



OCTEDI ROUGE

Quatre Ankh-Morporkiens dans la précarité risquent de perdre leurs emplois ! A moins qu'ils n'acceptent une mystérieuse mission : apporter des explosifs à d'aspirants révolutionnaires pour les aider à organiser un attentat. Accepteront-ils d'aller jusqu'au bout, ou se rebelleront-ils contre leurs nouveaux employeurs ?

Ce scénario est prévu pour quatre joueurs, et se joue avec le système et l'univers de Discworld.

ÉLÉMENTS UTILES DE L'UNIVERS

Discworld est un univers de fantasy parodique, qui adopte un ton burlesque sur des thèmes sérieux.

La partie se déroule à Ankh-Morpork, version médiévale et satirique de Londres, et ville-état autocratique dirigée par le patricien Vétérini. Son fonctionnement repose sur de nombreuses guildes corporatives.

Il est également fait référence à l'Empire Agathéen, riche pays à la technologie avancée, proche de la Chine impériale. Il y a peu, le touriste Deux-Fleurs y a ramené de son tour de monde un carnet de voyage, un petit livre rouge, présentant à la population des façons de penser existant en dehors de l'Empire, basées sur d'autres valeurs que la soumission absolue à l'autorité.

Le scénario se déroule entre les tomes 17 « Tribulations d'un mage en Aurient », qui fait référence à l'expansion des Petits Livres Rouges dans l'Empire Agathéen, et le tome 18 « Pied d'argile » centré sur le guet d'Ankh-Morpork. Les agathéens connaissent bien la poudre noire, mais Léonard de Quirm l'ayant récemment redécouverte, elle est connue des alchimistes de la ville. Il a également inventé l'arme appelé « fousi », au centre du tome 15 « le guet des orfèvres ». Le guet d'Ankh-Morpork est donc déjà familiarisé avec les armes explosives, bien que peu répandues, au moment du scénario.

La guilde des Marchands et des Commerçants a quant à elle été créée suite au passage de Deux-Fleurs à Ankh-Morpork, dans le but de promouvoir l'attractivité de la ville, pour y attirer d'autres touristes, par exemple en organisant de nouvelles festivités, comme ici la fête des Marchands.

LES SECRETS DU SCÉNARIO

Les secrets et motivations des quatre PJ – Dolores, Gillian, Georges et Buddy - sont présentés dans leurs fiches en annexe, où se trouvent aussi les caractéristiques des PNJ et un récapitulatif de la chronologie des événements.

LA CARGAISON SECRÈTE DE MR. STEALMAN

Jonathan Stealman est l'employeur des PJ. Il est veuf et a une fille, Laura. Derrière sa façade d'honnête membre de la guilde des marchands se cache un des pivots du marché noir d'Ankh-Morpork. Son slogan, transmis par le bouche à oreilles, est « Ce que vous voulez, nous vous le procurons ! ».

Stealman avait jusqu'à récemment la bénédiction tacite du Patricien Vétérini pour son commerce illégal, ce genre de prestations pouvant se montrer utiles dans les plus hautes sphères de la ville. Il a cependant fait la transaction de trop. Il a récupéré il y a deux semaines une cargaison en provenance de l'Empire Agathéen, qui contenait, cachée au milieu de la marchandise, une vingtaine de Petits Livres Rouges. Ils reprennent l'original, mais sont traduits de façon approximatives en Ankh-Morporkien et complétés pour l'occasion par de nouveaux paragraphes, argumentant sur l'intérêt de renverser l'ordre bourgeois au nom de la lutte des classes. Ils étaient manifestement destinés à exporter la révolution à l'international, et ont connu un grand succès parmi les dockers de la ville, avant de se répandre au-delà du port.

Reconnaissant là un danger bien plus grand que des transactions illicites, Vétérini, dès qu'il a eu vent de ce mouvement de contestation, a mit un contrat d'assassinat sur la tête de Stealman. Celui-ci l'a appris et a



fui aussitôt à l'étranger, deux jours avant le début du scénario. Il a envoyé des consignes à sa fille Laura dans une lettre, et une clé de la maison, pour qu'elle prenne la relève de son business. Il lui a indiqué qu'à côté de la marchandise officielle confisquée par Vétérini, la cargaison contenait deux caisses de feux d'artifice destinées au marché noir, qui ont été stockées séparément et ont échappé aux autorités. Il souhaitait que Laura trouve de nouveaux acquéreurs, les commanditaires initiaux préférant se faire oublier.

L'ASCENSION DE ROGER MAJOR

Marchand de bétail bien installé de 52 ans, Major a depuis quelques années acheté peu à peu une grande partie des abattoirs, en même temps qu'il gonflait ses flottes de bateaux et de charrettes. De fil en aiguille, il a développé un quasi-monopole sur le transport et le conditionnement du bétail, phagocytant le pouvoir des guildes des charretiers et des bouchers, et est parvenu depuis six mois à tirer les coûts vers le bas de toute la profession en rognant sur la qualité de ses propres prestations. Le résultat : des conditions de travail durcies dans tout le secteur des docks et des abattoirs. La tension est vite montée chez les travailleurs, qui se plaignent de la charge et du rythme du travail, des salaires et des 14h par jours imposés. Ils ont commencé à se réunir pour débattre sur les droits à exiger, voir les mesures punitives à prendre. Le Petit Livre Rouge leur a donné l'impulsion finale pour pousser les plus véhéments à fomenter une révolte.

En parallèle, Major commence à diversifier son activité de transport, et n'hésite pas pour cela à faire pression sur ses collègues, leur promettant de leur mettre des bâtons dans les roues ou de dénoncer leurs pratiques hors des clous s'ils refusent. Il a d'ailleurs « proposé » à Stealman de se charger du transport de ses marchandises « spéciales » contre une commission, sans quoi il risque de laisser échapper devant le conseil des Marchands quelques exemples de ses transactions peu recommandables. Une autre bonne raison pour Stealman de prendre le large. Son influence permet à Major de briguer la présidence de la guildes des Marchands, mais dans une ambiance faite de haine et de rancœur. Il a proposé de lancer un événement public chaque premier octedi de mai, la Fête des Marchands, pour promouvoir la guildes et se mettre en avant. Le premier aura lieu l'octedi suivant le début du scénario.

LA VENGEANCE DE LAURA

Laura Stealman est la fille de Jonathan. Elle a 20 ans, est blonde aux yeux bleus et a un visage d'ange. Élevée dans un confort bourgeois par son père, avec Dolores pour nourrice, Elle s'est rebellée lorsque celui-ci a commencé à lui parler de mariage arrangé avec Roger Major. Elle ne voyait pas l'intérêt d'échapper à la condition des pauvres si c'était pour se retrouver dans une cage dorée, à la merci d'un vieux pervers. Elle a fui la maison il y a quatre ans, et son père a décrété qu'il n'avait plus de fille, la cachant même à ses trois plus jeunes employés. Mais en réalité, il l'a toujours surveillée de loin. Il n'a jamais compris que son grand ami Major avait préféré se servir sans attendre la cérémonie, provoquant la fugue de Laura. Elle en garde une haine farouche de l'homme, du milieu qu'il représente, et une grande volonté de vengeance.

Elle vit depuis aux crochets d'amants sous le nom de Laura Stone, les prenant assez aisés pour maintenir son train de vie bourgeois. Lorsqu'elle a compris qu'un de ses soupirants était le comptable de son père, Georges, elle a pensé que dépenser l'argent que Stealman lui donnait était un bon début de revanche. Elle a parfois des scrupules, car c'est un gentil garçon, mais sa rancune est la plus forte.

Grâce à des amis se rêvant révolutionnaires du dimanche, elle a découvert il y a quelque temps le mouvement de protestation qui gonfle dans les docks et les abattoirs. Elle a pensé que sympathiser avec des ennemis de Major pouvait s'avérer utile. Elle a ainsi rapidement obtenu la confiance des contestataires les plus virulents, Sven, Bob, Peter et Hobb, qui ont reconnu au-delà des manières ampoulées de cette gamine trop gâtée une vraie haine de cet homme et une bonne connaissance du milieu des Marchands.

Découvrant que son père lui laissait le contrôle de son business, elle est allée voir ses nouveaux amis pour leur proposer de financer et d'organiser un coup contre Major. Laura avait trouvé sa vengeance. Elle les a convaincus qu'en tuant Roger Major, les remplaçants se battraient pour reprendre son marché, et mettraient fin au monopole. Il fallait se charger du travail par soi-même et le prendre par surprise, car Major



est maintenant si influent et bien protégé que mettre un contrat d'assassinat sur sa tête serait exorbitant.

