

UN MONDE EN PIÈCES



SCÉNARIO «LA MISE À JOUR»

Veillons jusqu'à l'Aube

LA MISE À JOUR

scénario écrit par François BAERT, d'après la bande dessinée «Un Monde en Pièces» de Gaspar GRY et Ulysse GRY

NOMBRE DE JOUEURS :
2 à 5 pièces-joueuses et 1 meneur.euse

DURÉE :
1 à 3 heures

MENEUR·EUSE DE JEU UNIQUEMENT

Si vous êtes un·e joueur·euse souhaitant incarner un personnage (ici, une pièce), confiez ce document au meneur de jeu (MJ).

QU'EST CE QUE "LA MISE À JOUR" ?

"La mise à jour" est une proposition de scénario pour le jeu de rôle de [Veillons jusqu'à l'Aube](#) adapté de la bande dessinée [Un Monde en Pièces](#) disponible chez [Presque Lune](#). Ce scénario a été écrit à l'origine pour les besoins spécifiques de l'animation "jeu de rôle dessiné" qui s'est tenue en public dans les locaux de Arcades Institute à l'occasion du festival À Tours de Bulles 2021.

Une captation de l'événement a été réalisée et est disponible [ici](#) !

Il s'agit d'un exemple de construction de scénario et de développements possibles, réalisé à l'aide des tableaux "générateurs de scénarios" présents à l'intérieur du jeu de rôle commercialisé par Veillons jusqu'à l'Aube. Vous n'avez le jeu ? Il est disponible [ici](#).

Les valeurs des lignes et colonnes sont données ci-dessous pour information :

Tableaux des rumeurs [ligne, colonne] : [3, /] ; [3, 2] ; [1, 2] ; [1, 1]

Tableau des intrigues [ligne, colonne] : [2, 1]

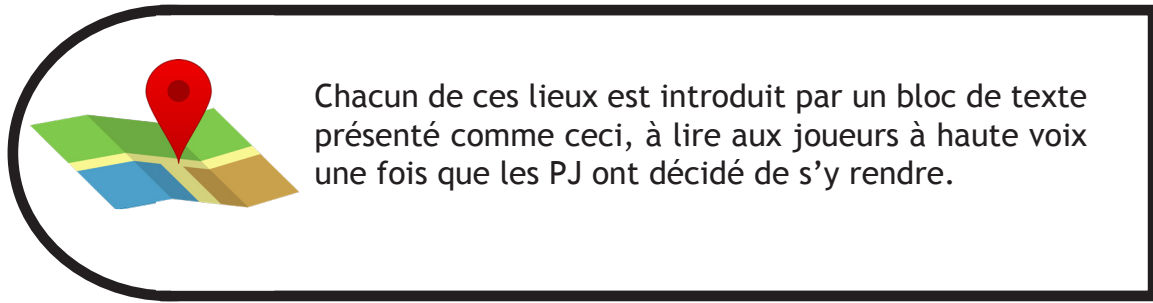
Ces valeurs de dés ont fourni les pistes qui ont inspiré l'écriture de l'aventure ici présente. Celle-ci prend des libertés avec les résultats obtenus : le contenu des cases correspondantes ne constitue pas une entrave, mais a pour but de stimuler l'imagination.

Les astuces de François !



Il est conseillé au MJ de lire une première fois le présent scénario en entier avant de se lancer dans l'aventure afin d'être au fait des tenants et aboutissants de l'histoire et être ainsi bien plus à l'aise durant la partie. N'hésitez pas à surligner certains passages et à prendre des notes.

Ce scénario est organisé autour de différents lieux que les personnages-joueurs (PJ) peuvent explorer dans l'ordre qu'ils souhaitent, à la manière d'un monde ouvert. Certains lieux seront dans l'esprit des PJ dans les premiers instants de l'aventure, alors que d'autres « apparaîtront » au fur et à mesure, multipliant les possibilités d'exploration.



S'ensuivent alors les différentes interactions, éléments et événements présents dans le lieu. La durée de la session de jeu est aisément modulable : compte tenu de la structure du scénario et de l'objectif principal des PJ, il est possible de faire intervenir une vraie fin à tout moment (voir pour cela la scène finale).

Enfin, bien qu'elle fût pensée pour 4 pièces-joueurs (pion, fou, cavalier, tour), "La Mise à Jour" est tout à fait jouable de 2 à 5 pièces-joueurs, avec les feuilles de personnages prêtirés disponibles ou avec vos propres pièces créées pour l'occasion.

L'histoire pour le meneur de jeu

Les PJ, des employés de adopteunpion.com, doivent organiser la soirée de lancement de la nouvelle mise à jour de l'application.

