

## LE JEU DE ROLE DES ANNALES DU

# Disque-Monde

### « LA GRANDE BOUCLE »

*Ce scénario est librement adapté d'un autre scénario signé Florence Yoda et disponible sur le blog des « Rôlistes Nantais », « La Grande Boucle Academy ».*

#### SYNOPSIS

Les personnages participent à une course d'attelage de chèvres au départ d'Ankh-Morpork (Place Sator) et dont l'arrivée est fixée à Ankh-Morpork (Rue Large, en face du Palais du Patricien) après un parcours de plusieurs jours à travers les Plaines de Sto. Les organisateurs veulent ainsi faire la promotion de la chèvre comme animal de trait plutôt que le cheval. Mais l'un des organisateurs, un notaire zombi, est un voleur non-affilié à la Guilde et il tente de faire sortir de la cité des œuvres d'art détournées d'un héritage. Il a donc caché dans divers chariots des peintures, roulées dans les essieux, et compte les récupérer lors d'une embuscade planifiée dans les Plaines de Sto, lors d'une étape de la course. De plus, l'épreuve est truquée et le vainqueur connu d'avance. Du moins, si tout se passe comme l'espère l'autre organisateur, l'oncle du candidat protégé. Diverses péripéties émailleront également l'épreuve, dont le prix de mille piastres devrait intéresser les gens. Sans compter la couverture médiatique.

#### L'HISTOIRE

Romain Poulaindor et Eddy Merque de Quatrix sont deux vieux amis qui ont fait fortune. Si Eddy est un éleveur consciencieux et passionné, Romain est un notaire zombi qui a mal tourné et s'adonne au trafic d'œuvres d'art. C'est Eddy qui a eu l'idée d'une course

de chèvres pour promouvoir son animal de prédilection, qui présente de nombreux avantages par rapport au cheval (robustesse, coût d'entretien, prix d'achat, facilité à l'utilisation...). Romain l'a aidé à mettre en place l'épreuve et y a tout de suite vu son intérêt : les chars sortant facilement de la ville lui fournissent une magnifique cachette pour soustraire des œuvres d'art détournées aux recherches du Guet et de la Guilde des Voleurs. En effet, il a récemment détourné un héritage constitué de douze tableaux de maîtres (dont un de Léonard de Quirm) et des agents de la Guilde des Voleurs se sont mis en tête de les récupérer et de faire passer l'envie de ne pas s'affilier à l'auteur des faits.

Grâce à son contact avec Tambourinoeud, le conseiller du Patricien, Romain Poulaindor a convaincu le chef d'Etat de l'intérêt de la démarche (favoriser la chèvre plutôt que le cheval) et voit donc les énormes frais engendrés par une telle organisation fondre considérablement. Comme les coûts engagés sont soutenus par Eddy Merque, Romain est gagnant sur tous les fronts.

#### L'ANNONCE

Des affiches apparaissent un peu partout en ville et dans les villages autour d'Ankh-Morpork. Elles annoncent la tenue prochaine d'un grand événement sportif doté d'un prix de mille piastres : la Grande Boucle. Le principe est simple : les organisateurs fournissent les chars et les chèvres pour les tirer et prévoient une journée de sélection. La limite est fixée à vingt-six participants. Les habitants de la grande ville s'y intéressent évidemment, mais ils ne se battent pas pour participer : ils négocient plutôt les places pour assister aux sélections, au départ et à l'arrivée à prix d'or (les balcons donnant sur la Place Sator risquent de rapporter gros).

Les personnages, eux, bien entendu, doivent se décider à participer. Ils peuvent y être amenés de différentes façons : l'appât du gain, un pari idiot, un proche dont le rêve était de participer mais qui, mourant, espère bien que l'un des personnages le remplacera et portera haut les couleurs de la famille... Bref, faites comprendre que s'ils ne participent pas, il n'y a pas d'aventure.

