

Jeux d'adulte

SYNOPSIS

Ce scénario fait suite au scénario Faux-semblants (cf. Echo Ethérique 3 & 4). La Guilde envoie les Francs-lanciers enquêter sur les commanditaires du piège tendu dans l'Akéro. Ils devront remonter la piste funeste vers le Cercle des Ludicateurs, une société secrète de personnes fortunées en quête de plaisirs macabres.

Plusieurs pistes sont laissées à la disposition du Meneur, afin de faire suite aux preuves disséminées dans l'Akéro. Les exploiter ou non reste donc à la discrétion du Meneur.

DRAMATIS PERSONAE

- Kati Oscan, ælfyn, 128 ans, archia d'Umaile. Ce sage ælfyn a su gérer le quotidien de ses concitoyens pendant tant d'années qu'il souhaite se retirer et profiter du reste de son existence. Pour prendre sa relève, il espère que Pesna se montrera assez digne pour s'attirer la confiance de ses concitoyens. **Archétype : Bourgmestre**
- Arté Ramoa, ælfyn, 53 ans, gardien du réacteur d'Umaile. Arté n'a repris le rôle de gardien du réacteur que depuis une quinzaine d'années. Son prédécesseur et maître s'est retiré pour finir sa vie à profiter des rayons du soleil. Contrairement à ses congénères, Arté est d'un naturel renfermé. Il prend sa mission très à cœur et ne sort que pour se recharger à coups d'UV. **Archétype : Artisan**
- Uthuze Nortia, ælfyn, 68 ans, riche entrepreneur et chef du Cercle des Ludicateurs. Uthuze a vu le jour et grandi à Umaile. Il souhaite rapatrier la maison Nortia dans la cité-Etat après en avoir récupéré les rênes. Dans l'ombre, il dirige le Cercle des Ludicateurs et organise des soirées-spectacles tournant autour du massacre d'aventuriers piégés. **Archétype : Bourgmestre**
- Pesna Cutu, ælfyn, 73 ans, négociant en arts. Pesna a toujours croulé sous les richesses. Sa vie n'était faite que de plaisirs gustatifs, auditifs, charnels, etc. Quelques années plus tôt, il fut approché par Uthuze Nortia pour découvrir des plaisirs interdits. C'est ainsi qu'il devint membre des Ludicateurs. Depuis le récent échec du piège sur Vétis Satre, Pesna craint les représailles de la Guilde des Francs-lanciers. Il se terre actuellement dans sa résidence à Patéra. **Archétype : Artiste**



- Alaqa Baker, humaine, 31 ans, bras armé d'Uthuze Nortia. Alaqa était une brillante élève du Collège d'Arcanologie de Brasto. Malheureusement, sa fâcheuse tendance à ne jamais écouter ses professeurs lui valut une exclusion définitive. Plus tard, elle sut attirer l'attention d'Uthuze Nortia grâce à ses compétences d'infiltration. Aujourd'hui, Alaqa lui sert de lame de l'ombre, éliminant toutes les cibles désignées par l'ælfyn.



- Demos Salatos, dakti, 59 ans, artisan à Patéra. Officiellement, Demos est un artisan reconnu pour ses connaissances en arcanotechnologie. Il vend ses services d'analyste pour aider les aventuriers à connaître les secrets de leurs trouvailles. Occasionnellement, il fabrique des contrefaçons arcanotech pour des personnes aisées voulant se vanter devant leurs amis. **Archétype : Ostrakti**



- Chipahua, désincarné, 8 ans, artisan à Patéra. Il y quelques années, Chipahua fut contacté par Uthuze Nortia pour fabriquer le convertisseur éthérique utilisé dans l'épave de l'Akéro. Même s'il ne connaissait pas la finalité de sa création, il est la première cible d'Alaqa Baker dans sa folie meurtrière.