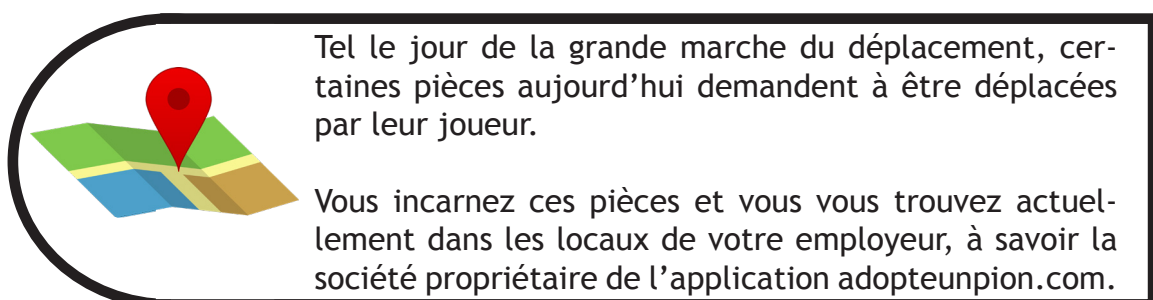
Toutefois, quelque temps avant cela, Le Roi et le numéro 2 de adopteunpion.com (Tour, Hideu) ont orchestré en coulisse l'arrestation du **Président (Tour, Jéun)** de la société propriétaire de l'application de rencontre : ils ont créé de toutes pièces des preuves accablantes incriminant ce dernier (Jéun) de corruption à des fins de bénéficiaire de faveurs fiscales du gouvernement. Le Président a toujours clamé son innocence et en a appelé au complot au cours de son arrestation.

L'objectif du Roi et de l'ancien numéro 2 (Hideu), désormais PDG de adopteunpion.com : implanter un nouvel algorithme derrière lequel se cache un contrôle de la démographie du plateau!

Les PJ organiseront-ils naïvement l'évènement ou sauront-ils voir et comprendre les réels enjeux de cette mise à jour ?

Pour vous aider, un récapitulatif des différents personnages présents dans ce scénario est disponible en annexe.

DANS LES LOCAUX DE ADOPTEUNPION.COM



SCÈNE INTRODUCTIVE

Un Fou, Quatroy du service client, s'approche des PJ :



“Et, j’aurais bien besoin d’un coup de main !”

Il tourne à l’angle d’un couloir. Si au moins un des PJ le suit, il peut voir que le Fou Quatroy se dirige vers la porte d’un bureau pour ensuite s’agenouiller devant la serrure. En s’approchant suffisamment du fond du couloir, il est possible de lire sur la plaque fixée sur la porte : Hideu, PDG.

Si effectivement, un PJ est présent mais ne fait pas le guet, Quatroy s’agace à voix basse :



“Qu’est-ce que tu fais à me regarder comme ça ? C’est l’autre côté que tu dois surveiller. Les boss sont tous en réunion. Dis moi si quelqu’un approche.”

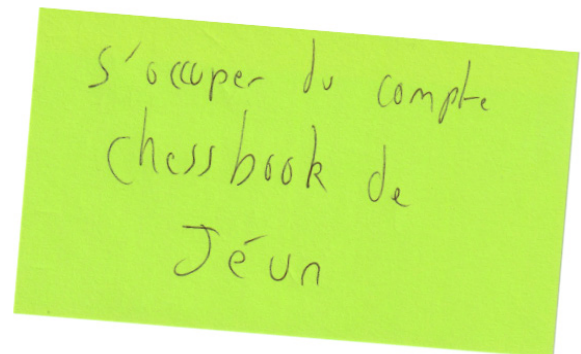
Si un PJ accepte de surveiller, au bout d’un moment un Pion (Aneuf, directeur administratif et financier) arrive :



“Excusez-moi mais, vous êtes perdu ?” puis “Je vois qu’il y a quelqu’un derrière vous. Qu’est-ce qui se passe ici ?”

Si un PJ arrive à baratiner le Pion Aneuf ou à le neutraliser d’une façon où d’une autre, alors le Fou Quatroy s’introduit dans le bureau du PDG Hideu (l’un des PJ pourrait avoir envie de le suivre). Quatroy ne cherche rien en particulier, juste à fouiner un peu pour trouver quelque chose dont il pourrait tirer avantage : en effet, il compte bientôt quitter la société et cherche tout ce qui l’aiderait à faire pression pour négocier son départ.

Si Quatroy et/ou les PJ se sont introduits dans le bureau de Hideu, à peine entrés ils entendent déjà du bruit, comme un groupe de personnes qui se déplace et se rapproche de leur position (les boss reviennent de leur réunion). Ils feraient mieux de déguerpir rapidement. Ce faisant, ils gardent simplement en mémoire la vue d’un post-it collé sur l’écran d’ordinateur de Hideu (ou peut-être auront-ils eu le temps de le récupérer) sur lequel est inscrit : “s’occuper du compte Chessbook de Jéun”.



Au cours de la scène, si Quatroy se sent en danger d’une manière ou d’une autre, il peut menacer le pion Aneuf ou les chefs (en fonction des événements) de faire couler la boîte en divulguant tous les secrets de l’entreprise (il dit avoir déjà un dossier sur le sujet, ce qui est vrai, mais il n’y a en réalité rien de probant à l’intérieur à ce stade).

