

Le Plus Beau Musée Du Disque-Monde Par Genserik Delpâtre –© 2004

Ce scénario permettra à des joueurs peu familiers avec l'univers du Disque-Monde d'en découvrir la quintessence. Il demandera par contre au Maître du Jeu une bonne connaissance du monde ainsi qu'une grande facilité d'improvisation. Selon que les joueurs sont débrouillards ou pas, la campagne peut s'étaler sur de grandes distances et donc un temps de jeu considérable. Le scénario utilise la traduction du Discworld Roleplaying Game de GURPS adaptée à un système de règles personnel mais facilement transplantable.

Synopsis

Ulysse de la Fontecosse est un riche amateur d'art résidant à Ankh-Morpork, Rue Large (la grande avenue qui mène au Palais du Patricien). Ne sachant pas trop quoi faire de l'immense fortune léguée par ses ancêtres, Ulysse a consacré une bonne moitié de son existence à parcourir le Disque-Monde, d'un bord à l'autre. Outre une expérience considérable des choses de la vie et une ouverture d'esprit sans pareille, le noble a ramené de ses voyages quantité d'objets typiques de différentes régions du Disque. C'est de là qu'est venue son idée d'ouvrir le premier Musée du Disque-Monde. Il existe bien entendu quantité d'autres musées sur le Disque, mais celui-ci serait le premier à être consacré au Disque. En bref, Ulysse de la Fontecosse souhaite représenter dans son musée tous les pays, toutes les nations et toutes les ethnies ou cultures du Disque. Il dispose bien entendu de la plupart des pièces pour ce faire, mais il lui en manque quelques-unes et il a donc chargé son plus fidèle serviteur, compagnon de ses nombreux périples, de mettre la main sur ces objets rares.

Voici la liste des objets qui manquent à sa collection :

- Un morceau de roche météoritique de Lancre,
- Un pyramidion du Jolhimôme,
- Une œuvre d'art de Bougre-de-Sagouin Jeanson,
- Une canette de bière de Quatricks,
- Un œuf à maquillage d'un clown de la Guilde des Fous d'Ankh-Morpork,
- Un chapeau de mage,
- Un poème de Créosote, Sériph d'Al-Khali.

Ulysse a beaucoup voyagé mais ne connaît pas encore très bien Ankh-Morpork, au plus grand dam de ses gardes du corps (il sait être riche, mais ne sait pas qu'il existe des pauvres. Il n'hésite donc pas à faire étalage de toute son aisance). Il ne sait pas non plus qu'il est possible de trouver beaucoup de choses dans les commerces d'Ankh-Morpork.

Dont quelques-uns des objets qu'il lui manque. Bien entendu, si les personnages ne le savent pas non plus, cela peut considérablement prolonger l'aventure.

Le serviteur chargé de récupérer les dernières pièces est Dilbert, un vétéran de la légion omnienne devenu athée par lassitude, expert en armes, dévoué mais peu diplomate. Celui-ci était sur la piste de la canette de Quatricks lorsqu'il s'est aventuré un peu trop profondément dans les Ombres. Là, il a pénétré dans le bar qu'on lui avait renseigné : les Bières. Las, il n'a pas supporté la vision de la clientèle (les Bières est le lieu de rendez-vous de la population nocturne d'Ankh-Morpork. Une frange de la population dont l'âge se lit parfois sur des pierres tombales). Ayant perdu la raison, Dilbert erra un temps dans les rues de la cité, la bave aux lèvres, avant de venir s'écrouler, victime d'une crise cardiaque, aux pieds des personnages, car la causalité narrative est ainsi faite.

L'Implication Des Personnages

Les Personnages seront attablés pour une raison ou pour une autre dans une taverne d'Ankh-Morpork. Le Tambour Rafistolé, par exemple. Ils viennent d'arriver en ville depuis leur région natale ou de se lancer dans la carrière d'aventurier oisif et n'ont guère le sou en ce moment. Le Maître peut adapter le début de l'histoire à ses besoins si son groupe de joueurs dispose déjà de personnages expérimentés.

L'ambiance du Tambour Rafistolé, l'une des plus célèbres tavernes de la grande ville d'Ankh-Morpork, est comme de coutume assez chahutée, ce soir. Par deux fois, déjà, un orang-outang a provoqué une bagarre au comptoir. Aux dires des autres clients, c'est un habitué. Il paraît même qu'il serait mage à l'Université Invisible. Mais le tavernier a remis les verres sur les tables depuis une bonne demi-heure déjà, ce qui semble signifier que l'on ne se battra plus avant le lendemain. L'orang-outang a d'ailleurs quitté la salle de bonne heure, emportant un sac de cacahuètes offert par quelques clients aux yeux pochés et on ne compte plus que quelques échanges épisodiques de coups dans les ombres enfumées de la salle commune. Un soir comme tous les autres depuis une semaine... Vos dernières économies s'écoulent et vous discutez justement d'un moyen de gagner votre vie. Le travail n'est pas rare en ville. On propose par exemple l'abattage du bétail au marché pour dix sous par semaine, mais on n'engage, semble-t-il, que des trolls. Le Guet Municipal est une autre possibilité, mais il semble que les effectifs soient au complet.

Alors que vous songez petit à petit à rentrer chez vous, un bruit sourd attire votre attention à côté de votre table. Un homme, face contre terre, vient de

s'affaler à vos pieds. La clientèle du Tambour ne semble guère lui prêter d'attention.

Il s'agit bien entendu de Dilbert. Les personnages peuvent décider de ne pas s'en occuper et de rentrer chez eux. Dans ce cas, repliez votre matériel et reportez la séance d'une semaine. S'ils s'intéressent au corps, lisez ce qui suit.

L'homme est vêtu d'une cotte de mailles usagée par-dessus une tunique de cuir. Il ne porte pas d'armes et de toute évidence, ne respire plus. Une petite sacoche est accrochée à sa ceinture.

Si les personnages émettent le souhait de le retourner (on peut s'y attendre).

Il s'agit d'un homme d'âge avancé, mais relativement costaud. Ses traits sont tirés comme s'il n'avait pas dormi depuis des jours, mais le détail le plus marquant est sans conteste l'auréole de bave qui entoure sa bouche. Ses yeux sont restés ouverts, et affichent un masque d'horreur.

Dilbert porte donc une cotte de mailles usée (1d6) d'une valeur de 30 piastres, une tunique de cuir évaluée à une piastre et une sacoche contenant dix piastres, une carte de visite au nom de Dilbert Grodvache, ainsi que l'adresse de la maison de son employeur, 12 Rue Large, Ankh-Morpork ainsi qu'une boîte d'allumettes émise par une taverne du nom de « Les Bières ».

Au Tambour Rafistolé, personne ne connaît Dilbert, et personne ne se soucie du corps. Les personnages l'ont trouvé, si personne ne leur réclame avant un an et un jour, c'est à eux. Qu'ils en fassent ce qu'ils veulent, mais qu'ils pensent à l'enlever avant qu'il ne se mette à sentir mauvais. Hibiscus Dunelm, le propriétaire, a l'habitude de se débarrasser des corps et proposera aux personnages de le laisser traîner en rue plutôt que de le jeter dans l'Ankh. Dans les rues, au moins, il aura une chance de passer inaperçu ou quelqu'un le ramassera. Il n'a jamais vu Dilbert non plus, ce qui, étant donnée la réputation du Tambour, signifie sans doute que l'inconnu n'est pas à Ankh-Morpork depuis longtemps. Il signalera même que Dilbert a « le type omnien ».

