

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Un vieux dicton limousin affirme « *Qui se lève tôt, pisse où il veut !* ». Cela n'a rien à voir avec l'Opus du jour, mais n'ayant rien d'intéressant à dire, j'ai pensé vous délivrer un peu de sagesse des anciens. Et tant qu'à faire, autant prendre ladite sagesse dans les sombres sous-bois où les BadButa ont vu le jour. Je me demande ce que pouvait donner ce dicton en patois lémosi, mais c'était sûrement mâché, compliqué et bizarre. Parce que.

Faites-en ce que vous voulez.

by **BADBUTA**
+ Éditions 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.



MENEURS ONLY !
CAMPAGNE
ÉCLATS DE LUNE

10. LE MASSACRE DES INNOCENTS (2/3 par Rafael)

La suite de ce scénario va dépendre de pas mal de choses, selon les choix, les enchaînements hasardeux et les envies des joueurs. Comme d'habitude, me direz-vous. Aussi, pour vous simplifier la vie, nous allons procéder piste par piste, et vous filer les infos de façon aussi simple que possible. Vous pourrez ainsi sauter de section en section, selon les diverses envies – lubies ? – de votre table.

Cet Opus contient un rapide survol de Jetée, qui servira normalement à tous, puis la piste « Brillant du Bret ». Le prochain s'intéressera à la météorite et à ses retombées.

JETÉE, DERNIER PORT FIDÈLE

Dans le bordel complet que fut la guerre Dérigions / Vorozions sur le front du centre-est, Jetée est la ville la plus orientale à avoir toujours tenu et conservé son statut et sa liberté. Le Sarnois, tout proche est redevenu alweg de tous, et Croisée est tombée face à un camp, puis l'autre, si souvent que c'est à présent le plus grand bidonville du continent, et un lieu parfait pour qui veut découvrir la guerre urbaine entre ruines, quartiers fortifiés et positions précaires.

Jetée, de son côté, doit sa survie et sa renommée à l'héritage des Elfes mais surtout des Nains. En effet, faisant le joint entre le canal et la Roxxeanne, elle est une bizarrerie pour qui n'a jamais vu Pôle, et une horreur pour les Vorozions.

La ville (cf. carte en page 2) est organisée en quartiers, comme Pôle et Colpocèle, mais plus marqué que cette dernière. En effet la ville est entièrement réglée par les vieilles murailles et les bâtiments de l'âge des mythes. Les humains, pour ainsi dire, occupent les ruines des Nains et des Elfes, comme les polards pur-jus le font pour les éminences de Pôle.

Le premier quartier se trouve à la pointe sud de la ville, là où le canal vient se jeter dans le fleuve. Cet endroit précis – la lancée des fées – est une pente de 10 mètres de haut et une trentaine de long, sculptée d'animaux fantastiques et de créatures mi-homme mi-bête se baignant ou jouant dans l'eau. Le haut de la pente est barré d'une grille dont les barreaux sont des statues de Formoirés. Le tout sépare complètement le canal et le fleuve. Comme pour le canal, les murs de Jetée ont subi des traitements nains et les statues comme la grille sont d'une solidité impressionnante.

Pour passer d'un cours d'eau à l'autre, les marchandises utilisent les canaux qui se trouvent sous la pointe. Ce quartier enterré est connu sous le nom de Passes des Rivers. C'est une zone presque exclusivement réservée au travail et au négoce, ainsi que le départ du commerce vers l'est, ou ce qu'il en reste pour Pôle.

Au-dessus des Passes, la Pointe (1) est un grand parc où – selon la légende – on trouvait autrefois les statues d'albâtre d'un conclave d'Elfes. Les statues ont été volées par des nobles avides d'art ancien, ou détruites par des traditionalistes craignant les Elfes. Quelque soit la vérité, le parc est vide à présent, et sert de lieu ouvert à tous. Les terres n'ont pas été réquisitionnées, la crainte – ou le respect – des Elfes imprégnant la région. L'influence des Rivers n'y est peut-être pas étrangère non plus.

Les murailles qui séparent les eaux et la ville s'élèvent côté fleuve, pour former le quartier dit des Terrasses (2). L'originalité du nom indique clairement son orientation, noble et riche, mais aucun parc ni palais élégant ici. Le style rigide des bâtiments nains a formé le style de la noblesse locale. À Pôle, l'expression « un noble de la jetée » désigne un gars coincé et pète-sec, uniquement préoccupé de travail ou d'honneur rigide. Elle se réfère précisément à cette « jetée » ci. Outre la dizaine de familles encore actives, le commandement militaire occupe deux des manoirs, et un autre appartient traditionnellement à la communauté rivers, qui y traite ses affaires de gros sous et y donne ses réceptions.