Note : Les PJ pourraient trouver plus tard en Quatroy un allié de poids et motivé s’ils finissent par nourrir des soupçons quant à l’intégrité de Hideu, le nouveau PDG de adopteunpion.com (en fonction de leurs découvertes dans la suite de l’aventure et s’ils relient bien les éléments entre eux).





Dans tous les cas, que les PJ trouvent le post-it ou non, ne leur laissez pas le temps de se retourner et passez à la scène suivante “la convocation” qui va véritablement introduire la mission principale qu’ils doivent accomplir pour leur employeur.


CONTENU DU COMPTE CHESSBOOK DE L'ANCIEN PRÉSIDENT JÉUN


Si l'un des PJ s'intéresse au compte Chessbook de Jéun, il pourrait découvrir les publications suivantes (présentées ici dans l'ordre chronologique).


Chessbook


 **JÉUN** @Jéun
Je pense que mon compte en banque a été piraté. Cela vous est-il déjà arrivé ?

 **JÉUN** @Jéun
J'ai retrouvé chez moi des documents signés de ma main que je n'avais jamais vus. Ce n'est pas la première fois. Je les ai détruits.

 **JÉUN** @Jéun
Il arrive que mon téléphone appelle seul un numéro. J'ai écouté une fois pour voir qui décrochait, il s'agissait d'un ministère.


 **JÉUN** @Jéun
Ce doit être la pression due à mon poste. Je pense que je devrais consulter.

 **JÉUN** @Jéun
Je viens de recevoir une lettre de convocation au tribunal !

 **JÉUN** @Jéun
Jugement pour corruption, je n'étais pas parano ! On me joue un tour, je vous jure que je suis innocent !

LA CONVOCATION (L'AVENTURE DÉMARRE !)

Chacun des PJ reçoit au même moment une notification sur son téléphone portable professionnel et/ou sur son ordinateur : un mail avec pour objet [URGENT]. Il vient de leur supérieur hiérarchique commun, leur N+3 (cavalier, Eudice) qui les convoque à 10h10 dans son bureau. Il est 10h11.

 “Ah, asseyez-vous, asseyez-vous. Bon, vous le savez, il y a eu récemment quelques changements à la tête de adopteunpion.com. Et Hideu, notre nouveau PDG, souhaite démarrer une nouvelle phase de croissance pour la société.

Il veut “truster” le marché de la rencontre. Les grands chefs, ils nous l'ont assez rabâché, comptent beaucoup sur la prochaine mise à jour qui doit être annoncée en grande pompe dans 3 jours afin de marquer l'entrée de adopteunpion.com dans cette nouvelle ère ! L'évènement de lancement qui se déroulera sur notre grande

terrasse, en haut de l'immeuble, est donc primordial pour amener de nouveaux clients. Vous avez été désigné pour organiser tout ça. Aucune idée de pourquoi vous, me d'mandez pas, parce que si ça avait été moi... hum, bref !

Tout ça pour dire, les p'tits gars, qu'y faut pas vous loucher, sinon on saute tous, vous et moi avec. Donc, ameutez la presse et trouver 2-3 restaurateurs, des animations, de la musique, des guests, ce que vous voulez, mais faites moi un bel évènement : vous avez jusqu'à 17h30 ! Des questions ?”

Si les PJ posent des questions sur la nature de la mise à jour, l'histoire officielle est l'ouverture du service aux autres pièces du plateau. Tout de suite, des options naissent dans la tête des PJ (dites clairement aux PJ qu'ils pensent d'emblée à ces premières pistes. Il s'agit des premiers lieux où les PJ peuvent choisir de se rendre) :

- Le Pion Magazine pour la presse
- Burger Queen pourrait être un des restaurateurs
- DJ Shuffle de La nef des Fous pour la musique
- Quelques joueurs de Chess-ball en guest (stade de Chess-ball)

LE PION MAGAZINE



Vous arrivez devant un bâtiment imposant à la façade convexe, coincé entre deux rues s'éloignant doucement l'une de l'autre, dans le petit angle d'une intersection en Y. De hautes fenêtres étroites s'élancent depuis le toit pour s'arrêter au premier étage, couvrant les niveaux supérieurs. Sous celles-ci, de grandes lettres fixées au bandeau surplombant l'entrée indiquent "Le Pion Magazine". Les portes automatiques crissent du va-et-vient régulier des journalistes.

Un Pion (Béhun) s'occupe de l'accueil :



"Puis-je vous renseigner ?" Après avoir écouté les PJ, il les redirige : "Adressez-vous à Baideux, au deuxième" et pointe l'ascenseur.

2ème étage : des pions tapent frénétiquement sur des claviers, des boulettes de papier volent et tombent à côté des corbeilles pleines que le personnel d'entretien peine à vider au rythme où elles se remplissent.

