

↓ / Éditorial / Infos / Annonces / ↓

Fin du scénario.

Fin de la campagne.

Fin des Chagars.

L'équipe passe en mode Offline.

Puis...

On termine « Silences ».

On compile/révisé les Chagars.

Pour une édition définitive.

On termine Métal V².

Puis 2e édition du jeu complet.

Et là...

Fin de Bloodlust Métal.

Comme quoi...

C'est pas encore vraiment fini.

Mais pour l'instant...

Fin du scénario.

Fin de la campagne.

Fin des Chagars.

Le Chagar enchaîné

12013-04-10 / 12024-09-01

Les Opus continuent dans 3dX+1 mois...

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.



Meneurs Only !
CAMPAGNE
ÉCLATS DE LUNE

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

Les figurants et la situation sont posés. Cette semaine, c'est donc logiquement la conclusion, avec un tour des possibilités de fin, puis quelques scènes intéressantes à jouer ou auxquelles assister.

COMMENT TERMINER CETTE HISTOIRE ?

La seconde aube peut, en réalité, se terminer logiquement de deux manières opposées. Dans le monde de Bloodlust version classique, que nous poursuivions globalement dans Bloodlust Métal, il se termine par une révolution de palais menée par Bert et ses fidèles. Mais il est tout aussi possible d'imaginer que Bert meurt dans sa tentative et que Pôle tombe aux mains des conjurés. C'est en réalité la version la plus probable, et la victoire de Bert n'est envisageable que dans une logique narrative. Le petit empereur sympa et maltraité qui se rebiffe et remet tout en place pour le bien commun, c'est une très bonne fin pour une belle histoire. Mais le gamin qui finit avec une dague dans l'oreille, avant que les courtisans se partagent les fruits de leur trahison, c'est nettement plus crédible et plus probable.

On vous laissera donc le choix de guider tout ça dans un sens ou l'autre – respect de la tradition bloodlustéenne ou grosse surprise qui tâche – ou de laisser les joueurs décider par leur actions. Voudront-ils sauver l'empereur... et le mériteront-ils ?

Bloodlust Métal V² et Silences seront toujours dans la logique d'un empire régénéré par la présente « Seconde aube », avec un Bert victorieux. Mais si votre table décide de jouer dans une réalité alternative, qui sommes-nous pour contrarier les trames du temps et la logique narrative ?

COMMENT ASSASSINER UN EMPEREUR DANS LE FEUTRÉ

Pour la bande de Roland Andrejean, le moment est venu de mettre un terme à leurs préparations. Il est temps que Bert meurt et laisse sa place sur le trône. Pourquoi précisément durant ces journées ? Si vos PJs viennent d'éliminer Melaus, la raison est évidente : dans l'agitation générale, la peur des chutes de météorites, la destruction d'un quartier presque entier, la mort de Bert passera comme une lettre à la poste et la désignation d'un nouveau dirigeant sera une bénédiction. Si vous jouez tout ça dans un ordre différent, disons juste qu'il faut bien en arriver à achever cette conjuration et que Roland s'est décidé pour ce moment. C'est ce que Sakka et Bert ont senti venir ; c'est pour ça qu'ils faisaient le tour des réunions sociales des terrasses ; c'est leur motivation pour choisir et inviter les PJs.

Ayant l'habitude des manigances et des saloperies, Roland a préparé deux traquenards visant le petit empereur. Un « accident » discret mais efficace, puis si ça ne marche pas, un attentat en bonne et due forme.

De son point de vue, il n'a qu'à attendre les pleurs et les cris, pour aussitôt mettre le palais en état d'alerte, prenant personnellement le commandement de la garde.

Ensuite il ordonnera que Laetitia soit placée sous sa protection en tant que nouvelle impératrice. Une fois ces mesures de bases prises, il fera exécuter tous les gêneurs ou témoins éventuels, puis un ou deux adversaires politiques encore en place. Pour complicité avec les assassins, ou quelque chose du style. Simple et de bon goût.

D'ici quelques semaines, une fois bien installé, il annoncera simplement ses fiançailles avec Laetitia. Une manœuvre évidente pour protéger l'Empire d'une période désastreuse comme celle qui vient de se terminer. Il aura largement le temps de séduire, droguer ou soumettre la gamine, une fois celle-ci à sa merci. D'ici quelques années, au plus, il se mariera avec le trône, et deviendra empereur consort. Selon la situation, il restera dans ce rôle ou fera tuer Laetitia. Rien de plus simple quand on a les palais à sa botte.

