

Pas d'édito.

Jušte la fin de la campagne.

Ça vous va ?



Meneurs Only !
CAMPAGNE
ÉCLATS DE LUNE

La seconde aube (1/3 – par François et Rafael)

Voici, pour lancer le dernier scénario de la campagne, une série d'informations plus ou moins décousues. Certaines étant extraites de notre dossier *Silences*, elles devraient vous intéresser même si nous avons omis quelques détails... révélateurs.

C'est simplement une introduction, un peu d'info-dump. Mais, que voulez vous, parfois c'est nécessaire avant d'arriver au grand spectacle et aux scènes vraiment marrantes. En parlant d'informations, je recommande d'avoir à l'esprit celles données dans les opus 281 (les partis politiques dérigions) et 292 (Bert et Andrejean, les bases).

UNE CURIOSITÉ ARCHITECTURALE DES PALAIS ELFIQUES

Cela fait plus de mille ans que les Dérigions ont fait de Pôle leur capitale et se sont approprié les palais elfiques. L'être humain a donc régné sur les Éminences plus longtemps que les fondateurs de la cité.

Pourtant les palais d'albâtre ont des moyens de rappeler aux Dérigions qu'ils ne sont pas chez eux. De temps en temps un passage dérobé apparaît quelque part dans les palais, ouvrant sur une salle déserte abandonnée depuis des siècles. Quelques jours plus tard la salle disparaît et on ne la reverra peut-être que dans plusieurs décennies, ailleurs, voir dans un autre palais. Ces pièces mouvantes font parfois office de « capsule temporelle », permettant de découvrir un trésor ou des documents anciens.

Il arrive aussi parfois qu'un promeneur solitaire se perde dans les couloirs d'un palais, alors même qu'il suit un chemin qu'il connaît par cœur. Il peut alors se retrouver à errer pendant plusieurs heures, avec la drôle d'impression de systématiquement passer par le même endroit avant d'enfin arriver à destination. Dans certains cas, le « gag » va plus loin et le promeneur se retrouve dans une pièce d'un autre palais, parfois même sur une autre Éminence. Cela a déjà donné lieu à quelques quiproquos amusants, quelques coucheries improbables, mais aussi quelques meurtres embarrassants.

Ce phénomène, fort heureusement rare, est totalement aléatoire et personne – ni Arme ni mortel – n'a réussi à en comprendre le fonctionnement.

BERT III

Durant tout le début de son règne, Bert III et sa sœur avec lui, grandissent entourés de courtisans et de nobles avides de pouvoir qui les entretiennent dans l'illusion d'un Empire toujours au faite de sa puissance. Le môme ainsi bercé de belles histoires est confiné dans son palais sous prétexte de tradition séculaire. Il ne se pose pas de question et fait sagement tout ce qui est demandé par ses conseillers proches, en particulier Roland Andrejean-des-coupoles, le plus influent des membres de la coterie qui contrôle le palais.

Relisez simplement l'Opus 292. L'histoire d'Andrejean et de ses manigances est là, avec celle de la jeunesse de Bert. Il n'y manque qu'un unique élément... inattendu.

Comme on l'a dit plus haut, les palais elfiques sont dotés d'une géographie étrange. Un jour de 1034 dN, alors qu'il joue avec sa sœur dans une zone bien surveillée du palais, Bert s'aventure dans un recoin qu'il ne connaît pas, et se retrouve perdu dans des galeries elfiques situées... quelque part dans les sous-sols de Pôle. Il s'agit d'un de ces endroits oubliés ou nul n'a probablement mis les pieds depuis la fondation de l'Empire. Sauf qu'en l'occurrence Bert y trouve plusieurs cadavres desséchés ainsi qu'une Arme-Dieu à l'abandon, comateuse. Elle s'appelle Saka et cela fait presque trois siècles qu'elle moisit là, au point de n'être plus trop sûre de comment son Porteur et ses potes sont venus mourir dans ce souterrain. Alors, comme un gosse recueillant un chiot perdu trop mignon avec ses grands yeux humides, Bert devient le Porteur de Saka. Heureusement l'Arme maîtrise la *Disparition*, un des rares pouvoirs restant après sa longue solitude. Cela sauve la vie du jeune Empereur lorsqu'il retrouve le chemin du palais et explique à ses précepteurs paniqués qu'il s'était juste endormi dans un coin.

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.