Les feux d'artifice agathéens paraissent l'arme idéale ; les explosifs sont peu utilisés à Ankh-Morpork, et ceux-ci accuseront directement son père. Cependant, elle veut garder le contrôle sur les affaires de son père sans se retrouver associée à lui après le meurtre. Elle pense alors à utiliser les employés de celui-ci en se faisant passer pour son bras droit pour qu'ils ne fassent pas le lien avec elle. Elle laissera les PJ, dont la discrétion et la loyauté à Stealman sont déjà acquises, trouver les caisses, puis les mettra en première ligne lors de l'attentat, en les convertissant à la cause révolutionnaire ou par la contrainte. S'ils sont repérés, les autorités remonteront ainsi jusqu'à son père mais pas jusqu'à elle. C'est cruel, mais elle s'est convaincu que la fin justifiait les moyens.

L'attentat se produira lors de la Fête des Marchands, octedi prochain (huitième et dernier jour de la semaine), pendant lequel Roger Major se tiendra seul sur un balcon. Une bombe fabriquée à partir des feux d'artifice sera cachée dessous, et allumée par les PJ. Laura n'a juste pas prévu que Roger serait accompagné de son petit fils de six ans, qui ne quitte lui-même jamais son chat...

LE CALVAIRE DE JACK JONES

Jack, le père de Buddy, travaillait jusqu'à il y a un an chez Stealman. Ce dernier a eu besoin d'un nouvel employé de confiance pour certaines de ses transactions douteuses, et lui a proposé une très grosse prime pour superviser le transport des marchandises dans plusieurs pays lointains. Il l'a fait partir immédiatement, promettant à Jack de prévenir sa famille. Mais Stealman ne l'a jamais fait : si Jack était arrêté, il voulait pouvoir dire qu'il n'était plus en contact avec lui.

Jack était rentré par le bateau venant de l'Empire Agathéen, mais avait reçu une dernière mission bien payée, et devait conserver l'anonymat et donc encore éviter sa famille. Vieilli, avec une nouvelle cicatrice et une barbe grise, il surveillait Laura incognito. En tant que docker, il a ainsi pu devenir un de ses sbires, et lui faire parvenir anonymement la lettre de Stealman. Lorsque, le lundi, veille du début du scénario, Laura a proposé à son équipe de tuer Major, Jack a fait semblant d'être d'accord. Mais quand elle a annoncé qu'elle allait pour cela utiliser comme boucs émissaires les employés de son père, Jack, qui savait que son fils Buddy en faisait parti, a paniqué. Il a protesté et voulu partir, mais il en savait trop. Les sbires l'ont battu à mort, et jeté dans l'Ankh, sur les docks. Mal lesté par une pierre trop légère, l'Ankh ayant la densité de la gelée, son corps y est toujours.

ACTE 1 : LE SOUS-SOL DE BALTHAZAR

MISE EN PLACE : L'ARRIVÉE AU TRAVAIL DES PJ

Ce mardi matin, en arrivant dans la maison de leur employeur après leur jour de congé, les PJ trouvent dans le salon un jeune inconnu, Jerry Robert. Il a des joues lisses de bébé, une queue de cheval châtain et des lunettes trop grande pour lui, mais une voix autoritaire. Il leur annonce qu'il est l'adjoint de Mr. Stealman, qui a dû partir à l'étranger hier soir, et qu'il est chargé de son business en son absence. Les PJ se souviennent effectivement que Stealman paraissait étrangement agité, quand ils l'ont laissé octedi soir.

Les PJ sont en droit de se poser des questions sur la sincérité de cet inconnu. Jerry (Laura travestie) a la deuxième page de la lettre du patron pour le prouver. Georges est capable de reconnaître son écriture, et tous connaissent sa signature. Laura/Jerry connaît suffisamment son père pour répondre à un certain nombre de questions gênantes, et peut faire valoir la menace du licenciement si elles deviennent trop dangereuses pour son plan.



Jerry leur annonce ensuite :

« Notre employeur compte déménager définitivement à l'étranger, où il se trouve déjà pour préparer le terrain. Il engagera des employés de maison sur place ; vous allez donc être renvoyés. »

Il marque une pose pour laisser la tension monter, et écouter les plus offusqués râler. Il ajoute ensuite :

« Je me doute que ça ne vous plaît pas... J'ai toujours une proposition à vous faire. Une mission « spéciale », qui sort un peu de vos habitudes. Mais si vous êtes motivés, ça m'évite de faire un recrutement. Ça vous rapporterait de quoi vous retourner, 30 piastres. Et si vous êtes efficaces, je pourrais peut-être vous trouver d'autres missions du même genre.

Deux caisses de marchandises ont été isolées des autres lors de notre dernier déchargement de cargaison. Il ne souhaitait pas qu'elles tombent... entre de mauvaises mains, et m'a laissé des indices à déchiffrer pour les retrouver. Votre mission consiste à mettre la main dessus, et à les ramener, d'ici demain soir 20h, dans l'entrepôt 19B des Docks. Il y a quelques conditions à respecter pour remplir cette mission :

- les autorités ne doivent pas mettre la main sur ces caisses,
- ne cherchez pas à savoir ce qu'il y a dedans, et évitez de trop les bousculer,
- NE POSEZ PAS DE QUESTIONS, ou récupérer vos gages deviendra le cadet de vos soucis, je vous le promets. Je serai à l'entrepôt en journée si vous avez besoin de moi. Je vous laisse réfléchir à ceci. »

Il donne à Georges la deuxième page de la lettre, avec inscrit dessus : « *Il me reste deux cadeaux pour ton oncle, je les ai laissés dans le sous-sol de Balthazar.* »

Si les PJ lui demandent des précisions, il pourra leur dire que « Deux cadeaux pour ton oncle » désigne deux caisses destinées à un client « spécial », mais il a eu beau chercher qui était Balthazar, il n'a trouvé ni commerçant, ni artisan de ce nom. Dès qu'ils n'ont plus de questions, il quitte la maison en leur souhaitant « bonne chance » d'un ton sec.

Si les PJ n'ont pas envie de faire la mission, Jerry leur dit juste qu'ils risquent de regretter plus tard de leur manque de loyauté, mais les laisse faire et s'en va. Ses sbires va par contre leur tomber dessus dehors (voir les tentatives de rébellion à l'acte 2).

LA MAISON DE MR. STEALMAN

Elle est située voie Royale, parmi une rangée d'étroites maisons mitoyennes assez cossues. Elle comporte trois étages, pas de sous-sol.

Au rez-de-chaussée, il y a la cuisine, la salle à manger, et la buanderie où l'on trouve tout ce qu'il faut pour faire le ménage et bricoler, et où du linge semble avoir disparu de l'étendoir. Une porte dans la buanderie ouvre sur un petit jardin entouré de hauts murs et contenant un potager.

Au premier étage, on trouve le salon, où trône une table basse en marbre, quatre fauteuils ventrus, un piano, et une grande bibliothèque. Le sol est couvert d'onéreux tapis klatchiens. Au fond, il y a le bureau, avec une armoire pleine de dossiers de comptes, le vaste bureau en acajou à six tiroirs de Mr. Stealman, remplis de contrats marchands, et la petite table où travaille habituellement Georges.

Au deuxième étage, sous les toits, il y a une petite salle d'eau et deux chambres. La chambre de Mr Stealman contient un grand lit, une table de chevet, une cheminée noircie, une petite table de travail avec des listes de marchandises en vrac dessus, comme si on avait fouillé dedans précipitamment, et une armoire ouverte vomissant quelques vêtements en vrac, la moitié des costumes en ayant disparu. La chambre de Laura contient un lit à baldaquin, une table de chevet avec un reste de chandelle renversé, une coiffeuse vide, et une armoire presque totalement vidée elle aussi.



LES INDICES SECONDAIRES

En dehors de la résolution de l'énigme et les signes évidents du départ précipité Stealman, les PJ peuvent trouver les indices suivants pour comprendre ce qu'il se passe.

LE PETIT LIVRE ROUGE DANS LE BUREAU

Il y a un Petit Livre Rouge dans un tiroir du bureau. Les PJ ne savent pas ce que c'est, mais si Georges le lit, lui et tous ceux qui l'entendent doivent faire un jet de volonté. S'ils échouent, ils récupèrent le désavantage « verve révolutionnaire », et auront désormais un malus de -1 sur les jets de volonté pour résister aux arguments révolutionnaires. Stealman l'a rangé là après l'avoir trouvé dans ses marchandises.

LA LETTRE DANS LA CHEMINÉE

Il y a des documents brûlés et irrécupérables dans la cheminée de la chambre de Stealman. Les plus observateurs pourront trouver un bout de lettre tombé derrière les bûches, disant : « Je suis sûr que vous saurez où est votre intérêt lorsque vous aurez réfléchi à ma proposition. J'attends votre réponse avant la Fête des Marchands. Amicalement, Roger Major » C'est une trace du chantage que le Major fait à Stealman, qui n'a pas eu le temps d'y répondre, car l'affaire des Petits Livres Rouges l'a compromis avant.

