

ÉCLATS DE LUNE MENEURS SEULEMENT

BLOODLOST LE CHAGAR ENCHAÎNÉ

N°118 – 13 SEPTEMBRE 12017

Un Chagar un Mardi ? Hérésie ou bonne surprise ? Fausse note ou bug informatique ? Et cet édito en énumération ? Remplissage ou tentative de diversion ?

Pas de panique, ce n'est rien de compliqué. Il se trouve simplement que nous avons besoin de dégager notre planning de demain⁽¹⁾, et donc, on livre l'opus de la semaine avec un poil d'avance. Si ça vous gêne trop, mettez-le donc de côté, et attendez demain pour le lire.

Enjoy !

(1) Rien de grave, rassurez vous. François est simplement en déplacement pour assister à une fête de la bière, dans le cadre de ses travaux de recherches sur le Clanbook Piorad⁽²⁾. Quand à Rafael, il est au dégriffage. Il n'arrête pas d'attaquer les voisins et les gens qui essaient de lui parler. Le veto dit que c'est l'âge qui commence à jouer, mais nous, on pense qu'il est simplement méchant.

(2) Si tu comprend cette blague rôliste du siècle passé, tu es vieux.

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 forum ► www.badbuta.fr/forum

Numéro réalisé par Rafael et François.
Illustré par Le Grümph et Christophe Swal.
Corrigé par Fred «Balt» Lipari.



SCÉNARIO 06 – « HÉRITAGES » – 3^{ÈME} PARTIE

En arrivant à Pôle, les PJs sont amenés à une hôtellerie très sympathique, où ils seront logés, nourris et blanchis jusqu'à nouvel ordre. Vayatiri leur expliquera que ce n'est que le temps de contacter son réseau, afin de les prévenir de son arrivée.

Les mas de Condramines

L'hôtel ainsi nommé se trouve dans le quartier 319, un secteur assez classe et plutôt animé, qui accueille un grand nombre de visiteurs riches. C'est aussi un coin rempli de boutiques de luxe, en particulier consacrées aux vêtements. Si l'un des joueurs veut s'offrir une tenue sur mesure, une cape de voyage ou un fourreau qui en jette pour son Arme, c'est l'endroit idéal !

Le patron se nomme Johan Touron de la Faille, et son épouse Alsandra. Le nom indique une toute petite noblesse, sans lien particulier avec la sphère politique. Pour rappel, à ce moment de l'histoire dérigionne, un grand nombre de familles nobles ont lâché la rampe et se contentent de vivre leur petite vie en attendant la fin. Pour certaines, ce fut sous la contrainte, n'ayant plus les moyens de suivre le rythme de la cour à cause de la chute des provinces. Pour d'autres, ce fut à cause des risques grandissant d'assassinat ou de représailles politiques. En ce début de décennie, Les palais sont un lieu dangereux, et pas seulement pour votre réputation.

Depuis un moment déjà, les Touron font surtout parler d'eux dans le domaine de l'hôtellerie, puisque la famille possède cinq autres établissements dans Pôle, deux à La Perriere et un à Colpocèle. Les PJs ont la chance d'être accueillis au Mas de Condramines, un hôtel tenu par l'un des chefs de la famille. Johan est en effet le fils de dame Marcerelle Touron de la Faille. La dame est retirée des affaires, et vit une retraite tranquille dans un des hôtels du centre, laissant ses trois fils, Johan, Artur et Natali⁽¹⁾, gérer l'affaire et les quelques charges restants à la famille.

L'hôtellerie

En plus des patrons – Johan et Alsandra – le Mas est tenu par leurs enfants, Yesenin et Albert, une paire de jumeaux de dix-huit ans assez sympathiques. En fait, dès l'arrivée des PJs, les deux jeunes hommes les prendront en amitié, et seront avides de les croiser, de discuter avec eux, et de profiter de leurs histoires d'aventure et d'exotisme.

Une dizaine de serviteurs, loufiats et esclaves, servent au reste des tâches. Les PJs pourront d'ailleurs s'étonner de l'attitude des gens les uns par rapport aux autres. On dirait une hôtellerie classique tenue par une grande famille, mais les différences de classe sont assez peu visible. Les gens ne se tapent pas dans le dos à longueur de journée, mais des PJs attentifs verront quelques sourires entre les patrons et un esclave de passage dans la salle, ou entendront un loufiat de basse naissance échanger des vannes avec Yesenin et Albert comme avec des copains de chambrée.

