

UN NOUVEAU DEPART

Scénario pour le Jeu de Rôle du Disque Monde Se situant avant « Au guet! »

Scénario d'introduction pour 3 jeunes étudiants assassins. Il est facilement transformable pour d'autres écoles comme les fous ou les majes !

C'est un scénario très « scrypté » qui à pour but surtout de faire connaître un tant soit peu l'univers du Disque et aussi le système de jeu. Il est tout à fait possible de rajouter des événements aléatoires. Ne pas hésiter à incarner les PNJs : Pipo devrait être triste et parler avec une voix monocorde, l'alchimiste parle vite et laisse peu de temps aux réponses, etc....

Note : Il est conseillé de posséder le Nouveau Vade Mecum pour les descriptions.

CHAPITRE 1 : A PROPOS ET QUIPROQUOS

« *La rentrée scolaire* » de la guilde des assassins approche. Il est temps à nos jeunes aventuriers de découvrir les joies de la civilisation. Enfin de connaître Ankh-Morpork. Qui n'est une joie que lorsqu'on retient sa respiration...

Voici les 3 introductions concernant les joueurs.
Voir à la fin pour le dossier des personnages.

I INTRODUCTION: Tristan De la Muerte

Étant déjà venu à A-M ton odorat s'acclimate plus ou moins. Ton arrivée se fait en diligence par la porte du petit seau, en provenance de Quirm. Te voilà enfin bien débarrassé de ta famille à ton grand soulagement. La diligence s'arrête aux portes de la ville et le cocher, un homme âgé et maigrichon avec une toux digne du record de bronchite aigüe, s'écrit avec un son de clochette oxydé: dong dong

« Termibus »

« On est arrivé mes bons bonseigneurdames »

« Je vais vous descendre vos balises »

Et la s'en suit un spectacle sonore alarmant d'os qui craquent et de toux riche en microbes. Aussi intrigant qu'il puisse être, le vieux personnage réussi à descendre des bagages s'en doute plus lourd que lui avec une aisance déconcertante.

Les autres passagers du voyage ne semblent pas y prêter attention. Parmi eux un individu obèse qui à passé la majeure partie du voyage à ronfler et à marmonner des mots comme *saucisse* ou *cornichon*.

Et une vieille dame à la mine sévère qui rappelle la maitresse d'école connaissant tout les bienfaits d'une règle en bois de 60 cm, accompagnée de, certainement, sa petite fille de 5 ou 6 ans dont la principale activité lors du trajet fut de te fixer d'un regard que seules les petites pestes professionnelles ont le secret et qui met étonnement mal à l'aise.

Le petit gros, tout en s'étirant tend une pièce au cocher qui dépose son bagage à ses pieds

« merci mon seigneur ».

Puis il amène les 8 valises aux pieds de la vieille qui malgré quelques ruminements et après une recherche prolongée au plus profond de sa robe, en sort une bourse (alors que l'on s'apprêterait plus à la voir sortir une matraque... ou une règle).

« Merci mes jeunes dames ».

Alors que le cocher s'incline dans un craquement de dos à faire frémir n'importe quel invertébré, il s'approche enfin de toi et dépose tes

bagages, celui ci tend alors la main. **Un jet de volonté** est nécessaire pour lui donner une pièce.

De toute façon le vieux regardera la pièce d'un air méfiant et totalement insatisfait et s'en retournera à sa calèche sans même dire un mot.

Te voilà à l'entrée de la rue du roi. Libre à toi de vadrouiller aux alentours.

Pour rejoindre la guilde qui ne se trouve pas forcément loin il faudra soit réussir quelques **jets de connaissance de la rue** soit demander aux passant dont les réponses différeront selon l'appréciation **du jet de réaction**. Quoiqu'il en soit il se trouve dans les beaux quartiers, si il s'y prend poliment on lui indiquera sans peine le chemin. Il est aussi possible de faire appel à un cocher, encore faudra t'il déboursé quelque pièces...

Devant toi se dresse enfin les murs de la guilde...

II INTRODUCTION: Othon Föncartofën

Le voyage depuis Uberwald à durée une éternité. 7 jours.

L'avantage d'une famille riche est de pouvoir disposer d'un carrosse rapide et de voyager seul et confortablement. Le trajet d'Uberwald à Lancre était sans doute plus intéressant que la traversé des plaines de Sto qui se contente d'offrir comme paysage des champs de choux à profusion.

A quelques kilomètres de l'arrivée d'Ankh Morpork tu peux distinguer la Tour de l'art, symbole de la ville mais aussi de la magie. On la dit plus ancienne que la cité elle même.

Par miracle le voyage s'est passé sans encombre. Peut-être que les armoiries du pays et le cercueil posé en évidence au dessus de la charriote ont fait fuir plus d'un brigand.

A un kilomètre de la grosse Youpla, (surnom affectueux de la ville en référence au fruit des terres d'howonda dont la principal caractéristique est son odeur rappelant un tamanoir qui aurait avalé une fourmi pas fraîche), tu ressens un léger picotement au nez ainsi qu'un début de nausée. **Un jet de santé** est alors nécessaire.

« Vous en faites pas on s'y habitue vite monseigneur, c'est comme quand on mange des crevettes pas fraîches au diner, on passe une sale nuit mais on en redemande au petit déjeuner »

A près quelques haut le cœur digne d'un végétarien pur souche visitant un abattoir, te voilà aux portes d'Ankh Morpork.

« On arrive monseigneur, la guilde se trouve au bout de la rue »
« En face c'est le palais du patricien! »

Le palais domine en effet la rue d'autant de splendeur que peut avoir une battisse repeinte de fiente d'oiseaux depuis 5 siècles. L'entrée est gardée par 2 gardes à la mine patibulaire et flanqué de plumes rouges ridicules à leur casque. L'entrée donne apparemment sur un gigantesque jardin.