Un test en Diagnostic : révélera que la personne est morte de fatigue mais qu'elle avait également perdu la raison, suite à un choc émotionnel particulièrement fort.

Les personnages peuvent appeler le Guet, pour faire constater. En quel cas, l'agent Bourrico et l'agent Détritrus se rendront sur place afin de prendre les dépositions et d'ouvrir une enquête, qui conclura probablement à un suicide à partir du moment où il sera établi que la personne s'est rendue dans les Ombres. De toutes les façons, les clients présents au

Tambour à ce moment-là n'apprécieront guère la démarche des personnages s'ils le font.

Il semble donc que deux pistes s'offrent aux personnages : l'adresse de l'employeur et la boîte d'allumettes émise par les Bières.

12, Rue Large

La demeure sise à cette adresse ressemble à un petit manoir, encaissé entre deux bâtisses plus petites, les écrasant plus par son style que par sa taille. Il semble que le propriétaire des lieux ne soit pas parvenu à se décider entre différents styles, et ait repris les principales caractéristiques de chacun d'eux, même lorsqu'elles s'excluaient mutuellement. Une gargouille bat mollement des ailes dans un coin du toit alors que vous dévisagez la façade.

Les Personnages seront reçus par Björn, le majordome noir de la famille. Björn est né en Howonda et s'est lié d'amitié avec le jeune explorateur qu'était alors Ulysse. Il a décidé de suivre son ami dans ses pérégrinations et de s'établir avec lui à Ankh-Morpork. Pour la convenance, il a toutefois préféré revêtir l'uniforme du serviteur, afin de faciliter son acceptation auprès de la société nobiliaire de la cité. Face aux inconnus, Björn jouera donc parfaitement le rôle de majordome.

Si les personnages jouent les mystérieux à l'entrée, prétextant quelque excuse bidon pour venir déranger d'honnêtes gens, Björn tentera de les faire partir au plus vite, prétextant que le maître est absent ou malade ou ailleurs ou absolument pas libre avant des mois. S'ils évoquent directement la mort de Dilbert, par contre, il les fera entrer dans une petite salle d'attente, puis bientôt dans le salon de la demeure cossue.

Ulysse est un homme âgé, lui aussi, mais à l'apparence malingre et malade. C'est trompeur, car en réalité, Ulysse de la Fontecosse est en parfaite santé et jouit d'un équilibre mental sans défaut.

Il se montrera courtois avec les personnages, mais sera visiblement attristé à l'annonce de la nouvelle.

Dilbert ! Mon vieux compagnon... Comment est-ce arrivé ? Dire qu'il a survécu aux attaques des pirates en Mer Circulaire, qu'il a bravé les dangers de l'Empire Tézuma, qu'il a traversé les déserts du Bord Brûlant avec moi sur son dos... Dilbert ! Ah... Dire j'avais prévu de lui léguer le tiers de mes biens. Tiens, au fait, n'avez-vous rien trouvé sur lui ?

Ulysse expliquera aux personnages la situation :

J'ai visité bien des pays, vous savez, avant de revenir à Ankh-Morpork. J'ai longtemps erré sans

autre but que de voir le monde et ma fortune étant rondelette, je ne me fixais aucune limite. Mais à un certain âge, on rêve de s'arrêter quelque part et quel autre endroit que celui-ci ? Maison, douce maison, comme l'on dit. J'ai amassé au cours d'une vie bien des trésors... Oh, pas tous en or massif, bien sûr. Quelques-uns seulement. Mais je pense avoir amassé l'une des plus belles collections ethniques de tout le Disque. C'est d'ailleurs là-dessus que je planche actuellement. Un musée ethnique du Disque-Monde ! Chaque peuple, chaque culture s'y verrait représentée ! Ce serait une formidable union de toutes les espèces, vous ne trouvez pas ? Mais il me manque encore quelques pièces pour que la collection soit vraiment complète. C'est d'ailleurs à cela que travaillait Dilbert. Mon bon Dilbert. Si jeune. Mais... J'y pense... Seriez-vous intéressés par un peu d'argent de poche ?

Ulysse propose aux personnages de reprendre la mission de Dilbert, c'est à dire trouver les dernières pièces de la collection ethnique. Voici la liste des objets qui manquent à sa collection :

- Un morceau de roche météoritique de Lancre,
- Un pyramidion du Jolhimôme,
- Une œuvre d'art de Bougre-de-Sagouin Jeanson,
- Une canette de bière de Quatricks,
- Un œuf à maquillage d'un clown de la Guilde des Fous d'Ankh-Morpork,
- Un chapeau de mage,
- Un poème de Créosote, Sériph d'Al-Khali.

Ulysse n'a que peu d'indices à fournir aux personnages sur les endroits où l'on peut se procurer de tels objets, mais il est assez intelligent que pour remarquer toute supercherie. Aussi, les personnages tenteront sûrement de lui fournir des faux. Allez, c'est humain, ne leur en veuillez pas. Il peut par contre fournir des descriptions exactes de ces objets.

Un morceau de roche météoritique de Lancre : *Une grosse pierre est un jour tombée du ciel à Lancre, une petite agglomération dans les Monts du Bélier, à la population charmante. La matière qui composait cette pierre a des vertus particulières que certains mages de l'Université appellent le magnétisme. Il y en a un plein plateau dans les hauteurs. Un caillou de la taille du poing suffira.*

Un pyramidion du Jolhimôme : *C'est la pierre de forme pyramidale que les bâtisseurs de pyramides placent au sommet de leurs constructions. La plupart sont en simple pierre, mais celui que je cherche doit être en argent. Les pyramides accumulent de l'énergie durant la journée, le savez-vous ? Et c'est par le pyramidion que celle-ci est restituée la nuit venue en un gros éclair lumineux. C'est très joli.*

Une œuvre d'art de Bougre-de-Sagouin Jeanson : *Jeanson est l'un des plus grands architectes et inventeurs du Disque. Il a cependant toujours eu des problèmes avec les proportions. Le Colosse de Morpork tient dans une boîte d'allumettes et le service de table conçu pour l'un des anciens rois abrite plusieurs familles, plus haut dans la rue. Je ne vous demande évidemment pas l'une de ses œuvres les plus connues, mais une œuvre inédite. Je sais qu'il en existe encore des tas, insoupçonnées.*

Une canette de bière de Quatricks : *Ce pays est assez étrange. Ses habitants boivent de la bière dans des gobelets de fer blanc très flexibles qu'ils appellent canettes. Leur bière est très différente de la nôtre, nettement moins nourrissante, mais elle a son petit goût. Je crois que ce symbole représenterait très bien le Quatricks.*

Un œuf à maquillage d'un clown de la Guilde des Fous d'Ankh-Morpork : *Chaque maquillage de clown est unique, savez-vous ? Il m'a été rapporté que les clowns de la Guilde des Fous et Drilles d'Ankh-Morpork se transmettaient le leur de génération en génération. Pour ce faire, ils le dessinaient sur un œuf de poule peint en blanc. C'est l'un de ces œufs que je souhaite obtenir.*

Un chapeau de mage : *Qu'est-ce qu'un mage sans son chapeau ? Ce n'est plus un mage ! On peut dire la même chose du bourdon, mais un bâton de mage est nettement plus difficile à attraper qu'un chapeau, dans la plupart des cas, du moins. Attention, il faut bien entendu que le chapeau ait été porté par un vrai mage.*