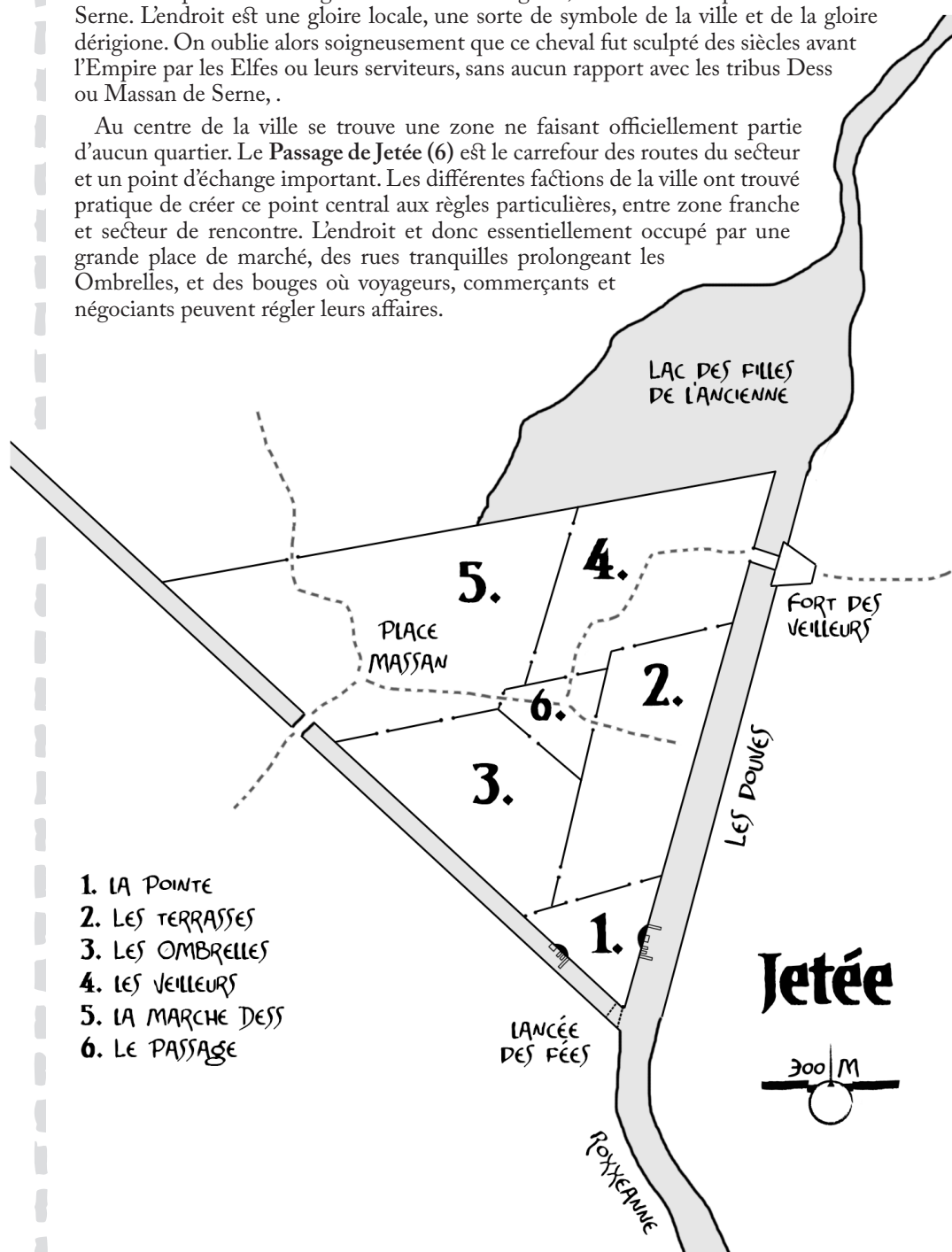
Côté canal, les murailles s'abaissent au contraire, et les murs abritent le quartier des **Ombrelles (3)**. Selon les normes de Pôle, ce serait à la fois un quartier de plaisance, de marché, et un quartier étranger. La ville accueille beaucoup d'Alwegs et de voyageurs, et Jetée est une des rares villes à avoir plusieurs rues hysnatones florissantes. L'Ordre nouveau est d'ailleurs très mal vu par ici. Plusieurs arènes complètent le tableau, et font de la cité un brasier de civilisation – style dérigion décadent flamboyant – brandi face à la légion et à l'Hégémone.

En remontant vers le nord, les deux derniers quartiers sont les Veilleurs et la Marche Dess. Le s deux quartiers doivent leurs noms à des statues trop massives pour avoir été volées, et qui se sont intégrées depuis longtemps à la mythologie de la ville.

Les Veilleurs (4) sont deux Nains de quatre mètres de haut, tournés vers l'est, l'un tenant une lance, l'autre un parchemin roulé. Ils se trouvent dans un parc sur le rempart face au fleuve. Le quartier lui-même est mi-loge mi-manufacture, assez prospère, et ne ferait pas tache au milieu de Pôle. La population vit plutôt bien, et participe au commerce local en essayant d'oublier la guerre bien trop proche.