Interrogés sur le sujet, chacun répondra que « c'est une habitude », que « l'hôtel marche mieux ainsi », ou « qu'il y a une histoire entre ces deux là, rien de grave ». Rien de très convainquant donc.

Mais c'est quoi encore cette histoire ?

Les plus attentifs auront sûrement remarqué le titre du scénario 06 – Héritages – et se seront demandé de quels héritages il pouvait bien s'agir, surtout avec ce fichu pluriel. Parce que nous somme gentils, et parce que c'était prévu comme ça depuis le départ, je veux bien faire un effort et vous le révéler enfin.

Le premier héritage, dans le n°115, c'est celui de Tangorogrim. Avec le cratère aux ombres grises, les PJs ont entr'aperçu ce que le Cimetière se propose d'offrir au monde à présent qu'il est revenu de son exil. C'est un héritage de cendres et de mort, et encore ce n'est qu'un élément d'un plan plus terrible encore.

(1) Oui, Natali. Le médecin avait annoncé une fille et Dame Marcerelle n'aime pas changer ses plans une fois les choses posées. Natali a dû porter des robes jusqu'à six ans environ, ne s'en est pas tout à fait remis, et n'apprécie pas les blagues sur son prénom. Que cela ne vous empêche pas de jouer sur le malentendu si l'occasion se présente.

Dans le n°117, l'héritage est celui de Glan'drim. En apprenant de Moonglow qu'ils sont bien morts dans l'explosion, et que l'or qui les compose est bien celui de leur amie, ils deviennent « officiellement » les porteurs de sa mémoire. Pour certains groupes, amateurs de symbolique et de longues discussions sur l'être et le néant, ce ne sera peut-être qu'une confirmation de leurs doutes. Pour d'autres, ce sera la réaffirmation d'un lien avec leur amie disparue. À vous, meneur, de jouer au mieux avec ces outils pour leur faire plaisir, leur rendre un peu de Glan'drim, après les en avoir cruellement privé à la fin du prologue. Si si, avouons-le, vous êtes cruel. Cette fin était de la pure méchanceté, et vous ne pouvez vous en prendre qu'à vous-même. Vous êtes méchant.

En revanche, en évoquant la voix dans le fluide, Moonglow, leur a fait entrevoir un autre héritage possible. Selon le Bouclier, les PJs ont « entendu son appel ce jour-là. Cela fera toute la différence. Ils ne pourront pas vous refuser l'héritage de Glan'drim alors que Lui-même vous a reconnu ». C'est encore un peu flou – jusqu'au prochain scénario, pas plus, promis – mais c'est tout de même une belle promesse pour les Armes-brisées.

Dans ce Chagar n°118, l'héritage que les PJs retrouvent, c'est le leur. Pas un cadeau bizarre et étrange d'un inconnu lointain, ou un truc de ce genre. Non. Leur héritage. La récolte dans ce monde nouveau d'une graine plantée il y a trop longtemps.

Parce que la famille Touron de la Faille, les Armes brisées la connaît déjà. Simplement, il est difficile de la reconnaître après plus d'un millénaire d'évolutions, et alors qu'ils ont eux-mêmes presque oublié leur ancien nom : les Hadits.

Un peu d'histoire ...

Ce qui est arrivé aux Hadits, immédiatement après la fin du prologue, n'est pas réellement fixé. Ou plutôt si, c'est bien fixé, à ceci près que vous seul pouvez en imaginer les détails, en fonction de la famille ou de l'organisation que vous et vos joueurs avaient créée lors de cette aventure. Je vais donc vous donner les grandes lignes, et je vous conseille de réfléchir vous-même au destin précis de « vos » Hadits, en prévision des questions que pourraient poser vos joueurs. Les Touron de la Faille ne se rappellent que de bribes de cette origine lointaine, mais juste au cas où, cela peut valoir le coup de vous y préparer un peu. Et puis, ne serait-ce que pour vous, pour le plaisir du jeu ?