Sympathique comme plan, n'est-ce pas ?

COMMENT S'EMPARER DE SON PROPRE TRÔNE ?

Du côté de Bert, la problématique est double. Le but du jeune empereur est de se débarrasser des conjurés et de reprendre la main sur une cour qui le prend pour un enfant simplet et faible.

Cette image est une véritable malédiction pour Bert, qui n'a rien pu faire contre. Entre la chape de dentelles et les obligations réelles dont on l'a écarté pour le plonger dans un délire diplomatique compliqué et inutile, il ne connaît pas vraiment son empire, ni même sa ville. Toutefois, grâce à l'aide de Sakka qui l'aide à mieux comprendre Tanaephis, et à la détermination de Laetia qui le pousse en avant dans ses projets, il est en position de s'en sortir. Il suffit qu'il trouve les bons alliés (*wink wink*).

Si les PJs acceptent de l'aider, sa voie est simple : identifier et éliminer les chefs de la conjuration, si possible avec des preuves valables et un peu de spectacle pour impressionner les témoins de ce retour en force du pouvoir impérial. Tout ça, évidemment, sans devoir tirer Sakka de sa disparition, ni perdre ses alliés proches.

Notez que dans tout ça, la survie de Laetia passe avant tout. Bert renoncera au trône, à Pôle, à sa vie même, pour protéger sa petite sœur.

Vous imaginez ça ? Et si votre scénario finissait avec un combat général, Bert obligé de sortir Sakka, et finissant par fuir le palais avec les PJs. Et s'il devenait un aventurier comme eux, loin des terrasses blanches ? Et si le Bert dont on parle dans le livre de base, qui règne des années plus tard sur l'Empire dérigion, n'était qu'une marionnette du conseil ? Un gamin des rues choisi pour sa trogne, obéissant à des nobles corrompus essayant de faire vivre ce mensonge pour leur seul intérêt ? Et si vous nous faisiez une campagne sur ce thème ?

PROGRAMME, DÉROULÉ, SCÈNES ET OPTIONS

Le thème des festivités est officiellement le traité de Mah'ien de 236 dN entre la capitale impériale et la région des sources, aux premiers temps de l'Empire. C'est donc une fête prétexte organisée par le parti des Hautes Portes et un groupe d'émissaires Bathras. C'est aussi une occasion mondaine pour beaucoup de nobles désœuvrés ou intéressés par l'Ouest, la culture de la Nation ou simplement les épices.

Jour 1 (18h00 – 23h00)

- La réception s'ouvre au soir du premier jour, par une présentation des envoyés Bathras à la cour et à l'empereur. La soirée est essentiellement une parade, chacun se montrant et se mettant en valeur. Un banquet suivra, sans la présence de l'empereur.

Pour les PJs ce sera l'occasion de découvrir le tour joué par Bert. Son amie du mariage, Eleïse Vale-des-Ardents, passera les voir très vite, discrètement, pour leur demander de ne parler à personne de cette histoire. Elle leur expliquera aussi que Bert aimerait beaucoup les voir pendant la soirée, ou le lendemain au pire. Il a besoin d'aide, pas assez d'alliés à son goût et il a choisi de leur faire confiance.

Pendant cette soirée les PJs s'apercevront de l'ambiance du palais, des intrigues en cours, de la tension permanente. Ils pourront aussi voir que Bert est surveillé par beaucoup de monde pendant ces occasions publiques. On s'assurera d'ailleurs – un serviteur en charge des invités, du protocole ou de la sécurité – qu'ils connaissent les devoirs de dentelles (la dénomination polie de la chape) et s'y soumettent bien. Au besoin, laissez les assister au dégagement manu militari d'un malotru avant cette discussion. Ils devraient très facilement faire le lien...

Jour 2 (12h00 – 02h00)

- Le second jour commence à midi par un banquet et des dégustations diverses : vins et spiritueux de l'ouest, mais aussi vins des rives de la Wilkes et décoctions d'épices.

Commencer une journée diplomatique avec une pochtronade généralisée n'est jamais une bonne idée. C'est pourtant une habitude bien ancrée dans les mœurs de Pôle. Heureusement, on se goinfre presque autant qu'on boit, et les tables sont très bien garnies.