Un poème de Créosote : *Créosote est le Seriph de la cité d'Al-Khali. L'homme le plus riche du monde. Il se dit poète, même si beaucoup d'experts n'en pensent rien. Personnellement, je trouve que ses petites maximes ont un charme tout particulier. Faites comme vous voulez, mais il me faut un texte de la main de Créosote en personne.*

Les personnages peuvent négocier leurs conditions de travail. Ulysse leur proposera une piastre par jour aussi longtemps que durera la mission et cinquante piastres par objet ramené. Il est prêt bien entendu à payer les frais éventuels (voyages, frais divers...) si les personnages le persuadent de la nécessité de telles dépenses. Ulysse n'est pas près de ses sous, mais il ne supporte pas qu'on veuille lui extorquer de l'argent. Il sera ravi de subvenir aux besoins des personnages si ceux-ci sont raisonnables ou convaincants, mais les répudiera s'il perçoit chez eux une volonté malhonnête.

La Quête Des Objets

Selon la façon dont se débrouillent les personnages, la quête de chaque objet peut constituer une aventure à elle seule. S'ils sont particulièrement débrouillards, ça peut évidemment prendre moins

de temps. Il faut savoir que toutes les pièces peuvent être trouvées à Ankh-Morpork même. Dès lors, si vous donnez carte blanche à vos personnages, il est possible qu'ils fassent du chemin pour rien. A vous, Maître de Jeu, de voir si cela en vaut la peine. Si vous pensez devoir les ramener sur le droit chemin, faites-le en douceur. Faites-leur découvrir un indice. Mais après tout, s'ils persistent à vouloir voyager aux frais d'Ulysse, c'est leur droit. A moins que le vieux de la Fontecosse ne soit lui-même averti de la présence à deux rues de là d'un objet que les personnages ont été chercher à grands frais dans le lointain Jolhimôme.

Que peuvent faire les personnages en sortant du 12, Rue Large ? Beaucoup de choses. S'ils ont de la suite dans les idées, ils voudront peut-être aller faire un tour du côté des Bières, dont ils ont trouvé une boîte d'allumettes sur le défunt. Et ils auraient bien raison. Ils peuvent aussi commencer une investigation pour recenser toutes les informations disponibles sur les objets à trouver. Ce qui serait intelligent et salvateur si l'enquête est bien menée. Ils peuvent aussi se contenter « d'aller faire les courses » en commençant par l'objet placé en tête de liste et donc filer vers Lancre. Ou le Jolhimôme. Ou Al-Khali... Enfin, n'importe où.

Comment Retenir Les Personnages A Ankh-Morpork ?

En réalité, il vaut mieux ne pas les retenir, pour les laisser se fourvoyer au moins une fois et leur faire faire du chemin. Mais si vous voulez que le scénario ne s'éternise pas, plusieurs méthodes s'offrent à vous. Tout d'abord, organiser un voyage coûte cher et Ulysse de la Fontecosse peut ne pas accepter le financement s'il trouve que ce n'est pas nécessaire. Ensuite, les difficultés d'organisation peuvent avoir raison de la volonté des personnages. Ankh-Morpork peut être quittée à pied, bien entendu. Mais aussi à cheval pour des distances raisonnables ou en diligence (vers Lancre), mais aussi en bateau vers le Jolhimôme ou Al-Khali. Les bateaux peuvent ne pas partir en raison d'une tempête ou d'une grève, les diligences sont attaquées par les bandits... La causalité narrative explique beaucoup de choses bien sûr et si les personnages ne doivent pas quitter la cité, ils ne le feront pas. Mais ne faites peut-être pas les choses de manière trop évidente. Car s'ils se sentent prisonniers de la ville, les joueurs risquent de bouder l'aventure et de trouver le Disque-Monde un peu rébarbatif.

Les Bières

Les Bières est le bar des morts-vivants, lycanthropes et autres vampires d'Ankh-Morpork. C'est aussi le lieu le plus sûr des Ombres, car on ne s'y bat jamais et parce qu'on n'y court pas le

moindre danger. L'endroit est tenu par Igor, un être en apparence humain même s'il a beaucoup de poils et une tendance à loucher vers une grosse verrue sur son nez. Le problème est que le bar se trouve dans les Ombres et qu'il n'y a même pas une enseigne pour en indiquer l'entrée.

Comment trouver les Bières ?

- En se renseignant auprès de la population : pas une très bonne idée. Il y a trois pour cent de chances qu'un quidam connaisse l'endroit.
- En se renseignant auprès d'un service officiel (style le Guet) : meilleure idée. Il y a trente pour cent de chances qu'un représentant officiel connaisse l'endroit. Ainsi que sa fonction exacte.
- Attendre la nuit qu'un mort-vivant pénètre dans les Ombres et aille boire un verre : mouais. Vos joueurs ont des idées tordues, mais ça peut marcher.

Rencontres dans les Ombres

« Les Ombres sont un réseau folklorique de vieilles allées et de rues pittoresques où l'aventure et la romance guettent derrière chaque coin et où résonnent encore les cris des temps passés, les visages riants des habitants alors qu'ils vaquent à leurs occupations secrètes... » Ces mots vous reviennent à l'esprit au moment de pénétrer dans les Ombres. Ils sont tirés d'un célèbre guide touristique de la cité, édité par la Guilde des Marchands. La réalité est tout autre, maintenant que vous la contemplez en face. Devant vous s'étend un labyrinthe de coupe-gorge, des ruelles sombres dans lesquelles la lumière du jour ne s'aventure pas, dont les façades semblent se rejoindre en hauteur pour menacer le passant de s'écrouler à son passage. On y entend bien des cris, mais seuls ceux qui viennent de les pousser appartiennent désormais au passé. Quant au passage sur la romance, une vague idée de ce dont il peut s'agir vous effleure l'esprit au passage d'une massive femelle troll en jupette rose.

Lancez 1d6 à chaque traversée...

1-2 : il ne se passe rien.

3 : Attaque de bandits assermentés.

Alors que vous tournez dans une rue moins sombre que les précédentes, vous vous retrouvez nez à nez avec un homme habillé de vieilles peaux et arborant un sourire carié par-dessus une lame étincelante. Des silhouettes derrière vous se désolidarisent des ombres. Deux autres bandits prennent place.

« Messieurs ! Voici notre carte : Smuk et fils, honnêtes voleurs assermentés et membres de la

Guilde des Voleurs de notre bonne vieille cité d'Ankh-Morpork. Vous n'avez pas affaire à de vulgaires bandits. Alors, de combien disposez-vous ? »

Les bandits sont au nombre de trois. Ils ne feront pas de mal aux personnages et si ceux-ci se rebellent, il y a de fortes chances pour qu'ils prennent la fuite, incrédules. Si les personnages donnent ce qu'ils ont, ils recevront un reçu attestant qu'ils ont bien été volés par des membres de la Guilde.

VOLEURS – Armes Blanches 10, Mains Nues 9, Mouvements 7 - BD 2, RM 1, Vit. 6, PV 20-25-15. Les voleurs possèdent chacun un gourdin (d4).

4 : Attaque de bandits indépendants.

