

Soirées enquêtes

Meurtre à Manchester

Corinne et Thibaut Henin

Meurtre à Manchester

Des mêmes auteurs

Corinne HENIN & Thibaut HENIN

- **Meurtre à Manchester**, Décembre 2012
- **Explosion chez Breizh Technology**, Décembre 2013
- **Underground Exploration**, Décembre 2014
- **Negociations**, Décembre 2015
- **Année folle**, Décembre 2016
- **Aux trois héros**, Décembre 2018

Corinne HENIN & Thibaut HENIN

Meurtre à Manchester

Soirée enquête pour 10 joueurs

Septembre 2019

© 2012, Corinne et Thibaut HENIN, *Creative Commons 3.0 by-nc-sa*¹.

Édition : *les arsouyes*²

Impression : *Lulu*³

ISBN : 978-2-9566985-3-1

Dépôt légal : Septembre 2019

La couverture est l'oeuvre de Corinne et Thibaut HENIN à partir d'images disponibles sous licence *Creative Commons 2.0* :

- **Manchester Street Scene** de Ian Carroll
<https://www.flickr.com/photos/iancarroll/4427002913>
- **Spooky Moon** de Ray Bodden
<https://www.flickr.com/photos/rcbodden/3923648422/>

1. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/>

2. <https://www.arsouyes.org>

3. <https://www.lulu.com/>, Siège social à Raleigh, N.C., USA

Préface

Comme beaucoup de monde, nous ne savions jamais quoi faire au réveillon du jour de l'an. Un jour, nous avons demandé à des amis avec lesquels nous faisons du jeu de rôle si ça les intéressait de venir s'ennuyer avec nous pendant la soirée. Nous pensions tout d'abord faire un jeu de rôle et se costumer histoire de rendre la soirée plus festive.

Puis nous avons eu l'idée de faire une soirée enquête. L'idée a été tellement appréciée que nous avons réitéré les années suivantes, en cherchant des scénarios existants sur internet, jusqu'à ce que nous n'arrivions plus à trouver de scénarios nous convenant en terme de personnages, interactions et qualité du scénario.

Nous avons donc songé à faire nos propres parties. Comme certains de nos amis aiment l'univers du Disque Monde et étant nous-même fans, nous avons décidé faire jouer notre première partie à Ankh-Morpork.

Si la rédaction a été difficile, car il s'agissait de notre première fois, la partie a été un grand succès et reste dans les mémoires de nos joueurs comme l'une des meilleures qu'ils n'aient jamais jouées.

Ce scénario a été écrit dans l'espoir de donner à chacun de nos amis un personnage qu'il puisse apprécier, en fonction de son caractère et de sa manière de jouer. Mais la partie a principalement été écrite autour de Mundek de Glamis.

En effet, nous avons un ami en particulier qui préparait toujours à l'avance son personnage et qui passait les semaines avant la soirée enquête à inventer les stratagèmes qu'il comptait mettre en œuvre dans la soirée. Souvent, ses stratagèmes ne l'aidaient pas beaucoup et il se faisait avoir par le fait d'avoir trop réfléchi. Malgré cela, nous n'arrivions pas à l'empêcher de planifier sa partie.

L'idée nous est alors venue de créer le personnage de Mundek, person-

MEURTRE À MANCHESTER

nage pour qui, dans les premières minutes du jeu, l'histoire change du tout au tout. Ce personnage est écrit de manière à forcer l'improvisation de son joueur, car tout ce qui est dans sa feuille se voit remis en question très rapidement dans la partie.

Notre ami a adoré jouer Mundek, cette expérience lui a permis d'improviser beaucoup plus son personnage et lui a donné une réputation d'excellent joueur auprès des autres.

Comme vous avez pu le remarquer en lisant la quatrième de couverture, la partie que vous tenez entre les mains ne se déroule pas dans le disque monde. En effet, pour des questions de droits d'auteur, il nous a fallu modifier entièrement l'histoire afin d'éviter toute référence au disque. Le travail a été assez conséquent et compliqué afin de trouver des substituts valables et existants aux éléments si particuliers du Disque Monde, comme la Guilde des Assassins ou l'Uberwald.

Tout d'abord, l'époque. Dans le livre *Timbré*, Pratchett nous montre un monde en plein essor technologique et industriel, proche de l'Angleterre victorienne. L'époque devait donc être l'ère Victorienne, une date autour des années 1880, et de préférence en Angleterre, car la ville d'Ankh Morpork est une parodie à peine voilée de la ville de Londres.

J'aurais très bien pu remplacer Ankh Morpork par Londres. Sauf qu'il y avait certains éléments qu'il me fallait également remplacer dans cette ville : la guilde des assassins, le guet et l'université de l'Invisible.

La guilde des assassins pouvait être remplacée par un gang régnant sur une ville. Je n'ai pas trouvé d'analogie plus proche. Il fallait que ce gang accepte les femmes (puisque le personnage d'Elizabeth Cary était un assassin) et qu'il sévisse dans les bonnes années. Je n'ai pas trouvé dans le Londres victorien de références à un gang ayant ces caractéristiques. J'ai donc cherché les autres grandes villes de l'époque.

Il fallait que le remplaçant soit une ville "tentaculaire" ou du moins considérée comme telle à l'époque. Manchester était en plein boom économique du à l'expansion de son industrie du coton et son urbanisation était assez incontrôlée. En faisant quelques recherches, j'ai trouvé qu'un gang local, appelé les Scuttlers, régnait sur la ville dans les bonnes années et acceptait les femmes dans ses rangs. Le seul reproche que je puisse lui faire et que leur uniforme (habit de marin) a beaucoup moins de classe que l'uniforme des assassins de la guilde. Manchester disposait également de l'une des premières polices organisées d'Angleterre, la MMCP, qui pouvait facilement remplacer le guet.

PRÉFACE

Pour l'université de l'invisible, la chose a été plus difficile. Comment remplacer quelque chose de magique par quelque chose de réel? J'ai fini par trouver l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée. L'Ordre disposait de plusieurs éléments qui me permettaient de trouver en lui un bon candidat : de nombreuses spécialités ésotériques et un ordre hiérarchique (comme les niveaux de magie de l'Université), dont l'une des loges se trouvait seulement à quelques kilomètres de Manchester.

Manchester serait donc Ankh Morpork.

Plus que quelques éléments à remplacer et la réécriture du scénario pouvait être faite. Les sorcières n'ont pas été un problème car de tout temps on a considéré que certaines femmes pouvaient avoir des dons de magie et être des sorcières. Les vampires par contre ont été plus compliqués. Ils auraient pu venir de Transylvanie, mais j'ai trouvé que le trajet était beaucoup trop long entre la Transylvanie et l'Angleterre. Par contre, l'Écosse était suffisamment proche pour être un bon remplaçant pour l'Uberwald. Pays de légendes et de fantômes, il ne m'a pas fallu longtemps pour trouver des histoires de vampires, au château de Glamis.

Pour finir, afin de retrouver le même plaisir de jeu que celui que nos joueurs ont eu, je vous donne ici quelques conseils pour l'organisation de cette partie.

Certains personnages sont assez difficiles à tenir et le casting de ceux-ci nécessite une attention particulière. C'est le cas de Mundek de Glamis et de Nathaniel Trainell, dont les secrets peuvent assez facilement être dévoilés.

Autant notre joueur jouant Mundek était expérimenté et ne s'est pas décomposé lorsque son secret a été révélé, autant notre Nathaniel était débutant et s'est retrouvé désespéré quand son secret a été découvert. C'est à ce moment que les conseils avisés de l'organisateur sont indispensables afin de donner le petit coup de pouce qui permet au joueur de retourner sereinement jouer.

Je vous conseille d'ailleurs de donner les personnages de Nathaniel et de Séraphine à des joueurs étant déjà fort liés dans la vraie vie, car ces personnages sont liés l'un à l'autre et un allié n'est pas de trop pour le personnage de Nathaniel. Enfin, je ne saurais trop vous conseiller de vous renseigner sur l'Angleterre victorienne et si vous en avez les talents, de vous confectionner les costumes de l'époque afin de permettre à ces quelques heures de jeu d'être inoubliables.

Corinne Henin, Saint Marcel Lès Valence, 20 juillet 2014.

MEURTRE À MANCHESTER

SOMMAIRE

Sommaire

Préface	vii
Sommaire	xi
Première partie Avant de commencer	1
1 Introduction	3
2 Comment jouer	5
3 L'univers du jeu	9
4 Comment organiser une soirée enquête	15
5 Trame de l'histoire	21
Deuxième partie Les personnages	31
6 Alan Fogg	33
7 Bertille Pierpont	39
8 Constance Savage	43
9 Edmund de Glamis	47
	xi

MEURTRE À MANCHESTER

10 Elizabeth Cary	51
11 Humphrey Savage	55
12 Mundek de Glamis	61
13 Nathaniel Trainell	67
14 Seraphine Pointcarré	71
15 Ursula Obelyn	75
Troisième partie Pouvoirs	79
16 Divination Théurgique	81
17 Convaincre	85
18 Espionner	87
19 Les indics	89
20 Assassiner	91
21 Faire les poches	93
22 Services de la police	95
23 Les Potins	97
24 Rappeler des souvenirs	99
25 Intercepter les communications	101
Quatrième partie Annexes	103
A Objets	105

Première partie

Avant de commencer

Chapitre 1

Introduction

Ce document est le scénario complet de *Meurtre à Manchester*, une soirée enquête pour 10 joueurs.

1.1 Synopsis

Ce soir, c'est l'ouverture du testament d'Etherbert Savage, un noble aristocrate de Manchester qui vient d'être retrouvé mort, assassiné. L'enterrement a eu lieu hier et la famille est venue nombreuse pour savoir qui va hériter de la fortune familiale.

Mais la police et le gang des Scuttlers seront également présents pour tenter de trouver le meurtrier : le mort a été retrouvé sur le territoire du gang sans qu'il ne soit impliqué ni n'ai été prévenu.

Quitte à choisir, le meurtrier serait bien plus en sécurité dans les geôles de la police qu'aux mains du gang ; il n'aime pas la concurrence.

1.2 Organisation du scénario

Ce scénario a été conçu pour être utilisé tel quel, sans connaissances à priori. Que ce soit sur les soirées enquête en général ou l'univers. Savoir lire, compter et utiliser une photocopieuse devrait suffire.

La première partie vous expliquera ce qu'est une soirée enquête, l'univers du scénario et comment l'organiser. La partie suivante contient les

MEURTRE À MANCHESTER

fiches de personnages. Vient ensuite la liste des pouvoirs spéciaux et enfin, la liste des possessions des joueurs.

Chapitre 2

Comment jouer

2.1 Qu'est-ce qu'une soirée enquête ?

Vos amis vous ont raconté des souvenirs mémorables, votre libraire ou votre vendeur de jeux préféré vous a vivement conseillé de vous y essayer mais au fond, vous ne savez pas vraiment de quoi il retourne ... Cette section est faite pour vous.

« Une soirée enquête est un jeu dans lequel les joueurs interprètent un personnage et tentent de résoudre une enquête le temps de la partie. »

Il existe de nombreuses variantes autour de ce principe : avec ou sans meurtre, avec ou sans objectifs pour les personnages, ... Chaque scénario propose son propre système de jeu avec ses règles particulières plus ou moins compliquées, mais dans l'ensemble, les soirées enquêtes se résument toujours à *jouer un rôle le temps de la partie* et surtout à passer un bon moment.

Aux côté des joueurs, se trouve l'organisateur. Il a lu le scénario, sait donc tout sur les personnages et le fin mot de l'histoire. Son rôle est de distribuer les rôles aux joueurs et de garantir que tout se passe bien. Il sert d'arbitre (rarement) et d'oreille attentive (souvent). Il peut y en avoir plusieurs mais par la suite, nous parlerons d'eux au singulier.

2.2 Avant la partie, la feuille de personnage

Avant la partie, l'organisateur va vous envoyer votre fiche de personnage. Cette fiche contient tout ce que vous devez savoir du personnage que vous allez interpréter pendant la soirée : une partie de sa vie, les raisons de sa présence, ce qu'il sait déjà des autres personnages et tout un tas de détails importants.

Lisez-là mais n'en parlez à personne mis à part à l'organisateur, vous ne savez pas ce que les autres joueurs savent de vous, évitez de leur en dévoiler trop avant même de commencer.

Si vous voulez poser des questions, ne les posez qu'à l'organisateur. *Certaines connaissances naissent de la question*¹. Si l'organisateur ne vous répond pas, ou vous répond qu'il ne peut rien dire, c'est normal, il a ses raisons ; parfois certains éléments doivent rester secrets, vous pourrez les découvrir pendant la partie.

Avant la partie, n'hésitez pas à préparer un costume. Il ne doit pas forcément être très élaboré mais choisir un vêtement plutôt qu'un autre, quelques accessoires, participent à l'ambiance du jeu, ce qui vous aidera à rester dans le rôle pendant la partie.

2.3 Pendant la partie, vivez votre personnage

Pendant la partie, vous allez incarner un personnage, jouer son rôle. Comme au théâtre mais le public et les gradins en moins. Vous allez donc essayer de comprendre ce qu'il se passe et tout faire pour remplir vos objectifs.

Pour jouer, aller simplement discuter avec les autres. Échangez des informations avec eux, interagissez, demandez-leur des services, utilisez vos pouvoirs... bref agissez comme si vous étiez vraiment ce personnage que les autres croient que vous êtes.

La découverte de l'histoire se fera petit à petit. En découvrant des indices, en échangeant des informations, vous vous ferez votre propre idée de la situation. Idée qui changera au fur et à mesure que d'autres informations viendront compléter le puzzle.

1. par exemple : « *est-ce que le meurtrier sait qu'il est meurtrier* », les autres joueurs savent immédiatement que vous ne l'êtes pas.

2. COMMENT JOUER

Les objectifs qui vous sont fixés sont là pour vous donner une direction. C'est le moteur de votre personnage, ce qu'il veut accomplir, et donc ce que vous voulez accomplir aussi. Il est possible que ces objectifs deviennent impossibles². Dans ce cas, rien n'est perdu : demandez-vous ce que ferait votre personnage et agissez de la sorte. Après tout, votre objectif principal c'est de vivre dans la peau de votre personnage et vous amuser.

En cas de problème, gardez à l'esprit que vous n'êtes pas seul. Les autres personnages, les autres joueurs et même l'organisateur peuvent vous aider. Pour l'organisateur, il est d'ailleurs là pour ça. En cas de problème, ne restez jamais tout seul, vous perdriez votre temps.

2.4 Règles du jeu

Dans une soirée enquête, il y a peu de règles. Les règles sont surtout là pour garantir l'ambiance ou permettre d'effectuer des actions qui ne sont pas possibles autrement.

2.4.1 Règles de base

En jeu, hors-jeu Lorsque vous incarnez votre personnage, on dit que vous êtes *en jeu*. Au contraire, lorsque vous êtes vous-même, on dit que vous êtes *hors-jeu* (lorsque vous posez des questions à l'organisateur par exemple).

Fair play Il vous est demandé de jouer honnêtement. Si vous tombez sur la feuille d'un autre personnage, ne la lisez pas. Si vous entendez une conversation hors-jeu, ne l'écoutez pas. Ça gâcherait tout le plaisir de jouer.

Pas de violence Même si vos personnages sont en conflit, n'en venez pas aux mains (un accident est si vite arrivé). Le feriez-vous dans la réalité ? Dans ce domaine, privilégiez la diplomatie ou les pouvoirs spéciaux de votre personnage.

Ne vous isolez pas Même si vous ne voulez pas dévoiler vos secrets à n'importe qui, laissez les autres joueurs vous interrompre dans vos conversations. Imaginez ce que vous penseriez si, lors d'une soirée, un couple s'enfermait dans une chambre et refusait qu'on les dérange.

2. parfois, c'est même voulu.

MEURTRE À MANCHESTER

2.4.2 Points d'action

Points d'action En début de partie, l'organisateur va vous donner 10 *points d'actions*. Il s'agit de points que vous pourrez utiliser pour accomplir des actions spéciales.

2.5 Après la partie

Lorsqu'il jugera que c'est l'heure, l'organisateur vous notifiera la fin de la partie. Après un éventuel petit questionnaire, il vous annoncera ce que vos personnages sont devenus à la suite de leurs actions. Si les fiches de personnages sont le prélude de l'aventure, cette étape est l'épilogue.

Il est ensuite d'usage de laisser tout le monde discuter de la partie, de son personnage, de ses intrigues et autres à bâtons rompus, la partie est finie, vous pouvez maintenant tout vous dire et raconter comment vous avez vécu cette aventure et voir comment les autres l'ont ressentie.

Chapitre 3

L'univers du jeu

Cette partie a lieu dans la ville de Manchester dans les années 1890, avec quelques entorses mineures à la réalité. Dans cette partie, nous allons vous raconter tout ce que vous devez savoir sur cet univers de jeu, ainsi que l'ambiance générale de la partie.

3.1 L'époque Victorienne

L'Angleterre est dirigée par *Sa Majesté Impériale, Victoria, Reine du Royaume Uni et d'Irlande, Impératrice des Indes, Défenseur de la Foi*. Son règne fut le plus long de l'Histoire Britannique et fut nommée *époque victorienne* en son honneur¹.

