

Que la fête continue...

Préparatifs:

Pour faire jouer cette aventure, le MJ aura besoin du livre de règles de WJRF 2nd. Ce scénario est prévu pour un groupe de 4 à 6 personnages de tous niveaux d'expérience se déroule à Nuln mais peut être localisée dans n'importe quelle ville impériale de grande taille possédant un théâtre.

Vous pourrez retrouver les caractéristiques des PNJ de chaque rencontre en fin de scénario pour une question de commodité.

Résumé de l'intrigue:

Il s'agit d'une aventure humoristique conçue pour des personnages possédant toutes sortes de compétences. Au moins un des personnages du groupe devrait posséder quelque expérience dans le combat à l'épée, et cela pourrait aider si d'autres possèdent un score décent en Sociabilité ou une compétence d'artiste (acteur par exemple). Le récit repose sur la base que les personnages se retrouvent forcés par les circonstances d'apparaître dans la première représentation d'une nouvelle opérette de marque, une oeuvre splendide et fantastique nommée 'Porcolina'.

En tant que tel, l'accent est légèrement mis sur le combat et l'aventure fonctionnera mieux si vos joueurs sont enthousiastes pour jouer de manière grandiloquente quand leurs personnages sont sur scène.

Si vos joueurs jouent le jeu, cette aventure est un excellent moyen de se détendre et de rompre les difficultés que peuvent représenter une aventure un peu plus sérieuse (les forges de Nuln par exemple).

L'amusement de cette aventure vient du fait que les Pjs sont balancés au milieu de l'oeuvre dramatique, ils ne connaissent personne mais tout le monde semble les connaître. Le Mj devra étudier le programme de Porcolina en détails, jusqu'à ce qu'il se familiarise avec les coups de théâtre, les personnages excessifs et les chansons ridicules.

Background:

La Comtesse Emmanuelle a de tout temps été intéressée par la découverte de nouveaux talents artistiques. Cette année il s'agit d'une opérette comique 'Porcolina !!', par la nouvelle équipe de rédaction de Silbert et Gullavane qui se sont arrangés pour que le légendaire acteur Detlef Sierck tiennne le rôle principal. Avec Detlef dans la distribution et la Comtesse dans l'assistance, la troupe subit une énorme pression pour que la pièce soit un succès. Si les choses ne vont pas sans heurt, Detlef pourrait partir, et la Comtesse retirer ses fonds. Il se pourrait aussi que si la Comtesse n'est pas vraiment satisfaite de la pièce, elle fasse exécuter la distribution dans son ensemble pour avoir gaché sa soirée et sa réputation comme elle l'a fait lors de la dernière saison, lorsque le 'Canard Noir de Morr' s'est révélé être aussi long, ennuyeux et dénué de sens que la 'Bénédiction du matin d'Esmer'.

Pratiquer le théâtre n'a jamais été aussi mortel.

Pendant ce temps, les choses n'allaient pas sans coup férir derrière les planches. La dernière fois que Sierck se trouvait en ville, il badinait avec la belle chanteuse alto, Elena Hallschtup, lui promettant de l'emmener à Altdorf et d'en faire une star. Mais Sierck, comme toujours, avait fait de fausses promesses, pour allonger la jeune fille dans son lit, comme il le fait dans chaque nouvelle production où il se trouve. Cependant, Elena était une fidèle loyale (et naïve) de sigmar et crut à ses promesses de mariage. Furieuse d'apprendre ses exploits avec une autre fille à Altdorf, Elena est déterminée à avoir sa revanche contre l'infidèle coureur de jupon qui l'a fait passer pour une putain. En le poignardant sur scène elle espère détruire sa réputation.

Pour être sûre que personne ne s'interpose dans son plan, elle a organisé un plan machiavélique. Elle a arrangé une beuverie avec les autres

acteurs masculins de la pièce dans le but de les empoisonner, sachant que n'importe quelle doublure qui les remplacera ne connaîtra pas assez bien les scènes de combat pour réaliser que ses coups ne sont pas dans les chorégraphies et que sa lame est en réalité une vraie.



Synopsis:

Les Pjs sont engagés par le metteur en scène, **Pillory Granbanquet** pour faire ce qui semble être un travail ridiculement simple, enseigner à un trio de fainéants de noble souche comment combattre à l'épée d'une manière vaguement crédible.

Pourtant le jour du spectacle, ils s'aperçoivent que leurs élèves ont disparu et le metteur en scène les sollicite afin de l'aider à les retrouver. L'enquête les mènera au Chat Couronné, un club select pour hommes. À l'intérieur, ils retrouveront les acteurs morts. Une fois leur rapport fait à Pillory, ce dernier fera tout ce qu'il peut pour les amadouer afin qu'ils prennent la place des étudiants. Pourront ils sauver Sierck, et le spectacle ?

Acte 1: L'orme de Deutz:

Quiconque cherche du travail à Nuln se rend à l'Orme de Deutz, en centre ville. Le matin, les Pjs arrivent à dénicher une note flambant neuve épinglée au vieil arbre. Son parchemin brille encore comparé à la couleur de ceux qui l'entourent.

Cela semble trop beau pour être vrai, mais cela vaut la peine de vérifier. Les Pjs intelligents s'inscriront aussitôt qu'ils la lisent, les autres devront faire des tests d'agilité pour battre les autres postulants à la porte du théâtre.

(Note: Si les Pjs essaient de donner suite à l'une des autres annonces, c'est de votre

propre chef qu'il faudra inventer les péripéties qui en découlent. La plupart d'entre elles ne sont pas attrayantes, et se trouvent sur l'Orme depuis des jours, même des semaines. Par on se sait quel miracle scénaristique, la précédente annonce sera toujours là plus tard s'ils passent la matinée à courir après des missions sans intérêt).