Un groupe de trois hommes est accoudé à une poterne, devisant tranquillement. A votre approche, les trois prennent position au milieu de l'allée. Le premier, visiblement investi d'une quelconque autorité, déclare : « Messieurs, on va faire ça vite. La bourse ou la vie ? ».

Ces trois bandits ne sont pas affiliés à la guilde et sont donc prêts à tout pour qu'en effet, cela se passe vite. Même si les Ombres sont sans doute une protection suffisante contre les traqueurs de la Guilde des Voleurs, on ne sait jamais. Si les personnages ont déjà été attaqués par des bandits affiliés et possèdent donc un reçu, le chef des bandits se contentera de rire et réitérera sa question en précisant que le temps passe. Le combat ou la fuite semblent être les deux seules solutions.

VOLEURS – Armes Blanches 11, Mains Nues 8, Mouvements 7 - BD 2, RM 2, Vit. 7, PV 17(protection 1d6)-20-16. Le chef se bat avec une épée courte (d6) et les autres avec des coutelas (d4).

5 : Planteur...

« Pâtés en croûte ? Qui veut mes pâtés ? Promotion sur les pains saucisse ! » Un homme surgit d'un coin de rue, portant un plateau chauffant chargé de compartiments fumants. Une odeur de cuisson émane de celui-ci, mais vous préférez ne pas savoir ce qui a cuit. A votre vue, l'homme prend votre direction, un large sourire aux lèvres. « Première visite dans les Ombres, hein ? Allez, vous avez l'air de gars courageux. Vous prendrez bien un pain saucisse ? Je vous les fais à deux sous. Et là, autant dire que je me tranche la gorge. »

Rien de fâcheux. Planteur Je-Me-Tranche-La-Gorge ne vend pas de poison. Pas aussi bon marché.

6 : Ronde du Guet

Un cliquetis métallique attire votre attention dans une ruelle adjacente. Deux hommes en armes s'approchent d'un pas décidé. Voire au pas de course. A tout bien peser, il s'agit plutôt d'une course éperdue.

Soudain, deux agents du Guet surgissent au coin de la rue, vous adressant un bref salut au passage et plongent dans une ruelle transversale. Cinq secondes plus tard, un gros chien bondit devant vous dans la même direction. Visiblement, il a quelque chose à redire sur la façon dont le Guet municipal traite les chiens...

Les deux agents sont Guido et Lars, deux nouvelles recrues qui se sont perdues dans le dédale des rues morporkiennes et ont abouti bien contre leur gré dans les Ombres. Il peut s'agir d'une belle occasion de se faire des amis dans le Guet, si les personnages le souhaitent. Pour cela, il suffit de poursuivre le chien, de l'arrêter, de raccompagner les agents du Guet à la sortie des Ombres et de leur laisser une carte de visite en précisant que ce ne fut pas facile mais qu'ils l'ont fait de bon cœur.

CHIEN – Crocs 10, Mouvements 10 - BD 2, RM 1, Vit. 10, PV 12 (crocs 1d4+1). Il n'est pas nécessaire de le combattre. Un test Difficile en Contrôle Animal peut réussir à le calmer.

Patron, Une Bière !

Les personnages arriveront finalement aux Bières. L'établissement, comme annoncé, ne porte en extérieur aucun signe distinctif. Une petite porte donne accès à une salle propre mais dans laquelle la température n'excède pas douze degrés, quel que soit le moment du jour ou de la nuit. De la journée, il n'y a pas grand monde dans la taverne. La nuit, la foule ne se presse pas mais la plupart des tables sont occupées.

La salle présente au premier regard l'apparence d'une salle commune de taverne tout ce qu'il y a de plus normale. En un peu plus calme toutefois. A votre arrivée, vous notez cependant que toutes les têtes se tournent vers vous et que les murmures cessent. Vous ne pouvez vous empêcher de remarquer que les clients de sont pas monsieur tout le monde. Près de l'entrée, une femme particulièrement maigre a deux orbites béantes à la place des yeux. Elle tient un verre de liquide rouge dans lequel vous ne voulez pas voir un globe oculaire. Plus loin, une sorte de gros chien est assis à même une chaise. Ses deux pattes arrières touchent pourtant le sol et il vient de lever une choppe. Le reste de la population locale est à l'avenant, à l'exception d'une vieille dame visiblement un peu isolée qui ne présente aucun signe de malformation quelconque. Au bar, un homme... Oui, ce doit être un homme, vous regarde en affichant ce qui semble être un visage chaleureux. « Bienvenue aux Bières, mes amis ».

Igor, le tenancier des Bières, n'aime guère parler de ses clients si l'on pose trop de questions. C'est le seul endroit de la ville dans lequel on leur permet de boire un verre tranquillement sans se frotter la

jugulaire d'un air de reproche. Il accueillera poliment les personnages mais ne les encouragera pas à faire leur enquête. Si on lui montre la boîte d'allumettes, il acquiescera et reconnaîtra qu'elle vient bien de son établissement « *mais j'en donne moi-même des dizaines chaque semaine* ». Si les personnages ont la bonne idée de faire la description de Dilbert à Igor, celui-ci le reconnaîtra formellement :

« Oui ! Je me souviens. Un homme en cote de mailles. C'était le soir du Bal des Vampires. Il y a tout juste une semaine (si les personnages se sont rendus tout de suite aux Bières). Une soirée à thème réservée aux noctambules. La duchesse Von Ildeback était particulièrement en beauté ce soir-là. Le type dont vous parlez est entré et s'est figé sur place. On l'a littéralement vu changer de couleur. Il a fait demi-tour, a titubé, et est sorti lentement, l'œil vide. Il n'a pas dit un mot de tout ce temps, mais une fois la porte soigneusement refermée, on a tous entendu un hurlement dément, suivi de plusieurs autres, de moins en moins audibles au fur et à mesure qu'il s'éloignait. Je suis même sorti voir si tout se passait bien, mais il avait disparu. »

Les personnages peuvent en déduire avec raison que Dilbert a perdu la sienne (de raison) et a erré sans but dans les rues de la cité jusqu'au Tambour où il est tombé d'épuisement. Mais cela n'explique pas ce qu'il était venu faire là, et en possession d'une boîte d'allumettes de la maison.

Si les personnages sont assez fins, ils estimeront peut-être que c'était là que devait se trouver l'un des objets recherchés. Igor avouera, si on lui remet la liste, posséder de la bière de Quatricks en canettes.

« Oui, c'est un client un peu spécial, un certain Crocodile Max. C'est un loup-garou originaire de Quatricks, et il ne supporte pas la bière d'Ankh-Morpork. J'ai donc fait venir du nouveau continent quelques canettes de ce produit. En règle générale, je n'en vends qu'à lui, mais si vous insistez et participez aux frais de transport, je veux bien aller vous en chercher une. »

Igor acceptera cinquante sous pour une canette, mais les offres supérieures sont les bienvenues. Laissez les personnages faire la première offre, pour voir. Igor leur remettra alors une canette de Triple Bœuf, une bière typique d'Ecksecksecks. Si vous trouvez que les personnages se débrouillent un peu trop facilement et ne prennent pas leur mission au sérieux, prétendez donc que Igor a tout vendu au loup-garou en question et qu'il faut donc aller chercher les canettes chez lui, dans un manoir d'Ankh. Si par contre ils piétinent lamentablement et ne pensent pas à questionner Igor quant aux objets à trouver, le lycanthrope peut très bien venir au bar commander une « *Bonne canette comme à la maison* ».