LE MORCEAU DE TISSU SOUS LE LIT

La chambre de Laura est restée comme au moment de son départ, la poussière en plus. Mr. Stealman interdit à quiconque d'y entrer depuis, même pour faire du ménage. Seule Dolores sait quelle pièce c'est. La porte est verrouillée, mais n'est pas très dure à crocheter ou à fracturer. Sous le lit de Laura, il y a un bout de tissu rose au bord brodé, possiblement un bas de robe, avec des traces de sang dessus. Dolores peut la reconnaître sur un jet de QI.

QUI EST BALTHAZAR ?

L'ENQUÊTE

Balthazar est le nom d'un obscur pianiste qui vivait à Ankh-Morpork il y a un siècle. Il n'est connu que des spécialistes et des mélomanes les plus aguerris. Stealman est fan, contrairement à sa fille qui a détesté prendre des cours sur le piano du salon dans son enfance. Il y a des partitions de Balthazar sur le piano, mais comme seul Georges sait lire, il faut vraiment avoir l'idée d'aller les voir pour y lire le nom du compositeur. Dans la bibliothèque, si les PJ se demandent précisément quels sont les hobbies de leur patron, ils pourront constater qu'il possède plusieurs traités de musicologie, en plus d'une étonnante quantité de traités sur les armes, la chasse, les armes, l'économie, les armes, l'Empire Agathéen, et les armes. L'un de ceux de musicologie, en fouillant bien, indique que Balthazar était un compositeur pour piano.

Dans la maison, il n'y a aucune autre information sur Balthazar. En ville, s'ils interrogent une personne, celle-ci fait un jet de culture générale. On peut lui accorder une compétence à 12 si elle est très cultivée, 10 si elle a une éducation un peu poussée, 7 sinon. Si elle réussit, elle répond : « je me demande s'il n'a pas écrit des trucs. » A moins d'une réussite critique, auquel cas elle pense que c'est un musicien. S'ils interrogent un artiste non musicien, il fait lui aussi ce test, mais est capable de leur dire que c'est un artiste en cas de réussite. S'ils interrogent un musicien, celui-ci va pouvoir leur dire que c'est un compositeur, et sur demande faire un jet sous leur compétence de musique à 12 pour pouvoir dire que c'est un pianiste.

ET SI...

... les PJ ne pensent pas à fouiller la maison :

- soit ils pensent à consulter Jerry, et peuvent leur dire que Balthazar est un artiste. La mémoire revient alors à Laura qui fait le lien avec les leçons de piano tant haïes. Pour ne pas éveiller les soupçons, Jerry demande si Stealman n'aurait pas un livre sur cet artiste dans sa bibliothèque.

- soit les PJ n'y pensent pas ou n'ont pas d'informations à lui rapporter. Dans ce cas, une des personnes lettrées interrogées sur Balthazar pense avoir croisé ce nom dans un livre, mais il ne sait plus lequel. Si les



PJ ne pensent toujours pas à consulter la bibliothèque de Stealman, on peut leur trouver un connaisseur qui va leur dire que c'est un musicien peu connu, resté sans succès de son vivant. Le PNJ sait qu'il vivait dans la pension... où vit actuellement Gillian. Et qui n'a pas de sous-sol. En désespoir de cause, à la fin des deux jours, Jerry pourra toujours les retrouver et trouver la solution.

L'EMPLACEMENT DES CAISSES

Les caisses sont dans une pièce secrète dans la maison de Mr. Stealman, dans l'entresol dissimulé entre le rez-de-chaussée et le premier étage, où se trouve le salon. « Le sous-sol de Balthazar » désigne la trappe permettant d'y accéder, cachée sous un tapis pile sous le piano. La poignée est cachée sous une latte qu'il est possible de desceller, tandis que les bords de la trappe sont dissimulés sous le plancher, dont la découpe est difficile à repérer au premier abord. La trappe elle-même fait 1m30 par 1m10.

L'entresol fait 1m50 de haut et couvre la surface de la maison. Il est possible de se rendre compte qu'il y a un espace anormalement haut entre le rez-de-chaussée et le premier étage, en observant la cage d'escalier ou l'extérieur de la maison. Gillian, chargée du ménage dans le salon, sait qu'il y a une latte branlante sous le piano, mais n'y repense que si les PJ inspectent le sol sous le piano, sur un jet de QI.

Les caisses sont près de la trappe, la pièce est par ailleurs vide, hormis deux cordes, par terre, assez longues pour permettre de hisser les caisses. Il n'y a pas d'escalier pour accéder au sol de la pièce secrète. Chaque caisse est en bois et fait 60 cm de hauteur, 80 cm de large et 1m20 de long. Elle pèse 30 kg.

LA VISITE DE L'ASSASSIN

Au moment où les PJ trouvent comment ouvrir la trappe, une marche grince dans les escaliers, audible sur un jet de perception pour avoir l'initiative. Un jeune homme frêle déboule des escaliers dans le salon, roulant les yeux d'un air affolé lorsqu'il voit les PJ.

Il s'agit d'un jeune assassin, Henry Crooker, chargé d'exécuter le contrat que Vétérini a mis sur la tête de Mr. Stealman (il n'en sait pas plus). Mais il est intimidé par cette première mission, et panique en tombant sur trois jeunes gens et une vieille femme, au lieu de l'homme d'âge mûr qu'il est censé tuer. Après un instant d'hésitation, il attaque Georges à coup de poignard, décidant que l'homme le plus vieux doit être sa cible. Il doit donner l'impression de vouloir empêcher l'ouverture de la trappe, alors que son intrusion à ce moment est une coïncidence.

Si les PJ lui expliquent qu'il fait erreur sur la personne, ou qu'ils l'attaquent tous, il bondit hors de la zone de combat, et s'écrit d'une voix chevrotante : « Attendez... C'est pas vous Jonathan Stealman ? ». S'il s'explique avec les PJ, il s'excuse et les laisse tranquille.

LE TRAJET JUSQU'À L'ENTREPÔT

Selon où les PJ passent, l'heure, et le temps de jeu, ils peuvent croiser :

- Chicard Chique qui cherche à les racketter. Il se positionne au niveau d'une porte de la ville ou d'un pont, et tente de faire croire qu'ils doivent payer une taxe de douane et donner au guet une portion de leurs marchandises. Il tripote les caisses en tentant de voir entre les lattes, et répond aux menaces en leur montrant Carotte à l'autre bout de la rue. Il est possible de facilement le soudoyer ou le semer, mais si la situation s'enlise, Carotte finit par s'en mêler et demande à Chicard d'arrêter d'ennuyer ces braves gens. Il leur demande ce qu'ils transportent d'un ton aimable, mais il est facile à berner.

- deux voleurs hors guildes un peu trop curieux, si les PJ s'approchent un peu trop des ombres. Ils ne sont pas très malins mais sont armés de poignards et cupides. Il est possible de les combattre ou de s'en débarrasser par la ruse (Ils ont les caractéristiques de Peter et Hobb).

Leur étrange procession va susciter des regards hostiles sur les docks, mais les PJ ne seront pas dérangés et trouveront facilement l'entrepôt.



SI LES PJ VEULENT REPASSER CHEZ EUX AU COURS DES DEUX JOURS

Georges, qui vit dans une pension de famille dans le quartier des artisans, trouve une lettre de Laura qui le presse pour emménager avec elle dans une maison cossue.

Dolores, qui vit dans une chambre de bonne sous les toits rue de la Mélassière, trouve à sa fenêtre un très beau chaton noir avec une tache chocolat sur la poitrine, qu'elle ne connaissait pas, et qui lorgne sur la gamelle actuellement vide qu'elle laisse pour les chats du quartier.

Buddy, qui vit dans un appartement de deux pièces vétuste dans les Ombres, trouve sa mère prostrée dans son rocking chair, très anxieuse si elle le voit rentrer à une heure inhabituelle.

Gillian, qui vit dans une pension de famille miteuse dans le quartier des abattoirs, a reçu un message, que lui lit la tenancière, de la part de la nourrice de son frère qui attend son paiement de 7 piastres de la semaine. Elle le lui dira de vive voix si Gillian va voir son frère, un peu plus loin dans le quartier. Dans les deux cas, Gillian entend des vivats provenant des abattoirs, venant d'un attroupement autour d'un homme portant une écharpe rouge, haranguant la foule à-coup de « Refusons l'oppression, Camarades ! » et autres promesses de lendemains qui chantent.

ACTE 2 : UNE PROPOSITION ALLÉCHANTE

LA TENTATION DE LA DEUXIÈME MISSION

L'entrepôt 19B appartient à Stealman, et sert actuellement de QG à Laura et ses sbires. De 20m de long pour 10m de large, il contient au fond des restes de marchandises rescapées des rafles de Vétémini. Entre autres, cachées sous des bâches derrière des caisses éventrées, quatre grandes cages qui ont servi à transporter des fauves klatchiens sont restées à l'abandon. Sven a les clés, et n'hésitera pas à s'en servir.