Le chemin noir de suie n'est pas une rue très fréquentée par la communauté du théâtre. C'est une petite allée juste assez large pour laisser passer une charrette. Ici, à l'écart de l'escalier brillant en marbre et des portes dorées à l'entrée du théâtre, se trouve une simple porte noire, avec une pancarte sur laquelle on peut lire: 'Frappez et patientez'.

La porte du théâtre 'La Lisière du Monde' est tenue par Hildegard Keinenaugen, encore appelée la vieille hilda. Hilda est sourde comme un pot (bien qu'elle assure constamment le contraire) et il faut frapper extrêmement fort et longtemps sur la porte afin d'attirer son attention. S'ensuit une longue conversation à haute voix pour lui communiquer l'attention des Pjs. Elle ira alors faire un rapport faussé à Pillory, qui se déplacera pour se renseigner sur leurs compétences et leur expliquer la situation générale:

« Eh bien, vous savez peut-être manier l'épée, mais mes jeunes garçons ne sauraient reconnaître la pointe du pommeau si vous voyez ce que je veux dire et cela me pose un grave problème. La Comtesse Emmanuelle, oh comme elle me contrarie, a trouvé un autre moyen de me tourmenter, le bruit court que le seigneur Hellborg projette de l'escorter à la représentation et nous savons tous ce que cela signifie. Cela veut dire qu'elle lui demandera son opinion sur les combats et si son avis ne lui convient pas elle cherchera à se venger. Trois jours, pensez-vous que vous pourriez leur apprendre à tenir correctement une lame et faire en sorte que cela ressemble à un vrai combat. Ils ont besoin d'un entraînement convenable, avec de vraies épées. Ce dont j'ai besoin, s'est de braves gars solides qui savent se servir d'une lame et peuvent apprendre à mon terrible trio, alors êtes-vous mes hommes? »

Pillory Granbanquet:

Pillory est l'un des aînés d'une famille de 13 enfants, et dans son jeune âge, il prit l'habitude de voir ses parents se désespérer devant chaque calamité à laquelle ils étaient confrontés, en gagnant leur vie dans les rues de Nuln. En conséquence il grandit en étant pessimiste, toujours convaincu que le désastre, la trahison allaient frapper à sa porte. Cela fait de lui un excellent manager puisqu'il vérifie toujours deux fois pour s'assurer qu'aucune des millions de choses dont il est convaincu qu'elles vont mal tourner ne soient pas déjà arrivées. Pillory est aussi convaincu que les gens vont l'interrompre, ainsi il parle constamment pour empêcher que cela ne se produise.

S'ils acceptent l'offre, Pillory expose ce qu'il attend d'eux plus clairement: enseigner à Hansel,

Lorenz et Nicolas les principes de base du jeu d'épée afin de paraître expérimenté sur scène. Cela inclura donc des leçons journalières de quelques heures chacune, les trois jours précédents le spectacle. Aujourd'hui c'est backertag, les leçons débuteront aujourd'hui, demain et le matin de Konistag avant la dernière répétition en costume. Le spectacle débutera cette nuit là. Pour ce boulot, les pjs seront payés 10 pistoles la journée et seront logés dans l'auberge voisine 'Sur l'autre rive' qui héberge également la distribution du théâtre. Pillory est si désespéré qu'il est prêt à payer jusqu'à deux couronnes d'or la journée d'entraînement.

Il les emmène ensuite rencontrer leurs étudiants qui flânent dans la salle d'eau de l'auberge, il leur remet aussi le programme de la représentation qui fournit davantage d'explications sur les personnages et l'intrigue (aide de jeu 2)

Hansel et Lorenz sont tous deux de noble lignée, bien élevés sous leurs airs de mauvais garçons. Hansel apprécie le fait que dans ce milieu, son homosexualité naissante n'est pas désapprouvée mais célébrée. Lorentz n'est pas de ce bord là, mais jouera le jeu pour l'effet comique. Ils s'accrocheront aux pjs particulièrement musclés et flirteront avec eux constamment. S'ils ne reçoivent aucune attention des Pjs, ils seront particulièrement insupportables. Nicolas est également odieux mais plus stupide et se considère au dessus de leur enseignement. Il clame déjà tout connaître du jeu d'épée et ne comprend pas pourquoi il est obligé de suivre l'enseignement en compagnie de tels bouffons dénués de talent qu'il a le malheur d'appeler ses 'collègues'. Il essaiera de paraître intelligent en devinant ce que ses entraîneurs vont dire et si c'est correct prétendra qu'il avait pensé à quelque chose d'autre.

Après cette rencontre, les pjs peuvent espérer renégocier avec Pillory. Il ajoutera une autre couronne d'or s'ils promettent de rester les trois jours.

L'enseignement commence:

Pillory et le trio infernal sont pressés de démarrer et préféreraient s'entraîner le matin. Vous pouvez jouer ces scènes aussi vite ou aussi lentement que vous le désirez.