Baideux (Pion) est un journaliste, portant de petites lunettes pince-nez. Après avoir écouté les PJ, il n'est pas vraiment enclin à coopérer car :

1. Le rédac' chef ne veut que des articles sur ces fous de la Tangente et
2. ils sont débordés de toute façon.

Tout en parlant aux PJ, il se lève, fait quelques pas, regarde par la fenêtre qui donne sur l'arrière du bâtiment (une petite impasse) quand soudain :

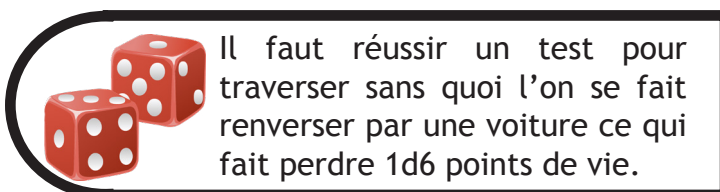


"Oh mais ya un cavalier qui est en train de faire nos poubelles ! Regardez il éventre les sacs et récupère nos brouillons d'articles ! Vous, faites quelque chose, attrapez-le !"

Si les PJ protestent, il leur promet de couvrir personnellement l'événement de lancement de la mise à jour.

Il est donc possible qu'une course poursuite s'engage :

La porte de secours au rez-de-chaussée du bâtiment donne sur la petite impasse derrière l'immeuble où se trouvent les poubelles (il est aussi possible de passer par la fenêtre si l'une des pièces est assez folle pour ça, à ses risques et périls...). Cette impasse débouche sur une route passante qu'a déjà traversé celui que les PJ poursuivent au moment où ils arrivent.



Il faut réussir un test pour traverser sans quoi l'on se fait renverser par une voiture ce qui fait perdre 1d6 points de vie.

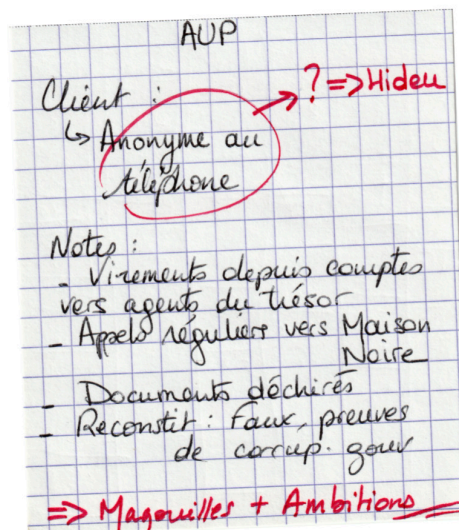
Au-delà de la rue passante, une ruelle. Un grillage se dresse entre les PJ et le fuyard. Ils doivent trouver une solution.

Si les PJ ne perdent pas la trace du cavalier en fuite, ils le rattrapent alors qu'il se trouve au bord du plateau (New-Ebène) et s'apprête à descendre une longue échelle pour prendre un petit bateau à moteur amarré à un minuscule ponton ! Les PJ arriveront-ils à l'en empêcher ?

Le fugitif est un **détective privé (cavalier, Adi)** qui a pour habitude de faire les poubelles des journaux en quête d'information pour des investigations en cours ou à venir. Une manière comme une autre de se tenir informé. Il le révélera assez facilement s'il se fait prendre et est soumis à un interrogatoire. Si les PJ pensent à le fouiller, ils trouvent son carnet de

notes. Ils peuvent également tomber dessus en rebrousant chemin (il aura pu le faire tomber pendant la poursuite).

Le carnet contient des prises de notes qui, sans contexte, n'ont que peu de sens lorsqu'on le feuillette sans but précis. Chaque page ou groupe de pages démarre par ce qui semble être un titre, formé de 3 lettres majuscules (ex : FDT, GYK, KLM, AUP, JDC..). Pour que cet objet leur soit utile, les PJ doivent avoir l'idée de chercher spécifiquement le chapitre "AUP" (pour AdopteUnPion). S'ils s'y intéressent, ils y lisent les notes suivantes :



Si les PJ rapportent au journaliste **Baideux**, celui-ci accepte de couvrir l'évènement et leur confie même sa carte :



“Vu que vous semblez plutôt compétents, il paraît que l'actrice Baicette (Pion) est en ville. Si vous la voyez, faites-moi signe. Depuis le temps qu'on attend l'occasion de faire son interview...”

En quittant les lieux, juste quand la porte de la rédaction se referme dans leur dos, ils entendent un rédac' chef lancer un : “Bon, et qui me couvre le concours de cuisine du Case-Dale ?!”

Note pour le MJ concernant ADI !

En réalité, il s'agit du même détective que Hideu, alors numéro 2 de adopteunpion.com, avait engagé incognito pour enquêter sur Jéun, le Président de adopteunpion.com. Hideu n'avait pas révélé d'objectif précis. Il avait simplement indiqué être intéressé par tout information et élément concernant Jéun et ses fréquentations. Hideu a ensuite fait en sorte que Adi “tombe” sur les éléments créés de toutes pièces pour compromettre Jéun. Hideu les plaçait lui-même sur la route du cavalier free-lance. Après la condamnation de Jéun pour corruption, le détective privé a tout de même poursuivi son

enquête à titre personnel pour découvrir que son client n'était autre que l'ex-numéro 2 de la même entreprise (désormais PDG), celui-là même à qui a profité le départ du Président de la tête de la société. Si cela a éveillé ses soupçons, son hypothèse est qu'il s'agit simplement d'une question d'ambition : Hideu devait être au courant des magouilles du Président et il aura vu là une opportunité de prendre la tête de la société. Adi compte se protéger en gardant cette information (l'identité de son client) pour lui.