- Geremia Arkour, humain, 62 ans, courtier. Geremia n'a ni patron, ni patrie. Du moment qu'il y a de l'argent à la clé, il est prêt à organiser n'importe quel type d'échanges. Jusqu'au mois dernier, il avait quelques contrats avec la maison Nortia. Récemment, son instinct de survie lui permit de comprendre qu'un client voulait le faire taire. Il a plié bagage pour les rues hostiles de Veio. **Archétype : Marchand**





COURSE CONTRE LA MORT

Uthuze Nortia n'a pas vraiment apprécié l'échec cuisant des Charognards. Afin d'éviter que l'on puisse remonter à lui, il a envoyé Alaqa Baker faire le ménage dans toute cette affaire. Après avoir éliminé l'acheteur à Alindra, l'assassin a mis le cap sur Patéra. Elle est arrivée quelques jours à peine avant les Francs-lanciers. Pendant son court séjour à Patéra, elle reçoit une autre missive de son maître. Pesna Cutu a laissé entendre qu'il voulait quitter les Ludicateurs. Ce droit lui a été donné, mais son silence devra être éternel.

AU FEU LES POMPIERS

Les Francs-lanciers entendent parler d'un atelier qui fut dévoré par les flammes la nuit précédant leur arrivée à Patéra. Un groupe de xéneurs sont sur les lieux pour enquêter sur la cause de l'incendie et empêcher les passants d'entrer dans les décombres. Chipahua, le propriétaire de l'atelier a péri dans l'incendie. Leur premier avis des xéneurs penche pour un accident.

A force de ruse ou de persuasion, les Francs-lanciers peuvent débloquent l'accès au site malgré les xéneurs. Pendant la fouille, un jet d'Observation (Diff 8) permet tomber sur un petit coffre-fort. A l'intérieur, ils trouvent un carnet de commandes, ainsi qu'une arbalète ælfyne (cf. Echo Éthérique n°10). En compulsant le carnet de commandes, une étrange commande se détache du reste. Une compagnie marchande établie dans le quartier des Hautes-Rives, la Maison Nortia, a commandé un convertisseur éthérique, il y a de ça de plusieurs années. La transaction est passée par le biais d'un courtier indépendant, Geremia Arkour. La commande contient des détails le souhait de ne pas avoir de numéro de série. Aucune adresse de livraison n'est indiquée. Le client devait récupérer la marchandise lui-même.

Le corps de Chipahua n'a pas encore été déplacé. Les xéneurs attendent leurs collègues, car la dépouille risque de disperser s'ils y touchent. Un jet de Médecine (Diff 10) permet de constater que le corps a été consumé de manière homogène et semble avoir subi une chaleur plus intense que les lieux. Un jet de Sorcellerie (Diff 10) permet de reconnaître les effets d'un sort Incinération.

NUL N'EST A L'ABRI

Une semaine auparavant, Pesna Cutu s'est approché de Demos Salatos afin de récupérer des preuves sur la fausse échocarte fabriquée quelques mois plus tôt. La crainte du marchand ælfyn s'est avérée contagieuse. Quelques jours plus tard, Demos remarqua qu'il était suivi par une humaine. La situation se répétant jour après jour, l'artisan devient de plus en plus paranoïaque. Il commence même à regretter amèrement d'avoir accepté cette commande. Pris de panique, il décide de se livrer aux xéneurs dans l'espoir d'être protégé derrière les murs de la Villa Xéné. Ces derniers ne croient pas forcément à son délire, mais le mettent tout de même en cellule pour une journée, pour outrage à xéneur et trouble à l'ordre public.