SAKA

Arme-majeure –
Puissance 2 (120 points)
Épée longue en acier
Personnalité neutre
Style : Insatiable fouineuse
attentive au moindre détail
Aspects : Feinte,
Insaisissable, Mentir et
baratiner
Pouvoirs :
Communication à longue
distance, Disparition
Limitations : Désir
atrophie (Violence)
Motivation majeure :
Résoudre les mystères et
découvrir les secrets
Attention : la
communication à longue
distance de Saka ne
fonctionne pas quand elle
est à l'intérieur du corps
de son Porteur. Pour
l'utiliser Bert doit sortir
Saka, ce qu'il ne fait que
quand il est certain d'être
totalement en sécurité.

FINALIS

Arme-majeure –
Puissance 3 (230 points)
Chaîne en argent embuée
terminée par un poinçon
Personnalité féminine
Affiliation : Mort carmin
Style : Tueuse méthodique
et enthousiaste (une vraie
nerd de l'assassinat en fait)
Aspects : Étiquette et
mondanités, Frappe
furtive, Infiltration et
déguisements, Rapide
Pouvoirs : Des aspects
critiques ou sous contrôle,
Marque du chasseur
(cf. Opus 44), Passe-
muraille
Motivation majeure :
Assassiner des gens
célèbres ou important et
s'en vanter

Saka, affaibli et l'esprit embrumé, joue la carte de la discrétion totale, encourageant Bert à ne révéler son existence à personne. Avec l'aide de son Arme, Bert commence à prendre conscience qu'on lui ment ; que l'Empire n'est pas le lieu merveilleux vanté par ses précepteurs et ses conseillers. À l'époque où Saka s'est perdue, la révolte vorozione avait déjà commencé donc, même sans être à la page, l'Arme se rend compte qu'il y a anguille sous roche.

Il faut presque six mois à Bert et Saka pour réaliser l'ampleur de la situation et du complot. Dès lors, le jeune souverain – il a presque neuf ans – et son Arme-Dieu commencent à ourdir un plan pour reprendre le contrôle de l'Empire. Il leur faut une année pour que Bert soit prêt, sûr de lui, de sa cause, de ses alliances.

Alors, il faudra frapper fort et sans pitié...

Saka

Saka est une épée longue de facture piorade, dans le style heloiï, incarnée pendant une attaque sur la chaîne des forts en 462 dN. Sa personnalité est neutre, avec des traits de caractères qui évoquent un furet doué de parole, ou un chaton séducteur quand elle veut quelque chose. Saka est une curieuse insatiable. Elle adore explorer, fouiner et exhumer les petits secrets. Elle fait ça pour le plaisir de la découverte, mais si son Porteur cherche à en tirer un avantage pécuniaire ou politique cela ne la gêne pas.

FINALIS

« Beaucoup d'Armes rejoignent la Mort carmin pour de mauvaises raisons. La colère. La rage furieuse. Le goût du combat et de la célébrité. L'envie d'une meute à rejoindre pour dévaster et massacrer. Ce ne sont pas de mauvaises raisons en soi, évidemment. Ce sont simplement des expressions futiles d'une incompréhension.

La Mort carmin, en premier lieu, est l'expression de la mort. Tout le reste n'est que du décorum. Du bruit inutile. L'important c'est la mort. L'élément terminal, définitif d'une existence. Le point final qui clôt et rend la vie complète, exacte, observable.

À partir de ce moment-là, on peut savoir ce que valait la personne. Ce qu'elle apportait au monde. Jusqu'à cette conclusion, la vie est un brouillon, un travail en cours, avec ses ratures et son encre humide coulant sur le monde.

Une fois la mort inscrite au bas de la page, c'est différent.

L'ouvrage est complet. Parfait ou raté. Grandiose ou ridicule. Ce que tu fais, dis, accomplis ou espère. Tout ça n'a d'importance qu'une fois que tu es mort. Parce-que là seulement tout est observable, en relation avec tout le reste. Là, on pèse le bien et le mal. Là, on voit les œuvres et les liens brisés.

C'est pour ça que j'aime la mort. C'est pour ça que je tue.

Pour voir un monde plus clair, plus essentiel. Tuer n'est pas mauvais ou inutile. Certaines morts le sont évidemment, mais c'est, le plus souvent, la responsabilité du mort.

Prenez Melaus par exemple : un fou criminel et une influence lamentable.

Organiser la Mort carmin ? Notre société est née du chaos d'un continent tumultueux pour le définir et l'accomplir. Essayer d'organiser une telle force, c'est aller contre sa nature.

Il voulait abattre un empire ? Tuer, c'est faire l'amour. Une affaire intime et intense. Deux corps se mêlent, l'un exulte, l'autre se cabre dans l'extase terminale. On ne tue pas une abstraction. C'est de la guerre. De la politique à la limite. En tout cas une chose sale et complexe, plus proche d'une orgie sans objet que de notre art soigné.