Pour chaque session, jusqu'à quatre personnes peuvent enseigner. À chaque session, chaque entraîneur peut faire jusqu'à trois tests de CC et une session est achevée si au moins quatre tests sont réussis (donc au moins deux pjs doivent enseigner). Lorsque les lancers de dés ont été réalisés (4/j pendant 3j, soit 12 réussites au total), totaliser le nombre de succès et consultez le tableau ci dessous:

Succès	Résultat
0 à 2	Les étudiants sont bourrus, hostiles et n'apprennent rien. Leurs performances en souffriront et ils feront appel via l'intermédiaire de leurs pères à des ruffians pour tabasser les Pjs pour leur insolence. Ces hommes apparaîtront au moment où cela genera le plus le groupe.
3 à 5	Les étudiants apprennent à contre coeur mais gagnent assez de compétences pour être crédible avec une épée. Pas de bonus pas de malus
6 à 8	Les étudiants finissent par respecter leurs professeurs et apprennent rapidement. Leurs performances sont excellentes aux répétitions et Pillory offrira un banquet en récompense.
9	Lorenz éprouve un profond respect et de l'admiration pour les Pjs. Il demande s'il pourrait voyager avec eux lorsque le spectacle sera terminé. Entre temps les trois acteurs combattent comme s'ils étaient nés en tenant une épée. Le combat sur scène est formidable. Pillory double la paie des Pjs.

Acte 2, Où sont passés les acteurs:

Après l'entraînement à Konistag, les Pjs seront abordés par Pillory qui fera des commentaires sur leurs performances (voir ci dessus) et leur

offrira des places pour le spectacle du soir. Au même moment, Sierck appellera tous les acteurs pour la répétition finale. Pillory suggère aux Pjs de rester pour regarder le spectacle, mais ils peuvent aussi rentrer chez eux. Cela peut être une bonne opportunité pour diriger les joueurs vers d'autres intrigues ou aventures, le temps que Pillory réunisse assez d'argent pour les payer.

Si les Pjs n'ont rien à faire, Pillory leur offrira une autre demi-couronne pour vendre des tickets au niveau de l'Orme de Deutz.

Deux heures plus tard, les acteurs rejoindront l'auberge avec quelques nobles. A cet instant, Elena suggérera à Hansel, Lorenz et Nicolas qu'elle aimerait se déguiser comme un homme et se glisser en leur compagnie au 'Chat Couronné' afin de fêter en avance la réussite du spectacle. Les trois garçons accepteront de suite et après un rapide travail de maquillage prendront la route. Deux heures après le coucher du soleil, tous les acteurs sont sensés être rentrés au théâtre. Une heure et quart plus tard, Hansel, Lorenz et Nicolas sont toujours introuvables. Si le groupe n'est pas revenu chercher son salaire, Pillory envoie des gamins des rues afin de les retrouver, il veut les solliciter pour un nouveau service.

'Ah, mes maitres d'arme, ah ah, comme souvent avec le théâtre, la calamité et la calomnie retombent sur nos têtes ou plutôt sur ma tête, qui d'autres va devoir ramasser les pots cassés quand les choses vont mal, certainement pas ces jeunes moineaux et paons. Par la saucisse de Sigmar!!

Pour parler clairement, mes vedettes sont parties! Hansel, Lorenz et Nicolas, ces imbéciles, mes vedettes, le coeur de ma pièce, les ténors sur lesquels tout repose !

Une couronne d'or à quiconque les retrouvera et les ramènera!

Essayez les tavernes, ils fréquentent souvent les tavernes, vous connaissez la muse dramatique et les fruits de Taal. Ils vont me rendre fou!!!

S'il est questionné, Pillory fondra en larmes peu après, agitera son mouchoir et se lamentera sur les énièmes autres désastres en cours (une nouvelle crème de beauté expérimentale a entraîné des cloques sur sa peau, le décor de la grange a pris feu à cause d'une cigarette mal éteinte et Detlef Sierck est encore ivre pour n'en citer que trois....). Le jeu de rôle ou des tests de Commérage permettent de rassembler les informations suivantes du reste de la troupe:

-Trois ou quatre personnes (personne n'est sûr du nombre) ont quitté l'auberge pour aller boire un verre avant le spectacle.

-Si Hansel était avec eux, ils sont probablement allés au 'Chat Couronné' qui se trouve dans le quartier Handelbezirk. Hansel est membre de ce club privé et seuls les membres et leurs amis peuvent y entrer.

-Quelques personnes ont vu Lorenz et ses compères riant bêtement, probablement une farce ou quelque chose du genre.

-La représentation démarre dans 45 minutes. Si les vedettes ne sont pas de retour, la comtesse fera sûrement exécuter la moitié de la distribution. A cette nouvelle, la plupart des actrices fondent en larmes, puis réalisant que leurs larmes vont ruiner leurs voix, pleurent encore plus fort, seul un Pj au charme exotique arrivera à les faire se calmer.

Le Chat Couronné:

Le Chat Couronné est un club élitiste, ses membres sont hautains. Bien qu'il soit proche du théâtre, trouver sa porte rouge sans marque n'est pas facile et prend environ 10minutes plus ou moins 2minutes pour chaque degré de réussite ou d'échec au test de Commérage.

Une fois sur place, le groupe pénètre dans un vestibule. Un employé au triple menton se trouve assis derrière un bureau et quatre gros bras attendent à proximité. L'employé est là pour décider qui peut ou non entrer dans le club, et les quatre videurs sont là pour mettre en application sa volonté. Le Chat s'enorgueillit de sa sécurité et de

l'intimité dont jouissent ses clients.. comme les Pjs ne sont probablement pas membres, le plus simple sera de se faire passer pour des nobles en visite, enthousiasmés par une petite visite des locaux. Ils peuvent aussi se faire passer pour des amis d'un membre reconnu (la Comtesse Emmanuelle n'est pas un contact crédible comme vous le verrez en lisant les clauses restrictives plus bas), ou comme messagers. Prétendre être un messager peut nécessiter de faire des tests de Sociabilité, Intimidation, etc... car l'employé à déjà presque tout entendu comme excuse. La compétence déguisement peut aussi se révéler utile, car le club possède plusieurs règles immuables au sujet des personnes admises à l'intérieur, cela exclut:

