



Meneurs Only !
CAMPAGNE
ÉCLATS DE LUNE

La compagnie des fous (2/2 – par Rafael)

La partie concernant les Fous sert essentiellement à donner deux informations aux Armes-Brisées. La première grosse info, c'est l'état actuel de l'organisation de Melaus. La seconde, c'est l'imminence d'une opération majeure et d'une catastrophe à suivre. En gros, Melaus a bientôt fini ses préparatifs de BBEG et, malgré les efforts des PJs, il va tenter le coup.

Les informations aux mains des Fous devraient suffire pour aider votre groupe à se préparer pour cette dernière nuit d'affrontements face à leur Némésis. Encore va-t-il falloir récupérer tout ça. Au passage, les PJs peuvent aussi pirater la compagnie et l'ajouter à leurs rangs, plutôt que la laisser s'aligner aux côtés de l'elfe le plus grognon de l'ère moderne.

C'est l'histoire d'un fou...

Comment organiser / faciliter la rencontre entre vos PJs et un membre de la bande ? Ce sera votre souci essentiel pour cette partie de l'histoire. Il va falloir trouver où faire surgir les membres de la compagnie pour qu'ils soient sur le chemin d'un PJ, bien remarquables, intéressants, mais pas trop évidents. Idéalement, vous ne devez pas les intégrer à l'histoire ; vous devez laisser un PJ le faire pour vous.

C'est précisément pour cela que j'ai décrit et détaillé les membres les plus intéressants de la compagnie en profondeur, avec histoires, anecdotes, styles. Pour que vous puissiez vous les approprier, les connaître et saisir au vol les occasions quand elles surgissent, pendant cette dernière ligne droite.

L'idée, c'est que lorsque vos PJs chercheront un figurant pour telle ou telle tâche, vous puissiez vous servir d'un Fou de passage pour l'intégrer à l'histoire. Un PJ déclenche une bagarre dans un bouge et réclame de l'aide pour corriger une bande de racistes ? Yap sera justement là et se glissera à ses côtés sans hésiter, avant de leur présenter ses amis une fois la poussière retombée. Deux PJs parlent fringues et cherchent du matériel dans un marché ? Quantin se permet de les aider, passionné par le sujet et de très bons conseils.

Une fois le pied dans la porte, ce figurant pourra devenir un compagnon de beuverie et raconter son histoire. Ou bien il deviendra l'intérêt amoureux d'un PJ et finira par entendre parler d'un truc qui lui fera comprendre qu'il a des informations pour eux. Si vous êtes habitué à jouer les moments calmes et la vie quotidienne, je doute vraiment que cette partie de l'histoire vous pose problème.

Les Fous à Pôle

Les Fous sont arrivés à Pôle peu avant le moment où vous les introduirez dans l'histoire. Mais pourquoi exactement et que savent-ils des projets de Melaus ? Petit passage en revue de toutes ces questions.

Les Fous ont été contactés il y a quelques semaines par des messagers et des entremetteurs. Le bruit courait qu'un client influent et riche, un polard bien renseigné sur les compagnies, cherchait à recruter des gens pour une mission particulièrement bien payée. Qui plus est, cela se déroulerait à Pôle, dans l'enceinte de la cité, et en bonus avec la paye, il y aurait l'autorisation exceptionnelle de combattre dans la ville. Les Fous virent là l'occasion de se refaire une santé financière et une réputation. De quoi enfin se relever.

La convocation prévoit une rencontre avec le mystérieux client, pour discuter du contrat et probablement lancer les choses peu après. C'est pourquoi tous les membres de la compagnie qu'Atika et Brucin ont pu rameuter sont là. Certains sont encore hors-la-ville, dans un caravansérail des voies du sud. Les autres profitent de Pôle, en essayant de se renseigner sur ce qui se passe en ville. En particulier sur ce qui peut justifier l'intervention d'une compagnie mercenaire.

by **BADBUTA**
+ Editions John Doe

Participer, commenter, questionner !

Pour discuter de cet article ou pour des questions plus générales, passez donc nous voir sur BadButa.fr, et postez sur notre Discord – www.badbuta.fr/discord

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Relu par Frédéric Lipari.

Ce que savent déjà les Fous

Voilà un listing des certitudes qu'ont les Fous, après quelques enquêtes rapides. Ce sont des informations parcellaires. Il y a même une ou deux erreurs dans le lot, indiquées en italique. Que voulez-vous, tout le monde n'est pas aussi doué que des PJs formés et malins comme les vôtres.