Lorsque les PJ entrent, les quatre sbires ferment les portes précipitamment derrière eux, puis veulent prendre des mains les caisses aux PJ et les emmener au fond de l'entrepôt. Jerry, près de l'entrée, appelle les PJ. Il les paie en les félicitant, et va tenter de les rallier à sa cause, en tenant en substance ce discours :

« Je ne peux malheureusement pas vous rendre votre emploi, et j'en suis navré pour vous. J'ai bien une seconde mission sur le feu, mais... Enfin, je la garde pour les membres de notre groupe, dit-il en désignant ses sbires. J'ai besoin pour celle-là de gens en qui j'ai personnellement une totale confiance, vous comprenez ? Des gens qui font preuve d'une totale loyauté, pas envers le patron mais... envers notre cause. Eh, les gars, vous vous en sortez ? »

Il fait mine de s'intéresser davantage aux dockers qui tentent maintenant d'ouvrir les caisses avec des pieds de biche. Si un PJ tente de s'approcher, l'un d'eux le repousse en lui disant de « laisser les pros bosser. » Jerry va inspecter le contenu des caisses et donner pour consigne de pour le moment les refermer, le temps qu'il finisse de parler aux PJ. Avec beaucoup d'adresse ou de ruse, les PJ peuvent voir les feux d'artifice, mais mettront Jerry en colère s'il les remarque.

Les sbires sortent également des caisses dix Petit Livre Rouge, les manipulant avec une sorte de vénération. Si un PJ le demande, on lui en donne un sans faire de difficulté.

Si les PJ ont ouvert une caisse pour voir le contenu, ils doivent l'avoir refermée correctement pour ne pas attirer la colère de Jerry et Sven. Un jet de perception leur permet de détecter que la caisse a été récemment ouverte. Tous les PJ sont alors embauchés de force pour la deuxième mission, à moins qu'ils ne choisissent de se rebeller.

Si un PJ arrive à voir les feux d'artifice pendant que les sbires ouvrent les caisses, il fait un jet de QI pour comprendre ce qu'il a vu. Les sbires le voient s'ils réussissent un jet de perception. Sven l'attrape et le met à l'écart et lui dit en le menaçant avec son pied de biche qu'il a gagné l'obligation de participer à la prochaine mission, à moins qu'il veuille finir dans l'Ankh.



LE FERRAGE DES PJ

Il est probable que les PJ cherchent à obtenir des informations sur la mission, si Jerry est parvenu à les allécher. Il va vouloir pour l'instant leur cacher le projet d'attentat et les grandes idées de révolution pour ne pas les effrayer, et va accepter d'aborder les points suivants :

- « La mission est payée 1000 piastres par participant, mais comme je vous l'ai dit, à ce prix il me faut des gens totalement dévoués à La Cause. »

- La Cause : défendre les droits des travailleurs des docks et des abattoirs, dégradés depuis que Major a fait baisser les coûts après avoir cassé la concurrence. Les Agathéens commencent à se réveiller : grâce au Petit Livre Rouge (Il leur en donne un exemplaire des caisses), ils comprennent qu'il existe à travers le Disque-Monde d'autres façons de vivre qu'exploités par des supérieurs hiérarchiques tout puissants. Alors pourquoi pas les Ankh-Morporkiens ? Du coup leur petit groupe tente de monter un syndicat et de recruter. Les travailleurs écoutent, mais ont encore du mal à sauter le pas. Les marchands se sont montrés plus ouverts qu'ils l'auraient imaginé, mais ils s'estiment incapables de redresser la barre avec Major qui baisse les coûts et fait pression pour racheter les derniers commerces qui ne lui appartiennent pas encore...

- En quoi ça concerne Jerry, qui est clairement d'un autre milieu ? Jerry joue les indignés, mais s'ils veulent vraiment savoir, malgré son beau costume qui lui permet de s'afficher au côté des marchands sans détonner, il est lui même mal payé et corvéable à merci, et est sensible à la condition ouvrière bien que moins usé physiquement. Il espère défendre ses propres conditions de travail.

- Jerry en viendra naturellement à leur demander s'ils ne se sentent pas concernés, avec ce qu'il leur arrive, par le combat pour une meilleure protection des travailleurs, par exemple en situation de renvoi. « Mais entre nous, je pense que Mr. Stealman ne nous aurait pas fait faux bond comme ça si ce Major n'avait pas mis ses affaires en ville à mal. On dirait qu'il est à la source de tous les maux celui-là. » A ces mots, les dockers approuvent bruyamment, maudissant Major, échangeant des anecdotes sur les horaires de travail et les accidents qui aurait pu être empêchés s'il ne rognait pas sur l'équipement.

- Il ne peut leur parler ni des détails de la mission, ni de l'utilité du contenu des caisses, à moins que les PJ ne s'engagent à l'avance à l'accomplir sans reculer, quoi qu'on leur demande par la suite. Pour « La Cause ». Les défections après coup ne pourront être tolérées, ajoute Jerry avec un sourire menaçant. Les PJ doivent donc chacun décider de s'ils s'engagent ou partent. Tant qu'ils restent discrets sur ce qu'ils ont vu et entendu ici, il ne courent aucun ennui. « Le dernier qui a voulu retourner sa veste est en train de nourrir les poissons de l'Ankh, dehors, alors réfléchissez bien. »

LE CHOIX DES PJ

Jerry laisse le soin aux PJ de se concerter, et même de prendre une journée pour se décider, ce qui leur laisse le temps d'approfondir leurs investigations s'ils le souhaitent.

Si les PJ veulent retrouver le cadavre du sbire traître, le corps mal lesté de Jack Jones est resté bloqué dans les eaux stagnantes et quasi-solides de l'Ankh, là où il a été jeté. Il flotte légèrement sous la surface opaque, à la verticale, à l'aplomb d'un quai à 20 m à gauche en sortant de l'entrepôt 19B. Il est repérable à l'odeur, non plus forte mais légèrement différente à la puanteur habituelle de l'Ankh. Ses cheveux sont légèrement visibles à la lumière, à condition d'avoir vraiment l'œil dessus. Un poulpe – un reste de la marchandise agathéenne confisquée dont personne ne savait quoi faire à part le balancer dans la rivière avec ses congénères – s'est accroché à son visage. Même sorti de l'eau, il faut arracher la bête pour qu'un des PJ puisse l'identifier sur un jet de QI (avec un bonus de +1 pour Buddy).

Si Georges rentre chez lui, il reçoit la visite de Laura, qui l'a en fait suivi. Elle veut le convaincre de participer à l'attentat, mais se doute qu'il se sentira trahi s'il découvre sa double identité. Elle peut mettre le sujet sur le tapis en disant qu'elle n'espérait pas le voir aujourd'hui, car il semblait très pris par son travail. Si Georges laisse entendre qu'il peut gagner beaucoup d'argent, elle lui dit son envie d'acheter une grande maison. Si au contraire il laisse entendre qu'il va perdre son emploi, elle se rembrunit et le prévient que s'il n'est pas capable d'assurer sa sécurité financière, comme un vrai homme se doit de le faire, elle ferait peut-être mieux de partir tout de suite. S'il exprime des doutes par rapport à l'éthique de sa mission, elle lui



répond qu'il n'y a pas de honte à gagner sa vie. Selon comment tourne la discussion, elle peut marquer le coup en se donnant à lui ou en partant théâtralement.

Gillian doit donner tout l'argent de la première mission à la nourrice de son frère, qui menace de la quitter si elle continue à payer ses gages qu'une fois sur deux.

Dolores se fait insulter par son proprio, qui s'est cassé la figure dans les escaliers à cause de ses chats. Il ne lui laissera plus de temps supplémentaire pour payer le loyer.

Il est aussi possible de filer Jerry et ses sbires. Les sbires ne font rien de spécial, par contre Jerry disparaît le soir dans un hôtel, le fastueux Milton, dont il ne ressort pas, mais Laura oui, et elle peut être reconnue par Georges ou Dolores.

A l'issue de la journée, les PJ doivent faire leur choix final : les intéressés doivent revenir à l'entrepôt, et paraître sincèrement investis. Les autres sont priés de disparaître. Jerry va alors pouvoir présenter aux élus le projet d'attentat.

Si des PJ se rebellent et décident de se retourner contre Jerry et ses sbires :

- s'ils le manifestent devant eux, les sbires les attaquent. Ils sont plus forts que les PJ, et ces derniers devraient finir soit en fuite, soit assommés et mis dans des cages au fond de l'entrepôt. Après le meurtre impulsif de Jack, Laura a pris peur, et tente d'éviter que cela ne se reproduise. Elle veut aussi éviter d'attirer l'attention tant que l'attentat n'est pas fait. Les PJ emprisonnés sont censés être exécutés dès que la mort de Major sera confirmée.