La Marche Dess (5) est tout à fait dans le même genre, juste plus populaire et plus franchement banlieusarde. Le quartier s'est beaucoup recentré sur la production de guerre depuis le siècle dernier, et beaucoup d'anciens soldats s'installent ici à la fin de leur tour plutôt que de rentrer à Pôle. La statue qui donne son nom au quartier est un magnifique cheval cabré d'une dizaine de mètres de haut. Ce symbole de liberté et de fierté pour tout Dérigion attaché à ses origines, se dresse sur la place Massan de Serne. L'endroit est une gloire locale, une sorte de symbole de la ville et de la gloire dérigionne. On oublie alors soigneusement que ce cheval fut sculpté des siècles avant l'Empire par les Elfes ou leurs serviteurs, sans aucun rapport avec les tribus Dess ou Massan de Serne, .

Au centre de la ville se trouve une zone ne faisant officiellement partie d'aucun quartier. Le **Passage de Jetée (6)** est le carrefour des routes du secteur et un point d'échange important. Les différentes factions de la ville ont trouvé pratique de créer ce point central aux règles particulières, entre zone franche et secteur de rencontre. L'endroit est donc essentiellement occupé par une grande place de marché, des rues tranquilles prolongeant les Ombrelles, et des bouges où voyageurs, commerçants et négociants peuvent régler leurs affaires.



BRILLANT DU BRET DE FOND-AUX-PIGNES

Le jeune Brillant est, selon Lisanne et Maerialle, un garçon charmant et une belle âme. Les PJs, trop habitués aux rigueurs du monde, vont donc le suspecter d'être une ordure manipulatrice et vicieuse. Mais non, même pas. Brillant est vraiment un bon gars, simplement mêlé à une sale histoire. Et le pire, c'est qu'il n'en sait rien.

Le cœur de l'affaire

Brillant est donc le fils aîné d'une famille importante de Pôle, avec deux oncles militaires de haut rang et un père professeur de stratégie et d'histoire dans une des meilleures universités des éminences. Du gratin, mais surtout pour les vieilles familles guerrières de Pôle. Pour la noblesse de premier plan, cela reste une noblesse très secondaire. Classe, avec une belle histoire, mais du menu fretin tout de même.

Sauf qu'une des familles importantes de Pôle, les Ombres-d'Égide, ont actuellement un problème. Une faction de courtisans particulièrement active souhaite faire épouser la fille de la famille à un de leurs protégés. La demoiselle – il s'agit de Maerialle bien-sûr – ne se doute de rien, mais par des manipulations diverses, des jeux d'influence et quelques chantages, elle est à quelques mois de se retrouver liée au seigneur Gentin Sambre-aux-soeurs, dont elle ignore même l'existence.

La faction de courtisans dont on parle ici, fera parler d'elle dans la campagne lorsque les PJs reviendront à Pôle. Qu'il vous suffise de savoir que ce sont de méchantes personnes et que rien de ce qu'ils font n'est bien décent. Rien.

La mère de Maerialle, Hortenzia des Ombres-d'Égide, a plus ou moins senti cela et elle est décidée à empêcher ce mariage. Elle a donc contacté les parents d'une amie de sa fille – Lisanne, évidemment – pour leur proposer de marier Maerialle à leur fils Brillant. Dès lors, la demoiselle ne l'étant plus, aucune alliance ne serait possible avec Gentin et sa faction. En conséquence, fichez nous la paix, merci.

À Pôle, dans la noblesse, les mariages sont des affaires complexes et sérieuses. L'amour n'entre pas en compte là-dedans, et il n'y a rien d'étonnant à ce que les « enfants » n'aient été ni avertis ni consultés. L'affaire en cours est grave, et la discrétion primordiale.

Contre items

Manque de chance, les courtisans ont découvert le projet d'Hortenzia. Évidemment ils sont contre et entendent pousser leur poulain. Le plus simple pour eux aurait été de faire assassiner Brillant, mais tuer un officier, même jeune, au milieu des rangs militaires, est une tâche difficile. Avec le renom des Bret de Fond-aux-pignes, l'entreprise devenait tout à fait impossible sans attirer l'attention.

Un second plan s'est alors mis en marche. Brillant a été muté, du jour au lendemain, à un autre poste. Puis très vite, à un autre. Et à un autre un peu plus tard. Ses parents ont appris ce qui se passait bien sûr, mais le jeune homme était déjà loin de Pôle. Un dangereux ballet commença pour eux, entre envie de savoir ce qui arrivait à Brillant, besoin de le protéger, mais nécessité militaro-virile de ne pas paraître lâches ou traîtres.

Une nouvelle fois, ils turent ce qui se passait aux enfants « pour ne rien aggraver ». S'ensuivit rapidement le projet de fugue de Lisanne, pour aller au secours de son frère, puisque ses parents « ne paraissent pas s'en inquiéter ». Elle fut rejointe aussitôt par Maerialle. Cette dernière ignore tout des projets des parents et ne sait pas que c'est son futur époux qu'elle recherche. En réalité, elle aime bien ce grand couillon de Brillant, mais craque surtout sur Lisanne, et ne sait rien des intrigues qui la menacent.