Les Francs-lanciers peuvent entendre parler de cette piste par des xéneurs présents à l'atelier de Chipahua, ou un jet d'Investigation (Diff 8) permet de connaître l'occupation illicite de Demos et remonter la piste jusqu'à la Villa Xéné. Négocier une entrevue avec Demos Salatos n'est pas une tâche aisée. Les xéneurs n'apprécient pas de voir des Francs-lanciers traîner dans leurs locaux. Toutefois, il n'est pas impossible pour les Francs-lanciers de jouer de tromperie ou d'acrobaties pour atteindre la cellule de l'artisan. Ce dernier n'hésite pas une seconde pour balancer tout ce qu'il sait. Un courtier lui a commandé une contrefaçon d'échocarte basée sur la légende de Riben. Il payait bien et disait travailler pour une grande famille marchande. Demos ne sait pas pourquoi son client voulait un tel objet. Il a entendu des rumeurs que le client a fait ses valises pour Veio, quelques semaines plus tôt.

A la nuit tombée, Alaqa Baker compte utiliser ses capacités magiques pour éliminer Demos dans sa cellule. Si elle parvient à exécuter son plan, la dépouille du dakti sera retrouvée le lendemain matin dans une mare de sang. La victime a été égorgée. Les seuls propos que les xéneurs ont enregistrés dans son dossier concernent des propos incohérents liant Pesna Cutu, Geremia Arkour et le Bourbier de Riben.

Si les Francs-lanciers décident d'investir la Villa Xéné de nuit, ils tombent sur Alaqa Baker peu avant qu'elle passe à l'acte. Selon la situation, cela peut être juste avant qu'elle n'utilise son sort de Passe-Muraille ou juste avant que sa lame s'abatte sur sa cible. S'ils parviennent à maîtriser l'assassin, les Francs-lanciers trouvent, dans ses poches, une missive ordonnant l'assassinat de Pesna Cutu, signée **U.N.**



TRAITRE A BORD

Pesna Cutu était présent auprès d'Uthuze Nortia, quand ce dernier apprit que les Francs-lanciers étaient sortis de l'Akéro. Redoutant la vengeance de la Guilde, Pesna a récemment décidé de quitter le Cercle des Ludicateurs. Par naïveté, il décida d'en parler à Uthuze Nortia, espérant partir en bons termes. Le chef du Cercle accepta simplement son départ, avant de le congédier. Dans les jours qui suivirent, Pesna apprit que les derniers membres démissionnaires avaient eu quelques soucis de santé ou d'étranges accidents dans les mois qui suivirent leurs départs. Il se donna pour mission de trouver autant de preuves que possible, en guise d'assurance-vie. Il récupéra une facture au nom de la famille Nortia auprès Demos. Depuis ce jour, il se terre dans sa demeure de Patéra. Afin d'assurer sa sécurité, il s'est payé les services de deux mercenaires orques. Il compte sur ces guerrières pour repousser toute menace, assez longtemps pour qu'il puisse fuir le plus loin possible.

S'ils se présentent de manière officielle, Pesna est prêt à accueillir les Francs-lanciers. Il est prêt à dénoncer Uthuze Nortia si sa sécurité est assurée par la Guilde. De plus, il souhaite être reconnu comme n'ayant aucun lien avec les agissements du Cercle des Ludicateurs. Si ces exigences ne sont pas acceptées, il congédie les Francs-lanciers.

Toute tentative d'effraction est vue comme une tentative d'assassinat par Pesna et sa garde. Ce dernier fait aussitôt appel à ses mercenaires, en hurlant à pleins poumons.

- Si Alaqa Baker est sorti indemne de la Villa Xéné :

Le lendemain soir, Alaqa Baker leur rend une petite visite. Des bruits de lutte résonnent dans le quartier, réveillant les voisins les plus proches. De la confrontation, seule une mercenaire ressort en vie, mais avec de sérieuses blessures. Sa compagne et son client gisent dans leur sang. Les Francs-lanciers retrouvent la dépouille d'Alaqa Baker dans le jardin. Ce dernier tenta de fuir la demeure, mais succomba à ses blessures en chemin.



