

ΠΑΤΡΟΝΑΤ ; DUR À CUIR ?

un scénario pour EXIL

AVANT TOUTE CHOSE

Ce scénario a été rédigé pour être soumis au 50e Concours de scénarios de la Cour d'Obéron ayant pour Thème *Un complot savamment ourdi* et comme Élément *Un méchant aux petits pieds*.

De même, il est inspiré de la 2e nouvelle de 1922 Célestopol « Mon rossignol » d'Emmanuel CHASTELLIÈRE publié à HSN (2021).

Des informations sur certains protagonistes ou opposants se trouvent rassemblées à la fin dans la section Annexes.

On fait référence à Exil par l'acronyme *LdB* ou *Hypersensibles* pour le livret de l'écran de jeu.

INTRODUCTION DES PERSONNAGES

Les PJ de près ou de loin côtoient le milieu ouvrier des tanneurs de cuir qui confectionnent ces vêtements et capes qui protègent tout exiléen de l'humidité et crachin constant (p. 77, LdB). Ce sont des ouvriers/techniciens, des syndicalistes, des sympathisants, des fournisseurs (chasseurs), des journalistes en quête d'articles, des fonctionnaires de terrain, voire même des contrebandiers ou autres escrocs en quête de mauvais coup et profits juteux, etc.

LES FAITS PRÉCÉDENTS L'ÉVÈNEMENT

Le milieu ouvrier des tanneurs est en ébullition. Ceux-ci réclament une hausse de leur salaire car leurs conditions sont misérables et ils sont condamnés à vivre plus bas que bas ; sous le socle de la cité dans des conditions de vie déplorables et désastreuses. Fortement réprimée, peu soutenue, la grève tournante apporte pour le moment peu d'avancée. L'agacement se fait sentir, comme la fatigue, la tension au plus haut, la lutte proche d'un point d'inflexion : stop ou encore...

UN RAPIDE RÉSUMÉ

Après lutte syndicale pour obtenir une augmentation des salaires dans le secteur des tanneries. La situation est tendue et violente surtout dans les ateliers Glowsky.

Un député (Milan) du parti des Internationalistes accepte de porter le débat au sein du Consistoire civil. Il va pratiquer un lobby sur Glowsky arguant la bonne image et un sérieux coup porté à ses concurrents. Contre toute attente ce dernier accepte ses revendications.

Glowsky a prévu de lancer l'industrialisation d'un nouveau procédé d'imperméabilisation à base de marnicole avec une main-d'œuvre d'immigrants forgiens qu'il va payer une bouchée de champignon noir, et recycler leurs vieilles nippes pour obtenir la base de tissu à imperméabiliser. Ils vont être détroussés et spoliés.

Il va laisser périlcliter le secteur de la tannerie un temps pour tout rafler au meilleur prix en profitant d'une position de force sur une main-d'œuvre qualifiée mais laissée sur la carreau, et au chômage et vulnérable.



ACTE I : COMBAT SYNDICAL

Les PJ vont devoir mener le combat syndical sur plusieurs fronts. D'abord en relevant les manches et lever les poings face aux briseurs de grève, trouver des appuis politiques et penser de dure lutte, obtenir une victoire politique pour une meilleure vie...

Scène 1 : Briseurs de grève

Les grèves tournantes sont en cours. Elles ont peu d'impact et les grévistes sont sans cesse menacés et intimidés par des gros-bras de Glowsy (cf. Annexes). De plus, si les PJ veulent réaliser un **test d'Orateur Délicat -2** face aux Jaunes (non grévistes), les briseurs de grève ne vont pas tarder à les dissuader. Quoiqu'il en soit, l'Administrateur (MJ) organiser la confrontation musclée entre eux

et leurs adversaires. In extremis, si les choses venaient à dégénérer et mal tourner pour nos PJ, l'Administrateur peut faire intervenir les pandores (sorte de bobby anglais).

Glowsky (cf. Annexes) qu'ils peuvent voir de loin et qui se délecte de tout ce chaos et répression avec bonhomie, protégé par des gardes du corps n'est pas prêt à discuter ou à être interpellé personnellement sauf s'ils le tentent **un test d'Orateur Difficile -5**.