Dans les grandes lignes, les Hadits ont vécu la disparition de Glan'drim et des Armes de vos joueurs comme une malédiction. Soudain privés de leurs protecteurs, les Hadits ont dû gérer plusieurs attaques d'ennemis souhaitant profiter de leur faiblesse. Un changement d'air fut nécessaire, et selon l'histoire de votre prologue, vous choisirez où les Hadits se sont déplacés – idéalement, une zone un peu plus discrète à quelques distances. Une réorganisation rapide fut nécessaire, mais heureusement, les Hadits étaient bien préparés, et parvinrent à se relocaliser sans trop de casse.

Lorsque l'Empire naquit, les Hadits s'impliquèrent rapidement dans la vie de leur région. Plus organisés et polyvalents que beaucoup d'Alwegs des provinces naissantes, ils se rendirent rapidement indispensables, puis grimpèrent peu à peu les échelons. De simples commerçants⁽¹⁾ de province, ils devinrent vite des notables, avant de rejoindre une alliance au sein des factions politiques de l'Empire. Au Ve siècle, alors que la fondation de Bigget agitait la cour et les intrigues de Pôle, un fils Hadits s'amouracha d'une jeune noble des hautes familles, et parvint à l'épouser lors d'une histoire digne de Roméo et Juliette meets Plunket et Mac Lane. Grâce à cette alliance, la famille fit le dernier pas nécessaire pour intégrer le cercle du pouvoir.

D'une bande de ploucs, les Hadits étaient devenus une vraie force organisée au bon vieux temps d'avant l'Empire, grâce à la protection de Glan'drim et de sa bande. Cet héritage, ils l'ont fait prospérer, se hissant au plus proche du pouvoir impérial, où ils resteront près de quatre siècles.

ET MOONGLOW DANS TOUT ÇA ?

Dans les années qui suivent leur accession à la cour, les Hadits, devenus Touron de la Faille, attirent l'attention d'un observateur attentif de la vie de Pôle. Moonglow – comme il l'a affirmé aux PJs lors de leur rencontre à la Cave du vieil homme – a longuement enquêté sur la disparition de sa sœur. Au cours de ses investigations, le nom des Hadits est apparu, évidemment, et le Bouclier n'est pas du genre à oublier un allié ou un ennemi potentiel. Lorsqu'il entend parler de « Hadits » à Pôle, il revoit ses dossiers, lâche quelques limiers autour des Touron, et garde un œil sur eux au cas où. Il n'espère pas trop trouver des informations sur Glan'drim, mais on ne sait jamais après tout, et il a des espions à revendre.

(1) Dans une version soft, mais nous n'en voudrions pas à vos joueurs⁽²⁾ si les Hadits sont devenus une guilde d'assassins, des bandits de grand chemin, ou les proxénètes les plus riches et les plus immoraux de la Nation.

(2) Nous n'en voudrions pas à vos joueurs parce que, soyons honnêtes : tout cela est de votre faute à vous, meneur inconséquent aux mœurs approximatives.



QUE RESTE-T-IL AUJOURD'HUI DE LA SAGA FAMILIALE ?

Comme évoqué ci-contre, les Hadits ont largement romancé leurs origines, au fil des réécritures, des modifications et des censures de leur roman familial. Voici les éléments essentiels de ce qui reste de cette vieille histoire⁽¹⁾.

- La famille est originaire de (selon votre histoire), et connaissait des jours très durs. Lors d'un voyage pour trouver de meilleures terres, les Hadits furent agressés par des ennemis, et sauvés par des Armes.

- Ces Armes sont connues comme « La Dame » et « La cour ». La Dame était la protectrice de la famille, et on lui doit la survie de la lignée, et la chance qui a marqué les Hadits au fil des siècles. La cour, c'était les Armes qui protégeaient ou conseillaient la Dame.

- Un jour, des ennemis des Hadits ont attaqué et enlevé la Dame. Les Armes de la Cour, rendue folles de colère, sont parties en chasse de ses ennemis afin de libérer et venger la Dame. Les Hadits se sont cachés, et n'ont jamais revu la Dame ou les Armes de la Cour.

- Lorsqu'un Hadits veut appeler la chance sur lui ou un ami, il dira facilement « Puisse la Dame te sourire », ou « Que la Dame veille sur toi ! ».

- Pour maudire un ennemi, on dira « Que la Cour te prenne en chasse », ou « la Cour te trouvera un jour ! ».