Les figurants de l'Opus précédent sont tous déjà en place, et prêt à discuter si vos PJs sont décidés à se mêler aux intrigues de la cour. Évidemment, selon le style des Porteurs, tout ce beau monde sera plus ou moins intéressé ou réticent.

- L'après-midi sera partagée entre des combats de gladiateurs – démonstrations et combats au sang – et un concours de beauté ouvert aux félins de toutes sortes.

Les combats se dérouleront dans une grande cour d'honneur, la cour Andrine-fille-de-Pôle, cise entre deux tours ouvragées. L'un des plus beaux endroits des palais ouverts, transformée pour l'occasion en arène temporaire.

Ce ne sera pas un tournoi en bonne et due forme, mais plutôt une série de combats au premier sang. Vu les brutasses engagées pour l'occasion, certains combats dégèneront évidemment, un adversaire prenant la mouche ou voulant s'imposer malgré un début à son désavantage.

Ce sera l'occasion pour les PJs de s'apercevoir que la garde est totalement sur les nerfs. Elle paraît désorganisée, tendue et en alerte permanente. La raison est simple : la veille, des ordres de réorganisation sont tombés qui ont fichu un bordel monstre dans les prévisions. Rien de totalement inattendu, mais cela n'était jamais arrivé à ce point, ni avec une aussi mauvaise préparation.

Les gardes affectés auprès de Bert sont particulièrement stressés, craignant à juste titre que tout ça ne leur retombe dessus. Autant vous dire que les PJs ne rassureront pas grand monde s'ils s'en mêlent trop ouvertement.

La journée se passera pourtant calmement aux arènes. C'est du côté du concours félin que ça va mal tourner. Ce dernier se déroule dans plusieurs salles entourant la cour Andrine. Les expositions de chats de tous styles sont évidemment très courues – nous sommes à Pôle après tout – mais la présence de Bathras ajoute un bonus de poids : les chats de chasse batranobans. Ceux-ci sont de toutes tailles, avec de petits margays et caracals pour dame, des guépards fauconniers pour la chasse à l'arc, des pumas légers et des lynx pour la chasse en forêt, et enfin des lions et des jaguars pour la chasse au gros gibier.

L'accident se déroulera pendant la visite de Bert dans la salle où se trouve la délégation Bathras. Alors que tout se passait très bien jusque-là, trois fauves (un lion et deux jaguars) deviennent soudain fous de rage et attaquent l'empereur. Ses gardes les plus proches sont vite aux prises avec un lion furieux, mais c'est clairement Bert qui intéresse les bêtes.

C'est le moment pour les PJs de se distinguer. Assurez-vous qu'un ou deux d'entre eux soient là pour voir ce qui arrive, et qu'ils puissent intervenir. C'est l'occasion de se placer auprès de Bert s'ils n'y sont pas arrivés jusqu'à maintenant.

Une fois la situation résolue, on pourra découvrir en discutant et en enquêtant que les trois bêtes appartiennent au même dresseur, qui n'est apparemment plus là. On le retrouvera égorgé dans une pièce discrète, avec ses deux esclaves assistants. Il y a aussi une jeune serveuse du personnel du palais parmi les victimes, et Bert se rappellera qu'elle tournait autour de lui un peu plus tôt.

En bref, les PJs ont fait échouer une tentative d'assassinat discrète et accidentelle, parfaitement préparée. Andrejean leur en voudra beaucoup, et sa tension ne va pas s'arranger.

- En début de soirée : repas avec la participation d'un chef réputé des quartiers de plaisance, pour une exploration des régions de Tanaephis par leurs spécialités.

Pendant ce repas, les proches de Bert, les goûteurs impériaux et les invités assis à portée de l'Empereur seront particulièrement stressés. Même si ça ressemblait beaucoup à un accident, l'attaque de fauve de la fin d'après midi n'est pas oubliée.

Marin-Moet le Pourel, le cuisinier vedette de la soirée, est nettement moins joyeux qu'il ne le pensait et il surveille les dégustations et les avis des invités avec nervosité.

- La fin de soirée sera consacrée à un deuxième concours de beauté, d'esclave cette fois-ci. Les collectionneurs et négociants de tout Pôle sont là pour montrer leurs plus belles pièces.