Scène 2 : Député enragé

Il leur faut arriver à plaider leur cause auprès d'un politicien pour qu'il amène ce combat dans l'arène politiques exiléenne qu'est le Consistoire civil (sorte de parlement) cf. p. 83, LdB.

Avec un **test de Citadin Aisé +2**, ils peuvent se diriger vers les partis suivants : les Anar's et Libertaires (trop divisés) et les Internationalistes, plus propices à les écouter.

Via un **test de Lettré Moyen +0**, ils vont finir par rentrer en contact avec Milan, député chez les Internationalistes. Ce dernier se montre intéressé (cf. annexe). Il a besoin d'un combat porteur et arriver à mettre en avant les migrants forgiens qui lui sont chers. Pas mal d'entre eux, savent travailler le cuir, très prisé et utilisé sur Forge.

Scène 3 : Victoire politique

Milan leur fait, par la suite, discrètement rendez-vous le long des docks d'Exil dans le Port Circulaire. Il a rencontré Glowsky qui, contre toute attente, a accepté sa demande et il pense pouvoir rapidement présenter au Consistoire civil un projet de loi pour une augmentation des salaires parmi la corporation des tanneurs. Il aurait récolté le soutien du parti Castelan, de certains du Parti Industriel, des Internationalistes et des Anar' et Libertaires, entre autres.

Glowsky a une idée derrière la tête et tout cela suit le plan qu'il a ourdi pour en tirer en maximum de profits.



ACTE II : DÉBOIRES & MYSTÈRES

Mais très vite, les PJ vont déchanter comme Milan quand ils vont comprendre l'enchaînement des déconvenues orchestré par Glowsky qui avait tout manigancé et calculé. Ils vont essayer d'y voir clair et sauver ce qui peut encore l'être ?!

Scène 4 : Accidents provoqués

Du sabotage en d'autres termes. On accuse les ouvriers d'incompétences ou de malversations et on en licencie pas mal. Les grévistes commencent à craindre pour leur matricule. Les PJ peuvent investiguer à ce sujet et se rendre compte avec un **test de d'Espion ou Filou Facile +2** qu'on vise les leaders syndicalistes et qu'on garde les contremaîtres (surveillants/matons).

En enquêtant sur place, dans les installations, les PJ peuvent découvrir des stocks de marnicole (algue) ou de marniculeuse (alcool) avec un **test de Filou Délicat -2** ou découvrir des contrats passés avec des marins collecteurs de marnicole en mer via un **test de Commerçant Délicat -2**.

Un **test d'Ingénieur* Difficile -5** ou de **Connaisseur approprié Délicat -2** peuvent permettre de faire un lien avec les projets de recherche sur la marnicole et ce procédé de vulcanisation en cours sur des tissus et leur assurer une souplesse mais aussi une imperméabilisation.

Marnicole (p. 173, LdB)

Un brevet a été déposé par Glowsky pour fabriquer des vêtements imperméables.

Une nouvelle corporation ad hoc va voir le jour. Bien évidemment, cette dernière ne sera pas à la pointe des avancées en droit du travail. Elle va permettre des conditions de travail déplorables et l'engagement de main-d'œuvre peu qualifiée.

Des marins sont déjà engagés à en collecter, de même qu'un grand nombre de dames-jeannes de *marniculeuse* d'où sera tiré le principe actif de ce nouveau procédé industriel et mis au point par les ingénieurs de Glowsky.

Ils peuvent peut-être comprendre ce qui se trame et le dénoncer mais le mal est déjà en marche car le projet de loi va connaître un succès retentissant dans toute la presse exiléenne de tous prochains jours !

Scène 5 : Licenciement de masse

Une fois un premier dégraissage engagé sous le couvert de malfaçon et de fautes lourdes nécessitant des renvois immédiats, Glowsky mène une série de licenciements de masse, à la plus grande surprise de ses ouvriers qui venaient de voir leur salaire augmenter il y a quelques semaines (salaire payé chaque semaine). Ça valait bien le coup !

D'ailleurs, des *camarades* vont prendre à partie les PJ pour leur faire part de leur mécontentement. Il va sûrement s'échanger quelques brutaux « poings de vue ». Aux PJ de calmer le jeu et faire des révélations sur les projets secrets de Glowsky.