- Concernant Moonglow, il est vu comme une sorte de cadeau de la Dame. Une Arme-Dieu plus standard pourrait prendre ombrage de cette manière de voir, mais le Bouclier adore ce nouveau lien avec sa sœur, et accepte avec plaisir de se glisser dans ce rôle de continuateur de sa protection.

(1) Notez que vous, meneur, voudrez ou devrez peut-être corriger cette version en fonction de l'histoire particulière de vos Hadits.

La surveillance ne donne rien, évidemment, sur le sujet des Armes protectrices de la famille. De toutes façons, ce ne sont plus, pour les Hadits, que des légendes sur un passé presque oublié. On pourra même s'étonner qu'un souvenir même vague, perdure encore, mais la famille est ainsi. Malgré les siècles, elle perpétue un roman familial complexe, qui de génération en génération est devenu une sorte de saga, mêlant le réel, le fantôme, et une bonne dose de poésie (voir colonne). Cette histoire des Hadits sert en fait plus à souder le réseau qu'à garder un souvenir précis des origines de la famille, mais au fil des ans, elle a parfaitement tenu son rôle.

Moonglow, en découvrant cette survivance des aventures de Glandrim, décide de prendre les Hadits sous son aile. Il devient pour eux ce que les Armes-brisées étaient en leur temps, conseiller, protecteur et guide discret. Bien implanté à Pôle, il s'étonne du nombre de fois où il a croisé la famille sans s'en rendre compte, jusqu'à ce que leur arrivée dans la noblesse écorne leur discrétion. Ravi de s'être trouvé des protégés si habile, il les intègre à son propre réseau.

Lorsque les affaires politiques des palais commencent à se tendre, au début du siècle dernier, Moonglow met les Hadits en garde. Les choses s'annoncent mal pour la noblesse, et il faut s'y préparer. La famille se détache peu à peu des intrigues de cour, et mise sur ses relations pour devenir un pont entre la bourgeoisie et les fastes des Noblesses. Conseillers discrets, entremetteurs, les Hadits se mettent à exploiter de nouveaux terrains, tout en s'effaçant peu à peu de l'échiquier politique.

Aujourd'hui, leur réseau hôtelier sert toujours de point de rendez-vous à de nombreux trafics d'influence, pour de discrètes réunions, ou lorsqu'un noble veut se faire oublier sans trop s'éloigner du champ de bataille, ni perdre l'accès au confort auquel il est habitué. Les Hadits, en plus des factures aux clients, profitent de toutes ces manigances pour se tenir au courant du grand jeu politique, et en tirer tous les bénéfices possibles. Tout cela, sans les risques et le stress des joueurs de premier rang.

Et comment je fais découvrir ça aux joueurs ?

C'est le soucis avec les histoires participatives. On croit laisser tout le boulot aux joueurs en leur faisant écrire l'histoire, et ensuite, on se retrouve obligé de faire comme si on les avait écoutés. Pour que vos joueurs reconnaissent finalement vos Hadits, il va falloir puiser dans vos histoires.

Je sais que c'est un peu lâche de votre part de vous lâcher là, en pleine campagne, sans un morceau de carte auquel vous accrocher, et nous nous en excusons. Mais on ne peut pas faire mieux. De plus, si vous regardez attentivement dans vos notes, dans vos souvenirs du prologue, vous avez déjà une carte - en petits bouts, mal écrite et esquissée, soit, mais une carte tout de même.

En réfléchissant à tout ce que vous et les joueurs avaient posé sur la famille, je suis persuadé que vous trouverez comment faire transparaître les Hadits aux travers des Tourons de la Faille. Vous devez simplement trouver ce qui les fera réagir. D'ailleurs, ce n'est pas forcément un indice évident, qui les jettera la tête en avant sur la solution, au contraire ; une foule de petits indices discrets finiront par leur titiller le neurone à enquête, avant de déclencher la proverbiale ampoule à eureka. De vieilles histoires, des noms de lieux, des références un peu étranges, peuvent faire un bon début. Ensuite, les rapports étranges entre les gens de l'auberge, des regards en coin et des références à la Dame devraient aider à pousser un joueur à enquêter, ou à se montrer un peu plus rentre-dedans.