L'époque victorienne est marquée par de grandes avancées : sociales, technologiques, économiques, politiques, ... Nous ne sommes plus tout à fait dans le passé mais pas encore vraiment dans le futur. Cette époque voit Darwin², Freud³, Cantor⁴, ... Elle est faite d'innovations (Fer à repasser électrique, bouteille isotherme, ...).

Avant la révolution industrielle, les industries restaient rurales, elles se concentrent maintenant dans les villes, l'urbanisation bat son plein. C'est

1. Sauf en France et en Belgique où on lui préfère l'appellation de *Belle époque*.

2. Théorie de l'évolution.

3. Psychanalyse et inconscient

4. Théorie des ensembles

MEURTRE À MANCHESTER

une époque moderne qui le montre et nous a laissé entre-autre la première section du métro londonien, la célèbre Tower Bridge, ou encore le Thames Tunnel.

Dans l’imaginaire collectif, paradoxalement, c’est également une période sombre, car c’est la période de Jack L’éventreur (1888).

3.2 Manchester

Historiquement, Manchester est une petite ville de campagne qui se voit devenir la capitale de l’industrie textile lors de la révolution industrielle. Surnommée *Cottonopolis*, ou encore *la ville des entrepôts*, elle s’agrandit rapidement grâce à l’industrie du coton⁵. En 1835, elle est nommée *la ville la plus industrialisée du monde*. En 1853, elle obtient de S.M.I. Victoria le statut de *City*⁶.

La ville est avant-gardiste. On y rencontre les premiers téléphones et le premier terminus de la première voie ferrée du Royaume-Uni. Son économie se diversifie⁷ et l’émulsion voit de nombreuses écoles de pensées novatrices. En économie, *l’école de Manchester* promeut le libre marché et la politique du *laissez-faire*. La ville attire de nombreux érudits du monde entier.

Manchester représente le meilleur comme le pire dans des extrêmes effrayants, une nouvelle sorte de ville ; les cheminées des banlieues industrielles vous saluent avec des colonnes de fumée.

Simon Schama, *Victoria and Her Sisters*, A History of Britain, BBC One, vol. 13, 4 juin 2002.

A côté de cette économie florissante, foisonne aussi toute une économie parallèle, régie par de nombreux gangs qui se partagent, avec plus ou moins de blessés, les quartiers de Manchester et y font leur loi. Certains quartiers sont le théâtre de guerres internes incessantes et l’espérance de vie humaine y est à peine plus élevée que celle de coléoptères et inversement proportionnelle à la richesse affichée.

5. et à une urbanisation complètement incontrôlée.

6. Statut hautement prestigieux qui n’apporte aucun changement significatif autre que de pouvoir se faire appeler City.

7. on y fabrique alors des oreillers en coton, des couettes en coton, ...

3. L'UNIVERS DU JEU

A l'époque de cette histoire, les **Scuttlers** est le gang principal de Manchester⁸. Les Scuttlers sont reconnaissables à leurs habits proches de ceux des marins (sabots, pantalons pattes d'éléphants et foulards rouges), les filles se différencient par leurs jupes à bandes verticales. Leurs armes de prédilection sont les couteaux et les ceintures cloutées, généralement décorées de serpents et de cœurs transpercés de flèches.

Pour lutter contre cette pègre, la **MMCP**, *Metropolitan Manchester City Police*, a été fondée en 1830, un an après celle de Londres, *Scotland Yard*. Elle fait ce qu'elle peut mais marche sur des œufs face aux Scuttlers ; assez puissants lors de cas isolés, chacun évite une confrontation ouverte⁹.

3.3 Esotérisme

La fin du XIX^e siècle est également marquée par une forte présence de l'esotérisme et du paranormal. Au point que les nouvelles inventions sont qualifiées de *magique*. La communication avec les esprits est très à la mode. On voit la naissance du *Oui Ja*¹⁰.

3.3.1 L'Angus, région magique

L'Angus est une vaste région située à l'est de l'Ecosse. Historiquement, la région a pour origine l'antique royaume Pictes de Circhenn qui laissa d'innombrables pierres sculptées et marque également la naissance de l'Écosse avec la signature de la déclaration d'Arbroath en 1320.

Elle est connue pour son climat¹¹, ses forêts et une race bovine du même nom, la seule à résister dans la région. Sans surprise, les principales activités économiques sont la pêche et l'agriculture¹².

Dans une moindre mesure, la région est également connue pour ses innombrables châteaux et surtout, les créatures paranormales qu'ils hébergeraient : vampires, fantômes et autres morts-vivants.

8. avec quelques désaccords territoriaux avec les *Bengal Tigers*.

9. Car mènerait à une destruction mutuelle des deux organisations.

10. Planchette de bois avec des inscriptions utilisées lors de séances de spiritismes pour permettre à l'esprit contacté de communiquer avec les vivants.

11. Qualifié de *chaud et tempéré* par les météorologistes, *beau et accueillant* par la population locale et *froid et humide* pour le reste du monde, la température oscille entre 3°C en Janvier et 14°C en Juillet et des précipitations régulières (60 mm).

12. Ce qui pourrait expliquer l'exode de la famille Savage vers Manchester.

MEURTRE À MANCHESTER

Le château de Glamis est l'un des plus connus et s'entoure de mystères. D'aucuns racontent qu'un enfant difforme né en 1821 y fut reclus enfermé jusqu'à sa mort par son père. Un monstre habiterait le Loch Calder et chaque génération verrait la naissance d'un vampire. Le château serait également habité par la *dame grise*, épouse du 6ième seigneur, accusée de sorcellerie, elle fut torturée et brûlée vive.

3.3.2 Créatures magiques et paranormales

L'époque victorienne croit en quantité d'êtres magiques et paranormaux. En voici quelques-uns :

- **Fée** regroupe tout un peuple de créatures magiques (lutins, nains, elfes, ...), la reine Victoria fut elle-même surnommée la *Reine des fées*.
- **Vampires** humains se nourrissant de sang afin de rester immortel. Le plus souvent très élégants, ils ne sortent que la nuit.
- **Banshee** protectrices des grandes familles, elles avertissaient de la mort imminente d'un membre de la famille protégée par un grand hurlement.
- **Fantômes** manifestations surnaturelles d'une personne décédée, ils sont des images floues et lumineuses des personnes mortes.

3.3.3 La Golden Dawn

L'*Ordre Hermétique de l'Aube Dorée*, communément appelée *Golden Dawn*, est une société secrète d'occultisme fondée à Londres en 1888 par William Wynn Westcott. Elle a pour but l'étude systématique des sciences occultes ainsi que son enseignement.

L'ordre accepte sans discrimination hommes et femmes et utilise un système hiérarchique compliqué à trois ordres :

- **L'ordre de l'Aube Dorée** qualifié d'*externe*, se concentre sur l'enseignement théorique de la magie (astrologie, divination,...).
- **L'ordre de la Rose Rouge et de la Croix d'Or** qualifié d'*interne*, se concentre sur la magie appliquée (crystallomancie, voyage astral, alchimie).

3. L'UNIVERS DU JEU

- **L'ordre de l'Étoile Argentée** qualifié des *chefs secrets*, regroupe les meilleurs adeptes et dicte les activités des autres ordres par télépathie.

Le grade le plus haut de la hiérarchie est l'*Ipsissimus*.

MEURTRE À MANCHESTER

Chapitre 4

Comment organiser une soirée enquête

Si vous n'avez jamais organisé de soirée enquête et ne savez pas comment vous y prendre, cette section est faite pour vous.

L'organisation d'une soirée enquête n'est pas difficile mais nécessite un peu d'organisation. Vous allez être le garant de la soirée et vos joueurs comptent sur vous. C'est une tâche stressante au début mais très gratifiante en fin de compte.

4.1 Avant la partie

Si vous n'avez pas encore réuni vos joueurs, il est temps de trouver les personnes qui aimeraient participer.

Une fois vos joueurs sélectionnés, vous devez attribuer les rôles. Pour ça, lisez attentivement les fiches de personnages et si besoin, envoyez un questionnaire à vos joueurs pour déterminer quel rôle leur plairait le plus. Ne négligez pas cette étape car si un joueur ne se plait pas dans son rôle, il peut nuire à l'ensemble de la partie.

Dès que la distribution est réalisée, vous pouvez leur envoyer leur fiche de personnages¹ ainsi que les chapitres *Comment jouer* et *Univers du jeu*.

1. les photocopier avant peut être une bonne idée.

MEURTRE À MANCHESTER

N'hésitez pas à utiliser une photocopieuse.

Choisissez une date et un lieu qui permettent à tout le monde de venir. Si un seul joueur manque à l'appel, la partie ne peut pas avoir lieu. Ce scénario est prévu pour durer 4 heures, prévoyez donc une durée conséquente. Prévoyez 15 à 30 minutes avant le début en fonction de la ponctualité de vos joueurs et 1 à 2 heures après la partie pour le débriefing et les échanges entre les joueurs.

Pour le lieu, ce scénario n'est pas exigeant en terme de décors, une à trois pièces pour l'aire de jeu (autour de 40m² au total) plus une pièce *hors-jeu*.

Cette pièce vous permettra de réaliser les actions spéciales des joueurs et répondre à leurs questions. Un T3 ou un T4 peut donc très bien faire l'affaire.

Avant que la partie ne débute, des joueurs pourront avoir des questions. Si la réponse dévoile une partie de l'intrigue, n'y répondez pas (dites au joueur que vous ne pouvez pas répondre à cette question) ; le joueur pourra découvrir la réponse en jouant. Si la réponse ne figure pas dans ces pages, c'est que l'information n'est pas importante, vous pouvez alors soit prévenir le joueur que la question n'a pas de sens, soit improviser.

Si votre partie se déroule en soirée, prévoyez un repas léger, un buffet fait très bien l'affaire car il ne prend pas de place et permet à chacun de se restaurer simplement. Évitez les trop grandes tables qui prennent trop de place et de temps (ou allongez la durée de la partie). Évitez à tout prix l'alcool : ça n'apporte rien et peut ruiner une partie, les joueurs auront besoin de toutes leurs facultés mentales pour comprendre l'histoire.

4.2 Pendant la partie

Juste avant la partie, prenez quelques minutes pour rappeler quelques règles et informations pratiques. Délimitez l'aire de jeu, rappelez le principe des points d'actions, rappelez votre rôle. Donnez dès le début, l'heure de fin de la partie.

Une fois la partie lancée, il vous reste quatre choses à faire : résoudre les actions, répondre aux questions et surveiller l'évolution de la partie.

Résoudre les actions Lorsqu'un joueur veut utiliser un des pouvoirs de son personnage, il viendra vous voir. Vous n'aurez alors qu'à suivre les instructions correspondant au pouvoir pour connaître ses effets.

4. COMMENT ORGANISER UNE SOIRÉE ENQUÊTE

Répondre aux questions Pendant la partie, vos joueurs vont immanquablement se poser des questions. Ils n'ont qu'une partie des informations et tentent de les mettre ensemble. Ils vont donc sûrement venir vous voir pour demander de l'aide pour comprendre la partie.

Gardez-vous de leur donner la solution ou des informations complémentaires. Préférez plutôt les laisser parler et vous raconter ce qu'ils ont compris et posez leur des questions pour qu'ils puissent clarifier leur pensées, si des éléments restent vagues ou inconnus, dites-leur de se renseigner auprès des autres personnages. Vous pouvez aussi leur proposer de dépenser un point d'action pour avoir un indice.

Surveiller l'évolution de la partie Il est important de surveiller où en sont vos joueurs dans leurs quêtes respectives et leurs relations. Des déséquilibres et des pressions vont apparaître, c'est normal et souhaitable car ils permettent la dynamique du jeu : sans ces éléments, rien ne se passerait. Mais si un déséquilibre ou une pression trop forte apparaissent, vous devez intervenir discrètement car ils peuvent nuire à la partie.

N'intervenez jamais de votre propre initiative, les joueurs le verraient, vous perdriez votre crédibilité et certains joueurs pourraient se sentir lésés ou même penser que vous trichez². Par contre, si les joueurs s'en rendent compte, vous perdez toute crédibilité, le scénario aussi et ils ne joueront plus le jeu, ce qui ruinera la partie.

À la place, profitez de leur visite pour distiller plus ou moins d'information. Car c'est l'information qui fait le pouvoir des joueurs. Donnez en un peu plus aux joueurs en difficulté, un peu moins aux joueurs trop puissants.

En dernier recours, voici deux moyens qu'il vous reste, mais ils doivent être utilisés avec parcimonie et prudence car ils peuvent faire plus de dégât que de bien :

1. Demandez à un joueur de venir vous voir hors-jeu et trouvez un prétexte pour lui donner une information.
2. Changez le prix d'un pouvoir pour les joueurs en difficulté ou en surpuissance.

En plus de l'équilibre (ou plutôt, le déséquilibre mouvant) de la partie, surveillez la motivation de vos joueurs. Des joueurs débutants dont les se-

2. Bien sûr, tous les organisateurs trichent à un moment ou un autre, mais c'est pour la bonne cause et tant que c'est invisible, tout le monde fait comme si ça n'existait pas.

MEURTRE À MANCHESTER

crets ont été dévoilés et les objectifs anéantis peuvent se renfermer. C'est à vous de les remotiver et de les aider à trouver les solutions à leur problème.

Quoi qu'il arrive, ne dirigez pas vos joueurs. Ils sont maîtres de leur personnage. Même s'ils font des erreurs ou se trompent, c'est leur histoire, vous n'êtes que l'arbitre, pas le marionnettiste.

4.3 Terminer la partie

Au fur et à mesure que l'heure de fin approche, l'effet *compte à rebours* se fait de plus en plus sentir : les joueurs sont de plus en plus pressés pour échanger leurs *dernières informations*. La tension monte et atteint son paroxysme dans les dernières minutes. Cette tension est importante car elle participe à l'ambiance.

Vous pouvez, en milieu de partie, décider d'ajouter ou soustraire du temps de jeu en fonction de l'avancement de la partie. Dans ce cas, prévenez tous vos joueurs et interdisez-vous de retoucher à l'heure de fin par la suite : vous pourriez perdre l'effet compte à rebours, ou même la confiance de vos joueurs.

Pour que la partie soit réussie, il n'est pas nécessaire, ni même souhaitable que toutes les intrigues soient découvertes. En ce sens, il n'est pas forcément nécessaire d'allonger la partie outre mesure.

Quelques minutes avant la fin, prenez à part, et individuellement, le membre de la police, le Notaire et le membre des Scuttlers pour leur demander leurs conclusions :

- **Pour la police** : : demandez-lui qui ira en prison et pour quelles raisons
- **Pour le notaire** : demandez-lui ce qu'il fait de l'héritage
- **Pour le membre des Scuttlers** : demandez quel personne il décidera d'assassiner.

Une fois l'heure arrivée, regroupez les joueurs, annoncez leur la fin de la partie et commencez le débriefing.

4. COMMENT ORGANISER UNE SOIRÉE ENQUÊTE

4.4 Après la partie

Commencez le débriefing par raconter les événements qui vont suivre la fin de la partie en fonction de ce qu'ils auront réussi à faire. Ensuite, proposez un tour de table pour que chaque joueur raconte quel était son personnage, dans quelle intrigue il a pu tremper. Ce moment permet à tous les joueurs de comprendre toutes les intrigues et est source de surprises.

Il ne vous reste alors plus qu'à laisser les joueurs discuter entre eux et se raconter la partie.

MEURTRE À MANCHESTER

Chapitre 5

Trame de l'histoire

Etherbert Savage est mort. Enfin, c'est ce qu'il aimerait bien faire croire à tout le monde. En fait, il a ruiné la famille Savage à force de magouilles financières foireuses. Sa dernière magouille en date est d'avoir pris une assurance vie et d'avoir simulé sa mort. Il espère bien ensuite toucher son propre héritage plus la prime de l'assurance.

Pour que tout se fasse sans accroc, il a fait appel à une actrice pour jouer le rôle du notaire (les vrais notaires étant trop procéduriers et intelligents pour se faire duper par une fausse mort). Seulement, l'actrice devant jouer la notaire ne voit pas les choses de cet œil et compte également récupérer le magot en changeant quelques mots dans le testament...

5.1 Les personnages

La liste suivante énumère les personnages et résume leurs intrigues et leur rôle dans la partie. Cette section a pour but de donner l'idée générale avant de lire les feuilles de personnages.

5.1.1 Alan Fogg

C'est un membre de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée, chargé par Humphrey de trouver un sérum anti-vampire. Il travaille dans les télécoms, et plus particulièrement dans les nouvelles firmes ayant mis au point les

MEURTRE À MANCHESTER

comptomètres. Maladroit comme pas un, il a transformé la sœur de Bertille en vampire sans pouvoir la soigner.

Avec l'aide de Constance et d'Ursula, ils ont conduit des expériences de nécromancie dans une cave du manoir Savage et ont ouvert une brèche entre notre monde et le monde des morts. Ursula et lui sont donc passés chez Etherbert Savage afin de le faire taire, mais trop tard, il était déjà mort. L'Ipsissimus a demandé à Alan de venir ce soir pour récupérer l'objet magique légué par le mort à l'ordre Hermétique de l'Aube Dorée.