Premier Objet

Cette petite mise en train permettra aux personnages de trouver assez facilement le premier objet, s'ils font preuve d'un peu de logique et ont de la suite dans les idées. Pour les autres, c'est un peu à vous de voir comment vous allez procéder. Les indications qui vont suivre seront nettement moins directives que le début. Il s'agira de l'analyse de différentes méthodes utiles pour se procurer les autres objets réclamés par Ulysse. Les joueurs en trouveront peut-être d'autres, aussi intéressantes. Ne les rejetez pas si elles peuvent procurer de bons moments de jeu. Quitte à les faire échouer lamentablement.

Le Fer De Lancre

Il n'y a à Ankh-Morpork que deux endroits où l'on peut se procurer un morceau de météore lancastrienne. La Guilde des Alchimistes et la petite échoppe de Jell, un honnête commerçant nain en pierres précieuses. La Guilde travaille bien entendu sur un tas d'expériences à base de cette pierre, mais il ne leur en reste pas beaucoup, les sorcières de Lancre ayant veillé à ce que l'on ne vienne plus piller quoi que ce soit sur la colline des Danseurs (voir *Nobliaux et Sorcières*). Il est donc peu probable que les Alchimistes acceptent de céder un caillou de la taille d'un poing aux personnages, même si ceux-ci proposent un pont d'or (financé par Ulysse de la Fontecosse). Quant à Jell, un nain propre sur lui et amoureux de son métier (un nain, quoi), il se montrera réticent tant que l'on aborde pas le problème des fonds.

La Guilde des Alchimistes : celle-ci change souvent de place, ayant une furieuse tendance à exploser. Actuellement, elle se tient à l'angle de la Rue des Rémouleurs et de l'Allée des Petites Victoires. Les personnages doivent faire preuve de déduction pour faire le lien avec la pierre météoritique, puisque la Guilde ne possède aucun catalogue de ses matières premières dans le commerce. Un test en Connaissance de la Guilde (Alchimistes) peut se révéler utile. Il existe ici plusieurs façons d'entrer en possession de l'objet : le voler (assez difficile car les Guildes sont des entreprises très protégées doublées d'internats ou des gardiens veillent la nuit aussi bien pour éviter les cambriolages que pour surveiller les étudiants) ou négocier. Plusieurs plans de cambriolage peuvent cependant marcher : s'y rendre en plein jour pour un prétexte quelconque comme un comité de quartier, demander à voir les stocks pour déterminer s'il y a un danger pour le voisinage et subtiliser ce qu'il faut au passage, une opération commando...

Pour le négoce, il faudra se montrer convaincant. Il ne reste plus beaucoup de pierre météoritique aux Alchimistes et ils rechigneront vraiment à en céder aux personnages. Ils peuvent par contre être

intéressés à la perspective d'une découverte fondamentale pour la science, la pierre philosophale et la transmutation du plomb en or s'ils en cèdent juste la taille d'un poing aux personnages... A eux de jouer finement le coup.

Jell le Lapidaire : Jell sera plus facile à convaincre. Il pensait pouvoir réaliser un beau bijou à partir de cette pierre, mais il n'en est rien : dès qu'il en approche ses outils, ceux-ci restent collés à l'objet et il faut presque les casser pour les retirer. Il feindra cependant l'écœurement si les personnages lui proposent de lui en racheter. Pas à moins de cinquante piastres en tous les cas. Bien entendu, il est également possible aux personnages de tenter une entrée par effraction, la nuit venue, pour dérober le précieux caillou ferreux. Dans ce cas, n'oublions pas qu'ils risquent d'avoir affaire à la Guilde des Voleurs si cela s'ébruite. Les personnages Voleurs devront quant à eux remettre une part équitable de leur butin à leur guilde... Bon à savoir. Les personnages peuvent apprendre l'existence de Jell en se promenant, en posant de bonnes questions à des connaisseurs en minéralogie...

La Pierre en elle-même : la roche météoritique de Lancre émet un puissant champ magnétique qui attire tout objet en métal d'au plus le poids du caillou. Pour les objets plus lourds, c'est le caillou qui se jettera sur eux. Un personnage en armure, par exemple, risque fort de voir le caillou lui sauter au plastron. Un test en Tour de Force est nécessaire pour le retirer et le tenir éloigné. Au travers d'un sac en cuir, par exemple, l'effet est nettement atténué.

En visite à Lancre : Si les personnages le souhaitent, ils peuvent bien entendu aller s'approvisionner à la source. Mais outre la perte de temps conséquente, d'autres difficultés peuvent survenir. Durant le voyage, tout d'abord, avec les attaques de diligences, et sur place ensuite, car ni les habitants de Lancre ni les sorcières du lieu ne laisseront des étrangers approcher des Danseurs, les pierres dressées faites de ce matériau magnétique et qui empêchent l'accès à notre monde des elfes. Si les personnages se lancent dans une telle expédition, prévoyez une séance de jeu complète et documentez-vous sur la région de Lancre et ses habitant(e)s si particulier(e)s.

Le Pyramidion

Sur le Disque-Monde, la plus grande pyramide connue ne se trouve pas dans le pays des pyramides, mais bien en Tsort. Un peu comme si sur Terre, les Etats-Unis avaient décidé de bâtir un édifice plus grand que celui de Kheops. Simplement pour montrer qu'ils pouvaient faire mieux. Mais il n'y a qu'une pyramide en Tsort et son pyramidion est un peu lourd. Dans le Jolhimôme, il y a des pyramides de toutes tailles et leurs pyramidions

peuvent parfois être tenus à bout de bras. Le Jolhimôme est réputé pour ses constructions funéraires et les personnages associent souvent ce pays aux pyramides. Une fois de plus, il ne sera cependant pas nécessaire de monter une expédition jusqu'en des pays lointains pour se procurer un pyramidion du Jolhimôme.

Killbilly, un ancien bâtisseur du Vieux Royaume, a émigré à Ankh-Morpork lorsqu'il fut décidé que plus aucune pyramide ne serait construite le long du Jolh. Killbilly a voué son existence aux pyramides et est persuadé qu'il ne sait rien faire d'autre. Il tient actuellement un petit commerce d'antiquités rue des Archers à Ankh-Morpork, dans un quartier proche des Abattoirs. Comme tous les commerces de l'endroit, celui-ci est placé sous la coupe d'une bande de racketteurs, la Bande à Bodo. Bodo est un troll rien moins que stupide mais qui a une idée fixe : faire de l'argent. En étudiant la société humaine, il a trouvé que le racket seyait manifestement à la communauté troll : ils en imposent et n'ont souvent même pas besoin de frapper pour obtenir ce qu'ils demandent. Bodo dirige une bande de pillards plus ou moins affiliés à la Guilde des Voleurs, ce qui explique que l'on ait laissé ce réseau s'installer.

Dans son commerce, Killbilly continue de construire de petites pyramides en modèles réduits, qu'il vend à des clients qui veulent des souvenirs du Jolhimôme sans se déranger jusque là. Mais en grand secret, dans les caves de son magasin, qui communiquent avec les anciens égouts d'Ankh-Morpork, Killbilly a commencé l'édification d'une nouvelle pyramide, certes pas aussi grande que celles de son pays natal, mais mesurant tout de même six mètres de haut. L'architecte compte s'y enfermer lorsqu'il sentira la Mort venir.