- s'ils s'enfuient ou font semblant de suivre le mouvement, ils pourront profiter de leur temps libre pour mener l'enquête et préparer un plan, soit pour échapper à Jerry, soit pour empêcher l'attentat.

ACTE 3 : L'ATTENTAT ET LE DILEMME DU CHATON

LA MISSION

Une fois entre conjurés, Jerry expose le déroulement de leur prochaine mission aux PJ, adoptant soudain un ton menaçant.

« Passons aux choses sérieuses. Et je vous rappelle : plus question de faire marche arrière, où vous passerez un sale quart-d'heure. Avec les gars, nous sommes arrivés à la conclusion qu'il fallait se débarrasser de Major pour améliorer la situation globale sur les docks et les abattoirs, et à partir de là négocier de nouveaux droits. Nous allons en avoir l'occasion octedi prochain, pendant la fête des Marchands. C'est un genre de foire qu'ils ont inventée pour attirer plus de pigeons en ville. Major passera la journée sur le balcon d'un appartement où la guilde a prévu une réception dans la soirée. De là, il regardera la parade des saltimbanques passant à 14h dans la rue des boulangers. C'est à ce moment que nous allons le faire exploser comme un labo d'alchimiste mal aéré, avec ça ! »

Jerry s'approche des caisses et les ré-ouvre. Les PJ peuvent maintenant voir qu'elles contiennent en tout 12 fusées pour faire des feux d'artifice agathéens, calées avec de la paille. Il précise qu'ils peuvent réunir 3 kg de poudre noire agathéenne, de qualité supérieure à la poudre n°1 de Léonard de Quirm, qu'il aurait été peu discret de commander à un alchimiste du coin. Ils vont réunir la poudre en paquet, y placer des mèches et les allumer pour le faire exploser à distance. Ils ont appelé ça « une boum ».

« Vous allez avoir jusqu'à octedi pour retenir le plan que nous avons concocté pour mener cette action à bien. Il n'y aura pas deuxième chance, donc une fois la diligence en marche, interdiction de sauter en cours de route, quoi qu'il en coûte, ou je vous jure que vous le regretterez ! »

Jet de perception : en s'enflammant, il est possible de remarquer que Jerry prend des postures assez précieuses et a la voix qui part dans les aigus, ce qui peut en intriguer certains.



L'attentat est prévu pour octedi suivant. Les PJ qui se sont rebellés, s'il y en a, ont le temps restant pour trouver le moyen de l'empêcher. Ceux qui y participent ont des rendez-vous journaliers pour en apprendre l'organisation, mais peuvent vaquer à leurs affaires et enquêter le reste du temps.

L'ORGANISATION PRÉVUE DE L'ATTENTAT

Il s'agit du plan prévu que Jerry doit présenter aux PJ, concocté à partir des informations que Laura a pu glaner par ses contacts à la guilde des Marchands. A eux de l'appliquer au mieux ou de le détourner.

Les instigateurs ont remarqué que Major est toujours avec son garde du corps, Abe Berger, au cas où des rivaux mettraient un contrat sur sa tête. Il ne s'attend pas être menacé d'une autre façon. La préparation de l'attentat consiste donc principalement à leurrer Abe.

DESCRIPTION DES LIEUX

L'appartement où sera Major est près de la guilde des Marchands, au deuxième étage d'un immeuble au-dessus d'appartements privés. La guilde en a hérité d'un ancien commerçant, et l'utilise pour organiser divers galas. Dans l'immeuble, un hall assez spacieux dessert l'appartement du rez-de-chaussée, et accueille un escalier assez étroit (deux personnes peuvent y monter de front), qui est le seul moyen d'accéder aux appartements du premier et du deuxième étage. Les deux appartements sous celui de la guilde sont fermés et incrochetables, seul ce dernier est en permanence ouvert, à cause des allers et venues permanents des domestiques. Pour l'organisation de la réception, des extras ont en effet été engagés pour la journée, pour préparer la soirée sous la surveillance d'Abe. Major s'étant arrogé l'exclusivité de l'accès au balcon, il n'y aura pas d'autres marchands à venir là dans l'après-midi.

L'appartement de la guilde (voir plan en annexe) comporte une très vaste salle de réception, dont le plafond monte jusque sous les toits, où sont installées 20 tables pour 6 personnes, et une estrade au fond. A gauche depuis le palier, on accède à la cuisine, comportant un garde-manger, trois fourneaux, cinq chariots, et une belle collection d'ustensiles dangereux. Au fond derrière la cuisine, il y a un petit salon. Sur la droite de la salle, un renforcement est formé par le balcon, puis au fond par une salle d'eau. Accessible soit depuis la grande salle, soit directement par un porte donnant sur le palier, le large balcon est soutenu par deux colonnes. Il contient au fond un lourd buffet de 3 m de large pour 1m20 de haut et une petite table. Un siège agrémenté d'un épais tissu tombant jusqu'au tapis a été installé près de la balustrade.

LA CHRONOLOGIE PRÉVUE

Entre 6h et 8h, il y aura des femmes de ménage et des réparateurs à passer pour préparer les lieux. (Pour le MJ : deux femmes de ménage de 6 à 8h et deux menuisiers de 7 à 8h venus réparer des tables). C'est pendant cette période que Buddy et Georges seront chargés d'installer la boum, en se faisant passer pour des tapissiers venus refixer le tissu du siège du balcon. Abe à la porte les interrogera, à eux de dissimuler la boum, Abe ne cherchant que des armes blanches, et de trouver un bobard, car s'il y a une réparation de dernière minute à faire, il ne s'attendra pas à avoir été mis au courant. Il voudra seulement s'assurer qu'ils ne volent rien et ressortent de l'immeuble. Sur le balcon, il doivent mettre la boum sous le siège, cachée par le tissu, faire un trou dans le tapis en-dessous pour faire passer la mèche, et la faire déboucher à l'arrière du buffet, où elle devra être scindée en deux pour que les filles en aient une chacune.

À 8h, deux cuisinières et huit serveuses doivent arriver et commencer à préparer la salle et le repas. Elles feront régulièrement des aller-retours dehors, car il peut y avoir des courses de dernières minutes à faire. Les serveuses ont un document daté et cacheté par le sceau de la guilde attestant qu'elles ont été engagées pour la réception du soir, que vérifie Abe. Elles ont aussi un code vestimentaire : une robe blanche et des rubans rouges dans les cheveux. Jerry demande aux filles d'usurper l'identité de deux d'entre elles pour entrer dans l'immeuble. Ainsi Abe ne cherchera pas à les voir ressortir. Elles devront ensuite aller se cacher derrière le buffet dès que possible (elles pourront être sollicitées entre temps par d'autres domestiques), récupérer chacune leur mèche, et attendre l'heure de l'attentat pour les allumer au briquet à amadou.



A 13h30 : Major s'installera sur le siège pour voir la parade. Son garde du corps devrait être à ses côtés.

A 14h : la parade des saltimbanques arrive dans la rue.

A 14h20 : Georges, doit entrer dans l'appartement en se faisant passer pour un marchand, et faire un scandale en exigeant qu'on lui serve à manger avant le début de la réception. Le but est d'éloigner Abe du balcon, à la fois pour épargner un innocent et libérer le passage pour la fuite des filles. Au même moment, Buddy sera dans la rue, chargé de distraire les gardes pour qu'ils n'arrivent pas trop vite dans l'immeuble après l'explosion (pour le MJ : il s'agit de Carotte et Chicard, sollicités pour grossir les rangs des patrouilles pendant la fête).

A 14h30 : la parade est en train de quitter la rue, entraînant le gros de la foule avec elle. Au moment où les cloches de la ville sonnent la demi-heure, les filles doivent allumer les mèches.

30 s plus tard : la boum doit exploser, et les participants se sauver dans le tumulte qui suivra.

Laura restera tout le temps de la parade dans le salon de son hôtel, et les quatre sbires soit au travail, soit en compagnie d'amis des docks s'ils ne travaillent pas, afin d'assurer leur alibi. A 16h, ils reviendront à l'entrepôt, pour débriefer, récompenser ou se débarrasser les PJ selon la situation. Il en profiteront pour effacer toutes traces de leur passage dans l'entrepôt, qui a déjà commencé à être vidé les jours précédents.

LE DILEMME

Pendant la parade, vers 14h10, les filles entendent une voix de crécelle sur le balcon. Si elles jettent des coups d'œil au-dessus du buffet, elles voient le petit-fils de Major qui vient d'entrer lui sauter sur les genoux. Il tient dans les bras un chaton que Dolores a l'impression d'avoir déjà vu, noir avec une tâche chocolat sur la poitrine. Tous trois ne bougent pas pendant toute la parade. Lorsqu'elles entendent sonner 14H30, les filles doivent prendre leur décision. C'est pour palier leur hésitation que Laura avait justement prévu deux personnes, pour qu'au moins une allume la mèche.