Soyons clair : un concours de beauté à base d'esclaves mis en scène et détaillés sous toutes les coutures, à Pôle, ça ne peut vouloir dire qu'une chose. C'est un prélude à une partouze monstre. Petit problème : personne n'a encore prévenu Bert et Laetitia de cet aspect de Pôle et on n'est même pas très sûr de leur éducation sur le sujet. C'est le problème avec des enfants royaux sans parent pour leur expliquer les choses de la vie ; personne ne veut prendre une responsabilité pareille.

Rassurez-vous, Sakka n'a eu aucun remords à aborder le sujet avec Bert et il sait très bien à quoi s'en tenir. Il a vite flairé les problèmes que pourrait avoir Laetitia si elle restait ingénue trop longtemps, et lui en a touché deux mots. Puis les deux marmots ont trouvé les réponses encore manquantes dans les recoins obscurs d'une bibliothèque du palais (« *Les mystères des chambres Roses par Samira Ab Algazil, avec deux cents illustrations détaillées et colorées* ». Un must, à feuilleter avec une poche de glace sur les genoux).

Les deux enfants s'amuseront donc à rester aussi tard que possible pour gêner la fin de soirée et mettre dans l'embarras exposants et acheteurs. Puis au moment de partir, Bert décidera sur un coup de tête d'acheter tous les esclaves de 18 ans et moins (« *Mon âge ajouté à celui de ma sœur* ») pour son harem personnel. Cela fichera un souk improbable dans les plans de tout le monde évidemment, mais que voulez-vous rétorquer à l'empereur lui-même ?

Birgit sera en rage, voyant son budget fondre d'un coup sans rien pouvoir y faire, et les esclaves être emmenés avant qu'elle puisse faire ses détournements habituels.

Jour 3 (11h00 – 17h00)

- Le dernier jour, le banquet du midi se fera devant les derniers combats du tournoi entamé la veille.

Buffet brunch en se promenant entre les petites arènes temporaires installées dans la cour d'honneur. En gros, dégustation de canapés et de boissons colorées pendant qu'on se marave ou s'éventre à deux pas. Délicieusement dérigion...

Si les choses se déroulent normalement – pour un scénario de JdR s'entend – ce devrait être la dernière scène de ce scénario. C'est en effet ici qu'Andrejan lancera son dernier plan d'assassinat.

Plusieurs gladiateurs ont été soudoyés – promesses de richesse pour leurs familles, de soins et de fortune pour les survivants etc etc – pour déclencher un coup de force pendant la dernière phase des combats. Certains gardes sont au courant et sont aussi payés pour se tenir à l'écart de tout ça, le temps que Bert soit tué. Enfin, deux archers sont cachés dans les étages des tours pour donner un coup de pouce au destin.

Tout ça pour vous donner l'occasion, à vous et vos joueurs, de finir ce scénario sur une scène à grand spectacle : un combat brutal et massif, avec des enjeux simples et énormes à la fois. Une vie, un gamin, dont la mort signifie la fin d'un empire millénaire.

Pour rendre ce combat mémorable, il suffit de trois choses simples :

- Équilibrer les forces et ajouter assez de combattants en face pour que vos PJs sentent le danger. Vous pouvez adapter les forces à votre groupe en ajoutant des gladiateurs ou un archer si nécessaire

- Ce ne sont pas les PJs qui sont en danger, mais Bert. Le jeune empereur n'est pas un combattant est si les Porteurs des Armes-Brisées peuvent encaisser des coups terrifiants comme de rien, ce n'est vraiment pas son cas. Peut-être sont ils au courant pour Sakka, mais même dans ce cas, l'Épée est en disparition et ne peut pas sauver Bert sans le condamner du même coup. Pendant ce combat, menacez Bert ! Obligez les PJs à s'interposer, à se mettre en danger, à sauter en tous sens pour sauver l'empereur.

- Souvenez-vous de la finalité du scénario : vos PJs sont là pour sauver Bert et le tirer des griffes d'une dangereuse conspiration. Cet attentat est un coup des adversaires de Bert et c'est donc l'occasion pour les PJs de voir, d'entendre ou de provoquer des réactions. Laissez les PJs jouer avec la situation, provoquer les conspirateurs ou tenter un bluff improbable. Si ça peut donner une bonne fin, c'est absolument parfait.