## LES SELECTIONS

Elles se tiennent Place Sator, deux ou trois jours après que les personnages soient tombés sur une affiche. Une foule s'est massée sur des gradins élevés à la hâte et dont l'entrée est payante, ce qui provoque quelques bagarres. Le Guet est bien entendu présent pour contrôler les excès d'enthousiasme. Au centre de la place, une sorte de petit circuit a été réalisé à partir de tas de crottin. Des vendeurs à la sauvette proposent déjà des chars et des chèvres en bois et des drapeaux « aux couleurs des équipes » (bien que celles-ci ne soient pas encore constituées). Les candidats, une petite centaine, se massent dans un enclos, voisin de celui des chèvres (une douzaine). Il y a là des gens de tous les horizons : des barbares d'Axlande, des pygmées d'Howonda, un troll, plusieurs nains, un équipage de vampires et un *équipave* d'Igor, en plus des humains plus traditionnels et plus bigarrés. Le prix de toute participation est d'une piastre par personne. Un mage est sorti de l'enceinte de l'Université voisine avec un bâton porte-voix qu'il prête volontiers à l'un des organisateurs... Dans un coin des gradins, un orang-outang de bonne taille mange des bananes et se bat pour sa place...

Au bout d'un moment, une voix forte (portée par le bâton magique) retentit sur la Place Sator et le silence se fait (chose rare à Ankh-Morpork). Le Patricien arrive dans une petite tribune d'honneur et salue la foule. Ce n'est

qu'ensuite que Romain Poulaindor prend la parole. Il a, malgré sa voix de zombi, un ton enjoué (grâce au bâton) et dynamique. Il expose les avantages des chèvres comme animaux de trait et présente ensuite l'épreuve avant d'en venir aux sélections. Chaque candidat doit passer devant le bâton, tour à tour, et se présenter. On demandera à chacun les mêmes questions :

- Qui êtes-vous ?
- Que pensez-vous des chèvres ?
- Qu'est-ce qui vous fait croire que vous allez gagner ?

Notez que la course opposera des équipes de deux. Quatre chèvres seront montées en attelage. L'épreuve de sélection permet à deux équipages de s'affronter en même temps sur le petit circuit. Si les personnages sont en nombre impair, l'un d'eux sera donc associé à un PNJ. Lancez 3D6 sur le tableau ci-dessous.

3D6	Candidat
3-4	Un troll mal dégrossi (450 kg).
5-6	Un nain querelleur qui refuse de se séparer de sa cotte de mailles (160 kg).
7-9	Un fermier des Plaines de Sto sans le sou (il demande d'avancer la piastre de participation) (72 kg)
10	Une grosse dame avide d'une aventure avec un sportif (96 kg)
11	Un pictsie aventureux (270g)
12-13	Un grand barbare axlandais (86 kg)
14-15	Un vieillard morporkais sourd (59 kg)
16-18	Un mercenaire ambitieux (79 kg)

Pour l'épreuve de course, il faut faire le total du poids des deux équipiers et reporter le tout sur le tableau ci-dessous. Le malus s'appliquera au test en Equitation.

Poids cumulé (kg)	Malus
00-120	0
121-160	-1
161-200	-2

<b>201-250</b>	-3
<b>251-300</b>	-4
<b>301 et +</b>	-5

Chaque attelage lance donc les dés (le meilleur des deux en Equitation fait le jet sous sa compétence) et applique le malus du tableau-ci-dessus. Classez les joueurs parmi les treize meilleurs attelages (les autres sont éliminés d'office). Si leur score n'est pas suffisant, ignorez les plus mauvais des treize ci-dessous.

<b>Treize meilleurs attelages</b>	<b>Score</b>
Lance Fortdubras + Sveig Krigson (nains), 230 kg <b>[+6]</b>	<b>18</b>
Grégory Lùwthal + David Lùwthal (humains d'Uberwald), 185 kg <b>[+6]</b>	<b>17</b>
Ahmed Dabbah + Mokter Idbah (humains du Bord Brûlant), 151 kg <b>[+6]</b>	<b>16</b>
Sophilien Fleikervolt + Marcus Von Klapfstock (vampires), 120 kg <b>[+6]</b>	<b>15</b>
Marcel Fourpain + Félix Mangeporc (humains), 171 kg <b>[+6, +6]</b>	<b>15</b>
Davina Sole + Helena Magg (amazones), 128 kg <b>[+3]</b>	<b>14</b>
Igor + Igor (Igor), 149 kg <b>[+3]</b>	<b>14</b>
Klaus Ingman + Herbert Lopett (humains), 152 kg <b>[+3]</b>	<b>14</b>
Alain Prosit + Thierry Boudesaine (humains), 147 kg <b>[0]</b>	<b>13</b>
Ionn McFeegle + Malachite (pictsie et troll), 322 kg <b>[+3]</b>	<b>13</b>
Dario Micheton + Sven Brugskrieg (humain et nain), 201 kg <b>[+0]</b>	<b>12</b>
Amog Laosh + Diffou Mougli (pygmées noirs), 93 kg <b>[+3]</b>	<b>11</b>
Petter Tiraloin et Amélie Tiraloin (humains), 119 kg <b>[0]</b>	<b>10</b>

Entre crochet, la valeur de la compétence Equitation de chaque candidat (comptez leurs attributs comme égaux à 0).