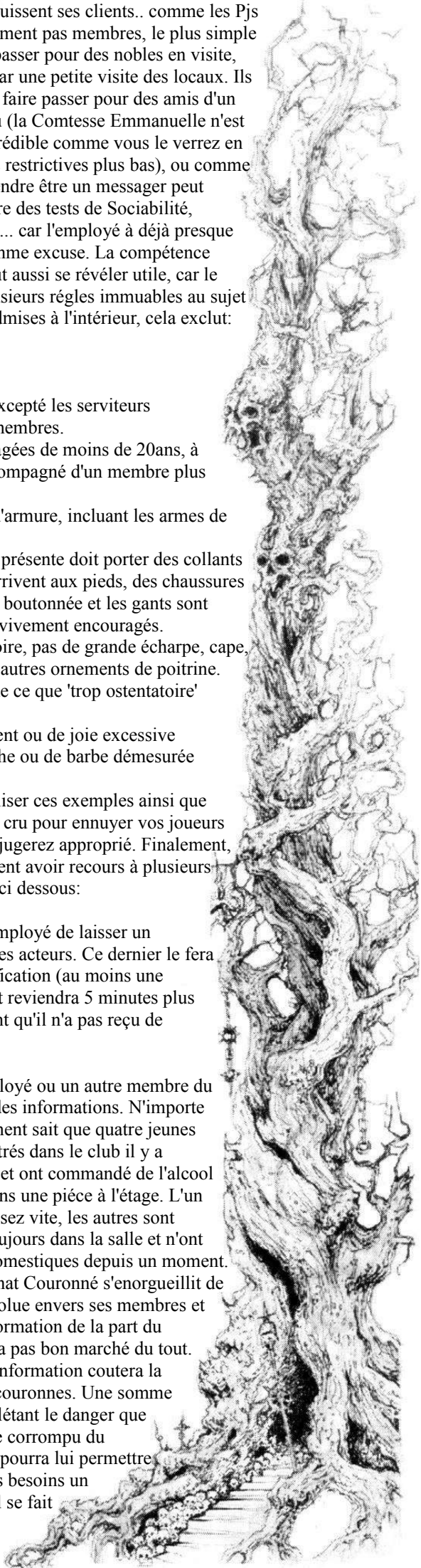
- Les femmes
- Les nains
- Les halflings, excepté les serveurs personnels des membres.
- Les personnes âgées de moins de 20ans, à moins d'être accompagné d'un membre plus âgé.
- Pas d'arme, ni d'armure, incluant les armes de cérémonie
- Toute personne présente doit porter des collants ou des bas qui arrivent aux pieds, des chaussures cirées, une veste boutonnée et les gants sont optionnels mais vivement encouragés.
- Rien d'ostentatoire, pas de grande écharpe, cape, boutonsnières ou autres ornements de poitrine. L'employé décide ce que 'trop ostentatoire' englobe.
- Pas de ricanement ou de joie excessive
- Pas de moustache ou de barbe démesurée

Vous pouvez utiliser ces exemples ainsi que d'autres de votre cru pour ennuyer vos joueurs tant que vous le jugerez approprié. Finalement, les joueurs peuvent avoir recours à plusieurs des stratagèmes ci dessous:

-Demander à l'employé de laisser un message à l'un des acteurs. Ce dernier le fera contre une gratification (au moins une couronne d'or) et reviendra 5 minutes plus tard en annonçant qu'il n'a pas reçu de réponse.

-Soudoyer l'employé ou un autre membre du personnel pour des informations. N'importe qui dans le bâtiment sait que quatre jeunes hommes sont entrés dans le club il y a quelques heures et ont commandé de l'alcool et des cigares dans une pièce à l'étage. L'un d'eux est parti assez vite, les autres sont probablement toujours dans la salle et n'ont pas appelé les domestiques depuis un moment. Cependant, le Chat Couronné s'enorgueillit de la discrétion absolue envers ses membres et obtenir cette information de la part du personnel ne sera pas bon marché du tout. Chaque bribe d'information coutera la bagatelle de 10 couronnes. Une somme énorme mais reflétant le danger que prend le membre corrompu du personnel et qui pourra lui permettre de subvenir à ses besoins un certain temps s'il se fait renvoyer.

Les autres



membres présents dans le club seront plus communicatifs mais sont généralement lents d'esprit et ne se rappellent plus des détails.

- Dialoguer/mentir/se plaindre/ forcer l'entrée. Cela fonctionnera si les déguisements sont assez bons et les mensonges assez astucieux (deux halflings dans un manteau n'est pas un bon déguisement). Cependant l'employé aura sûrement des soupçons et les suivra partout. N'importe quelle action louche de la part du groupe les fera mettre à la porte par les videurs.

-Combattre pour entrer. Les videurs sont des durs à cuire et pas trop stupides, et si une bagarre éclate l'employé fera appel au guet de la cité. En bref il s'agit de la plus mauvaise solution.

-Se glisser à l'intérieur. Cela fonctionnera étonnamment bien. Le Chat paie très bien les criminels du coin pour s'assurer que rien ne disparaisse dans le bâtiment. De plus quelques seigneurs locaux du crime sont des clients de longue date. Par conséquent, ses défenses physiques font défaut. Les fenêtres à l'étage peuvent être atteintes facilement et ne sont pas fermées. Elles mènent à une série de pièces enfumées qui sont vides ou occupées par des hommes saouls et endormis. Les Pjs devront cependant se méfier du personnel de l'établissement qui viendra voir ce qu'il se passe si des intrus sont découverts.