Un Joker de trop

C'est là que Max entre en jeu. Les Joyaux de Pôle ont appris ce que trament les courtisans et veulent en savoir plus. C'est en enquêtant sur les « projets de mariages » de Maerialle qu'ils sont tombés sur l'affaire de la disparition de Brillant. Max et Podly travaillaient à démêler l'affaire quand Lisanne et son amie ont décidé de filer à la Think. Max, en agent zélé – et en fouine curieuse – choisit de les suivre pour en savoir plus. Peu après, les PJs entraient dans le jeu.

Pour finir, juste un mot sur l'affaire en cours et les parents des demoiselles. Rien de ce qui se passe à Pôle n'influencera ce scénario, aussi, on ne vous en dira pas plus pour le moment. Dites-vous simplement que tout cela va ressortir un peu plus tard, et que les liens que vont tisser vos PJs avec Lisanne, Maerialle, Brillant et Podly, pourraient bien leur servir un jour, ou les gêner s'ils se comportent mal. Conséquences, responsabilités, karma, tout ça...

Pour Max, vous pouvez le tuer au besoin, sans soucis. Podly se trouvera juste un autre Porteur. En revanche, les filles ne seront pas DU TOUT tentées par la carrière de Porteuses. Elles sont nobles et ne pourront accéder ni à des postes de premier plan ni à des mariages intéressants si elles deviennent porteuses d'Armes. L'édit de Mansard, ça vous parle, je suppose (cf. Opus 8 bis, ce qui ne rajeunit personne) ?

Et Brillant, sinon, il devient quoi ?

Pour en revenir à notre jeune noble bien sous tous rapports, il a simplement été envoyé à un nouveau poste par une lettre du commandement civil des armées. Cette administration, distincte du commandement militaire, a normalement un rôle purement administratif. Elle gère les paies et les factures, les documents pratiques, historiques, et tout ce qui ennue prodigieusement les militaires eux-mêmes. Mais depuis un demi-siècle, le prestige de l'armée est en chute libre, et le commandement civil (cc pour faire court) en profite allègrement. Depuis la mort de Condit II en 1029 dN, il est même devenu impossible de passer un grade d'officier supérieur sans payer des droits particuliers – des pots de vins – et les bonnes affectations sont obtenues en fonction des relations, des faveurs accordées, ou passées aux enchères purement et simplement.

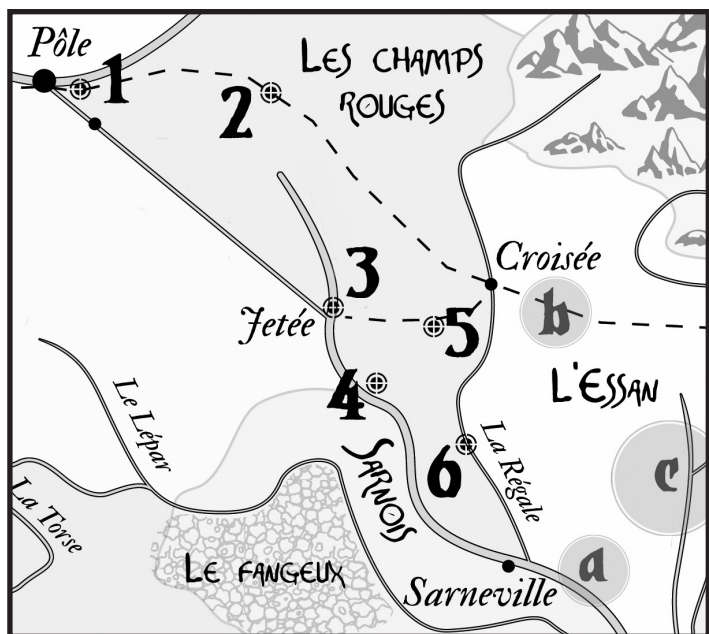
En arrivant, Brillant remit sa lettre d'affectation, laquelle contenait un mot à destination de l'officier supérieur. Le contenu du petit mot ? En résumé, et en décodant à peine le langage fleuri du cc, cela signifie : « *Merci de bien vouloir affecter le jeune Brillant de Bret à une mission suicide, et nous renvoyer son cadavre en pièce jointe. Bisous. Signé par le bureau personnel du Haut-Ministre du commandement civil des armées* ».

Le premier officier lisant cela sentit aussitôt la sale affaire, et se souvint d'une demande d'officier faite par un commandement proche. Il replia la lettre et annonça à Brillant qu'il devait se rendre ailleurs. Bon débarras. Que d'autres se chargent de la sale besogne.

Le commandant suivant lut le même message, sentit le même sale coup, et ne se mouilla pas plus. Pas question de se mettre le cc à dos pour un jeunot, mais pas question non plus de risquer une vendetta avec une famille renommée. Circulez, suivant !