Notez que l'équipage Fourpain – Mangeporc est favorisé : ses chèvres sont modifiées

magiquement. Bien entendu, Marcel Fourpain est le neveu d'Eddy Merque de Quatrix.

Si un de vos équipages se viande lamentablement, vous pouvez l'éliminer et tenter de le ramener dans l'épreuve en usant de quelque artifice ou en faisant confiance à vos joueurs (corruption, intimidation, subterfuge...). Si tout échoue, le matin de la course, un ou plusieurs concurrents se seront cassé la cheville et on fera appel aux personnages pour les remplacer.

Une fois les treize équipages connus, ils seront amenés devant la foule et devront improviser une petite épreuve de style à tirer dans le tableau ci-dessous (ils tirent une carte dans un chapeau).

<b>3D6</b>	<b>Epreuve de style</b>
<b>3-6</b>	Chanter une chanson sur le thème des chèvres à l'envers.
<b>7-9</b>	Interpréter une danse exotique sur le thème des chèvres.
<b>10-12</b>	Réaliser une figure acrobatique avec au moins une chèvre.
<b>13-16</b>	Se déguiser en chèvre et vendre du fromage de chèvre parmi la foule amassée (et récolter au moins 25 piastres).
<b>17-18</b>	Déclamer un poème sur les chèvres d'au moins dix lignes.

L'après-midi se poursuit alors avec des chants campagnards et une dégustation de produits issus de l'élevage de chèvre (lait, fromages, yaourts, charcuterie, viandes) et petit marché de la chèvre (clochettes, colliers, selles, œuvres d'art sur le thème des chèvres). Rendez-vous est donné aux participants le lendemain pour le briefing de début d'épreuve.

## **LE BRIEFING**

Rendez-vous est fixé dans une grande auberge réquisitionnée pour l'occasion aux participants de l'épreuve. On procédera à l'attribution des

chars, des chèvres, des couleurs et des numéros. Amusez-vous comme vous l'entendez, mais vos joueurs recevront les ensembles suivants :

Char	Chèvres	N°
<b>Vert</b>	Maggie, Clémentine, Sophie et Ariane.	4
<b>Jaune</b>	Féroce, Brutale, Méchant et Colère	8
<b>Blanc et noir</b>	Câline, Féline, Coquette et Chaudasse	9

Il est par ailleurs interdit de faire usage de magie. Bien entendu, toute personne qui rapporterait une preuve d'usage de magie concernant l'équipage Fourpain – Mangeporc se verrait éconduire poliment d'un « vous avez sans doute mal vu » ou « tous les contrôles ont été faits par des professionnels ».

L'épreuve comptera six étapes d'une journée. Au terme de chaque journée, l'attelage le plus lent sera disqualifié. On repart chaque matin dans l'ordre de l'arrivée précédente (le premier jour, c'est dans l'ordre des qualifs). Rassurez vos joueurs, il y aura des concurrents assez malchanceux... L'organisation de



l'épreuve offre le gîte et le repas au terme de chaque étape. Les équipages disqualifiés peuvent continuer le parcours sans concourir mais ils devront alors payer pour le gîte et le couvert (1 piastre par personne et par nuit). Les cinq premières étapes sont éliminatoires. Seule la dernière compte

Les chars et les chèvres de chacun se valent (ce qui n'est pas le cas de tous les chars et de toutes les chèvres dans le peloton). Les personnages peuvent les inspecter. Un test en Zoologie réussi (SD 12) chaque matin de la course permet de se faire bien voir de ses chèvres (et ainsi de bénéficier d'un bonus de +3 sur les jets en Equitation réalisés pendant cette journée).

vraiment pour la victoire, puisque c'est le premier qui franchira la ligne d'arrivée rue Large qui l'emportera. Le final vaudra donc la peine d'être vécu ! Bien entendu, des pénalités peuvent être accumulées : par « 1 » obtenu aux dés lors des tests en Equitation d'une étape, comptez un point de pénalité. Lors de la dernière étape, l'ensemble des points de pénalité seront appliqués sur les tests en Equitation de toute la journée (les nouveaux « 1 » ne s'ajoutent pas).