-Finalement, si le groupe est composé de joueurs qui réfléchissent un minimum, la magie pourra se révéler utile, notamment l'école d'ombre. Les options plus extrêmes comme mettre le feu au bâtiment sont à proscrire.

L'horrible tableau:

Que les Pjs le découvrent par eux même ou qu'on leur rapporte, les informations seront les mêmes. Les quatre jeunes hommes ont pénétré dans un salon avec une bouteille de cognac Bretonnien.

Trois d'entre eux, Hansel, Lorenz et Nicolas sont retrouvés gisant sur des sofas, raides morts, leurs verres renversés au sol à côté d'eux et leurs langues tachées de vert. Un quatrième verre plein repose sur le buffet. Examiner l'alcool dans la bouteille ou le verre révèle (sur un test de Connaissance Académique: alchimie réussi) qu'il s'agit probablement de poison.



Rien n'a disparu sur les corps, en fait il semble même que l'empoisonneur ait rangé un peu les lieux avant

de partir. Le personnel du Chat est payé pour ne pas se souvenir des allés et venus. Mais de l'argent ou des tests d'intimidation permettront de récolter les informations suivantes. Le quatrième membre du groupe est décrit comme ressemblant aux trois autres, théâtral dans ses manières et sa façon de s'habiller, ricanant de tout et uniquement différent dans le sens qu'il semblait plus jeune et plus mince que les autres.

Notez que si les Pjs découvrent le meurtre, ils auront un atout à utiliser contre l'établissement. Le club privé ne peut pas laisser la moindre la rumeur d'un meurtre dans ses locaux se répandre en ville, cela pourrait détruire leur réputation. En tant que tel, il peut être contraint à oublier les actions que le groupe aurait pu faire auparavant, comme entrer par effraction dans le bâtiment ou faire du tort à plusieurs des videurs.

Une fois la disparition des jeunes acteurs résolue, il restera un peu de temps au groupe pour rejoindre Pillory et lui raconter la terrible nouvelle.....

En cas de grosses difficultés:

Si les Pjs ont du mal à trouver une façon d'obtenir les informations au Chat Couronné, vous pouvez les aider de la façon suivante. Après quelques instants, le personnel découvrira les jeunes acteurs morts et enverront l'un des videurs dans la rue pour chercher de l'aide. A moins que les Pjs ne se cachent, le videur leur demandera de l'aide. Ils seront payés une couronne chacun pour déplacer les corps quelques portes plus bas dans la rue, près d'une cave à vin, jusqu'à ce que le guet les découvre. La récompense n'est offerte que contre la promesse de se taire sur toute cette histoire. Si cette solution ne vous convient pas, ou si le groupe est caché aux abords, ils verront les videurs déplacer les corps eux même sous la forme de grands sacs de linges suspects.

Acte 3, Un changement dans le programme de ce soir:

Pendant que les Pjs sont absents, la panique se répand à travers la distribution. Bien avant que le groupe ne revienne, Pillory a déjà pris sa décision. Il ne possède qu'une doublure pour les rôles des hommes et il a prévu de l'utiliser pour remplacer Detlef s'il est toujours ivre. Dans ce cas, les seules personnes vaguement qualifiées pour endosser les rôles des disparus sont leurs maîtres d'armes.

Au moment où les Pjs apparaissent à la porte du théâtre, il devient blême, tandis que les costumiers poussent les trois Pjs masculins ayant le meilleur score en SOC pour les habiller. Pillory explique dans son style habituel:

Ne dites rien, pas besoin de dire un mot, pas un seul, je lis sur vos visages et je sens au plus profond de mes tripes que vous allez m'annoncer un désastre de 1ère catégorie, mais la chance favorise les courageux et le spectacle doit continuer. Vous serez les plus beaux, vous semblez juste parfaits, vous êtes nés pour cela, vraiment, je le crois, comme je dis. Elena et Eloise vous aideront bien sur et Detlef travaille mieux avec les nouveaux, nous sauterons les chansons quand nous le pourrons, expliquerons plus tard que vos voix étaient affaiblies et donneront à chacun des spectateurs une nouvelle place pour la représentation du lendemain, si nous vivons tous assez longtemps, Esmeralda et gentil Duncan, si nous vivons tous assez longtemps !

Les habilleuses qui sautent sur les Pjs ressemblent à de vieilles femmes mais elles passent leur temps à habiller les jeunes récalcitrants dans des costumes ridicules et des corsets minuscules et un test de Force ou d'Agilité est requis pour échapper à leur emprise. Si les personnages protestent oralement, Pillory expliquera qu'il préfère montrer un mauvais spectacle à la comtesse plutôt que pas de spectacle du tout, de plus comme le théâtre n'est qu'un vaste bluff, le public ne s'apercevra sûrement pas qu'ils ne sont pas qui ils semblent être. S'ils continuent à protester, Pillory commence à renifler, à démonter le décor et à dicter à voix haute une lettre à ses parents.

Père, Mère, j'ai toujours espéré et rêvé devenir votre fils favori pour vous rendre fier, et faire vivre notre famille avec mes maigres bénéfices. Mais hélas ça ne sera pas pour demain! Je vais mourir dans l'agonie avec une lame dans le postérieur.... s'il vous plaît, séchez les larmes du petit Thrincent, dites à Holdfast que j'aurais aimé lui apprendre à pécher cet été, ne livrez pas les petits derniers aux esclavagistes. Les hivers sont si terribles, je suis sûr que d'une manière ou d'une autre vous trouverez un moyen de les nourrir, peut être pourrez vous vendre la vieille jument... etc etc etc

Les Pjs peuvent prendre la fuite. Personne dans la distribution n'est assez fort ou rapide pour les retenir. S'ils fuient, Pillory présentera une série impromptue de danses et de chansons issues de Porcolina. En conséquence de quoi, lui et ses acteurs finiront dans une prison pour une si longue période qu'ils mourront lentement de démence, du scorbut ou autres maladies horribles. La Comtesse transformera le théâtre en centre équestre, tandis que Gullivane et Silbert fuieront vers la Tilée, leur réputation dans l'Empire étant en berne. Detlef échappera à la prison grâce à ses relations mais se pendra de honte. Cela atteindra éventuellement les oreilles de la vampire Genièvre qui se lancera à la poursuite des Pjs, la vengeance à l'esprit !!!