Vous contourner le palais et arrivez enfin à l'entrée de la guilde.

« Monseigneur, voulez vous que je vous dépose ailleurs avant ? »

Les étudiants déjà sur place peuvent voir arriver un carrosse noir flambant neuf, portant l'étrange armoiries d'un aigle tarabiscoté, tiré par deux chevaux de traits noirs splendides commandé par un cocher portant un haut de forme et une grande cape noire.

III INTRODUCTION: Georges T'Egorges

C'était ta dernière représentation. Un succès plus que légitime devant une « foule » d'une vingtaine de personnes dont un vieil homme, qui, si on ne lui avait pas fermé la bouche aurait certainement inondé le village de Bobard.

Bobard charmant village de 33 habitants à la limite du royaume de Pseudopolis et des plaines de Sto. On peut considérer charmant, un village dont l'unique route est visible uniquement parce qu'elle est délimitée par de la bouse de vache. On comprend mieux une fois traversé le message sur l'écrêteau: O'n fourmy pa lé boutes!

La compagnie de l'Egorgerire se met maintenant en route pour Ankh Morpork. Deux jours plus tard vous voici enfin arrivé aux portes de la merveilleuse cité. L'habituelle séance d'adieu à la porte de la ville, dont assistent les badauds, pourrait valoir un prix d'interprétation et certainement remplir l'un des puits de la ville en pleure. De plus voir un troll aussi grand et large qu'un tonneau enlacé dans les bras d'un nain imberbe pourrait rapporter une véritable fortune si il y avait des lois pour empêcher les comédiens de tout sur jouer dès qu'ils sont sur une planche en bois.

« Nous t'abandonnons ici, malheureusement nous ne pouvons pas aller plus loin, ça serait beaucoup trop dangereux pour nous et on doit filer vers Moisy-les-bains on à la représentation pour la célèbre fête de l'oignon frit, tu te souviens! Bonne chance mon fils ».

Encouragé par ces belles paroles quelques curieux applaudissent timidement, puis se sentant bien seul s'en retournent à leur activité (consistant certainement à flâner).

Habitué aux villages en tout genre l'odeur paraît presque supportable. En fait, tu t'attendais à pire. Mais après avoir dormi une fois, petit, dans les aisselles de Simon La Brute ton nez à certainement considéré que rien ne pourrait encore le surprendre.

En levant la tête tu peux distinguer la Tour de l'Art qui mesure à vu d'œil plus de 200 mètres. D'un pas décidé tu traverses les portes!

Pour se rendre à la guilde des fous il suffit de prendre la rue courte et la rue des filigranes. Encore faut-il le savoir. Il est possible de demander l'aide des passants.

La guilde des fous ornée d'une tête de clown peinte à même le mur.

En se concentrant sur la battisse on peut entendre des cris. Le genre d'hurllements réservé aux psychopathes accomplis.

Une grande porte en bois dotée d'une lucarne à hauteur de visage se dresse devant toi.

En frappant à la porte il faut réaliser **un jet d'esquive -3** pour éviter la tarte à la crème. Un clown fait apparaître sa tête à la lucarne!

« Bonjour je suis Pipo, bienvenue à la guilde des fous, des drilles et collègue de clown que puis-je pour vous monsieur la crème ? »

A la présentation du papier.

« hum étrange, nous n'attendions personne ces temps-ci »

« Patientez une seconde je vous prie »

Un léger cliquetis se fait entendre au dessus de la porte.

« Pipo va voir monsieur Leblanc si monsieur veut bien se donner la peine d'entrer dans le vestibule »

S'il entre nouveau jet d'esquive -3 pour éviter un seau remplis d'eau.

Quelques minutes plus tard Pipo revient avec le papier en main.

« Pipo est désolé monsieur, l'école n'attend personne aujourd'hui. Après étude, le professeur Leblanc pense que l'écervelé qui à apporté se document se trompe surement d'un palier, la guilde des assassins se trouve juste à coté. Le sceau monsieur, le sceau c'est celui de la guilde des assassins! C'est certain. Pipo vous raccompagne monsieur. Pipo est très content d'avoir pu rire grâce à monsieur à très bientôt monsieur j'espère »

Pipo tend alors la main pour dire au revoir. Une main piégée évidemment par une petite salamandre électrique.

A une dizaine de mètre accolé à la guilde des fous se trouve en effet la guilde des assassins ou quelques élèves sont réunis devant l'entrée.

CHAPITRE 2 : VISITE GUIDEE

1 La rentrée des classes (sociales)

70 individus attendent patiemment devant les portes de la guilde. Certains jeunes gens sont accompagnés de leurs parents. On peut y voir un garçon au teint mat et accoutré bizarrement même pour la norme Morporkienne habituelle. Celui qui semble être son père porte une toge colorée et un turban recouvrant le haut de sa tête.

La plupart des autres doivent certainement provenir de la cité ou des alentours, des carrosses les ayant transportés. Un seul point commun ils sont tous très bien habillés et affirment par leur style et leur manière leur classe indéniablement supérieure. Seul un semble anormalement vêtu et est trempé de la tête au pied.

Alors que la cloche de la guilde se fait entendre (en retard de quelques secondes par rapport aux autres) la massive porte entrouverte laisse apparaître un élégant homme tout de noir vêtu d'un certain âge suivi de deux autres individus, eux aussi habillés en noir mais portant une ceinture mauve bien mise en évidence.

L'air sévère, le crâne dégarni et portant de petites lunettes. Le plus âgé prend alors la parole :

« Jeune gens, jeune gens, bienvenue à la guilde des assassins et à Ankh Morpork pour certains. Je vous prie de bien vouloir intégrer nos humbles murs ».