5.1.2 Bertille Pierpont

Petite escroc sans importance, elle volait des organes à la morgue et les revendait à Nathaniel pour le marché noir des chirurgiens. Elle s'est fait prendre par la MMCP et devant l'alternative : la police ou la potence, est devenue un agent zélé. Sa sœur a disparu récemment et est retrouvée transformée en vampire dans l'intervalle. Elle est présente pour élucider cette histoire de meurtre.

5.1.3 Constance Savage

Fille d'Etherbert, aristocrate de Manchester, qui ignore son hérédité vampirique. Elle s'ennuie à mourir et s'est tournée vers la nécromancie. Avec ses complices, Alan et Ursula, ils ont ouvert une brèche entre les mondes et fait effondrer le manoir. Pour toucher l'héritage plus vite, elle a fait assassiner son frère et son père. Elle espère bien hériter ce soir de la fortune familiale.

5.1.4 Edmund De Glamis

Vampire écossais intelligent et rusé. Il est devenu riche à l'issue d'une manipulation financière. Afin de rassurer ses sujets sur ses terres, il ne boit officiellement plus de sang. En réalité, il se fait passer pour un marchand afin d'aller sur les terres de ses voisins boire le sang de leurs sujets. Rêvant de devenir le dernier vampire du disque, il confié à Humphrey la charge d'élaborer un sérum anti-vampire (officiellement pour se guérir, officieusement pour guérir tous les autres).

5. TRAME DE L'HISTOIRE

5.1.5 Elizabeth Cary

Ancienne archéologue, elle a découvert un moyen de détruire un vampire. Elle a été embauchée par les Scuttlers afin de les aider à se débarrasser de vampires trop gênants. Elle n'aime pas la violence gratuite et a ouvert un orphelinat pour les enfants de victimes d'assassinats. Manquant d'argent pour maintenir l'orphelinat, elle s'est mise à prendre des contrats au noir sans en parler aux Scuttlers. Constance lui a confié l'assassinat de son père mais quand Elizabeth est arrivée, un tas de cendres était déjà présent (signe qu'elle s'est fait doubler). Elle est là ce soir, mandatée par les Scuttlers, pour découvrir qui a assassiné cet aristocrate sans leur approbation.

5.1.6 Humphrey Savage

Membre de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée, spécialisé en Haute-Magie, il est intervenu lors du problème de brèche dans le manoir Savage. Il y a longtemps, il s'est marié à l'insu de l'Ordre (afin de protéger sa famille) et a eu une fille (Seraphine). La mère s'étant faite assassiner et Humphrey ne pouvant pas l'accueillir sans briser son secret, elle a été confiée à l'orphelinat d'Elizabeth. Entre temps, Humphrey a rencontré Edmund qui lui a confié la tâche d'élaborer un antidote, tâche qu'Humphrey a sous-traitée à Alan. Il est là ce soir pour accompagner Alan.

5.1.7 Nathaniel Trainell

Enfant, il était dans l'orphelinat d'Elizabeth où il a rencontré Séraphine qu'il considère comme une sœur. Ils ont fugué dans les quartiers glauques de Manchester. Escroc qui passe de petits boulots en petites arnaques. Il a été intermédiaire dans l'affaire des organes volés mais s'est retiré avant d'être pris. Etherbert lui a confié une fortune sur un placement juteux, fortune que Nathaniel s'est bien gardé de placer ou de rendre à son propriétaire. Seraphine lui a demandé de venir ce soir pour jouer le cousin du mort et toucher l'héritage à la place du légitime héritier.

5.1.8 Mundek De Glamis

En fait Etherbert Savage. Le mort, enfin, c'est ce qu'il veut faire croire car c'est un drogué à la magouille. Quand il a découvert que sa fille faisait

MEURTRE À MANCHESTER

des expériences, il a assuré son manoir et s'est arrangé pour qu'une fissure ait lieu (pour toucher l'assurance). Il vient de prendre une assurance vie, a simulé sa mort et a tout légué à son cousin de Glamis (rôle qu'il jouera ce soir : *Mundek De Glamis*, après s'être refait un portrait par un chirurgien esthétique).

5.1.9 Seraphine Pointcarré

Sœur d'orphelinat de Nathaniel, elle a fugué avec lui. Il a économisé afin de lui payer l'accès à un rôle d'actrice au tout nouveau théâtre de Manchester, le *Palace Theatre*. Contactée par Etherbert pour jouer les fausses notaires, elle a modifié le testament pour faire hériter le *cousin de Manchester* au lieu de celui de Glamis et demandé à son frère de jouer le rôle.

5.1.10 Ursula Obelyn

Sorcière de l'Angus, en Écosse. Elle a mis en fuite un vampire qui chassait près de Forfarshire (Edmund mais elle ne sait pas que c'est lui). Intéressée par la nécromancie, elle a fait des expériences avec Alan et Constance et généré une brèche entre le monde des vivants et celui des morts. Avec Alan, elle a rendu visite au mort, qui était déjà mort, il ne parlera donc plus. Aide occasionnelle de la police, elle accompagne Bertille ce soir pour l'aider à trouver le coupable avant les Scuttlers.

5.2 Chronologie

Pour être complet, voici l'intégralité des événements relatifs aux personnages, dans l'ordre où ils ont eu lieu.

Il y a quelques siècles Edmund de Glamis s'est endormi pendant deux siècles pour faire fructifier son argent

Il y a une trentaine d'années Humphrey Savage déprime et sort à Manchester pour rencontrer du monde.

Il y a 25 ans Naissance de Constance Savage et rencontre de Humphrey Savage avec Céleste.

5. TRAME DE L'HISTOIRE

Il y a 24 ans Humphrey Savage se marie avec Céleste.

Il y a 23 ans Après une rencontre avec un vampire (dont l'issue à été défavorable à celui-ci) dans une tombe qu'elle fouillait, Elizabeth Cary se fait approcher par les Scuttlers qui lui proposent de faire des assassinats pour leur compte.

Il y a 22 ans Elizabeth Cary ouvre un orphelinat pour les enfants des personnes assassinées par le gang et y passe une partie de son salaire. Elle évite d'ébruiter le fait que l'orphelinat lui appartient.

Naissance de Séraphine Pointcarré, la fille de Humphrey Savage et Céleste. Assassinat de Céleste. Séraphine est placée dans l'orphelinat de Elizabeth Cary.

Il y a 20 ans Mort de la femme de Etherbert Savage. Etherbert n'arrive plus à se passer de sang. Il se tourne vers les magouilles financières pour l'aider à reporter son attention sur autre chose.

Mort des parents de Nathaniel Trainell. Il se retrouve à l'orphelinat.

Il y a 15 ans Séraphine Pointcarré et Nathaniel Trainell se rencontrent à l'orphelinat.

Il y a 9 ans Séraphine Pointcarré et Nathaniel Trainell fuguent de l'orphelinat.

Il y a 5 ans Le peuple de Edmund de Glamis se rebelle. Celui-ci est contraint d'arrêter de tuer des gens de son peuple pour faire bonne figure.

La ville de Manchester supprime ses aides à l'orphelinat de Elizabeth Cary. Celle-ci commence à accepter des contrats hors guildes afin d'augmenter ses revenus.

Bertille Pierpont pique des organes à l'arrière de la morgue, dans le but de les revendre à des chirurgiens. Son contact côté chirurgiens est Peter Northworde, qui n'est autre que Nathaniel Trainell.

Il y a 4 ans La MMCP prend Bertille la main dans le sac. Le commissaire lui propose alors d'intégrer la police (ou alors la potence). Nathaniel Trainell assiste de loin à l'arrestation mais ne se fait pas choper. Il ne sait pas ce que devient Bertille

MEURTRE À MANCHESTER

Il y a 18 mois Etherbert Savage rends visite au gang des Scuttlers dans le but de faire assassiner son père. Les tarifs étant chers, il ne fait pas affaire avec eux. Suite à ça, Elizabeth Cary le contacte pour lui proposer de faire ça au noir, sans passer par le gang. Mort du grand père Savage

L'argent de l'héritage est placé par Etherbert Savage sur un plan d'épargne foireux, proposé par Geoffrey Fitzwillyam (Nathaniel Trainell sous un autre nom)

Edmund de Glamis cherche un moyen de devenir le dernier vampire au monde.

Il y a 1 an Etherbert Savage n'arrive pas à remettre la main sur Geoffrey Fitzwillyam et perd ainsi une grande partie de son argent.

Grâce à l'argent arnaqué à Etherbert Savage, Nathaniel Trainell paie le Palace Theatre pour qu'il prenne Séraphine Pointcarré comme actrice.

Edmund de Glamis part chasser loin de chez lui, vers Forfarshire. Humphrey Savage est envoyé par l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée dans l'Angus. Rencontre entre Edmund de Glamis et Humphrey Savage à Forfarshire. Edmund propose de l'argent à Humphrey en échange de recherches sur un sérum anti-vampire.

Il y a 11 mois De retour à Manchester, Humphrey Savage prends contact avec Alan Fogg pour qu'il mette au point un sérum anti-vampire. Il lui propose un partenariat de recherche.

Il y a 9 mois Ursula Obelyn traque un vampire qui sévit dans l'Angus. Edmund de Glamis abandonne son terrain de chasse et retourne chez lui.

Les pas de Séraphine Pointcarré la ramènent à l'orphelinat. Elle apprend que la ville a baissé ses subventions. Elle apprend également que son père est vivant.

Il y a 6 mois Constance Savage fait appel à Elizabeth Cary pour assassiner son frère, sans passer par les Scuttlers. Elizabeth s'aperçoit que le frère de Constance est un vampire.

Alan Fogg convainc Bérengère Pierpont de se laisser mordre par un vampire afin de pouvoir tester son antidote. Echech de l'antidote et

5. TRAME DE L'HISTOIRE

Béregère s'enfuit. Bertille n'a plus de nouvelles de Béregère, sa sœur.

Il y a 5 mois Bertille Pierpont retrouve sa sœur, transformée en vampire. Elle jure de retrouver le vampire qui l'a mordu.

Il y a 4 mois Bertille Pierpont par dans l'Angus et y récupère les noms des familles vampires de Manchester.

Alan Fogg et Ursula Obelyn se rencontrent autour du sujet du sérum anti-vampire et se trouve une passion commune pour les recherches occultes.

Il y a 3 mois Constance Savage recherche des grigris dans les boutiques occultes d'Ankh Morpork et y rencontre Ursula Obelyn. Elles sympathisent et Constance propose à Ursula d'utiliser les sous-sols de son manoir comme laboratoire. Ursula Obelyn présente Alan Fogg à Constance Savage. Ils commencent à faire des recherche dans les sous-sols du manoir.

Il y a 2 mois Etherbert Savage découvre Constance Savage en train de faire des séances de nécromancie. Il bidouille les instruments pour augmenter les probabilités de catastrophe et prends une assurance en cas d'effondrement de son manoir.

Il y a un mois Ursula Obelyn, Alan Fogg et Constance Savage provoquent l'effondrement du manoir Savage. Humphrey Savage est appelé en catastrophe pour régler le problème et aperçoit de loin deux personnes louches fuir.

Il y a 3 semaines Etherbert Savage contracte une assurance vie et commence à planifier sa nouvelle magouille.

Edmund de Glamis part de chez lui dans le but d'aller rendre visite à sa famille de Manchester.

Il y a 2 semaines Constance Savage recontacte Elizabeth Cary dans le but de faire assassiner son père.

Arrivée de Edmund de Glamis à Manchester. Il commence à rechercher où habite sa famille.

MEURTRE À MANCHESTER

Il y a 1 semaine Etherbert Savage entre en contact avec Séraphine Pointcarré afin qu'elle joue le notaire dans une affaire foireuse d'héritage.

Il y a 3 jours Etherbert Savage fait passer le testament à Séraphine Pointcarré. Séraphine Pointcarré parle de son contrat à Nathaniel Trainell. Ils montent ensemble une magouille pour récupérer l'argent en faisant passer Nathaniel pour un cousin du mort.

Il y a 2 jours Elizabeth Cary vient pour assassiner Etherbert Savage. Elle ne trouve qu'un tas de cendre et disperse celui-ci. Elle repart en espérant pouvoir toucher l'argent du contrat. Elle croise dans les couloirs les ombres de Alan Fogg et Ursula Obelyn.

Etherbert Savage, qui a pour habitude de mettre un tas de cendre sur son lit la nuit (histoire de simuler sa mort...), découvre que celui-ci a été dispersé et qu'on a cherché à le tuer. Entendant du bruit, il se couche sur son lit et ne bouge plus, espérant que son manque de pouls et son corps froid pourrait faire croire qu'il est mort au visiteur.

Alan Fogg et Ursula Obelyn décident de voir avec Etherbert Savage ce qu'il sait dans l'histoire de l'effondrement du manoir. Lorsqu'ils arrivent à sa chambre, ils le trouvent "mort".

Constance Savage passe dans la foulée et fait la même constatation. Le monde le croyant mort, Etherbert Savage pense qu'il faut du coup accélérer sa magouille et décide de la mettre immédiatement à exécution.

Constance Savage contacte des notaires pour organiser l'ouverture du testament.

Il y a 1 jour Enterrement d'Etherbert Savage. Il ressort (difficilement) de son cercueil, contacte le Palace Theatre pour l'organisation de l'ouverture du testament, se fait faire refaire le portrait chez un chirurgien.

La MMCP commence à enquêter sur la mort de Etherbert Savage. Bertille Pierpont est missionnée pour se rendre à l'ouverture du testament et demande le soutien de Ursula Obelyn dans l'affaire de l'assassinat de Etherbert Savage.

5. TRAME DE L'HISTOIRE

Edmund de Glamis se présente à la demeure des Savage et y rencontre Constance. Elle lui apprend la mort de Etherbert Savage et que l'ouverture du testament est le lendemain.

L'Ipsissimus missionne Alan Fogg pour qu'il récupère un objet lors de l'ouverture du testament de Etherbert Savage. Humphrey Savage rencontre Alan Fogg dans les couloirs de la Golden Down. Celui-ci lui apprend la mort de son cousin et lui propose de l'accompagner à l'ouverture du testament.

Il y a 1 heure Etherbert Savage se présente en tant que Mundek de Glamis, lointain cousin de l'Angus, à la demeure des Savage.

MEURTRE À MANCHESTER

Deuxième partie

Les personnages

Chapitre 6

Alan Fogg

Membre de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée. Tu as reçu l'ordre d'aller à l'ouverture du testament d'Etherbert Savage car il a légué un objet magique.

6.1 Biographie

Féru depuis ta plus tendre enfance d'ésotérisme, tu es entré dans le Golden Danw dès sa création afin de suivre leurs enseignements. Soyons honnêtes, tu n'es pas doué pour tout ce qui est appliqué. Tu as un don naturel pour transformer tes expériences en catastrophes. Par contre, tu as une réelle passion pour la théorie et les recherches fondamentales. Tu t'es donc naturellement tourné vers les enseignements et sur l'étude des textes et sur la théorie de la Haute-Magie.

Cette passion ne te permettant pas de manger, tu as trouvé un travail passionnant : tu travailles pour les télécoms, et en particulier pour une de ces nouvelles firmes qui vendent les comptomètres¹.

Il y onze mois, Humphrey Savage, t'a proposé un partenariat de recherches pour l'élaboration d'un sérum anti-vampirisme. Tu as déjà rencontré Humphrey il y a un an, lors d'une conférence du Golden Dawn sur la *théurgie*. Humphrey est un adepte sympathique, pratiquant la Haute-Magie, qui passe son temps à s'entraîner à sauver le monde de catastrophes

1. Première machine à calculer à clavier direct.

MEURTRE À MANCHESTER

surnaturelles, et tu as été honoré qu'il te propose ce partenariat.

Après avoir fait le tour théorique de la question, tu t'es mis à la recherche d'un cobaye humain pour tester tes hypothèses de travail. Ces derniers temps, tu as donc beaucoup parcouru les quartiers malfamés de Manchester pour proposer une rétribution contre service, sans grand succès.

Tu as finalement trouvé une jeune fille prête à t'aider, Bérangère Pierpont. Tu lui as expliqué les risques, fait signer une décharge de responsabilité et l'a payée en avance. Vous avez trouvé un vampire qui a accepté de la mordre et tu as lancé ton sortilège ... mais ça n'a pas marché ; Bérangère s'est réveillée avec une aversion au soleil, à l'ail et à tout ce qui touche à la religion. Affolée, elle s'est enfuie avant même que tu ne puisses lui proposer une modification de ton sortilège. Tu l'as cherchée longtemps, sans succès.

Les voies classiques ne fonctionnant pas, tu t'es tourné vers des voies alternatives et a contacté Ursula Obelyn, une sorcière officiant à Manchester. Vous avez sympathisé et vous êtes trouvé une passion commune pour la théorie et envisagé des possibilités de soin liées à la nécromancie.

Il y a trois mois, Ursula t'as présenté Constance Savage, une noble d'Ankh Morpork, passionnée d'occultisme et disposant d'un laboratoire dans une cave de son manoir. Vous avez donc effectué des expériences de nécromancie sur des souris. Vous n'avez toujours pas de sérum anti-vampire, mais une nouvelle race de souris-vampire n'ayant pas peur des symboles religieux est née².

Malheureusement, il y a un mois, une brèche s'est ouverte entre le monde des vivants et le monde des morts. L'explosion a été terrible, vous avez juste eu le temps de fuir avant que le manoir s'effondre. Certains membres du Golden Dawn vivant à Manchester ont été prévenus et ont accouru pour aider à colmater la brèche. Tu as pu voir Humphrey de loin, tu ne sais pas s'il t'as vu, tu espères que non.