Si les Pjs décident de rester, ils sont félicités par l'ensemble du casting pour leur bravoure et leur héroïsme. En quelques minutes, les nouveaux acteurs sont apprêtés et poudrés et attendent dans les coulisses. Et maintenant, que le spectacle commence.....

Une vie d'acteur:

Tout d'abord, les pjs doivent décider qui jouera Lysanter et Salacio et qui tiendra le rôle du Boucher, qui apparaît uniquement lors d'une scène de duel à la fin de chaque acte. Lysanter et Salacio ont quatre scènes principales avant le comble du 1er acte, elles se présentent comme suit.

-Scène quatre: Les deux gentlemen viennent à la ferme en annonçant leurs intentions en chantant.

-Scène cinq: Les deux hommes aperçoivent leur chère Dulcina et la poussent à se détacher de son père et de sa soeur pour s'asseoir avec eux au bord de la rivière. Là chacun lui promet son amour, bien que Dulcina semble ennuyée par les choses qu'ils décrivent. La chanson s'intitule 'Comme une brise légère de printemps' et inclut quelques jeux de mots salaces. La scène se termine lorsque Lysanter et Salacio se défient en duel.

-Scène six:: Lysanter et Salacio reviennent avec leur épée, avides de se battre. Ils chantent 'Sur mon honneur, monsieur'. Ils décrivent comment ils ont été insultés par l'autre, mais ne se battent pas encore.

-Scène huit: Il s'agit de la scène du duel, lorsque Lysanter et Salacio découvrent leur amour déguisée en costume de cochon en train de se faire prendre par l'arrière par le boucher. Un grand et fantastique duel a alors lieu tandis que Bastando (Detlef) le père furieux se glisse sur scène. Apercevant les jeunes gens qu'il rend responsable de ses ennuis, il annonce qu'il les tuera aussi et un duel à quatre commence. Assez vite Bastando fatigue mais déclare: 'Si je ne peux arrêter ses imbéciles au sujet de leur folle entreprise, je peux au moins faire des oeufs délicieux et du bacon' puis se déplace pour tuer sa fille porcine tandis que les autres continuent le combat. Au dernier moment Dulcetta (Elena) se précipite et stoppe sa main. Pourtant dans cette version Dulcetta a l'intention de poignarder Detlef dans l'estomac, ruiner la scène et tuer son amour infidèle.

Pillory a déjà fait quelques modifications à la représentation, la scène sept a été coupée, car elle n'est pas nécessaire et le dialogue est trop compliqué, les scènes 4,5 et 6 restent cependant indispensables à l'intrigue et incluent beaucoup de personnages. Vous pouvez jouer ces scènes en pur roleplay ou utiliser des tests d'intelligence modifiés par le talent Bluff, cela fonctionne un peu de la même manière que pour l'entraînement à l'épée décrit plus haut. Consultez le tableau qui suit pour connaître le résultat de leur prestation.

Succès	Résultat
0-2	Le public commence à huer et à quitter la salle. La Comtesse est visiblement mécontente et est aperçue en train de parler avec son chef de la sécurité dans les coulisses. A cet instant seule l'utilisation d'un point de destin peut sauver le spectacle à la dernière seconde (un petit chien arrive de nulle part et fait une danse, etc....)
3 à 5	Le public est un peu embrouillé mais la plupart décident que c'est une tendance avant gardiste et décident de rester. Les murmures s'apaisent dans l'acte 2 et la distribution peut s'en sortir seule.
6 à 8	Les pauses sont assez courtes et les bafouillages cachés, le public ne s'aperçoit pas que tout est faux. Le succès du spectacle dépend de la façon dont ils finiront le 2ème acte, mais les choses ont l'air bien engagé.
9	Quelque chose dans le côté brut du jeu des Pjs suscite un engouement inconnu jusque là. D'une manière ou d'une autre, la pièce marche mieux avec leur interprétation inquiétante. Ce tour de force, remplira le théâtre pour plusieurs mois. Pillory demandera aux Pjs de continuer leurs interprétations pour la saison entière et ils pourront changer de carrière s'ils le désirent.