Une note utile pour préparer cette partie du scénario

Il est possible que vos joueurs enquêtent d'eux mêmes sur les Hadits après leur sortie de torpeur, ou lors de la campagne. Les pistes étant froides d'un millénaire pour certaines, et effacées par une famille noble pour les plus récentes - les Hadits savent couvrir leur traces, et les Armes-brisées devraient en être fières, puisque ce sont elles qui leur ont appris - il sera impossible de les retrouver.

En revanche, ces enquêtes sont des occasions en or pour vous : notez sur quelles pistes les joueurs se concentrent, quelles anecdotes ils citent, quels détails ils recherchent. Sans vous fatiguer, vous aurez rapidement le déroulé à suivre lors de ce scénario pour qu'ils détectent presque sans le vouloir la présence de leurs anciens fidèles. Si vous menez bien la barque, ils écriront le scénario tous seuls, et seront ensuite éberlués par la qualité de votre maîtrise, et votre manière de subtilement utiliser les bons éléments et les indices les plus subtils. Félicitations !

Notez que si les joueurs oublient trop vite leurs vieux amis, vous pouvez les faire resurgir en lançant de vilaines fausses pistes dans un scénario ou un autre. Rien de plus facile que d'improviser un figurant nommé Adits, Haditz, ou Hadatits, mais sans aucun lien avec la bonne région, sans famille particulière, et, simplement pas de la bonne bande. Cela vous permettra de récolter vos indices, en toute discrétion aussi longtemps que vous ne leur faites pas le coup trop souvent ou de façon trop lourdingue.

QUE FAIT MOONGLOW ?

Ok, je comprends la question, mais soyons plus précis que ça, si vous le voulez bien.

Que fait Moonglow au sujet des PJs et de leur « statut » ?

Il vient d'envoyer des messages à des gens importants, comme il l'a promis, et il attend de leurs nouvelles.

Spoiler : cela va prendre un peu plus de temps que prévu, et ce délai servira même d'excuse pour lancer les PJs vers le prochain scénario.

Que fait Moonglow en ce qui concerne les Hadits et les PJs ?

C'est vrai quoi ? Il sait très bien qui sont les Hadits et qui sont les PJs ! Pourquoi ne pas tout leur expliquer dès leur première rencontre ?

En réalité, Moonglow est en train de tester les PJs. Il veut voir s'ils seront assez malins pour flairer la vérité, et comment ils géreront la situation.

Cela peut apparaître enfantin, puéril, voire veule, mais il n'en est rien. En fait, les PJs viennent de prendre un grand intérêt aux yeux du Bouclier, et il veut savoir de quel bois sont fait ses nouveaux alliés. Il regrette de ne pas les avoir mieux observé à leur toute première rencontre, mais à ce moment là, il était surtout jaloux de leur relation avec Glan'drim. Aujourd'hui, les Armes-brisées sont tout ce qui reste de sa sœur, et il veut savoir s'ils sont dignes d'elle.

Dès que les joueurs auront flairé la vérité, il les convoquera à la Cave, et confirmera toute l'histoire. Il expliquera même ses motivations si besoin, voulant se montrer honnête envers le groupe.

Il expliquera aussi aux Touron de la Faille que les Armes-brisées sont bien « la Cour » des vieilles légendes. À partir de ce moment, les PJs ont des alliés sûrs dans la ville, et un accueil « en famille » dès qu'ils en auront besoin. Ce ne sont plus les Hadits, et Glan'drim n'est plus là, mais les Armes ont retrouvé un morceau de leur passé, et des amis fidèles. Pas si mal comme héritage.

Dans le prochain Chagar :

- Le début du scénario « Gadhar »
- Une révélation un peu radicale, du genre que nous pensions, au début, garder pour *Silences*.
- Et ça devrait suffire...

QUE FAIRE EN ATTENDANT LE SPECTACLE ?

Justement, une bonne façon de détourner leur attention est d'occuper les PJs pendant que vos semez vos indices. De leur point de vue, leurs raisons de traîner en ville et à l'hôtellerie sont très simples :

- Ils sont venus ici guidés par Vayatiri, et ne connaissent pas très bien Pôle.
- Ils sont venus voir Moonglow et attendent de ses nouvelles.

En gros, ce sont des cousins de province en promenade, ou des VRP entre deux réunions. Ils n'ont rien de mieux à faire que visiter la capitale et d'en profiter pour faire la fiesta et du shopping.