Il y a deux jours, n'y tenant plus, Ursula et toi avez rendu visite à Etherbert Savage, le père de Constance, pour déterminer ce qu'il sait et au besoin, le faire taire. Ça n'a finalement pas été nécessaire, il était mort quand vous êtes arrivés. Vous avez quitté les lieux discrètement.

Hier, l'Ipssissimus t'as envoyé un message par télépathie te demandant de te rendre au manoir pour l'ouverture du testament, apparemment, Etherbert a légué un objet magique à l'Ordre. En chemin, tu as

2. Reste à régler le problème de la combustion instantanée à la lumière du soleil.

6. ALAN FOGG

croisé Humphrey et tu l'as invité à t'accompagner.

6.2 Caractère

Monsieur catastrophe de nature, tu n'es pas quelqu'un de très assuré. Tu as une passion pour la recherche fondamentale en Haute-Magie et en parle à qui veut bien l'entendre. Tu vois le monde comme un immense terrain d'expériences qui ne cherche qu'à livrer ses secrets.

- *Que pensez-vous d'une centrale électrique en attachant des dizaines de chats à une roue qui frotte sur des peaux ?*
- *Oups*

6.3 Autres personnages

- **Bertille Pierpont** Pierpont, Pierpont... Comme Bérengère.
- **Constance Savage** Fille du mort, un peu originale et ta complice lors de l'effondrement du manoir.
- **Humphrey Savage** Collègue et ami qui t'a confié le programme de recherche du sérum.
- **Ursula Obelyn** Amie sorcière et complice, apprécie la nécromancie.

6.4 Objectifs

1. Tu dois récupérer l'objet magique pour l'Ordre.
2. Tu dois t'assurer que Constance ne dévoilera rien à propos de vos petites expériences.

6.5 Compétences

6.5.1 Divination Théurgique

La divination est un l'art d'interroger une force surnaturelle sur des personnes, des évènements, des lieux, passés, présents ou futurs. La divination est théurgique car ici il s'agit d'interroger un dieu.

Ce rite invoque donc un dieu des temps anciens, qui, pressé de retourner à ses affaires, s'empresse de répondre aux questions dans la mesure du possible et surtout, le plus rapidement possible. Il est évidemment très impoli de déranger un Dieu plusieurs fois dans une même soirée.

Pour cette invocation, il faut être deux membres de l'ordre à connaître le rituel, et disposer de sang de souris et de bouts de bois. Pour chaque question, les deux membres doivent payer chacun deux points d'action. Si vous voulez invoquer le Dieu en privé, vous devez payer un point d'action de plus.

Notez que seules les personnes disposant de pouvoirs surnaturels peuvent voir le Dieu.

6.5.2 Intercepter les communications

Grâce à ton travail dans les télécommunications, tu as possibilité d'intercepter les différentes conversations qui passeraient par les télécoms.

Pour un point d'action, il est possible d'espionner les communications d'une personne avec ses informateurs. Allez voir un organisateur et dites-lui qui il doit mettre sur écoute.

6.6 Secrets

Cette liste reprend les choses que tu aimerais garder pour toi.

- Ton essai de sortilège anti-vampire n'a pas marché et une innocente est devenue vampire.
- Ta dernière expérience n'a pas marché et a fait une explosion.
- Tu a rendu visite au mort la nuit du décès.

6.7 Possessions

- Une décharge au nom de Bérengère Pierpont qui t'autorise à effectuer une expérience de magie sur elle.
- Deux flacons de sang de souris vampire.

6.8 Premier mouvements

Suggestions de choses à faire pour commencer la partie si tu n'as pas d'idées.

- Tu peux tenter discrètement d'évoquer Bérengère auprès de Bertille.
- Tu peux t'assurer du soutien d'Ursula.
- Rencontrer tes collègues de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée.

MEURTRE À MANCHESTER

Chapitre 7

Bertille Pierpont

Agent de la MMCP, tu comptes bien lutter contre le crime. Après tout, les criminels sont plus en sécurité dans les prisons qu'aux mains des gangs. Ce soir, tu enquêtes sur le meurtre d'un noble de Manchester.

7.1 Biographie

Il y a encore cinq ans, comme tout le monde dans les quartiers sombres de Manchester, tu bricolais pour survivre. Ton truc : piquer les organes à l'arrière de la morgue pour les revendre au marché noir des chirurgiens. Tu ne les as jamais rencontrés directement car tu passais par un intermédiaire : Peter Northwode. Il devait prendre une très grosse commission car les chirurgiens avec qui tu traitais se servaient de ces organes pour remodeler le corps de certaines personnes motivées et de vampire (et comme chacun sait, les vampires sont riches), toi, tu ne touchais qu'à moitié rien, mais c'était toujours mieux que de rejoindre les filles de joie.

Mais tout a une fin. Il y a environ quatre ans, la MMCP a découvert ton trafic. Ils t'ont attrapée lors d'une livraison, la main dans le sac, littéralement. Tu n'as jamais su si Peter avait été attrapé aussi ou s'il s'était échappé. Tu savais ce qui allait t'arriver : au pire la potence, au mieux, la prison à vie.

C'est alors que le commissaire t'a convoquée dans son bureau et t'a fait

MEURTRE À MANCHESTER

une proposition : la potence ou la police. D'après lui, tout le monde a droit à une seconde chance et après tout, c'est avec les contrebandiers qu'on fait les meilleurs douaniers. Tu as donc accepté et tout bien considéré, tu as un logement, des vêtements propres mais surtout, tu manges tous les jours !

Ces temps-ci, le gang des Scuttlers est devenu très puissant, au point que la MMCP évite de les affronter ouvertement. La MMCP est assez puissante pour contrôler quelques quartiers de Manchester et lors de problèmes isolés mais une guerre ouverte avec les Scuttlers aurait pour conséquence un affaiblissement de la Police et un risque d'unification des gangs.

La Police tente donc d'équilibrer les rapports de forces entre gangs et d'éliminer quelques *gêneurs* lorsque c'est possible. Comme dit le commissaire, *si on ne peut pas les éradiquer, au moins pouvons-nous les affaiblir.*

Mis à part les gangs, tout allait bien jusqu'à il y a six mois où ta sœur Bérangère a disparu subitement. Comme beaucoup, elle allait de petit boulot en petit boulot pour casser sa croûte. Tu l'as cherchée un peu partout sans la trouver.

Un mois plus tard, tu l'as retrouvée dans un coin sordide de Manchester avec une aversion au soleil, à l'ail et à tout ce qui touche à la religion. Depuis tu t'es juré de retrouver le vampire qui a osé transformer ta sœur et lui faire payer son crime. Comment, tu n'en sais encore rien (les vampires sont riches et immortels) mais chaque chose en son temps.

Lors de ton dernier congé, tu es partie en Angus. C'est une région froide et reculée où les vampires sont légions. Tu voulais en savoir le plus possible sur les Vampires, sur leur façon de vivre et surtout leur façon de mourir. Ton enquête t'amena au château de Glamis et t'apprit qu'une ramification de la famille, les Savages, s'était exilée à Manchester.

Le temps de faire le trajet de retour et tu as appris qu'Etherbert Savage, un aristocrate de Manchester a été retrouvé mort, assassiné, chez lui. C'est le territoire attiré des Scuttlers mais ils ne semblent pas à l'origine du meurtre. La MMCP a ouvert une enquête. Le coupable sera plus en sécurité dans une cellule de la MMCP que dans les rues avec les Scuttlers aux trousses.

Tu as fait des pieds et des mains pour que l'enquête te soit confiée et tu as réussi. Avant de partir, tu as fouillé les archives de la police et tu as découvert que le fils du mort avait aussi été assassiné il y a quelque temps.

7.2 Caractère

Tu es quelqu'un de très terre à terre. Depuis que tu es rentrée dans la police, tu es très droite dans tes bottes. La MMCP et ta famille sont très importantes pour toi. Tu as une aversion des vampires depuis ce qu'ils ont fait à ta sœur.

- *les morts vivants n'étant pas vivants ne devraient pas avoir le droit de vote*
- *la MMCP devrait être un exemple pour tous les habitants de Manchester*

7.3 Autres personnages

- **Ursula Obelyn** amie sorcière qui vous aide lors de certaines enquêtes. Tu lui as demandé de venir aujourd'hui.

7.4 Objectifs

- Enquêter et identifier le meurtrier.
- Enquêter sur la vampirisation de ta sœur et si possible, identifier le coupable

7.5 Compétences

7.5.1 Contacter les services de police

La MMCP dispose d'un réseau d'informateurs et d'espions qui lui permettent de savoir, à tout moment, qui est où, et qui fait quoi.

Pour 3 points d'action, vous pouvez obtenir une information de la part des services de la police sur une personne. Allez voir le maître du jeu pour lui dire sur qui vous voulez une information.

MEURTRE À MANCHESTER

7.5.2 Obtenir des aveux

L'art de l'interrogatoire est un art subtil enseigné dès l'entrée dans les forces de la MMCP.

Vous avez un don particulier pour faire parler vos interlocuteurs (charme, menace, ...). Vous pouvez donc amener les gens à vous dévoiler des choses qu'ils aimeraient avoir gardé pour eux. Bien évidemment, ces personnes s'en souviendront et pourront éventuellement vous en vouloir.

Pour deux points d'action, vous pouvez connaître un secret d'un autre joueur. Allez voir l'organisateur et il s'occupera de tout.

7.6 Secrets

Cette liste reprend les choses que tu aimerais garder pour toi.

- Avant d'être membre de la police, tu revendais des organes volés.

7.7 Possessions

- Une vieille photo de famille. Toi, ta sœur, tes parents, dans les quartiers pauvres.

7.8 Premier mouvements

Suggestions de choses à faire pour commencer la partie si tu n'as pas d'idées.

- Se présenter auprès de la notaire en tant que membre de la police et mandatée pour conduire l'enquête sur le meurtre d'Etherbert Savage.
- Signifier au membre des Scuttlers qu'un meurtre est ta juridiction et que le gang doit lâcher l'affaire.

Chapitre 8

Constance Savage

Jeune aristocrate de Manchester, passionnée d'occultisme, tu mènes tes propres expériences (la dernière a fait s'effondrer le manoir familial). Pour hériter plus rapidement de ce qu'il reste de la fortune familiale, tu as fait assassiner ton frère puis ton père. Ce soir, on ouvre le testament et tu vas enfin pouvoir hériter.

8.1 Biographie

Tu es une noble de Manchester de 25 ans et tu t'ennuies ferme. Tu as bien tout essayé pour passer le temps, mais la vie mondaine n'offre que de très rares divertissements, ton père préfère les magouilles financières à sa propre famille. C'est un peu par hasard que tu as découvert l'occultisme et la nécromancie.

Tu passes donc une partie de ton temps libre à faire des expériences d'outre-tombe. Certaines légendes disent que la nécromancie mal exécutée permettrait de créer une brèche entre le monde des vivants et le monde des morts, mais tu n'as plus l'âge de croire à ces boniments de bonne-femme.

Il y a quelques temps, ton frère t'as surprise à faire des expériences et il t'a menacé de te dénoncer à votre père, il en aurait été bien capable alors tu as décidé de le faire assassiner, mais les seuls à faire ce genre de travail dans le coin sont les gangs et tu n'as pas spécialement envie d'avoir à faire

MEURTRE À MANCHESTER

à eux. Quand cet assassin t'a contacté il y a six mois pour faire le contrat *au noir*, sans passer par un gang, tu n'as pas hésité.

Il y a trois mois, alors que tu cherchais des porte-bonheur pour étudier la Talismanie, tu as rencontré une sorcière écossaise du nom d'Ursula Obelyn qui officie à Manchester. Vous avez discuté et tu as découvert sa passion pour la nécromancie. Tu l'as donc invitée dans ton laboratoire secret dans la cave du manoir Savage. Elle est venue avec un ami, Alan Fogg, membre éminent de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée, spécialisé dans la théorie de la Haute-Magie, à la recherche d'un sérum anti-vampire.

Il y a un mois, alors que vous tentiez de ramener une souris à la vie, une déchirure entre le monde des morts et le monde des vivants s'est produite. La déflagration a été terrible, vous avez juste eu le temps de vous enfuir avant que le manoir ne s'effondre sur ton laboratoire secret.

Sans argent, et ton père se faisant de plus en plus radin après avoir quasiment ruiné la famille dans ses magouilles foireuses (il est aussi de plus en plus méfiant à ton égard), tu as décidé d'accélérer ton héritage et a recontacté l'assassin afin d'assassiner ton père, hériter de la fortune familiale et construire une nouvelle demeure avec un nouveau laboratoire occulte.

N'ayant pas les fonds nécessaires, l'assassin t'as fait crédit. Une fois l'héritage touché, tu pourras le payer.

Il y a deux jours, tu as découvert ton père mort (froid et sans pouls). Tu as contacté sa notaire pour organiser l'ouverture du testament. Le lendemain, tu as eu la visite d'Edmund De Glamis, un cousin éloigné de la famille, en visite à Manchester qui a appris la mort de ton père.

8.2 Caractère

Une noble typique. Tu es capricieuse et la vie mondaine t'ennuie. Tu as découvert l'occultisme et ça comble ton ennui.

- *La Talismanie est un art très puissant. Les talismans protègent de manière bénéfique leur porteur.*
- *les soirées mondaines sont surfaites, il ne s'y passe rien de vraiment original ni intéressant ...*

8. CONSTANCE SAVAGE

8.3 Autres personnages

- **Alan Fogg** Membre de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée qui cherche un antidote au vampirisme.
- **Elizabeth Cary** un membre du gang des Scuttlers qui a accepté d'assassiner ton frère et ton père sans en parler au gang.
- **Etherbert Savage** ton père, passionné de magouilles financières, a ruiné ta famille.
- **Humphrey Savage** un cousin, également membre de l'Ordre Hermétique, la famille est grande et tu ne le vois pas souvent.
- **Ursula Obelyn** une sorcière curieuse et nécromancienne douée.

8.4 Objectifs

Être présente pour toucher l'héritage, tu en as besoin pour : * reconstruire ton laboratoire (10 000 livres sterling) * payer l'assassin (5 000 livres sterling) * garder de quoi vivre un moment (5 000 Livres sterling)

8.5 Compétences

8.5.1 Faire les poches

Les banquets et autres soirées mondaines sont autant de situations de promiscuité où tu t'es entraînée à regarder ce que ces nobles pouvaient bien emmener avec eux.

Ton côté roublard et ton expérience dans la société t'ont habitué à *emprunter* discrètement des objets à tes interlocuteurs.

Pour un point d'action, va voir le maître du jeu et dis-lui qui tu comptes débarrasser d'une de ses possessions et il fera le reste.

8.5.2 Demander des informations

Tu as un majordome qui t'es entièrement dévoué et qui peut aller à la recherche d'informations pour toi.

MEURTRE À MANCHESTER

Vous bénéficiez d'un réseau d'informateurs. Amis, obligés, ... Ils peuvent vous fournir des informations sur les personnes présentes.

Pour deux points d'action, allez voir l'organisateur et dites lui sur qui vous voulez une information.

8.5.3 Potins

Les soirées mondaines sont surtout animées par les échanges des derniers potins de la ville. Tout noble qui se respecte se doit de savoir ce qui se dit des uns et des autres.

Pour un point d'action, allez voir l'organisateur et dites-lui sur qui vous voulez un potin.

8.6 Secrets

Cette liste reprend les choses que tu aimerais garder pour toi.

- Tu es une nécromancienne.
- Ta dernière expérience a fait une explosion.
- Tu as payé au noir un assassin pour assassiner ton frère.
- Tu as payé au noir un assassin pour assassiner ton père.

8.7 Possessions

- Une copie du testament que ton père t'avait faite à ton nom et qu'il t'avait donnée.

8.8 Premier mouvements

Suggestions de choses à faire pour commencer la partie si tu n'as pas d'idées.

- t'attendre à ce qu'on vienne te présenter des condoléances, après tout, c'est toi la victime.

Chapitre 9

Edmund de Glamis

Contrairement à tes congénères (ruinés, traqués voire les deux), tu es riche et tes gens t'aiment. Ils sont persuadés (ces naïfs), que tu ne tues plus personne. C'est en partie vrai, tu ne tues plus personne dans ton comté, tu profites de tes voyages commerciaux pour chasser ailleurs. Tu passais par hasard à Manchester voir ton cousin quand tu as appris son décès.

9.1 Biographie

La légende veut que les vampires soient de riches nobles de l'Angus. Mais en réalité, seules les deux dernières caractéristiques sont remplies, la plupart des vampires sont en fait ruinés, ne serait-ce que par l'entretien des ruines qui leurs servent de château. Mais toi, tu as eu l'*Idée*. Tu as mis en hypothèque ton *château*, as placé l'argent et t'es endormi pour deux siècles et à ton réveil, tu étais riche et tu as non seulement pu racheter ton château, mais aussi le rénover et relancer l'économie de ton fief.