Scène 6 : Déconvenue du député

Les PJ peuvent vouloir revoir Milan ou ce dernier les contacte. Ils les reçoit dans une passerelle connue pour concentrer un grand nombre de bouquinistes proche d'un quartier d'automaticiens. Au détour d'un étal, proche du bord et d'un balcon, il échange avec eux sur la tournure récente qu'ont pris les événements.

Lui-même, il a crû que ça pourrait aider les migrants même avec ce nouveau procédé lancé. Mais c'est bien une main d'œuvre peu qualifiée qui est embauchée (sous payé avec une paie dérisoire).

De plus, leurs guenilles sont reprises pour quelques sous et servent recyclées à produire du tissu qui va être traité par ce nouveau procédé ; ensuite revendu avec une plus-value très importante.

Glowsky profite que rien n'est encore réglé en la matière.

Il se sent floué et roulé dans la farine même si sa réélection a pu se faire.



DÉNOUEMENT(Σ)

Glowsky va parvenir à supplanter le marché lucratif des tanneurs par son nouveau procédé révolutionnaire d'imperméabilisation avec des coûts moindre surtout en main-d'œuvre peu qualifiée, à partir de matériaux (tissu) récupérés en seconde main et recyclés et peu chers.

Ses concurrents tanneurs ne peuvent supporter cet hausse des prix des salaires et vont devoir déposer le bilan ou être rachetés par Glowsky qui parvient à installer un monopole à son profit, même dans la corporation des tanneurs, à l'échelle industrielle. Économie qu'il va relancer ensuite, à son plus grand profit.

EXPÉRIENCE

L'Administrateur est invité à distribuer 35 points d'expérience de l'aventure de la façon suivante.

Une dizaine de points d'expérience de **Social** pour les discussions et interactions sociales menées.

Une quinzaine de points d'expérience de **Mental** pour l'enquête, investigation et autres déductions.

Cinq points d'expérience de **Physique** pour les efforts physiques ou opposition éventuelle quand les choses en viennent aux mains.

Cinq points d'expérience au choix du joueur.



ANNEXES

Député Milan

C'est un député vertueux du parti des Internationalistes (p. 84, LdB). Il croit en ce combat. Il espère en sortir vainqueur. Il y gagnera notoriété qui lui assurera une réélection et un nouveau mandat qu'il brigue ouvertement. La condition de la classe ouvrière le touche mais plus encore celle des immigrants forgiens pour leur offrir une aide providentielle. Un peu candide et idéaliste, il sera trompé.

Patron Głowski

Fameux capitaine d'industrie exiléen.

Il est connu pour se tenir avec une canne pour garder son équilibre car *il a de petits pieds* difformes. Le pommeau de sa canne est fait de sélénium comme les membres du parti Castelan (p. 93, LdB) dont il est proche. En effet, il a beaucoup d'accointance avec eux notamment par le mariage de sa fille avec un Noble exiléen. Néanmoins, il garde une certaine dynamique libérale propre au parti Industriel. D'ailleurs pas mal de nobles n'oublient pas les arcanes des affaires.

Briseur de grèves

C'est un gros-bras, casquette vissé sur la tête, mine patibulaire. L'œil mauvais et les biceps saillants prêts à vous briser en deux comme un fétu de paille.

A la solde du patronat, c'est un briseur de grèves. Il n'aime pas voir arriver des fouineurs, trouble-fêtes ou grandes gueules. Pour tous, même régime : menace et coups. Il doit affaiblir les esprits et attendrir les corps.: ça les remettra dans le droit chemin, celui des usines.

Caractéristiques techniques du *Bandit d'honneur* : *gros bras* ou *Voyou* (p. 45, Hypersensibles).

Camarade de lutte remonté

Il défend les ouvriers ouvertement opprimés par la patronat. Mais il voit maintenant les PJ comme des « vendus », de traîtres à la solde du patronat. Et il veut en découdre ; leur mettre les « poings sur les... gueules » pour s'expliquer d'homme à homme.

Caractéristiques techniques de l'*Ouvrier syndicaliste* (p. 45, Hypersensibles).

par **pitche**
(mai 2022)