SI LA BOMBE EXPLOSE

LA FUITE

La boum tue instantanément les occupants du siège sous lequel elle est installée, et fait 3d+2 de dégâts aux personnages proches qui ne seraient pas protégés par le buffet. La table se fracasse contre le mur, et un bout de la balustrade est soufflé en contrebas, où des passants l'évitent de peu en rouspétant.

Juste après l'explosion, les PJ présents font un jet de santé pour ne pas se retrouver sonnés au moment de fuir, physiquement ou psychologiquement. En cas d'échec, les PJ restent tétanisés sur le balcon pendant 1D6 minutes, alors que le temps de remonter la foule à contre-courant, Carotte et Chique vont mettre 5 minutes à arriver, et arrêter toute personne non blessée présente sur le balcon.

En dehors du balcon, quelques éléments d'ornement ont été soufflés et encombrant le haut de l'escalier. Abe va vouloir aller sur le balcon le plus vite possible, et courser toute personne en sortant. Dehors, un mouvement de foule entraîne toute personne y entrant vers les ruelles annexes à la rue des boulangers, qui se vide rapidement. Il est possible de voir Carotte s'approcher du bâtiment, sa tête dépassant de 30 cm le reste de la population, ou de passer la tête au-dessus du balcon pour surveiller la sortie du bâtiment.

Une fois en sécurité, chaque PJ présent fait un jet de volonté, avec un malus à -2 pour les filles, marquées par la présence de l'enfant et du chaton. En cas d'échec, les PJ sont traumatisés : il vont se remémorer régulièrement l'attentat, et développent un trouble psychologique au choix du MJ. En cas de réussite, les PJ restent marqués et culpabilisés, mais parviennent à vivre avec.

RETOUR DANS L'ENTREPÔT

Les PJ doivent retourner à l'entrepôt s'il veulent recevoir leur récompense. Sven et Bob finissent de vérifier qu'il n'y a plus rien de compromettant dans les marchandises restantes, en blaguant joyeusement sur l'attentat, dont les échos sont parvenus jusqu'à leurs oreilles. Peter et Hobb les aident fébrilement en faisant



des messes basses, semblant regretter d'être là. Jerry accueille les PJ, profondément troublé par l'excitation et la culpabilité. Il parle maintenant clairement avec la voix chevrotante de Laura, et si les PJ l'observent bien, ils peuvent voir une boucle blonde dépasser de sa perruque, et le relief de sa poitrine, car se sentant oppressée, Laura n'a pas serré ses bandages. Les PJ lui trouvent une voix de fille sur un jet de perception. Georges et Dolores peuvent le confondre par un jet de QI avec -2 de malus (-1 s'ils ont vu la mèche blonde).

Jerry distribue les récompenses, jette un regard désespéré aux PJ rebelles s'il y en a dans les cages, fait semblant de ne pas comprendre si on l'interroge sur son identité, et va chercher à quitter l'entrepôt au plus vite. Si on lui a appris qu'un enfant (et un chat) sont morts, Laura fait un jet de volonté. Si elle le réussit, elle parvient à se convaincre que la fin justifie les moyens. Sinon, elle regrette d'avoir cédé à la vengeance et tentera d'obtenir l'absolution auprès de Georges ou de Dolores, dès qu'elle pourra en voir un en tête à tête.

SI LA BOUM N'A PAS EXPLOSE

Quel que soit la raison de l'échec de l'attentat, Gillian et Dolores, si elle se font repérer, se retrouveront vite nez à nez avec le garde du corps de Major. Personne d'autre ne cherchera spontanément à l'arrêter dans la maison, sauf si elles ont fait du bazar au point d'alerter le guet. Une course-poursuite peut s'ensuivre dans les deux cas, jusqu'à ce que tous les PJ aient semé le garde du corps et le guet. S'ils sont neutralisés, ils finissent en prison.

A l'entrepôt, les sbires effacent leurs traces pour disparaître, mais sont furieux de cet échec dont ils ont rapidement la confirmation. Jerry est fébrile, demande des comptes aux PJ qui oseraient pointer le bout de leur nez, mais si on lui explique qu'il y avait la vie d'un enfant en jeu, il s'effondre en pleurs. Il ne peut payer personne mais pense qu'il faut faire place nette et se séparer. Sven et Bob s'en prennent alors à lui en le traitant de « sale traîtresse » et en s'insurgeant contre les « filles à papa ». Grillée, Laura retire sa perruque et supplie les PJ de la protéger. Peter et Hobb, mal à l'aise, vont vouloir s'enfuir, sauf si on les motive pour rejoindre un camp ou l'autre. Sven et Bob vont tenter de tuer les PJ les empêchant de lyncher Laura. Si des PJ la sauve, Laura leur donnera les 1000 piastres de récompenses et implorera leur pardon.

SI DES PJ ONT FUI ET S'OPPOSENT À L'ATTENTAT

Si aucun PJ ne participe, ce sont Peter et Hobb qui sont chargés d'installer la boum puis d'allumer la mèche après s'être fait passer pour des serveuses un peu robustes. L'attentat se déroule donc selon un plan très proche de l'initial. Sinon, Buddy et Georges peuvent remplacer les filles pour allumer la mèche, mais Buddy se revoit petit sur les genoux de son père à la vue du petit-fils de Major, et Georges imagine la réaction de sa Laura apprenant qu'il avait tué un enfant.

Si des PJ ont été mis en cage, les sbires parleront librement des dessous de l'attentat devant les futurs cadavres qu'ils sont. Ils les verront s'absenter la nuit (Peter et Hobb doivent monter la garde mais font le mur), et pendant l'attentat (ou chacun est parti s'assurer un alibi). Ils pourront alors tenter d'ouvrir le cadenas grossier de leur cage, ou être secourus par des PJ libres. L'entrepôt est également cadenassé depuis l'extérieur, et ses fenêtres sont à 4m du sol. Après l'attentat, Sven et Bob voudront se débarrasser d'eux avant la nuit, bien que Laura prise de remords tente en vain de les dissuader.

Les PJ rebelles libres pourront pendant leur temps libre enquêter sur Jerry. Le soir, il rentre à sa chambre d'hôtel, au Milton Hotel dans la rue Large, pour l'instant payé avec les réserves de liquidités de Stealman. Laura a en effet besoin d'intimité pour assurer sa double identité (c'est d'ailleurs toujours elle qui vient chez Georges et le contacte quand ils se voient). Le gérant de l'hôtel croit avoir à faire à un couple. Dans la chambre, on peut trouver sur le bureau la lettre complète de Stealman et la clé de sa maison, le déguisement et la perruque de Jerry aux côtés de robes dans l'armoire si Laura n'est pas déguisée à ce moment-là, et le Petit Livre Rouge sur la table de chevet.

Si les PJ ramènent des preuves sérieuses à Vimaire, celui-ci acceptera d'enquêter. Il empêchera l'attentat au dernier moment et arrêtera les organisateurs. Les PJ devront tout de même rendre des comptes sur leur participation.



CONCLUSION

LA BOUM A EXPLOSE ET MAJOR EST MORT

Les agents du guet retrouvent des traces de l'explosif. Vimaire les prélève et deux semaines plus tard, après l'embauche d'Hilaria Petitul, celle-ci identifie dans les débris de la poudre aux caractéristiques légèrement différentes de la poudre n°1. Elle arrivera vite à la déduction qu'il s'agit de poudre noire agathéenne, ce qui permettra ensuite d'accuser Stealman. Le MJ décidera si le guet peut faire le lien ou non avec les PJ selon le déroulement de l'attentat ; eux peuvent faire un jet de QI pour en juger. Selon les éléments à charge et la volonté des PJ face au poids de la culpabilité, ils pourront être amenés à quitter la ville, forts de leurs 1000 piastres s'ils ne se sont pas opposés à Jerry.

LA BOUM N'A PAS EXPLOSE ET VIMAIRE L'A RECUPEREE

Là aussi, Hilaria finira par remonter jusqu'à Stealman, et à s'intéresser à son entourage. Si les PJ ont été repérés lors de leur fuite, Vimaire les arrêtera au bout de deux jours. Les PJ échoués en prison seront accusés de tentative d'assassinat hors contrat. A eux de négocier au mieux un arrangement avec Vimaire pour dénoncer les vrais organisateurs. Laura tentera de convaincre Georges de fuir la ville avec l'argent de son père avant de se faire prendre.

LA BOUM N'A PAS EXPLOSE ET VIMAIRE NE L'A PAS RECUPEREE

S'il y a lieu d'avoir une enquête pour des troubles à l'ordre public ou plus grave, les pistes n'aboutissent pas. Les organisateurs de l'attentat préfèrent se faire oublier un temps et malgré leurs menaces, ne s'en prennent pas aux PJ, restant sur le statut quo « si tu ne dis rien, je ne dirai rien ».

