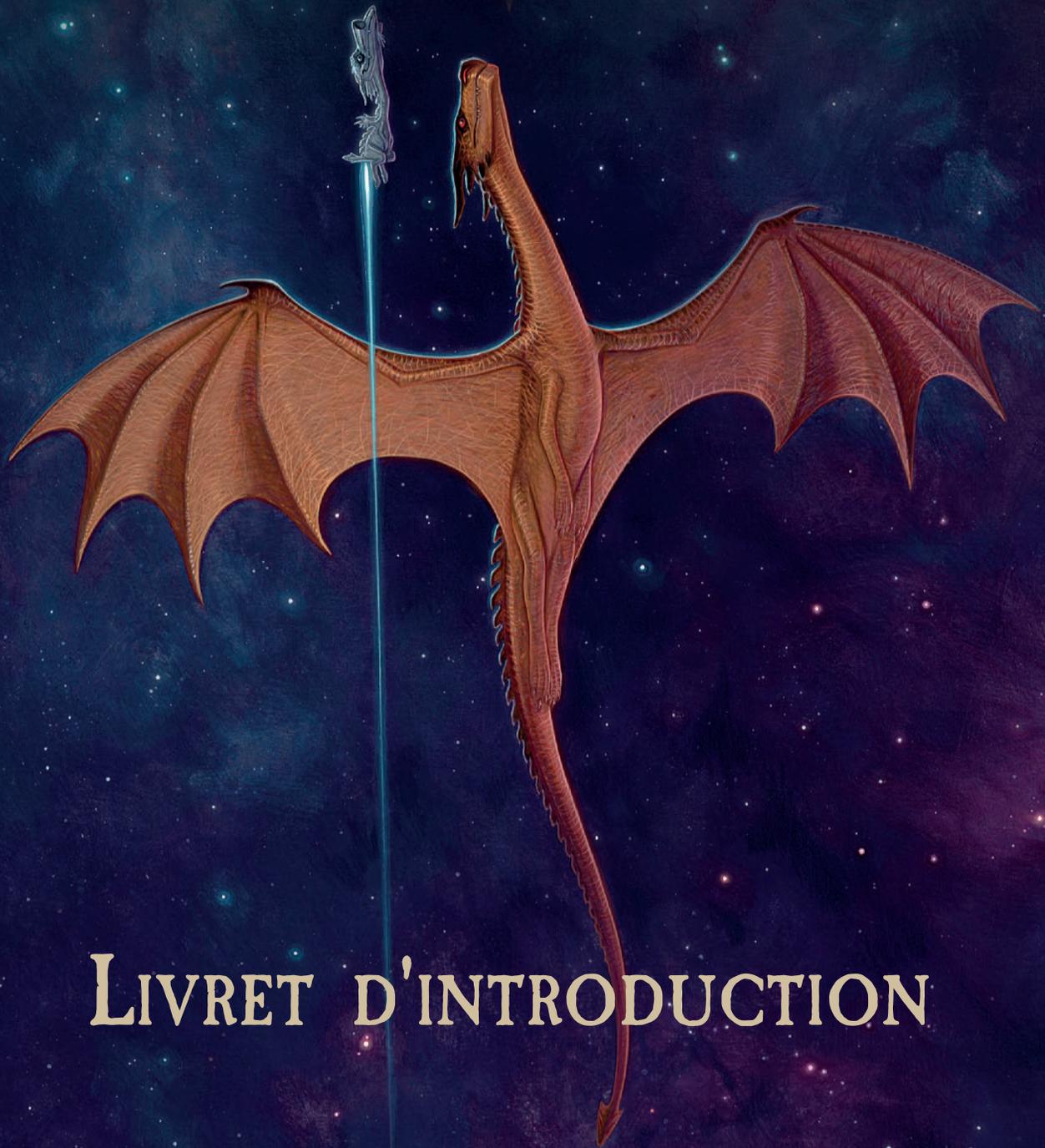


ARKHANE ASYLUM

TERRY PRATCHETT
DISQUE-MONDE
AVENTURES À ANKH-MORPORK



LIVRET D'INTRODUCTION

TERRY PRATCHETT

DISQUE-MONDE

AVENTURES À ANKH-MORPORK

CRÉDITS

Concepteur en chef
Andrew Douthwaite

Design/développement supplémentaire
Jack Caesar

Rédaction
Andrew Douthwaite, Jack Caesar,
Bryce Johnston

Supervision éditoriale
Bryce Johnston

Conception graphique
Leigh Woosey, Michal E. Cross, Mark Whittington

Direction artistique
Rocio Martín Pérez

Illustration de couverture
Paul Kidby

Illustrations intérieures
Paul Kidby, David Benzal

Illustrations architecturales des pages
David Benzal

Relecture
Stuart Gorman

Direction de projet
Daniel Lade

MODIPHUS ENTERTAINMENT

Agent créatif en chef
Chris Birch

Agent en charge
des opérations
Rita Birch

Directeur de la gestion
Cameron Dicks

Direction de la marque
Samantha Webb

Direction des services
créatifs
Jon Webb

Direction du
développement produit
Blažej Kubacki

Direction financière
Luc Woolfenden

Direction créative en chef
Kieran Street

Direction logistique
et production
Peter Grochulski

Chef de la direction
artistique
Rocio Martín Pérez

Direction artistique
Ariel Orea

Coordination du studio
Rocio Martín Pérez

Photographe
Fátima Martín Pérez

Direction des design 3D
Jonny La Trobe-Lewis

Designers 3D en chef
Joana Abbott,
Domingo Diaz
Fermín, Chris
« Crispy » Peacey

Direction de la
conception plastique 3D
Colin Grayson

Conception 3D
Ben de Bosdari,
Sean Bullough

Peintres studio
Callum France,
Rosie Williams

Conception des
terrains studio
Julian Jeratsch

Direction de la
conception graphique
Akha Hulzebos

Principal concepteur
graphique
Michal E. Cross

Concepteurs graphiques
Jane Robertson,
Stephanie Toro,
Chris Webb,
Mark Whittington,
Leigh Woosey

Producteur audio et vidéo
Steve Daldry

Direction du
développement
et de l'édition
Bryce Johnston

Direction éditoriale
Robert Hebblethwaite

Concepteurs de jeux
Jack Caesar,
E M Moriarty

Assistant communauté
et design
Dom Westerland

Assistant planning
et design
Justin Talsma

Développement 2d20
Nathan Dowdell

Assistants design JDR
Andy Douthwaite,
Jess Gibbs

Chef du développement
produit
Blažej Kubacki

Direction des projets
et événements
Daniel Lade

Direction des projets
et process
Gavin Dady

Direction de projets
Jamie MacKenzie,
Ben Maunder,
Jim Johnson,
Haralampos Tsakiris

Directeur en chef des
opérations et de la
logistique
John Wilson

Gestionnaire usine
Martin Jones

Agents en chef de
la production
Drew Cox,
Warwick Voyzey

Principaux agents
de production
Jake Pink,
Miles Turner

Agents de production
Thomas Bull, Rebecca
Cartwright, Louis
Hartley-Edwards,
Jake Skinner-Guy,
Christopher Leigh

Équipe d'assemblage
Elaine Elizabeth
Hughes, Nichola
Jones, Michelle
Richards

Concepteurs d'outils
Luke Gill,
David Hextall,
Anthony Morris

Community Managers
Lloyd Gyan,
April Hill

Relations publiques
Sophie May

Gestion des traductions
et de l'édition
Matt Timm

Gestion de la distribution
et des comptes clefs
Gary Moore

Gestion des comptes
des ventes
Matt Vann-Hinton

Coordination marketing
Shaun Hocking

Responsable marketing
Shareef Dahroug

Assistant marketing
Georgie Reeve

Chef service client
Chris Dann

Représentante service
client
Jagdeep Thiara

Assistante des opérations
Stephanie Catala

Gestion de la boutique
en ligne
Apinya Ramakomud

Analyse financière
Valya Mkrtychyan

Responsable des comptes
fournisseur
Ofelya Mnatsakanyan

Spécialiste des comptes
client et coordination
financière
Hollie Shepperson

Tests
Georgina Coles,
Dave Gregory, Matt
Harker, James Hewitt,
Ed Holwell, Roo
Irving, Duncan Saxby
Monday, Kyle Purkiss,
Jonathan Trowsdale
"Troj"

Avec tous nos
remerciements à:
Louis « Johnny Board
Games » Wilkins,
sans qui...

ARKHANE ASYLUM PUBLISHING

Directeur de publication
Mathieu Saintout

Secrétaire d'édition
Fabien Marteau

Directeur artistique
Christopher Guénard

Traduction

Sandy « Weatherwax » Julien, d'après Patrick Couton

Patrick Couton pour tous les termes relatifs au Disque-
monde et toutes les citations des romans de ce cycle.

Relecture
Olivier Larue

Office manager
Sabrina Beaufls

Moyens généraux
Raphaël Crouzat

Remerciements
Mireille Rivalland et Yann Olivier des éditions
L'Atalante pour leur aide sur ce projet

La traduction française est basée sur les ouvrages de Terry Pratchett, traduits pour L'Atalante par Patrick Couton, dont les copyrights sont les suivants :

Tout Ankh-Morpork, © Librairie L'Atalante, 2014

Tout le Disque-monde, © Librairie L'Atalante, 2017

Les Archives d'Ankh-Morpork vol. 1, © Librairie L'Atalante, 2020

Les Archives d'Ankh-Morpork vol. 2, © Librairie L'Atalante, 2021

Disque-monde, le Vade-Mecum nec plus ultra, © Librairie L'Atalante, 2023

MODIPHUS®
ENTERTAINMENT

Modiphus Entertainment Ltd.
39 Harwood Rd,
London SW6 4QP,
United Kingdom

info@modiphus.com | www.modiphus.net



Arkhane Asylum Publishing
contact@arkhane-asyllum.fr |
www.arkhane-asyllum.fr

© 2025 Dunmanifestin Limited, tous droits réservés. Sous licence de Terry Pratchett®. Discworld® et Terry Pratchett® sont des marques déposées de Dunmanifestin Limited. Toutes les marques sont utilisées sous licence. Le logo Modiphus® est une marque déposée de Modiphus Entertainment Ltd. © 2025 Arkhane Asylum Publishing pour la version française.

Il s'agit d'une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes ou des événements, passés ou présents, est purement fortuite et involontaire, à l'exception des personnes et des événements décrits dans un contexte historique.

SOMMAIRE



INTRODUCTION 5

Qu'est-ce que le Disque-monde ?.....	5
Ankh-Morpork	6
Ton du jeu	7
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?	8
Des dés et des MJ	8
Comment se présente le système ?	9
De quoi avez-vous besoin ?	10
Des crayons et du papier.....	10
Des dés	10
De l'imagination	10
Calembourres et jeux de mots	11
Amis	11
Le temps	11

RÈGLES DU JEU 13

Les scènes	13
Les tests	14
Tenter un test	14
Tests de groupe	15
Une chance sur un million.....	15
Personnages et traits	16
Chance	17
Les traits dans les tests	17
Conséquences	18
Exemple de partie	19

PAS DE FUMIER SANS FEU 21

Introduction	21
Début de l'aventure	22
Aperçu de l'aventure	22
Que se passe-t-il ?.....	22
Le mobile.....	22
Lieux essentiels	23
Les Décapes (rive est)	23
Le fleuve Ankh	23
Sombrepuits (rive ouest).....	23

Le Sanctuaire du Soleil pour dragons malades de dame Ramkin	24
Rue Morphique, les Décapes	24
Sanctuaire du Soleil, intérieur.....	25
Des dragons... ..	25
... manquent à l'appel.....	25
La Lampe aux Aiguilles	26
Rue Morphique, les Décapes	26
Lampe aux Aiguilles, intérieur.....	26
Le Disque-Monde et le Seau	28
Rue de la Lueur, les Décapes.....	28
Le Disque-Monde	28
Le Seau.....	29
Pont Bâtardi	30
Pont Bâtardi, surface	30
Sous le pont	31
Grand final	32
Le Chariot	32
Poursuite.....	33
Bougnat et fils	34
Rue Garde-quai, Sombrepuits	34
Bougnat et fils	34
La pension de Mme Ethin	36
Rue Gardemidi, Sombrepuits	36
Pension de Mme Ethin (Chambre 24b).....	37
Pierre sur pierre	38
Allée Ciremèche, Sombrepuits	38
Pierre sur pierre, intérieur	38

PERSONNAGES PRÉTIRÉS 41

FICHE DE RÉFÉRENCE..... 48





INTRODUCTION

QU'EST-CE QUE LE DISQUE-MONDE ?

« Dans un ensemble lointain de dimensions récupérées à la casse, dans un plan astral nullement conçu pour planer, les tourbillons de brumes stellaires frémissent et s'écartent... »

Voyez...

La tortue la Grande A'Tuin apparaît, Elle fend d'une brasse paresseuse l'abîme interstellaire, ses membres pesants recouverts d'un givre d'hydrogène, son antique et immense carapace criblée de cratères météoritiques. De ses yeux vastes comme des océans, encroûtés de chassie et de poussière d'astéroïdes, Elle fixe le But Ultime.

Dans son cerveau plus grand qu'une ville, avec une lenteur géologique, Elle ne songe qu'au Fardeau.

Une bonne partie du fardeau est évidemment due à Bérilia, Tubul, Ti-Phon l'Immense et Jérakine, les quatre éléphants géants dont les larges épaules bronzées par les étoiles soutiennent le disque du Monde que la longue cataracte enguirlande sur son vaste pourtour et que surplombe le dôme bleu layette des Cieux. »

— La huitième couleur

Le Disque-monde est le décor des romans que l'on doit à la plume – ou plutôt au clavier – de Sir Terry Pratchett. On les retrouve sur les étagères de bibliothèque de presque tous les lecteurs de fantasy et de maintes boutiques d'occasion. Cet univers s'est créé autour d'une quantité de récits, avec une géographie plutôt floue et une chronologie à laquelle on ne peut pas vraiment se fier. Il s'agit d'un lieu où les personnages cherchent à mener leur train-train quotidien, mais sont constamment interrompus par les besoins d'une intrigue quelconque. Un lieu où les nains regardent les trolls de travers, où les vampires regardent les loups-garous de travers et où les habitants d'Ankh-Morpork aimeraient bien passer ne serait-ce qu'une journée sans faire l'objet d'un des regards de travers en question.

C'est un univers « où les dieux jouent avec les vies des hommes, sur un plateau qui est à la fois aire de jeu et le

monde entier », pour citer le roman *Les tribulations d'un mage en Aurient*.

Bien que vous ne soyez sans doute pas des dieux, *Aventures à Ankh-Morpork* vous permet assurément de considérer les humains, nains, trolls, gargouilles, Igors, zombies et autres merveilleuses créatures diverses et variées qui vivent dans le Disque-monde comme vos jouets. Bon, peut-être pas tout le Disque, mais le secteur malodorant répandu dans les plaines de Sto et que l'on a baptisé Ankh-Morpork.

Le Disque-monde occupe une place spéciale dans bien des cœurs et des imaginations de toute la Sphère-monde. Le privilège nous est donné de lui permettre de se déployer sur les tables de jeu physiques et virtuelles des fans d'aujourd'hui et d'hier. Et nous espérons bien lui rendre justice.



ANKH-MORPORK

« Ankh-Morpork ! Cité braillarde de cent mille âmes ! Et – le Patricien s'en fit la réflexion – de dix fois plus d'habitants. »

— *Au guet !*

Tapie sur la terre noire et fertile des plaines de Sto, entourée de champs de choux à perte de vue et traversée en son milieu par le fleuve Ankh (qu'on ne peut qualifier de cours d'eau que dans la mesure où il se déplace légèrement plus vite que les terres environnantes), cette grande ville très ancienne existe depuis des millénaires. Bâtie et rebâtie à maintes reprises, elle essuya des invasions (en laissant entrer les envahisseurs, en les assimilant et en leur faisant les poches au passage), plusieurs guerres civiles et bien trop d'incendies pour qu'on les dénombre, en raison de la vieille tradition morporkienne qui consiste à bâtir les maisons en petit bois bien sec couvert de chaume, le tout isolé à la poix.