Mais il y a cinq ans, ton peuple s'est révolté contre la *tyrannie des vampires* et pour ne pas être renversé, tu as promis de ne plus boire de sang. L'arrangement est simple : *Tu ne tues plus et en échange, tu restes en poste*. C'est un peu dur, mais ça ou l'ail, tu as vite choisi. Malgré tous tes efforts, tu n'as jamais réussi à te passer de l'envie de sang¹ et pour

1. Sang humain il va sans dire, les vaches locales ont un goût affreux.

MEURTRE À MANCHESTER

éviter que ton peuple se révolte une seconde fois, tu t'es mis à chasser hors de ton comté, profitant de tes voyages d'affaires comme couverture.

Il y a dix-huit mois, tu t'es rendu compte que ta fortune colossale n'était pas un aboutissement, mais un moyen, le moyen pour devenir le dernier, et surtout unique, vampire. La chose est difficile car comme chacun sait, les vampires ne meurent pas. Oh, bien sûr il reste toujours le bon vieux soulèvement populaire qui permet, parfois, d'éliminer un adversaire, mais c'est hors de prix et ne réussit pas à chaque fois.

Il y a un an, alors que tu essayais de te faire inviter dans l'Angus, près de Forfarshire (histoire de chasser sur un nouveau territoire), tu as rencontré Humphrey, un membre de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée très sympathique avec qui tu as discuté de ta *lassitude d'être vampire*. Tout en discutant, il a évoqué la possibilité de mettre au point un sérum qui guérirait un vampire et le transformerait en humain. La bonne idée : les guérir pour être le dernier. Tu lui a donc proposé de subventionner ce que tu appelles un programme de *recherche et développement*.

Trois mois plus tard, une sorcière est passée par là et as découvert ta présence. Elle n'a pas pu savoir que c'était toi, mais tu as été obligé de fuir et rentrer à Glamis.

Il y a trois semaines, tu as décidé de rendre visite à ton cousin de Manchester, Etherbert Savage. L'occasion de rendre visite à de la famille et d'aller voir si l'élaboration du sérum se déroule correctement. Une semaine plus tard, tu es arrivé à Manchester et a commencé à te renseigner auprès de la communauté prétendue mort-vivant de la ville pour savoir où habite ton cousin. Telle n'as pas été ta déception d'apprendre, il y a un jour, qu'il était *mort* et qu'on allait ouvrir son testament. Tu as donc présenté tes condoléances à sa fille.

9.2 Caractère

Tu es un Vampire intelligent et rusé qui a compris comment le monde fonctionne. Ton intelligence t'a permis d'être riche et encore là contrairement à tes congénères qui sont ruinés ou morts pour de bon (voir les deux). Tu travailles pour devenir le dernier et seul vampire et rehausser le niveau de la race qui a bien chuté.

- *Avec le cours du coton et celui du transport, l'exportation est devenue un marché florissant*

9. EDMUND DE GLAMIS

- *Mais regardez ces pauvres idiots, à croire qu'ils le font exprès ...*

9.3 Autres personnages

- **constance Savage** La fille de ton cousin, elle a beaucoup grandi depuis la dernière fois.
- **Etherbert Savage** Ton cousin, tu ne l'as pas vu depuis longtemps.
- **Humphrey Savage** Membre de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée à qui tu as confié la tâche de découvrir un antidote contre le vampirisme.

9.4 Objectifs

- Devenir le dernier Vampire.
- Récupérer l'objet magique légué par ton cousin, ça peut toujours servir.
- Soutenir la famille car même si ce sont des vampires ruinés, ils restent de la famille et c'est sacré.
- Aider Humphrey si le besoin s'en fait sentir pour l'antidote.

9.5 Compétences

9.5.1 Obtenir des aveux

Les vampires ont l'art de charmer les gens.

Vous avez un don particulier pour faire parler vos interlocuteurs (charme, menace, ...). Vous pouvez donc amener les gens à vous dévoiler des choses qu'ils aimeraient avoir gardé pour eux. Bien évidemment, ces personnes s'en souviendront et pourront éventuellement vous en vouloir.

Pour deux points d'action, vous pouvez connaître un secret d'un autre joueur. Allez voir l'organisateur et il s'occupera de tout.

MEURTRE À MANCHESTER

9.5.2 Potins

Les soirées mondaines sont surtout animées par les échanges des derniers potins de la ville. Tout noble qui se respecte se doit de savoir ce qui se dit des uns et des autres.

Pour un point d'action, allez voir l'organisateur et dites-lui sur qui vous voulez un potin.

9.6 Secrets

Cette liste reprend les choses que tu aimerais garder pour toi.

- Tu continues, malgré tout, à tuer des gens.
- Tu as financé un programme de recherche pour guérir les autres vampires.
- Tu complotes pour être le dernier et unique vampire.

9.7 Possessions

- trois fioles de sang si le besoin s'en fait sentir (sang de vache, sang de souris, sang de chèvre).
- 15 000 livres sterling au cas où un investissement intéressant se présente.

9.8 Premier mouvements

Suggestions de choses à faire pour commencer la partie si tu n'as pas d'idées.

- s'enquérir de l'avancement du projet auprès d'Humphrey.
- se présenter en tant que cousin auprès de la notaire.
- aller soutenir Constance qui va devoir affronter une soirée difficile.

Chapitre 10

Elizabeth Cary

Assassin, membre des Scuttlers, tu travailles parfois sans en informer le gang. Le salaire de base que t'offre ton gang ne te suffit plus pour financer l'orphelinat pour enfants des personnes assassinées que tu as créé. Tu avais un contrat au noir sur le mort mais quelqu'un t'as doublée, les Scuttlers n'aiment pas que l'on s'attaque aux aristocrates de leur juridiction sans leur accord. Ils t'ont envoyé pour tirer cette affaire au clair et au besoin, tuer le meurtrier, pour l'exemple.

10.1 Biographie

Il y a 23 ans, ta vie a changé. Tu étais alors archéologue et exploratrice, en voyage dans l'Angus, en Écosse, dans une crypte prometteuse lorsque tu as été dérangée par l'occupant des lieux, un vampire. Il n'a pas vraiment apprécié. La suite s'est passée très vite : dans la bagarre, tu lui as jeté une torche et il s'est entièrement consumé, ne laissant qu'un petit tas de cendres.

De retour au village, les gens du cru t'ont appris qu'un vampire est quasiment indestructible, quelques gouttes de sang sur ses cendres et il revient à la vie, la seule solution étant de disperser les cendres : si par hasard certaines touchent du sang, seule une partie du vampire renaît et, faute de rejoindre le reste du corps, fini par retomber en cendres. Tu es

MEURTRE À MANCHESTER

donc retournée dans la crypte pour disperser les cendres du vampire.

Ce que tu ne savais pas, c'est que les Scuttlers, un gang de Manchester, avait mis sa tête à prix et comptaient bien recruter quiconque les aiderait à se débarrasser de ce difficile gêneur. Tu t'es donc retrouvée parachutée membre d'un gang que tu ne connaissais pas. Ils te nourrissent et te blanchissent en échange d'autres assassinats que tu dois faire pour eux. Ça t'apporte un certain respect vis à vis de tes concitoyens, mais tu dois marcher droit vis à vis du gang.

L'année suivante, n'arrivant pas à supporter l'idée de tant de morts, tu as ouvert en cachette un orphelinat pour les enfants des victimes du gang. Tu y envoies la plupart de ton salaire, pour que ces enfants puissent vivre un peu plus dignement mais ça ne suffit pas vraiment. La ville de Manchester, qui aidait beaucoup à subvenir aux besoins de l'orphelinat, a récemment supprimé des subventions, et la situation a encore empiré. Tu as donc décidé il y a cinq ans, puisque les morts se feront avec ou sans toi, de prendre quelques contrats *au noir*, sans en parler aux Scuttlers.

Il y a dix-huit mois, tu as appris qu'un noble de Manchester, Etherbert Savage, était venu demander à ton gang de l'aider à se débarrasser d'un vampire et vu le tarif exorbitant que lui demandait celui-ci, s'en était reparti. Tu l'as donc recontacté pour lui proposer tes services qu'il a acceptés. Il y a six mois, la fille de ce noble est également venue pour faire assassiner son frère et finalement, il y a deux semaines, pour son père. Autant Etherbert avait eu la correction de t'avertir que la cible était vampire, autant sa fille, les deux fois, n'a même pas mentionné ce genre de difficulté et tu as dû le découvrir par toi-même.

Il y a deux jours, lorsque tu as pénétré dans la chambre où il dort, tu es tombée sur un tas de cendre : quelqu'un était apparemment déjà passé mais n'avait pas fini le travail proprement. Tu as donc dispersé les cendres et tu es repartie. En quittant le manoir discrètement, tu as failli tomber nez à nez avec deux fouineurs plutôt originaux (reconnaissables à leurs grigris) qui, eux aussi, quittaient le manoir discrètement.

Avec tous ces meurtres, les Scuttlers commencent à penser qu'un autre gang cherche à marcher sur leurs plates-bandes, et toi, en tant qu'assassin, tu as été nommée à la tête de l'enquête. Avant cette semaine, tu faisais tout pour ralentir l'enquête, mais cette fois, avec ce meurtrier qui t'as doublée, tu comptes bien le retrouver et le faire accuser des autres meurtres.

10.2 Caractère

Tu n'aimes pas la cruauté gratuite, mais puisque les Scuttlers dictent leur loi à Manchester, que ça soit toi ou un autre, autant que ce soit toi, au moins l'argent que tu y gagnes ira à une œuvre caritative. Tu es perfectionniste dans ton travail.

- *contrairement aux bricoleurs qui essayent, je suis une spécialiste qui réussit*
- *un meurtre, c'est quand un voyou en tue un autre, moi, j'assassine, c'est un service particulier*

10.3 Autres personnages

- **Constance Savage** la noble qui t'as demandé d'assassiner son frère, puis son père.
- **Etherbert Savage** le mort, il t'avait fait assassiner son père.

10.4 Objectifs

- Découvrir qui t'as doublée sur ce coup
- Toucher les indemnités pour la mort d'Etherbert, tu as besoin de ces 5000 Livre Sterling pour l'orphelinat et après tout, puisqu'il est mort, le contrat est rempli non ?!

10.5 Compétences

10.5.1 Demander des informations

Le gang peut mettre à ta disposition son réseau d'informations.

Vous bénéficiez d'un réseau d'informateurs. Amis, obligés, ... Ils peuvent vous fournir des informations sur les personnes présentes.

Pour deux points d'action, allez voir l'organisateur et dites-lui sur qui vous voulez une information.

MEURTRE À MANCHESTER

10.5.2 Espionner

Parmi les nombreux talents d'un assassin, il y a l'espionnage. Les assassins doivent rester discrets pour pouvoir s'infiltrer chez leurs clients et les surprendre. Un assassin peut rester plusieurs minutes dans une pièce sans que personne ne le remarque.

Pour deux points d'action, vous pouvez écouter une conversation. Allez voir le maître du jeu et dites-lui qui il doit écouter pour vous. Vous resterez hors-jeu pendant ce laps de temps à l'issue duquel il vous fera un résumé de la conversation.

10.5.3 Assassiner

Vous disposez d'une délégation qu'a fait le gang des Scuttlers, autorisant la personne la possédant à assassiner en son nom une personne dont le nom doit être renseigné après sur une ligne pointillée. Il serait évidemment malséant d'assassiner quelqu'un dans la soirée devant tout le monde. L'acte sera effectué juste après.

10.6 Secrets

Cette liste reprend les choses que tu aimerais garder pour toi.

- Tu finances un orphelinat.
- Tu as pris un contrat au noir pour le mort et son fils.

10.7 Possessions

- Un courrier de la part de la ville de Manchester avertissant l'orphelinat de la suppression d'une subvention de 5000 Livres Sterling.

10.8 Premier mouvements

Suggestions de choses à faire pour commencer la partie si tu n'as pas d'idées.

- aller voir Constance pour toucher ton argent.

Chapitre 11

Humphrey Savage

Tu es un magicien adepte éminent de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée. Cousin du mort, tu as accompagné un de tes collègues et ami à l'ouverture du testament.

11.1 Biographie

Doué depuis ta plus tendre enfance pour la magie, tu as été parrainé par un ami de ta famille pour ton entrée dans l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée. Comme tu es assez accommodant de nature, tu as accepté après avoir passé avec succès les différents niveaux de l'Ordre, le poste que l'Ipssissimus te proposait. Il s'agit d'un groupe (très réduit) d'experts en haute-magie qui est envoyé sur le théâtre des opérations lorsque des événements occultes surviennent.

Ce genre de poste n'est évidemment pas vraiment recherché par les autres adeptes qui préfèrent de loin gratter du papier... Tu t'es donc retrouvé dans un groupe de personnes assez bizarres et assez promptes à s'adonner aux sciences mystiques. Ne trouvant pas ta voie, tu as commencé à déprimer, et maintenant, depuis environ une trentaine d'années, tu sors régulièrement afin de rencontrer des gens *normaux* à Manchester.

C'est de cette manière qu'il y a 25 ans, tu as rencontré Céleste, une vendeuse, qui elle aussi, cherchait sa voie. Vous vous êtes tout de suite entendus, si bien que l'année suivante, vous vous êtes mariés en cachette.

MEURTRE À MANCHESTER

L'Ipssissimus et les autres n'auraient pas vu d'un très bon œil le fait qu'un des leurs fréquente une femme du bas monde, et de plus, tu n'avais aucune envie de leur en faire part.

Deux ans après, tu as été l'heureux papa d'une petite Séraphine. Tu sa vécu deux années très heureuses auprès (enfin, le plus possible) de tes deux femmes. Jusqu'au jour où un notable de la ville a demandé aux Scuttlers de se débarrasser de Céleste qui avait refusé ses avances (personne ne savait qu'elle était mariée).

Tu n'as pas pu éviter l'inévitable et tu t'es retrouvé responsable de Séraphine. Seulement, tu n'aurais jamais pu la garder avec toi sans en parler à l'Ordre. Tu as donc choisi le mieux pour elle : tu l'as placée dans un orphelinat de la ville réputé pour accueillir les enfants des victimes des Scuttlers. Tu t'es occupé de loin de Séraphine le plus possible jusqu'à ses 12 ans. Il y a 9 ans, Séraphine a décidé de fuguer de l'orphelinat où elle était placée et tu l'as perdue de vue. Tu retournes régulièrement prendre des nouvelles à l'orphelinat, au cas où.

Tu t'es donc à nouveau plongé dans ton travail. Il y a un an, l'Ordre t'a envoyé étudier des disparités de potentiel magique en Écosse, dans l'Angus. Tu es resté quelque temps dans un hôtel et tu as rencontré Edmund de Glamis, un vampire déclaré mais ayant décidé de ne plus boire de sang humain. Il était également en visite pour affaires dans le coin. Comme il semblait ne pas savoir où passer la nuit, tu l'as invité à ton hôtel.

Vous avez discuté longuement de tout et de rien. Il t'a dit être las de la condition de vampire et t'a demandé de l'aide pour trouver un remède. Le lendemain, tu repartais direction de Manchester, avec dans l'idée de contacter Alan, un de tes amis travaillant sur la théorie de la Haute-Magie. Tu le connaissais depuis quelque temps et tu connaissais sa passion pour les expériences magiques.

Ton travail t'a aussi amené il y a un mois au manoir des Savage. Tu ne sais pas pourquoi, mais il y a eu des problèmes paranormaux dans leur cave. Des esprits ont franchi la barrière entre le monde des vivants et celui des morts. L'explosion a soufflé le manoir. Toi et tes collègues avez été appelés, vous avez effectué des rituels de conjuration. Juste après votre arrivée, dans la cohue, tu as vu deux personnes louches fuir mais vu l'imminence du danger, tu a préféré t'occuper des esprits d'outre-tombe plutôt que de les suivre.

Tu avais dans l'idée d'aller voir ton cousin Etherbert un de ces quatre pour t'excuser de l'effondrement de son manoir et pourquoi pas en ap-

11. HUMPHREY SAVAGE

prendre un peu plus sur ce qui aurait pu se passer quand tu as appris hier de la bouche d'Alan qu'il était décédé. Alan devait se rendre à l'ouverture du testament pour récupérer un objet pour l'Ordre. Tu as donc proposé de l'accompagner.

11.2 Caractère

Personnage sympathique et qui aime les gens. Tu as des élans de mélancolie depuis la mort de ta femme et la disparition de ta fille.

- *Je connais quelques rituels magiques, mais la plupart font de gros dégâts...*
- *Puis-je vous aider à quelque chose ?*

11.3 Autres personnages

- **Alan Fogg** ami et collègue de l'Ordre, très porté sur les expériences de Haute-Magie fondamentale, tu lui as confié la tâche de découvrir l'antidote.
- **Edmund de Glamis** tu l'as rencontré il y a quelque temps dans l'Angus. Il aimerait se débarrasser de sa malédiction.

11.4 Objectifs

- Apprendre la cause du problème d'esprit d'outre-tombe dans le manoir Savage.
- Assister Alan dans la récupération de l'objet magique.

11.5 Compétences

11.5.1 Divination Théurgique

La divination est un art d'interroger une force surnaturelle sur des personnes, des événements, des lieux, passés, présents ou futurs. La divination est théurgique car ici il s'agit d'interroger un dieu.

MEURTRE À MANCHESTER

Ce rite invoque donc un dieu des temps anciens, qui, pressé de retourner à ses affaires, s'empressera de répondre aux questions dans la mesure du possible et surtout, le plus rapidement possible. Il est évidemment très impoli de déranger un Dieu plusieurs fois dans une même soirée.