Les PJ ne sont pas payés et désormais au chômage, libres de décider de leur nouvelle vie s'ils se sont débarrassés de Sven et Bob, qui sinon voudront leur peau. Laura, vaccinée par l'idée d'avoir failli tuer pour de vrai, tentera de se racheter auprès de Georges et Dolores, et leur proposera de prendre cette fois réellement la suite de son père et de les réembaucher.



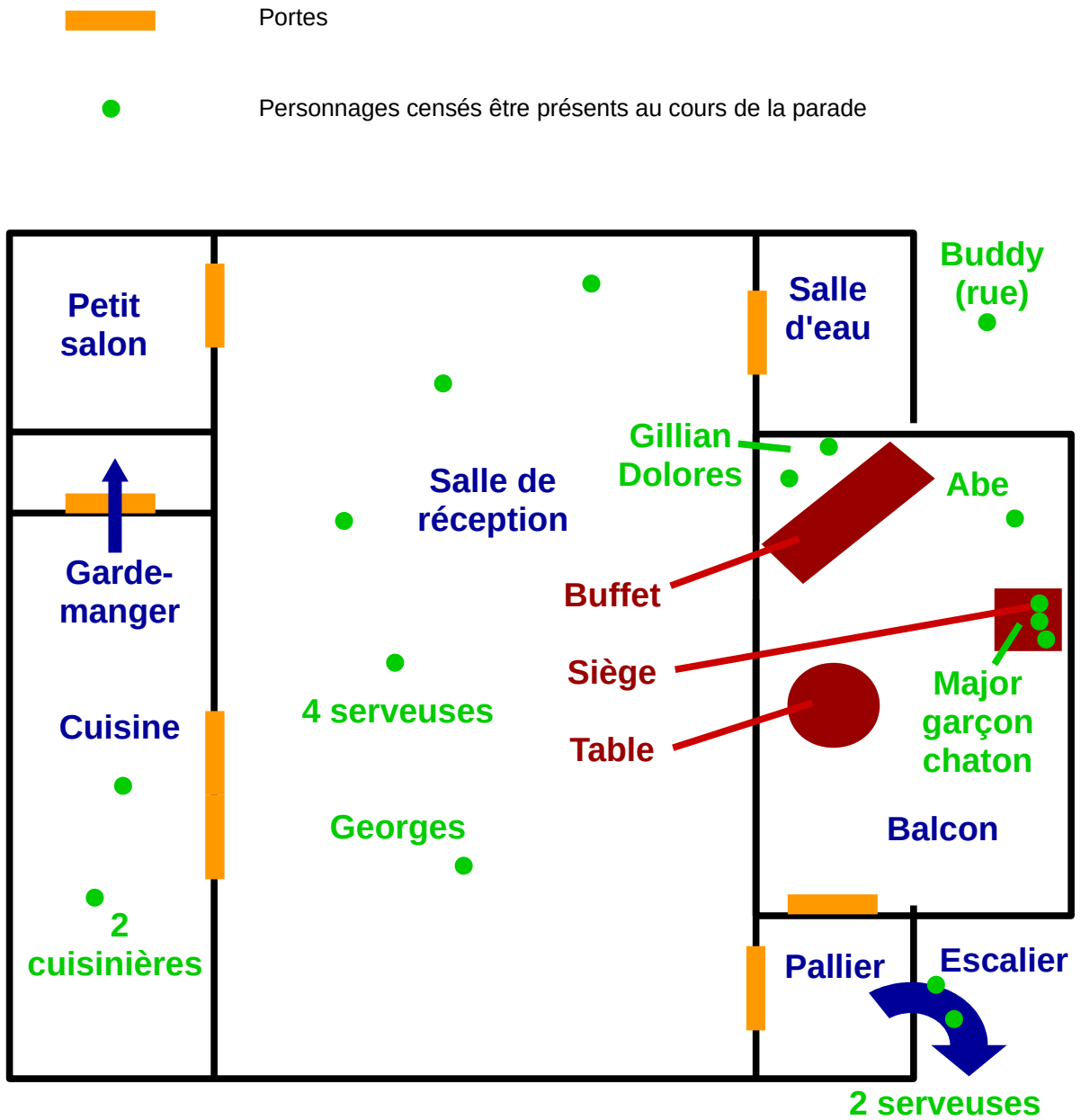
ANNEXES

LA CHRONOLOGIE DU SCÉNARIO

- 4 ans	Major viole Laura, qui fugue de chez Stealman.
- 3 ans	Stealman embauche Georges.
- 2 ans	Stealman embauche Gillian.
- 1 an	Stealman envoie Jack en mission secrète et embauche son fils Buddy.
- 6 mois	Major fait baisser les coûts de tout le secteur du transport et conditionnement du bétail. Les travailleurs commencent à se plaindre.
- 3 mois	Laura commence à fréquenter Georges.
- 3 semaines	Major tente de faire du chantage à Stealman.
- 2 semaines	Arrivée de la cargaison Agathéenne de Stealman, et expansion des Petits Livres Rouges chez les travailleurs, qui commencent à organiser la lutte. Laura est conviée aux débats et rencontre ses quatre sbires.
- 2 jours (octedi)	Le dernier octedi d'avril, Vétérini met un contrat sur la tête de Stealman. Le soir, Stealman confie la lettre et la clé à Jack, et fuit à l'étranger.
- 1 jour (lundi)	Jour de repos des PJ. Laura reçoit la lettre et la clé et propose à ses sbires de tuer Major. Jack s'oppose à la manipulation des PJ et est assassiné.
Mardi	Les PJ trouvent Jerry chez Stealman, et reçoivent la première mission.
Mercredi 20h	Limite de fin de la première mission.
Jeudi 20h	Limite de prise de décision des PJ pour la deuxième mission.
Dimanche	Fin de l'enquête/préparation de l'attentat.
Octedi 1 ^{er} mai	Attentat.
Mardi 8h	Si les pistes sont évidentes, Vimaire déboule chez les PJ.



LE PLAN DE L'APPARTEMENT DE LA GUILDE



LES FEUILLES DES PERSONNAGES JOUEURS

Les feuilles de personnages ci-dessous comprennent leurs motivations et secrets.



GILLIAN CARMICKAEL

Description : jeune femme de ménage prête à tout pour ne jamais retourner dans la rue.

Force	11	Points de vie	11	Taille : 1m65
Dextérité	11	Volonté	10	Poids : 60 kg
QI	10	Perception	10	Age : 18 ans
Santé	10	Points de fatigue	10	Langue connue : Ankh-Morporkien

Poids porté (kg)	12	Mouvement	5	Vitesse (m/s)	5,5	Dégâts estoc	1d-1
Parade	9	Blocage	6	Esquive	8	Dégâts taille	1d+1

Avantages

Souple : +3 sur escalade, mécanique (déjà comptés) et se désentraver

Vigilance : +2 sur les jets de sens

Compétences

Fouille	12
Camouflage	10
Bagarre	13
Arme de mêlée - couteau	12
Mécanique	13
Botanique	10
Géographie d'Ankh-Morpork	10
Escalade	14
Survie dans la rue	10

Désavantages

Loyauté envers Tommy : jet de volonté avec malus décidé par le MJ pour toute action lui portant atteinte.

Phobie : ne supporte pas d'être touchée par les hommes, jet de volonté à pour ne pas être tétanisée si se produit.

Inventaire

Sécateur (utilisé comme outil ou couteau)
 (dégâts tranchants : taille-3, max 1d+1,
 dégâts perforants : estoc-1, max 1d+1)

2 Piastres

Vie personnelle

Emploi : jardinière et femme de ménage pour Mr. Stealman depuis 2 ans.

Faiblesse : elle a un petit frère de six ans, Tommy, qu'elle a confié à une nourrice après la mort de sa mère il y a quatre ans.

Motivation : Elle s'est retrouvée à la rue pendant deux ans, se prostituant pour survivre, et ne veut plus jamais vivre ça. Quoi qu'il en coûte.



DOLORES PUMKIN

Description : vieille cuisinière ne faisant plus confiance qu'aux chats.

Force	9	Points de vie	9	Taille : 1m55	
Dextérité	11	Volonté	11		Poids : 55 kg
QI	11	Perception	11		Age : 55 ans
Santé	10	Points de fatigue	10		Langue connue : Ankh-Morporkien

Poids porté (kg)	8	Mouvement	5	Vitesse (m/s)	5	Dégâts estoc	1d-2
Parade	9	Blocage	6	Esquive	8	Dégâts taille	1d-1

Avantages

Bon sens : peut avoir soudainement de bonnes intuitions (soufflées par le MJ)

Empathie animale : sur jet de QI par le MJ, sent l'état émotionnel d'un animal. Peut l'influencer pour l'amadouer.

Désavantages

Fidèle envers les chats : jet de volonté avec malus décidé par le MJ pour toute action leur portant atteinte.