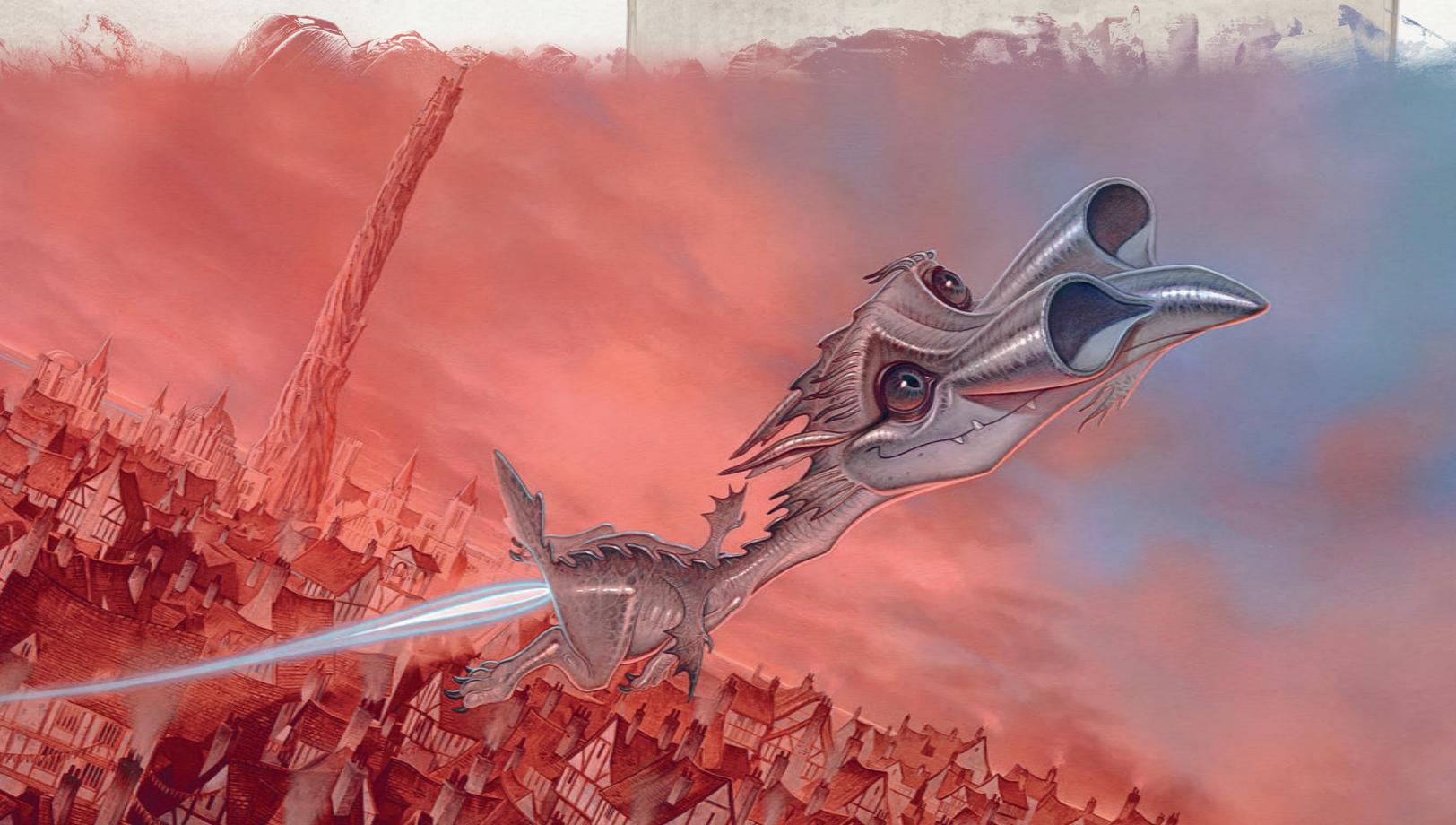
La ville prospère sous l'administration méticuleuse du Patricien, le seigneur Vétérini. L'une de ses résolutions les plus éclairées consista à encourager la Guilde des

Voleurs à se manifester et à se déclarer au public pour participer aux banquets civiques et à la gestion de la ville, partant du principe que quitte à subir le crime, autant s'arranger pour qu'il s'agisse d'un crime organisé.

Et la ville perdure. Elle ne devrait pas, mais les faits sont là. Vétérini est parvenu à convaincre les guildes qu'il est légèrement préférable aux autres options. Depuis son entrée en fonction au poste de Patricien, Ankh-Morpork a connu bien des changements, dont la résurgence du Guet. Après s'être réduit comme peau de chagrin à une poignée d'individus qu'aucun patron sain d'esprit n'aurait songé à employer et encore moins à prendre au sérieux, il s'agit aujourd'hui d'une police efficace aux ordres du commissaire divisionnaire Samuel Vimaire. Son maigre effectif se dresse entre les honnêtes et probes habitants d'Ankh-Morpork et euh... eh bien, eux-mêmes. Et tous les voleurs non déclarés*, bien évidemment.

Le Guet fait respecter la paix, encore que beaucoup se demandent où exactement, et à présent les guildes passent un peu plus de temps à intriguer les unes contre les autres que contre le Patricien. Aujourd'hui, tout fonctionne. Si on n'y regarde pas de trop près.

** En fait, ce qu'un voleur non déclaré peut espérer de mieux, c'est de se faire pincer par le Guet. Ceux que la Guilde des Voleurs trouve en premier s'exposent aux retombées les plus tranchantes de la justice, ou les plus contondantes en fonction de ce que les membres de la guilde ont sous la main sur le moment.*



Mais au fait, quand a lieu cet « aujourd'hui » ? Ankh-Morpork est passée par une longue et sordide histoire enchaînant une quantité infinie d'aujourd'hui qui ne nous intéressent pas : c'est de l'Aujourd'hui du présent que nous nous soucions. Il se situe au tournant du siècle de l'Anchois. Au siècle de la Roussette, les habitants d'Ankh-Morpork ont assisté à maints bonds en avant – ou de côté – en matière de société et de technologie. Des dragons leur ont atterri dessus, et de multiples tentatives d'assassinat ont visé d'importants personnages parmi lesquels – et non des moindres – le Patricien lui-même et Sir Samuel Vimaire. Cette année nous guette l'anniversaire de la vallée de Koom (la seule bataille de l'histoire où les deux camps s'étaient mutuellement tendu une embuscade), une des nombreuses causes de l'antique rancune qui oppose les nains et les trolls.

Ankh-Morpork est passée du statut de site d'incendie quasi permanent à celui de métropole florissante, habitée par des espèces de tailles et d'aspects aussi variés qu'époustouflants*.

Pour ceux qui connaissent les romans du Disque-monde, cet Aujourd'hui spécifique se situe aux alentours des événements narrés dans *Timbré* et *Jeu de nains*. La vallée de Koom se dresse comme un menaçant iceberg sur la route de l'histoire, la compagnie sémaphorique de l'interurbain presse les clic-clac comme des citrons au nom du profit, et un certain escroc baptisé par des parents gâteux, voire malavisés, exerce ses talents très spécifiques sans trop se soucier des anges.

Le Présent d'*Aventures à Ankh-Morpork*, c'est ça.

TON DU JEU

Notre but, dans ce jeu, consiste à reproduire cette qualité indéfinissable propre au Disque-monde à votre table de jeu. Il ne s'agit pas avant tout d'explorer des donjons ou d'affronter des dragons**. Ni de se déplacer de 9 m pour infliger 12 points de dégâts à un monstre. Il n'existe pas de règles de combat, d'ailleurs. La violence et le conflit sont certes monnaie courante à Ankh-Morpork, mais ce n'est pas sur eux que se concentre le récit. Il s'intéresse plutôt aux personnages, au monde et aux mots. Les gens y sont définis par des traits et non des chiffres. Le monde et les joueurs se disputent le contrôle du récit tandis que le narrativium s'infiltré et s'écoule partout, poussant délicatement l'histoire vers une conclusion satisfaisante.

Finalement, nous encourageons les joueurs à tordre et biaiser la langue française au-delà des limites généralement considérées comme raisonnables. Terry Pratchett employait les mots de manière inattendue pour réaliser des combinaisons et en extraire des significations amusantes, hilarantes et souvent tout à fait déraisonnables. Nous vous encourageons vivement à l'imiter. Et plus vous trouverez de jeux de mots lamentables, mieux ce sera.

OUTILS DE SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE

Il existe tout un éventail d'outils de sécurité émotionnelle destinés aux joueurs de JDR débutants. Ceux qui en ignorent l'existence ou l'usage seront ravis d'apprendre qu'il s'agit 1 – d'outils, 2 – qu'ils sont conçus pour assurer votre sécurité, 3 – que cette sécurité est essentiellement d'ordre émotionnel. Une explication moins facétieuse consiste à dire qu'il existe des moyens pour chaque participant de s'assurer que tous les autres passent un bon moment. Personne (joueur ou MJ) ne devrait jamais se sentir gêné, troublé ou bousculé pendant la partie. Les personnages peuvent être gênés ou bousculés, mais les personnes réunies autour de la table devraient quant à elles profiter du récit sans regretter d'être venues.

Il existe bien plus de ressources consacrées à cet objectif que nous n'en pourrions mentionner ici. Une méthode consiste à évoquer ensemble les sujets potentiellement délicats avant que la partie ne commence et à souligner ce que chaque joueur accepte de voir « à l'écran », préfère laisser « hors champ », voire souhaite ne pas inclure du tout. Il s'agit d'une pratique baptisée « les lignes et les voiles » (Ron Edwards), sur laquelle vous pouvez vous renseigner davantage sur internet. Une autre repose sur le système de la « carte X » (Jon Stavropoulos) : elle consiste à remettre à chaque joueur une carte (ou un autre objet) qu'il peut brandir lorsque la partie dévie vers des domaines qui le dérangent. Lorsqu'un joueur tend sa carte X, le MJ passe la scène sans qu'il soit besoin d'en parler ou de définir pourquoi. Vous trouverez bien d'autres outils de sécurité émotionnelle sur internet.

*L'essentiel reste toutefois ceci : **communiquez entre vous**. Discutez avant la partie afin de veiller à ce que tout le monde soit sur la même longueur d'onde et, si quoi que ce soit devient gênant, arrêtez la partie. Aucune explication n'est nécessaire sur le moment : demandez simplement à faire une pause, à remonter un peu le temps ou à appliquer la méthode qu'a choisie votre groupe pour gérer les sujets délicats. Vous êtes tous des êtres humains et vous devriez considérer les limites de chacun avec respect. Rappelez-vous que ces outils sont là pour garantir que tout le monde s'amuse.*

* Et qui ne brûle désormais que par intermittence.

** Les dragons des marais, plutôt petits, ne se montrent pas particulièrement redoutables, du reste. Et compte tenu de leur propension naturelle à exploser lorsqu'on les surprend, il faut s'attendre, en cas d'affrontement, à finir avec des aventuriers très déçus et légèrement grillés qui déambulent en retirant des bouts de dragon de leurs cheveux d'un air un peu honteux.

QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE ?

Avant de passer aux règles proprement dites, il paraît judicieux de prendre un peu de recul pour se demander : qu'est-ce qu'un jeu de rôle (JDR) ? Comme le nom l'indique, il s'agit d'un jeu où l'on interprète un rôle. Chaque joueur endosse celui d'un personnage au sein du monde (le Disque-monde en l'occurrence) afin de raconter une histoire avec ses amis par le truchement dudit personnage.

La majorité des jeux de rôle, celui-ci compris, réunissent deux types de participants. La plupart sont des joueurs, tandis que l'un d'entre eux sera qualifié de « meneur de jeu ». Les joueurs interprètent des personnages (auxquels on a ingénieusement attribué le nom de « personnages joueurs » ou PJ). Le meneur de jeu (MJ) se charge quant à lui de gérer le reste du monde. Il joue tous les autres personnages du jeu, tous les personnages non joueurs (PNJ) auxquels les PJ parlent, avec lesquels ils interagissent, et même ceux qu'ils croisent ou ignorent, en plus du monde lui-même. C'est lui qui narre le résultat des actes des PJ et les réactions du monde, et lui encore qui décide de ce qui se passe ensuite. À lui d'agiter les accroches de scénario sous le nez des PJ, d'adopter des voix ridicules, d'inventer des rebondissements et de permettre au récit de s'incarner à la table.

Il est important de noter que même si le MJ entrevoit mieux ce qui se passe que les joueurs, les JDR constituent des expériences de narration collaboratives avant tout. Chacun influence et oriente l'histoire grâce aux actes de son personnage. Le MJ écoute les joueurs, se focalise sur les aspects du monde et de l'intrigue qu'ils apprécient et les développe pour eux, mais l'intrigue ne lui appartient pas davantage qu'à eux.

L'objectif d'un JDR consiste à raconter une histoire autour d'une table, physique ou virtuelle, avec des amis. Rassemblez un groupe de personnes avec qui vous vous entendez, et lancez-vous dans l'aventure délirante et parfois émouvante qui fait les bonnes parties !

DES DÉS ET DES MJ

Le MJ est censé être le participant qui en sait un peu plus que tous les autres à la table. Il voit un peu mieux qu'eux la direction que le récit pourrait prendre. Pourrait. En effet, le récit pourrait se diriger vers ce qu'il a prévu, mais aucun plan ne survit au contact avec les joueurs. Ceux-ci ne cessent d'altérer et de dévier l'intrigue jusqu'à ce qu'elle n'ait plus grand-chose à voir avec sa forme d'origine et que le MJ soit forcé de se livrer à de périlleuses acrobaties mentales pour comprendre comment ils sont passés du point A au point 3.2 pour aboutir au Venezuela.

Il existe toutefois un élément sur lequel le MJ exerce davantage de contrôle, dans une certaine mesure : le ton. Discutez-en avec vos joueurs avant la partie. Certains groupes souhaiteront accueillir à bras ouverts les aspects loufoques et abracadabrants du Disque-monde. D'autres préféreront se plonger dans les intrigues politiques où baignent les autorités d'Ankh-Morpork, et d'autres, plus nombreux encore, auront envie d'une partie qui mette surtout en avant le décor littéraire qu'ils connaissent et adorent.

N'oubliez pas que l'univers du Disque-monde tient de la satire, et non de la comédie pure. En dehors de la Guilde des Fous, il n'existe que fort peu de personnages cherchant délibérément à se montrer drôles*. Les passages les plus hilarants des romans du Disque-monde procèdent d'excellents jeux de mots et du sérieux avec lequel les protagonistes abordent les événements qui les entourent, malgré le caractère complètement saugrenu des situations.



* Du reste, même au sein de la guilde en question, il n'existe que fort peu d'individus qui y arrivent.

COMMENT SE PRÉSENTE LE SYSTÈME ?

« Le fer ne contient pas que du fer, mais aussi l'histoire du fer, cette propriété du fer chargée de s'assurer qu'il reste du fer et accomplisse son boulot de fer, et qui n'en fait pas, par exemple, du fromage.

Sans narrativium, le cosmos n'a pas de narration, pas de but ; il n'a pas de destination. »

— *La science du Disque-monde 3*

Le Disque-monde est un univers unique en son genre, et seul un système sur mesure peut lui rendre justice, un système conçu pour faciliter les moments absurdes auxquels les romans du cycle et les JDR se prêtent si bien. Un système capable de souplesse et qui encourage activement les jeux de mots, qu'ils soient lamentables ou réellement tordants. Bref: un système qui vous donne l'impression de VRAIMENT vous trouver dans le Disque-monde. Et c'est ce que nous avons créé*.

Notre système s'appuie sur deux concepts de base :

1. Le Disque a son histoire à raconter, et si on le laisse faire, il la narrera à son idée, comme toujours.
2. Les joueurs souhaitent modifier cette histoire pour qu'elle convienne mieux à leurs propres attentes.

Le Disque-monde lui-même obéit à certaines règles propres aux récits, et des mages à la pointe du progrès ont découvert qu'un élément que l'on trouve en abondance dans le Disque-monde participait à ce phénomène : le narrativium.