Pour cette invocation, il faut être deux membres de l'ordre à connaître le rituel, et disposer de sang de souris et de bouts de bois. Pour chaque question, les deux membres doivent payer chacun deux points d'action. Si vous voulez invoquer le Dieu en privé, vous devez payer un point d'action de plus.

Notez que seules les personnes disposant de pouvoirs surnaturels peuvent voir le Dieu.

11.5.2 Rituel de mémoire

La mémoire ne retient pas tout et on oublie plus de la moitié des choses qui nous arrivent. Enfin, on n'oublie pas tout à fait ces choses et il est parfois possible de retrouver des souvenirs enfouis (hypnose, magie, ...).

Pour deux points d'action, vous pouvez retrouver un souvenir enfoui d'une personne. Pour ça, vous devez disposer de la personne ou d'un objet lui appartenant. Allez voir l'organisateur avec cette personne, ou l'objet et il vous dira quel souvenir vous pouvez retrouver.

11.6 Secrets

Cette liste reprend les choses que tu aimerais garder pour toi.

- Tu t'es marié en cachette et tu aimerais que ça reste pour toi.
- Tu es le papa d'une jeune fille.

11.7 Possessions

- Une photo de toi, Céleste et Séraphine
- Ta fidèle arbalète et des carreaux en bois.

11.8 Premier mouvements

Suggestions de choses à faire pour commencer la partie si tu n'as pas d'idées.

- se présenter en tant que cousin auprès de la notaire
- se présenter en tant que cousin auprès de Constance et lui présenter tes condoléances
- Rencontrer tes collègues de l'Ordre

MEURTRE À MANCHESTER

Chapitre 12

Mundek de Glamis

Tu t'appelles en réalité Etherbert Savage et tu es mort, enfin, c'est ce que les autres croient car tu es un vampire, et les vampires ne meurent pas, enfin, la plupart du temps. Ça tombe bien car comme ça, non seulement tu vas toucher ton propre héritage, mais surtout, l'assurance vie que tu avais souscrit avant ta mort. Si tout se passe bien, d'ici ce soir tu seras un vampire riche.

12.1 Biographie

Il y a 25 ans, ta vie a changé : ta femme a mis au monde Constance, ta fille chérie et avec ta femme, vous avez décidé de lui cacher sa condition de vampire. Vous avez arrêté de boire du sang humain et l'avez élevée comme une enfant normale. Mais à l'âge de 5 ans, sa mère (ta femme), a été assassinée.

Sans ta femme, tu as eu de plus en plus difficile à refréner ton envie de sang et tu as cherché un palliatif, quelque chose pour lequel se passionner et qui évite de penser au sang. Pour toi, ça a été les magouilles financières. Tu ne sais pas pourquoi, mais au moindre coup tordu pour gagner de l'argent, tu ne peux pas t'empêcher de rentrer dedans. Parfois ça marche, souvent ça ne marche pas et la fortune familiale fond comme du beurre au soleil. Mais l'important, c'est que tu n'as plus besoin de boire du sang.

MEURTRE À MANCHESTER

Alors, pour renflouer les caisses, tu as pensé à faire assassiner ton père pour toucher ton héritage. Le problème, c'est que a) c'est un vampire et tu ne sais pas comment on peut *tuer* un vampire et b) le gang des Scuttlers pourrait le faire, mais l'argent qu'ils demandent dépassent l'héritage.

Heureusement, tu as été contacté il y a un an et demi par un membre du gang qui t'as proposé de faire l'assassinat *au noir*, sans passer par le gang. Les risques sont énormes (les Scuttlers n'apprécient pas vraiment la concurrence) mais vu l'enjeu financier, tu n'as pas pu résister.

Avec l'héritage paternel, et déduction faite des frais, tu as cherché un plan d'épargne attractif. C'est là que tu as rencontré Geoffrey Fitzwillyam, un expert-comptable spécialiste en placements à haut potentiel qui t'a proposé un placement à 15% sur six mois. Tu n'as pas pu résister et tu as misé l'héritage et la moitié de ce qu'il te restait dans le placement. Six mois plus tard, Geoffrey est toujours introuvable et semble s'être volatilisé avec ta fortune.

Il y a deux mois, tu as surpris ta fille en pleine séance de nécromancie. D'après ce que tu sais, c'est une activité très dangereuse. Tu as donc décidé de : a) la laisser faire, voir b) l'inciter sans qu'elle s'en rende compte et c) pris une assurance spéciale sur ton manoir. Il y avait des chances qu'elle provoque un cataclysme. Tu as donc bidouillé son laboratoire en son absence pour faire augmenter les chances de catastrophes et, un mois plus tard, une déchirure entre le monde de l'au-delà et le nôtre a eu lieu dans ta cave et les membres de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée ont du intervenir.

Malheureusement, l'argent de l'assurance n'a pas compensé le mauvais placement et il y a trois semaines, tu as eu L'Idée : prendre une assurance vie et simuler ta propre mort pour toucher ton propre héritage et le pactole de l'assurance. Du coup, tu profites aussi pour *léguer* un vieil objet maudit de la famille à l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée.

Il y a une semaine, tu es passé au Palace Theatre pour embaucher un comédien. Ils t'ont mis en relation avec Seraphine Pointcarré. Sans qu'elle sache qui tu es, tu lui as remis un testament par lequel tu lègues ta fortune à *Mon Très Cher Cousin de Glamis* et l'a payée pour jouer les notaires. En parallèle, tu as pris contact avec un chirurgien pour qu'une fois ta mort constatée, il te rende méconnaissable.

Depuis que tu as fait assassiner ton père, tu t'es rendu compte que le vampirisme n'apportait pas une assurance fiable contre la mort. Tu as commencé à devenir paranoïaque sur ce point. Le soir, au lieu de monter

12. MUNDEK DE GLAMIS

dans ta chambre, tu disposes toujours un petit tas de cendres sur ton lit, pour faire croire à tout assassin qui viendrait que tu es déjà mort.

Il y a deux jours, tu as précipité un peu ta mort, le tas de cendres sur ton lit avait disparu. Il était donc bien temps de disparaître à ton tour pour pas te retrouver plus mort que ce que tu ne l'es déjà.

Après avoir fait cette découverte, tu as entendu des voix dans le couloir. Tu t'es étendu à toute vitesse sur ton lit en espérant que les visiteurs te penseraient mort (tu es bien évidemment froid au toucher et sans pouls). Comme tu avais pris soin de cacher ton vampirisme à tout le monde, il y avait de fortes chances pour qu'on te pense mort. Les visiteurs sont repartis, puis ta fille est entrée. Elle a semblé affolée et est repartie. Tu t'es fait enterrer en grande cérémonie pour donner le change et tu as eu du mal à ressortir du cercueil.

Tu as ensuite contacté Séraphine pour lancer l'affaire et tu es passé chez le chirurgien pour te faire remodeler le portrait. Tu es donc venu à l'ouverture de ton propre testament pour te faire passer pour *ton cousin de Glamis* et toucher l'héritage en te faisant appeler Mundek de Glamis.

12.2 Caractère

Pour oublier la soif de sang, obsédante et hypnotique, certains font des collections, d'autres ont des activités spéciales, toi, c'est la magouille. Tu as découvert ça à tes débuts et tu ne peux plus t'en passer. Tu as un esprit vif et tu aimes t'en servir pour obtenir un avantage financier, même minime.

- *il n'y a pas de problèmes, il n'y a que des occasions!*
- *qui parlé d'investissement ?*

12.3 Autres personnages

- **Constance Savage** ta fille adorée, elle ne connaît pas son hérité et c'est tant mieux. Elle s'est prise de nécromancie, une lubie qui t'as bien servi mais il faudrait quand même qu'elle se trouve une activité plus rentable comme la finance par exemple.

MEURTRE À MANCHESTER

- **Elizabeth Cary** l'assassin à qui tu avais demandé d'assassiner ton père.
- **Seraphine Pointcarré** l'actrice que tu as payée pour jouer les notaires.

12.4 Objectifs

Te faire passer pour ton cousin de Glamis et toucher l'héritage pour :

- retrouver ta fortune initiale (10 000 Livres Sterling),
- faire un bénéfice dans l'affaire (5 000 Livres Sterling).

Trouver qui a voulu t'assassiner pour le faire chanter.

12.5 Compétences

12.5.1 Convaincre de donner des informations

Les vampires ont l'art de charmer les gens.

Vous avez un don particulier pour faire parler vos interlocuteurs (charme, menace, ...). Vous pouvez donc amener les gens à vous dévoiler des choses qu'ils aimeraient avoir gardé pour eux. Bien évidemment, ces personnes s'en souviendront et pourront éventuellement vous en vouloir.

Pour deux points d'action, vous pouvez connaître un secret d'un autre joueur. Allez voir l'organisateur et il s'occupera de tout.

12.5.2 Potins

Les soirées mondaines sont surtout animées par les échanges des derniers potins de la ville. Tout noble qui se respecte se doit de savoir ce qui se dit des uns et des autres.

Pour un point d'action, allez voir l'organisateur et dites-lui sur qui vous voulez un potin.

12.6 Secrets

Cette liste reprend les choses que tu aimerais garder pour toi.

- Toi et Etherbert ne faites qu'une seule personne, tu as simulé ta mort.
- Tu avais souscrit une assurance vie et comptais toucher la prime.
- Tu es un vampire.
- Tu as fait assassiner ton père pour toucher l'héritage.
- Tu as bidouillé les expériences de ta fille pour faire exploser ton manoir et toucher l'assurance.

12.7 Possessions

- une copie du testament au nom du *cousin de Glamis*
- trois fioles de sang si le besoin s'en fait sentir (sang de vache, de souris et de chèvre)
- Une fausse lettre pour se faire passer pour le vrai cousin.

12.8 Premier mouvements

Suggestions de choses à faire pour commencer la partie si tu n'as pas d'idées.

- Prendre contact avec Seraphine et présente-toi comme *le cousin de Glamis*.
- se présenter en tant que cousin auprès de ta fille et lui présenter tes condoléances

MEURTRE À MANCHESTER

Chapitre 13

Nathaniel Trainell

Tu es là parce que tu veux ta part dans un héritage où tu n'as rien à voir... Pour escroquer les gens, tu t'y connais.

13.1 Biographie

Tu es un garçon de la rue. Tu tiens tes talents d'escroc de tes parents. Ce qui leur a d'ailleurs valu d'être assassinés par le gang des Scuttlers à qui ils ont fait de l'ombre sur une affaire... Tu t'es donc retrouvé à l'âge de 6 ans dans un orphelinat. Tu y as rencontré une jeune fille silencieuse du nom de Séraphine. Très vite, vous êtes devenus inséparables. Elle était la sœur que tu n'avais pas eue, tu étais là pour la protéger. Grâce à ton expérience acquise de tes parents, vous avez vite réussi à monter ensemble quelques petites arnaques dans l'orphelinat.

Mais l'orphelinat ne vous suffisait plus, si bien qu'il y a 9 ans, vous avez fugué ensemble pour partir à l'aventure dans les rues de Manchester. Cependant, tout ne s'est pas passé comme prévu. Arnaquer la vermine de Manchester s'est avéré beaucoup plus difficile que de bernier quelques orphelins. Tu as donc commencé à passer de petits boulots en petits boulots afin de gagner de quoi vivre.

Entre autres petits boulots, tu es rentré au service de quelques chirurgiens véreux de la ville qui étaient à la recherche d'organes pour des besoins de chirurgie plastique. Toi, tu n'as jamais été chercher les organes

MEURTRE À MANCHESTER

sur les gens, tu étais juste un intermédiaire. Tu récupérais à petit prix des organes qu'on te revendait au noir (sans chercher à connaître leur provenance) et tu les revendais, moyennant une marge, aux chirurgiens. Tu as fait ce boulot un certain temps, mais la police devenant de plus en plus présente dans la ville, elle a commencé à enquêter sur ce genre d'affaires.

Sentant que le vent tournait, tu es devenu de plus en plus prudent. Jusqu'au jour où tu as décidé que ça risquait d'être trop dangereux et que tu as préféré attendre en observant ton contact plutôt que de le rencontrer comme d'habitude. Bien t'en a pris. La MMCP (police de Manchester) lui est tombé dessus et tu ne l'as jamais revue. Peut-être a-t-elle été pendue ? Quoi qu'il en soit, tu as toujours mis un point d'honneur à te grimer et à jongler avec les identités de manière à ce qu'aucun complice/contact ou autre ne puisse te dénoncer.

Tu es repassé à nouveau de petits boulots en petits boulots... Il y a 18 mois, tu as rencontré un noble de Manchester à qui tu as fait miroiter un placement extraordinaire de son argent. Il t'a confié une partie de sa fortune que tu devais faire fructifier en six mois. Il ne t'a jamais revu. Ça t'a permis de permettre à ta sœur de rentrer au Palace Theatre comme actrice. Au moins, elle aura un boulot stable maintenant.

Il y a trois jours, Séraphine t'a contacté pour une nouvelle arnaque en perspective. Un noble aurait fait appel à elle. Il souhaitait qu'elle se fasse passer pour un notaire lors de l'ouverture d'un testament car il ne voulait pas que de vrais notaires viennent mettre leur nez dans cette histoire. Le testament stipule que toute la fortune familiale ira à un *cousin de Glamis*. Seraphine a appris que la famille avait un cousin sur Manchester, member de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée, Glamis est devenu Manchester dans le testament et elle t'a demandé de venir jouer les cousins magiciens pour toucher le magot.

13.2 Caractère

Tu es une anguille. Tu sais te faufiler dans tous les rôles et arrive à t'identifier à la personne en face de toi pour qu'elle te trouve sympathique et ai confiance.

- *Voyez cette superbe affaire*

13. NATHANIEL TRAINELL

- *La magie, évidemment que je connais... Vous n'avez pas vu tous ces talismans ?*

13.3 Autres personnages

- **Bertille Pierpont** la fille qui te fournissait des organes il y a longtemps, tu la croyais morte, apparemment, elle s'est reconvertie dans la MMCP.
- **Etherbert Savage** le mort, il t'avait confié une petite fortune, il ne la réclamera jamais.
- **Seraphine Pointcarré** ta sœur dans le crime, actrice qui joue les notaires.

13.4 Objectifs

Jouer le cousin mage de Manchester pour toucher le magot pour :

- verser un pot-de-vin au théâtre et permettre à ta sœur d'accéder à un premier rôle (10 000 Livres Sterling)
- rembourser tes dettes (5000 Livres Sterling)
- avoir de quoi vivre un moment (5000 Livres Sterling)

Récupérer l'objet du testament pour pouvoir pourquoi pas le revendre (10 000 Livres Sterling?).

13.5 Compétences

13.5.1 Faire les poches

Des années passées dans les rues vous ont appris à vous débrouiller par vous-même, la plupart du temps en récupérant ce qui n'est pas à vous.

Ton côté roublard et ton expérience dans la société t'ont habitué à *emprunter* discrètement des objets à tes interlocuteurs.

Pour un point d'action, va voir le maître du jeu et dis-lui que tu comptes débarrasser d'une de ses possessions et il fera le reste.

MEURTRE À MANCHESTER

13.5.2 Demander des informations

Tu connais pleins de personnes dans la ville qui peuvent te donner des informations sur un peu tout le monde.

Pour deux points d'action, allez voir l'organisateur et dites-lui sur qui vous voulez une information.

13.6 Secrets

Cette liste reprend les choses que tu aimerais garder pour toi.

- Tu n'es pas membre de l'Ordre ni cousin avec le mort.
- Tu as fait l'intermédiaire pour la revente d'organes pour des chirurgiens.
- Tu as arnaqué un noble en lui faisant miroiter un placement juteux et es parti avec l'argent.

13.7 Possessions

- des cartes de visite avec pleins de noms :
 - Intermédiaire en chirurgie Peter Northwode,
 - Agent financier Geoffrey Fitzwilyam.
- Un médaillon *ésotérique* à base de bouts de bois.

13.8 Premier mouvements

Suggestions de choses à faire pour commencer la partie si tu n'as pas d'idées.

- s'assurer que les membres de l'Ordre te compteront comme l'un des leurs
- se présenter auprès de la notaire en tant que cousin (pour la forme)
- se présenter en tant que cousin auprès de Constance et lui présenter ses condoléances

Chapitre 14

Seraphine Pointcarré

Tu as été contactée récemment pour jouer le rôle d'un notaire lors de l'ouverture du testament et tu as modifié le testament pour pouvoir récupérer le pactole. Si tout se passe bien, ce soir, tu seras riche.

14.1 Biographie

Tu es une orpheline dont les parents ont été assassinés. Enfin, c'est ce que tu en as déduit car tu as été élevée dans un orphelinat pour les enfants des victimes des Scuttlers alors ... c'est forcément une histoire d'assassinat. Comme tu n'as jamais vu ni ta mère ni ton père, tu as supposé qu'ils étaient morts tous les deux.

Il y a 15 ans, tu as fait la connaissance de Nathaniel, un petit nouveau de ton âge (6 ans) avec qui tu as fait les quatre cents coups. Vous étiez comme frère et sœur. Vous avez écumé tout l'orphelinat mais au bout d'un moment, l'orphelinat est devenu trop petit pour vous et vous avez fugué vers Manchester.