Brillant arriva ainsi à Jetée, où il subit exactement le même sort. Une exception, tout de même : le commandant du fort des veilleurs prit le temps de noter discrètement le nom de Brillant parmi les soldats « Portés disparus en action ».

C'est une mention simple que n'importe qui – sous-officier, médecin de corps, intendant... – peut inscrire, et qui remonterait à la famille de Brillant sans compromettre ou impliquer le commandant. Ayant ainsi satisfait à l'honneur sans risquer son cul, ledit commandant oublia aussitôt l'affaire.



Postes successifs de Brillant...

1. Fort Malien III, commandement de défense de la route blanche.
2. Fort de l'Escalier des Vertus, chargé de la surveillance des provinces du cœur.
3. Fort des Veilleurs de Jetée, défense générale du grand canal et des hauts de Roxxeanne.
4. Poste cavalier de Pente-de-Sarnois, verte porte de Centrepôle.
5. Fortin de la Butte-morts-et-hurle, reconnaissance, fixation du front et des avancées rebelles.
6. Fortin de Peste-aux-gueuses, gestion de gué général, fixation du front et des avancées rebelles.

Après Jetée ?

Brillant fit encore trois sauts de puce après Jetée, de poste en poste, mais à présent dans une zone bien plus exposée. Il finit par arriver au gué de Peste-aux-gueuses, une charmante bourgade, surtout connue pour avoir accueilli une maladrerie jusqu'au siècle dernier, mais à présent passage disputé sur une rivière importante du secteur. À mi-chemin de Croisée et Sarneville, la ville serait secondaire si le principal pont du secteur, un peu plus au nord, n'avait pas brûlé deux fois lors du dernier demi-siècle.

Peste, quelle peste ?

Peste-aux-gueuses – autrefois Pont-aux-gueuses – était à l'époque une jolie ville, plus connue pour ses bains et ses légendes. Les « gueuses » dont il est question sont en fait « les Gouresses ». Cette race de chimères, sortes de fées ondines, aurait vécu dans la Régale, commerçant avec les Rivers et les humains du secteur, avant d'être exterminées par les Elfes pour les punir de leur amour des hommes. Des Hysnatons du coin – les Fas – ont la peau bleutée, et parfois les cheveux ou même la pilosité complète. Ils ont aussi une réputation d'amants exceptionnels, ce qui donnait autrefois un coup de boost au tourisme – et au marché des teintures, accessoirement.

La ville devint Peste-aux-gueuses quand une série d'épidémies frappa la capitale au 8e siècle, et entraîna la construction de plusieurs maladreries importantes dans les régions du jardin. Les siècles suivant ne furent pas meilleurs pour la ville qui périçlita jusqu'à son état actuel.

Aujourd'hui, on parle surtout du gué-de-Peste. Ce vieux passage sur la Régale est praticable de la fin du printemps à la moitié de l'automne. Un bac-à-verge⁽¹⁾ sert pour les gens voulant passer à pieds-secs, et assure le service durant l'hiver et les jours de grosses eaux. Les Vorozions ne sont pas très intéressés par Peste-aux-gueuses, malgré ce gué intermittent. Ils préfèrent de loin se concentrer sur Croisée et les villages plus importants du nord.

(1) Une embarcation à fond plat, pouvant contenir un chariot et son attelage, ou une grosse dizaine de passagers. Elle est propulsée et guidée à la verge – une lourde perche de bois de 5 mètres de long.

BRILLANT, MAIS PAUMÉ QUAND MÊME...

Pour retrouver Brillant, voici les pistes, astuces et coups de pouce que vous pouvez proposer aux joueurs. Comme dans toute enquête de JdR, ils auront aussi des idées farfelues et des coups de génie à proposer : suivez-les, et faites votre tambouille. En jeu plus que partout ailleurs, la cuisine locale est la meilleure !

1. La voie hiérarchique

La piste la plus évidente : se renseigner auprès des officiers à chaque poste où a été affecté Brillant. Sauf que les officiers en question n'ont AUCUNE envie de parler de Brillant de Bret, de son passage ou de la vraie raison de sa ré-affectation.

Comprenez-les : ils ont reçu un ordre d'assassinat déguisé en lettre de recommandation, ont botté en touche, et refilé la patate chaude à un autre. Pas de quoi être fier. Même le commandant du Fort des Veilleurs, qui a provoqué l'enquête, préférerait que ladite enquête se fasse mais loin de son fort à lui. Merci.

Donc à chaque poste, le commandant refusera de recevoir les PJs s'ils annoncent d'une façon ou d'une autre qu'ils recherchent Brillant. Même s'ils arrivent à le voir, il refusera de parler du garçon, ou de commenter l'affaire de quelque façon. Sa ré-affectation est toujours la décision d'un autre officier, absent ce jour-là d'ailleurs, et il n'a jamais vu Brillant, ou mal regardé, ou il était trop loin. Pas de souci en revanche pour dire où est parti Brillant, pourvu que les PJs fichent le camp.