C'est avec ce narrativium que les joueurs vont devoir se colleter s'ils souhaitent définir leur propre histoire dans un monde qui croule sous les récits.

Ils devront se servir de leur personnage et de leurs dés comme outils pour battre le narrativium pendant qu'il est chaud et lui imposer la forme qu'ils désirent. Mais prudence cependant : parfois, le narrativium vous cogne en retour.

** Enfin, avec un peu de chance. Nous ne voudrions vraiment pas être obligés de renvoyer Andy dans la fosse aux scorpions, même si l'endroit semble exercer un effet particulièrement stimulant sur son imagination.*



DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN ?

Vous aurez besoin de quelques accessoires pour jouer à *Aventures à Ankh-Morpork*. Vous avez sans doute déjà l'essentiel sous la main, même si certains outils plus spécialisés (comme les dés polyédriques, les amis et le temps) sont parfois plus délicats à se procurer.

DES CRAYONS ET DU PAPIER

Un support pour prendre des notes et de quoi les rédiger. La tradition penche pour le crayon et le papier, mais nous sommes au siècle de l'Anchois après tout : optez pour le tout numérique si vous le souhaitez !

Quel que soit votre support de prédilection, prendre des notes permet à chacun de se rappeler ce qui s'est passé, qui a dit quoi et quel nom grotesque porte ce PNJ que le groupe a adopté pour forcer le MJ à prendre La Voix Idiote pendant toute l'aventure.

DES DÉS

Un ensemble complet de dés polyédriques (un d4, un d6, un d8, un d10, un d12, un d20 et un d100) pour rater... euh, pour effectuer les tests. Le nom de chacun indique le nombre de faces qu'il comporte. Par conséquent, d4 désigne un dé à quatre faces, d20 un dé à vingt faces, et vous comprenez certainement tous les autres, encore que le d100 échappe un peu à cette définition par pur esprit de contradiction : il s'agit en fait de deux d10 qu'on lance en même temps, le premier donnant les dizaines (10, 20... 100) et le second les unités (1-10). Cela dit, le d20 et le d100 ne servent qu'à tirer sur les tables : on ne les utilise pas vraiment pendant la partie. Par conséquent, vous n'en aurez pas besoin dans le cadre de ce livret.

Les dés injectent un peu de hasard dans votre récit. Tout ne se déroulera pas systématiquement comme vos personnages le souhaitent. Le narrativium que contiennent les dés du Disque peut décider que vous n'étiez tout simplement pas destiné à réussir dans votre entreprise, et il vous faudra donc trouver une autre méthode pour arriver à vos fins.

DE L'IMAGINATION

Le JDR nécessite une certaine dose d'imagination de la part des joueurs comme du MJ. Le récit sera influencé par tous les participants, et nécessitera peut-être un peu d'imagination pour décoller.



d4



d6



d8



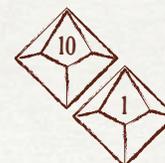
d10



d12



d20



d100



CALEMBOURRES ET JEUX DE MOTS

Aucune séance de jeu d'*Aventures à Ankh-Morpork*, et aucun livre du Disque-monde, du reste, ne serait complet sans quelques savoureux calembourres et jeux de mots. Préparez-vous à trafiquer, dénaturer et torturer la langue française pour qu'elle serve vos objectifs, ou tout simplement pour provoquer quelques éclats de rire.

AMIS

Dans ce domaine, on ne peut rien faire pour vous*. Il convient de rassembler trois à six individus partageant les mêmes valeurs et prêts à endurer les pires jeux de mots tout en vivant une aventure où ils écumeront les venelles historiques et les voies jonchées d'ordures d'Ankh-Morpork. Vous pouvez bien évidemment jouer avec autant de personnes que vous le souhaitez, mais au-delà de cinq joueurs, prendre des décisions et veiller à ce que chacun ait l'occasion d'occuper le devant de la scène à un moment devient exponentiellement difficile. Dans l'autre sens, se limiter à deux joueurs à la table restreint la capacité à rebondir sur les propositions

des autres et à propulser le récit dans des directions inattendues (et amusantes).

LE TEMPS

Aventures à Ankh-Morpork est conçu comme un jeu de narration court, ou comme trou normand au milieu d'une forme de jeu en campagne de longue haleine. L'aventure que vous trouverez ici ne devrait vous prendre qu'une séance de jeu, soit trois à quatre heures, ce qui vous permettra d'avoir un aperçu du jeu au prix d'un investissement minimum de votre part. Vous trouverez des conseils pour ceux qui souhaitent jouer sur le long terme, mais le système de base a été conçu pour imiter les romans du Disque-monde : une aventure isolée plutôt qu'une longue saga impliquant un bijou volé et énormément de marche à pied.

** À moins que nous ne fassions partie de votre cercle d'amis, auquel cas... salut, qui c'est? Ça fait un bail, je sais, il faudrait qu'on se revoie un de ces quatre. La semaine prochaine? Non... non, la semaine prochaine, on est un peu occupés. Le 25, ça t'irait? Non? Bon, on t'envoie un petit message et on pose une date, promis!*





RÈGLES DU JEU



Petite note avant d'entrer dans le vif du sujet. Il s'agit d'un livret d'initiation, aux règles dégraissées au maximum pour permettre à votre personnage de battre le pavé aussitôt que possible. Nous avons donc choisi d'en écarter certains aspects. Vous y trouverez toutefois des personnages prêtirés (p. 41) ainsi qu'une aventure où vous mettre dans le pétrin (p. 21) parce que la prévenance compte parmi nos nombreuses qualités.

Il convient en outre de noter que la sortie du jeu final approche, et qu'« il y a plus d'un jupon entre la robe et la culotte », comme Nounou Ogg ne manquerait pas de le faire remarquer. Une partie du contenu de ce petit ouvrage risque donc de changer un peu dans la version définitive.

LES SCÈNES

Le déroulement du jeu se divise en scènes, exactement comme les romans du Disque-monde. Chacune représente un moment isolé. Elle a lieu dans un endroit bien particulier, à un moment bien particulier et avec des individus bien particuliers. Le MJ met en place la scène pour les joueurs, puis raconte comment le comportement des PJ l'affecte. Une fois que les joueurs ont fait ce qu'ils voulaient (ou ce qu'ils peuvent), le MJ passe à la suivante. Une scène peut durer quelques minutes, heures, jours, semaines, mois, années, décennies ou même millénaires si vous le souhaitez, mais la plupart de celles de ce livret ne devraient pas s'étendre sur plus d'une heure au maximum.

Une fois la scène mise en place, les joueurs voudront commencer à la trafiquer. Pour ce faire, ils se serviront de leurs personnages (les personnages joueurs ou PJ, pour être précis) et des dés pour agir et effectuer des tests. Enchaînez les scènes avec un minimum de cohérence et en voiture Simone* ! Ça y est, vous avez pondu un récit rien qu'à vous !

** Même si vous voyagez plutôt à bord du véhicule de votre tonton Simon Fortidubras.*



LES TESTS

Dès que les joueurs cherchent à réaliser une tâche susceptible d'échouer lors d'une scène, ils doivent effectuer un test ! Qu'il s'agisse de se faufiler en douce, de se livrer à des négociations politiques délicates ou de battre un nain à un jeu de boisson, tous les tests se résolvent de la même façon.

TENTER UN TEST

Le déroulement du test comprend toujours les mêmes étapes :

1. *Déclarez une action.*
2. *Justifiez l'action au moyen des traits.*
3. *Le MJ désigne le dé de résolution.*
4. *Opposez le dé de résolution au dé de narrativium.*
5. *Demandez de l'aide (optionnel).*
6. *Résolvez le test (pas optionnel).*

Déclarez une action

Le joueur annonce ce que son personnage cherche à faire. Si le MJ pense qu'il lui faut effectuer un test pour y parvenir, on passe à l'étape suivante.

Justifiez l'action au moyen des traits

Le joueur qui a déclaré l'action décide quel trait de sa fiche de personnage il exploite pour justifier son action. Nous vous encourageons à magouiller avec le sens de vos traits et à les utiliser de la façon la plus exagérée possible pour justifier des actions qui ne devraient avoir aucun rapport.

Le MJ désigne le dé de résolution

Le MJ décide quel dé servira pour le test : d4, d6, d10 ou d12. Si le joueur a proposé une justification inattaquable ou si l'action est tout à fait dans les cordes de son PJ, il s'agit du d12. Si le PJ ne sait manifestement pas ce qu'il fait et que la tentative de justification tient à

peine debout, on utilise le d4. Le d6 et le d10 se situent entre ces extrêmes, au choix du MJ. C'est aussi lui qui décide des conséquences en cas d'échec au test.

Opposez le dé de résolution au dé de narrativium

Le joueur lance le dé de résolution choisi par le MJ en fonction de la situation. Le MJ lance quant à lui le dé de narrativium (le d8). On compare ensuite les résultats. Si celui du dé de résolution est supérieur, le PJ a réussi. Si c'est le résultat du dé de narrativium le plus élevé, le PJ a échoué et risque à présent d'endurer des conséquences imprévues sous forme de rebondissements, de nouveaux traits ou les deux à la fois.

En cas d'égalité, le PJ arrive à ses fins, mais subit également les conséquences sous forme d'un nouveau trait, d'un rebondissement ou des deux.

Demandez de l'aide (optionnel)

Si le test échoue, un PJ présent dans la scène peut dépenser un point de Chance pour tenter d'intervenir. L'opération présente toutefois un risque, car la conséquence d'un éventuel échec s'aggrave d'un cran, et le deuxième personnage s'expose lui aussi aux retombées du test qu'il subira avec celui qui a réalisé le test d'origine. S'il souhaite toujours intervenir, il dépense un point de Chance et répète les deux premières étapes (en expliquant comment il s'y prend et en justifiant son action), puis lance le dé de résolution choisi par le MJ. Son résultat remplace celui du dé de résolution d'origine. Si le test échoue encore ou aboutit à une égalité, les deux PJ subissent des conséquences bien pires !

Le MJ ne relance pas le dé de narrativium lorsqu'un autre PJ décide d'intervenir, mais il peut à tout moment du test décider de le relancer en se justifiant au moyen d'un des traits d'un PNJ. Ce deuxième résultat remplace alors le premier. Le MJ ne peut toutefois recourir à cette méthode qu'une fois par test.

Résolvez le test (pas optionnel)

Une fois les dés lancés, le MJ raconte ce qui se passe, qu'il s'agisse d'un succès retentissant, d'une curieuse impasse ou d'une embarrassante chute dans l'Ankh. Il décrit également les conséquences (p. 18) subies par le ou les PJ en cas d'échec. Si aucun joueur n'est intervenu en faveur du premier lors du test, le personnage d'origine peut dépenser un point de Chance pour réduire d'un cran la gravité des conséquences qu'il endure.

L'agent Grinche Coufourré cherche à obtenir des informations d'un informateur des Ombres alors qu'il est en uniforme. L'action n'a rien de bien sorcier pour lui : pourvu du trait **Nain né et élevé dans les Ombres**, il a des contacts et c'est une tâche de routine. Cela dit, il porte son uniforme : ce qui aurait pu être un d12 s'il était en civil devient un d10.



TESTS DE GROUPE

Il existe deux situations où le test de groupe s'impose, plutôt que les tests individuels. La première survient lorsque tout le monde aspire au même résultat, mais qu'une seule réussite suffit pour l'obtenir, par exemple quand plusieurs personnes cherchent à soutirer à des sources diverses des informations portant sur le même sujet. La seconde, c'est quand tout le monde recherche le même résultat et qu'un seul échec suffit à empêcher le groupe entier de l'atteindre, par exemple quand la bande de personnages cherche à se faufiler sans se faire repérer.

Dans les deux cas, comme pour les autres tests, les joueurs annoncent leur action et leurs traits, et c'est le MJ qui décide quel dé ils lancent (il est d'ailleurs tout à fait normal que plusieurs joueurs lancent chacun des dés différents lors d'un test de groupe). Chaque joueur impliqué lance son dé. Le MJ lance ensuite une seule fois le dé de narrativium et compare le résultat de chacun des dés des joueurs au sien. Puis il raconte chaque résultat.

Dans le cas des tests où tout le monde aspire au même résultat et où une seule réussite suffit, le dé de résolution qui donne le nombre le plus élevé déclenche la résolution la plus avantageuse, en donnant par exemple l'indice le plus pertinent. Tous les autres ajoutent un peu d'atmosphère ou de soutien en cas de réussite, ou sapent un peu la meilleure réussite s'il s'agit d'échecs. Si c'est le dé de narrativium qui donne le meilleur résultat, les joueurs en subissent tous les conséquences, en recevant par exemple des informations incorrectes.

Dans le cas des tests où tout le monde recherche le même objectif et où un échec suffit à empêcher le groupe de l'atteindre, c'est le résultat le moins élevé parmi les dés des joueurs qui détermine l'issue du test.

Un PJ impliqué dans un test de groupe ne peut pas en aider un autre lors de ce test, mais tout PJ qui n'y participe pas directement peut intervenir selon les règles habituelles.



COMBAT

Comme mentionné plus haut, il n'existe pas de règles spécifiques au combat. Si une bataille éclate, on la traite comme n'importe quel autre test, en considérant que le dé de narrativium représente le camp adverse du conflit plutôt que le monde ou l'intrigue en général.

UNE CHANCE SUR UN MILLION

Parfois, les joueurs surprennent le MJ avec un plan rocambolesque si absurde, exagéré ou génial qu'il s'arrête et déclare : « vous avez une chance sur un million, mais ça pourrait bien fonctionner. » Dans ce genre de situation, il peut conclure que le plan des PJ réussit automatiquement. Ce genre de réussite spontanée ne devrait cependant se produire que très rarement. Rappelez-vous que toute tentative visant à forcer le destin pour avoir une chance sur un million est donc condamnée à l'échec.



PERSONNAGES ET TRAITS

Les personnages d'*Aventures à Ankh-Morpork* sont des tas de traits distinctifs assemblés au petit bonheur la chance pour donner l'illusion d'individus complets. À cet égard, ils ne diffèrent pas tant que ça des joueurs qui les incarnent. Ces traits figurent sur votre fiche de personnage, et c'est grâce à eux que les joueurs utilisent leurs PJ pour interagir avec le monde qui les entoure.

Dans le jeu complet, vous aurez l'occasion de créer avec amour un passé complexe et un nom vaguement amusant pour votre personnage. Dans le cadre de ce livret, nous vous fournissons des personnages prêt-à-réviser qui vous permettront de commencer la partie avec un minimum d'effort.

Voici un aperçu de la fiche de personnage et de ce que signifient les informations qu'on y trouve :

1. Le ou les noms de votre personnage, ainsi que ses pronoms.
2. Le groupe auquel il appartient.
3. Son espèce et ses origines.
4. Ses traits ciblés : qui définissent ses expériences spécifiques et la place qu'il occupe dans son groupe.
5. Son essence : sa vision du monde et la façon dont il y réagit.
6. Ses excentricités, les petites bizarreries et autres habitudes insolites qui définissent le personnage.
7. Une brève description du personnage.
8. C'est ici que vous notez les éventuelles conséquences que vous recevez lors de la partie.
9. La section notes est conçue pour recevoir vos notes (étonnant, non ?).
10. La Chance, qui mesure jusqu'où votre personnage peut aller trop loin.
11. Illustration du PJ. Après tout, une image vaut mille mots.