Peu importe quand les personnages arriveront à la rue des Archers, ils rencontreront Bodo et ses deux hommes de mains, occupés à défoncer la porte de l'échoppe de Killbilly « Aux Souvenirs Du Jolhimôme Sans Avoir A Se Déranger Pour Aller Jusque-Là ».

Comment apprendre l'existence de Killbilly : Si les personnages se renseignent dans la société artistique de la ville, ils apprendront l'existence d'un petit artisan passant pour un spécialiste des pyramides à Ankh-Morpork, un travailleur immigré mais charmant. Ils peuvent aussi passer par hasard devant la boutique ou encore tomber sur une publicité (Killbilly est affilié à la Guilde des Marchands). Ils peuvent aussi trouver un petit restaurant de spécialités du Vieux Royaume et s'adresser à la communauté jolhimôme.

La Bande A Bodo

Bodo craint le Guet. Ce qui est assez fâcheux pour un petit patron du crime. En fait, il ne craint pas tant la plaque que son frère de sang, Détritus. Le

troll le plus bête du Disque est aussi le demi-frère de Bodo, et il ne supporte plus, depuis qu'il travaille dans le Guet, que son frère commette des délits. Etrangement, si l'on menace Bodo de faire appel au Guet, le troll se confondra en excuses et suppliera de n'en rien faire. Il frappera ensuite ses complices à mort pour éviter qu'ils n'en parlent autour d'eux. Bien entendu, si les personnages foncent tête baissée en espérant le vaincre en combat singulier, c'est une autre paire de manches.

BODO – Mains Nues 13, Tour De Force 14, Mouvements 6 - BD 3, RM 1, Vit. 4, PV 40 (protection 1d6). Bodo frappe avec ses poings nus (1d8). Bodo possède des vêtements de luxe pour une valeur de 18 piastres et une bourse contenant deux rubis d'une valeur de cinquante piastres chacun.

COMPLICES – Armes Blanches 10, Mains Nues 8, Mouvements 7 – BD 2, RM 2, Vit. 6, PV 17-21. Ils utilisent des épées courtes (1d6).

Le combat n'est évidemment pas la meilleure solution dans cette affaire. Appeler le Guet en serait une excellente, jouer finement le coup n'est pas idiot, d'autant plus que Bodo et ses sbires ne sont pas des lumières. S'ils n'interviennent pas, les personnages assisteront à la mise à sac du magasin de Killbilly et à la sortie, un quart d'heure plus tard, des trois malfrats, les bras chargés de reproductions de pyramides. Pendant l'attaque, l'artisan s'est réfugié dans sa cave (à laquelle on accède par une trappe dissimulée, test en Observation ou en Fouille), qu'il a truffé de pièges à la manière des anciennes pyramides de son pays. Il s'est caché dans sa pyramide personnelle et en a fermé la porte. Le problème est qu'il ne parvient plus à en sortir. Avec un test en Observation, un personnage peut entendre de faibles martèlements en provenance du sous-sol s'il entre dans le magasin.

La porte de la pyramide est scellée et il faudra donc trouver un moyen efficace pour l'ouvrir (essayer de l'ouvrir en l'enfonçant, pas exemple, nécessite une réussite critique et probablement une épaule démise). Utiliser un levier et faire pression peut marcher (Tour de Force Difficile). Un personnage troll ne devrait pas avoir trop de mal.

Une fois libéré, Killbilly, un petit homme usé comme du parchemin à la petite barbe blanche sur une peau bronzée, sera redevable aux personnages. Il leur proposera un modèle réduit de pyramide du Jolhimôme. Mais les personnages lui demanderont sûrement le pyramidion de sa pyramide personnelle. L'artisan devra être convaincu de la bonne cause de ce don. C'est son tombeau personnel, après tout. Et il y tient plus qu'à sa vie. Prétendre qu'il sera le clou d'une exposition universelle, par exemple, serait une excellente idée. Le pyramidion de cette pyramide fait trente centimètres sur trente et quinze de haut. Il est constitué d'argent massif et pèse dix kilos.

Bougre-de-Sagouin Jeanson

L'architecte et l'inventeur le plus connu du Disque, à l'exception peut-être de Leonardo da Quirm, s'appelle Bougre-de-Sagouin Jeanson. En fait, son vrai nom est Bergholt Stuttley Jeanson. Son surnom lui est venu de ses premiers commanditaires. Jeanson a un problème avec les proportions. Ses œuvres sont toutes magnifiques, mais sont soit ridiculement petites, soit démesurément grandes. A Ankh-Morpork, les plus connues sont le Colosse de Morpork, les Jardins du Patricien, l'Arc de Triomphe et le Service de Table de Snapcase le Fou. Il y a aussi le Grand Orgue de l'Université Invisible ainsi qu'au même endroit : les Lessiveuses et la Salle de Bains de l'Archichancelier. Ulysse de la Fontecosse veut une œuvre inédite de B.S. Jeanson. Quelque chose qui puisse également être exposé dans un musée, et qui exclut donc les édifices de plus de quelques mètres.

La difficulté est bien entendu de trouver quelque chose d'inédit. Inédit ne veut pas nécessairement dire inconnu. Aussi, une bonne investigation devrait donner des résultats. Il est possible de se renseigner auprès de la Guilde des Inventeurs, de la Guilde des Architectes, auprès de l'un ou l'autre musée existant en ville... On apprendra alors que B.S. Jeanson, décédé depuis quelques années, a cédé à la communauté une petite boîte contenant sa dernière invention. C'est du moins ce que prétend la rumeur. Où la trouver ? C'est là que le bât blesse. Personne ne le sait. Mais certains experts savent que le notaire de la famille Jeanson était un vampire du nom de Don Diego (on peut également donner son adresse, il a pignon sur rue, mais on peut aussi en apprendre plus sur lui aux Bières).

Don Diego - 89, Rue De La Vega

Sis rue de la Vega, le cabinet de Don Diego est un immeuble assez particulier.

Quelle n'est pas votre surprise arrivés en face de l'adresse mentionnée. Au 89 rue de la Vega se dresse un mausolée, constitué d'une simple arche couverte à laquelle on accède par un portail métallique dont les pointes représentent des chauves-souris aux ailes déployées et qui abrite des escaliers qui descendent dans l'obscurité, faiblement éclairés par des torches disposées à intervalles réguliers. Une petite stèle de marbre est gravée du message suivant, à gauche de l'entrée : « Don Diego – « Ne Vous Faites Pas De Mauvais Sang » Notaire ».

Les escaliers débouchent dans un large couloir sombre et décoré comme une cathédrale, les vitraux en moins. Des torches et des braseros illuminent l'endroit, jetant plus d'ombres qu'ils n'en chassent. Au bout d'un moment d'errance, ou quelques

secondes après qu'un personnage appelle, une charmante jeune dame se présente.

Il s'agit de Luce, la fille de Don Diego qui se trouve également être sa secrétaire. Elle est une vampire elle aussi et a pour tic de se passer continuellement la langue sur les canines. Elle fera patienter les personnages un moment, prétendant que le notaire est sorti. Une petite heure passera avant qu'un bruit ne survienne dans la pièce d'à côté. Don Diego est rentré sous sa forme de chauve-souris et s'est métamorphosé un peu trop tôt en humain, si bien qu'il est tombé par terre. Il s'époussettera encore la cape lorsqu'il rendra visite aux personnages dans la salle d'attente.

