche	5-7	3-4		
Bras droit	8-10	5-6		
Poitrine	11-14	7–11		
Abdomen	15-18	12-16		
Jambe gauche	19	17-18		
Jambe droite	20	19-20		

#### tables diverses (2)

#### LE CHOC MENTAL

- ∾ VIR 0-20 (VLT ou AGR) Choc mental □
- 👁 Effets subis jusqu'à changement des conditions ou décision du MJ

#### Échec normal (jeter 1D6)

- 1. Bouffée de chaleur, sueur
- 2. Gêne respiratoire (actions -2)
- **3.** Confusion, tremblements (actions –5)
- 4. Nausée, vomissements (actions -9)
- **5.** Terreur, fuit obligatoirement
- 6. Terreur, fuit en abandonnant tout objet encombrant

#### Échec spécial (jeter 1D6)

- **1.** Confusion, tremblements (actions –5)
- 2. Nausée, vomissements (actions −9)
- 3. Terreur, fuit en abandonnant tout objet encombrant
- 4. Terreur, fuit en hurlant, s'il doit blesser un allié pour fuir, il le fait
- 5. Berserk incontrôlable contre la source du Choc mental
- et ne se défend pas. À défaut, attaque ses alliés
- 6. Passivité, pleurs incontrôlables, ne peut que se défendre

#### Échec désastreux (jeter 1D6)

- 1. Prostration, tétanie (actions -20)
- 2. Terreur, fuit en abandonnant tout objet encombrant
- 3. Terreur, fuit en hurlant, s'il doit blesser un allié pour fuir, il le fait
- 4. Berserk incontrôlable contre la source du Choc mental et ne se défend pas. À défaut, attaque ses alliés
- 5. Passivité, pleurs incontrôlables, ne peut que se défendre
- 6. Hébétude, erre sans but et ne combat plus du tout

	LL	I LIV	II S
ne respiration	= 1,5 s	,	• Un j

- Un angélus = 90 s
- our = 16 veilles
- - Une semaine = 7 jours • Une lune = 28 jours
- Un rosarius = 15 min

• Une veille = 9	0 min	• Une année = 13 lunes	
Nom de veille	Base 24 h	Activité usuelle	
1 <sup>re</sup> Prime ou Louanges	6h30-8h00	Réveil, bain, <b>déjeuner</b>	
2º Prime ou Révérence	8h-9h30	Travail	
1 <sup>re</sup> Tierce ou <i>Ouvrage</i>	9h30-11h00	Travail	
2º Tierce	11h00-12h30	Travail	
1 <sup>re</sup> Sexte	12h30-14h00	Repas	
2º Sexte	14h00-15h30	Travail	
1 <sup>re</sup> None	15h30-17h00	Travail & casse-croûte	
2º None	17h-18h30	Travail	
1 <sup>re</sup> Duodécime ou <i>Lucernaire</i>	18h30-20h00	Travail & loisirs	
2º Duodécime ou <i>Oblations</i>	20h00-21h30	Loisirs	
3º Duodécime ou <i>Oraisons</i>	21h30-23h00	Dîner, loisirs & sommeil	
1 <sup>re</sup> Vigile	23h00-00h30	Sommeil	
2º Vigile	00h30-2h00	Sommeil	
3° Vigile ou Minuit	2h00-3h30	Sommeil	
4º Vigile	3h30-5h00	Sommeil	
5º Vigile	5h00-6h30	Sommeil	

# Lêgende de la cakte 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
- 156 Tour Noire

district de droz des Charbonniers district agkicoles Zones

district de Cambrune

Le district de Kalani

4 500 m. 1000 m. 1500 m.

) m. -

NO. 21

LA GAZETTE DES BARBIERS

SAMEDI, LE 03 OCTOBRE 2020



ACTUS
PROJET
NESSUS &
NATIONS
RÉCLAMES

Bienvenue dans le vingt-et-unième numéro du Coupe-chou, la gazette hebdomadaire des Barbiers. Actualités du projet de jeu de rôle, actualités de Nessus et des nations hors-Murs, les Barbiers d'ici et de là-bas se mobilisent pour vous fournir les dernières nouvelles

www.nouveausoleil.com Sur https://fr.ulule.com/nouveau-soleil-jdr

### LE GRAND DÉPART

uverte depuis quelques jours, notre page de financement participatif sur Ulule vous permet de soutenir l'incroyable entreprise qu'est la publication d'un jeu de rôle par une petite équipe de passionnés. Dans cet univers extrêmement riche, vous prendrez le rôle de personnages aux prises avec les défis d'un âge auquel l'Humanité vit peut-être

ses dernières heures. Et, pardelà les innombrables aventures qu'offre la planète Teur, existe un fil conducteur : la Quête du Nouveau Soleil. C'est la quête ultime, que chacun porte en lui, pour que Teur renaisse de ses cendres et qu'à nouveau ses enfants voguent parmi les étoiles. Participez à notre noble mission pour l'imaginaire et l'aventure!