1	NOM : <i>Agent Pierre</i>	(IL)	CHANCE
2	ORGANISATION : <i>Le Guet</i>		/4
3	ORIGINE : <i>Troll élevé par des parents humains affectueux</i>		10
4	TRAITS CIBLÉS : <i>Relations publiques</i> <i>Porte-parole du groupe</i>		
5	ESSENCE : <i>Les gens ne sont pas des objets</i>		
6	EXCENTRICITÉS : <i>Sourire ravageur et physique sculptural</i> <i>Simple mais pas idiot</i>		
7	L'agent Pierre a entendu toutes les mauvaises blagues à propos des trolls. Tout le monde tient les membres de son espèce pour des êtres stupides, violents et cruels. Le fait que cette opinion vienne généralement d'individus stupides, violents et cruels n'offre guère de consolation. Pierre ne s'en préoccupe pas, et aborde chaque personne avec un sourire de diamant (littéralement) et une volonté de compromis salubre. Ses efforts ont fait de lui le visage du Guet pour nombre des habitants d'Ankh-Morpork qui ont entendu parler de lui. Il y en a bien quelques-uns.		11
8	CONSÉQUENCES :		
9	NOTES :		



Tous ces éléments sont des « traits ». Les traits remplacent les valeurs chiffrées plus répandues dans les jeux de rôle et peuvent servir lors d'un test à justifier vos actions. Ils définissent les domaines où votre personnage excelle et ceux qui lui donnent du mal. Ils peuvent servir à influencer le monde et le récit dans lequel évoluent les personnages tout en vous fournissant les informations nécessaires à leur interprétation. La seule exception réside dans la Chance, laquelle témoigne des faveurs que vous accorde la Dame et, par conséquent, du nombre de catastrophes auxquelles vous pouvez échapper avant que le destin ne vous rattrape.

Les personnages ont accès à tout ce à quoi leurs traits se rapportent de près ou de loin. Prenons un exemple choisi totalement au hasard et sans le moindre rapport avec l'aventure de ce livret. Un personnage qui dispose du trait **Le Guet** a accès à tout ce que cela recouvre : un insigne officiel, une cuirasse lustrée, une épée courte (ou une arme plus adaptée à son espèce) et 38 piastres d'Ankh-Morpork par mois plus indemnités. Il en va de même pour tous les traits : un troll se révèle incroyablement fort et plus intelligent par temps froid, un iconographe dispose de tous les outils nécessaires pour que ces fichus diabolins continuent à peindre et quelqu'un qui **se rappelle cette cochonnerie de bon vieux temps** connaît sans doute une ou douze ruelles sombres comme sa poche (à condition qu'on n'ait pas reconstruit par-dessus ou qu'on ne les ait pas murées par nécessité hygiénique).

CHANCE

La Chance mesure votre faveur auprès de la Dame*. On la dépense de deux façons : pour réduire la gravité d'une conséquence et pour aider un autre joueur lors d'un test. Chaque fois, il en coûte un point de Chance, et on ne peut pas en dépenser davantage par test. C'est aux joueurs de décider s'ils préfèrent limiter la casse et réduire les conséquences ou risquer un deuxième jet dans l'espoir d'arracher une réussite.

Pour regagner de la Chance, vous devrez agir de manière à susciter l'intérêt de la Dame. Une interprétation de votre PJ, des idées ou des façons d'exploiter vos traits excellentes, insolites ou tout simplement bizarres peuvent vous rapporter des points de Chance si le MJ le souhaite.

Accorder de la Chance

Le MJ est le représentant de la Dame à la table. En tant que tel, c'est lui qui octroie des points de Chance aux joueurs s'ils se distinguent par leur interprétation, leurs plans loufoques, leurs blagues de premier ordre ou lamentables, et les sévices qu'ils infligent à la langue française. Ce genre de cadeau devrait être assez rare pour que les joueurs comprennent qu'ils l'ont vraiment mérité plutôt que de s'attendre à en recevoir constamment.

LES TRAITS DANS LES TESTS

Tout ce qui figure sur votre fiche de personnage est un trait : vous pouvez même vous servir de son nom si vous

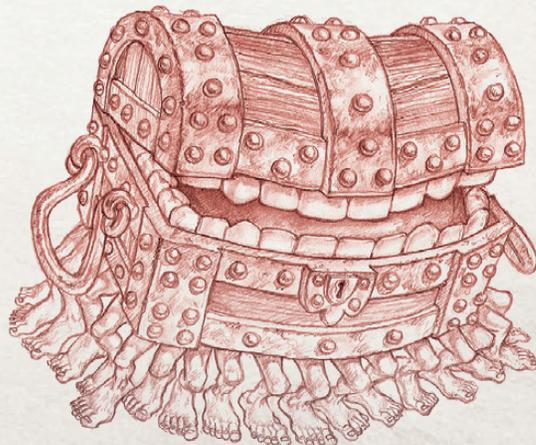
*Un PJ saute par la fenêtre d'un étage en prétextant que son trait **A envie de voir du pays** devrait lui permettre d'atterrir sans trop de mal. Il est en effet impatient de voir du pays, et le pays en question se précipite à sa rencontre. Le MJ lui donne un d10 et décide qu'une justification aussi tirée par les cheveux mérite bien un point de Chance. Toutefois, cette audace n'annule pas le fait qu'il a sauté par une fenêtre sans la moindre précaution. Le joueur obtient un 6 au dé de résolution contre le 8 que donne le dé de narrativium. Le joueur utilise la Chance qu'il vient de recevoir pour réduire la gravité des conséquences, qui passent d'**Au moins une fracture à Des épines plantées là où il ne faudrait pas**. La Dame, intriguée par ce manque de prévoyance tout à fait gratuit, le gratifie d'un atterrissage en (relative) douceur sur un tas de compost plein de ronces qu'il n'avait pas repéré jusqu'alors.*

prenez qu'il témoigne de sa compétence dans le genre de tâche qu'il entreprend. Les traits ne sont pas forcément bénéfiques ou néfastes : ils dépendent de la situation. Par exemple, le trait **J'ai passé plus de temps au Tambour Crevé qu'à la bibliothèque** vous aiderait si vous tentiez de remporter un concours de boisson ou de retrouver un individu louche particulier, mais il aurait tendance à vous handicaper dans le cadre de recherches occultes.

Le moyen le plus simple de comprendre les traits consiste à les imaginer comme suit : « J'ai le trait X, alors je devrais être plutôt doué pour l'action Y. » Cela dit, un des aspects essentiels du style de Pratchett consiste à jouer sur les mots. Par conséquent, non seulement nous nous attendons à ce que vous détourniez, biaisiez, réinventiez et exploitiez les traits avec une mauvaise foi patente, mais nous insistons pour que vous le fassiez afin de les adapter à des situations pour lesquels ils n'étaient pas conçus et de justifier des actions avec lesquelles ils n'entretiennent que des rapports pour le moins ténus, voire aucun.

Lorsqu'il se sert d'un trait pour justifier un test, le joueur doit stipuler dans quelle mesure il servira l'action en question, et c'est ensuite au MJ de choisir la valeur du dé utilisé. Au bout du compte, déterminer la valeur exacte du dé pour un test n'est pas aussi important que de le lancer.

*Le trait de Hamrahan, **Atteint toujours la cible qu'il devrait viser** pourrait servir à justifier un tir en plein dans le mille. Ou il pourrait légitimer, de façon bien plus amusante, un ricochet particulièrement heureux. La main de Hamrahan peut se détacher de son poignet, emportée par ses gesticulations, et s'écraser sur ce qu'il aurait dû remarquer au lieu de chicaner Igorina au sujet des points de suture. Il s'agit dans les deux cas d'une utilisation tout à fait valide du trait.*



* La Dame compte parmi les divinités du Disque, ces entités revanchardes, malgracieuses et trop humaines qui vivent à Dunmanifestine et y jouent avec des vies. Et des dés. Et de petits en-cas à l'occasion.

CONSÉQUENCES

Le truc avec les actions, c'est qu'elles entraînent des conséquences. Celles-ci se manifestent en jeu par un nouveau trait pour les PJ, un renversement de situation, ou les deux. Ces traits, temporaires, ne s'appliquent que tant qu'ils demeurent pertinents : certains disparaissent par eux-mêmes en fin de scène, tandis que d'autres nécessitent un effort si les PJ veulent s'en débarrasser.

Il existe plusieurs degrés de conséquence : **sans conséquence**, **mineure**, **majeure** et **exceptionnelle**.

- ♦ **Les conséquences sans conséquence** entraînent de petits ennuis pour le PJ : se couper avec une feuille de papier, payer une somme indécente pour une saucisse dans un petit pain ou recevoir le trait **A un écriteau** « **Cognez-moi** » collé dans le dos.
- ♦ **Les conséquences mineures** entraînent un ennui pour le PJ : se tordre la cheville, perdre de l'argent aux courses ou recevoir le trait **Fait l'objet d'une rumeur**.
- ♦ **Les conséquences majeures** causent de gros problèmes au PJ et risquent même d'affecter son entourage : traiter le Bibliothécaire de petit singe, perdre l'argent de Chrysoprase au champ de courses ou recevoir le trait **Recherché par la Guilde des Voleurs**.
- ♦ **Les conséquences exceptionnelles** menacent la vie et le gagne-pain du PJ, et le retirent de la scène, voire du récit tout entier. Le MJ et le joueur devraient alors se concerter sur la façon de procéder. Les options comprennent l'expérience de Mort imminente (voire définitive), un avis de recherche lancé par le Patricien, une catastrophe occulte ou toute autre conséquence exceptionnellement grave et appropriée d'un point de vue narratif.

Un PJ peut dépenser un point de Chance lors d'un test pour réduire d'un cran le degré d'une conséquence, à moins qu'un autre PJ n'ait déjà tenté de l'aider lors du test.



EXPÉRIENCE DE MORT IMMINENTE

Étant donné qu'il n'existe pas de « points de vie » dans ce jeu, vous vous demandez peut-être si les personnages meurent, et si oui, comment. En général, il s'agit de la conséquence exceptionnelle d'un test raté. Le jeu complet présentera des règles pour cette situation, mais nous doutons sincèrement que quiconque puisse mourir dans le cadre de cette aventure*. Le MJ reste néanmoins libre d'organiser une petite rencontre avec la Mort si quelqu'un rate complètement un jet de dé crucial, à condition de se rappeler qu'il doit PARLER COMME ÇA.



* Et ne prenez pas ça pour un défi !

EXEMPLE DE PARTIE

Le groupe vient d'arriver au Sanctuaire du Soleil pour dragons malades. Après une brève description, Raphael, qui interprète Pierre, parle avec Rosie Devant-Molei et découvre qu'elle aidera volontiers le Guet dans son enquête, mais qu'il faut d'abord assembler un vrai troupeau de dragons.

Rene, dans le rôle de Grinche, décide d'en récupérer quelques-uns pendant que Pierre poursuit sa conversation. Le MJ, Eleri, décide que l'opération nécessite un test, son issue demeurant incertaine.

Eleri (MJ) : bon, Grinche, quel trait parmi les tiens se prête au rassemblement de dragons ?

Rene : j'ai **Se fond dans le décor**. Ça devrait m'aider à arriver en douce sans qu'ils me remarquent.

Eleri (MJ) : tout à fait. Je dirais toutefois que si tu te fonds parfaitement dans le décor de la rue, la peinture et les pigments que tu portes te compliqueront la tâche si tu veux surprendre les dragons, car ils flairent constamment les substances inflammables dont ils raffolent. Prends donc un d10 dans ce cas. J'ajoute que les conséquences de ce test seront sans doute mineures. Rene obtient un 5 sur le dé de résolution, et le MJ un 6 au dé de narrativium.

Le MJ décrit la scène.

Eleri (MJ) : Grinche, tu aperçois un petit dragon occupé à traîner une botte à moitié rongée sous une charrette à bras. Lentement et prudemment, tu t'approches par-derrière. Au moment où tu arrives à portée de main de la bestiole, elle tend brusquement le cou, affolée. En se cognant au châssis de la charrette, le dragon pousse un couinement de douleur et lâche un petit jet de flammes. Tu entends d'inquiétants bruits de digestion difficile.

Quelqu'un veut aider Grinche ? Rappelez-vous que, dans ce cas, les conséquences passeront au cran majeur.

Aisha, qui joue Hamrahan, décide de tenter d'améliorer la situation.

Aisha : j'ai l'essence **Mieux vaut que ça m'arrive à moi plutôt qu'à toi** ; j'essaie d'intervenir en écartant Grinche du chemin de ce dragon surpris.

Eleri (MJ) : plutôt logique, tu essaies de protéger un collègue dans une situation dangereuse. C'est quelque chose que tu as forcément déjà fait auparavant, d'autant que le trait et l'action collent parfaitement : prends un d12. Dépense un point de Chance pour intervenir et lance le dé.

Aisha lance son dé de résolution. Comme il s'agit toujours du même test, le MJ ne relance pas son dé de narrativium.

Aisha : zut, j'ai fait 6 !

Eleri (MJ) : comme moi, il y a donc égalité. Grinche, tu entends les grondements inquiétants qui proviennent de l'estomac du dragon. Tu sais que les dragons des marais sont réputés pour leur estomac délicat et leur tendance à se transformer en cratères sous l'effet de la surprise. Avec une fascination horrifiée, tu vois le dragon se mettre à loucher tout en émettant d'alarmants hoquets. Une fois, deux fois... un silence... et le monde se met à tourner tandis qu'Hamrahan te plaque au sol une fraction de seconde avant que la robustesse des murs du Sanctuaire du Soleil ne soit mise une fois de plus à l'épreuve. Le petit dragon explose, détruisant la charrette et vous arrosant de son contenu, les résidus de nettoyage des cages à dragon de la veille. Hamrahan, tu as réussi à mettre Grinche en lieu sûr : il est à l'abri de l'averse qui s'abat alors. Malheureusement, sa protection, c'est toi. Tu reçois le trait **Couvert de fientes de dragon**.

Ayant déjà dépensé un point de Chance pour aider Grinche, Aisha ne peut plus en utiliser d'autre pour réduire la gravité de la conséquence du test. Au moins, Hamrahan a obtenu ce qu'il voulait et sauvé Grinche de l'explosion du dragon.

La scène se poursuit et le groupe cherche à résoudre le mystère des dragons volés.



PAS DE S FUMIER SANS FE FU

INTRODUCTION

Bienvenue dans **Pas de fumier sans feu**, une aventure policière pour *Aventures à Ankh-Morpork*. Si vous n'envisagez pas de jouer le rôle du MJ, arrêtez votre lecture dès maintenant ! Le contenu de cette aventure est réservé au MJ et ne devrait pas être partagé au préalable avec les joueurs.

« Y a pas de gris, seulement du blanc pas très propre. J'suis étonnée que vous sachiez pas ça. Et le péché, jeune homme, c'est de prendre les gens pour des objets. Vous compris. Voilà ce que c'est, l'péché. »

— Mémé Ciredutemps

DÉBUT DE L'AVENTURE

Avant d'inviter vos joueurs à choisir un personnage, sachez que la partie se déroulera bien mieux si vous avez lu les règles de la première partie de ce livret et au moins jeté un coup d'œil à cette aventure. Rien ne vous oblige à tout lire, mais un aperçu général du fonctionnement du jeu et de la structure possible du récit vous aidera à gérer l'intrigue sans accroc. Si vous ne devez consulter qu'une partie du texte à l'avance, lisez l'Aperçu de l'aventure ci-dessous.

Une fois que vous avez une petite idée de ce qui vous attend, rassemblez vos joueurs et montrez-leur les personnages disponibles (p. 41). Chacun choisit celui qu'il souhaite jouer et le présente au reste du groupe.

Ensuite, lisez le texte de présentation page 24 pour mettre la scène en place, et vous voici prêt à commencer !

APERÇU DE L'AVENTURE

Les joueurs interprètent des membres du Guet, la police d'Ankh-Morpork. On leur a demandé d'enquêter sur une effraction au Sanctuaire du Soleil pour dragons malades de Dame Ramkin. Pendant qu'ils se renseignent sur ce délit, ils découvrent peu à peu ce qui s'est passé en suivant des indices et en visitant des lieux essentiels (p. 23) en ville. Si votre groupe décide de se rendre ailleurs et que vous vous sentez capable d'improviser d'autres lieux, nous vous y encourageons !

La piste finit par mener au pont Bâtardi (p. 30) où le coupable prépare la dernière étape de son plan. Avec un peu de chance, vos joueurs interviendront à temps pour sauver la situation, ou au moins échoueront de façon assez spectaculaire pour offrir un gros titre racoleur au Disque-Monde.

QUE SE PASSE-T-IL ?