• Puis pour conclure, un spectacle de danse et d'acrobatie par une troupe de bateleurs de Sharcot sera donné, avant la cérémonie d'au-revoir. Reconstitution de la signature du traité et échanges de cadeaux diplomatiques.

Il n'y a pas grand chose à dire sur cette partie de l'histoire, et dans la majorité des cas vous ne la jouerez pas. C'est dommage, le spectacle de la troupe étant particulièrement réussi et impressionnant. Un mélange de ballet moderniste et de cirque du soleil, avec un côté discrètement sexy, sans en faire trop. Mais évidemment, après des attentats à répétition et des morts plus ou moins nombreuses, c'est dur de se concentrer sur le show.

La conclusion des festivités du traité risque aussi de passer à la trappe. Ce n'est pas réellement un problème pour les Bathras, qui comprendront très bien qu'une tentative de régicide et des massacres de palais puisse encombrer la diplomatie impériale.

ET SI MES PJS NE FONT RIEN ?

Vous avez maintenant toutes les billes pour organiser cette fin de campagne, et avec elle la fin d'une conspiration... ou celle d'un empire. Mais avec tous ces figurants, ces causes et ses factions opposées, Finalis et les PJs pour mettre encore plus de bordel, vous devriez normalement vous en sortir sans effort.

Pourtant, si vos joueurs sont fatigués, les Porteurs pas motivés ou les Armes pas sûrs d'elles, comment retomber sur vos pattes ? À ce stade il n'y a que deux solutions pour conclure sans l'aide des PJs : sauver l'Empire par d'autres biais, ou le faire tomber.

La solution chute consiste simplement à laisser mourir Bert pour foncer dans la réalité alternative dont nous parlions plus haut. Aucun effort à faire, tout s'enchaîne pour le pire, et Pôle finit aux mains de Roland Andrejean, bientôt premier du nom. L'avantage, en un sens, c'est que c'est une fin de campagne marquante et définitive. À vous de voir si vous déciderez ensuite de jouer dans cette réalité ou de revenir au Tanæphis « vanilla ».

Si vous voulez sauver l'empereur malgré des PJs aussi éveillés que des marshmallows sous Tranxene, il y a quelques pistes. Finalis pourrait servir de héros du jour, en s'apercevant de ce qui menace l'empereur, et décrétant que c'est une mauvaise mort. Il se fera un plaisir de décapiter – littéralement – la conspiration.

La délégation Bathras pourrait aussi jouer ce rôle, pour des raisons égoïstes, mais très compréhensibles. Quel meilleur interlocuteur, après tout, qu'un jeune homme dont vous avez sauvé la vie devant témoins ? Cela donnera une Pôle un peu plus tournée vers l'Ouest, avec des alliés forts et appréciée dans le conseil renaissant.

ET LÀ, ON RECOLLE AVEC LA TIMELINE...

À l'exception des tables qui choisiront l'option du multivers, c'est à ce moment que les aventures des Armes-Brisées s'inscriront dans la grande histoire. Le livre de base de Bloodlust métal contient les lignes suivantes :

« À Pôle, des combats ont lieu au sein même du palais. Des guerriers sans emblème mettent à mort une faction de courtisans, sur l'ordre direct de l'empereur Bert III. Âgé de dix ans, le jeune monarque vient de reprendre les rênes du pouvoir à une noblesse corrompue et frondeuse.

La capitale tremble un temps à l'idée de ce qui suivra, mais un discours public inspiré du jeune homme rassure le peuple. Un nouveau conseil militaire est mis en place, enfin plus préoccupé par la sauvegarde de Pôle que par sa rentabilité. »

(cf. Métal, page 90)

À vous d'aider la réalité en jeu à s'adapter à ces lignes. Après tout, il n'y a pas tant de précisions que ça. Un jeune empereur en danger, une conspiration, des guerriers sans emblème mêlés à tout ça ? Ça ne devrait pas être très dur de faciliter la présence de tous ces éléments, au moins dans le compte-rendu officiel de l'histoire. Par exemple, si vos PJs sont un peu trop efficaces et identifient et neutralisent les conjurés en douceur dès le deuxième jour, Bert décidera d'utiliser le tournoi du dernier jour pour appâter et faire arrêter les courtisans mêlés à l'affaire par des alliés mêlés aux gladiateurs. Des volontaires ?

