

L'EVEIL

(SCÉNARIO INITIALEMENT PARU DANS CASUS BELLI, HORS-SÉRIE N°8, SPÉCIAL SCÉNARIO, P. 78 À 84)

Nous sommes à Pôle, en l'an 1036 après Néinnes, au second mois d'hiver. Il fait froid, et dans les quartiers de la Frange, les pauvres meurent par milliers. Bref, un hiver banal dans la plus belle des cités de Tanaephis... Ou presque. Parce que le petit Bert III, officiellement empereur de tous les Dérigions, va bientôt avoir dix ans.

RÉSUMÉ HISTORIQUE

Pendant mille ans l'empire Dérigion a régné sans partage sur le continent. La capitale de l'empire était Pôle, et au cœur de Pôle, dans un palais somptueux datant de l'époque elfe, régnaient empereurs et impératrices, dirigeant d'une main de fer les hordes de courtisans et les affaires du royaume.

Aujourd'hui, l'empire est presque tombé, et Pôle est constamment assiégée par les armées Piorads, Vorozions et sekekers. Les chefs de quartier qui organisent la défense de leur portion de cité ont annexé le pouvoir depuis une bonne cinquantaine d'années. La population ne sait d'ailleurs même pas qu'il existe encore un empereur...

MONSEIGNEUR, L'EMPIRE EST À SON APOGÉE

Pourtant, cet empereur existe. Depuis que son père et sa mère sont morts, Bert III, âgé de neuf ans, est l'héritier officiel du millénaire empire. Il vit au sein du palais, d'où il n'est jamais sorti. L'atmosphère dans laquelle il évolue est pesante. Cloîtré dans des bâtiments immenses et déserts, avec comme seuls compagnons sa sœur Laetitia (une délicieuse petite fille de huit ans), ses précepteurs et une cinquantaine de courtisans, il est entretenu dans l'illusion que l'empire dérigion est encore au faîte de sa gloire, que le peuple est heureux et le glorifie. Les cartes et les rapports qui arrivent jusqu'à lui sont truqués, les nouvelles déformées...

Pourquoi ce mensonge ? Parce qu'autour de l'empereur s'agglutine une quantité de courtisans qui profitent de sa faiblesse. En effet, le vrai pouvoir est aux mains des chefs de quartier et de certains membres de l'administration impériale qui, jouissant encore d'une certaine puissance, vendent leur influence au plus offrant. De nombreuses alliances se sont ainsi créées entre ambitieux, chefs de quartier, courtisans, grands directeurs, qui ayant toute puissance sur leur secteur de Pôle n'ont pas envie que l'empereur se « réveille » et mette son nez dans les affaires de l'État. Le garder dans une semi-torpeur est donc la meilleure solution.

UNE ARME AU SOMMET

Un petit empereur cloîtré dans son palais et nourri de mensonges, des courtisans hypocrites, des nobles pervers : une situation finalement assez classique. Avec cependant

un élément inconnu de tous... Le petit Bert est en effet porteur d'arme. Cette arme s'appelle Sneaker et possède le pouvoir Disparition. Or une des lois fondamentales de l'empire Dérigion est qu'il est formellement interdit à tout membre important de l'administration de porter une arme. Cette loi est applicable à l'empereur, et même à lui plus qu'aux autres... Le cas d'un empereur porteur d'arme s'est déjà présenté et il a aussitôt été exécuté.

Sneaker est une épée longue, et depuis plusieurs générations elle passe secrètement d'un empereur à l'autre. C'est une arme au caractère calme, avec un haut désir de prestige, qui se contentait jusque-là d'être « l'arme de l'empereur », pensant que même si personne ne le savait, c'était la plus haute place dont elle pouvait rêver.

Ne parlant jamais aux autres armes (dont la présence est interdite dans l'enceinte), elle aussi s'est laissée bercer par les mensonges des courtisans... Elle se contentait de reposer au fond de l'esprit du petit garçon, lui prodiguant de temps en temps quelques conseils, mais ne jouant surtout pas avec son esprit afin de ne pas entraver son développement physique et psychique. Ajoutons que Sneaker avait, et a toujours, la meilleure motivation du monde pour rester tranquille : elle pense avoir trouvé en Bert le porteur idéal. L'enfant est intelligent, sympathique, imaginaire ; Sneaker en est amoureuse, réellement et profondément amoureuse, et désire le protéger à tout prix. Quand il sera majeur, elle le poussera à faire changer cette loi absurde contre les empereurs porteurs d'arme, ainsi qu'à faire quelques actions d'éclat ; elle souhaite atteindre la fusion avec lui.

LA PREMIÈRE VICTIME SERA L'INNOCENCE

Ce qu'ignore Sneaker, c'est qu'un certain nombre de nobles n'ont aucunement l'intention de laisser l'empereur atteindre sa majorité. Enfin, ce qu'elle ignorait car récemment, à cause d'une inattention du responsable culturel, une pièce de théâtre classique a été jouée devant Bert. Elle parlait d'un monarque berné par ses courtisans, qui lui mentaient sur l'état du royaume et le volaient derrière son dos. Le petit empereur, qui ne soupçonnait rien et trouvait la pièce intéressante, n'a quand même pas pu s'empêcher de remarquer les réactions gênées et furieuses des courtisans autour de lui, surtout quand ils firent exécuter le responsable culturel...