Ils passeront donc dans le bureau. Le notaire est assis dans un fauteuil qui semble assemblé avec des pièces de cercueil. Son capitonnage est mauve, comme tous les tissus de l'endroit. Don Diego a été le notaire de la famille Jeanson et a bel et bien reçu le coffret de Bougre-de-Sagouin par legs testamentaire. B.S. Jeanson voulait le léguer à la communauté, mais Don Diego s'est dit que la communauté, ça ne voulait rien dire et qu'il n'était pas concevable de découper le coffret en un million de morceaux pour en distribuer un bout à chaque habitant d'Ankh-Morpork. Il l'a donc gardé sous clé dans sa réserve. Il refusera de le donner aux personnages, même si ceux-ci parlent du projet de musée. Il faut soit que le coffret soit dérobé (difficile puisque le notaire et sa fille, deux vampires puissants, habitent le cabinet et ne sortent qu'à tour de rôle), soit que les personnages prouvent que la communauté, c'est eux. Ils peuvent par exemple faire circuler une pétition les nommant représentants de la communauté (500 signatures devraient suffire). A eux de se montrer imaginatifs. La manière forte est bien entendu déconseillée. Au cas ou, voici les profils des deux vampires.

DON DIEGO – Armes Blanches 10, Mains Nues 10, Mouvements 8 - BD 3, RM 3, Vit. 7 (12 sous sa forme de chauve-souris), PV 31. Don Diego se battra à coups de griffes et de morsures (1d4) s'il est séparé de sa rapière (1d6).

LUCE DIEGO – Armes Blanches 9, Mains Nues 12, Mouvements 8 – BD 2, RM1, Vit. 8 (12 sous sa forme de chauve-souris), PV 21. Luce ne se bat qu'à mains nues (1d4).

Le coffret se trouve dans la réserve, une sorte de chambre forte souterraine, dont la porte (dissimulée derrière la bibliothèque de l'étude) s'ouvre via un mécanisme sous le bureau (Observation, Fouille ou Mécanique). Là se trouvent quelques œuvres d'art, des paperasses traitant des legs des riches familles d'Ankh-Morpork depuis des générations... Et un petit coffret en bois nu, fermé par un gros cadenas. La clé est attachée au cadenas par une petite corde. Le coffret ne semble pas peser bien lourd et si les personnages ont la mauvaise idée de lui faire subir de mauvais traitements (secouer, jeter par terre...),

ils entendront un petit « dzing » en provenance de l'intérieur.

Une fois le coffre ouvert, les personnages découvrent (non sans émotion, on s'en doute), une œuvre inédite de B.S. Jeanson. Il s'agit d'un palais des glaces miniature. Un petit labyrinthe de miroirs à l'échelle d'une mouche. L'objet mesure 20 centimètres de long sur quinze de large pour une hauteur de trois centimètres. Les parois extérieures sont de verre transparent et à l'intérieur, les couloirs sont réfléchissants.

Se Faire Le Clown

La tradition veut que chaque maquillage de clown professionnel, c'est à dire de clown affilié à la très stricte Guilde des Fous et Drilles d'Ankh-Morpork, soit unique et transmis de génération en génération. Un clown ne confie pas son maquillage à n'importe qui et c'est sans doute ce qu'il a de plus précieux, de son point de vue du moins. Chaque clown possède un œuf peint en blanc sur lequel il aura dessiné, ou sur lequel celui qui le lui a cédé aura dessiné son maquillage.

A Ankh-Morpork, tous les maquillages officiels sont conservés dans le Musée de la Guilde, au centre du bâtiment. Des étagères entières sont recouvertes d'œufs peinturlurés. Des générations de clowns ont porté ces maquillages et ont souffert mille morts pour leur faire honneur.

Tout cela, les personnages se le sont fait expliquer par Ulysse de la Fontecosse, mais si le groupe compte un personnage clown, ce ne sera pas nécessaire. Si le petit malin pense par contre à donner son œuf à Ulysse, il ira à l'encontre des règles de sa guilde et risque fort de s'en voir exclu. A moins qu'il ne s'agisse d'un rebelle dans l'âme, ce serait aller à l'encontre d'une bonne interprétation du personnage. Il ne faut pas oublier que l'exposition de toutes ces pièces sera permanente et qu'il ne s'agit pas non plus d'apporter un faux à Ulysse (il s'en douterait presque à coup sûr).

En fait, cette mission consiste en gros à convaincre la Guilde de donner un œuf aux personnages. On peut toujours tenter d'en voler un, bien entendu, mais si par la suite un clown visite l'exposition et reconnaît l'œuf volé (les clowns sont très physionomistes), cela pourrait faire scandale et Ulysse se retournerait contre les personnages.

Une visite à la Guilde s'impose de toutes les façons. Visiter la Guilde des Fous est toujours une expérience fascinante. Chaque porte ou rencontre réserve une surprise (tarte à la crème sur ressort à l'entrée, seaux placés au-dessus des portes entr'ouvertes, coussins péteurs, boutons piégées, mains factices...) alors que tous les étudiants apparaissent terrorisés sous leur masque ou leurs grelots. Certains portent même les traces de sévices corporels. S'ils en font la demande en y

mettant les formes, les personnages seront reçus par le Docteur Leblanc, chef de la Guilde. Celui-ci écoutera attentivement la requête des personnages et acceptera de leur remettre un œuf inusité (parce que son maquillage faisait peur aux enfants, pensez au maquillage de Gene Simmons, le bassiste du groupe Kiss) uniquement dans le cas où ils parviendraient à le faire rire d'une bonne blague. Cette scène peut être très amusante à jouer, mais aussi stressante, car Leblanc n'accordera que trois tentatives aux personnages, après quoi, il refusera de leur prêter plus d'attention. Demandez à vos joueurs de cogiter sur les blagues qu'ils connaissent, en sachant qu'il est nécessaire de les adapter à l'univers du Disque-Monde. A chaque tentative, le Docteur Leblanc et son comité d'experts (trois clowns triés sur le volet) devront être convaincus du caractère drôle de la blague. En gros, le raconteur devra réussir un test sous sa Séduction (Relations) ou sous son Jeu D'Acteur (Arts). Veillez toutefois à modifier les chances de réussite selon que la blague corresponde plus ou moins aux canons de la Guilde. A savoir que seules les blagues validées par elle sont considérées comme « drôles ». Les histoires trop novatrices, trop alambiquées, trop modernes ne seront pas bien perçues du tout. S'ils s'en tirent bien, les personnages reviendront avec un œuf à maquillage.

Un Chapeau De Mage

A Ankh-Morpork, les mages indépendants sont rares. Non parce qu'ils seraient persécutés par ceux de l'Université, mais parce qu'ils préfèrent devenir membres de la faculté pour bénéficier des quatre repas par jour, d'une chambre avec vue sur la promenade et d'une franche camaraderie. Les mages considèrent leur chapeau avec importance, et se placent d'ailleurs souvent en dessous de ceux-ci. Juste en dessous. Impossible de persuader un mage de vous donner son chapeau pour aller l'exposer n'importe où. Même dans un musée. Même pour de l'argent. Même pour un bon repas.