STADE DE CHESS-BALL



Vous pénétrez dans les entrailles du stade de chess-ball, un édifice d'environ 150 m de diamètre. Vous traversez l'immense couloir circulaire sous les gradins qui entourent un plateau carré de 110 m de côté. L'équipe des Chess Eagles - Batteurs, décasseurs, sentinelles, sprinteurs, liquideurs - s'entraîne actuellement sur les 64 cases amovibles constituant le terrain. Vous repérez Décath, leur capitaine (un cavalier), donner quelques consignes tout en jouant parmi les autres membres de l'équipe.

Lorsque Décath voit les PJ, il les interpelle :



“Tiens, vous, oui vous là, vous tombez bien ! Si vous êtes là, c'est que vous n'avez rien de mieux à faire ? Vous avez déjà joué ? Parfait ! Bon, vous voyez les 4 là-bas, ce sont de potentielles nouvelles recrues. Alors un petit 4 contre 4 ça nous permettrait de voir un peu ce qu'ils valent. Je ne peux pas leur faire affronter les joueurs de l'équipe ce ne serait pas équitable. Alors, à 4 contre 4 voilà comment ça se passe : un batteur, un décasseur/liquideur et deux sprinteurs dans chaque équipe.”

Si les PJ prennent les devants et parlent d'abord de l'évènement, Décath répond :



“On l'aime pas trop vot' appli nous... Vous savez quoi ? Impressionnez-moi, et nous verrons ce qu'on peut faire pour vous !”

Ensuite, Décath briefe les PJ sur les rôles afin que chacun choisisse son poste :

- Batteur, tu es sur le côté du terrain, et tu fais monter ou descendre les cases du jeu en frappant avec une batte les commandes de contrôle latérales. Tu as le droit au contact physique pour déloger un batteur adverse des commandes pour une ligne donnée, mais si tu utilises la batte pour ça, c'est carton noir.
- Décasseur/liquideur, tu ne t'occupes pas du ballon, tu bloques et tu vires les défenseurs adverses quand vous attaquez pour ouvrir la voie à tes coéquipiers, et tu stoppes les attaquants adverses quand vous défendez. Bref, tu dégommes tout ce qui bouge.
- Sprinteur, chess-ball en main, tu progresses, tu fais des passes en avant avec ta batte à l'autre sprinteur et tu marques (le but est une grille de 2x2 en damier située en hauteur : 2 cases en diagonales sont pleines, les 2 autres cases sont vides, c'est là qu'il faut marquer).

Un fou s'approche, et s'apprête à lancer 2 dés à 6 faces :



“Pair à vous la balle, impair à eux.”

En fonction, demander aux PJ quelle est leur stratégie. Faites leur lancer quelques dés, et faites réagir l'équipe adverse en fonction des réussites et des échecs. Animer le match jusqu'à un premier but avant que Décath ne prononce la fin des essais :



“Très bien, très bien, ça suffit.”

En cas de victoire des adversaires, Décath s'adresse aux nouvelles recrues :



“Bienvenue dans l'équipe ! Ce soir, on vous invite à boire et à manger un petit truc au Galopin !”

Puis Décath congédie les PJ en les remerciant tout de même pour leur participation.

En cas de victoire des PJ :



“Bon merci à vous de vous être prêté au jeu ! Je suis bluffé ! J’avais prévu d’emmener toute l’équipe au Galopin pour dîner ce soir. J’en profiterai pour les convaincre de se pointer à votre petite sauterie. Vous pouvez me faire confiance !”

Dans tous les cas, un PJ attentif pourrait alors avoir l’idée de **se rendre dans la journée au Galopin** qui est une nouvelle opportunité de recruter un restaurateur supplémentaire pour la soirée de lancement.

BURGER QUEEN



Vous approchez d’un établissement de plain-pied entouré d’un parking. Ses murs de briques sont flanqués de larges baies vitrées et d’une double porte battante au-dessus de laquelle trône l’enseigne : Burger Queen. Une légère vapeur, dont le fumet vous met déjà l’eau à la bouche, s’échappe des petites cheminées métalliques situées sur le toit plat.

A leur arrivée, les PJ sont servis par **une Dame, Izis** (à elle seule gérante, cuisinière et serveuse) :



“Alors, ce sera quoi pour vous ? Au menu : Double chess-burger, Big Mat, Dobble Steackhouse, Big Queen”

Après avoir écouté les demandes de PJ :



“Écoutez, vous êtes mignons, mais je ne fais pas dans l’événementiel. Je n’ai pas la main-d’œuvre pour ça. Après, si vous trouviez 2-3 Dames qui acceptent de m’aider pour l’occasion, j’dis pas. Je pourrais y réfléchir. Il y en a quelques-unes **Au Bonheur des Dames** mais, si vous n’avez pas froid aux yeux, vous la grande majorité des Dames de ce plateau vivent **dans des camps de réfugiées.**»

Voici 2 nouveaux lieux accessibles aux PJ !