Tout le monde rentre alors dans la grande cour où domine une grande statue d'un homme tenant une petite balle. (Ellis Guillaume Nettelet)

« Messieurs, encore une fois bienvenue »

« Vous avez le privilège de rejoindre la plus grande école en terme d'enseignement de tout le disque. Ne gâchez pas cette chance. Nous allons faire de vous des érudits, des gentlemen et peut-être aussi pour ceux qui iront jusqu'au bout, des assassins dignes de se nom ! »

Je vous laisse maintenant aux mains de monsieur Pointille qui va vous faire brièvement visiter les lieux avant de vous amener à la salle de réception.

Monsieur Pointille est le concierge de l'école (depuis des

générations). Un homme peu bavard sauf quand il s'agit d' houspiller les élèves trop curieux.

Se reporter au Vade Mecum (VM) page 156 pour les descriptions.

Une fois terminé il faudra se rendre à la salle du banquet.

Ici ils pourront choisir leurs cours et ont leur désignera une maison.

Parmi les 70 élèves, seuls 9 nouveaux arrivants rejoignent la **Maison de la Savonnette** de Monsieur Graumunchen. Un homme jovial ressemblant à une marmite.

La cérémonie sera finalisée par l'obtention du traditionnel costume obligatoire à l'intérieur de la guilde. (VM 164).

Les Professeurs et les cours

Monsieur Nivor: Pièges et traquenards

Dame T'Malia: Opportunisme politique

Mademoiselle Labande: Biologie et Anatomie appliquée

Monsieur Maussade: Etiquette et savoir vivre

Baron Strifenkanen: Géographies diverses et variées

Professeur Lapierre: Pugilat et l'art de la strangulation

Monsieur Méricet: Alchimie et Infusions

Compte de Yoyo: Langues modernes et musiques

Docteur von Übersetzer: Psychologie et états d'âmes

Docteur Perdore: Empoisonnements distingués

Monsieur Linbury-court: Escrime et savoirs affutés

Monsieur Le Balourd: Mise en forme et équilibre

Monsieur Bradlofrudd: Environnement et Camouflage

Madame les Deux Épées: Diplomatie et interrogatoire

Monsieur Graumunchen: L'art subtil de la discrétion et du pistage

Mademoiselle Lefèvre-Rodhes: Culture générale

Les élèves

Georges t'Egorges

Othon Föncartofën

Tristan de la Muerte

Marcus Cutacé, Maigrichon rouquin attaqué par les taches de rousseur

Amid Zerto, fils princier du Klatch au regard de vipère.

Malco Bonnerute, fils de noble Ankh Morporkien l'air studieux

Zephi De Mallonné, fils de bonne famille de Sto Lat. Nez qui coule

Artus Trolard, fils de bonne famille de AM. Petit gros souriant

Pierik Mo, fils d'un riche industriel de coton. Petit, sournois l'air d'un rat.

2 Ankh-Morpork

Une visite de la ville est effectuée par les Professeurs principaux.
Il s'agit de tours en calèches et de marche à pied.
Profiter de ce moment pour décrire la ville et ses habitants mais aussi pour se faire connaître les joueurs entre eux.

Les quartiers: (A : ANKH ; M : MORPORK)

Le quartier des mages: guildes et universités M

Les sœurs Etienne: quartier le plus pauvre M

Mont Roupillon: Quartiers de l'industrie A

Les petits dieux: guildes et temples M

Sept Dormants: quartier d'habitation commun Plaisance des mages A

L'île des dieux: Opéra A

Quartier royal: Quartier de la noblesse A

Sombrepuits: Quartier riche, le Parc des Prinses A

Les ombres: A éviter! M

Cinq sens: quartier de la classe moyenne M

CHAPITRE 3 : UNE NUIT BEN TRANQUILLE !

Les joueurs décideront certainement de faire un tour ou d'aller boire un coup. Si ils ne se décident pas Marcus (ou un autre) les inviteras à sortir. Connaissant les lieux il sera le plus à même de faire visiter les endroits notables.

Et pour commencer le Tambour crevé semble l'endroit idéal!

1 LE TAMBOUR CREVE

A une rue de la taverne on peu entendre des bruits de verres cassés.

« **On approche!** » dit Marcus

Une enseigne fatiguée, suspendue au dessus de la porte, représente un tambour pas très bien dessiné. Le bistro donne en façade directement sur la rue. Un imposant troll (Calcaire) garde l'entrée. A son seuil et même des mètres plus loin on peut apercevoir quelques dents et quelques taches trop sombres pour être de l'eau.

Le troll avertira les joueurs d'un:

« **Vous pas faire grabuge ni mourir, sinon Calcaire, moi,** (se tappe alors la main sur le torse avec un bruit d'écho de caverne) **sortir vous par les pieds!** »

Vous descendez alors un escalier pour pénétrer dans la une grande salle aux poutres apparentes, aux murs tachés de fumée et au sol en compost de vieux joncs et d'insectes anonymes. Le gérant se nomme Hibiscus Ormebrun. De son comptoir il sert des bières couleurs jaunes pipi au goût rance. A l'intérieur, les conversations vont bon train dans l'atmosphère lourde de fumée. D'épaisses volutes restent suspendues en l'air, peut être pour éviter de toucher les murs.

En cherchant une table vous enjambez quelques personnes ivres, peut être mortes, voire les deux ou encore pire conscientes de reposer sur un sol qui sent moins bon que du compost macéré depuis 2 ans. Plus loin un nain danse devant un auditoire de ce qui pourrait être une rangée de boîte de conserve barbue sur pattes.