Cet événement mit la puce à l'oreille et de l'arme, et du petit garçon. Soudain, les deux « êtres » se mirent à observer et écouter avec beaucoup d'attention. Sneaker sortit de sa torpeur et, ayant un esprit beaucoup plus mûr que Bert, repéra rapidement les intrigues, les ennemis et les vrais amis, et commença à soupçonner qu'on ne leur avait pas dit toute la vérité sur la situation de l'empire. L'arme n'en dit rien à l'enfant, de peur de le traumatiser. Mais Bert lui-même, observateur et intelligent, n'avait plus le même regard sur son entourage. Il commença à voir les

mensonges, à sentir les hypocrisies.

LES COURTISANS

Le parti loyal à l'empereur :

Il existe encore un certain nombre de personnes qui, soit par conviction personnelle, soit parce qu'elles sont écœurées par la gabegie et les exactions perpétrées par les nobles, sont fidèles à l'empereur. C'est grâce à ces personnes, peu nombreuses mais à des postes clés, que le petit Bert et sa sœur sont encore en vie... C'est leur protection de tous les instants qui les a sauvés des malencontreux accidents ou empoisonnements qui ont émaillé leur enfance.

• **Lucius Septimus** : (surnommé « Laïus » par ses détracteurs). Cet esclave Voro Zion est le précepteur principal de Bert et de Laetitia. Son influence sur l'empereur est très grande, et tous les nobles qui le méprisent — ce n'est qu'un esclave — ont tort de le sous-estimer. Menacé de mort s'il dévoilait la vérité sur l'état de l'empire, il est obligé de participer au mensonge officiel ; en pratique, il évite de faire allusion à la situation présente. Mais comme il aime sincèrement les deux enfants, il profite de ses cours pour aider Bert à prendre conscience que sa vision du monde est déformée par le carcan des rituels qui lui sont imposés ainsi que par la présence étouffante de ses « conseillers » qui minent son autorité.

• **Séverin Ange-Cadet**. C'est le soutien le plus sûr de l'empereur et un de ses serviteurs les plus fidèles. Suite aux malencontreux récents « accidents » dont a été victime Bert, il a lui-même organisé un service de protection rapprochée (auquel il prend quelques fois part personnellement).

• **Etienne de Mortemont**. Un des nobles loyaux, une espèce d'incorruptible, idéaliste et fidèle serviteur de l'empereur. Il déteste les courtisans hypocrites (spécialement Roland Andrejan) et espère qu'il sera un jour possible d'évincer toute la clique.

Le parti déloyal à l'empereur :

A peu près tous les autres... Des courtisans déchus qui s'agrippent à la cour comme des chiens à un os rongé et qui profitent de la situation pour obtenir des sinécures et réaliser des détournements de cestes. Des mesquineries lamentables qui suffiraient cependant à les faire condamner si un jour l'empereur mettait le nez dans leurs affaires. C'est pour cela qu'ils entretiennent, par leur inaction ou leurs paroles, le mensonge permanent, espérant que la situation restera dans un flou artistique encore un certain temps.

Les gros poissons, eux, ne vivent pas à la cour. Ce sont souvent des chefs de quartier, et ils y résident la plupart du temps (dans leurs quartiers). Les plus intrigants savent cependant que pour aller encore plus loin dans leurs ambitions, il ne faut pas négliger la politique. C'est le cas de Roland Andrejan, notre méchant de service.

• **Roland Andrejan** (conseiller aux Finances, coordinateur des Ressources du Palais, grand factotum de la Bibliothèque de Néennes, dépositaire du Sceau de Mansard, etc., et dirigeant d'un des quartiers de Pôle). C'est un noble, puissant, riche et ambitieux. Il a de nombreux alliés et les Batranobans, qui ont à Pôle un service de renseignements des plus efficaces, pensent que Roland est (en 1036, date du scénario), par son réseau d'influence, l'homme le plus puissant de la ville. Andrejan en est bien conscient. Cela fait d'ailleurs à peu près quinze ans qu'il en est conscient. Ce qu'il sait aussi, c'est que la loi dynastique Derigion est bien faite : si un empereur meurt sans héritier direct, le conseil des nobles, dont il fait partie, élit un nouvel empereur. C'est déjà arrivé il y a cinq cents ans... cela pourrait arriver encore. Disposant d'assez d'appuis pour être sûr de son élection si le cas se présentait, il a fait assassiner les parents de Bert et de Laetitia il y a huit ans, mais sa tentative sur les enfants a échoué. Il a réessayé plusieurs fois depuis, mais la vigilance de Lucius et de Séverin l'a jusque-là empêché de réussir.

• **Pietr Mareilles** (chargé d'Enseignement de la Progéniture impériale, recteur des Us et Coutumes, etc.) : le censeur en chef. C'est lui qui est à l'origine de la mascarade visant à faire croire à l'empereur que son pouvoir s'étend encore sur tout Tanaephis, et qui le tient enfermé dans le palais.

HAPPY BIRTHDAY TO YOU

L'anniversaire de Bert approche. Historiquement, la dixième année de l'héritier a toujours été fêtée en grande pompe mais cet anniversaire revêt une importance d'autant plus grande qu'il s'agit là non d'un héritier, mais de l'empereur en titre. Une semaine de réjouissances va donc avoir lieu en son honneur, aussi fastueuses que les maigres moyens du palais peuvent encore le permettre. Sneaker, après avoir observé de très près tous les courtisans pendant quelques semaines, a rapidement compris que c'était Roland Andrejan l'ennemi le plus dangereux de Bert. Sneaker, comme son nom l'indique, est une arme intelligente et rusée. Elle décida donc de ne surtout pas attaquer Roland de front, mais d'attendre afin de rassembler le plus d'informations possibles pour préparer un plan d'attaque. Sage résolution, qui fut malheureusement contrée par l'attitude impulsive de Bert.