LA NEF DES FOUS



Vous vous éloignez de la ville et roulez un moment jusqu’à atteindre une imposante construction plantée au milieu de nulle part. De 25 à 30 mètres de hauteur, l’un des ses angles comporte une tour carrée : ancien lieu de culte, centre commercial à l’abandon ou prison délabrée, difficile à dire. Si les vitres ont été brisées depuis longtemps, le toit et les murs ont résisté. De nombreux graffitis rappellent les slogans des fous de la Tangente : “Pour que le monde aille enfin de travers”, “Plutôt crever que marcher droit”. Un Fou est planté devant l’ouverture béante servant d’entrée.

Un Fou (Efkat) à l'entrée ne laisse pas entrer les PJ :



“Désolé les gars, c'est fermé à c't'heure ci !”

Ils doivent trouver un moyen de pénétrer dans l'édifice (tout moyen un tant soit peu “fou” ou créatif fonctionnera sans résistance de la part de Efkat qui s'en amusera plus qu'autre chose).

À l'intérieur, aucun client à cette heure de la journée. De la musique techno résonne. DJ Shuffle est au niveau d'une mezzanine située au premier étage : casque sur les oreilles, il est absorbé par la préparation d'un mix pour le soir. En montant, les PJ peuvent remarquer derrière

lui une affiche pour le concert de la chanteuse Jisink (Fou) qui a lieu demain soir au Bad Luck.

DJ Shuffle n'est pas enclin à animer la soirée des PJ. Il demande qui sera présent. Il est en réalité assez réservé et timide avec les femmes. Aussi, si les PJ arrivent à convaincre (ou ont déjà convaincu à ce stade) l'actrice Baicette, il accepte à la condition que les PJ lui arrangent le coup.

Si les PJ refusent, ou n'arrive pas à obtenir la participation de Baicette à la soirée de lancement, il remet sa participation entre les mains du destin en lançant 2 dés à 6 faces :



“Le hasard fait bien les choses : pair j'en suis, impair, ce sera sans moi.”

CAMP DE RÉFUGIÉS



Vous traversez une ancienne zone d'activité, aujourd'hui désaffectée. Les façades rouillées et les enseignes branlantes côtoient les épaves de véhicules, les débris et les tags. Vous entendez une certaine agitation non loin. Vous vous laissez guider par vos oreilles jusqu'à déboucher dans un espace encadré par plusieurs hangars. Là, au milieu des barils, des tentes et autres toiles rapiécées, des dizaines de Dames. Elles ne sont pas seules puisqu'un groupe de pions aux crânes rabotés et aux biceps tatoués semble les tourmenter. Le ton est en train de monter.

Altercation avec une bande de pions, des lignards en puissance (c'est-à-dire anti-diagonalistes, donc anti-dames et anti-fous). En fonction de l'attitude des PJ et des événements qui s'ensuivent, si les PJ gagnent la reconnaissance et la sympathie des Dames, elles accepteront de travailler exceptionnellement pour Izis du Burger Queen.

Si l'altercation traîne en longueur, il est possible de leur faire entendre la cavalerie arrivant au loin : la Police de New-Ébène (ce qui aura pour conséquence de faire fuir la bande de pions, mais ne fera pas nécessairement rentrer les PJ dans le cœur des Dames).

Après l'agitation, les PJ peuvent trouver au sol une photo d'une femme, un Fou.

Une cible a été tracée au marqueur rouge au niveau de sa tête, et en dessous, un nom : Jisink. S'ils n'ont pas vu l'affiche à La Nef des Fous, les PJ ne savent pas encore qu'il s'agit d'une chanteuse. S'ils le savent, les PJ tiennent là une très bonne raison pour être autorisé à rentrer au Bad Luck pendant les essais du concert du lendemain soir.)

AU BONHEUR DES DAMES



Vous arrivez au pied d'un immeuble d'appartements de 4 étages. Entièrement en béton, seule la présence de petits balcons sur la façade lui donne un peu de relief. Ils seraient presque agréables s'ils ne donnaient pas directement sur le pont autoroutier. Vous regardez autour de vous, déchets, junkies accros à la résine, prostitution : le quartier est mal famé.

Une Dame (Kat') semble se débattre avec un petit chien qui ne lui obéit pas du tout. Elle l'a trouvé errant (il s'agit en réalité du chien de l'actrice Baicette). Elle se refuse de le laisser livré à lui-même, mais elle serait très heureuse que quelqu'un d'autre accepte la garde. Elle veut bien leur offrir un verre dans son appartement si les PJ s'en occupent.

Si le prochain lieu visité par les PJ, juste après Au bonheur des Dames, n'est pas le Galopin, un Fou (Beq') se présentera à eux dès leur arrivée dans ce lieu. Il les remercie chaleureusement d'avoir retrouvé son chien ! C'est hélas un mensonge... Les PJ seront-ils assez crédules pour lui laisser le chien ?