La clientèle est composée de tout ce qui se fait de mieux en matière d'ivrogne et de rire gras. A un coin de la salle une table d'hommes en

robes et chapeaux pointus discutent vaillamment.

Alors qu'ils boivent leurs bières infâmes ils reçoivent quelques cosses de cacahouètes sur leur tête. Suspendu au lustre un Orang-Outan déguste une bière.

C'est alors que le drame se produit! A la table d'à coté un inconscient décide de raconter une histoire drôle!

« Ah au fait vous connaissez la blague du concombre, de la semoule et du singe ! Ahah aha aha aaah haa ha?!! »

Un silence de mort résonna alors dans le bistro. Même les mouches eurent la décence de retenir leur respiration! Plus personne ne bougeait! (**jet en sens du danger possible: verdict: du vilain se prépare!**)

« Elle est bonne vous savez cette blague du concombre, de la semoule et du... (Tout les poumons se gonflèrent, les mages empoignaient leur bourdons, les nains posèrent leur mains sur leur haches, les plus intelligents commencèrent à se glisser sous les tables) ... euh singe »

Et le temps d'une fraction de seconde:

Un Orang outan de 250 kg atterrit sur le raconteur de blague suicidaire, et commençait à lui rentrer des cacahouètes par le nez et les oreilles. Un nain dans un élan de joie à la vue d'une bagarre sauta sur la table et envoya malencontreusement sa choppe sur la tête de son voisin qui lui renvoya un tabouret en guise de remerciement. 4 secondes plus tard la bagarre s'étendit dans toute la taverne pour des raisons purement amicales ou par simple esprit de participation!

Dans la cohue il sera nécessaire de faire **des jets d'esquive, de sens du danger, bon sens** (pour éviter de s'en prendre à un Anthropoïde par exemple) pour éviter aux choix : des haches, choppes, tabourets volant, nains, cosses de cacahouètes. N'étant pas armé et faible en bagarre leur meilleure solution reste à fuir au plus vite. Cela ne doit pas être une partie de plaisir.

S'ils décident de se cacher leur table sera découverte ou transformé en buche par un mage distrait! Le plus simple reste la sortie!

Il est aussi possible de récupérer des armes comme des couteaux ou des haches plantées aux murs ou sur des corps assommés par terre. L'arrivée du troll mettra encore plus d'ambiance dans la bagarre. Voire peut même aider les joueurs à s'en sortir en se faisant éjecter !

2 LE MOMENT OU IL FAUT SAVOIR COURIR

Ayant réussi à fuir la cohue mais aussi survivre à la rixe. Ils se retrouvent au milieu de la rue des filigranes surement à se dépoussiérer et reprendre leur souffle. Deux individus courent dans leur direction, suivit d'un chat effrayé, en hurlant:

« Un loup garou, courez, courez!!!!!! (Miaaaaaaaaaaouuuuuuuu) »

Au même moment un:

« Ahouhou » retentit.

La pleine lune éclaire la rue. S'ils ne se décident pas à courir un grognement se fera entendre se rapprochant dangereusement !

La meilleur chose reste à s'en aller très vite ils ne doivent pas hésiter. Des portes et des volets qui se ferment devrait les inciter à déguerpir très vite.

S'ils décident de retourner à la taverne un lancer de nain ou de haches et un gros troll en colère devrait leur barrer la route!

Ils peuvent suivre les deux hommes qui sont passés en courant ou aller à leur guise. Le principal est qu'ils se perdent dans les ruelles.

Avec un coup dans le nez (jet de santé pour voir leur état) ou une grosse frayeur (jet de volonté), ils devraient avoir du mal à se repérer et aller plus ou moins à droite ou à gauche.

Alors qu'ils sont à bout de souffle, au coin d'une ruelle un individu leur chuchote:

« Hey vous, par ici, vite!! »

« Rentrez la dedans, vite »

Désignant une porte entrouverte. Alors que les grognements du loup garou réapparaissent derrière eux.

Vous traversez la porte et rentrez dans une pénombre profonde tandis que la porte se referme derrière vous.

En plein élan le premier de file ne sent plus rien sous ses pieds. Une dizaine de marche les font dégringoler. Un jet d'acrobatie est nécessaire pour se réceptionner sinon ils perdent un point de vie et quelques bleus et douleurs diverses.

3 L'INITIATION SAVONEUSE

Alors qu'ils sont en vrac par terre des bougies s'allument autour d'eux formant un cercle parfait. Vos yeux s'habituent lentement à la lumière et derrière chaque bougie (une douzaine) vous pouvez distinguer des silhouettes encapuchonnés.

« Bienvenue Ô nobles nouveaux candidats à la, quelle maison déjà ? Oui, euh, Humble Maison de la Savonnette (petits gloussements). Et bravo pour cette entrée glissante hahahaha (gloussements). »

« Ah oui, j'espère que Bavette ne vous à pas trop fait peur »

Un énorme chien (style dogue argentin) baveux s'approche et lèche les joueurs dégoulinant de bave.

« Rassurez-vous toute cette mise en scène à pour unique but de vous intégrer parmi la haute sphère de notre école. Nous ne sommes ici, que pour vous faire passer l'épreuve rituelle conforme à la tradition »

« Vous pouvez abandonner à votre guise, bien sur, nous sommes, après tout, des gens civilisés, pas des tortionnaires, même si la différence est parfois maigre hahaha. Libre à vous de rentrer à vos charmants pénates et de passer les prochaines années à vivre un véritable enfer... »

«Gloussements»

Silence. Reniflement.

« Bravo, sage décision (gloussements) »

« Voyons voir, ah oui, l'épreuve »

Concertation :(chuchotements, gloussements, chuchotements) **un jet de perception** peu servir à entendre quelques bribes de mots comme: pssspspsps invocation, psssnonnonspsps magie, gloussements, psssnonnonspsps , Bavette hahaha, pssspspsps gloussements.