## Du métal sous sa peau

Le jeune Palaemon, Maître de la Guilde des Chercheurs de Vérité et des Exécuteurs de Pénitence, a mis à mort hier cinq assassins dans les arènes de Ript, au district de Kalani. Les meurtriers ont été conduits à l'échafaud où, armé de son épée *Terminus est*, le bourreau appliqua la sentence. Si l'exécution des quatre premiers misérables fut rapide, celle du dernier causa un grand émoi : la

lame de Palaemon frappa son col dans un fracas de métal déchiré. Au lieu de muscles et d'os sous la peau, il n'y avait là que fils fulguriques et métal. Les rumeurs enflent désormais dans les rues de Nessus à propos de la présence de machines dissimulées dans la population. Qui sont-elles ? D'où viennent-elles ? Que veulent-elles ? La carcasse de l'automate a été expédiée au Manoir Absolu pour expertise.

#### Mort dans un jardin de fleurs

Un haut fonctionnaire du Manoir Absolu a succombé à une crise cardiaque dans les murs de la Maison Azure, un lieu de plaisir réputé. Récemment promu, il s'était offert les services de trois courtisanes pour célébrer l'événement : une autopsie pratiquée par les moines d'Aquinos a détecté la présence d'un poison causant la mort en cas d'orgasme. Alors que le tenancier du lupanar a mystérieusement disparu, l'enquête s'oriente vers un collègue jaloux de l'ascension du jeune homme.

#### Une mystérieuse inconnue

La femme non identifiée, retrouvée dans un état d'extrême confusion il y a 11 jours dans un jardin public, a disparu de sa chambre verrouilée et barreaudée! Confiée à l'Ordre de Saint-Fabre pour y être soignée, la malheureuse parlait un langage extrêmement archaïque - seuls des Bibliothécaires ont pu en saisir quelques mots -, prétendant s'appeler « Agatha » et « avoir conduit son automotive jusqu'à Silent Pool ».

#### COTERIE DE LA MARCHE D'ÉLYSIUS

- · Essences de bois exotiques ·
- · Fourtures et animaux rares ·
  - · Or et pierres précieuses ·
    - · Cacaos et chocolats ·



CESSION PROCHAINE DE 50 PARTS DE COTE

#### Maison Auguste



Nous immortalisons votre voix pour l'éternité

CHANSONS, TESTAMENTS, DÉCLARATIONS & VŒUX NO. 24

LA GAZETTE DES BARBIERS

SAMEDI, LE 24 OCTOBRE 2020



ACTUS
PROJET
NESSUS &
NATIONS
RÉCLAMES

Bienvenue dans le vingt-quatrième numéro du Coupe-chou, la gazette hebdomadaire des Barbiers. Actualités du projet de jeu de rôle, actualités de Nessus et des nations hors-Murs, les Barbiers d'ici et de là-bas se mobilisent pour vous fournir les dernières nouvelles

www.nouveausoleil.com Sur https://fr.ulule.com/nouveau-soleil-jdr

### 90% ET ON CONTINUE

uverte depuis deux semaines, notre page de financement participatif sur Ulule vous permet de soutenir l'incroyable entreprise qu'est la publication d'un jeu de rôle par une petite équipe de passionnés. Dans cet univers extrêmement riche, vous prendrez le rôle de personnages aux prises avec les défis d'un âge auquel l'Humanité vit peut-être

ses dernières heures. Et, pardelà les innombrables aventures qu'offre la planète Teur, existe un fil conducteur : la Quête du Nouveau Soleil. C'est la quête ultime, que chacun porte en lui, pour que Teur renaisse de ses cendres et qu'à nouveau ses enfants voguent parmi les étoiles. Participez à notre noble mission pour l'imaginaire et l'aventure!

# Orage d'acier sur Kalani

Une opération aéroportée a réveillé les habitants du quartier de Consolation, au nord de Kalani. La première veille s'achevant, deux atmoptères se sont placés en vol stationnaire à dix mètres au-dessus d'un immeuble de deux étages, que la milice venait d'encercler. Dix soldats des Tuniques de sang en sont descendus en rappel, investissant les lieux par le toit. Des tirs nourris

et des cris ont été entendus pendant plusieurs minutes dans le bâtiment. Les habitants qui n'ont pas été abattus ont tous été emmenés, vers une destination inconnue. Cette descente fait suite à l'exécution inattendue, dans les arènes de Ript, d'un automate dissimulé sous une apparence humaine, qui vivait là avec toute sa prétendue « famille ».

#### le désert Le Jardin de sable,

Des voix dans

attraction majeure des Jardins Botaniques du Père Inire, est désormais interdit aux enfants. En dépit des avertissements clairement affichés à l'entrée, quatre d'entre eux ont disparu en son sein: ils auraient cédés à de mystérieux appels. Cette fois, les autorités ont décidé de faire un exemple, suite aux nombreuses affaires de maltraitance rapportées dans nos colonnes - notamment l'envoi d'enfants par les services de la Houlette. Les parents négligents ont été inculpés pour « meurtre par imprudence ».

#### Une arme du passé

La lèpre d'acier, causée par un virus morphogénique, refait surface dans la Glaume. Le fléau a été ramené par un bateau de récupérateurs de métaux venus de la Ville morte. L'équipage, ainsi qu'une trentaine de cas contact, ont été traités par incinération, aucun remède n'existant malheureusement

contre cette
épouvantable arme
biologique issue de
guerre antédiluvienne.