Cela tombe bien, puisque Moonglow a fait savoir aux Hadits / Touron de la Faille qu'il fallait s'occuper des PJs, leur faire prendre du bon temps, et les traiter comme des invités de marque. Je ne doute pas que vous ayez des idées sur la façon d'occuper vos PJs lors de cette partie, mais juste pour vous faciliter la tâche voici quelques idées, mettant en scène les Touron de la Faille.

Jeu de cartes et déceptions

Si un PJ s'intéresse à la haute société, Johan lui conseillera d'éviter les palais, ou les choses sont très tendues en ce moment. Il pourra, en revanche, lui proposer de rencontrer quelques petits nobles et riches guildiens qui louent ses salons pour des parties de cartes.

Ce sera l'occasion de présenter à vos joueurs la décadence et l'oisiveté des nobles de ce début de millénaire. Les parties de cartes ne sont que des prétextes pour se saouler, se droguer, et discuter d'affaires sans grand intérêt. Si le PJ s'attendait à des intrigues et à du mystère, Johan le dérompera : Pôle et sa grandeur sont finis, et ne se relèveront pas sans un grand coup de pied au cul.

Beuveries, violence et grands classiques

Les jumeaux, tout excités de voir passer des aventuriers dans leur hôtel, seront ravis de les guider dans les fiestas et les orgies du quartier. En particulier, ils peuvent proposer de s'amuser aux arènes, un des hauts-lieux des nuits de Pôle. Relisez donc les Chagars #74-76 pour rafraîchir votre culture dérigione, et en avant la violence !

Notez que si vous ne leur avez pas encore fait le coup, le conte classique de la jolie petite noble qui séduit un PJ pour rendre son fiancé jaloux / engueulade dans les gradins avec ledit fiancé / défi en règles / fin dans l'arène, peut être un bel intermède. Oui, c'est épouvantablement classique, mais les clichés ne deviennent pas ce qu'ils sont sans de bonnes raisons. Notez que si vous inverser le sexe des protagonistes, vous pouvez obtenir une recette un peu moins classique, plus détonante, avec une issue un peu moins prévisible.

Art, mécénat et destruction gratuite

Alsandra, de son côté, proposera aux PJs une visite de quelques « soirées de la bonne société », sous l'angle artistique. Elle est en effet une peintre assez douée, qui sans défrayer la chronique, a ses fans et quelques amis dans le milieu. Les Porteurs pourront donc être invités dans plusieurs soirées, et constater, comme avec Johan, que Pôle n'est plus à la hauteur de sa réputation. La plupart des artistes sont des poseurs sans âme, à peine intéressés par leur art, et les mécènes sont surtout des financiers, des investisseurs et des profiteurs.

Cela peut être l'occasion, tout de même, de croiser un membre des Joyaux de Pôle, si vos joueurs peuvent s'intéresser à cet aspect des factions. C'est une bonne occasion de leur bricoler un figurant amoureux sincère des arts, déçu par l'attitude déplorable de la noblesse et par le laissez-aller général. Profitez-en pour leur présenter l'édit de Mansard, que les Joyaux maudissent quotidiennement, puisque « c'est lui qui les empêche de remettre l'Empire sur ses pieds ».

Une amie d'Alsandra nommée Romène proposera au groupe une mission amusante. Elle souhaite faire une surprise à sa sœur pour son anniversaire, et vient d'imaginer un happening « absolument délicieux ». Elle propose de payer les Porteurs afin qu'ils viennent avec elle à l'exposition de sa sœur – sculptrice – et peu après leur arrivée, se mettent sans prévenir à détruire les oeuvres grâce à leurs Armes. Les PJs, s'ils sont câblés normalement, devraient suspecter mille intrigues et cent pièges. En réalité, s'ils respectent le plan, ils verront les invités flipper un peu, puis se ressaisir, avant de s'extasier sur cette démonstration de violence gratuite. À la fin, ils auront décidé que c'est du théâtre d'avant-garde, symbolisant la fin de leur civilisation et de l'art sous les coups de la force sauvage des brutes du dehors. Les PJs seront acclamés sous le surnom de « barbares », et se verront proposer alcools, compliments et autres récompenses plus ou moins salaces. Les invités repartiront avec chacun un morceau de statue brisée, payé à prix d'or, et les Porteurs, probablement encore éberlués, toucheront une part de la vente. C'est spécial l'art moderne, mais ça a de bons côtés.