« Très bien voici l'épreuve, hum »:

« Il vous faudra vous procurez un filtre d'amour pour Dra, Dr, euh Bavette ! Ah Oui prenez Bavette avec vous ça lui fera une ballade. Votre délai? Une nuit devrait amplement suffire »!

4 LE FILTRE D'AMOUR

Le meilleur moyen d'obtenir un filtre est de se rendre à la guilde des alchimistes. Alors que vous bifurquez dans la rue des Alchimistes. Vous pouvez entendre une petite explosion et des flammes sortir d'une fenêtre un peu plus loin. Vous n'êtes plus très loin. Vous frappez à la porte.

Un Hurluberlu en toge blanche tachée sans sourcils et sentant le cramé ouvre alors. Il tient à sa main une fiole avec un liquide verdâtre bouillonnant. En vous voyant il prend un air déçu: il s'exclame alors:

« Ah bonsoir, vous savez je suis sur la bonne voie pour ce remède de calvitie que vous m'avez demandé. Je devrais avoir fini d'ici une semaine au pire dans 3 mois, si c'est au sujet des subventions on peut peut-être en discuter... »

« Ah bon vous n'êtes pas envoyé par Monsieur Scorbite....(il enfle alors des lunettes en cul de bouteille et vous dévisage à 10 cm de votre visage)

Ah oui en effet, formidable. Tenez moi ça s'il vous plait (il tend la fiole à un des joueurs), je n'ai pas que ça à faire jeune homme, et ne la renversez pas ça pourrait vous raccourcir de vos jambes. Qu'ai-je donc fait de ce livre sur les biens faits des vésicules de limace... que fait ce chien ici? Ah le voilà parfait! Ne restez pas plantez la vous apportez moi ça. »

Le plus dur reste à attirer son attention. Faire sonner quelques pièces pourrait le convaincre à écouter 5 minutes!

« Hum Un filtre d'amour pour chien! Intéressant, très intéressant. Voyons voir. Je me rappelle d'un livre à ce sujet. Un jet de bibliothèque ou fouille est alors possible. Ah bravo vous l'avez trouvé, Animaux et Timidité, un ouvrage remarquable ».

« Voilà j'y suis: filtre d'amour pour chiens, chats, dragons et rampants. Hum, il va falloir quelques ingrédients. Voyons voir. »

« Oui, ils me manquent quelques ingrédients, mais ça devrait être possible d'ici 15 jours pas de problème! Ce soir, ce soir!? Et bien si vous réussissez à me trouver ce qui manque sur la liste pourquoi pas, oui !»

CHAPITRE 4 : LA QUETE DES OBJETS

Voici la liste des objets requis pour le filtre:

- une plume de canard
- 50 cl de frottis de trois siècles
- un rameau impérial complet flétri
- une clochette de fou
- une jarretière usagée
- un œuf de dragon

LE FROTTIS

Le frottis peut se trouver dans des bars nains. C'est un alcool originaire de Lancre à base de pomme. Il sert aussi à récurer les couverts.

Au premier bar nain trouvé, une pancarte affiche: tournoy annuel des lansseurs de flaychetes de Lancre: A gagner Vérytabe tonau de frotis du Bélyer Le plafond se trouve à 1 mètre 60 dans une cave.

L'arrivée d'humain dans un bar de nain est toujours une chose difficile à vivre. Enfin pour les humains. Pour les nains ça sent la bagarre à plein nez donc ça les rends plutôt joyeux! Des dizaines d'yeux vous fixent quand vous entrez dans le troquet. Un bar qui sent le poil, la sueur et le cuir.

De larges sourires narquois vous accueillent. Au moindre faux pas vous pressentez que tous ces petits êtres poilus vont sortir leur hache et vous trucider. Vous pouvez même pressentir qu'ils n'attendent que ça!

La meilleure chose est de les défier aux fléchettes. Des rires fuseront. Des humains complètement stupides, les nains adorent ça. Déconcentrer les nains est encore la meilleure chose à faire. Les souler aussi même si ça risque d'être plus long! Il est aussi tout à fait possible de déclencher une bonne bagarre et de voler le tonneau, aux joueurs d'improviser !

LA PLUME DE CANARD

Il sera difficile de trouver une plume de canard à Ankh Morpork.

Toutes les espèces animales ont préféré migrer vers des endroits plus paisibles et où on ne les mangerait pas à tout bout de champ. Mais avec un peu de chance... qui sait

« Mille Milliards de crevettes séchées, je vous l'avais bien dit. Kof kof, la prochaine fois je mordrais plus fort, Kof Kof, Coin Coin. »

Le meilleur moyen d'obtenir cette plume est de rencontrer la cour des miracles au hasard d'une rue.

Il est possible de négocier via quelques pièces mais Gaspode est très dur en affaire (**ouah ouah 10 piastres ouah?**). Il faut aussi faire **un jet de santé ou volonté** pour pouvoir approcher les mendiants à moins d'un mètre sous peine de rendre son diner ou de s'évanouir. Il est déconseillé d'utiliser la force. Bavette par les ordres de Gaspode pourrait bien se retourner contre ses maîtres d'une soirée. De plus personne n'a envi de sentir l'odeur de Ron de très près ni un glaviot acide d'Henri Cercueil. Sans compter le crabe relativement virulent de l'accrochage de jambe et du mordage d'entrejambe.

Il est envisageable de trouver des canards aux alentours du parc de l'université. Il faudra ne pas se faire remarquer par Modo. On pourrait même rencontrer l'archichancelier vous proposant une petite partie de chasse. Les joueurs peuvent très bien rater cette épreuve, rabattez vous alors sur la cour des miracles débarquant à un coin de rue au hasard !