SI TU VAS A VEIO

Les affaires de Geremia Arkour à Patéra semblaient tourner au vinaigre. Le courtier préféra se réfugier auprès d'un client plus "honnête", la Main d'Argent, que se faire planter dans une ruelle de la cité-état. Il se fait désormais appeler Silvio Kurosawa. Son cœur de métier reste le même qu'à Patéra. Il a juste changé de méthode. De courtier, il est passé receleur, transformant ainsi la contrebande de son client en montagnes de tael.

Trouver Geremia Arkour dans cette ancienne cité minière ne sera pas une mince affaire pour les Francs-lanciers. Hormis quelques grands pontes de la Main d'Argent, personne ne connaît la véritable identité de Silvio Kurosawa. L'homme ne se cache pas particulièrement. Comme de nombreux véiens, il arpente quotidiennement les rues de la cité. Un jet d'Observation (Diff 10) permet de remarquer qu'il a toujours deux gardes du corps, qui le suivent aussi discrètement que possible. Aborder Geremia trop frontalement peut amener à un quiproquo et une confrontation armée avec les deux porte-lames. Le courtier préférant le tintement des tael au fracas des armes, il peut proposer un accord aux Francs-lanciers contre son témoignage.

Geremia s'est récemment fait rouler par un contrebandier agamide. Son orgueil l'empêche d'assumer son échec auprès de la Main d'Argent. La perte financière s'élève à plusieurs milliers de tael. Se faire rembourser par les Francs-lanciers ne l'intéresse pas. Il attend plutôt d'eux qu'ils fassent en sorte que l'agamide ne soit plus de la partie, quelle que soit la méthode employée. Une fois leur mission accomplie, Geremia rédige un témoignage écrit signé de son sceau.

Dolma Sunuwar est le capitaine de l'Anjala, une jonque céleste actuellement arrimée à l'orée du Grand Souk. L'équipage est composé de 7 membres, dont Dolma. La jonque est toujours gardée par minimum trois membres. En début de soirée, le reste de l'équipage part profiter des attractions locales. En cas de confrontation, prenez l'archétype de Pirate pour Dolma et son équipage.

CHASSEUR CHASSE

CLIMAT ELECTRIQUE

Afin de s'assurer la place d'archia, Uthuze Nortia a décidé de s'installer dans la succursale d'Umaile. Depuis quelques semaines, il profite de ses réseaux pour attiser les conflits au sein de la cité-état. Il espère ainsi décrédibiliser Kati Oscan et Arté Ramoa. Les rues de la cité sont placardées d'affiches électorales en tous genres. Les rumeurs à l'encontre des adversaires d'Uthuze vont bon train. La situation est devenue tellement tendue que les habitants sont à couteaux tirés dès qu'ils croisent un partisan du camp adverse.

En se renseignant, les Francs-lanciers peuvent apprendre les rumeurs suivantes :

Rumeur

Arté Ramoa est le fils caché de Kati Oscan. C'est le retour à la monarchie qui est prévu pour Umaile.

Kati Oscan a dépensé sans compter pour son festival de l'art. Les comptes de la ville sont à sec. Seuls des experts sauront redresser la barre.

Arté Ramoa n'est qu'un homme de paille. On l'a assigné au poste de gardien du réacteur, car il n'a rien à faire. En situation de crise, il brille toujours par son absence.

Arté Ramoa s'est embrouillé avec un marchand de Patéra, un certain Pesna Cutu, juste avant son "départ". Certains disent qu'Arté l'a plutôt assassiné. Son corps est sûrement caché dans les méandres du réacteur. Mais, Kati Oscan couvre ça pour une raison qu'on ignore.

A plusieurs reprises, Arté Ramoa a proféré des propos belliqueux envers les orques. Enverra-t-il les jeunes pousses d'Umaile mourir pour une nouvelle guerre ?