Travers : est tout le temps en train d'épousseter des poils de chats de ses vêtements

Compétences

Fouille	11
Arme de mêlée – couteau	12
Cuisine	12
Discrétion	13
Dressage	10
Premiers soins	13

Inventaire

Petit couteau
 (dégâts tranchants : taille-3, max 1d+1, dégâts perforants : estoc-1, max 1d+1)
 3 Piastres

Vie personnelle

Emploi : cuisinière et femme de chambre pour Mr. Stealman depuis 20 ans.

Faiblesse : vieille femme solitaire, elle a reporté sa foi en l'humanité sur les chats.

Motivation : son âge risquerait de l'empêcher de retrouver du travail si elle perdait l'actuel.

Secret : elle est la seule à savoir que Mr. Stealman a une fille, et à connaître son nom et son apparence. Son employeur lui a demandé de ne jamais parler de Laura, dont elle a été la nounou. Son amour pour les chats est devenu envahissant peu de temps après.



GEORGES SPENCER

Description : jeune comptable amoureux transi.

Force	10	Points de vie	10
Dextérité	10	Volonté	12
QI	12	Perception	12
Santé	9	Points de fatigue	9

Taille : 1m70
Poids : 60 kg
Age : 23 ans
Langue connue : Ankh-Morporkien

Poids porté (kg)	10	Mouvement	5	Vitesse (m/s)	5	Dégâts estoc	1d-2
Parade	6	Blocage	6	Esquive	8	Dégâts taille	1d

Avantages

Lettré : seul du groupe à savoir lire et écrire

Anguille : +1 en esquive (déjà compté)

Compétences

Baratin 13

Bagarre 12

Géographie d'Ankh-Morpork 12

Comptabilité 13

Désavantages

Fidélité envers Laura : ne peut pas la trahir, l'abandonner et doit l'aider en toutes circonstances. Jet de volonté avec malus décidé par le MJ pour la trahir.

Présomptueux : se croit plus malin qu'il ne l'est, jet de volonté pour être prudent, +2 ou -2 de réaction selon que son attitude suscite l'admiration ou le mépris

Inventaire

Crayon et papier

10 Piastres

Vie personnelle

Emploi : comptable de Mr Stealman depuis 3 ans.

Faiblesse et motivation : il aime Laura Stone, qui s'arrange pour vivre à ses crochets, par le chantage affectif s'il le faut. Il en est conscient mais a très peur de la perdre, notamment en ne parvenant plus à subvenir au train de vie bourgeois qu'elle attend.

Secret : il a l'habitude de bricoler dans les comptes pour cacher les irrégularités dans certaines transactions douteuses, et a la confiance de Mr Stealman pour le faire efficacement, et sans poser de questions. Celui-ci l'a initié à ce travail bien payé alors qu'il n'était qu'un pauvre coursier, issu de la rue mais un peu plus lettré que la moyenne, et ne se voit pas cracher dans la soupe.



BUDDY JONES

Description : Jeune homme à tout faire recherchant désespérément son père.

Force	11	Points de vie	11
Dextérité	12	Volonté	9
QI	9	Perception	9
Santé	10	Points de fatigue	10

Taille : 1m75
Poids : 65 kg
Age : 16 ans
Langue connue : Ankh-Morporkien

Poids porté (kg)	12	Mouvement	5	Vitesse (m/s)	5,75	Dégâts estoc	1d-1
Parade	9	Blocage	7	Esquive	8	Dégâts taille	1d+1

Avantages

Odorat et goût aiguisés : +3 pour les jets de perception de ce type

Robuste : peau coriace, -1 aux dégâts par armes tranchantes ou perforantes

Compétences

Bagarre	14
Arme de mêlée – arme de choc	13
Fouille	12
Acrobatie	12
Bricolage	10
Conduite de cab	11

Désavantages

Fidélité à sa mère : jet de volonté avec malus décidé par le MJ pour toute action lui portant atteinte.

Impulsif : agit avant de réfléchir, doit faire un jet de volonté si doit vraiment prendre le temps de la réflexion.

Inventaire

Marteau (utilisé comme outil ou arme)
 (dégâts contondants : taille)
 1 Piastre

Vie personnelle

Emploi : homme à tout faire et chauffeur de Mr Stealman depuis 1 an.

Faiblesse : son père, Jack, a disparu brutalement il y a un an, ce qu'il n'a jamais digéré. Lorsqu'il est venu demander à Mr Stealman s'il ne savait pas quelque chose, celui-ci a nié mais lui a proposé de reprendre le travail de son père.

Motivation : pensant avoir été abandonnée volontairement, sa mère Betty est tombée dans la dépression, et il doit subvenir à ses besoins. S'il perdait son travail, elle pourrait faire une bêtise.



LES CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES NON-JOUEURS

LAURA STEALMAN/ LAURA STONE / JERRY ROBERT

Force	Dextérité	QI	Santé	PV	Volonté	Perception
9	10	11	10	10	11	11
Parade	Esquive	Taille	Estoc	Poids	Mouvement	Vitesse
6	8	1d-1	1d-2	8	5	5,75

ROGER MAJOR

Il est ralenti dans ses mouvements par sa forte corpulence.

Force	Dextérité	QI	Santé	PV	Volonté	Perception
10	9	13	9	9	13	13
Parade	Esquive	Taille	Estoc	Poids	Mouvement	Vitesse
5	7	1d	1d-2	10	3	3

ABE BERGER, GARDE DU CORPS DE MAJOR

Sec et vif, il est reconnaissable à son mètre 90 et son crâne chauve.

Arme : épée courte (dégâts tranchants : taille, dégâts perforants : estoc)

Force	Dextérité	QI	Santé	PV	Volonté	Perception
11	12	9	10	10	9	9
Parade	Esquive	Taille	Estoc	Poids	Mouvement	Vitesse
11	8	1d+1	1d-1	12	5	5,75

HENRY CROOKER, ASSASSIN DÉBUTANT

Arme : dague (dégâts perforants : estoc-1, max 1d)

Force	Dextérité	QI	Santé	PV	Volonté	Perception
10	14	10	10	10	10	10
Parade	Esquive	Taille	Estoc	Poids	Mouvement	Vitesse
13	9	1d	1d-2	10	6	6

SVEN SMITH

Docker d'1m90 au buste de taureau, il travaille pour une société rachetée récemment par Major. Cela lui a donné l'âme révolutionnaire, mais il reste avant tout une brute qui n'a pas l'habitude qu'on se mette en travers de son chemin. Il sait lire et a été un des premiers à être inspiré par le Petit Livre Rouge. C'est alors que d'autres camarades lui ont présenté Laura, qui a su le convaincre qu'ils avaient des intérêts communs.

Arme : pied de biche (dégâts contondants : taille+1)

Force	Dextérité	QI	Santé	PV	Volonté	Perception
12	10	11	10	10	11	11
Parade	Esquive	Taille	Estoc	Poids	Mouvement	Vitesse
8	8	1d+2	1d-1	14	5	5,5



BOB NEAL

Trapu, chauve et couvert de tatouages, il est charretier pour une société indépendante en train de couler. Il n'a pas beaucoup de cervelle, et suit plutôt le mouvement, car il veut que la situation des charretiers change, quelle qu'en soit la méthode.

Arme : barre à mine (dégâts contondants : taille+1)

Force	Dextérité	QI	Santé	PV	Volonté	Perception
14	9	9	11	11	9	9
Parade	Esquive	Taille	Estoc	Poids	Mouvement	Vitesse
7	8	2d	1d	20	5	5,75

PETER ET HOBBS COOPER

Deux frères bouchers encore ados, récemment embauchés dans les abattoirs tenus par Major. Ils n'ont pas tardé à se sentir exploités, et Sven et Laura sont venus leur « ouvrir les yeux ». Un peu plus frêles que Sven et Bob et couverts de tâches de rousseur, ils se ressemblent beaucoup.

Arme : hachoir (dégâts tranchants : taille)

Force	Dextérité	QI	Santé	PV	Volonté	Perception
11	11	10	10	10	10	10
Parade	Esquive	Taille	Estoc	Poids	Mouvement	Vitesse
8	8	1d+1	1d-1	12	5	5,5

CAPORAL CAROTTE FONDEURENFERSSON

Arme : épée longue (dégâts tranchants : taille +1, dégâts perforants : estoc+1)

Force	Dextérité	QI	Santé	PV	Volonté	Perception
19	16	13	16	16	13	13
Parade	Esquive	Taille	Estoc	Poids	Mouvement	Vitesse
11	11	3d+1	2d-1	36	7	8

CHICARD CHICQUE

Arme : matraque (dégâts contondants : taille+1)

Force	Dextérité	QI	Santé	PV	Volonté	Perception
8	11	10	9	9	10	10
Parade	Esquive	Taille	Estoc	Poids	Mouvement	Vitesse
8	7	1d-2	1d-3	6	1	4