LE RAMEAU FLETRI

On peut les trouver au jardin botanique du parc des Prinses.

L'alchimiste pourra vous aiguiller sur la piste et une connaissance en nature permet de les reconnaître. Malheureusement à cette heure si la serre est fermée. Elle est gardée par monsieur Croupion et ses deux chiens Rhino et Féroce.

Il est impossible à convaincre. Le mieux est encore de faire une diversion avec Bavette.

Une fois dans la serre il faut faire un jet de connaissance pour savoir à quoi elle ressemble et la repérer parmi les allées. Le rameau va être très difficile à extraire. Il possède une résistance particulièrement tenace (force 15). Il faut donc être deux et tirer comme des brutes. Malencontreusement, tirer trop fort et on se retrouve dans l'horrible plante de derrière. Une plante mutante carnivore. Des **jets d'évasion** seront nécessaires pour s'en sortir. La plante inflige **1d de dégât d'écrasement**. Elle peut facilement casser un membre. Il est aussi possible de couper les lianes mutantes avec des couteaux. Faire des jets d'attaques normales. Les Lianes possèdent 3 points de vie. **On peut les couper avec un score de dégât de 3 ou plus.**

Le mieux est de déguerpir avant le retour de monsieur Croupion au vu du raffut.

UNE CLOCHETTE DE FOU

Le seul endroit est bien sur à la guilde des fous. Il y a plusieurs moyens d'en obtenir une. Par la force, kidnapper un fou est tout à fait possible à condition bien sur de le bâillonner. Par la comédie, il est très facile de distraire un fou, en lui racontant des blagues. Si celle ci à le mérite d'être drôle il pourra offrir une de ses clochettes. Ça ne doit bien entendu pas être trop simple. Les fous peuvent être relativement dangereux et armés de grosses matraques!

LA JARETIERE USAGEE

Cela peut paraître délicat. Heureusement un des personnages connaît bien madame Paluche qui sera ravi de retrouver son petit Tristan! Un petit tour à la guilde des couturières! ***Chien interdit!***

Ils peuvent tous rentrer, madame Paluche se fera une joie des les faire rentrer. Après un ou deux verres de cherry elle fournira ce que demandent les personnages. Et préfère surtout ne pas savoir de quoi il en retourne.

Si le chien à été attaché au moment où ils sortent on le verra courir après un chat dans les Ombres la laisse au coup.

IL FAUT RATTRAPPER BAVETTE!

Bavette pourchasse le chat... dans les ombres. La guilde des couturières se trouvant juste en face du célèbre quartier. Il est possible de faire toute sorte de jets: **Pistage, Perception, Santé** pour ne pas la perdre de vue, la retrouver et la suivre.

Malheureusement à bout de souffle ils finiront par la perdre.

Il est aussi possible que des personnages se perdent tout seul ou chutent.

A bout de souffle ils se rendront compte qu'ils sont dans un quartier vraiment pas très fréquentable: Les Ombres.

Tous les sens à l'affut ceux qui ont sens du danger auront de grave démangeaisons à la nuque voir un torticolis.

Un groupe de 4 Bandits approche.

-« Tiens, tiens qu'est ce qu'on à la? »

-(La guilde des voleurs? Non on est la petite minorité insignifiante qui donne une mauvaise réputation au reste de la profession)

-« Donnez nous vos objets de valeurs et vos armes, s'il vous plait. Ça ne changera rien à votre sort, remarquez. Mais dépouillez les cadavres on trouve ça désagréable et dégradant »

En espérant qu'ils aient des armes ! Les bandits ne sont pas très fortiches. Si ils ont besoin d'un coup de main Bavette reviendra les aider en mordant les fesses du chef ce qui pourra mettre un peu de désordre et de panique dans le groupe de bandit. Au pire, des « vrais » voleurs viendront éliminer ou faire fuir les méchants. Quoi qu'il en soit et si elle n'est pas revenue, Bavette reviendra tranquillement pleine de poil dans la bouche.

UN OEUF DE DRAGON

Pour trouver un œuf il faut se rendre au domaine de Dame Ramkin. La propriété n'est pas gardée et à cette heure ci tout le monde dort. A coté de sa maison se trouve le sanctuaire des dragons. Il s'agit d'une grande serre fermée à clef. **Un jet de crochetage** est nécessaire pour l'ouvrir.

A l'entrée se trouve un gros tas de charbon.

Pour trouver un œuf il faut soulever les dragons un par un. Ne pas réveiller les dragons est une bonne chose en soit car ils sont purement imprévisibles et n'aiment pas non plus qu'on volent leurs œufs donc **mieux vaut être discret** .

On pourra en contenter quelques uns avec du charbon. Bref tout doit partir en sucette dans des jets de flammes effrénés. Les joueurs doivent sans tirer avec des trous au pantalon et des cheveux roussis!

AU CAZOU !

Au cas où il ne réussirait pas à se procurer un objet la boutique itinérante pourrait apparaître au coin d'une rue avec des panneaux clignotants et tout le toutim. Rien n'est jamais perdu et c'est quand on à besoin de quelque chose que ça apparaît!

CHAPITRE 5 UN REPOS MERITE !

Tous les ingrédients sont maintenant réunis. L'alchimiste va pouvoir préparer le filtre.

Alors qu'il tend le filtre une fois fini après diverses manipulations pour le moins étrange, un personnage attentif pourra remarquer une étrange concoction dégageant une vapeur épaisse. Des plops plops inquiétants font dégouliner le liquide mousseux sur l'établi. Un sens du danger ou tout simplement un Jet de QI prévient qu'il vaut mieux déguerpir.