L'enfant, lui aussi, avait commencé à observer son entourage avec plus d'attention. Il remarqua alors que Roland Andrejan était hautain, et que ce qu'il avait pris pendant toute son enfance pour de la politesse de la part du noble n'était en fait qu'un ton d'une raillerie à peine voilée... Moins rompu aux intrigues que son arme, le petit garçon ne réfléchit pas à ce que cela impliquait : il se rendit simplement compte que cette attitude l'énervait. A un dîner, alors que Roland Andrejan avait parlé sur un ton méprisant à Laetitia, il se leva, regarda Roland dans les yeux et lui intima l'ordre de quitter la pièce. Les courtisans se turent, et tout le monde fixa Bert d'un air ébahi. Jamais le petit empereur n'avait encore fait montre de son autorité. Roland était furieux... mais de peur d'être accusé de rébellion, il obéit. Inquiet de sentir le petit garçon

sur le chemin de l'autonomie, Andrejan décida de passer aux choses sérieuses et de se faire enfin sacrer empereur. Pour cela, deux impératifs: éliminer les deux enfants, et que le conseil des nobles soit réuni pour pouvoir l'élire. justement, le conseil des nobles sera réuni le septième jour, pour l'anniversaire de Bert ! Reste à remplir la première condition...

PLUS ROUGE EST LE SABLE DES ARÈNES

Les PJ sont à Pôle, dans l'état d'inaction nerveuse qui caractérise l'intervalle entre deux scénarios. C'est à la guilde des Mercenaires (il y en a au moins un établissement par quartier, parfois plus) qu'ils vont trouver leur bonheur. Le gérant, qui les connaît, les ayant souvent mis sur un travail, a quelque chose d'un peu nouveau à leur proposer. Il s'agit de participer à des combats de prestige dans les arènes du palais (salaire : 30 cestes par jour et par personne), plus prestige et réputation à gogo car ils se battront devant l'empereur...

Le quartier du palais fourmille d'une intense activité. Les arènes sont situées derrière le bâtiment principal, sur une étendue plate. Rien de commun avec l'organisation gigantesque des véritables arènes de Pôle: il ne s'agit là que de deux fosses en pierre, d'un diamètre de 15 m, enfoncées de 3 m dans le sol et entourées de gradins. Quand les PJ arrivent, c'est visiblement la pause : aucun noble spectateur n'est en vue, sauf Pietr Mareilles qui est en train de donner quelques ordres très secs au responsable de l'animation des arènes : Visk, un grand blond piorad, porteur d'une morningstar. Autour de lui, discutant ou assis sur les gradins, une trentaine d'hommes et de femmes, tous porteurs d'arme, profitent de la pause.

Après le départ de Pietr Mareilles, Visk explique le déroulement des opérations. Il y aura trois heures de combats chaque après-midi pendant sept jours. Le premier jour, c'est-à-dire aujourd'hui, il ne s'agira que de combats qui s'arrêteront au premier sang (les PJ peuvent y participer s'ils veulent, mais ils n'y sont pas obligés.) Les six autres jours verront s'opposer trente-deux porteurs d'arme d'excellente valeur. Il s'agit en fait du même principe que le tournoi de Roland Garros, ou presque : au deuxième jour des festivités seize couples de gladiateurs s'affronteront, le lendemain les seize vainqueurs s'affronteront en huit combats, puis le lendemain les huit vainqueurs en quatre combats, etc. Les gladiateurs ont à tout moment la possibilité de rompre le combat en levant la main (en pratique entre chaque round). Celui qui se rend ainsi abandonne le combat. Ce genre de reddition n'est d'ailleurs pas très fréquent, car la mort à Bloodlust frappe souvent en un round... La finale aura lieu l'après-midi du septième jour. Il s'agira d'un réel combat à mort, sans possibilité de se rendre. Le prix remporté sera de 3000 cestes plus un cheval et une armure de son choix.

Ces combats seront présentés aux spectateurs tous les après-midi. Au début, il n'y aura presque personne, mais les nobles seront de plus en plus intéressés à mesure que le nombre des gladiateurs diminuera. L'empereur, sa sœur et toute la cour assisteront à la demi-finale et la finale.

Ces duels doivent rythmer le scénario, en marquant bien le passage des jours. Nous ne pouvons pas vous donner les caractéristiques de tous les gladiateurs : à vous de préparer suffisamment d'adversaires pour vos PJ, en les faisant de plus en plus coriaces à mesure que la finale approche.

LES PIORADS SONT IMPULSIFS

Quelques nobles viennent en effet assister aux combats de l'après-midi. Puis le soir tombe lentement sur les jardins. Les PJs et les autres gladiateurs prennent leur repas sur l'herbe. Trois Piorads, porteurs d'arme, arrivent au coucher du soleil. Ils ont des laissez-passer signés d'Etienne de Mortemont, et se présentent comme remplaçants au cas où des gladiateurs se désisteraient. Ils s'assoient sur l'herbe et boivent de la siffan comme les autres.