En entrant dans l'immeuble, ils se bousculent épaule contre épaule avec un type qui porte un sweat, capuche rabattue sur la tête. Le type en question reste impassible et continue sa route. Si les PJ s'y intéressent de plus près, ils pourraient voir son visage et découvrir qu'il s'agit de l'actuel PDG de adopteunpion.com

(Tour, Hideu). S'il est découvert, il fait un grand sourire et lance aux PJ :



“Ha, mais vous êtes l'équipe chargée de l'évènement pour la mise à jour ! Bravo, je vous fais confiance pour nous organiser une belle soirée de lancement ! L'entreprise sera fière de vous !”

Puis il tapote l'épaule d'un des PJ et s'en va.

Dans tous les cas, la bousculade lui a fait lâcher son agenda 2021-2022, tombé au sol. Nous sommes en septembre, l'agenda est donc quasiment neuf. A la page du jour, il est inscrit : “RDV Roi interm., MAJ AUP, lieu habituel” (si les PJ ont l'idée de faire le tour de l'immeuble, ils ont tout juste le temps d'apercevoir une voiture quitter les lieux précipitamment avec un Tour à son volant.)

Dans l'escalier de l'immeuble, une affiche est placardée : “Grand concours de cuisine au Case-Dale !”

LE BAD LUCK



Vous arpentez une ancienne case industrielle, de cette époque où l'on construisait les usines comme de grandes maisons : de hauts murs de briques couverts d'une enfilade de toits en pente à deux versants. Un ancien programme de sauvegarde a permis de les reconverter en appartement, bureaux et commerces. C'est au rez-de-chaussée de l'un d'eux que s'est installé le club le Bad Luck comme l'indique l'inscription sur la marquise installée au-dessus de ses portes battantes .

Il est possible d'entrer dans le vestibule où un agent d'accueil (Cavalier, Jéneuf) sort de derrière son comptoir :



“Oui, mesdames, messieurs, que puis-je pour vous ?” *Bien que très aimable, il ne compte laisser personne aller plus loin.* “Vous m'en voyez désolé mais les répétitions pour les balances du concert privé de demain soir sont en cours, aussi le club est interdit d'accès au public pour le moment. Vous pourrez revenir ce soir si vous disposez d'invitations.”

Si les PJ ont sur eux la photo trouvée sur les agresseurs des Dames, et qu'ils ont vu l'affiche du concert de la chanteuse Jisink (Fou), ils peuvent en déduire que Jisink est en danger. Ils tiennent alors une très bonne raison pour être autorisés par Jéneuf à rentrer au Bad Luck pendant les essais pour le concert. La chanteuse acceptera également d'être présente au gala de adopteunpion.com pour les remercier de l'avoir prévenu de la menace.

Si les PJ mentionnent la présence de DJ Shuffle, Jisink fait un peu la moue :



“Ah, ce pervers ? Il passe son temps à me traquer sur les réseaux sociaux...”

LE GALOPIN



Vous mettez les pieds dans une magnifique brasserie style art nouveau : les courbes des moulures et des encadrements des miroirs côtoyant celles de verrière en fonte. De prestigieuses bouteilles d'alcool décorent le bar. Au menu du jour : œuf à cheval, roque-monsieur ou roque-madame, le tout servit par des cavaliers en smoking. Nul doute que du beau monde côtoie l'établissement.

Le Galopin est un établissement sélect. Les PJ devront être inventifs pour les convaincre de faire de la restauration pour l'événement de lancement de la mise à jour.

La célèbre actrice Baicette (Pion) déjeune actuellement à une table, enfin disons plutôt qu'elle consomme, compte tenu du nombre de cocktails vides sur sa table. Si les PJ se rapprochent, un garde du corps (Tour, Quadix) s'interpose.



“Que voulez-vous à Madame Baicette ? Elle ne veut voir personne.”

Baicette est effectivement effondrée d'avoir perdu son petit chien qu'elle avait adopté lors d'un séjour sur un plateau de Shogi. De plus, elle et Jisink se détestent et accepteront difficilement d'être toutes deux présentes à l'évènement. Enfin, si les PJ mentionnent la présence de DJ Shuffle, Baicette fait un peu la moue :



“Ah, ce pervers ? Il passe son temps à me traquer sur les réseaux sociaux...”

Aux PJ d'intercéder en la faveur de DJ Shuffle... s'ils le veulent bien !

LE CASE-DALE



Vous poussez jusqu'à une petite esplanade sur laquelle est installé un food-truck vintage proposant diverses spécialités comme on en consomme sur les plateaux de Go : Sushis, Gyozas (sortes de raviolis) aux crevettes, au crabe, au porc, au chocolat, à la vanille, yakitoris (sortes de brochettes). Il est possible de manger sur place grâce à quelques tables rondes. Chose inhabituelle pour l'endroit, des lampions et des banderoles ont été installés au-dessus de longues tables où de nombreux ustensiles et ingrédients sont disposés. Sur les banderoles et affiches, vous lisez “Concours de cuisine, à gagner : respect éternel”.