Les chars ne peuvent pas être repeints, démontés ou modifiés sous peine de disqualification (une règle édictée par Romain Poulaindor).

LE PARCOURS

Le parcours de l'épreuve compte six étapes courues en une journée chacune. Il y en a des plus longues que d'autres.

Etape	Départ	Arrivée
1	Ankh-Morpork	Sto Lat
2	Sto Lat	Sto Helit
3	Sto Helit	Auberge du Gué
4	Auberge du Gué	L'Aigle et la Tortue
5	L'Aigle et la Tortue	Sto Kerrig
6	Sto Kerrig	Ankh-Morpork

### ANKH-MORPORK – STO LAT

La sortie de la ville sera compliquée. De la Place Sator où le départ sera donné, on passe par des rues plus étroites qui constitueront un entonnoir pour les conducteurs. Dans les rues, le Guet ne peut contenir tout le monde et il est probable que des gens tenteront de retenir certains candidats (qu'ils aiment bien, pour discuter avec eux ou prendre un démonoselfie en leur compagnie) ou d'en pousser d'autres (parce qu'ils gênent le passage et doivent se dépêcher de libérer la route pour quand les coureurs vont arriver). Trois tests en Equitation doivent être effectués par chaque conducteur. Un double « 1 » signifie que l'attelage est retenu quelque part. Un triple « 1 » que le char est renversé (mais pas cassé) et ses conducteurs pris à partie par des riverains scandalisés. Faites le total des trois tests. Cela donnera le classement à la sortie de la ville. Continuez avec deux tests jusqu'à Sto Lat par une belle et grande avenue pavée (il fait beau) où les premiers arriveront cinq heures plus tard. L'entrée dans Sto Lat, ville fortifiée sise au sommet d'un gros rocher, est assez calme. Les autorités ont été informées et ont dégagé les accès de la ville jusqu'à une petite place de village accueillante. Effectuez un dernier test en Equitation pour l'entrée en ville et

comptabilisez les scores (total des six tests). Un écart d'un point représente au final 5 minute d'écart. Entre Ankh-Morpork et Sto Lat s'élèvent deux tours clic-clac.

A Sto Lat, les concurrents logeront à l'auberge du Dernier Cri (un nom qui a souvent fait fuir les clients superstitieux mais qui signifie seulement que sa décoration est plutôt moderne), tenue par Oliver Beauthon et Joséphine Danlfoin.

Rappelez-vous que le dernier arrivé est déjà éliminé.

Aucun incident ne devrait émailler cette première étape. Lors des deux premières étapes, l'équipage favorisé (Fourpain – Mangeporc) n'utilisera son +6 additionnel que s'ils risquent d'être éliminés. Ils préfèrent ne pas attirer l'attention au début de l'épreuve pour ne pas attirer les soupçons.

### GESTION DE LA COURSE

Afin de rendre au mieux l'aspect sportif de la compétition, tracez une longue ligne comptant une centaine de graduations et disposez autant de pions qu'il y a de chars en course. Chaque char commence à zéro. Au terme de la première épreuve, il y aura déjà eu six tests. Les autres étapes seront plus simples : effectuez trois tests par étape, sauf événements particuliers. Ne tenez compte que de ces trois tests pour déterminer le classement au-delà de la première étape. Ajoutez chacun des totaux pour chaque journée et déterminez le nombre de points d'écart. Ce sont ces écarts, reportés sur les graduations, qui serviront à établir le classement. Au début de chaque étape, les concurrents ne sont relâchés qu'en fonction de ces écarts (si un concurrent à 15 minutes de retard la veille au soir, il part avec 15 minutes de retard le lendemain matin). C'est ainsi que chacun se rendra bien compte des écarts qui se créeront entre les candidats.