3. Fort des Veilleurs de Jetée : Suradar Mattois de Perd-les-Vignes

Malgré son « beau geste » initial, il ne veut pas risquer l'affrontement avec le cc, et essaiera de se débarrasser des PJs aussi vite que possible. Il sera étonné et gêné par la présence des filles, qui le font se sentir coupable, mais pas au point de se compromettre.

4. Poste cavalier de Pente-de-Sarnois : Adar Antorne Pied-des-murs

Lui n'a pas apprécié la présence de Brillant, qui n'avait rien à faire chez les cavaliers. Ce sera sa seule excuse officielle : pas adapté, donc envoyé à un meilleur poste. Et ça tombe bien : sur le front, ils recherchent des petits gars hargneux comme lui, qui cherchent la bagarre. Sauf que ce n'est pas le style de Brillant, comme le fera remarquer sa sœur.

5. Fortin de la Butte-morts-et-hurle : Adar Croteline Randien

Croteline est une ancienne gladiatrice ayant rejoint l'armée et monté les rangs à force de volonté et de talent. Mais autant elle est courageuse au combat, autant elle tremble devant les officiels et les nobles. Elle n'a pas osé envoyer Brillant à la mort, et l'a affecté à un poste « un peu plus sûr » à son avis. Mais de là à l'avouer...

2. Esprit de corps

Discuter avec les hommes de troupe est aussi une bonne possibilité. Sauf que Brillant, jeune élève officier propre sur lui et juste sorti de Pôle, ne s'est pas fait d'ami où que ce soit. Quelques soudards essaieront sûrement de soutirer de l'argent aux PJs, mais ils n'auront rien d'utile à raconter.

La seule chose que les PJs en tireront seront des mensonges éhontés, d'inutiles racontars de poivrot, et enfin l'habitude étrange du jeune homme de passer beaucoup trop de temps avec des filles.

3. Un si beau garçon...

Cette dernière piste peut sortir des interrogatoires des soldats, ou tout simplement des discussions avec Lisanne et Maerialle. Brillant, depuis tout petit, est un garçon timide. Il a du mal à se faire des amis, mais n'a aucun mal à parler à sa sœur, et par extension, à ses amies à elle. Lisanne confirmera qu'il a quelques amis à l'école militaire, mais sa timidité tient les gens à l'écart.

Sauf les demoiselles, sur qui la combinaison gentil-gars / beau-gosse / timide, a l'effet d'un véritable aimant. Et donc, comme toujours, Brillant est passé inaperçu lors de ses passages express un peu partout, mais a toujours réussi à se faire quelques amies et confidentes, et à laisser derrière lui des cœurs brisés par-ci par-là.

Précision : Brillant n'est pas un manipulateur sans cœur, ni un puceau fini (il est Dérignon, tout de même). Simplement, il ne se rend pas compte de l'effet qu'il fait, et traite les filles comme il traite sa sœur ; en confidente, en égale, en amie. En idéaliste parfait, il rêve du grand amour qui le renversera sans prévenir et guidera sa vie. Trop de théâtre et de poésie, peut-être ? Ça se soigne, comme on le verra plus tard.

Les demoiselles / confidentes que rencontreront les PJs peuvent être variées, en style et en occupation (cf. colonne), mais toutes confirmeront que Brillant ne comprenait rien à sa situation actuelle. Il était malheureux, paumé, et ignorait pourquoi il était renvoyé ainsi de poste en poste. Il se demandait par exemple si sa famille n'était pas tombée en disgrâce subitement et s'il en payait le prix. Ou si ce n'était pas un test tordu concocté par un de ses oncles pour « lui forger le caractère ».

NOMS ET OCCUPATIONS POUR LA PISTE N°3

Larriane - Lingère du fort-in

Carolette - cantinière militaire

Mérihie - Fille de bouge

Angeline - Secrétaire d'un officier

Cénophie - Artiste-chanteuse de rue

Luceline - Médecin de caserne

Talia et Maghrette- Prostituées

La velue - Videuse hysnaton

Méroé - Messagère gadhare

Samia - Colporteuse d'épices

Toutes sont évidemment jolies comme des cœurs, chacune à sa manière, et chacune dégoûtée / attristée / traumatisée du départ de Brillant. De quoi douter de l'orientation sexuelle ou de la santé mentale du gamin.

OÙ L'ON TOUCHE AU BUT...

Après quelques détours, discussions, menaces, et sûrement un peu de grabuge, les PJs devraient arriver à Pește-aux-gueuses, peut-être un peu tendus. Ce n'est pas grave, puisqu'ils touchent enfin au but. Ils vont donc avoir une foule de bonnes nouvelles, et une très mauvaise.

On commence par les bonnes ?

Côté bonnes nouvelles, ils confirmeront vite que Brillant est bien passé là et que pour une fois, il a fait parler de lui. En effet, peu de temps après son arrivée, il a déclenché une bagarre au bouge local – le Bain de la Gouresse – et a fini au trou.