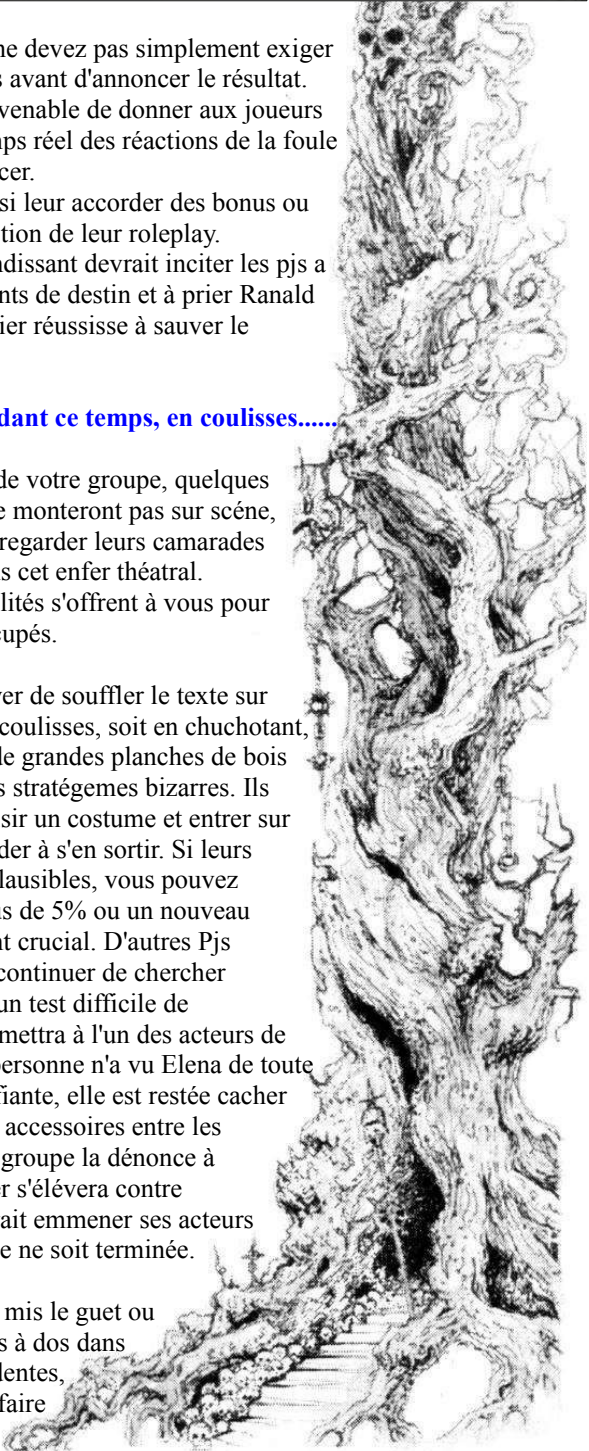
Notez que vous ne devez pas simplement exiger 12 lancers de dés avant d'annoncer le résultat. Il serait plus convenable de donner aux joueurs un aperçu en temps réel des réactions de la foule après chaque lancer. Vous pouvez aussi leur accorder des bonus ou pénalités en fonction de leur roleplay. Le suspense grandissant devrait inciter les pjs à dépenser des points de destin et à prier Ranald pour que ce dernier réussisse à sauver le spectacle.

Pendant ce temps, en coulisses.....

Suivant la taille de votre groupe, quelques un des joueurs ne monteront pas sur scène, se contentant de regarder leurs camarades se débattre dans cet enfer théâtral. Plusieurs possibilités s'offrent à vous pour les maintenir occupés.

Ils peuvent essayer de souffler le texte sur scène depuis les coulisses, soit en chuchotant, soit en utilisant de grandes planches de bois peintes, ou autres stratagèmes bizarres. Ils peuvent aussi saisir un costume et entrer sur scène pour les aider à s'en sortir. Si leurs idées semblent plausibles, vous pouvez octroyer un bonus de 5% ou un nouveau lancer au moment crucial. D'autres Pjs peuvent vouloir continuer de chercher l'empoisonneur, un test difficile de Commérage, permettra à l'un des acteurs de se rappeler que personne n'a vu Elena de toute l'après midi. Méfiante, elle est restée cacher dans le placard à accessoires entre les répétitions. Si le groupe la dénonce à Pillory, ce dernier s'élèvera contre quiconque voudrait emmener ses acteurs avant que la pièce ne soit terminée.

Si les Pjs se sont mis le guet ou d'autres individus à dos dans les scènes précédentes, vous pouvez les faire apparaître en



coulisses, soit pour les arrêter ou se venger. Tandis que les Pjs acteurs sauvent le spectacle sur scène, leurs compatriotes peuvent également se battre pour de vrai dans les coulisses.

Acte 4, Théâtre de sang:

Une fois sur scène les Pjs qui jouent Lysander, Salacio et le boucher vont devoir se battre les uns les autres durant 6 rounds avant que Detlef-Bastando ne les rejoigne. Cependant les joueurs doivent seulement simuler le combat et éviter de toucher leurs compagnons. Pour simuler cela, les joueurs doivent réussir ou rater leurs jets de CC avec au moins deux degrés de réussites. S'ils obtiennent plus de deux degrés de réussite, leur entraînement militaire prend le dessus et ils blessent réellement leur adversaire du moment. Heureusement les épées sont en bois et comptent comme des armes improvisées. Detlef est trop professionnel pour toucher quelqu'un, ou montrer le moindre signe de blessure (jusqu'à ce qu'il quitte la scène, il incendie alors le Pj responsable).

Finalement Dulcetta (Elena) entrera sur scène avec une lame cachée dans sa manche. Quiconque l'observe peut faire un test de Perception pour remarquer ce détail, même si le test échoue, il pourra remarquer qu'elle est visiblement nerveuse et couverte de sueur, très étrange pour une professionnelle comme Elena.

Tout le monde sur scène comme dans les coulisses la verra poignarder Detlef. Que doivent ils faire alors ? Continuer le combat normalement, Elena fera alors tout ce qu'elle peut pour diriger ses attaques sur Detlef, n'attaquant les Pjs que si elle n'a pas le choix. Elle combat jusqu'à la mort, devenant de plus en plus hystérique, hurlant au sujet des infidèles, des hommes mauvais et du prix à payer pour les adorateurs du péché.

Après le combat, le rideau tombe soudainement et les employés du théâtre viendront pour aider les Pjs et maîtriser Elena (si cela n'a pas déjà été fait).