## **STO LAT – STO HELIT**

Entre Sto Lat et Sto Helit règne une paix relative. De vieux antagonismes ont la vie dure. Le départ sera donné depuis la cour du château de Sto Lat, façonné dans la roche qui soutient la ville. La reine Keli de Sto Lat donnera le signal du départ depuis le balcon du palais. La route entre les deux villes est creusée par des chariots à bœufs depuis des siècles. Les chars à chèvres auront donc fort à faire pour ne pas tomber dans les sillons creusés par plus lourds qu'eux.

En dehors de cette difficulté, l'étape sera relativement simple pour les concurrents. Simple et monotone : des champs de choux à perte de vue. Pour mettre un peu d'ambiance, si lors d'un test, un équipage dépasse l'un des chars des PJs, il tentera de repousser les héros dans le fossé ou dans les sillons. Il s'agira d'un test en opposition. Pour cette partie, Fourpain et Mangeporc mettront toute la gomme (+12), surtout s'ils sont mal classés. Cela peut éventuellement éveiller les soupçons des personnages s'ils se font dépasser. Sur un test en Zoologie ou en Magie (SD 14) réussi, on peut constater de légères étincelles sous les sabots des chèvres. Chèvres qui semblent d'ailleurs ne pas tout à fait toucher terre...

La ligne d'arrivée est tracée devant l'Auberge du Merveilleux Chou Farci, un établissement charmant longeant une petite rivière. Quelques villageois sont rassemblés à cet endroit, car Odmer Laforge, l'aubergiste, a mis les petits plats dans les grands (petits plats qui disparaissent à vue d'œil).

## **SABOTAGE A STO HELIT**

L'équipage composé de Klaus Ingman et de Herbert Lopett va mettre à profit la nuit à Sto Helit pour saboter le charriot d'un concurrent situé devant eux. L'un des personnages si c'est possible.

Chaque nuit, les charriots sont stationnés devant l'endroit où dorment les conducteurs et sont gardés par un représentant du guet local. Ne demandez pas aux joueurs ce qu'ils font pour assurer éventuellement un surcroît de surveillance, en tout cas, pas une fois arrivés à Sto Helit, cela leur mettrait la puce à l'oreille. Mais demandez-leur par exemple à Sto Lat ou laissez-les aborder le sujet eux-mêmes. Insistez sur le fait que les enclos sont gardés et donc, a priori, qu'ils n'ont pas de souci à se faire.

Ingman et Lopett sont deux ruffians. Voyant qu'ils n'ont probablement aucune chance de gagner, ils vont jouer de vilains tours aux participants. Ils sont là pour brouiller les pistes et écarter les soupçons des vrais méchants de l'histoire (l'équipage Fourpain-Mangeporc et Romain Poulaindor). Bref, ils discuteront avec le garde de faction devant l'enclos des charriots, le feront boire jusqu'à ce qu'il s'endorme et scieront partiellement l'essieu d'un chariot. Le lendemain, si un personnage décide d'inspecter son chariot et si c'est ce chariot qui a été saboté, permettez-lui un test (SD 12) en Fouille, en Démolition, en Vigilance ou en Mécanique (selon son approche). En cas de succès, il remarquera l'entaille un peu trop nette dans son essieu. Il faudra soit renforcer ce dernier ou le remplacer. En cas d'échec, on ne remarque rien. Trois fois par jour, lancez secrètement un D6. Sur un résultat inférieur à 4, l'essieu non réparé se brise net et doit être réparé avec les moyens du bord. Si l'un des essieux se brise, la cachette de l'une des œuvres d'art volées sera révélée... Un tableau de maître qui soulèvera bien des questions.

S'ils sont repérés et dénoncés, Ingman et Lopett seront bien entendu disqualifiés. Il suffit de faire témoigner le garde qui dira qu'il a été drogué (en fait, juste enivré).

## **STO-HELIT – AUBERGE DU GUE**

L'étape suivante emmène les concurrents de Sto Helot à l'Auberge du Gué, un établissement isolé situé sur une rivière pataude où se retrouvent quantité d'agriculteurs et d'éleveurs des environs. L'auberge sera animée pour l'occasion et il est probable que des choses s'y produisent. Quelques idées : une rixe de taverne provoquée par des parieurs déçus des résultats de leur poulain (pourquoi pas un PJ ?), les avances d'une fermière pas très jolie au plus charismatique des personnages, juste avant que son mari ne revienne s'enquérir de la situation, une table de joueurs professionnels qui accueille volontiers un pigeon de passage, etc.