Mais rien ne s'est passé comme prévu. Rouler d'autres enfants, voire parfois les surveillants, c'était facile, mais là, vous avez dû faire face à de la vraie racaille. Avec les gangs qui régissent tout, c'est très difficile de se faire une place d'indépendant.

Ça a été très difficile pendant un bon moment, vous passiez de petits

MEURTRE À MANCHESTER

boulots en petites arnaques, en essayant de ne pas vous faire prendre et finalement, il y a un an, Nathaniel est venu te voir avec une petite fortune qu'il avait réussi à soutirer d'un richissime aristocrate et t'as payé l'inscription et le logement au Palace Theatre, pour que tu puisses avoir une situation plus stable.

Il y a quelque temps, tu es retournée à l'orphelinat. Une poussée de Nostalgie sans doute, tu voulais voir si tout était comme avant. Dans un sens oui, rien n'a vraiment changé, c'est toujours aussi miséreux. Et ça ne risque pas de changer car tu as appris que la ville avait diminué ses subventions de 5000 livres ! C'est un coup dur car cet orphelinat, c'était un peu ta maison.

Tout en discutant avec le personnel, tu as fait une autre découverte : un homme se prétendant ton père viendrait régulièrement quérir de tes nouvelles. Ainsi donc, ton père ne serait pas mort.

Tu as eu beau les interroger, aucun ne sait qui il est car il est resté très discret sur son identité. La seule chose que tu aies apprise, c'est qu'il serait féru d'ésotérisme. Belle affaire, de nos jours, tout le monde est féru d'ésotérisme. Si au moins ça avait été un filou, tu t'y connais en filous (et les connais tous en plus) mais un ésotérique ... c'est vraiment pas de chance.

Depuis, il y a une semaine, Etherbert Savage, un noble de Manchester t'a contactée pour jouer une notaire, dans une affaire d'héritage où il ne voulait pas avoir à faire avec de vrais notaires ... *des gens bien trop consciencieux* d'après lui. Il t'a payée 5 000 Livres pour que tu te fasses passer pour sa notaire le jour de sa mort. Bien curieux personnage mais on ne crache jamais sur 5 000 Livres.

Il t'a donné le testament il y a trois jours : il léguait tout à un cousin de Glamis (10 000 Livres Sterling d'héritage plus 10 000 Livres Sterlings d'assurance vie). Tu t'es renseignée un peu sur lui et tu as découvert qu'il avait de la famille, un cousin sur Manchester, membre de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée. Pensant que ce cousin n'avait que peu de lien avec le mort, tu as échangé le terme *Glamis* en *Manchester* et contacté Nathaniel pour qu'il joue le rôle du cousin et empoche l'héritage.

Le noble est mort hier et comme il y a un objet à remettre à l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée, tu leur as écrit. Tu as hésité à le faire empocher par Nathaniel, mais si l'Ordre ne reçoit pas l'objet, il risque de se poser des questions et de mettre quelques personnes à votre recherche, ce qui n'est jamais bon.

14.2 Caractère

Tu as une capacité à te fondre dans n'importe quel rôle. Aujourd'hui, tu joues celui d'un notaire. Tu joues donc quelqu'un de très sérieux.

- *Vous avez vu ce petit astérisque en bas de page ?*
- *Vous attendrez l'heure convenue pour l'ouverture du testament*

14.3 Autres personnages

- **Etherbert Savage** le mort, un noble un peu bizarre qui t'avait demandé de jouer les notaires ...
- **Nathaniel Trainell** ton frère dans le crime, il joue les magiciens aujourd'hui pour se faire passer pour le cousin héritier.

14.4 Objectifs

- jouer les notaires et faire hériter son frère, il t'a promis 10000 livres sterling pour verser un pot-de-vin au Palace Theatre et enfin obtenir un premier rôle.
- si possible, détourner 5000 livres pour l'orphelinat.

14.5 Compétences

14.5.1 Faire les poches

Des années passées dans rues vous ont appris à vous débrouiller par vous-même, la plupart du temps en récupérant ce qui n'est pas à vous.

Ton côté roublard et ton expérience dans la société t'ont habitué à *emprunter* discrètement des objets à tes interlocuteurs.

Pour un point d'action, va voir le maître du jeu et dis-lui que tu comptes débarrasser d'une de ses possessions et il fera le reste.

MEURTRE À MANCHESTER

14.5.2 Demander des informations

Tu connais plein de personnes dans la ville qui peuvent te donner des informations sur un peu tout le monde.

Vous bénéficiez d'un réseau d'informateurs. Amis, obligés, ... Ils peuvent vous fournir des informations sur les personnes présentes.

Pour deux points d'action, allez voir l'organisateur et dites-lui sur qui vous voulez une information.

14.6 Secrets

Cette liste reprend les choses que tu aimerais garder pour toi.

- Tu n'es pas notaire.
- Tu es une actrice.
- Tu as modifié le testament.

14.7 Possessions

- une carte du Palace Theatre
- une copie du testament au nom *du cousin de Manchester*

14.8 Premier mouvements

Suggestions de choses à faire pour commencer la partie si tu n'as pas d'idées.

- Rencontrer tout le monde avant d'ouvrir le testament pour savoir qui est qui.

Chapitre 15

Ursula Obelyn

Tu es une sorcière, venue pour aider la MMCP à résoudre une affaire de meurtre.

15.1 Biographie

Tu es une sorcière venant de l'Angus, mais tu officies depuis longtemps à Manchester. Comme chaque année, tu as participé au festival de Forfarshire et en rentrant, tu as fait étape dans un petit village proche. Sur place, les habitants t'ont mise en garde : *ne sortez pas la nuit madame, un vampire rôde*. Il n'en fallait pas plus pour aiguïser ta curiosité et puis, après tout, tu es une sorcière, tu te dois de protéger la contrée.

Tu as donc formé une petite milice et commencé à chasser le chasseur. Tu n'as pas rencontré directement le vampire, mais un soir, alors que vous interveniez dans une ferme, tu as entendu un cri, puis un volatile sortir à tire d'aile par une fenêtre. Ça a dû suffire à la bête car on ne l'a plus revu dans le village depuis et tu as pu rentrer à Manchester. Tu ne sais toujours pas avec certitude qui était ce vampire, mais par coïncidence, un riche marchand de Glamis a quitté le village en même temps que la bête...

Il y a quatre mois, tu as été contactée par Alan Fogg, un membre de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée qui fait des recherches sur un sérum de guérison du vampirisme. Vous avez sympathisé et vous êtes mis en quête du remède.

MEURTRE À MANCHESTER

Il y a trois mois, tu as fait la connaissance de Constance Savage (une aristocrate de Manchester) qui cherchait à acquérir des grigris. En discutant, elle t'a confié qu'elle effectuait des recherches occultes. Quand tu lui as parlé de ta recherche de sérum, elle t'a proposé d'utiliser son laboratoire secret pour poursuivre tes expériences.

Il y a un mois, alors que vous poursuiviez vos expériences, Constance, Alan et toi, dans la cave du manoir Savage, une déchirure entre le monde des morts et celui des vivants s'est produite. Normalement, il y avait peu de chances que ça arrive, mais ces derniers temps, certains objets n'étaient pas à leur place, comme si quelqu'un venait en dehors de vos séances communes (Alan ? Constance ?). Quoi qu'il en soit, vous avez dû utiliser le mauvais objet au mauvais moment et la déchirure a eu lieu.

Les choses se sont passées très vite, une déflagration, des bruits de poutres qui ploient, vous avez juste eu le temps de déguerpir avant que des créatures n'émergent, que le manoir s'effondre, et que des membres de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée ne soient appelés en renfort pour repousser l'invasion.

Ne sachant pas ce que le père de Constance (Etherbert Savage) savait sur vos expériences, vous avez décidé, toi et Alan, de lui rendre une visite pour vous assurer qu'il ne vous dénoncerait pas. Une fois dans le manoir, vous avez trouvé le comte raide mort (froid et sans pouls) et avez décidé de quitter le manoir, la mission était accomplie, vous saviez qu'il ne dirait plus rien.

Hier, Bertille Pierpont, une agent de la MMCP avec qui tu travailles régulièrement sur certaines affaires, t'as demandé de l'accompagner à l'ouverture du testament d'Etherbert Savage, tu as accepté, ça te fera une occasion de revoir Constance et savoir s'il y a des possibilités pour recommencer vos expériences.

15.2 Caractère

Tu es une sorcière moderne. Tu aimes tester de nouvelles choses qui ne sont pas du tout de rigueur dans tes montagnes natales. C'est d'ailleurs pour cela que tu es descendue en ville.

- *Je pourrais changer les gens en grenouille si je voulais, mais c'est plus compliqué à interroger.*

15. URSULA OBELYN

- *Me payer, moi ? Vous m'insultez...*
- *Moi ? Je suis une sorcière, ça se voit au chapeau pointu*

15.3 Autres personnages

- **Alan Fogg** membre de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée, cherche un antidote contre le vampirisme.
- **Bertille Pierpont** membre de la police municipale, que tu aides à l'occasion sur certaines enquêtes.
- **Constance Savage** noble qui vous a invité dans son laboratoire secret.
- **Edmund de Glamis** noble et commerçant croisé à Forfarshire lorsque tu as chassé le Vampire.
- **Etherbert Savage** le père de Constance, il est mort, tant mieux, s'il savait quelque chose, il ne parlera plus.

15.4 Objectifs

- S'assurer que Constance ne dévoilera rien sur vos expériences.
- Aider Constance à reconstruire un nouveau laboratoire.
- Aider Bertille à résoudre son enquête... Le meurtrier sera plus en sécurité derrière les barreaux qu'aux mains des Scuttlers.

15.5 Compétences

15.5.1 Rappeler des souvenirs

Grâce à un assemblage complexe de trucs et de bidules, tu peux retrouver des souvenirs enfouis.

La mémoire ne retient pas tout et on n'oublie plus de la moitié des choses qui nous arrivent. Enfin, on oublie pas tout à fait ces choses et il est parfois possible de retrouver des souvenirs enfouis (hypnose, magie, ...).

MEURTRE À MANCHESTER

Pour deux points d'action, vous pouvez retrouver un souvenir enfoui d'une personne. Pour ça, vous devez disposer de la personne ou d'un objet lui appartenant. Allez voir l'organisateur avec cette personne, ou l'objet et il vous dira quel souvenir vous pouvez retrouver.

15.5.2 Convaincre de donner des informations

Vos interventions régulières pour la police vous ont appris à mener un interrogatoire.

Vous avez un don particulier pour faire parler vos interlocuteurs (charme, menace, ...). Vous pouvez donc amener les gens à vous dévoiler des choses qu'ils aimeraient avoir gardé pour eux. Bien évidemment, ces personnes s'en souviendront et pourront éventuellement vous en vouloir.

Pour deux points d'action, vous pouvez connaître un secret d'un autre joueur. Allez voir l'organisateur et il s'occupera de tout.

15.6 Secrets

Cette liste reprend les choses que tu aimerais garder pour toi.

- Ta dernière expérience a fait une explosion.
- Tu rendais visite au mort le soir de son décès.

15.7 Possessions

- des bouts de tout et n'importe quoi, car une sorcière, ça a toujours de tout sur soi (bouts de bois, ficelles...).
- un livre sur l'occultisme.

15.8 Premier mouvements

Suggestions de choses à faire pour commencer la partie si tu n'as pas d'idées.

- aller discuter avec constance de son laboratoire secret.
- s'assurer du soutien d'Alan sur l'affaire du manoir.

Troisième partie

Pouvoirs

Chapitre 16

Divination Théurgique

16.1 Description

La divination est un l'art d'interroger une force surnaturelle sur des personnes, des évènements, des lieux, passés, présents ou futurs. La divination est théurgique car ici il s'agit d'interroger un dieu.

Ce rite invoque donc un dieu des temps anciens, qui, pressé de retourner à ses affaires, s'empressera de répondre aux questions dans la mesure du possible et surtout, le plus rapidement possible. Il est évidemment très impoli de déranger un Dieu plusieurs fois dans une même soirée.

Pour cette invocation, il faut être deux membres de l'ordre à connaître le rituel, et disposer de sang de souris et de bouts de bois. Pour chaque question, les deux membres doivent payer chacun deux points d'action. Si vous voulez invoquer le Dieu en privé, vous devez payer un point d'action de plus.

Notez que seules les personnes disposant de pouvoirs surnaturels peuvent voir le Dieu.

16.2 Qui peut l'utiliser

- Alan Fogg
- Humphrey Savage

16.3 Comment le faire jouer

La Divination Théurgique invoque un Dieu. Dans la mesure où seuls les membres de l'Ordre ou des personnes disposant de pouvoirs occultes (comme les sorcières) peuvent le voir, il est plus pertinent de faire une première phase hors-jeu avec ces personnages pour qu'ensuite, ils jouent l'invocation devant tout le monde (sans que les autres joueurs puissent voir ni entendre le Dieu).

Il est donc nécessaire de s'entretenir d'abord avec les deux membres de l'Ordre pour leur demander quelles questions ils posent au Dieu, donnez-leur les réponses.

S'ils ont décidé de faire la divination dans une pièce et qu'aucun joueur ne peut les déranger, laissez-les repartir. S'ils ont décidé de faire la divination en public, demandez-leur d'attendre votre signal pour le jouer et dévoiler les informations qu'ils veulent.

Convoquez ensuite la Sorcière. Dites-lui ce qu'il va se passer, dites-lui les questions qui seront posées et les réponses qui seront fournies (puisqu'elle peut voir le Dieu). De même que pour les membres de l'Ordre, dites-lui d'attendre votre signal avant de dévoiler ces informations.

Convoquez enfin le troisième membre de l'Ordre, Nathaniel. Il n'est pas vraiment un membre de l'Ordre, il ne peut donc pas voir le Dieu, mais si vous ne le convoquez pas, les autres joueurs vont se douter qu'il ne fait pas partie de leur confrérie. Convoquez-le donc, dites-lui ce qu'il va se passer et les questions qui vont être posées mais ne lui donnez pas les réponses (vu qu'il ne peut pas voir le Dieu).

Vous pourrez alors signifier à tous qu'ils peuvent faire le rite devant tout le monde et dévoiler les réponses et les informations qu'ils veulent.

16.4 Résultats

- **Qui a tué le mort ?** Le mort ? mais il n'est pas mort ! Enfin si, techniquement il est mort, mais il n'a jamais été vivant puisqu'il est né comme ça.
- **Quel est le vrai testament ?** Celui que le mort a rédigé il y a peu de temps et qui lègue ses biens à son cousin de Glamis.

16. DIVINATION THÉURGIQUE

- **Que savez-vous de Alan Fogg ?** Ses dernières expériences ont été plutôt dévastatrices.
- **Que savez-vous de Bertille Pierpont ?** Elle n'est pas morte mais la police l'a ressuscitée.
- **Que savez-vous de Constance Savage ?** Elle a une notion de la famille particulière, elle aime beaucoup les enterrements.
- **Que savez-vous de Edmund Von Überwald ?** L'avantage avec les sujets d'un royaume, c'est qu'ils ne peuvent pas savoir ce que vous faites quand vous êtes ailleurs.
- **Que savez-vous de Elizabeth Cary ?** Parfois elle laisse des morts pour les Scuttlers, parfois non.
- **Que savez-vous de Humphrey Savage ?** Pour lui, la famille est plus sacrée que l'Ordre.
- **Que savez-vous de Mundek Von Überwald ?** Je ne connais pas cette personne.
- **Que savez-vous de Nathaniel Trainell ?** C'est pas qu'il soit distrait, mais il ne me verrait pas même s'il me croisait.
- **Que savez-vous de Seraphine Pointcarre ?** Pour une fois qu'elle joue un premier rôle.
- **Que savez-vous de Ursula Obelyn ?** C'est une experte en mort-vivants.

MEURTRE À MANCHESTER

Chapitre 17

Convaincre

17.1 Description

Vous avez un don particulier pour faire parler vos interlocuteurs (charme, menace, ...). Vous pouvez donc amener les gens à vous dévoiler des choses qu'ils aimeraient avoir gardé pour eux. Bien évidemment, ces personnes s'en souviendront et pourront éventuellement vous en vouloir.

Pour deux points d'action, vous pouvez connaître un secret d'un autre joueur. Allez voir l'organisateur et il s'occupera de tout.

17.2 Qui peut l'utiliser

- Bertille Pierpont
- Edmund de Glamis
- Mundek de Glamis
- Ursula Obelyn

17.3 Comment le faire jouer

Prenez les deux joueurs à part. Expliquez à la victime que suite à cette conversation, elle a dévoilé plus de choses qu'elle ne voulait. Demandez

MEURTRE À MANCHESTER

alors à la victime de choisir le secret qu'elle veut dévoiler.

Chapitre 18

Espionner

18.1 Description

Parmi les nombreux talents d'un assassin, il y a l'espionnage. Les assassins doivent rester discrets pour pouvoir s'infiltrer chez leurs clients et les surprendre. Un assassin peut rester plusieurs minutes dans une pièce sans que personne ne le remarque.

Pour deux points d'action, vous pouvez écouter une conversation. Allez voir le maître du jeu et dites-lui qui il doit écouter pour vous. Vous resterez hors-jeu pendant ce laps de temps à l'issue duquel il vous fera un résumé de la conversation.