- Le client est un chef de guerre, voire un Porteur réputé mais très discret, avec déjà une force armée à disposition.

- *Il y a une faction politique ou une famille importante mêlée à la tête de l'affaire.*

- Il y a d'autres compagnies sur le coup, mais il est possible que le client décide d'en embaucher plusieurs avec les mêmes avantages – le droit d'entrer dans Pôle en particulier.

- Des factions d'Armes sont mêlées à l'histoire. La Mort carmin et l'Ordre nouveau, mais aussi des gens œuvrant pour la défense des Hysnatons. Drôle de mélange...

- *Il est probable que le contrat vise le Mois du bonheur, avec qui le client a eu des ennuis.*

- Il sera possible de rencontrer le client à son retour à Pôle d'ici peu. Cela permettra d'en savoir beaucoup plus, mais il faudra s'engager par contrat pour apprendre la totalité de l'affaire.

- L'une des compagnies en concurrence sur l'affaire a déjà récupéré un contrat un peu particulier. Elle défend et assure la sécurité d'un quartier de loges (Les pentiers).

C'est fait discrètement et sans autorisation, mais ça donne déjà une idée de l'endroit où se fera l'affaire proprement dite.

Les concurrents

Il y a deux autres compagnies à Pôle en ce moment, avec trop d'effectifs pour que ce soit un hasard. Ce sont effectivement des concurrents sur la même affaire, elles aussi venues pour essayer de décrocher la timbale.

Les Rogne-bougres sont une compagnie de scories. Pour rappel, ces groupes particuliers rassemblent des Hysnatons, souvent gratinés, misant sur la camaraderie autant que sur le rejet des normaux pour souder leurs rangs. Les Rognes sont une unité essentiellement raciste et agressive, même si ses membres sont assez disciplinés pour ne pas se comporter partout comme des brutes stupides. Il vaut mieux, cependant, ne pas les croiser tard dans une ruelle discrète, surtout si vous êtes un humain de base. Ils ont souffert depuis le berceau de ce qu'ils sont, et n'auront aucune pitié lorsque ce sera votre tour.

Arrivés les premiers, ils ont réussi à récupérer un travail en attendant le retour de Melaus et la négociation proprement dite. Pour le moment, ils bossent discrètement pour un sous-fifre de Melaus, à défendre les loges des Pentiers (quartier #616). Ils ont déjà viré quelques squatteurs et malfrats de bas étages. Ils ont aussi pacifié les nuits du secteur en empêchant les rassemblements et les maraudes. Leur action est discrète mais efficace. Du côté des habitants, on ne sait pas trop quoi en penser, mais après tout, tant qu'ils ne font pas de mal aux bonnes gens et qu'ils se tiennent tranquilles ?

Le fait qu'ils soient une compagnie reconnue et bossent en ville devrait faire réagir la milice... mais celle-ci reste étonnamment absente et s'arrange pour éviter les Rognes. Elle suit simplement les ordres qu'elle a reçus, notez bien. Si les PJs cherchent des preuves que Melaus a arrosé ou menacé le chef de quartier, ce sera une piste facile et rapide à suivre : ledit chef est mort d'un accident stupide il y a trois mois, et son fils se promène avec une elfe splendide à son bras depuis. Au moins c'est clair. Melaus tient le secteur, avec un prête-nom à la maison de quartier, une espionne dans son lit et sûrement des gens en place. On en reparlera bientôt, mais c'est effectivement près d'ici que se déroulera le combat final.



Dernière compagnie impliquée : les Centaures de Keff. La bande sera connue de tous fans de théâtre classique ou d'histoire impériale. Cette petite compagnie est constituée de Dérigions et de gens du Centre. C'est la continuité, selon la légende, d'un clan dess légendaire ayant participé à la guerre contre les Elfes et à la guerre des cendres. Keff était aussi un porteur d'Arme – à moins que ce ne soit un titre honorifique, ou le nom de l'Arme ; les sources se contredisent là-dessus – et un chef d'exception.