Pendant l'étape, Fourpain-Mangeporc n'utiliseront la magie de leur chariot que s'ils ont encore du retard. S'ils ont pris la tête, ils se contenteront de gérer leur avance pour ne pas attirer trop de soupçons.

#### AUBERGE DU GUE – L'AIGLE ET LA TORTUE

C'est durant cette étape, perdue dans une région de bosquets et de tourbières, que Romain Poulaindor a planifié de s'attaquer aux chariots cachant les œuvres d'art volées. Il a engagé une demi-douzaine de marauds de la région et leur a donné l'ordre d'arrêter certains chars seulement (ceux des personnages, bien entendu). Le but n'est pas de tuer les conducteurs, mais bien de récupérer les toiles. Celles-ci sont roulées dans de petites cavités des essieux.

L'embuscade visera les chars des personnages les plus isolés d'abord (ceux pour lesquels les écarts sont les plus conséquents). Les bandits se déplaceront ensuite à cheval entre les étapes et peuvent recommencer l'opération tant qu'ils ne sont pas mis hors d'état de nuire.

FO	EN	HA	AG	ER	CH	VO	PE
+2	+1	0	0	-1	-1	0	+1

<b>Initiative</b> : +2
<b>Attaque</b> : +3
<b>Défense</b> : +2
<b>Dégâts</b> : gourdins
<b>Armure</b> : 2 (cuir)
<b>Vitalité</b> : 11
<b>Compétences</b> : Athlétisme, Furtivité, Vigilance

Si les bandits se sentent vraiment menacés, ils prendront la fuite pour recommencer leur coup plus tard. Ils peuvent également revenir la nuit pour s'emparer des tableaux. Cette attaque n'a pas pour but de vaincre les personnages, mais plutôt de leur révéler l'existence des tableaux et du plan de Poulaindor. Les bandits parlent facilement s'ils sont pris, mais ils ne savent pas grand-chose. Ils ont été engagés par un type portant un capuchon et un manteau ample au Tambour Rafistolé d'Ankh-Morpork, il y a six jours. L'homme parlait d'une voix nasillarde pour ne pas être reconnu. Dans le meilleur des cas, si les personnages se montrent convaincants, l'un des bandits se souviendra que l'homme véhiculait une odeur de mort, « *comme un putain d'zombi, voyeu* ».

Cet indice peut les mener à diverses conclusions, mais les plus probables seront que les vampires ou les Igors parmi les candidats sont concernés (ce qui n'est pas le cas), ou que Romain Poulaindor est dans le coup. Mais comment s'en assurer ?

L'arrivée se trouve à côté d'un établissement perdu dans une petite forêt : l'Aigle et la Tortue. Une population de bûcherons et de trappeurs accueille les concurrents. L'auberge est tenue par un certain Denig Ferron et ses deux filles, Marthe et Bérénice. L'accueil est chaleureux. Un test réussi en PE ou en Tétologie révélera que les hommes du coin s'intéressent surtout aux chèvres...

La nuit, un trio d'hommes des bois enlèvera d'ailleurs une chèvre (tirez au hasard la chèvre de l'un des personnages) pour aller prendre du plaisir dans la forêt (ils rapporteront la pauvre bête peu avant le lever du soleil, terrorisée). La chèvre sera affectée d'un malus de 2 points pendant toute la journée. Si les personnages montent la garde, ils seront agressés par les violeurs zoophiles si l'occasion se présente (ils n'attaqueront que des personnages en infériorité numérique). Prenez le même profil que les bandits.

### L'AIGLE ET LA TORTUE – STO KERRIG

Sto Kerrig est une petite cité-état dans les plaines de Sto, un protectorat de Sto Lat. L'épreuve prend ici un tournant décisif, car la prochaine étape sera la dernière ligne droite vers Ankh-Morpork. C'est donc la dernière épreuve « distante » avec très peu de spectateurs le long du parcours et donc des occasions de tricher. L'équipage Mangeporc-Fourpain tentera de mettre toute la gomme magique, l'équipage Ingman-Lopett tentera de mettre hors-course ses rivaux directs (lancer de pierres, manœuvres dangereuses...) et les bandits attaqueront là où ils le pourront. En fonction de ce qui s'est passé lors des autres épreuves, d'autres candidats pourraient bien vouloir se venger des personnages (soupçons injustifiés, insultes, bagarres, rivalité sportive...). A vous de gérer tout ça au mieux.