Les PJ désirant participer au concours de cuisine peuvent s'y inscrire : confiez-leur à chacun 3 ingrédients au hasard (ou lancez 3d10). Le plat doit être construit autour de ces 3 ingrédients, mais il ne s'y limite pas. Pour se départager, les concurrents peuvent jouer sur l'intitulé du plat, les ustensiles et équipements utilisés, la préparation, la cuisson, la présentation, l'accompagnement, l'exécution.

Premier ingrédient

- 1 - Nouilles de riz
- 2 - Haricots rouges
- 3 - Wasabi
- 4 - Sésame
- 5 - Chocolat
- 6 - Réglisse
- 7 - Radis fermentés
- 8 - Wakame (Algue)
- 9 - Patate douce
- 0 - Shiitake (champi-

Deuxième ingrédient

- 1 - Saumon
- 2 - Cous de canard
- 3 - Mille-Patte géant
- 4 - Pied de porc
- 5 - Raton laveur
- 6 - Méduse
- 7 - Queue de Scorpion
- 8 - Thon
- 9 - Poulpe
- 0 - Larve de frelon

Troisième ingrédient

- 1 - Beurre
- 2 - Crème chantilly
- 3 - Café
- 4 - Blanc d'oeuf
- 5 - œufs de poisson volant
- 6 - Nihonshu (saké)
- 7 - Résine (drogue)
- 8 - Encre de seiche
- 9 - Matcha (thé vert amer)
- 0 - Bière Echechs&Malt

La pièce de Go organisant le concours récompense le vainqueur de son respect éternel (au MJ de définir ses propres critères de choix en fonction de la manière dont les PJ s'empareront de ce mini-jeu, de très objectif à totalement subjectif).

C'est peut-être le moment pour le PJ couronné de demander une faveur au gérant du Case-Dale...?

SCÈNE FINALE : RETOUR DANS LES LOCAUX DE ADOPTEUNPION.COM

Au bout d'un temps de jeu qui vous paraît suffisant, chacun des PJ reçoit de nouveau au même moment une notification sur son téléphone portable professionnel : Eudice, leur supérieur hiérarchique commun, les rappelle afin de faire le bilan de la journée.

Une fois de retour dans son bureau, Eudice s'installe confortablement dans son fauteuil, les bras derrière la tête. Il ferme les yeux et dit :



“Allez-y, décrivez-moi la soirée parfaite que vous nous avez concoctées.”

Aux PJ de décrire l'événement plus ou moins honnêtement avec les accords qu'ils auront pu conclure. Eudice n'hésite pas à commenter les bonnes idées - il peut être très enthousiaste - mais souligne aussi les incohérences et points qui pourraient faire tourner l'événement au fiasco : par exemple si Jisink et Baicette sont toutes les deux présentes alors qu'elles se détestent, ou encore si des lignards ont été invités en même temps que des Dames, DJ Shuffle ou d'autres Fous, etc.

Eudice conclut en annonçant aux PJ s'ils sont virés... ou non !

CRÉDITS

Scénario de **François BAERT** pour le jeu de rôle “One Page RPG” de **Veillons jusqu'à l'Aube** adapté de la bande dessinée «Un Monde en Pièces» de **Gaspard GRY** et **Ulysse GRY** disponible chez Presque Lune.

Maquette réalisée par Juliette PIQUARD.

Inspirations : Star Wars Aux Confins de l'Empire le jeu de rôle (Edge) ; Aria la guerre des deux royaumes (Elder Craft) ; La Saveur du Ciel (L'Alcyon)

Vous souhaitez découvrir la bande dessinée «Un Monde en Pièces» ? Le premier tome est accessible gratuitement en ligne [ici](#).

Ce document est mis gratuitement à disposition des joueurs du jeu de rôle ONE PAGE RPG produit par Veillons jusqu'à l'Aube. Il ne peut être vendu.

UN AVIS ? DES QUESTIONS ?

N'hésitez pas à rejoindre notre discord dédié [ici](#) !

Annexe : Les personnages rencontrés

Aneuf (Pion) - Directeur administratif et financier chez adopteunpion.com

Adi (Cavalier) - Détective privé

Baideux (Pion) - Journaliste au Pion Magazine

Baicette (Pion) - Actrice

Béhun, (Pion) - Réceptionniste au Pion Magazine

Décath (Cavalier) - Capitaine des Chess

DJ Shuffle (Fou) - DJ

Efkat (Fou) - Videur à la Nef des Fous

Eudice (Cavalier) - Cadre dirigeant chez adopteunpion.com

Hideu (Tour) - Actuel PDG de adopteunpion.com

Izis (Dame) - Gérante, cuisinière et serveuse de BURGER QUEEN

Jéneuf (Cavalier) - Agent d'accueil au Bad Luck

Jéun (Tour) - Ancien président adopteunpion.com

Jisink (Fou) - Chanteuse

Kat' - Dame

Quadix (Tour) - Garde du corps de l'actrice Baicette

Quatroy (Fou) - Travaille chez adopteunpion.com

Veillons jusqu'à l'Aube