Il y a quelques semaines, on a engagé les architectes de Pierre sur pierre (p. 38) pour qu'ils inspectent le pont Bâtardi (p. 30). Ils ont envoyé un inspecteur du nom de Jean Jeanson, un homme pétri de haine contre les golems et contre ses employeurs. Jean a alors échafaudé un plan, et passé les dernières semaines à la Lampe aux Aiguilles (p. 26), à réfléchir à un moyen de voler suffisamment de dragons pour percer un trou dans le pont. Une fois prêt, il est entré par effraction chez Bougnat et fils (p. 34) pour détourner le chariot de livraison de charbon. Ensuite, ils s'est introduit au Sanctuaire du Soleil (p. 24) où il a dérobé une douzaine de dragons particulièrement explosifs. Il les a ramenés dans ses appartements à la pension de Mme Echin (p. 36) où il prévoit d'attendre la tombée de la nuit avant de se glisser sous le pont Bâtardi (p. 30). Si personne ne l'arrête, il mettra son plan à exécution et fera exploser les dragons.

LECTURES RECOMMANDÉES

Le Guet des orfèvres

Au guet !

La vérité

Tout Ankh-Morpork, Guide touristique exhaustif

LE MOBILE

La majeure partie de cette aventure s'intéresse à la façon dont le groupe découvre le plan de Jean, mais ses raisons sont tout aussi importantes, en particulier pour le grand final.

Jean déteste la façon dont on s'appuie de plus en plus sur les golems et les ouvriers non humains à Ankh-Morpork, au motif que, selon lui, c'est justement la capacité à travailler d'un homme qui le distingue des anthropoïdes (à l'exception notable du Bibliothécaire). Il a récemment perdu son propre emploi au profit du golem Plotz (p. 39), et cette étincelle a mis le feu aux poudres. Il a donc décidé de passer sa colère sur l'ensemble de la ville tout en ruinant la réputation de la société qui l'avait licencié.

JEAN JEANSON

INSPECTEUR MALINTENTIONNÉ (II)

- *Affolé et paniqué*
- *Beaux vêtements mal entretenus*
- *Sourcils grillés*

Au fil de cette aventure, divers personnages peuvent être amenés à décrire Jean. Selon l'image que vous souhaitez donner de lui, il peut paraître menaçant, inoffensif ou même charmant. Il présente une apparence physique ridiculement passe-partout : c'est un humain de taille moyenne, aux cheveux bruns, aux yeux marron et vêtu d'un costume... marron.

NOTE

RELATIVE AU FORMAT

Dans cette aventure, tous les textes présentés comme ceci signifient que vous trouverez d'autres informations à ce sujet sur la même double page ou à une autre page de l'aventure (signalée entre parenthèses).

LIEUX ESSENTIELS

Au fil de l'aventure, les PJ peuvent enquêter dans plusieurs des sites mentionnés ci-dessous, voire tous, à commencer par le *Sanctuaire du Soleil* (p. 24) dans les Décapes. L'Ankh est un large fleuve apathique qui passe au beau milieu de la grande ville d'Ankh-Morpork. Cette aventure se déroule dans des lieux des Décapes sur la rive est, et dans Sombrepuits sur la rive ouest.

Quand les PJ souhaitent se rendre quelque part, rendez-vous tout simplement à la page correspondante. Si un PJ souhaite passer des Décapes à Sombrepuits ou inversement, il lui faut traverser le *pont Bâtardi* (p. 30).

LES DÉCAPES (RIVE EST)

Sanctuaire du Soleil (p. 24)

La Lampe aux Aiguilles (p. 26)

Le Disque-Monde et le Seau (p. 28)

FLEUVE ANKH

Pont Bâtardi (p. 30)

SOMBREPUIITS (RIVE OUEST)

Bougnat et fils (p. 34)

La pension de Mme Ethin (p. 36)

Pierre sur pierre (p. 38)

« Monsieur Vimaire lui avait conseillé de ne jamais s'emballer outre mesure sur les indices, parce qu'ils pouvaient en faire voir des grises et des moïses. Ils pouvaient devenir une habitude. On finissait par découvrir une jambe de bois, un chausson de satin et une plume sur les lieux du crime et par bâtir une théorie brillante sur un danseur de ballet unijambiste dans une mise en scène du Lac des poules. »

— *Le cinquième éléphant*



ASTUCES

Lorsque vous dirigez cette aventure, il est bon de garder en tête les astuces suivantes :

Conséquences : l'aventure consiste à trouver le coupable des faits, et les faits supplémentaires qu'il compte ajouter à la liste d'ici peu. Les conséquences potentielles des tests ratés devraient porter sur des éléments importants : des PNJ qui oublient des informations, une perte de temps précieux ou la destruction d'indices utiles sont des conséquences qui nuiront davantage aux personnages que des dégâts physiques. Nous avons noté des exemples de conséquences pour les tests ratés à chaque page : vous pouvez vous en inspirer.

Indices : pour chaque site, nous vous avons fourni un encadré intitulé « Que s'est-il passé ici ? » Ces encadrés vous donnent un rapide aperçu de ce qu'a fait Jean sur place et vous permettent d'en déduire quels indices on peut y trouver en fonction des événements survenus. Nous vous donnons aussi quelques exemples d'indices à découvrir dans chaque lieu. Vous pouvez en utiliser autant (ou aussi peu) que vous le souhaitez, en vous servant de votre bon sens pour définir ce que découvrent les PJ en fonction de ce qu'ils font.

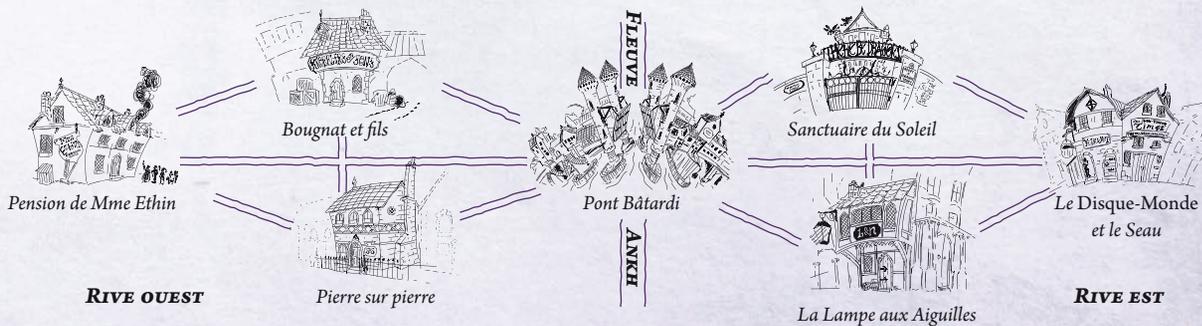
Événements aléatoires : sur le *pont Bâtardi* (p. 30) vous trouverez une liste d'événements aléatoires à utiliser pour pimenter un trajet ou une scène. Vous pouvez tirer sur cette table dès que le groupe traverse le pont ou au milieu de n'importe quelle autre scène, ou simplement y puiser l'inspiration.

Assumez vos erreurs : il vous arrivera d'annoncer des choses absurdes ou qui mèneront les joueurs à une conclusion erronée. Ça ne pose pas de problème la plupart du temps : le monde se révèle parfois chaotique, et la logique alambiquée des joueurs risque de vous surprendre au moment le plus inattendu. Cela dit, parfois, vous annoncerez quelque chose de complètement absurde qui enverra les joueurs à l'opposé de l'endroit voulu. Dans ce cas, mieux vaut lever la main et corriger : « Ah, oui, en fait, les empreintes vont dans les deux sens, désolé ! »

LE PONT

BÂTARDI

Les pages de cette aventure sont organisées de sorte que la description du *pont Bâtardi* (p. 30) sépare les sites de la rive est et ceux de la rive ouest. Quand vous voulez savoir si les PJ ont besoin de le traverser pour se rendre de l'un à l'autre, vous n'avez qu'à tourner les pages et vérifier si la description du pont se situe entre les pages des deux endroits concernés.



LE SANCTUAIRE DU SOLEIL POUR DRAGONS MALADES DE DAME RAMKIN

QUE S'EST-IL PASSÉ ICI ?

Jean Jeanson (p. 22) s'est introduit dans le sanctuaire la veille au moyen d'une clef et d'un attelage volés chez Bougnat et fils (p. 34). Là, il a libéré tous les dragons pour dissimuler combien il en avait enlevé.

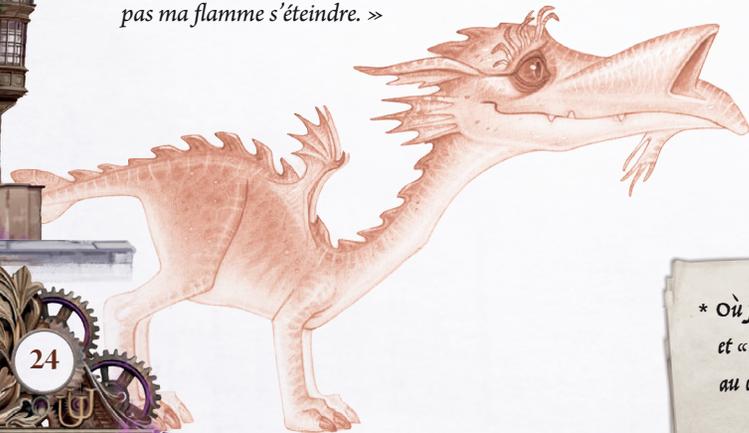
À LIRE À HAUTE VOIX

On vous a demandé de vous rendre au Sanctuaire du Soleil pour dragons malades afin d'enquêter sur une effraction. L'ordre vous a été transmis par le commissaire divisionnaire du Guet en personne, Sire Samuel Vimaire. Vous vous rappelez ce qu'il a dit : il a particulièrement insisté sur trois points, d'égale importance selon lui.

1. Découvrir ce qui s'est passé.
2. Protéger la population d'Ankh-Morpork.
3. Éviter la paperasse inutile.

Il vous a également fait savoir qu'en cas de besoin pendant l'investigation, vous pouviez vous adresser au sergent Angua. Elle a pris une journée de congé au Seau, rue de la Lueur, alors ne vous attendez pas à ce qu'elle vous accueille avec le sourire.

Vous vous retrouvez sur les pavés bien propres de la rue Morphique, éblouis par le soleil matinal. Le portail de fer forgé qui se dresse devant vous comporte les mots : « Ici, dragons ». Au cas où cette mention ne suffirait pas à vous garantir que vous êtes au bon endroit, une statue de dragon en papier mâché comportant une fente sur le front flanque l'entrée, à droite. Elle tient une pancarte défraîchie où figure l'inscription : « Ne laissez pas ma flamme s'éteindre. »



INDICES

Dragon bourré : un Imposteur doré (un excellent dragon de garde) du nom de Ruffly git, inconscient, derrière le portail. On lui a donné à boire une bouteille de whisky Constricteur volée à la *Lampe aux Aiguilles* (p. 26). Le coupable savait que Ruffly ferait du raffut et a pris ses précautions pour le neutraliser.

Un exemplaire du Disque-Monde : un exemplaire abandonné du journal. On y trouve un reportage sur l'explosion de la Guilde des Alchimistes, un article consacré à une averse sauvage qui aura lieu autour de midi et une tribune à propos des charitables efforts du comptoir golem. Aucun de ces articles n'est directement en lien avec l'intrigue.

Ornières : des traces de roues devant l'entrée de livraison du Sanctuaire, très récentes, prouvent qu'un chariot y est venu hier au soir. Il s'agissait d'un attelage de chez *Bougnat et Fils* (p. 34).

RUE MORPHIQUE, LES DÉCAPES

Matinée tranquille, demeures respectables, vagues relents de l'Ankh

Cette rue abrite le *Sanctuaire du Soleil*, pourvu d'un grand et robuste portail ainsi que de murs très épais, du genre surtout conçu pour rassurer le reste du voisinage. Près de l'entrée, au milieu d'un buisson d'autres pancartes*, une cloche permet d'attirer l'attention de Rosie Devant-Molei, à l'intérieur. On ne trouve ici qu'un autre établissement notable : la *Lampe aux Aiguilles* (p. 26). La plupart des autres commerces ont déménagé après avoir découvert que les « actes de dragon » n'étaient pas couverts par les hache-sueur-rances.

ROSIE DEVANT-MOLEI GARDIENNE EN CHEF DES DRAGONS (ELLE)

- Bien née mais dotée d'un solide sens pratique
- Ne sent plus les odeurs de dragons
- Un cœur gros comme ça
- Prononce vigoureusement les H muets.

C'est Rosie Devant-Molei qui a fait appel au Guet après avoir découvert la disparition des dragons ce matin.

* Où figurent les inscriptions « Adoptez un dragon dès aujourd'hui ! » et « Le Sanctuaire du Soleil d'Ankh-Morpork pour dragons malades », au cas où le doute planerait toujours.

SANCTUAIRE DU SOLEIL, INTÉRIEUR

Bouffées sulfurées, résidus de suie, devises optimistes

L'intérieur du sanctuaire est un vrai capharnaüm où **Rosie Devant-Molei** (p. 24) réintroduit de force les derniers dragons dans leurs cages avec l'aide d'une poignée d'Emmas* interchangeables. Une fois que les dragons ont été calmés et ramenés dans leurs enclos, il devient évident qu'une douzaine d'entre eux *manquent à l'appel*.

DES DRAGONS...

Mesurent dans les 60 cm de long. La femelle est qualifiée de poule et le mâle de pumet (jusqu'à huit mois), de cochet (quatorze mois), de bandeau (deux ans) et finalement de cobin (jusqu'à sa mort). Quant aux dragons des marais morts, on les désigne sous le nom de cratères. Vous pouvez tirer deux d4 sur la table pour créer un dragon aléatoire et ce qu'il fait en ce moment.

...MANQUENT À L'APPEL

Une douzaine de dragons suffiraient à rendre quiconque nerveux, mais le pire, c'est que Gunter fait partie du lot. Gunter est un magnifique spécimen de Graveleux à tête de lutin, une espèce qui nécessite beaucoup de soins et d'attention de la part de son propriétaire. S'il ne reçoit pas ses compléments alimentaires dans huit heures exactement**, il explosera. **Rosie Devant-Molei** insiste pour que les PJ en emportent une dose avec eux.

DRAGON

- 1 **Graveleux à tête de lutin** : nombreux problèmes congénitaux, réservé aux experts. Chaos garanti.
- 2 **Le bleu de Neantford** : superbes écailles, mais sujet au mal du pays. Grands yeux à l'expression constamment triste.
- 3 **Imposteur doré** : bon dragon de garde, mais à ne pas laisser à proximité des enfants.
- 4 **Imposteur de Jessington** : petit et plus obéissant que le doré ; vole les bocaux de cornichons pour en faire des réserves.

ACTIVITÉ

- 1 **Alimentation** : le dragon s'efforce d'avalier une botte en cuir bien plus volumineuse que son gosier.
- 2 **Évasion** : le dragon tente de recouvrer la liberté en se faufilant sous une porte pour s'échapper dans le vaste monde.
- 3 **Combustion** : une bouffée de flammes s'échappe de la gueule du dragon et met le feu à un objet des environs.
- 4 **Être adorable** : le dragon écarquille ses yeux au point qu'on craint qu'ils ne tombent, en tendant une petite laisse et en émettant une sorte de miaulement.

INDICES

Mystérieux admirateur : la gardienne en chef des dragons, Rosie Devant-Molei, fait l'objet des attentions d'un homme qui lui fait la cour et qu'elle voit régulièrement à la **Lampe aux Aiguilles** (p. 26) depuis deux semaines. Du nom de Jean, il lui a posé beaucoup de questions sur les dragons.

Tonneaux de charbon vides : une livraison de poussière de charbon n'a pas eu lieu ce matin. D'ordinaire, elle est effectuée par le propriétaire de **Bougnat et Fils** (p. 34) sur la rue Garde-quai.

Sacharissa : reporter au **Disque-Monde** (p. 28), elle furetait autour du sanctuaire ce matin, et Rosie a dû la renvoyer le temps de s'occuper de son problème des dragons.

Clefs : les seuls détenteurs des clefs du sanctuaire sont dame Sybil Vimaire (en voyage d'affaires hors de la ville), Rosie et le propriétaire de **Bougnat et Fils** (p. 34).