Et cette obsession... abattre des fusionnés pour tuer une lune. Mettre un terme à une existence immortelle – sortie du principe des cycles, hors-jeu donc – pour s'attaquer à une chose de pierre glacée, sans vie propre.

Rien ne correspond, dans ce projet, à l'idéal de la Mort carmin.

Je maintiens que cet imbécile était, au mieux, un dément pitoyable. Au pire, un poète, manipulant les mots pour entraîner notre secte dans une rixe sans objet. »

Finalis, un soir de confiance

Finalis est une Chaîne en métal précieux, forgée en terres batranobanes comme arme d'exécution publique. Elle s'éveilla rapidement, et resta à son poste quelque temps, appréciant les odeurs d'épices, les morts offertes sans compter et la foule s'assemblant pour la voir travailler. Puis un jour elle s'insurgea d'une victime trop banale et refusa de la mettre à mort. Elle s'emporta contre son Porteur qui refusait de comprendre son point de vue... et l'assassinat en se retournant contre lui.

Elle parcouru le continent quelques temps et finit par rejoindre la Mort carmin où elle pouvait rencontrer d'autres artistes de la mise à mort. Évidemment il y a aussi quelques butors et un gros contingent de bourrins sans ambition mais que voulez-vous, c'est le cas presque partout dans ce bas monde.

Finalis est une esthète de la mort, de l'assassinat et de tout ce qui peut mettre en valeur sa philosophie. Elle se caractérise aussi par une jalousie terrible dans ces domaines. Elle défend une certaine esthétique de la mort, détestant intensément ceux qui s'opposent à elle, dénigrent ses œuvres ou, simplement, gâchent la beauté et l'ordre qu'elle perçoit dans la mise à mort.

Elle est venue à Pôle attirée par les rumeurs concernant Melaus, s'est mêlée un temps à ses sbires avant de décréter que l'Hysnaton était un fou dangereux. Ce n'est pas un mauvais jugement, notez bien. C'est simplement un peu déplacé de la part d'une assassine fanatique. Déçue, dégoûtée même, elle s'est lancée dans une visite des arènes de Pôle pour voir si elle ne pourrait pas affronter et mettre à mort un gladiateur célèbre et adulé, pour le rendre légendaire. Vous voyez le genre.

Elle constata vite que la mode est plutôt à la protection des investissements en ce moment à Pôle. Les meilleurs combattants sont protégés par des règles aussi précises que vicieuses contre des combats vraiment au goût de Finalis. Et bizarrement les quelques risques-tout, les brutes toutes en violence, les trompes-la-mort un peu valables, sont réservés pour des festivités aux palais. Une sorte de grande fête à la con.

C'est alors que Finalis s'est dit qu'elle pourrait très bien monter s'amuser là-haut. Puisque les grands projets de Melaus sont partis en fumée en même temps que lui, pourquoi ne pas fêter ça en tuant quelqu'un ? Un gladiateur comme prévu, ou une grande figure de l'armée ou de la noblesse.

D'ailleurs, le petit Empereur pourrait être une victime bien marquante, ou peut-être sa petite sœur pour l'effet de choc ?

VOUS ÊTES CORDIALEMENT INVITÉS...

Pour lancer ce dernier scénario, rien de plus simple. Il suffit d'envoyer une invitation aux PJs. Un joli papier épais dans une enveloppe soignée. Dedans, le carton indique le nom des Armes-Brisées et des Porteurs qu'a rencontrés Bert / Cendrine.

L'invitation est rédigée d'une écriture soignée mais étrangement petite et discrète. D'ailleurs, une note ajoutée au bas du carton est toute aussi intrigante :

« Vous avez intérêt à être aussi gentilles qu'il le dit. On a trop besoin d'aide ! »

L'enveloppe contient aussi le programme des festivités et des pamphlets sur les établissements recommandés pour se vêtir et s'équiper. Une lettre annonce aussi le thème de tout cela : l'anniversaire d'une obscure signature de traité entre la Nation et Pôle, datant des premiers siècles de l'Empire.

C'est à l'évidence une fête prétexte organisée par le parti des Hautes portes et des émissaires Bathras. Cela promet pourtant d'être une fiesta grandiose et le programme est alléchant. Dégustation de mets fins et d'épices, combat de gladiateurs et démonstrations d'art de l'Ouest, concours de beauté (deux catégories : esclaves et félins), spectacle de danse par une troupe de Sharcot liée au Plaisir infini.

En bref une fête prétexte comme il y en a tant, sauf que quelqu'un d'important ou de bien connecté veut voir les Armes-Brisées. Parfait ! Qu'est-ce qui pourrait mal tourner dans des circonstances pareilles ?

Dans 15 jours, suite du scénario, sans révélation majeure, je crois.

Plus que 2 opus.