Lisanne sera catégorique : ce n'est pas possible ! Ce n'est pas le genre de Brillant. Pourtant, la patronne du Bain – Riselle, une Fa à la beauté fanée mais exotique, au caractère rieur et moqueur – est catégorique. C'est sa faute, ainsi qu'à une petite bande de soldats. Une patrouille du fortin est intervenue, a calmé tout le monde à coups de matraque, et a embarqué les cinq bagarreurs, dont Brillant. « *Le plus drôle, c'est que deux jours plus tard, les cinq étaient de retour... pour présenter des excuses. Et ils étaient copains comme cochons, bras-dessus bras-dessous ! Bizarre hein ?* »

Le fortin confirmera que Brillant a passé une nuit aux arrêts pour tapage, avec des gars du rang. Bagarre de bouge, rien de grave. Et ensuite, il a pris son commandement, et même recruté certains des gars de l'incident.

Autre nouveauté : les PJs n'auront pas de mal à voir l'officier supérieur du fortin.

6. Fortin de Pește-aux-gueuses : Soten Gondran Limier-le-Sur

Limier-le-Sur est le bâtard d'une petite famille militaire. Petite quarantaine, aimant son taff et ses hommes, et détestant autant l'ennemi que les nobles de Pôle assis à l'abri loin du terrain. Il n'a pas lu le dossier de Brillant à son arrivée – « *Je préfère me faire une idée des gars avant de lire le blabla d'en haut* » – et a bien apprécié le gamin – « *presque honnête et correct pour un élève-officier juste chié de l'école à nobliaux* ».

En découvrant la lettre demandant poliment la mort accidentelle de Brillant, il a décidé de la garder de côté et de l'ignorer. « *De toute façon, ici, les morts dans les rangs sont fréquentes, alors soit les connards du Comité civil avaient ce qu'ils voulaient, soit le gosse se faisait oublier, et tant mieux aussi* ».

Sur l'incident du bouge, il ne sait rien et s'en fiche : « *Les gars se battent, oui, c'est courant. Il faut qu'ils se défoulent et apprennent à se connaître. Le gamin a compris ça d'ailleurs : le lendemain, il recrutait les gars au trou pour composer son peloton. Joli coup ! J'aurais pu en faire quelque chose, s'il était revenu de patrouille* ».

Et la mauvaise nouvelle...

Car évidemment, Brillant n'est pas à Pește-aux-gueuses, et personne ne sait où il est passé. En fait, ce sont cinq patrouilles qui ont disparu ces trois derniers mois et la situation inquiète tout le monde. Il n'y a pas de position forte vorozione à portée immédiate de l'autre côté de la rivière, et l'ennemi ne paraît pas s'intéresser à Pește assez pour mener ce genre d'opération. Alors qui s'attaque aux patrouilles, et surtout qu'ont-ils fait des prisonniers... ou des cadavres ?

Petite note sur les chutes de pierres

Faisons une petite note rapide sur les météores avant de passer à la résolution de cette partie du scénario. En effet, les PJs sont probablement sur les deux pistes à la fois, et auront pu se faire une idée de la situation à ce stade. Nous reviendrons plus en détail sur les discussions et les moyens de gratter de l'info sur le sujet, dans le prochain Opus.

Toujours est-il que les météores sont en gros, tombés en quatre groupes, pour ceux visibles depuis la région. Une grosse météorite a filé vers Pôle, et des rumeurs sur la chute de la grande cité circulent déjà. Les PJs sont bien placés pour savoir quelle est tombée au sud-est de la ville, mais cela n'empêche pas les histoires de courir, ni les badauds d'affabuler.

Deux autres chutes moins « impressionnantes » ont déchiré le ciel en s'écartant du couloir principal (zones grises A et B sur la carte en page 5), et une troisième aussi massive que « celle de Pôle » est tombée plus à l'est (zone c).

Voilà. C'était juste pour vous situer tout cela, et vous donner une vue d'ensemble. Plus d'infos sur cet aspect au prochain numéro.



SARINE

Sarine est une rigolote. Le genre d'Arme ayant une vraie tendance sadique, aimant la mort, le sang, détestant les humains, mais toujours ravie de s'amuser. Et toujours sincèrement heureuse de rencontrer d'autres Armes, voire de les aider.

Son plaisir suprême consiste à ramasser un idiot, à le transformer en meneur d'hommes, en tribun ou en guide spirituel. Ensuite, elle pousse doucement les curseurs, pour voir jusqu'où elle peut faire dégénérer les choses. Elle a sévi chez tous les peuples, et fait des dégâts considérables partout. Récemment, elle s'amusait chez les Sekekers, mais à fini par se faire bannir, sa dernière tribu ayant lancé un pogrom trop extrémiste, même pour ce peuple déjà bien extrême.