Pendant la guerre des cendres, les Centaures participèrent à plusieurs batailles décisives. Entre autres, ils firent partie des forces prises dans le grand incendie des champs du nord, et la tempête de fluide qui s'ensuivit. Le clan dess fût décimé, et la fin de la guerre fût compliquée pour eux. Toujours est-il qu'à la fondation de l'Empire, il n'y eut pas de famille De Keff, et que le nom manqua de disparaître. Mais quelques fidèles, des descendants ou des proches – ou des serviteurs voulant s'accaparer le prestige d'un nom illustre – firent renaître la légende de ce clan en fondant la compagnie des Centaures de Keff.

Les Centaures sont aujourd'hui une compagnie exclusivement dérigione, de sang et de tradition. Ils opèrent dans les terres encore fidèles à l'Empire, actuellement essentiellement sur le front de l'est, face aux Vorozions. C'est, pratiquement, une unité informelle de l'armée de Pôle, avec simplement un look et une organisation à elle.

Du coup, la rumeur d'un contrat donnant le droit, une fois rempli, de revenir et d'opérer à la capitale... c'est un rêve éveillé pour les Centaures. Évidemment, leur spécificité principale – une cavalerie légère féroce et expérimentée – ne sera pas d'un grand secours en ville, mais pensez au prestige ! Tout ça fait beaucoup pour motiver les Centaures, mais ne les rend pas causants du tout. Ils savent que d'autres compagnies sont sur les rangs pour ce contrat. Les approcher pour se renseigner sera, sauf très bonne idée, voué à l'échec. Après tout, vous pourriez être un espion ou un malfaisant infiltré...

Note sur la fameuse autorisation

Melaus a réellement promis, dans ses messages aux compagnies, que celles qui bossaient avec lui bénéficieraient d'une autorisation impériale pour entrer à Pôle et travailler dans les murs de la ville. C'est totalement inattendu, et personne ne sait d'où il tire un tel pouvoir. En fait, seul l'Empereur pourrait faire un tel cadeau, ou une famille noble au plus près du trône. Autant vous dire que ça alimente discussions et craintes dans les compagnies.

En réalité, Melaus tire cette autorisation impériale exceptionnelle... de son cul. Non, plus au fond. Oui. Là, à gauche. Il n'y a aucune autorisation à attendre, et personne au palais ne signera quoi que ce soit. Si Melaus se permet un tel coup de bluff, c'est essentiellement pour deux raisons. Primo, c'est tellement énorme que personne ne pensera directement que c'est du pipeau. Secundo, le plan de l'elfe prévoit la destruction de Pôle et l'effondrement de l'Empire à très court terme. Donc ce genre de petit mensonge... on s'en cogne, non ? Les compagnies pourront bien venir se promener sur le champ de ruines si ça leur chante...

Les messagers et contracteux

Dernières sources possibles pour se renseigner sur l'origine du contrat : les messagers et entremetteurs qui l'ont diffusé au départ. En discutant avec plusieurs d'entre eux, il sera possible de remonter à Nigrelin Mašto, « Négociant en contrats, accords et recours ». Nigrelin est une fripouille assez complète, mais un garçon adorable s'il pense pouvoir en tirer ne serait ce qu'une piécette. Écrivain public au départ, il est devenu rédacteur d'actes officiels avant de devenir fourgue pour tout ce qui est compliqué, tordu et vaguement illégal, mais pas trop. Le genre de gremlin que la populace adore, que les fripouilles utilisent et que la milice supporte contre une ou deux infos de temps en temps.

D'habitude, les salopards du calibre de Melaus ne font pas appel à lui, mais vu l'urgence et l'état de son organisation, l'Hysnaton n'a pas vraiment pris le temps de chercher mieux. Nigrelin confirmera donc que c'est un dénommé Melaus qui est venu le voir un soir, avec quelques sous-fifres. Il confirmera le contenu des messages envoyés à toutes les compagnies que Nigrelin savait à portée, et le fait que six d'entre elles aient répondu à l'appel. Pour le moment, seuls les Fous, les Centaures et les Rognes sont effectivement arrivés.

Sur Melaus, Nigrelin confirmera qu'il était énervé presque en permanence, contre tout le monde, ses hommes aussi au passage.

— Ce n'est clairement pas quelqu'un de stable, ni qu'on a envie de contredire. Il a l'air prêt à vous tuer sans réfléchir. Et en même temps, il a l'air joyeux, presque excité. Clairement, il attend un truc et c'est ça qui le fait tenir. Quoi que ce soit, je ne veux pas être là pour savoir pourquoi il est aussi impatient.

Et dans 15 jours, début de la fin de l'histoire de Melaus (...ou de Tanæphis).