Soudain, alors que la nuit est tombée et que chacun s'apprête à aller se coucher (sur la paille de grandes écuries prévues à cet effet), Visk se lève et salue respectueusement dans la direction d'un petit groupe qui arrive. « Debout tout le monde, dit-il d'un ton sec. Et saluez poliment ! C'est l'empereur... ». Il s'agit en effet de Bert III, de Laetitia, de Lucius, de cinq gardes impériaux et de quelques nobles dont Etienne de Mortemont. Bert n'a pas résisté à la tentation de venir voir de près les gladiateurs et a réussi à convaincre son précepteur. Très poliment, le petit garçon va saluer un à un les porteurs, admiratif devant leurs armes et leurs muscles. Il semble aux PJ que le regard du petit empereur s'attarde sur eux un petit peu plus longtemps...

C'est alors que tout s'accélère. Les trois Piorads « remplaçants » lèvent leurs armes. L'un s'écrit: « Pôle tombera quand l'empereur mourra ! »... et ils se jettent sur le groupe, dans l'intention visible de tuer le petit garçon. Avant même que les autres porteurs ne puissent réagir, les armes des PJs -je dis bien les armes- hurlent « Banzai » dans l'esprit de leurs porteurs et s'interposent entre les Piorads et leur cible. Elles sont fermement décidées à défendre l'empereur; il faut un jet de contrôle réussi pour les en empêcher.

Une fois les Piorads tués, les PJ se demanderont ce qui a motivé leurs armes à prendre ainsi soudainement fait et cause dans un combat. Après tout, à moins qu'ils ne soient tous Derigions, les PJ n'ont pas vraiment de raison de vouloir protéger l'empereur... « Chut, diront les armes. On vous expliquera après ». Lucius, blanc comme un linge à l'idée que ses protégés ont failli être assassinés, emmène rapidement les deux enfants vers le palais. Chez les gladiateurs, c'est l'effervescence. Etienne de Mortemont a sorti son épée et menace Visk en hurlant que c'était à lui de vérifier que les gladiateurs étaient sûrs. Le pauvre Visk explique alors qu'ils avaient des laissez-passer... signés par Mortemont lui-même. Cela calme un peu Etienne, qui veut constater de ses yeux. Il suffit de fouiller les Piorads pour trouver les fameux laissez-passer : la signature est authentique. De Mortemont reste interloqué car il n'a pas signé ces papiers. Il interroge tout le monde de manière très serrée, sans obtenir la moindre information. Il félicite

chaleureusement les PJs, leur offrant à chacun une prime de 100 cestes (ce n'est pas beaucoup, mais les caisses de l'État sont vides).

ET LES VIEILLES PROMESSES DE RESSORTIR

Après son départ, les PJs auront enfin une explication avec leurs armes. Celles-ci vont raconter une curieuse histoire. Juste avant l'attaque, elles ont été contactées mentalement par une autre arme... qu'elles connaissent bien. Il s'agit d'une arme qu'elles croyaient disparue depuis deux cents ans, et dont le nom est Sneaker. Sneaker leur a rendu un grand service il y a longtemps, et les armes avaient fait la promesse de lui rendre (nous prenons là comme hypothèse que les armes des PJs se connaissent depuis longtemps et forment un groupe uni avec un « passé » derrière elles. Si tel n'est pas le cas, disons que Sneaker était l'amie d'une des armes seulement... et que les autres ont suivi par solidarité). Les armes des PJs étaient en train de lui demander où elle était « car elles l'entendaient sans la voir » quand les Piorads ont attaqué. Sneaker, complètement paniquée, leur a hurlé : « Sauvez l'empereur ! Sauvez l'empereur ! »... ce qu'elles ont fait. Les armes des PJs savent que Sneaker a le pouvoir Disparition. Pour elles, elle devait être portée par l'un des gardes impériaux. « A moins, dira en plaisantant l'une d'elles, que son porteur ne soit le vieux précepteur ». Soudain, Etienne de Mortemont réapparaît et demande aux PJ de le suivre.

PREMIÈRE JOURNÉE, PREMIÈRE MISSION

Etienne emmène les PJs dans le no man's land entre les deux murailles du palais. Autour d'une table et de quelques bougies, une réunion avec Séverin Ange-Cadet est improvisée. Etienne est bref : « Nous avons des craintes quant à la sécurité de l'empereur. Sa majesté Bert III a été très impressionnée par votre combat tout à l'heure, et c'est sur sa recommandation que nous faisons appel à vous » L'arme des PJ qui a fait la blague précédente se mettra à « rire » dans l'esprit de son porteur : sur la recommandation du précepteur, oui ! Vous voyez que j'avais raison ! C'est lui le porteur de Sneaker ! ».

« Nous avons besoin de tous nos hommes pour assurer la sécurité de l'empereur pendant la semaine des fêtes, ajoute Etienne. En plus, pour des raisons de sécurité, nous n'avons pas de porteurs d'arme... En général, je ne leur fais pas confiance. Mais vous lui avez sauvé la vie, et s'il y a encore une intrigue là dessous, ça me dépasse... Bref, je décuple votre solde de gladiateur (ça fait 300 cestes par jour) pour que vous enquêtiez sur ces Piorads et sur la manière dont ils ont eu le laissez-passer. Restez quand même dans le tournoi pour ne pas vous faire remarquer, ne dites rien à personne et ouvrez grand vos oreilles. Vous voulez une avance ? »

L'ADMINISTRATION IMPÉRIALE

Le lendemain matin les PJ vont sans doute commencer leur enquête.

Qui délivre normalement les laissez-passer ? N'importe quel responsable peut expliquer aux PJ qu'il y a deux possibilités : ou c'est l'intéressé lui-même, dans ce cas Etienne de Mortemont (et il nie), ou c'est la direction administrative des Affaires de l'empereur, qui possède une série de laissez-passer « en blanc », pré-signés par différents responsables.