Morceau de tissu : on peut trouver un morceau de tissu marron déchiré dans la gueule d'un dragon. Il provient de la jambe de pantalon de Jean.

Menu : un menu à moitié effacé de la **Lampe aux Aiguilles** (p. 26) est affiché au mur. Rosie se rend souvent dans cette taverne.

Articles : un mur couvert d'articles encadrés à propos du sanctuaire. Rosie peut informer les joueurs qu'elle était en pourparlers avec Sacharissa pour sortir un supplément du **Disque-Monde** (p. 28) consacré aux dragons et qu'elle pensait intituler : « Guide mensuel des dragons des marais, ces créatures stupéfiantes entre toutes, accompagné de récits et d'édifiantes anecdotes les concernant ».

CONSÉQUENCES

Méfiance : l'agent du guet passe pour un imbécile aux yeux de Rosie Devant-Molei, laquelle décide de se tourner tout compte fait vers **Le Disque-Monde** (p. 28) pour retrouver ses dragons.

Suie : un dragon qui explose donne à un PJ le trait **Couvert de suie**.

Une bombe aux yeux de biche : un dragon se prend d'affection pour un PJ, qu'il suit comme un petit chien. Le dragon explose s'il se retrouve à plus de 3 m de ce personnage.



* Jeunes femmes de bonne famille qui semblent sincèrement enthousiastes à l'idée de pelleter de la fiente de dragon.

** Ce qui représente une infraction aux lois de la causalité narrative, lesquelles voudraient que le compte à rebours associé à une telle menace soit de vingt-quatre heures, à la minute près.

LA LAMPE AUX AIGUILLES

QU'EST-CE QUI S'EST PASSÉ ICI ?

Jean Jeanson (p.22) a passé ses soirées ici pendant les dernières semaines, à se renseigner sur le sanctuaire et à planifier ses futurs crimes.

RUE MORPHIQUE, LES DÉCAPES

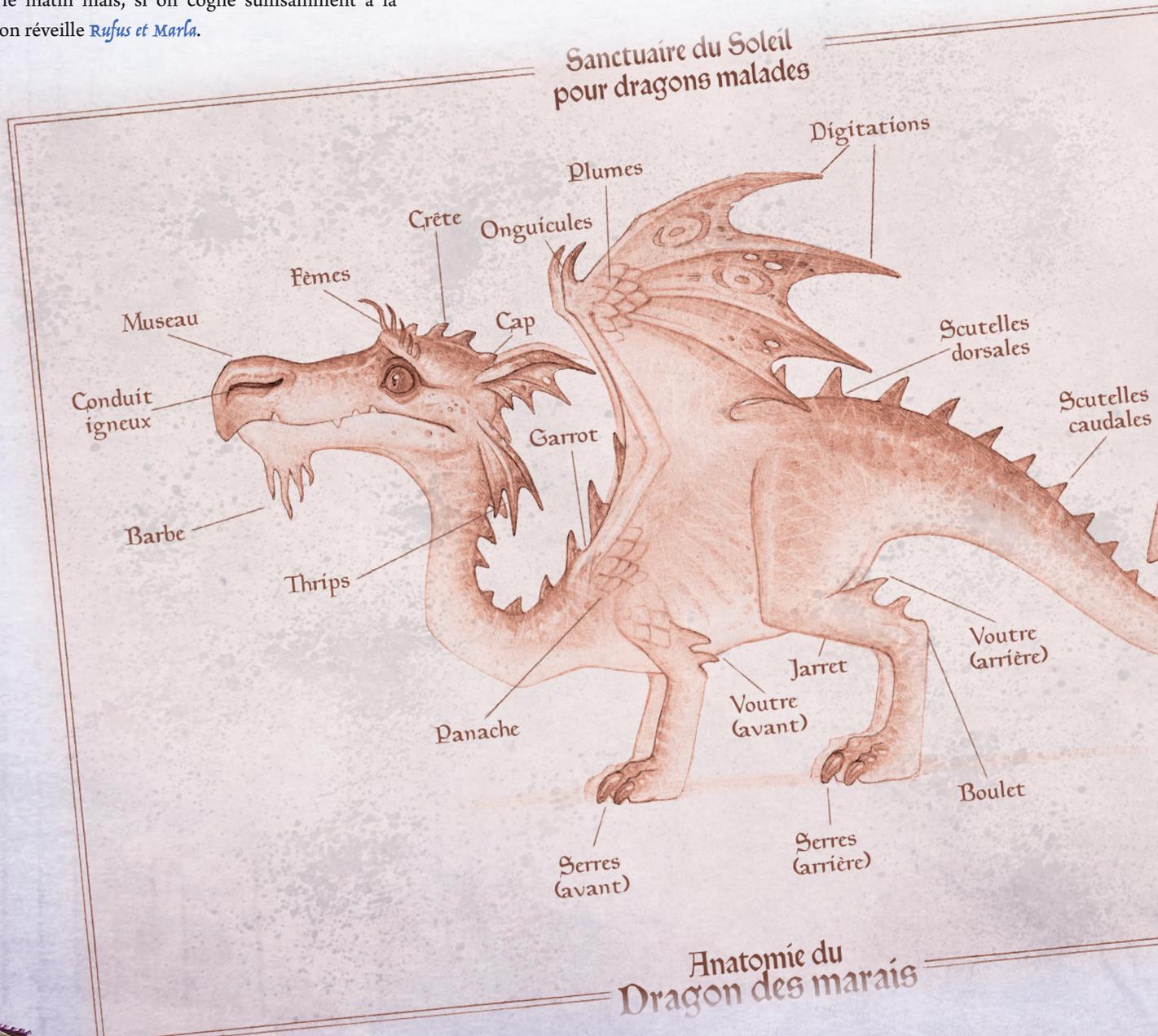
Paisible et tranquille, demeures respectables, vagues relents de l'Ankh

La façade de la *Lampe aux Aiguilles* s'incline dangereusement au-dessus de la rue. Mais on laisse faire, pour le côté historique. Même si on se demande bien à quelle histoire l'endroit se rapporte au juste. L'établissement ferme le matin mais, si on cogne suffisamment à la porte, on réveille *Rufus et Marla*.

LAMPE AUX AIGUILLES, INTÉRIEUR

Atmosphère confortable un peu forcée, babioles exposées sur tous les murs, odeur de vieux velours

Dirigée par *Rufus et Marla*, la Lampe aux Aiguilles accueille bien des fêtards de bonne éducation à condition qu'ils maintiennent le volume sonore de leurs festivités à un niveau respectable. Divers fauteuils menacent d'avaler définitivement quiconque s'y installe et le soir, l'endroit se remplit du sourd murmure des gens discrets qui passent un très bon moment.



RUFUS ET MARLA

Taverniers (IL/ELLE)

- ♦ Chamailleurs charitables
- ♦ Durs d'oreille,
mais surtout lents à la comprenette
- ♦ Ouverts d'esprit mais vieux jeu

Les deux vieux gérants de la Lampe aux Aiguilles peuvent répondre aux questions portant sur *Rosie Devant-Molci* (p. 24), *Cripus Bougnat* (p. 35) et *Jean Jeanston* (p. 22), qui ont tous fréquenté la taverne la semaine passée. Malheureusement, l'ouïe du couple n'est plus ce qu'elle était : toute question posée à un volume ordinaire risque d'être interprétée de travers et d'aboutir à des résultats amusants.

Brûlot



INDICES

Client disparu : Cripus Bougnat, de *Bougnat et Fils* (p. 34) n'est pas venu hier soir, ce qui paraît curieux. Il passe généralement boire une pinte en toute discrétion après sa livraison de charbon au sanctuaire.

Sacharissa : Marla est particulièrement fière d'annoncer que sa taverne figurera dans *Le Disque-Monde* (p. 28) dans le top dix-huit des tavernes de taille moyenne les plus penchées d'Ankh-Morpork. La journaliste est passée ce matin et a posé une foule de questions sur le sanctuaire.

Mme Ethin : Jean avait à peine de quoi payer ce qu'il buvait (cf. Théodolite, plus bas), et Marla se rappelle l'avoir entendu se plaindre qu'il devait sa dernière piastre à Mme Ethin. Elle l'ignore, mais Jean séjourne à la *pension de Mme Ethin* (p. 36).

Signes révélateurs : après avoir trop bu un soir où il ne parlait pas de dragons avec Rosie, Jean a passé la moitié de la nuit à rebattre les oreilles de Rufus à propos de l'injustice de ce monde. Tout ce dont Rufus se souvient, c'est qu'il répétait : « Je vais me servir d'un dragon, un dragon, c'est la solution à tous les problèmes. » Rufus n'a pas vraiment compris la métaphore, mais il était ravi de le voir repartir.

Théodolite : Rufus possède un étrange instrument en laiton, à mi-chemin entre le télescope et la montre à gousset. Jean Jeanston le lui a donné pour payer sa dernière tournée. À l'intérieur figure une gravure : « *Pierre sur pierre* » (p. 38).

Sombrepuits : Rufus est très fier de rapporter que Jean venait trouver ici « la meilleure pinte d'Ankh-Morpork » étant donné qu'il vivait de l'autre côté du pont, à Sombrepuits.

CONSÉQUENCES

Jeté dehors : Rufus jette le groupe hors du bar pour avoir causé ce grabuge et ne permet pas aux agents de revenir.

Pompette : une boisson offerte donne à un PJ le trait **Fatigué et excessivement émotif**.

Malentendu : Marla comprend de travers ce que lui demande un PJ et lui donne de fausses informations.

LE DISQUE-MONDE ET LE SEAU

QUE S'EST-IL PASSÉ ICI ?

Beaucoup de choses, à vrai dire, mais rien en rapport direct avec l'enlèvement des dragons. C'est cependant l'endroit idéal où se rendre si les PJ cherchent une nouvelle piste ou s'ils souhaitent se renseigner davantage à propos d'un indice particulier.

RUE DE LA LUEUR, LES DÉCAPES

Étroite et tortueuse, vendeur de journaux, pavés irréguliers, vague odeur âcre

La rue abrite deux nobles institutions : les locaux du journal *Le Disque-Monde*, source de vérité et de savoir, et le *Seau*, bar favori des membres du Guet.

LE DISQUE-MONDE

Machines en fonctionnement, âcre odeur chimique, nains très occupés, éclats de voix d'une vigoureuse supervision éditoriale

Le *Disque-Monde* est la principale source d'informations d'Ankh-Morpork. Les membres du Guet n'y sont généralement pas les bienvenus à moins qu'ils ne rapportent une histoire : le groupe va devoir convaincre *Gunilla Bonnemont* qu'il vaut la peine de les laisser entrer. Une fois à l'intérieur, les agents peuvent trouver *Sacharissa Cripsloquet* devant sa machine à écrire (très usée) et *Otto Chriek* dans la chambre noire du journal.

GUNILLA BONNEMONT

CO-FONDATEUR DU DISQUE-MONDE (IL)

- Un nain à l'affût des bons plans
- Doigts agiles et précis
- Mode de pensée mécanique

SACHARISSA CRIPSLOQUET

REPORTER EN CHEF (ELLE)

- Note tout
- Séduisante si l'on s'en tient à des critères esthétiques éparpillés sur plusieurs siècles
- Souffre de raffinement déplacé

OTTO CHRIEK

ICONOGAPHE VAMPIRE (IL)

- Obsédé par la lumière et la couleur
- Ne ferait pas de mal à une mouche
- Accent d'Überwald à couper au couteau

INDICES

Bougnat manquant : Sacharissa s'est déjà rendue chez *Bougnat et fils* (p. 34) en enquêtant pour son article, mais la boutique n'était pas ouverte.

Au feu ! : Sacharissa doit couper court à la conversation, car il lui faut couvrir un incendie à Sombrepuits. Bien qu'elle l'ignore encore, le sinistre a éclaté à la *pension de Mme Ethin* (p. 36).

Avez-vous vu cet homme ? : il est possible de faire paraître un avis de recherche portant sur un individu correspondant à Jean dans le journal sur le point de sortir. À la fin de la scène suivante, le groupe recevra des signalements désignant un homme qui travaille pour *Pierre sur pierre* (p. 38).

L'iconographe d'Otto : l'iconographe du *Disque-Monde* a pris une image de la scène du crime ce matin. Il en partagerait volontiers un exemplaire avec un connaisseur. Le cliché révèle l'un des indices disponibles au *Sanctuaire du Soleil pour dragons malades* (p. 24).

CONSÉQUENCES

Scandale : les PJ comprennent qu'ils en ont trop dit au *Disque-Monde* et que le numéro du lendemain sera particulièrement croustillant.

Interview : Sacharissa refuse d'aider les membres du Guet à moins qu'ils ne lui accordent une interview.

Fausse piste : Sacharissa se demande si le voleur de dragons n'appartiendrait pas au *Front de Libération Draconique*, un groupe qui se réunissait à la *Lampe aux Aiguilles* (p. 26). Ces individus mal informés se sont séparés il y a quelques années après avoir appris ce qu'un manifestant sans formation risquait face à un dragon.

LE SEAU

Agents du Guet en permission, absence totale de charme et d'ambiance, odeur de bière éventée

Le bar officieux du Guet. Pas vraiment l'endroit où chercher les ennuis. Si les agents présents sur place se voient obligés d'exercer leur fonction, ils ne reculeront pas devant l'usage de la force. La journée, l'endroit est à moitié vide, tandis que le soir il est à moitié plein. Quoi qu'il en soit, on y trouve le *sergent Angua* qui y passe sa journée de congé, occupée à lire un livre et ne souhaitant pas être dérangée.

SERGENT ANGUA

LOUVE-GAROU DU GUET (ELLE)

- Inégalable odorat
- Animal alpha de la communauté canine
- Membre respecté du Guet

Le sergent Angua peut exploiter son stupéfiant odorat pour indiquer l'origine d'un objet à un PJ. Elle ne le fait toutefois que de mauvaise grâce, et il faut l'en convaincre étant donné qu'elle a pris une journée de congé.

INDICES

Adresse : si on donne le nom du coupable (ou une description suffisamment détaillée) au sergent Angua, elle peut révéler au groupe qu'il loge à la *pension de Mme Ethin* (p. 36).

Odeur : si on confie un objet au sergent Angua, elle peut le flairer pour déterminer d'où il vient, en général de la *pension de Mme Ethin* (p. 36) ou de *Pierre sur pierre* (p. 38).

CONSÉQUENCES

La honte ! : Un PJ se ridiculise devant tous les membres du Guet présents au Seau. On s'en souviendra pour les promotions...

En congé : Angua a pris une journée de congé. De congé. Vous avez une petite idée de la définition de ce mot ?



PONT BÂTARDI

QUE S'EST-IL PASSÉ ICI ?

Jean Jeanson (p. 22) a dissimulé son attelage volé rempli de dragons sous le pont et prévoit de tout faire sauter.

PONT BÂTARDI, SURFACE

Robuste et bordé de maisons, échafaudages branlants, courbe fantaisiste

Si un joueur interprète l'agent Bâtardi & Rambourg-Sables (la gargouille), il habite dans un bâtiment particulièrement penché situé à l'extrémité ouest du pont. Chaque fois que le groupe traverse le pont, un événement aléatoire s'y produit. Ce n'est que si le groupe emprunte l'ascenseur à marchandises ou descend par l'échafaudage que les personnages peuvent découvrir ce qui se passe sous le pont (p. 31).

Événements aléatoires

Les événements ne conduisent pas forcément à des indices ou des informations, mais ils donnent vie à la ville. Chaque fois que le groupe traverse le pont, vous pouvez incorporer les événements qui se sont déroulés lors de son dernier passage et en ajouter un nouveau !

Ascenseur à marchandises

Le chantier suspendu sous le pont (p. 31) est approvisionné par un ascenseur destiné aux lourdes charges. Jean Jeanson l'a saboté après s'en être servi pour faire descendre l'attelage. Réparer l'appareil nécessite un mélange de force brute et de savoir-faire mécanique, et produit presque systématiquement un épouvantable vacarme.