Elle peut être maîtrisée avec des attaques de désarmements réussis, mais il est évident qu'elle est complètement démente. Peu importe ce qu'elle deviendra, elle ne remontera pas sur scène après l'entracte. A moins que Detlef ne perde un membre, il insistera pour revenir, il préférerait jouer sur son lit de mort que d'arrêter le spectacle. Detlef expliquera les motivations d'Elena, un pj attentif l'entendra pester contre le vin qu'il avait bu ce soir là.

Remaniement de dernière minute:

Bien que le spectacle continue, le public a clairement vu Dulcetta agir avec une rage démentielle, essayant de tuer son 'père' hurlant à la foule qu'il était un infidèle cruel, et un fléau pour toute la gent féminine. Maintenant qu'elle est absente (et n'a pas de doublure), la chance d'une fin heureuse est quelque peu perdue et une fin tragique ne serait pas appropriée pour une opérette comique.

Durant l'entracte, ils appartiennent aux Pjs d'écrire une nouvelle fin qui sera la plus sensée possible. Cela doit être la réelle apogée de l'aventure et c'est cela qui déterminera le succès de la pièce. Laisser aux joueurs un temps libre de 15 minutes pour trouver une fin plausible.

Il n'existe bien sûr pas de bonne ou mauvaise fin ici. Il s'agit simplement d'un stratagème pour encourager les joueurs à faire preuve de créativité. Les joueurs qui réussissent bien devraient être encouragés à fournir de nouveaux titres de chansons, expliquant en détails comment ils trament l'étrange disparition de Dulcetta en une fin heureuse.

Pour les joueurs qui n'aiment pas ce genre d'exercice, vous pouvez utiliser le mécanisme suivant à la place. Donnez leur 15 secondes pour faire autant de jet d'Intelligence que possible. Si quelqu'un réussit six jets ou plus, ils trouvent une idée. Si personne n'y arrive, Pillory cloture le spectacle à cause d'une mort soudaine. Tous les tickets sont remboursés, ruinant complètement Pillory, mais les circonstances tragiques font que la Comtesse l'épargne lui et sa troupe d'une punition supplémentaire.

Quelque soit la fin, Silbert et Gullavane (les deux scénaristes) se rendent en coulisse et déclarent préférer la nouvelle fin. Ils demandent à la distribution de ne jamais révéler le scénario original, moins bon. Ils remanient la nouvelle fin avec de nouveaux dialogues et Pillory trouve de nouveaux acteurs pour remplacer ses stars d'un jour. Porcolina se révèle un succès, dont personne ne saura que ce sont les joueurs qui l'ont réellement écrite.

Tous les joueurs devraient recevoir 100xp pour avoir achever cette aventure, avec un bonus de 50xp pour les idées réellement fantastiques.

Aventures supplémentaires:

La Comtesse n'a financé qu'en partie le spectacle. Le reste de l'argent provenait de plusieurs investisseurs, incluant Pillory lui même et celui d'un gangster Tiléen connu sous le nom de 'Grand D.' Celui ci espérait que la pièce serait un fiasco afin de tenir Pillory sous sa poigne et le contraindre à élargir son empire criminel. Si la pièce échoue, Pillory demandera aux Pjs de l'aider à se sortir de cette situation difficile. Si la pièce est un succès il demandera à être protégé au cas ou D. voudrait le faire éliminer. Toutes sortes d'intrigues sont alors possibles dans les rues de Nuln. Si les choses tournaient vraiment mal, Pillory pourrait même demander à fuir la ville. Il a un frère qui travaille à Praag, à mille miles plus au nord. Cela pourrait être un bon moyen de débiter une aventure dans le royaume de la reine des glaces.

Si les choses se passent bien, les Pjs peuvent débiter de nouvelles carrières dans le métier d'acteur. Voyager pendant les tournées est un bon moyen de déplacer les personnages à travers des cités différentes, lesquels pourraient leur permettre de suivre les événements des Voies de la Damnation ou de l'Ennemi Intérieur.

Si Detlef leur est redevable de sa vie, il peut les présenter à la haute société, ce qui les mènerait néanmoins vers un autre type de campagne. Sur scène, comme sur un champ de bataille, un simple attrapeur de rats peut devenir un dieu, et un instant de triomphe peut s'ouvrir sur un millier de nouvelles portes, sur un millier de nouvelles carrières, de nouvelles vies, mais ceci est une autre histoire.....

Rédaction: Freya Haukussdottir
Relecture: Baron zéro le 08 mai 2009

Hansel, Lorenz et Nicolas

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37	40	35	35	40	33	42	32

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	3	4	/	/	/

Compétences: Commérage, Connaissances Générales (Empire), Expression artistique (Acteur, Chanteur), Langue (Reikspiel), Natation, Perception, Baratin
Talents: Eloquence, Imitation
Armes: Epée

Elena, apprenti assassin:

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28	42	30	29	49	33	34	45

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	2	4	/	/	/

Compétences: Commérage, Connaissances Générales (Empire), Expression artistique (Acteur, Chanteur), Langue (Reikspiel), Natation, Perception, Baratin
Talents: Eloquence, Imitation
Armes: Dague

Detlef Sierck:

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33	43	37	29	41	32	33	39

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	2	4	/	/	1

Compétences: Commérage, Connaissances Générales (Empire), Commandement, Charisme, Expression artistique (acteur, chanteur), Langue (reikspiel), Natation, Perception, Baratin, Jeu, Equitation, Résistance à l'alcool, Lire/écrire
Talents: Eloquence, chance, etiquette, intelligence, maitrise (armes de parade) imitation
Armes: Dague

Soudards et videurs: Voir homme de mains page 232 du livre de base