Et si rien n'y fait, alors nous déciderons simplement que toute cette histoire n'est rien d'autre que le résultat de rumeurs, de téléphone batra et de mauvais journalisme. Après tout, est-ce vraiment si incroyable que des journalistes flemmards ou mal intentionnés écrivent n'importe quoi en mélangeant fantasme et réalité ?

AFFAIRE NON CLASSÉE : MOYANNE

La jeune Moyanne, rencontrée dans les salles enfumées de la tour des délices de Durville, s'est finalement révélée être Moyanne Foussan-des-Égides, fille aînée de Condit. Ce n'est pas un vrai problème puisque Bert est l'empereur en titre et Laetitia sa succession désignée. Cela n'empêche pas qu'elle est du sang de la lignée impériale et pourrait être un outil utile pour qui envisage une succession à coups de poignard.

Surtout que les PJs ayant enquêté au sujet de la demoiselle plus tôt dans la campagne, il y a toutes les chances que tout soit remonté vers Andrejean et sa clique d'araignées. C'est le problème quand vos adversaires sont à la tête du patelin ; c'est difficile d'être réellement discret.

Ensuite tout dépend d'où elle se trouve à ce moment-là.

En sécurité dans un coin tranquille, sous la garde des Touron de la Faille ? Dans ce cas, on pourrait tenter de l'enlever. Les Tourons sont débrouillards et devraient repousser l'assaut, voire identifier un des agents adverses. Si les PJs prennent le temps de redescendre pour enquêter – une nuit blanche dans les pattes, hop – ils pourraient avoir quelques informations supplémentaires, ou même un témoin prêt à accuser Andrejean d'être le commanditaire de la tentative d'enlèvement.

Si elle est avec les PJs, au palais, ça risque d'être un joyeux bordel. Les PJs peuvent l'avoir amenée parce qu'elle est porteuse d'une des Armes-Brisées, ou simplement pour qu'elle puisse rencontrer ses adelphe en face. Dans tous les cas, Andrejean et consorts prendront ça pour une attaque en règle s'ils apprennent qui elle est. Efficace pour faire sortir le loup du bois. Beaucoup moins pratique si vous cherchez la solution diplomatique.

Dernière possibilité : vous avez fait disparaître Moyanne pendant le scénario 08, pour stresser les PJs ou leur apprendre à surveiller leurs affaires. Dans ce cas, c'est le moment de la refaire sortir du placard.

Dans cette dernière option, nous partirons du principe qu'Andrejean est le kidnappeur, afin de se servir de Moyanne comme d'un pion supplémentaire pour s'approcher du pouvoir. Le premier soir, il expliquera à ses interlocuteurs qu'il envisage de se remarier, ayant rencontré une demoiselle de bonne famille dont il est fou amoureux.

Le lendemain, Moyanne sera à son bras, dans des atours magnifiques, mais un air éteint et distrait. Il sera évident qu'elle est droguée et qu'Andrejean la promène comme un trophée. Il ne laisse personne lui parler et quand il doit aller faire un peu son travail, elle reste à la garde d'un groupe de soudards de sa maisonnée et de deux chaperons à l'air pas commode.

En essayant de s'approcher, les PJs s'apercevront que Moyanne joue visiblement la comédie. Enfants née dans une maison de plaisir, elle a une tolérance plus que correcte aux épices, et s'est rapidement habituée aux « épices pour touristes » d'Andrejean.

Tout ce qui lui manque à présent, c'est un peu d'aide pour échapper à ses geôliers.

Andrejean prévoit de raconter qui est Moyanne à tout le monde, après la mort de Bert. S'il réussit à prendre Laetitia sous sa protection, Moyanne sera simplement un jouet en plus, sympathique mais inutile. Si Laetitia est tuée dans les heurts du palais, il a une princesse impériale de rechange. Et s'il parvient par miracle à faire tuer Bert et à mettre les deux filles de Condit dans son lit, il s'estimera enfin venger de son Némésis à sens unique.

On parie que les PJs ne vont pas être d'accord sur grand chose dans tout ça ?

ET ENSUITE...

Bah, c'est fini. Pour le moment du moins

Dans 15 jours... normalement, rien.

Pour en savoir plus sur la suite des opérations et nos news en temps réel, utilisez le site BadButa.net, le Discord ou notre compte Mastodon