« Oh oh on dirait bien que j'ai oublié de m'occuper de la fiole à verrues plantaires »

La fumée devient de plus en plus intense. Le mieux est de partir au plus vite! Des petits éclairs crépitent de partout.

La potion est finie et l'aube apparaît. Il est grand temps de rentrer! Quand ils rentreront à la guilde des assassins des silhouettes encapuchonnées *les attendront aux portes*.

« Ah vous voilà, Bravo, personne n'a douté de vous une seconde »

Les personnages peuvent alors aller se coucher ils pourront certainement dormir une heure ou deux avant le début des cours. Quelle est le cours du matin au fait?

« Bonjour les cafards, Je suis monsieur Le Balourd votre professeur d'éducation sportive. Et bien petites larves, ont à du mal à se lever? Quelques kilomètres de courses vous feront le plus grand bien je crois! Messieurs debout»

Ils apprendront bien plus tard qu'ils n'y a jamais eu de rite pour les premières années, à part quelques blagues idiotes ou maltraitance diverses. Mais qui étaient donc sous ces capuches?

Au guet! Peut maintenant débiter...

LES JOUEURS :

Voici les 3 joueurs qui ont participé au scénario :

Tristan De La Muerte

Né à la périphérie de Quirm d'une famille aisée. Troisième prétendant de la petite baronnie de la Muerte, après son oncle et son cousin. Baronnie qui n'abrite qu'un petit manoir et un fief de quelques hectares géré par des paysans bourrus. Son entourage se limite à un père vieillissant et légèrement gaga, d'un oncle qui pourrait être le stéréotype même du vizir malfaisant si le royaume se situait en Klatch, et d'un cousin tyran et abruti par la quête du pouvoir. Ton éducation se fit avec tout se beau monde.

Avec ton oncle, militaire de carrière, tu as appris quelques leçons de combat en tout genre, dont une particulière qu'il a lui a été enseigné dans un vieux temple habité par des moines myopes et vénérant une citrouille, très loin vers le Moyeu; Ou comment dévisser une tête d'un coup de pied bien placé. Mais aussi toutes sortes d'activités physiques « pour les hommes, les vrais » comme la natation (dans de l'eau à -5°), l'équitation (sur un étalon certainement croisé avec un taureau) ou encore un concept de gymnastique. C'est avec lui aussi que tu à appris les bases de la survie en milieu hostile (passer autant de temps avec un homme aussi déséquilibré et rester sain d'esprit est déjà un acte de survie en soi). Puis ce fut au tour de ton cousin de te montrer contre ton gré ce qu'il le passionnait, à savoir, principalement mener la vie dure aux villageois.

Par passion ou par dégoût tu t'es logiquement tourné vers des activités beaucoup plus saines d'esprit, comme te perdre dans l'immense bibliothèque du manoir, ou pratiquer le dressage avec le maître chien et le fauconnier du comté. Se tourner vers des animaux dressés est certainement la meilleure chose à faire quand on à une bande d'humain incontrôlable en guise de famille.

Tu as obtenu de ton père son avarice légendaire mais aussi son intuition hasardeuse à débusquer les scorpions dans ses pantoufles.

Pour une raison qui t'échappe encore ton père est un ami intime de Madame Paluche la patronne de la guilde des Couturières à Ankh Morpork. C'est d'ailleurs en compagnie de ton père et « grâce » aux soins particuliers de la guilde que tu t'es voué d'une véritable vocation pour les slips en cuir, habituellement réservé aux nains, et aux martinets.

« Comme ton cousin bien avant toi tu dois maintenant rejoindre la guilde des assassins pour parfaire ton éducation et t'apprendre la vie dans un entourage sain et honorable » Ce fut s'en doute la parole la plus sensée de ton vieux père en 17 ans!

Travers possibles:

- Ténébreux à l'extrême
- Aime le cuir
- Pendant sado-maso
- Rat de bibliothèque
- Aime les animaux parfois plus que les humains
- Se fiche du pouvoir
- Épris secrètement d'une Couturière
- Légère odeur de chameau (cuir)
- Abuse parfois sur le maquillage
- Passionné par l'opéra

FO : 10 DX : 10 QI : 10 SA :10

Avantages : Statuts, sens du danger, protecteur, alphabétisation.

Désavantages : code de l'honneur, avare.

Compétences particulières : arts martiaux, bibliothèque, natation, survie, dressage, acrobaties.

Georges T'Égorges

Né dans une charrette quelque part entre les plaines de Sto et les montagnes du Bélier de parents itinérants.

L'activité principale de la famille relève de l'art incompris d'offrir des spectacles à des gens pour qui le lynchage est la seule activité à valoir le coup d'œil. Forains multi-fonctionnels, dont les activités se rapportent autant au spectacle de rue qu'au cirque. Ton éducation s'était simplement bornée à savoir envoyer des couteaux sur une cible dégoulinant de sueur. Par la suite, et pour satisfaire un plus large public, tu as appris diverses facettes du métier: Raconter des blagues incompréhensibles, se déguiser en clown et jongler avec des œufs aussi dur que des briques, faire l'équilibriste sur un cheval qui s'est découvert une passion gastronomique pour les chaussures rouge taille 52 ou encore sauter d'un trapèze 10 mètres plus haut dans un tas de foin louche. Malgré cela tu as passé une enfance heureuse et peut-être un peu plus généreuse que la moyenne concernant les bleus et les entorses.

A la mort de ta mère, tu t'es découvert une passion involontaire de cuisinier, ce qui était forcément mieux que de s'occuper du tri de compost et de récurer les chariots. Ton passé d'accessoiriste à tes débuts t'as appris à repérer un nez de clown dans une charrette ou vivait plusieurs comédiens dont le rangement n'était qu'une vague idée, voir pire, un concept étranger. Il t'a fallu aussi apprendre à chasser pour satisfaire les goûts culinaires divers de la compagnie. Ta tête est probablement mise à prix (mort ou cuit !) quelque part dans les montagnes du Bélier par une famille de lapin sociopathe animé par la vengeance!