La direction administrative des Affaires de l'empereur occupe le troisième étage d'un bel immeuble carré dans le secteur VIII, quartier II. En traversant les longs couloirs, les PJ pourront remarquer nombre de pièces occupées par des familles entières qui dorment à même le sol. Les administrations crevant de faim, les employés s'en sortent en sous-louant l'espace à quelques cestes par mois... Pour de nombreux pauvres, c'est mieux que mourir de froid dans la rue.

Un fois arrivés dans le service adéquat, une jeune fille très pâle et très maquillée les fait attendre deux heures, bien qu'il n'y ait absolument personne (dire qu'ils viennent de la part d'Etienne de Mortemont évite cette attente). Les PJ finissent cependant par être introduits dans un bureau.

Le sous-directeur des laissez-passer, un homme jovial, exige 5 cestes par réponse (il est possible de lui faire peur, et il parle soudain avec bonne grâce). Ce qu'il sait ? Pas grand-chose... Il a reçu un mot de la direction des Taxes enjoignant de donner un laissez-passer signé aux trois hommes qui allaient venir. Il ne sait pas qui, à la direction des Taxes, a pris cette initiative. Et puis, c'est pas son boulot.

La direction des Taxes est dans un autre quartier administratif. L'immeuble est identique mais à l'intérieur, cela ressemble plus à un véritable bureau. Personne n'a entendu parler de cette histoire de laissez-passer, et personne n'est « responsable » du mot envoyé à la direction des Affaires de l'empereur.

Les PJ reviennent au palais, bredouilles. Il est de toute façon l'heure du tournoi. Quelques nobles assistent nonchalamment à la tuerie, en baillant.

UN BAL À LA COUR, C'EST BEAU

Après le tournoi, les PJ reçoivent la visite d'un petit esclave, qui leur amène un mot. Ils sont invités à la soirée qui va se dérouler dans le salon « soleil » du palais. Le mot est signé de Lucius Septimus, ce qui confirmera les soupçons de tous (en fait, c'est Bert - ou plutôt Sneaker - qui a demandé à Lucius de les inviter).

La soirée (habillée, s'il vous plaît) a lieu dans une des immenses salles du bâtiment principal. Le décor y est splendide, mais tout paraît démesuré : les plafonds, la taille des tables, les tapisseries... Il n'y qu'une cinquantaine de personnes, et la salle est prévue pour cinq cents.

A peine les PJs seront-ils arrivés qu'ils sont accostés par un important courtisan, Pietr Mareilles. Il leur fait un grand discours pompeux, expliquant que l'empereur est un peu faible nerveusement et qu'il est donc interdit, sous peine de mort, de lui parler de la situation de l'empire. Puis il retourne à ses invités.

Aux PJ de se mêler à la foule, sachant qu'en tant que porteurs d'arme ils sont l'objet de la curiosité de tous, et particulièrement des femmes qui voudront tâter leurs muscles. Les attractions : danse des femmes du harem, chants, jeux d'échecs, etc., sont nombreuses. Mais s'il est facile d'avoir une conversation sur le temps, le sexe, la littérature ou les exploits guerriers, dès qu'il s'agit de la situation actuelle et particulièrement des problèmes de Pôle, les invités se referment comme des huîtres. Les personnages devraient déceler rapidement le mensonge dans lequel Bert est entretenu (sinon, faites-leur expliquer la situation par une fille plus sympa et plus ivre que les autres).

Au bout d'une heure ou deux, alors qu'ils sont en train de piller le buffet, une voix résonne dans leur tête (à partir de maintenant, Sneaker s'adresse au porteur et à l'arme à la fois). Elle leur dit qu'elle a encore besoin de leur aide, que tout sera expliqué en temps et en heure, qu'ils seront récompensés. Il faut qu'ils prennent le plus de renseignements possibles sur un dénommé Roland Andrejan... sur ses réelles activités, ses opinions politiques, sa vie privée, sa fortune, etc.

Les PJ chercheront sûrement des yeux Lucius pour corroborer leurs déductions, croyant toujours que c'est lui le porteur. D'ailleurs, celui-ci regarde vers eux (c'est un complet hasard). L'empereur, lui, est assis sur un divan et regarde avec attention les jeunes femmes danser. Enfin, quelle importance... les armes sont d'accord pour aider Sneaker.

C'est à ce moment-là qu'un assez bel homme, d'une quarantaine d'années, s'avance vers eux, la main tendue et le sourire aimable: « Bonjour, je m'appelle Roland Andrejan. Je voudrais vous remercier chaleureusement d'avoir sauvé notre cher empereur. ». Commence alors une bataille d'habileté, Roland Andrejan essayant de soutirer le plus possible d'informations aux PJ (de quel parti sont-ils, depuis combien de temps travaillent-ils pour l'empereur, etc.)... et les PJs faisant de même.

Roland Andrejan prend ensuite congé, avec un sourire charmeur. Etienne de Mortemont, qui observait la scène d'un oeil noir vient prendre sa place. Il demande aux PJs où ils en sont de leur enquête. « La direction des Taxes?, dit-il en fronçant les sourcils... C'est le fief de Roland

Andrejan. Je me demande s'il n'est pas encore mêlé à cette histoire... ».

ENQUÊTE SUR UN PERSONNAGE PUBLIC

Qu'y a-t-il à découvrir sur Roland Andrejan ?