JEAN JEANSON INSPECTEUR MALINTENTIONNÉ (IL)

- Affolé et paniqué
- Beaux vêtements mal entretenus
- Sourcils grillés

Il présente une apparence physique ridiculement passe-partout : c'est un humain de taille moyenne, aux cheveux bruns, aux yeux marron et vêtu d'un costume... marron.



- 1 Planteur JMTLG.** Le principal vendeur de saucisses dans un petit pain d'Ankh-Morpork rôde toujours en quête de clients susceptibles de consommer ses produits. Il passe le plus clair de son temps dans la rue et voit beaucoup de choses, mais ne perd pas son temps à bavarder avec ceux qui ne lui achètent rien.
- 2 Dragon disparu.** Un des dragons enlevés s'est échappé du chariot de Jean pour monter sur le pont. Tirez au hasard ou choisissez un des dragons p. 25. S'il prend peur, il s'enfuit vers un lieu aléatoire.
- 3 Agent du Guet qui pue, qui pète !** Un gamin lance un caillou sur l'un des membres du groupe, lui tire la langue et s'enfuit à toutes jambes.
- 4 Reporter.** Une journaliste curieuse, Sacharissa (p. 28) remarque le groupe et décide d'interroger les agents dans l'espoir de leur soutirer de quoi écrire un article. S'ils n'ont pas encore visité le *Disque-Monde* (p. 28), elle les y invite pour un entretien complet. Si le groupe a déjà rencontré Sacharissa, elle souhaite simplement mettre à jour « l'histoire vécue » qu'elle rédige à propos des agents.
- 5 Joute fromagère.** Une petite foule acclame les participants d'une joute fromagère : on a aligné de gros fromages aux deux extrémités du pont pour les faire rouler à grande vitesse les uns contre les autres. Le dernier fromage debout l'emporte.
- 6 Soiffard malgracieux.** Un jeune homme du nom de Guido trouble l'ordre sur la voie publique. Il se plaint des golems, animé par le même mobile (p. 22) que Jean.



SOUS LE PONT

Des tas de briques, odeur de maçonnerie en cours, échafaudage branlant, crépuscule trouble

Un ensemble d'échafaudages qui supportent des matériaux, des outils et un attelage comportant l'enseigne de « Bognat et fils » est suspendu sous le pont. Au bout d'une passerelle vertigineuse, *Jean Jeanson* se livre à la dernière étape de son plan : il cherche actuellement à allumer une longue mèche au moyen d'un dragon fort peu coopératif, Gunter. La mèche longe tout l'échafaudage jusqu'à l'endroit où l'attelage plein de dragons oscille dangereusement. Si Jean repère le groupe, il s'enfuit et déclenche le *grand final* (p. 32).

INDICES

Depuis le haut du pont, on ne voit aucun signe évident qui trahisse le plan de Jean Jeanson, même si les échafaudages le long de l'édifice témoignent des travaux en cours.

CONSÉQUENCES

Perte de temps : *il n'y a que huit heures pour trouver les dragons, alors chaque minute compte ! À force de perdre du temps, le compte à rebours réduit d'une marge suffisante pour accentuer le suspense. Calculez le temps perdu à la louche, mais une tranche de deux heures perdues paraît raisonnable.*

Ron l'infect : *un homme que son odeur précède, parfois même d'un fuseau horaire. Le mendiant grommelle quelque chose au groupe, et quiconque interagit avec lui reçoit le trait Puanteur tenace. Si le groupe traverse le pont plusieurs fois, Ron peut se plaindre, dans son jargon difficile à interpréter, du projet « d'embourgeoisement » organisé sous l'édifice.*



GRAND FINAL

Si Jean s'enfuit, les lois du suspense lui permettent d'allumer la mèche juste avant de prendre la poudre d'escampette sur les échafaudages. Les PJ ont le choix entre désamorcer le *chariot* et se lancer à sa *poursuite*. Une fois la crise résolue, la *conclusion* de l'aventure se produit.

COMPLICATIONS

Compartiment verrouillé : une robuste chaîne empêche d'ouvrir le compartiment où sont enfermés les dragons.

Équilibre instable : le chariot se met à vibrer, puis commence à dégringoler le long de l'échafaudage.

Mèche farceuse : une fois la mèche éteinte, tout semble revenu dans l'ordre pendant une trentaine de secondes. Et ensuite, elle se rallume.

Dragons en pagaille : quand on ouvre la porte de l'attelage, les dragons s'enfuient sur les échafaudages en équilibre précaire.

LE CHARIOT

La mèche allumée conduit à une petite caisse de feux d'artifice dans le véhicule. La stratégie repose sur le fait que si les engins explosent, la surprise entraînera la combustion des dragons. Si un grand bruit retentit près du chariot, un grondement menaçant agite le véhicule. Vous pouvez utiliser tout ou partie des complications ci-dessous pour pimenter la scène. Les conséquences proposées peuvent vous servir en cas d'échec ou d'inaction de la part des joueurs, et vous pouvez même inventer les vôtres.

CONSÉQUENCES

Détonation : le chariot s'ouvre, mais le bruit retentissant effraie les dragons. Il ne reste que quelques secondes avant que tout explose !

Chute : le pont en réchappera... mais au prix de la vie d'innocents dragons.

Perte de temps : la résolution du problème déclenche une autre complication de cette table.

Y en a un peu plus, je vous le mets quand même ? : vous pouvez utiliser la table des dragons p. 25 pour ajouter un peu de chaos.



POURSUITE

Jean Jeanson fait preuve d'une surprenante agilité et se montre prêt à prendre des risques considérables pour s'échapper. Lorsqu'il s'enfuit, vous pouvez utiliser tout ou partie des complications ci-dessous pour accroître la tension de la scène. Les conséquences proposées peuvent vous servir en cas d'échec ou d'inaction de la part des joueurs, et vous pouvez même inventer les vôtres.

COMPLICATIONS

Acrobaties : Jean attrape une corde en sautant et traverse l'échafaudage en se balançant loin du Guet.

Infraction aux règles de sécurité : l'échafaudage se dérobe sous les pieds des PJ, qui se retrouvent suspendus au-dessus du vide.

Gunter joue les grenades : Jean se rend compte qu'il détient une créature particulièrement explosive et la lance sur ses poursuivants.

Baroud d'honneur : Jean se retourne vers ses poursuivants et tente de les convaincre de la pertinence de ses actes. Si on l'interrompt, il se jette sur un agent.

CONCLUSION

Une fois le raffut dissipé et le coupable capturé ou disparu, il est temps de conclure. Pour terminer l'aventure, donnez aux joueurs un petit résumé des conséquences de leurs actes, et laissez chacun bénéficier d'un bref épilogue pour son personnage. Peut-être que l'un d'entre eux voudra savoir ce qui est arrivé au commerce de charbon de Cripus, ou a promis d'accorder une interview à Sacharissa. Le moment se prête à l'exploration de ces intrigues secondaires en douceur, maintenant que la partie touche à sa fin. Une fois que chacun est satisfait et que la séance s'achève d'elle-même, vous pouvez refermer ce livret et vous offrir une bonne tasse de thé*.

CONSÉQUENCES

Embarquement immédiat : voyant passer un bateau sous le pont, Jean en profite pour s'accrocher au grément et descendre tant bien que mal à bord.

Chute : le PJ tombe dans l'Ankh et risque de se blesser grièvement s'il parvient à crever la surface.

Boum : si personne ne calme Gunter, il explose ! On peut l'apaiser en le berçant doucement ou en lui donnant ses compléments alimentaires (p. 25).

Fin insatisfaisante : Jean tombe dans l'Ankh, peut-être en entraînant un PJ avec lui. Un golem qui drague le fleuve retrouve son cadavre trois jours plus tard.

* Ou de toute autre boisson chaude de votre choix.



BOUGNAT ET FILS

QUE S'EST-IL PASSÉ ICI ?

Jean Jeanson (p. 22) est entré par effraction la veille, a réduit le propriétaire de la boutique au silence et a volé son chariot. Depuis lors, Cripus Bougnat se raccroche à ce qui ressemble plus ou moins à la vie par pure passion pour son travail : il est devenu un zombie.

SIERRA

ENFANT TROLL (ELLE)

- Oublie de parler comme un troll
- Fascinée par le danger
- Pense qu'elle paraît plus mûre que son âge

RUE GARDE-QUAI, SOMBREPUITS

Attelages en pleine effervescence, commerces animés, odeurs de viandes variées

De l'extérieur, *Bougnat et fils* donne l'image d'une coquette petite boutique à l'enseigne en lettres de cuivre jaune très chic. Elle est toutefois fermée à clef alors que toutes les autres boutiques sont ouvertes. *Sierra* s'y trouve et se plaint que le commerce aurait dû ouvrir depuis un moment. À l'arrière de la boutique, dans la petite cour, des traces de roues prouvent qu'on entreposait un attelage. On a forcé la porte de derrière avec un pied-de-biche.

BOUGNAT ET FILS

Une odeur de cuivre et de charbon, des surfaces propres, des tonneaux de charbon

L'intérieur est rempli de seaux à charbon en laiton pleins de boulets parfaitement sculptés, qui feraient leur petit effet sur une carte postale du Porcher près d'un âtre chaleureux. À l'étage se trouve *Cripus Bougnat*, ligoté, bâillonné et accessoirement *assassiné*.

Assassiné

D'ordinaire, ceux qui meurent ont la chance de passer dans l'au-delà, mais certains ont des affaires à régler si personnelles qu'ils s'accrochent à la vie, même après le déplaisant événement que constitue leur trépas. Cripus Bougnat est un sculpteur de charbon passionné, et c'est justement cette passion qui l'a ranimé comme zombie. Bien que déboussolé, il se montre plus bavard qu'on ne s'y attendrait.



CRIPUS BOUGNAT

MAÎTRE DES ARTS OBSCURS (L)

- ♦ Récemment décédé
- ♦ Passionné de charbon
- ♦ Un peu secoué, ce qui se comprend...

Une fois libéré et informé de son propre meurtre, Cripus Bougnat révèle volontiers ce qu'il sait au Guet, en particulier si les agents souhaitent se renseigner sur les arts obscurs. La sculpture sur charbon est un art transitoire, dont la plupart des gens ignorent tout ou à l'égard duquel ils n'éprouvent qu'une vague indifférence. Quand Cripus a repris l'affaire de son père*, il a décidé que le marché du charbon artisanal attendait que quelqu'un s'en empare. Curieusement, il jouit en effet d'une belle popularité, en particulier auprès des jeunes trolls en quête d'un casse-croûte à la mode.

INDICES

Compagnons de bar : Cripus fréquentait la *Lampe aux Aiguilles* (p. 26) où il se rendait après avoir livré le charbon au sanctuaire, et se rappelle y avoir aperçu Jean plus d'une fois.

Notice nécrologique : Cripus se demande si on pourrait publier une notice nécrologique à son propos dans le *Disque-Monde* (p. 28). Cette publicité profiterait énormément à son commerce.

Récriminations : l'intrus s'est lancé dans une diatribe fustigeant les golems, concluant qu'« Ils peuvent tracer les plans, empiler les pierres et laisser des maisons vides pendant que nous autres, on nous jette à la rue sur les pavés qu'ils ont posés. »

Tatouage des Puisards : Cripus a aperçu sur l'avant-bras de l'homme un tatouage « Puisards toujours 20♥ ». Les Puisards étant une équipe de football de Sombrepuits, il y a fort à parier que son meurtrier est du coin.

Manche tachée : Jean Jeanson s'est enfui en laissant sa veste marron après avoir volé l'uniforme de Cripus. La manche tachée d'encre laisse penser que son propriétaire a passé du temps derrière un bureau.

CONSÉQUENCES

Autoapitoiement : bouleversé par son récent trépas, Cripus refuse de répondre à d'autres questions.

Curiosité : Sierra décide de suivre le groupe et se retrouve en danger de mort lors du *grand final* (p. 32).

Fausse piste : Jean Jeanson a laissé derrière lui un dessous de verre du *Seau* (p. 29) comportant le mot « Vétérini ». Aucun rapport avec l'affaire : le sous-bock servait d'accessoire lors d'une partie de jeu des vingt questions.



* Également nommé Cripus Bougnat. On ne change pas le nom d'une équipe qui gagne.

LA PENSION DE MME ETHIN

QUE S'EST-IL PASSÉ ICI ?

Jean Jeanson (p. 22) a amené ici un chariot plein de dragons, puis il les a conduits au *pont Bâtardi* (p. 30). Durant la nuit, l'un des dragons s'est échappé et a provoqué un incendie.

RUE GARDEMIDI, SOMBREPUITS

Pavés irréguliers, odeur de fumée, foule de passants à l'air benêt

La première chose que l'on remarque à propos de cette rue, c'est la petite foule qui s'est rassemblée pour regarder la *pension de Mme Ethin*. Une colonne de fumée émane du deuxième étage de ce petit bâtiment de brique et de broc, et des golems se relaient en file indienne pour réaliser un petit tas de *possessions en feu* dans la rue.

Possessions en feu

La méthode des golems pour éteindre un feu consiste tout simplement à retirer les objets qui brûlent du bâtiment incriminé, à les répandre dans la rue puis à piétiner les flammes. Les possessions en question se composent essentiellement des vêtements, des livres et des meubles incendiés de Jean. Une *Mme Ethin* écarlate (p. 37) cherche des yeux un responsable.



MME ETHIN

HÔTELIÈRE (ELLE)

- ♦ *Dit toujours ce qu'elle pense*
- ♦ *Un regard à découper les vitres*
- ♦ *Les mains en appui sur les hanches*

Mme Ethin veut savoir exactement ce que le Guet envisage de faire pour résoudre le problème. Elle met l'incendie sur le compte des nains. Selon elle, la ville était bien plus sûre avant que des gens se mettent à creuser partout et à provoquer des catastrophes. Si elle apprend que le feu vient des dragons, elle fera remarquer « qu'il faudrait tout de même faire quelque chose ».

PENSION DE MME ETHIN (CHAMBRE 24B)

Fumée noire et piquante, forte odeur de brûlé, morceaux de papier

Les vestiges de la chambre de Jean offrent un spectacle navrant, et les golems qui évacuent les flammes ne s'arrêteront pas tant qu'ils n'auront pas entièrement vidé la pièce.



INDICES

Fiche de paye : un fragment de papier établit le détail de la paye de Jean auprès de son ancien employeur, *Pierre sur pierre* (p. 38).

Journal intime grillé : le journal de Jean ne décrit pas précisément ses plans, mais regorge de ses récriminations à propos de l'emploi des golems.

Les plans : un tube conçu pour renfermer de grands dessins contient des plans d'architecte représentant une sorte de pont. Leur examen révèle qu'il s'agit du *pont Bâtarâi* (p. 30).

Cause de l'incendie : un dragon à l'air particulièrement penaud se cache dans la garde-robe. Il porte au cou une médaille* où l'on peut lire : « Je m'appelle Volute : si vous me trouvez, prière de me reconduire au Sanctuaire du Soleil pour dragons malades. Prière également de ne rien me donner à manger d'aucune sorte. » Volute a échappé à son ravisseur et déclenché l'incendie par angoisse avant de trouver sa cachette. Si on la calme, elle peut conduire les PJ au *pont Bâtarâi* (p. 30).

Boum ! : une explosion à proximité fait vibrer le sol, et l'une des cloisons de la pension s'écroule. Un dragon avait creusé en dessous et a explosé par nervosité.

CONSÉQUENCES

Brûlure : les flammes roussissent cheveux et vêtements. Un PJ reçoit le trait *Vilaines brûlures*.

Courroux : Mme Ethin accuse le Guet de ne pas avoir protégé son commerce et exige compensation. Si personne ne l'amadou, une rumeur circule, prétendant que c'est le Guet qui a incendié la pension.

Effondrement : le vieux bâtiment s'écroule en couvrant le secteur de poussière, et un des PJ se retrouve prisonnier sous les gravats.

* c'est une médaille de bonne taille.



PIERRE SUR PIERRE



QUE S'EST-IL PASSÉ ICI ?

Jean Jeanson (p. 22) travaillait ici jusqu'à une période récente. Dans le cadre de son emploi, on l'a envoyé inspecter le *pont Bâtardi* (p. 30). C'est ici que l'idée de son plan lui est venue.