La compagnie (*La compagnie de l'Égorgerie*) se compose à l'heure actuelle de 9 personnes:

- Philéas T'Egorges, brailleur d'ordres au rire gras et à la mémoire courte.
- Goref Marteleur, nain boiteux imberbe du menton sentant le vieux tabac séché.
- Simon Labrute, monsieur muscle et accessoirement monsieur pois chiche.
- Grincheux, gnome, dont la principale activité se résume à faire les poches des spectateurs.
- Mafalda Priseur, ou la « fabuleuse » Mafalda, contorsionniste de haute voltige. Actuellement les jambes dans le plâtre.
- Bloudini, magicien lunatique, doté de deux mains gauche.
- Amandia Flaure, femme tronc. Pour tout dire elle ressemble à un arbre.
- Coulis, clown mélancolique, dépressif et allergique au fard.
- Caillou, l'incroyable troll des neiges. Certainement le seul troll nain au monde (1m cube)

Toutes ces années passées ton fait découvrir une bonne partie du monde, des montagnes du Bélier au désert Klatchien, même si pour la plupart des pays tu étais beaucoup trop jeune pour en avoir un vague souvenir. Malgré tout, au grand damne de ton père, il a tenu promesse et a décidé de t'envoyer à Ankh Morpork pour ton éducation. « Car c'est ce que ta mère aurait voulu ». « Il y a de très bonnes écoles la bas. J'ai pris l'a liberté de t'inscrire à la guilde des fous, euh, je crois, oui, ça me paraît évident, voici le papier d'admission (une feuille blanche délavée ou il reste une trace de cire et une signature) « Et on ne discute JAMAIS les souhaits de feu ta mère.... »

Travers possibles:

- Aime l'odeur du maquillage
- Gouteur invétéré
- Fasciné par les pitreries
- Salue toujours après une démonstration
- Animé par le défi (jeux)
- Secret: garde le tablier rose de sa mère et le met pour cuisiner
- Mauvaise réputation génétiquement transmise à travers les bestioles du Bélier
- Préfère la vie en communauté
- Demande toujours la recette de ce qu'il mange

Bonus:

- Géographie (mondiale) 12

FO : 10 DX : 11 QI : 10 SA :10

Avantages : Statut, bon sens.

Désavantages : Code de l'honneur

Compétences particulières : Armes de jets, géographie, comédie, baratin, cuisine, jeux, fouille.

Othon Föncartofën

Fils de bonne famille de la baronnie Uberwaldiene. Né et vit à Kondom, bourgade d'une région reculé du pays. Famille riche avec de bonnes manières et dotée surtout d'un grand talent de survie comme on en fait encore chez les humains entourés de nains fanatiques, de trolls jouant au football avec des cranes et de vampires et loup garous à l'ancienne. Noblesse oblige, ton père t'a enseigné la chasse, la chasse montée et la chasse aux domestiques flemmards du vieux manoir. Tu as reçu un don inné de ta mère pour les arts, à savoir passer des heures sur un tabouret à dessiner des montagnes qui se ressemblent toutes.

Tu as aussi passé une année en Borogravie, en compagnie de ton père à ce moment la commandant d'un petit régiment en pleine guerre civile. De ce fait, tu as appris beaucoup de choses, outre les manœuvres tactiques, comme savoir beugler sur des larbins incompetents mais volontaires, survivre en compagnie d'alcoolique dans un milieu très hostile (c'est à dire sans alcool), détrousser les cadavres mais aussi se faire tout petit et inexistant quand des haches volent au dessus de ta tête. Une fois rentré au manoir, ton père est devenu ambassadeur et t'as appris quelques notions de politique (comme sourire en permanence et serrer des mains à tout va).

Comme tout riche tu connais la valeur des choses et ne te fais jamais avoir quand il s'agit de marchander, même si tu aimes bien ressentir le pouvoir de l'argent et en dépenser à outrance. Tu possèdes une bonne connaissance de la nature, l'avantage de vivre 18 années entouré de forets et de montagnes.

Malgré toutes les activités possibles aux alentours tu t'es toujours senti beaucoup plus attiré par une partie de carte avec le cuisinier ou à dormir sur ton chevalet que de parcourir une montagne pour capturer un ours.

Te considérant enfin comme un adulte, ta famille à décider de t'envoyer à Ankh-Morpork pour parfaire ton éducation et passer quelques années à la guilde des assassins. Tu y vois personnellement, une bonne occasion de flemmarder, alors oui, pourquoi pas!

Contacts:

- Ambassadeur Uberwaldien à Ankh Morpork.
- Igor, cousin d'Igor

Travers possibles:

- Aime ne rien faire
- Kleptomane contrôlé
- Donne des ordres à tout va
- Passionné par la peinture
- Nostalgique de la campagne
- Gourmandise: penchant pour le chocolat
- Aime se baigner tout nu
- Se donne un air supérieur avec la classe moyenne
- Flambeur
- Goût de luxe
- Espèceisme: Mort vivant (vampires, loup garous)
- tendance à claquer des doigts pour appeler quelqu'un
- Accent Ubewaldien prononcé

...

Bonus:

- Langage parlé et écrit : Uberwaldien 12/10
- Géographie (Uberwald) 12

FO : 10 DX : 10 QI : 10 SA :10

Avantages : Statut+2, richesse, contact, lettré, charisme.

Désavantages : code de l'honneur, paresseux

Compétences particulières : commandement, survie, tactique, connaissance de la nature, commerce.