Depuis peu, elle a rejoint les rangs des Compagnons de l'équerre, arguant que ses méthodes lui permettraient d'épurer les rangs vorozions en éliminant les éléments déviants dans les régions récemment conquises. Elle-même n'y croit pas complètement, mais elle sait vraiment convaincre.



LES FIDÈLES AU POSTE

Le groupe qui répond à ce nom est mené par Ciris Baba, un natif de la côte du Versan, né fils de légiste aisé dans un petit port tranquille. Agressif et vantard, Ciris rêvait de devenir légionnaire, mais après sa troisième candidature rejetée, il finit par s'énerver et s'enfuit de chez lui en volant des documents pour s'octroyer un poste fictif. Il parvint jusqu'au front, où son forfait fut découvert. Jugé trop malingre et inexpérimenté pour même servir de chair à canon, il fut renvoyé à Glassud, chaînes aux poignets, pour y attendre sa sentence. C'est là qu'il fut repéré – et libéré – par Sarine, une Arme-dieu sadique adorant servir les pires idiots pour les pousser aux pires conneries. Avec Ciris, elle avait touché le gros lot.

Avec les conseils et l'aide de son Arme, le jeune homme recruta une bande de cons et de brutes racistes, avec lesquels il monta les « Fidèles au poste », sa « milice autonome d'action et d'assistance à l'effort de guerre ». Leur but ? Faire tout ce dont la légion est incapable et agir pour le bien de l'Hégémone et la cause Vorh ! Ciris a rassemblé une bande de crétins brutaux et asociaux, qui ferait honneur à l'Ordre nouveau ou à la Mort carmin. Sarine se fiche complètement d'eux, et sera ravie de les sacrifier si on la convainc que c'est important, et qu'on fait ça de façon « amusante ».

La mission

La grande idée de Ciris, c'est de capturer des soldats dérigions, et si possible des officiers ayant des renseignements intéressants. Une fois qu'il aura réuni assez de prisonniers, il les amènera à Pointe pour les faire défiler devant le Vénicius local, et ainsi prouver sa valeur.

Et le pire c'est que ça marche ! Les Fidèles réussissent assez bien jusque-là. Leur façon d'opérer est totalement différente de celle de la légion, et les secteurs qu'ils harcellent n'ont pas encore compris ce qui se trame. Une fois découverts, ils ne feront pas long feu, mais pour le moment, ils se prennent pour des génies.

Les Perches

Le hameau des Perches est un petit tas de maisons laides, tassées sur une colline rocailleuse au milieu d'une zone boisée, entre d'autres collines moches. Pas riant, quoi. C'est aussi la cachette choisie par les Fidèles au poste.

Ciris a convaincu les locaux de l'importance de sa mission – merci Sarine – et qu'ils auraient leur part de la récompense de la légion, gonflant d'autant sa bande de ruffians. Les quelques récalcitrants ont été pendus pour trahison envers l'Hégémone, et la situation était réglée. Ciris et ses proches se sont installés dans l'ancien bouge, une ferme fortifiée au sommet de la colline.

C'est dans les caves du bouge – renommé en « Poste des fidèles » – que sont détenus les prisonniers dérigions. Notez que leur situation n'est pas fameuse : entassés, mal nourris, parfois tabassés ou torturés pour fournir des renseignements aux Fidèles ou simplement les amuser.

Dans le reste du village, ce n'est guère mieux. Poussés par la ferveur des Fidèles, les villageois ont tourné forbans. Ayant fini de se défouler sur leurs voisins trop honorables et leurs familles, ils ont décidé d'étendre leur action. Depuis un mois, ils attaquent les voyageurs mal défendus, s'en prennent aux fermes isolées, et commencent même à s'intéresser aux villages proches. Leur excuse ? Les cibles sont de mauvais Vorozions, des traîtres, de méchants citoyens, cachant des richesses suspectes ou de sombres pensées. Leur vraie motivation ? La rapacité pure et simple. L'envie. La jalousie. Ils tuent, pillent, torturent et violent sans remord, sûrs de leur bon droit.

RÉSOLUTION

Pour terminer avec les honneurs cette partie du scénario, il suffit de récupérer Brillant, et de le renvoyer vers Pôle avec ses accompagnatrices, Max et Podly.

Mais pour jouer tout ça, vous voudrez certainement connaître quelques infos supplémentaires et un ou deux enjeux importants pour cette histoire, et peut-être pour la campagne toute entière.

Donc, revoyons-nous dans l'Opus #241 pour boucler cette aventure.

Prochaine étape : Les terres voroziones, ou dérigiones, ou alwegs. Aucune idée en fait. Personne là-bas n'est trop sûr de ce qui est à qui. Le problème, c'est surtout que des gens assis bien loin de là, dans des fauteuils confortables, sont eux très sûrs de ce genre de choses.

Toute ressemblance avec des événements trop réels, n'est pas de notre responsabilité. C'est le souci quand on écrit des histoires ridicules, stupides, violentes et mesquines. Parfois, on tombe nettement trop près d'un réalisme glaçant.