ALLÉE CIREMÈCHE, SOMBREPUITS

Bâtiments de brique rouge, belles plaques de cuivre jaune, air respectable que mitige toutefois l'odeur de l'Ankh

Les commerces qui bordent cette voie sont du genre à ne pas avoir besoin de beaucoup de publicité. Il s'agit d'affaires chargées de mettre en contact les riches et les puissants avec des gens qui travaillent vraiment. Parmi elles, on trouve *Pierre sur pierre*, identique en tout point à ses voisines et qui ne se distingue que par sa petite plaque polie.

PIERRE SUR PIERRE, INTÉRIEUR

Bureaux d'architecte, crissement de plumes, odeur de l'opulence discrète

Les bureaux d'architecte d'*Erika Dupleks* emploient des dessinateurs humains aussi bien que nains, et même un dessinateur golem, *Plotz* (p. 39). L'entreprise est en fâcheuse posture depuis que la *Guilde des Alchimistes** a changé de fournisseurs. La rénovation du *pont Bâtardi* (p. 30) l'accapare en ce moment : on ne peut pas se permettre de rater ce chantier.



Mlle Erika Dupleks

ARCHITECTE CONSEIL (ELLE)

- Visage aux traits aigus, esprit aiguisé
- Tailleur et cheveux noir de jais
- Vous montre du doigt quand c'est votre tour de parler



*Dans le domaine de la construction, on a du mal à trouver des clients qui vous demandent de réaliser des bâtiments à la chaîne : la *Guilde des Alchimistes* fait plus ou moins office de poule aux œufs d'or.

LOTZ

GOLEM ARCHITECTE (ÇA)

- ♦ *Ne communique qu'en dessinant*
- ♦ *2,40 m, composé d'argile rougeâtre*
- ♦ *Ne comprend pas les métaphores*

Golem libre engagé auprès du comptoir golem, Plotz est un introverti qui prend tout au pied de la lettre. Sa nature de golem le prive de tout sens artistique mais, quand on lui demande de tracer un plan, il s'exécute avec un réalisme absolu. Contrairement à un diabolotin qui dessine ce qu'il voit, Plotz trace au millimètre près ce qu'on pourra voir une fois le chantier terminé. Ce talent lui a toutefois déjà causé des problèmes : il lui est arrivé de dessiner les erreurs que les ouvriers allaient commettre durant la construction et d'inclure les futurs graffitis sur les murs.

INDICES

L'adresse de Jean : Mlle Dupleks connaît l'adresse de tous ses employés. Jean loge à la *pension de Mme Ethin* (p. 36) dans la rue Gardemidi à Sombrepuits.

Un client important : Pierre sur pierre a récemment signé avec la ville un lucratif contrat de rénovation du *pont Bâtardi* (p. 30). Il faut en effet renforcer les structures de soutien de l'édifice.

Frustration : l'un des employés de Mlle Dupleks, un certain *Jean Jeanson* (p. 22) n'a pas rendu son théodolite après avoir été renvoyé.

Un curieux dessin : les plans du *pont Bâtardi* (p. 30) tracés par Plotz pour les rénovations montrent un gros tas de gravats en travers de l'Ankh. Après tout, on a demandé au golem de dessiner le futur pont, et son crayon ne saurait mentir.

CONSÉQUENCES

Ennuis juridiques : Mlle Dupleks va en parler à son avocat, et son avocat n'est pas du genre à plaisanter.

Nouveau poste du Guet : un PJ se rend compte qu'il a réussi d'une façon ou d'une autre à promettre un contrat de construction à Mlle Dupleks.

Déconcerté par le golem : tenter de comprendre le dessin de Plotz octroie à un PJ le trait *Je commence à douter un peu de toute cette histoire de « réalité »*.





PER SONNAGES

PRÉTI
RS



NOM : *Inspecteur Bartholomée Hamraham*

(II)

CHANCE

/4

ORGANISATION : *Le Guet*

ORIGINES : *Zombie qui a vécu et qui est mort dans ces rues*

TRAITS CIBLÉS : *Véritable catapulte de Siège sur pattes
Plutôt que de loi je parlerais d'un ensemble de lignes directrices*

ESSENCE : *Mieux vaut que ça m'arrive à moi plutôt qu'à toi*

EXCENTRICITÉS : *Se rappelle cette cochonnerie de bon vieux temps
Atteint toujours la cible qu'il devrait viser*

L'inspecteur Bartholomée Hamraham était la crème du Guet de jour, au bon vieux temps où le Guet de nuit n'était encore qu'une redondance institutionnelle dirigée par un poivrot. On n'avait pas besoin de se soucier des règlements ou des procédures : il suffisait de savoir où braquer son arbalète et de se fier à ses tripes. C'était le bon temps, avant que le poivrot en question ne balance des tas d'idées modernes comme « respecter les procédures » et « arrêter de tirer sur les gens ». Hamraham s'est adapté à son époque, dans une certaine mesure, mais il n'y a rien de tel que de se prendre une flèche en pleine poitrine trois jours avant la retraite pour vous endurcir, et Bart Hamraham, dit « Le Pourri », n'était pas du genre particulièrement tendre pour commencer. Franchement, il est trop mort pour ce genre de... bêtise.

CONSÉQUENCES :

NOTES :



NOM : *Agent Igorina*

(ELLE)

CHANCE

/4

ORGANISATION : *Le Guet*

ORIGINES : *Une Igorina qui débarque à l'instant d'Überwald*

TRAITS CIBLÉS : *Autopsie appliquée*

La météo du jour : averse de postillons

ESSENCE : *Qui veut voyager loin applique des Sutures*

EXCENTRICITÉS : *Sait reconnaître une commotion cérébrale quand elle en voit une*
Deux pieds gauches mais le cœur d'une lionne

Les Igors d'Überwald forment un peuple plus attaché aux traditions qu'à certaines parties de leur anatomie. Ils sont très fiers de leur longue histoire au service des plus grands nobles vampires et autres savants fous de tout le Disque. Quand Igorina est arrivée à Ankh-Morpork, elle n'a pas trouvé d'employeurs aussi prestigieux. Mais elle a déniché un poste au sein du Guet, où l'on ferme volontiers les yeux sur son zéaïement. On a vite su reconnaître ses talents de chirurgienne, mais sa détermination à empêcher qu'on ait ultérieurement besoin des services d'un Igor s'est révélée plus utile encore. N'importe quel Igor peut vous recoudre même quand vous êtes un peu éparpillé, mais rares sont ceux qui parviennent à éviter à leurs patients de se faire blesser en premier lieu. En fait, certains considèrent même que ce genre de méthode gâche un peu le plaisir.

CONSÉQUENCES :

NOTES :



NOM : *Agent Pierre*

(IL)

CHANCE

/4

ORGANISATION : *Le Guet*

ORIGINES : *Troll élevé par des parents humains affectueux*

TRAITS CIBLÉS : *Relations publiques*
Porte-parole du groupe

ESSENCE : *Les gens ne sont pas des objets*

EXCENTRICITÉS : *Sourire ravageur et physique sculptural*
Simple mais pas idiot

L'agent Pierre a entendu toutes les mauvaises blagues à propos des trolls. Tout le monde tient les membres de son espèce pour des êtres stupides, violents et cruels. Le fait que cette opinion vienne généralement d'individus stupides, violents et cruels n'offre guère de consolation. Pierre ne s'en préoccupe pas, et aborde chaque personne avec un sourire de diamant (littéralement) et une volonté de compromis salutaire. Ses efforts ont fait de lui le visage du Guet pour nombre des habitants d'Ankh-Morpork qui ont entendu parler de lui. Il y en a bien quelques-uns.

CONSÉQUENCES :

NOTES :



NOM : *Agent Grinche' coufourré*

(II)

CHANCE

/4

ORGANISATION : *Le Guet*

ORIGINES : *Nain né et élevé dans les Ombres*

TRAITS CIBLÉS : *Iconographe de Scène de crime*
Assez curieux pour rendre les chats nerveux

ESSENCE : *Tout faire avec le Sourire*

EXCENTRICITÉS : *Se fond dans le décor*
Jovialité contagieuse au stade terminal

Grinche est un nain traditionnel qui a l'œil pour l'iconographie et les détails. Le tintement de sa cotte de mailles et le curieux dé clic de son iconographe font partie du fond sonore de bien des scènes de crime, et il ne s'attire des ennuis que lorsqu'il mélange ses clichés personnels avec les preuves à charge. Le truc, selon Grinche, c'est que tout est toujours lié. On a résolu bien des affaires parce qu'il avait eu le bon sens de braquer son iconographe vers un individu lambda, une assiette ou un papillon qui passait au bon moment*.

CONSÉQUENCES :

NOTES :



* Papillon qui écopa de trois chefs d'accusation relatifs au terrorisme environnemental.

NOM : *Agent Théodora Moulineaux (née Teddy Moulins)*

(ELLE)

CHANCE

/4

ORGANISATION : *Le Guet*

ORIGINES : *A lâché ses études à la Guilde des Mendiantes*

TRAITS CIBLÉS : *Agent du guet sous couverture*
capable d'adopter des tas de voix marrantes

ESSENCE : *Tout le monde est coupable de quelque chose*

EXCENTRICITÉS : *Visage respirant l'innocence et doigts suintant la culpabilité*
Amie de Janus le rat

Teddy Moulins naquit au sein d'une fière lignée de mendiantes. Elle apprit à boitiller avant de marcher et manifesta un don particulier pour les marmonnements inintelligibles. Au grand étonnement de tous, elle décida toutefois de devenir membre du Guet. Ses parents, toujours déçus de la voir travailler pour vivre, lui font savoir un peu trop souvent que si elle venait à perdre son emploi, elle trouverait toujours une place au sein de la Guilde des Mendiantes. Son rongeur domestique Janus est un excellent informateur, même s'il lui faut parfois échapper à des nains du Guet affamés qui n'ont pas reçu le mémo à son sujet.

CONSÉQUENCES :

NOTES :



NOM : *Agent Bâtardi & Rambourg-Sable*

(ÇA)

CHANCE

/4

ORGANISATION : *Le Guet*

ORIGINES : *Gargouille*

TRAITS CIBLÉS : *Vigile désigné d'office*
Ressemble comme deux gouttes d'eau à un Graveleux à tête de lutin

ESSENCE : *Être occupé à rien ne revient pas à ne rien faire*

EXCENTRICITÉS : *Trop timide pour bouger si on le regarde*
Adoré par les animaux malgré tous ses efforts

Bâtardi & Rambourg-Sables vit sur le pont Bâtardi et passe généralement ses journées à guetter les activités illégales sur le fleuve Ankh*. Les gargouilles font d'excellentes recrues pour le Guet : elles sont patientes, perspicaces, et se laissent volontiers rémunérer en pigeons. Cela dit, étant donné que même les criminels préfèrent rester à l'écart des eaux compactes du fleuve, leur mission n'a rien de bien palpitant. Les mouvements de Bâtardi & Rambourg-sables font penser à une animation image par image maladroite, ce qui effraie à peu près tout le monde à l'exception des dragons : ceux-ci sont irrésistiblement attirés par la gargouille, à son immense consternation.

CONSÉQUENCES :

NOTES :



* Techniquement, le fleuve est lui-même coupable de plusieurs infractions aux lois sur l'environnement ainsi que d'au moins une atteinte à l'ordre public du fait de sa seule existence, mais les agents du Guet n'ont jamais trouvé de seau assez volumineux pour procéder à une arrestation.

TERRY PRATCHETT
DISQUE-MONDE
AVENTURES À ANKH-MORPORK

FICHE DE RÉFÉRENCE

Voici un rapide pense-bête qui vous rappellera les règles essentielles pendant la partie.

DÉS

d4:  Quand un personnage est tellement hors de son élément qu'il a laissé la classification périodique plusieurs kilomètres derrière lui.

d6:  Pour réaliser une action inhabituelle que le personnage peut justifier par un trait, ou une action habituelle au personnage qu'il ne peut pas justifier par un trait.

d8:  Dé de narrativium, réservé au MJ.

d10:  Quand le personnage réalise une action habituelle qu'il peut justifier par un trait.

d12:  Quand les astres s'alignent et que tout est au poil.

TESTS

1. Déclarez une action.
2. Justifiez l'action au moyen des traits.
3. Le MJ désigne le dé de résolution.
4. Opposez le dé de résolution au dé de narrativium.
5. Demandez de l'aide (optionnel).
6. Résolvez le test (pas optionnel).

CONSÉQUENCES

Le MJ décide le niveau de conséquence au moment de désigner le dé utilisé. Il existe quatre niveaux.

- **Les conséquences sans conséquence** entraînent de petits ennuis.
- **Les conséquences mineures** entraînent de gros ennuis.
- **Les conséquences majeures** causent de gros problèmes au PJ et risquent même d'affecter son entourage.
- **Les conséquences exceptionnelles** menacent la vie et le gagne-pain du PJ et le retirent de la scène, voire du récit tout entier.

Un PJ peut dépenser un point de Chance pour réduire le niveau de conséquence d'un cran, à moins qu'un autre PJ n'ait déjà tenté de l'aider dans le test.

CHANCE

On peut dépenser la Chance de deux façons.

1. Pour aider un autre PJ lors d'un test qu'il a raté.
2. Pour réduire d'un cran le niveau de conséquence d'un test raté (de mineur à sans conséquence par exemple).

On ne regagne de la Chance que lorsque le MJ le décide.

EXEMPLES DE CONSÉQUENCES

Voici quelques exemples d'actions ainsi que les rebondissements et les traits qu'elles peuvent déclencher. Rappelez-vous que toutes les conséquences ne nécessitent pas forcément un rebondissement et un trait. Elles sont présentées comme suit et réparties par niveau.

Action ratée ➤ **Rebondissement** ➤ **Trait**

Sans conséquence

Tenter d'enfoncer une porte ➤ **Orteil meurtri** ➤ **Sautille comme un dingue**

Prouver ses intentions à un PNJ ➤ **Échouer à le persuader** ➤ Pas besoin de recevoir un trait

Tenter de comprendre Ron l'infect ➤ **Aucune idée de ce qu'il baragouine** ➤ **Migraine à force d'essayer de le comprendre**

Mineures

Impliqué dans une poursuite ➤ **Glissade sur les pavés** ➤ **Cheville foulée**

Concours de boisson contre un nain ➤ **Cette bière est bien plus costaude que prévu** ➤ **Voir des éléphants roses**

Essayer de maîtriser un dragon ➤ **Le dragon vous prend pour sa maman** ➤ **Il vous suit comme un petit chien**

Majeures

Se renseigner auprès d'une charmante vieille dame ➤ **Elle se méprend sur ce que vous racontez et se vexe à mort** ➤ **Réputation de malotru envers les vieilles mamans adorables**

Essayer d'éviter un attelage incontrôlable ➤ **Saut dans une fosse à purin** ➤ **Couvert d'une substance parfaitement identifiable**

Soutirer des informations à Planteur JMTLG ➤ **Il vous baratine pour que vous endossiez la responsabilité de son dernier commerce** ➤ **Responsable des décisions catastrophiques de Planteur**

Faire valoir vos compétences ➤ **On vous donne des responsabilités qui vous dépassent de loin** ➤ **Débordé**

Escroquer un passant innocent ➤ **C'était un employé de Vétérini** ➤ **Recherché par le Patricien**

Exceptionnelles

Sauter d'un toit à l'autre ➤ **Expérience de mort imminente** ➤ **Peur des hauteurs** (si vous revenez dans le récit)

Réalisation d'un spectacle de mime dans la rue ➤ **Incarcération sur ordre du Patricien** ➤ **Apprenez votre texte** (si vous revenez dans le récit)

Tenter un sort compliqué ➤ **Vous êtes entraîné dans les Dimensions de la Basse-Fosse** ➤ **Réduit à 3 dimensions** (si vous revenez dans le récit)



TERRY PRATCHETT
DISQUE-MONDE

AVENTURES À ANKH-MORPORK

EN FINANCEMENT

DU 28 JANVIER AU 20 FÉVRIER

GAME ON



TABLETOP