C'est simple : tout ce qui a été dit sur lui. Qu'il est l'homme le plus puissant de Pôle, qu'il pourrait (et surtout qu'il voudrait) se faire élire empereur s'il n'y avait plus d'héritier à la lignée actuelle, et mieux encore : qu'il est sans doute responsable de l'assassinat des parents de Bert et qu'il prépare quelque chose pour très bientôt... - Bref, relisez sa fiche.

• Les informations qu'il est possible d'apprendre à la cour :

« Tout le monde » (c'est-à-dire les courtisans et les esclaves un peu au fait de la politique intérieure de l'empire) sait que Roland a de nombreux titres (ils sont énumérés plus haut), qu'il siège au conseil des nobles, qu'il est « plus puissant que l'empereur » et très ambitieux, qu'il a ses loyautés propres (manière polie de dire qu'il n'est pas loyal à l'empereur).

Si les PJ sont habiles et diplomates, ou qu'ils offrent de gros pots de vin, ils peuvent apprendre que « Roland aimerait bien se faire élire empereur par le conseil des nobles. Vous savez, si il n'y avait plus d'héritier à la lignée présente, pour une raison ou pour une autre ».

Enfin, au bout d'un moment, à la seconde ou troisième soirée au palais, les informations viendront toute seules aux PJs en la personne d'une charmante jeune femme, Lyse de l'Aisle. C'est une belle jeune femme de trente-cinq ans, dont le mari est mort à la guerre. Elle a été pendant de longues années la maîtresse de Roland, qui l'a délaissée récemment pour une autre. Elle lui voue désormais une haine mortelle. C'est elle qui va apprendre aux PJs tout ce qu'ils n'ont pas encore réussi à obtenir. Elle sait que Roland a toujours voulu éliminer Bert et Laetitia et qu'il est le responsable du meurtre de leurs parents. Elle va surtout leur révéler un terrible secret: « Et, à part sa femme, je suis la seule qui sache la vérité. Roland Andrejan est porteur d'arme. »... Si les PJs ne comprennent pas tout de suite l'importance de cette révélation, Lyse de l'Aisle se mettra à rire : « Vous ne connaissez pas les subtilités du droit Dérégion... Dites cela à n'importe lequel de ses ennemis, et vous verrez s'il ne réagit pas au quart de tour... »

• Les informations qu'il est possible d'apprendre chez Roland :

Normalement aucune. Roland habite une très belle maison dans un quartier noble, avec des colonnades, un patio, une vingtaine d'esclaves, une femme, deux enfants et un harem. Les gens de sa maisonnée ne sont pas au courant de ses intrigues.

Si vous voyez cependant que les PJs perdent du temps autour de cette maison, récompensez-les en leur faisant rencontrer

sa femme, Marièle, une beauté de quarante ans, sur le retour, qui passe son temps à se gaver d'alcool de figues et qui sait beaucoup de choses sur son mari... qu'elle hait parce qu'il la cloître et qu'elle mène une vie désespérée. Elle pourra alors donner sur son mari tous les renseignements que Lyse de l'Aisle va donner sur son ancien amant.

LE CONSEIL DE GUERRE

Pendant ce temps, la vie au palais continue... Les PJ sont toujours censés prendre part toutes les après-midi au combat dans les arènes, à moins qu'ils n'aient déjà été éliminés, et ils sont désormais conviés aux dîners de la cour (c'est là qu'ils rencontreront Lyse de l'Aisle).

Vers le cinquième ou sixième jour, quand ils auront assez avancé dans leur enquête pour avoir appris que Roland Andrejan était porteur d'arme, ils sont convoqués chez l'empereur.

C'est Etienne de Mortemont, très étonné -c'est la première fois que Bert fait un tel caprice, et il désapprouve totalement, qui les introduira dans la salle de jeu. C'est une grande salle en marbre, où sont étalés tous les jouets de Bert et de Laetitia. Il y a aussi un bureau, où Bert est en train de travailler avec Lucius Septimus. A l'arrivée des PJs Bert demande, d'un ton qui n'admet pas de réplique, qu'Etienne emmène Laetitia et les laisse seuls.

Lucius, Bert et les PJs s'assoient alors par terre, au milieu des jouets, et le petit garçon leur demande de raconter ce qu'ils ont appris sur Roland.

Toutes ces informations, surtout celles relatives à la mort de ses parents, vont beaucoup toucher l'enfant. Quand les PJs disent que Roland est porteur d'arme, Lucius saute de joie... et rappelle aux PJs que la loi Dérignon interdit, sous peine de mort immédiate, à tout responsable Dérignon, jusqu'à l'empereur, d'être porteur d'arme. « Nous sommes sauvés, dit-il au petit garçon ».

Il suffit de le prouver, et exit Roland et ses complots. « Sauf qu'il faut le prouver, soupire Bert. Et je vous rappelle qu'il existe une loi interdisant à l'empereur de toucher, sans preuves, à un membre du conseil des nobles... et Roland a de nombreux partisans. Mais parlons d'autre chose. Je voudrais (son ton est grave) que vous me racontiez vraiment dans quel état est mon empire... ». Aux PJs de décrire la situation...

Difficile pour Bert d'appendre tout d'un coup que tout ce qu'on lui a raconté pendant dix ans était faux, que l'empire Derignon ne s'étend pas de l'océan au désert mais à peine à 10 mètres autour des murailles de Pôle, que la misère est noire dans la population, que la cité est assiégée, et que le peuple ne connaît même pas son existence... Il reste un long moment silencieux.