Comment trouver un chapeau de mage à emporter ? Il existe bien entendu des ateliers de confection de chapeaux. Les mages ne sont pas nécessairement de bons chapeliers. Mais Ulysse demande un chapeau ayant servi. Un vrai chapeau de mage. Il existe donc une nouvelle fois un choix entre l'illégalité (attendre un jeune étudiant à la sortie du Tambour Rafistolé pour lui voler son chapeau, par exemple, on n'imagine pas que le groupe osera entrer dans l'Université Invisible pour y dérober un chapeau) et la diplomatie : convaincre un mage de donner son couvre-chef aux personnages.

En réalité, un seul mage est prêt dans tout Ankh-Morpork à se séparer de son chapeau. Et ce mage n'est autre que le Bibliothécaire. Tous les mages ont un chapeau et puisque le Bibliothécaire est un mage qui, en des jours mémorables, fut un être

humain, il possède probablement un chapeau, quelque part. Le Bibliothécaire aime bien entendu son chapeau et n'a pas réussi à le détruire (pour éviter quiconque le reconnaisse). Il le cache bien soigneusement dans la Bibliothèque, entre des livres de garde extrêmement dangereux. Il fréquente le Tambour avec assiduité et les personnages l'ont d'ailleurs rencontré au début de l'aventure. Feront-ils le rapprochement, cela n'est pas gagné. Mais vous pouvez bien entendu les mettre sur la voie. En échange d'une pleine caisse de bananes, d'un sac de cacahuètes ou d'un grimoire rare, le Bibliothécaire acceptera de céder son chapeau aux personnages. Le savoir sous verre dans un musée, sans aucun lien possible pour remonter jusqu'à lui le soulagera d'un grand poids. L'échange se déroulera de nuit, le long de l'Université, où il se passe toujours des choses étranges.

Dialoguer avec un orang-outang est un exercice périlleux. Tout mage dans le groupe des personnages parviendra à comprendre globalement ce que dit le Bibliothécaire, s'il a fait ses études à l'UI. Les autres personnes devront réussir un test en Langue Etrangère (Orang-Outang) (Sciences) pour le comprendre.

On peut imaginer que les personnages veuillent soumettre leur requête aux dirigeants de l'Université. Ils rencontreront alors Mustrum Ridculle, peu désireux de voir ses mages exposés en vitrine dans un musée.

Un Poème De Créosote

Les personnages iront-ils jusqu'à Al-Khali pour chercher un poème de l'homme le plus riche du Disque-Monde ? A vous de voir comment ils se débrouillent dans les autres quêtes d'objets. Si vous estimez que la partie file trop vite, maintenez que c'est nécessaire. Si par contre vos personnages ont déjà éprouvé les pires difficultés à trouver le reste de la commande, soyez plus indulgents. S'ils se rendent au Palais du Sériph, les personnages ont de fortes chances de ne pas rencontrer Créosote et de se retrouver dans une fosse aux serpents selon les directives du Vizir. Le Sériph sera cependant très intéressé par l'idée de voir l'un de ses poèmes exposé dans un musée d'Ankh-Morpork et accueillera très bien les personnages s'ils parviennent jusqu'à lui.

Mais il existe bien entendu un manuscrit de Créosote à Ankh-Morpork. Al-Khali compte bien entendu une ambassade dans la cité et celle-ci dispose d'une assez jolie collection de poèmes du dirigeant bien aimé. Aux personnages de réussir à se faire accepter dans l'ambassade sans passer pour des espions ou à y pénétrer de nuit, comme des voleurs si la Guilde n'y voit pas d'inconvénients. L'ambassadeur, un jeune homme maniéré et sans doute attiré par les hommes, appréciera

particulièrement les arguments d'un mâle au Charisme au moins égal à 7. Il ne devrait pas poser trop de problèmes pour donner un poème de Créosote à un tel personnage. Attention toutefois aux incidents diplomatiques ! Si l'ambassade (ou l'ambassadeur) subit quelque préjudice que ce soit, cela sera rapporté au Patricien qui risque de ne pas voir la chose d'un très bon œil. Il mènera son enquête et tombera fatalement sur les personnages. Tant pis pour eux.

Le poème ramené par les personnages sera le suivant :

« Oh danseurs du désert,
Vous qui si gracieux,
Mangez des dattes au dessert,
Et vous montrez dociles,
Sauf quand vous êtes en colère,
Ne vous faites donc pas de bile,
Avec vos bosses et vos manières,
Vous les chameaux restez si agiles. »

Un Panier Bien Rempli

Lorsque les personnages auront récupéré tous les objets et les auront restitués à Ulysse, celui-ci leur paiera la somme convenue. A noter que les personnages peuvent venir chercher leurs piastres au fur et à mesure qu'ils recouvrent les objets. Ulysse les félicitera s'ils se sont bien comportés, mais ne manquera pas de les juger sévèrement s'ils ont causé des troubles. Björn, son majordome, a de bonnes relations avec certains indicateurs de la rue et donne souvent des pièces aux mendiants, ce qui lui permet d'en apprendre beaucoup sur ce qui se passe en ville.

Une fois que tout aura été réuni, Ulysse procédera aux derniers aménagements de son musée et l'ouvrira au public au cours d'une soirée inaugurale qui réunira le tout Ankh-Morpork. C'est l'occasion rêvée pour les personnages de se faire des relations, de trouver des protecteurs ou des employeurs pour une prochaine mission. Si le Maître du Jeu le désire, un événement supplémentaire peut se passer lors de cette soirée : le vol d'un objet, un assassinat ou une bagarre entre représentants de la communauté naine et ceux de la gent troll.

Conclusions

Le scénario est nettement orienté vers l'enquête et la discussion. Les personnages devront raisonner avec logique et un peu en dehors des sentiers battus pour un jeu de rôle fantastique. Les éléments de l'enquête sont simples et plutôt basés sur ce que l'on ferait nous, terriens, dans notre monde si l'on était confrontés à une telle aventure. Bien entendu, chaque situation peut dégénérer en une bagarre généralisée. Si les personnages volent tous les objets dont ils ont besoin, la Guilde des Voleurs se mettra en chasse et lors de la cérémonie d'ouverture

du musée, certains dignitaires reconnaîtront les objets volés.

Le scénario est volontairement libre et ouvert dans le sens où une enquête ne doit pas être trop rigide, trop influencée. Mais c'est à vous, Maître du Jeu, de savoir si cela vaut la peine de laisser gamberger vos joueurs. De petits coups de pouce peuvent être les bienvenus par moments, à condition de ne pas en abuser. N'hésitez pas à investir ce scénario de votre empreinte personnelle. Essayez de rendre l'atmosphère aussi dense que possible, presque suffocante comme doit être celle d'Ankh-Morpork. Vos personnages ne connaissent peut-être pas très bien la cité et il faut qu'ils la perçoivent comme un monstre tentaculaire plutôt que comme une dizaine de rues reliées les unes aux autres. Evitez des raccourcis du style « vous y arrivez rapidement et sans mal » mais décrivez plutôt les traversées de la cité, laissez-vous guider par votre imagination et ajoutez des éléments si vous estimez que cela manque d'action. Attaques de bandits, camelots, contrôle du Guet pour activité suspecte, bagarre de taverne, lycanthropes... Ce ne sont pas les dangers qui manquent à Ankh-Morpork.

Selon la façon dont vos joueurs se sont impliqués, récompensez-les dignement en PE. Deux points par objet retrouvé, dix au final et quelques-uns pour différents coups d'éclat (max 30).

Et enfin : amusez-vous ! Le Disque-Monde est là pour ça.