18.2 Qui peut l'utiliser

- Elizabeth Cary

18.3 Comment le faire jouer

Lorsqu'Elizabeth vous demande d'espionner une pièce ou un groupe, sortez tous les deux de la pièce hors-jeu et allez voir la pièce ou le groupe en question. Dans l'idéal, ne leur dites rien de particulier, comme si vous étiez là normalement (après tout, depuis le début de la partie, vous êtes là normalement).

MEURTRE À MANCHESTER

Une fois le délai écoulé, repartez et un peu plus tard, convoquez Elizabeth pour lui faire un résumé de ce qui s'est passé et dit.

Chapitre 19

Les indics

19.1 Description

Vous bénéficiez d'un réseau d'informateurs. Amis, obligés, ... Ils peuvent vous fournir des informations sur les personnes présentes.

Pour deux points d'action, allez voir l'organisateur et dites-lui sur qui vous voulez une information.

19.2 Qui peut l'utiliser

- Constance Savage
- Elizabeth Cary
- Nathaniel Trainell
- Seraphine Pointcarré

19.3 Comment le faire jouer

Le joueur vous rejoint dans la pièce hors-jeu et vous dit sur qui il désire obtenir une information. Donnez-lui l'information. Si la personne est sur écoute, reportez-vous au pouvoir de télécom.

19.4 Résultats

- **Alan Fogg** Alan a été vu récemment traîner dans les bas quartiers. Il cherchait apparemment à embaucher quelqu'un.
- **Bertille Pierpont** Bertille ? Avant elle était dans les mauvais quartiers, maintenant elle est dans la police.
- **Constance Savage** Constance a été vue dans les boutiques ésotériques récemment.
- **Edmund de Glamis** Il a été vu la nuit dans les quartiers mal famés
- **Elizabeth Cary** Elle semble manquer d'argent, pourtant avec le soutien que lui apporte son gang...
- **Etherbert Savage** Il a été aperçu récemment sortant de chez un chirurgien
- **Humphrey Savage** Humphrey est toujours à tourner autour de l'orphelinat pour enfants de parents victimes d'assassinats.
- **Mundek de Glamis** Mundek de Glamis est inconnu au bataillon.
- **Nathaniel Trainell** Nathaniel. On le connaît sous plein de noms.
- **Séraphine Pointcarré** A été régulièrement vue avec Nathaniel ces dernières années.
- **Ursula Obelyn** Elle est un agent régulier de la police. Elle est douée pour enquêter sur les affaires avec des morts.

Chapitre 20

Assassiner

20.1 Description

Vous disposez d'une délégation qu'a fait le gang des Scuttlers, autorisant la personne la possédant à assassiner en son nom une personne dont le nom doit être renseigné après sur une ligne pointillée. Il serait évidemment malséant d'assassiner quelqu'un dans la soirée devant tout le monde. L'acte sera effectué juste après.

20.2 Qui peut l'utiliser

- Elizabeth Cary

Notez que si un personnage vole la délégation des Scuttlers que possède Elizabeth, c'est cette autre personne qui pourra l'utiliser et non plus Elizabeth.

20.3 Comment le faire jouer

Uniquement à la fin de la partie, convoquez le propriétaire de la délégation (Elizabeth si on ne lui a pas volé) et demandez-lui quel nom il compte inscrire. Lors du débriefing, le personnage en question sera listé comme *n'a pas passé la nuit*.

MEURTRE À MANCHESTER

Chapitre 21

Faire les poches

21.1 Description

Ton côté roublard et ton expérience dans la société t'ont habitué à *emprunter* discrètement des objets à tes interlocuteurs.

Pour un point d'action, va voir le maître du jeu et dis-lui qui tu comptes débarrasser d'une de ses possessions et il fera le reste.

21.2 Qui peut l'utiliser

- Constance Savage
- Nathaniel Trainell
- Seraphine Pointcarré

21.3 Comment le faire jouer

Le joueur vient vous voir hors-jeu et vous dit qui il compte voler (et peut-être l'objet qu'il compte voler s'il sait qui possède quoi). Laissez-le alors sortir de la pièce.

Peu de temps ensuite, convoquez la cible et dites-lui de vous remettre un objet (ou l'objet ciblé) et laissez le sortir.

Peu de temps ensuite, convoquez le voleur et remettez lui l'objet.

21.4 Résultats

Il est possible de récupérer un des objets listés dans l'annexe *objets* sur les objets présents pendant la partie.

Chapitre 22

Services de la police

22.1 Description

La MMCP dispose d'un réseau d'informateurs et d'espions qui lui permettent de savoir, à tout moment, qui est où, et qui fait quoi.

Pour 3 points d'action, vous pouvez obtenir une information de la part des services de la police sur une personne. Allez voir le maître du jeu pour lui dire sur qui vous voulez une information.

22.2 Qui peut l'utiliser

- Bertille Pierpont

22.3 Comment le faire jouer

Le joueur vient vous voir hors-jeu et vous dit sur qui il désire une information. Donnez-lui l'information. Si la personne est sur écoute, reportez-vous au pouvoir *Intercepter les communications*.

22.4 Résultats

Les informations disponibles sont les suivantes :

MEURTRE À MANCHESTER

- **Alan Alan** a été récemment vu en contact avec la communauté prétendue mort-vivant des bas-fonds de Manchester.
- **Constance Savage** On l'a vu se faire débouter chez les Scuttlers.
- **Edmund de Glamis** Edmund a été recensé comme un vampire, est arrivé à Manchester il y a peu.
- **Elizabeth Cary** a régulièrement été vu a l'orphelinat.
- **Etherbert Savage** Etherbert a été recensé comme un vampire, il ne boit pas de sang humain.
- **Humphrey Savage** bizarre, il est recensé comme étant marié.
- **Mundek de Glamis** Inconnu, ni à Manchester, ni ailleurs par les services extérieurs. N'as pas été vu passer les portes de la ville.
- **Nathaniel Trainell** Il s'agit d'un escroc à petite semaine.
- **Ursula Obelyn** on l'a vu roder autour du manoir récemment.
- **Séraphine Pointcarré** Seraphine a été vue récemment sur les planches du Palace Theatre.

Chapitre 23

Les Potins

23.1 Description

Les soirées mondaines sont surtout animées par les échanges des derniers potins de la ville. Tout noble qui se respecte se doit de savoir ce qui se dit des uns et des autres.

Pour un point d'action, allez voir l'organisateur et dites-lui sur qui vous voulez un potin.

23.2 Qui peut l'utiliser

- Constance Savage
- Edmund de Glamis
- Mundek de Glamis

23.3 Comment le faire jouer

Le joueur vient vous voir hors-jeu. Tirez une information au hasard (vous pouvez demander au joueur de vous donner un nombre). Donnez l'information en question. Si la personne est sur écoute, reportez-vous au pouvoir de *Intercepter les communications*.

23.4 Résultats

1. Un vampire a été mis en déroute par une sorcière dans la région de l'Angus, en Écosse.
2. Le manoir Savage a subi une explosion où des membres de l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée ont du intervenir.
3. Il est impossible de tuer un vampire, mais apparemment, chez le gang des Scuttlers, ils savent.
4. La ville de Manchester a récemment supprimé des subventions à tous les orphelinats de la ville.
5. L'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée rechercherait un antidote contre le vampirisme.
6. La nécromancie est de plus en plus populaire. D'après l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée, ça peut mener à la fin du monde, ce genre de choses.
7. D'autres membres de la famille Savage se sont fait assassiner.
8. Pour de l'argent, des chirurgiens de Manchester peuvent vous refaire le portrait.
9. C'est avec les contrebandiers qu'on fait les meilleurs douaniers, à la police, c'est un peu la même chose.
10. Depuis les dernières révoltes dans la région de l'Angus, en Écosse, de plus en plus de prétendus vampires ont promis à leur sujets de ne plus boire leur sang.
11. La famille Savage semble faire faillite, mais entre noble, on ne parle pas de cette chose vulgaire que les gens appellent *argent*.
12. Pour n'importe quel prix, les acteurs du Palace Theatre peuvent vous jouer n'importe quel rôle.

Chapitre 24

Rappeler des souvenirs

24.1 Description

La mémoire ne retient pas tout et on n'oublie plus de la moitié des choses qui nous arrivent. Enfin, on oublie pas tout à fait ces choses et il est parfois possible de retrouver des souvenirs enfouis (hypnose, magie, ...).

Pour deux points d'action, vous pouvez retrouver un souvenir enfoui d'une personne. Pour ça, vous devez disposer de la personne ou d'un objet lui appartenant. Allez voir l'organisateur avec cette personne, ou l'objet et il vous dira quel souvenir vous pouvez retrouver.

24.2 Qui peut l'utiliser

- Humphrey Savage
- Ursula Obelyn

24.3 Comment le faire jouer

Sur un personnage consentant convoquez les deux joueurs dans la pièce hors-jeu et donnez-leur l'information.

Sur un objet convoquez le joueur hors-jeu et donnez-lui l'information, ne lui dites pas forcément à qui appartient l'objet ou le souvenir.

24.4 Résultats

- **Alan Fogg** Alan se rappelle que quand ils faisaient leurs expériences chez les Savage, des objets avaient changé de place et d'autres ont été remplacés.
- **Bertille Pierpont** le visage de ton contact chez les chirurgiens t'est revenu, il ressemble énormément à Nathaniel.
- **Constance Savage** ne se rappelle pas avoir vu ses parents sortir en plein jour.
- **Edmund de Glamis** se rappelle avoir croisé Etherbert chez des chirurgiens esthétiques ces derniers jours.
- **Elizabeth Cary** se rappelle avoir vu Nathaniel et Séraphine dans son orphelinat.
- **Humphrey Savage** se rappelle avoir vu Alan et Ursula s'enfuir après l'effondrement du manoir.
- **Mundek de Glamis** se rappelle avoir entendu Alan et Ursula pendant qu'il faisait le mort.
- **Nathaniel Trainell** se rappelle avoir vu Elizabeth plusieurs fois à l'orphelinat.
- **Séraphine Pointcarré** se rappelle qu'Humphrey lui rendait visite régulièrement à l'orphelinat.
- **Ursula Obelyn** Se rappelle avoir vu Edmund dans l'Angus peu avant avoir chassé le vampire.

Chapitre 25

Intercepter les communications

25.1 Description

Grâce à ton travail dans les télécommunications, tu as possibilité d'intercepter les différentes conversations qui passeraient par les télécoms.

Pour un point d'action, il est possible d'espionner les communications d'une personne avec ses informateurs. Allez voir un organisateur et dites-lui qui il doit mettre sur écoute.

25.2 Qui peut l'utiliser

- Alan Fogg

25.3 Comment le faire jouer

Lorsqu'Alan vous signifiera mettre un autre personnage sur écoute, laissez le repartir et notez-le quelque part.

Lorsque le personnage écouté viendra vous demander des informations, donnez les lui puis, un peu plus tard (pas immédiatement pour ne pas

MEURTRE À MANCHESTER

éveiller les soupçons, mais ne tardez pas non plus), convoquez Alan et dites-lui qui a eu quelle information.

Si Alan met plusieurs personnes sur écoute, convoquez-le à chaque nouvelle information.

Quatrième partie

Annexes

Annexe A

Objets

A.1 Alan Fogg

A.1.1 La décharge de Bérangère

Je, soussigné Bérangère Pierpont, déclare dégager Alan Fogg de toutes responsabilités en cas d'accident de quelque nature que ce soit ou de dommages sans aucunes exceptions ni réserves, lors de l'expérience à laquelle je me suis engagée à participer.

Bérangère Pierpont.

X.

A.1.2 Sang de souris vampire

Alan possède deux fioles de sang de souris vampire.

A.2 Bertille Pierpont

A.2.1 Photo de famille

Il s'agit d'une photo de Bertille assez vieille. On la voit elle, accompagnée de ce qui semble être une petite sœur et de ses parents, dans un

MEURTRE À MANCHESTER

quartier très pauvre de Manchester. La famille semble vraiment pauvre et Bertille ressemble plus à une gamine des rues qu'à un agent de police.

A.3 Constance Savage

A.3.1 Testament d'Etherbert Savage

Je soussigné, Etherbert Savage, fais mon testament comme suit.
Je révoque toute disposition testamentaire antérieure.

Je donne et lègue tous mes biens meubles et immeubles, de même que le produit de toute assurance sur ma personne, à ma chère fille Constance Savage que je nomme ma légataire universelle.

Fait à Manchester, 10 septembre 1882.

Etherbert Savage

A.4 Edmund de Glamis

A.4.1 Fioles de sang

Edmund possède trois fioles avec du sang d'animaux (en cas de petite faim). Les fioles sont étiquetées et contiennent du sang de souris, de vache et de chèvre.

A.5 Elizabeth Cary

A.5.1 Courrier à destination de l'orphelinat

A l'attention du responsable de l'orphelinat rue Oldham.

La ville de Manchester fait part aux responsables des orphelinats de la ville de l'arrêt des subventions fournies à ceux-ci pour l'entretien et l'éducation des enfants.

En espérant votre compréhension.

Sir John James Harwood, Lord Mayor de Manchester

A.6 Humphrey Savage

A.6.1 Photo de famille

Il s'agit d'une photo ancienne, on y voit un homme (probablement Humphrey) en compagnie d'une femme et d'un enfant. Ils ont l'air heureux d'être ensemble.

A.6.2 Arbalette

Humphrey possède une arbalète en bois.

Note Il s'agit surtout d'un objet en bois (pour la divination théurgique), n'importe quel objet peut faire l'affaire (mais dans ce cas, il faut reporter dans la feuille de personnage.

A.7 Mundek de Glamis

A.7.1 Testament d'Etherbert Savage

Je soussigné, Etherbert Savage, fais mon testament comme suit.
Je révoque toute disposition testamentaire antérieure.

Je lègue un objet dont l'on prétend qu'il a des pouvoirs magiques à l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée.

À cette exception ci-devant, je donne et lègue tous mes biens meubles et immeubles, de même que le produit de toute assurance sur ma personne, à mon cher cousin de Glamis que je nomme mon légataire universel.

Fait à Manchester, 15 décembre 1888.

Etherbert Savage

A.7.2 Lettre d'Etherbert

Mon cher cousin de Glamis.

MEURTRE À MANCHESTER

Si tu lis cette lettre, c'est que je suis mort. C'est pour cela que je te convie (le plus rapidement possible) à Manchester afin de participer à l'ouverture de mon testament, dont je t'ai fait l'heureux légataire.

J'aimerais que tu prennes soin de Constance comme je l'ai fait moi-même.

Etherbert Savage

A.7.3 Fioles de sang

Mundek possède trois fioles de sang (en cas de petite faim). Elles sont étiquetées et contiennent du sang de souris, de chèvre et de vache.

A.8 Nathaniel Trainell

A.8.1 Carte de Peter Northwode

Peter Northwode

Relations commerciales extérieures

Réseaux des chirurgiens de Manchester

A.8.2 Carte de Geoffrey Fitzwilliam

Geoffrey Fitzwilliam

Département des investissements

Marchants et négociants de Manchester

A.8.3 Médaillon

Nathaniel possède un médaillon ésotérique en bois.

Note il s'agit d'un objet en bois, pour la divination théurgique. N'importe quel autre objet pourrait remplacer.

A. OBJETS

A.9 Seraphine Pointcarré

A.9.1 Testament d'Etherbert Savage

Je soussigné, Etherbert Savage, fais mon testament comme suit.
Je révoque toute disposition testamentaire antérieure.

Je lègue un objet dont l'on prétend qu'il a des pouvoirs magiques à l'Ordre Hermétique de l'Aube Dorée.

À cette exception ci-devant, je donne et lègue tous mes biens meubles et immeubles, de même que le produit de toute assurance sur ma personne, à mon cher cousin de Manchester que je nomme mon légataire universel.

Fait à Manchester, 15 décembre 1888.

Etherbert Savage

A.9.2 Carte du Palace Theatre

Séraphine Pointcarré

Second Rôle

Représentations événementielles

Acteur du Palace Theatre

A.10 Ursula Obelyn

A.10.1 Livre sur l'occultisme

Ce lourd traité expose les différentes manières de rentrer en communication avec l'au-delà.

A.10.2 Matériel pour bidule

Ursula a, dans ses poches, tout et n'importe quoi.

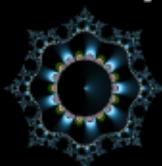
Soirée enquête pour 10 joueurs

Ce soir, c'est l'ouverture du testament d'Etherbert Savage, un aristocrate mancunien qui vient d'être retrouvé mort, assassiné. L'enterrement a eu lieu hier et la famille est venue, en nombre, pour savoir qui va hériter de la fortune familiale.

La Metropolitan Manchester City Police (MMCP) a dépêché un enquêteur sur place pour tenter d'élucider les circonstances de la mort. Les Scuttlers, un gang mancunien, seront présents également ; le meurtre a eu lieu sur leur territoire et ils n'apprécient pas la concurrence.

Meurtre à Manchester est un scénario de soirée enquête pour 10 joueurs (dont 3 hommes et une femme) prévu pour 4 heures de jeu.

Les arsouyes



septembre 2019

ISBN 978-2-9566985-3-1



9 782956 698531 France : 25 €