« C'est le jour où les mensonges se déchirent, dit-il soudain d'un ton lugubre. Car moi aussi, j'ai quelque chose à avouer. Nous avons beaucoup réfléchi (le passage du je au nous fait

froncer les sourcils au vieux précepteur). Lucius, tu es la seule personne à laquelle je fasse totalement confiance... et (en se tournant vers les PJ), vous m'avez sauvé la vie... et elle vous fait confiance aussi ».

Il lève le bras et Sneaker apparaît dans sa main. Lucius recule, horrifié. « Je ne pouvais pas mentir plus longtemps, ajoute Bert. Cette arme appartenait déjà secrètement à mon père et à son père avant lui. Si vous me dénoncez, je serai exécuté sur le champ. Mais je veux me réveiller maintenant, et Sneaker est d'accord. Il est temps que je reprenne les choses en main. J'ai besoin d'hommes de confiance, et si vous m'aidez, je vous en serai éternellement reconnaissant. Si Roland Andrejan tombe demain, je pourrai enfin reprendre la place qui m'est due ».

LE SEPTIÈME JOUR

Le septième jour est prévu pour être le couronnement des réjouissances. Deux événements principaux au programme : la finale du concours des arènes, à laquelle assistera toute la cour, et un grand banquet dans les jardins où tout le conseil des nobles sera réuni.

La finale du concours des arènes a beau ne pas être politiquement très intéressante, elle a peut-être beaucoup d'importance pour nos PJs si l'un d'eux est l'un des combattants... Préparez-lui alors un adversaire à sa mesure. La situation peut d'ailleurs être encore plus douloureuse, si deux des PJs ont réussi à passer tous les « matches » et qu'ils sont obligés de s'affronter. Il est toujours possible à l'un d'eux de se désister. Si combat il y a, faites-le jouer honnêtement. Si aucun des PJs ne participe au combat, faites-en quand même une belle description.

Bert (Sneaker est bien entendu redevenue invisible) assiste au duel et applaudira de grand cœur le vainqueur (surtout si c'est un des PJs).

Le soir, sans donner d'explication, l'empereur fait asseoir les PJs à côté de lui à la longue table du banquet, bouleversant ainsi l'étiquette, et choquant profondément un grand nombre de courtisans obligés de se décaler. Visk, le porteur piorad qui a organisé le tournoi est installé à une place d'honneur, pas très loin de Lucius. Quant à Roland Andrejan, il est assis de l'autre côté de la table, presque en face de l'empereur. Les PJs et Lucius remarqueront qu'il n'est pas venu seul. Quatre hommes de sa garde personnelle (dont deux puissants porteurs d'arme, reprenez les caractéristiques des gladiateurs) sont mêlés « discrètement » aux serviteurs. Nulle trace d'arme chez Roland. « J'espère que vous n'avez pas eu de fausses informations » grommelle Lucius.

Le plan de Bert est assez vague, et surtout, très dangereux. Roland Andrejan a vraiment beaucoup d'appuis, et il ne peut le faire arrêter comme cela. La seule chance du petit garçon est de prendre Roland par surprise et de le mettre tellement hors de lui qu'il sorte son arme-dieu... si arme-dieu il y a. Bert III pourrait alors le faire arrêter et exécuter pour haute trahison. Quand je dirai : « Tuez-le!, chuchote

le petit garçon aux PJs, je veux que vous tous sauf un, vous vous occupiez de sa garde personnelle, de manière à ce que Roland soit bien tout seul. Le dernier d'entre vous se jettera alors sur lui, l'arme levée pour le transpercer. Mais il retiendra son bras avant de frapper, en espérant que dans un réflexe de survie, Roland sorte son arme... ».

Séverin Ange-Cadet lui, pense à la sécurité de Bert, et se rappelle que cette curieuse histoire de Piorads n'est toujours pas réglée. D'ici à ce que Roland ait lui aussi prévu une tentative d'assassinat !

UN COUP D'ÉTAT MAISON

Le dîner se déroule dans la bonne humeur. Tous les courtisans complimentent Bert sur ses dix ans et comme d'habitude lui racontent que l'empire va bien, narrant des anecdotes amusantes sur quelques escarmouches de frontières, à des centaines de kilomètres de là, expliquant comme les Vorozions et les Batranobans bénissent tous les jours le joug paisible et éclairé de l'empire Derigion... Bert acquiesce à tout en souriant. Il va même jusqu'à faire à Roland quelques aimables réflexions sur la splendeur de son habit. Puis, au dessert, il commence, toujours de bonne humeur, à parler de la mort de ses parents. Soudain, il se tourne vers Roland : « Mais vous en savez plus que moi sur ce sujet, n'est-ce pas ? ».

Un silence terrible tombe sur l'assemblée ; Roland et Bert échangent un regard glacial. Trente secondes s'écoulent. Soudain, Roland prend sa fourchette et tape trois fois sur son verre en cristal. Lucius, persuadé qu'il s'agit d'un signal, regarde de tous les côtés, très inquiet.

Soudain Visk, le Piorad porteur d'arme, se lève. Il salue l'empereur et dit d'une voix très claire : « A propos de la mort de vos parents, majesté, j'ai des révélations à vous faire ». Il s'approche alors à grands pas de Bert, qui, surpris (il n'a que dix ans) ne réagit pas. Le Piorad bondit soudain, la morningstar à la main. « Pôle tombera quand l'empereur mourra ! » hurle-t-il en se jetant sur Bert, tandis que Roland sourit de contentement...

