

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Rien de particulier à dire sur ce numéro. Ni blague ni râlerie, et pas d'annonce...

... puisqu'elles ont été faites sur la chaîne Twitch de Manu lors de la réunion John Doe.

Vous avez raté ça ?

<https://t.ly/DGyAO>

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](https://www.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

La compagnie des fous (1/2 – par Rafael)

Cette partie de la campagne Éclats de lune s'intéresse à une compagnie mercenaire, mêlée à fin de l'histoire de Melaus. Les fous, une des vieilles compagnies du code, a été invitée à Pôle par le BBEG de l'histoire pour renforcer ses troupes après la perte d'une de ses meilleures alliées. Il prévoit de s'en servir pour protéger l'endroit où se déroulera le dernier acte de son plan.

Les PJs vont apprendre l'arrivée de la compagnie et pourront se mêler de cette affaire, décidant finalement de quel côté se rangeront les fous. Une fois de plus, vos PJs vont avoir la main, et selon leur style – doigté de maître ou dix pouces gauches – Melaus se retrouvera avec un nouvel atout à sa disposition, ou une nouvelle pierre dans sa botte.

LA COMPAGNIE

Pour commencer, je vous conseille la relecture de la section « *Les mercenaires* » du livre de base (cf. *Métal* pages 188-193). On y décrit les origines de ce style de combattants et la structure qu'ils suivent.

Le groupe particulier dont nous allons discuter aujourd'hui se nomme « la compagnie des fous » et existe depuis le tout premier code. C'était à l'époque, selon leurs propres chroniques, une bande d'esclaves libérés pendant la conquête des terres batranobanes, puis recrutés dans ce qu'on appellera ensuite la guerre des cendres. La troupe devint réputée pour son goût du spectacle et de la vengeance. Ayant souffert sous le joug des Bathras, ils en vinrent à détester l'esclavage, les richesses excessives et les nobles en tous genres. Ils affirment avoir assisté et participé à la création des Sekekers et refusent les affaires risquant de les opposer à une tribu.

Lorsque le code fut conçu, ils obtinrent un nom et une bannière. Celle-ci est un patchwork de couleurs et de tissus criards, assemblés sans queue ni tête. Les membres de la compagnie portent des tenues variées, mais ont tous une écharpe faite de pièces assemblées, prises sur des adversaires abattus. Les vétérans arborent donc de longs patchworks colorés, trophée et décoration à la fois, et en plus ça tient chaud l'hiver. Que demander de plus ?

Les fous sont spécialisés dans la reconnaissance et le combat de guérilla. Ils sont organisés en pelotons, de petits groupes très liés, combattants ensemble systématiquement. Souvent très polyvalents et débrouillards, les pelotons sont parfois à plusieurs sur une affaire, mais peuvent être détachés auprès d'un client pour un temps. C'est une compagnie assez détendue côté discipline, loin des groupes militaristes rigides.

Bizarrement, ils ne sont pas en odeur de sainteté dans l'Hégémone, où leur dégoût de la noblesse richissime et de l'esclavage devrait les rendre populaires. Il faut dire que pendant leur dernière affaire sur la Côte noire, une riche famille noble fut privée par leurs soins de la plupart de ses chefs, et plusieurs scandales dévoilés « par hasard ».

PÔLE ET LES COMPAGNIES

Les compagnies mercenaires, malgré leurs traditions et leur ancienneté, sont interdites de séjour à Pôle. C'est une loi aussi vieille que l'Empire, plus ancienne même que l'édit de Mansard.

En réalité, les compagnies se sont formées à l'époque où l'Empire se structurait. Certains combattants acceptèrent d'entrer dans les rangs, posant les bases des armées impériales. Ces bandes assemblées deviendraient les Noblesses protégeant l'Empire, et leurs chefs, la noblesse proprement dite, le dirigeant et l'administrant.

Ceux qui voulaient combattre pour combattre, pour le frisson du sang et la gloire simple de la victoire, ne pouvaient se satisfaire de ce carcan. Ils n'étaient donc plus les bienvenus au cœur de cet empire qu'ils avaient participé à construire. Agités, dangereux, ils devaient s'éloigner pour aller là où ils seraient utiles, mais oubliables. Les Noblesses s'occuperaient des terres tranquilles et des zones de conquêtes officielles. Aux mercenaires le travail de frontière et les sales boulots.

La situation se maintint un temps, chacun restant à sa place, jusqu'à ce que le déclin impérial redonne du souffle et de l'espace aux compagnies. Mais pendant tout ce temps, Pôle resta interdite aux étendards. Notez bien que si « les compagnies » sont interdites d'entrée dans la capitale, les mercenaires peuvent y accéder librement. Simplement, ils doivent être là en tant que civils et n'y accepter aucune affaire.