A Sto Kerrig, derrière un mur d'enceinte, le parc d'arrivée a été installé sur une place bordant un petit étang poissonneux. Le duc Harry agitera le drapeau à damiers. Les concurrents seront logés au château du duc après un beau banquet (où les coups fourrés pourraient se poursuivre).

### LE SPECTRE DE L'ELIMINATION

Une idée comme ça... Lors de l'avant dernière étape, les personnages encore en course qui flirteraient avec l'élimination peuvent voir

apparaître le spectre de l'élimination. Cette curieuse personnification anthropomorphe prendra la forme d'un cavalier montant un étalon noir, enveloppé dans une cape noire, portant un heaume complet étincelant et brandissant un bâton au bout duquel pend une lanterne rouge. Le cavalier apparaîtra spontanément à côté du chariot des candidats à l'élimination, les observant à travers sa visière étroite. Plus ils se rapprocheront de la fin de l'épreuve, plus le cavalier et sa monture se rapprocheront. Au dernier moment, il tentera de frapper les conducteurs de sa lanterne rouge.

FO	EN	HA	AG	ER	CH	VO	PE
+3	+3	+3	+3	0	0	+2	0
<b>Initiative</b> : +3							
<b>Attaque</b> : +4							
<b>Défense</b> : +4							
<b>Dégâts</b> : lanterne rouge							
<b>Armure</b> : 4 (mailles)							
<b>Vitalité</b> : 19							
<b>Compétences</b> : Equitation							

### STO KERRIG – ANKH-MORPORK

La dernière étape, en principe, devrait voir des écarts relativement élevés entre les concurrents. Seuls ceux qui ont encore une chance objective d'améliorer leur position devraient en faire une priorité. Les autres se contenteront de figer les places et de rallier la ligne d'arrivée sans dégât. Les routes sont de nouveau très fréquentées, des badauds s'amoncellent le long du parcours et on commence à sentir l'odeur de la capitale... C'est malgré tout une épreuve assez longue et on ne devrait arriver qu'au soir, à la lueur des torches et des lampadaires de la ville.

En fonction du déroulement de l'épreuve et des actions des personnages, l'arrivée peut se dérouler de bien des façons...

- **Les tricheurs** : l'équipage Mangeporc-Fourpain est-il encore qualifié ? Si les



personnages ont tout fait pour prouver leur supercherie (malgré les protestations d'Eddy Merque), il est possible qu'ils soient disqualifiés avant même l'arrivée. Dans le cas contraire, il n'est pas trop tard pour les confondre une fois la ligne d'arrivée franchie. Pour ce faire, un mage de l'UI doit révéler publiquement l'enchantement du char des tricheurs. Eddy Merque, parrain de l'un des tricheurs, sera inculpé pour entrave à l'éthique sportive (une des vieilles lois ignorées de la cité).

- **Les voleurs** : si les tableaux ont été récupérés (si chacun des chars des PJs a été attaqué avec succès, ou saboté, et ses essieux vidés), il n'y a plus vraiment de pièce à conviction. Mais le Guet ne refermera pas le dossier et mènera son enquête (s'il en est informé). Cela le mènera sans doute aux organisateurs (qui fournissaient les chars), le lien notarial entre Poulaindor et les familles lésées sera révélé et le zombi tombera. Si les personnages ont mené leur propre enquête, il faut voir quelles en seront les conclusions. S'il a vent des soupçons qui pèsent sur lui, Romain Poulaindor prendra la fuite et cherchera à quitter la ville en direction du Klatch. Cela peut donner l'occasion d'une belle poursuite... Poulaindor volant le char magique des tricheurs.

Il est donc possible que les deux organisateurs de l'épreuve soient placés derrière les verrous. Si tel est le cas, le Patricien prendra la relève. Il divisera la prime par deux et l'octroiera au vainqueur (une fois écartés les disqualifiés). Celui-ci aura pour obligation d'investir la seconde moitié dans la promotion de la chèvre comme animal de trait à Ankh-Morpork et dans les environs...