L'attaque est tellement rapide que la mort de Bert aurait été certaine si Lucius en hurlant ne l'avait pas attrapé par le col et tiré violemment en arrière, évitant ainsi la première attaque. Tous les courtisans se lèvent en criant, Laetitia se met à pleurer. C'est maintenant aux PJs de se débarrasser de Visk, et vite, car le Piorad est extrêmement dangereux. Séverin et Etienne donnent des ordres brefs, et si les PJ tiennent cinq rounds, il y aura assez de gardes impériaux sur Visk pour qu'il s'écroule sous les coups.

La table est renversée, les courtisans regardent la scène avec stupéfaction. Bert (et sans doute les PJs) a tout compris. C'est Roland qui a commandité la tentative en lui donnant une couleur « d'attaque étrangère », afin de se faire élire empereur dans l'urgence pour protéger Pôle. Roland est resté très calme. Bert lève un doigt accusateur : « Je vous accuse d'avoir organisé cet attentat ».

— « Vous accusez un membre du conseil sans preuve ? » réplique Roland, hautain, faisant signe à ses « gardes du corps » de se rapprocher.

— « Oui, répond Bert ». Puis aux PJs : « Tuez-le ! »

— « Tuez-les ! » réplique Roland, désignant les PJs à ses hommes.

La chance sera avec les PJs, car les quatre gardes de Roland vont bêtement se jeter sur eux, laissant Roland un peu en retrait. « Maintenant ! » crie Bert ! Il faut alors qu'un des PJ se détache de la bagarre et se jette sur Roland, se préparant à frapper, mais s'arrêtant au dernier moment. Et décidément, le destin est clément, car Roland fait un bond en arrière et d'un geste instinctif sort de sa ceinture une petite dague nimbée d'étincelles bleues.

Les courtisans hoquent de surprise, et même les gardes du corps de Roland s'immobilisent. Bert se met à rire, et dans ce rire les armes des PJs reconnaissent certaines des inflexions de Sneaker. Ce n'est plus un enfant qui s'exprime, même si seuls les PJs et Lucius s'en aperçoivent. « Je m'excuse de vous avoir accusé sans preuve, conseiller, dit-il avec un sourire machiavélique. Je retire ce que j'ai affirmé dans un moment de colère... Par contre, je me vois dans la triste obligation de vous arrêter pour le port d'une arme-dieu incompatible avec votre fonction. Monsieur de Mortemont ? Si vous voulez bien... ».

Etienne (arborant un grand sourire ravi) et une dizaine de gardes impériaux entourent Roland, qui n'essaie même pas de résister. Bert reprend, toujours de ce ton... « métallique » : « Vous connaissez la sentence. M. de Mortemont, veuillez la mettre à exécution immédiatement ». Etienne hésitera un instant, mais Bert confirmera ses paroles d'un coup de tête très sec. Il lèvera alors son épée, et sous les yeux des courtisans interloqués, tranchera la tête de Roland qui roulera sur la table du banquet. Bert retrouve sa véritable voix et ses inflexions d'enfant : « Je vous remercie d'avoir si bien veillé sur moi, pendant toutes ses années... et de m'avoir raconté de si jolis contes de fées. Il adresse un gentil sourire, à peine ironique à l'assemblée des courtisans. « Je vais maintenant reprendre en main les affaires de l'empire. Vous viendrez me voir demain, chacun à votre tour, et nous discuterons de vos attributions ». Son sourire s'élargit encore. « La fête est finie... ».

EN CONCLUSION

Bert III arrivera-t-il à faire changer le destin de l'empire Derigion ? Seul l'avenir pourra le dire. En attendant, il tiendra ses promesses, et il y a pour les PJs qui désirent prendre leur retraite une place toute trouvée pour eux au palais. Bert les anoblira s'ils le désirent et leur offrira une place importante dans l'administration.

On peut cependant supposer qu'un destin aussi casanier n'intéressera pas les armes. C'est alors un des rares cas où il peut y avoir séparation par consentement mutuel entre un porteur et son arme, l'humain la confiant avec son accord à quelqu'un d'autre pour qu'elle parte vers de nouvelles aventures.

Et si les PJs échouent et que Bert (et Laetitia) se font tuer ? Roland Andrejan se fera élire empereur par le conseil. Les PJs auront alors intérêt à partir loin et vite !...

CARACTÉRISTIQUES DES PNJS

Visk : Porteur d'arme piorad :

FO 16, EN 19, AG 11, RA 9, PE 9, VO 7
AB 95%, AN 30%, AR 10%, F 10%, E 50%, P 40%
Acro 15%, Comm 65%, Course 80%, Equit 75%, Rep 35%.
Points de vie : 38 ; Prestige : 80

Son arme dieu (une morningstar) :

Init -5, Dom G, AB+10%
AB multiple, AB critique, Combat urbain, Biomécanique
crochet, Mécanique choc électrique, Douleur
Soit : Init 4 AB (crochet) 90% Dom G+2D10+douleur
Init -1. AB (morningstar) 115% Dom I+2D10+douleur.

Sneaker arme de Bert III :

Epée longue possédant : AN multiples, Point faible, Volonté
accrue +4, Artisanat dérigion, Aura de confusion, Comm
longue distance, Disparition, Désir exacerbé Prestige

Goofy arme de Roland Andrejan :

Dague possédant : AR critique, Marchandage, Lire et écrire
le Batranoban, Absorption de Volonté, Poison.

G.E. Ranne et Stéphane Bura.