D'ailleurs l'interdiction s'étend aussi au concept même de compagnie. Les universités, les théâtres et les publications ont interdiction d'évoquer les mercenaires ou le code. Pour Pôle, tout ça n'existe simplement pas. C'est amusant ou pitoyable selon votre opinion, mais le pire c'est que ça marche : pour le pôlard moyen, les mercenaires sont des ruffians comme les autres, rien de plus. Institutions de Tanæphis, héros ou monstres pour nombre de gens dans les terres les plus reculées... mais vague légende ou rumeur pour le cœur de la culture du monde. Lamentable...

LES FOUS

La compagnie compte actuellement un peu moins de 80 membres et un train d'une trentaine de personnes. Une affaire particulièrement rude dans le nord de l'Héles a laissé la compagnie exsangue, l'obligeant à se refaire une santé pendant une quinzaine d'années. Pendant cette période, beaucoup de vétérans survivants ont vécu séparément, rassemblant de petits pelotons afin de remettre la compagnie à flots. Elle s'apprête à retrouver le devant de la scène, mais manque encore de fonds.

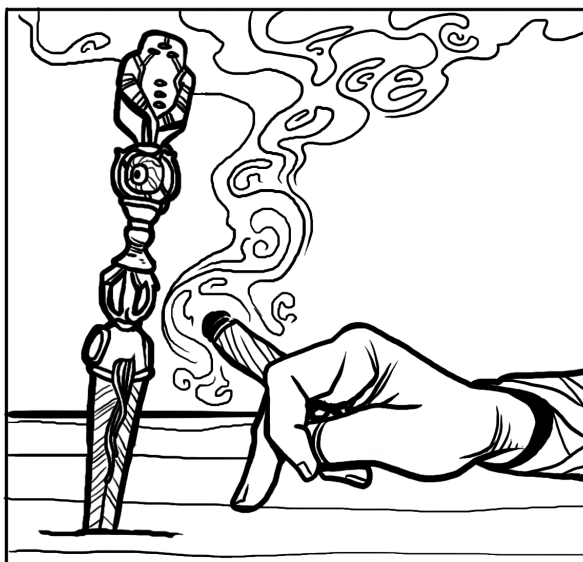
♦ La **capitaine** se nomme **Atika Cannée**. C'est une légende dans les bouges alwegs et les villages des abords des plaines du Centre. Élevée dans une tribu sekeker, elle s'enfuit avant l'initiation. Son objectif était juste de ne pas mourir comme tant de ses sœurs, mais elle comprit vite que le monde civilisé n'était pas beaucoup plus calme. Habitée à la violence, elle rejoignit une bande de voleurs de la Perrière. Elle finit arrêtée et vendue comme esclave, mais sa chance la poussa dans une caravane que les fous attaquèrent et massacrèrent, libérant les captifs au passage. Elle choisit de rejoindre la compagnie, se trouvant enfin une cause justifiant de mourir pour elle.

Après l'affaire de l'Héles, elle fut élue à la tête de la compagnie décimée, et choisit d'envoyer ses hommes chacun de leur côté pour recruter et former des jeunots. Elle garde les archives et un service minimum du côté de Vhern, avec deux pelotons de vieux briscards.

C'est une femme d'une quarantaine d'années maintenant, et une combattante féroce et vicieuse. C'est aussi une mère poule pour tous ceux ayant prêté serment sur l'étendard des fous.

♦ Le **lieutenant** est **Brucin Berthelot De Cagnes**, un Dérignon d'une trentaine d'années, qui a rejoint la compagnie à Vhern après l'affaire de l'Héles. Il n'a pas connu la grande époque et la véritable vie mercenaire, mais il est dévoué corps et âme à l'étendard. Ayant perdu sa famille entière dans une arnaque légale qui les a tous plongé dans l'esclavage, il hait les esclavagistes et les avocats avec la même ferveur. C'est d'ailleurs un biais parfait pour s'en faire aimer ou détester, ce qu'il fait un peu trop facilement, les épreuves l'ayant rendu plutôt instable.

Ce n'était pas un très bon combattant à son arrivée, mais il a appris auprès d'Atika, avant d'avoir la chance de ramasser une Arme-mineure redoutable dans une rixe de bouge. **Tzac**, un Épieu-court au look banal, ne paie pas de mine mais donne des réflexes et une force terrible à son Porteur. Avec sa mentalité de chat, câlin et jaloux à la fois, c'est l'Arme parfaite pour Brucin.



◆ Sa **jaseuse** s'appelle **Marnie Bègue**. C'est une jeune femme d'une beauté simple mais solaire, que personne n'arrive à détester une fois qu'elle a décoché un sourire. Sympathique et facile d'abord, elle est aussi très douée pour déchiffrer les gens et renifler les bonnes affaires ou les occasions. Accessoirement, c'est aussi une menteuse d'exception et une redoutable manipulatrice.