PIEGE D'EMERAUDE

Uthuze Nortia réside dans une sublime tour végétale dont les parois transparentes laissent passer tous les rayons du soleil. Au RDC, les lieux sont gardés par quatre mercenaires ælfyns, habillés en majordomes. Ici, le rare mobilier est plus fonctionnel que décoratif. Uthuze ne tient pas à ce que ces porte-sabres ne brisent des objets de valeur. Les Francs-lanciers sont refoulés dès l'entrée par les mercenaires.

Le premier étage lui sert à accueillir ses convives et les relations de travail. Les lieux sont faits de sorte à profiter pleinement de la vue sur le Umaile et son réacteur, le tout baigné dans une brume rafraichissante. Quelques tables basses ont été disposées çà et là, ainsi que des coussins pour se prélasser à même le sol herbeux.

Le deuxième étage est constitué d'une cuisine, d'une buanderie et tout le nécessaire pour héberger le personnel domestique de la demeure.

Depuis quelques mois, le troisième étage est devenu le lieu de réunion du Cercle des Ludicateurs. Les membres du Cercle s'y retrouvent de manière régulière pour admirer les montages d'Uthuze. On y échange alors sur la manière de filmer les souffrances des participants, parie sur leurs espérances de vie et partage les derniers potins de la région. Des sièges faits de mousse végétale sont disposés en cercle autour de projecteurs d'eidogrammes.

Depuis le quatrième étage et dernier étage de son édifice, Uthuze Nortia peut admirer sa collection d' eidogrammes. Au premier abord, il s'agit uniquement d'œuvres populaires: des films, des reportages, etc. Un jet d'Observation (Diff 12) permet de déceler que le meuble dispose d'un faux-fond. Une fois ouvert, c'est une collection bien sombre qui s'offre aux Francs-lanciers. Toutes les victimes des Ludicateurs ont droit à leurs archives montées en plusieurs anthologies d'un goût douteux.

Si les Francs-lanciers décident d'entrer dans la demeure par leurs propres moyens, Uthuze fait mine de porter plainte auprès des autorités locales. Aux Francs-lanciers de prouver le bien fondé de leurs actions. S'ils parviennent à l'inculper, Uthuze Nortia sera mis aux arrêts en attendant son procès.

Il est aussi envisageable que les Francs-lanciers se rapprochent de Kati Oscan, pour dévoiler toute l'horreur de l'affaire. Ce dernier envoie la milice locale arrêter Uthuze Nortia, qui n'oppose aucune résistance, convaincu d'être intouchable.

BILAN

De retour à la Commanderie, les Francs-lanciers reçoivent 3 Astres pour avoir mis à jour les auteurs du piège de l'Akéro. Ils gagnent un astre supplémentaire s'ils ont entravé la série de meurtres d'Alaqa Baker.

Quelques jours plus tard, ils apprennent qu'Uthuze Nortia a disparu de sa cellule. Le secret de son évasion est un véritable mystère. On sait juste que le garde a été retrouvé un couteau dans le dos. De rares témoins disent avoir aperçu un gigantesque animal survolant cette nuit-là.

BESTIAIRE

ALAQA BAKER

ALAKA BAKER		INDICE DE DANGER: 46			
PV	22	RDC	5	PM	15
CAR	3	TRAITS	Traits raciaux, Assassin, Timidité maladive		
DIS	4	CAPACITES	Combat rapproché : 4 Discrétion : 3 ▲ Esquive : 2 Sorcellerie : 4		
MAÎ	3	ARMES	Stylet (CD : 1D8 + 3)		
PRE	3	ARMURES	Vêtements de voyage		
ROB	3	SORTILEGES	Incinération, Passe-muraille, Yeux de Faelys		
VIG	3				
FOR	2				
RAPIDITE	6				
SPRINT / CHARGE	12				
RESISTANCE PHYSIQUE	10 (12)				
POIDS	70				
RESISTANCE MAGIQUE	14 (16)				
RESISTANCE MENTALE	12				
SEUIL DE BLESSURE	6				