Vendue très jeune à un bordel de Vhern, Marnie réussit à s'en faire jeter en simulant une maladie, avant de se chercher une place en ville pour survivre sans retourner sur le trottoir. Elle tenta de s'accrocher au train de la compagnie, et c'est là qu'Atika la repéra. Ce n'est pas la meilleure combattante de la bande, loin de là, mais ses talents sont utiles pour cimenter la compagnie renaissante.

◆ Le **couturier**, **Quantin Abal**, assure le double rôle de responsable médical et de tailleur officiel. Avec le style particulier des fous et la particularité vestimentaire de la compagnie, le toubib en chef a toujours été chargé de coudre les écharpes et la bannière. Aussi, quand Atika repéra un guérisseur amateur de fringues dans une milice de village, elle s'arrangea pour le recruter. Quantin est un Hysnaton nain assez adroit et avec juste le bon esprit pour la compagnie. Empathe mais pragmatique, éduqué mais pas pédant.

Il est aussi doué de l'aiguille sur une plaie que sur un revers, et aussi habile au scalpel qu'aux ciseaux à étoffes. Il a donc bricolé un « style » pour la compagnie, à défaut d'un uniforme. Les frères jurés, en plus de l'écharpe, se reconnaissent donc par leurs tenues, amples, avec souvent des manches ou des jambes de longueurs différentes. Le patchwork est aussi un motif récurrent, souvent très contrasté.

◆ Le **recteur** est un vieillard acariâtre et agressif nommé **Anis Parius**. C'est le plus vieux membre de la compagnie, et sans la situation de celle-ci il aurait raccroché son épée depuis longtemps. Mais pour le moment, il s'accroche, râle à longueur de journée sur la grandeur perdue des fous et sur « les recrues lamentables et flemmardes qu'on déniche de nos jours ».

Anis est bien plus heureux qu'il ne l'avouera jamais. Voir la compagnie en train de renaître est un bonheur de chaque jour, et s'il râle sur tout le monde, c'est pour être sûr d'être vu de chacun et de prendre des nouvelles de tous. Une sorte de papy gâteau, mais sec comme un vieux biscuit de guerre...

À côté de ça, c'est un recteur irréprochable, connaissant le Code et la chronique sur le bout des doigts. Il n'a pas encore de successeur, son sale caractère n'attirant pas les volontaires, mais il a des espoirs sur **Quepsi**.

◆ La **carteuse** est un rôle particulier de la compagnie des fous. Les missions de reconnaissance et d'espionnage ayant fait la réputation de la compagnie, elle s'est fait une spécialité de réaliser des cartes précises et originales. Cette connaissance ayant survécu à l'Héles, on a continué à avoir un responsable des cartes dans la compagnie.

Aujourd'hui, c'est **Quepsi** qui tient ce rôle sans accepter complètement le titre. Arrachée à l'esclavage pendant une mission d'assassinat, cette métis Gadhare s'attacha à Atika et Anis. Elle apprit à combattre pour rejoindre la compagnie, mais aussi à lire et écrire. Particulièrement douée dans les trois matières, elle a aussi un joli coup de main pour le dessin. Elle devint rapidement l'élève du vieux carteux, Rollin, et prit sa suite à sa mort il y a trois ans. Elle sait bien qu'Anis préférerait la voir prendre sa succession, mais elle n'estime pas être assez douée pour remplacer le vieux recteur. Elle forme donc les pelotons à la cartographie de terrain, et travaille à se trouver un apprenti... ou un remplaçant.

◆ **L'étendard** de la compagnie est mort dans une rixe stupide il y a quelques mois, ce qui le met dans la tradition des étendards depuis l'affaire de l'Héles. Depuis, les porteurs de la bannière semblent maudits, ou au moins poissards à l'extrême. Aucun n'a tenu plus de trois ans, certains finissant dans des coups de malchance proprement lamentables.

Le dernier volontaire se nomme **Yap**. C'est un jeune Hysnaton homme-bête à l'air presque normal, mais muet. Il a une gueule remplie de crocs canins, des yeux animaux, et un flair de limier. Il est surtout amoureux fou d'Atika, depuis qu'elle l'a racheté sur un marché pour lui offrir une place dans la compagnie.

Combattant correct, sans plus, Yap est surtout doté d'un instinct sûr et d'un vrai sens du danger. Il ne croit pas à la « malédiction » dont parlent les vieux bougons de la compagnie. Et puis il s'en fiche. S'il peut rester près d'Atika, de Quantin et de Marnie, tout lui convient. Et gare à qui voudrait leur faire du mal...

On se retrouve dans 15 jours où on causera rencontre avec la compagnie et interaction.