

Soirées enquêtes

Meurtre à Ankh-Morpork



Corinne et Thibaut HENIN

Meurtre à Ankh Morpork

Des mêmes auteurs

Corinne HENIN & Thibaut HENIN

- **Meurtre à Manchester**, Décembre 2012
- **Explosion chez Breizh Technology**, Décembre 2013
- **Underground Exploration**, Décembre 2014
- **Negotiations**, Décembre 2015 (à paraître)

Corinne HENIN & Thibaut HENIN

Meurtre à Ankh Morpork

Soirée enquête pour 10 joueurs

Janvier 2013

© Corinne HENIN & Thibaut HENIN, tous droits réservés.
Dépôt légal août 2014.

L'univers du *Disque Monde* est la propriété intellectuelle de Terry Pratchett. Ce scénario est une *fan fiction* non officielle.

Les illustrations de couvertures ont été élaborées à partir d'images disponibles sur *Deviantart*¹.

— **Birth of a World** de TrepanBoub

<http://fav.me/d55x9fh>

— **Somewhat Unseen University** de HanieMohd

<http://fav.me/dy3jrn>

1. <http://www.deviantart.com/>

SOMMAIRE

Sommaire

Sommaire	vii
I Avant de commencer	1
1 Introduction	3
2 Comment jouer	5
3 L'univers du Disque-Monde	9
4 Comment organiser une soirée enquête	13
5 Trame de l'histoire	19
II Les personnages	23
6 Alan Fogg	25
7 Bertille Pierpont	31
8 Constance Savage	35
9 Edmund Von Uberwald	39
10 Elizabeth Cary	43
	vii

MEURTRE À ANKH MORPORK

11 Humphrey Savage	47
12 Mundek Von Überwald	53
13 Nathaniel Trainell	59
14 Seraphine Pointcarré	63
15 Ursula Obelyn	67
III Pouvoirs	73
16 Le rite d'Ashk Ente	75
17 Convaincre de donner des informations	79
18 Espionner	81
19 Les indics	83
20 Inhumér	85
21 Faire les poches	87
22 Les Potins	89
23 Contacter SORT	91
24 Rappeler des souvenirs	93
25 Services de Veterini	95
IV Annexes	97
A Possessions	99

Première partie

Avant de commencer

Chapitre 1

Introduction

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

1.1 Synopsis

Ce soir, c'est l'ouverture du testament d'Etherbert Savage, un noble aristocrate d'Ankh-Morpork 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 le Guet et la Guilde des Assassins seront également présents pour tenter de trouver le meurtrier : le mort a été retrouvé sans reçu de la Guilde (c'est donc un meurtre illégal). Quitte à choisir, le meurtrier serait bien plus en sécurité dans les cachots du Guet qu'aux mains de la Guilde ; elle n'aime pas la concurrence.

1.2 Organisation du scénario

Ce scénario a été conçu pour être utilisé tel quel. Vous n'avez pas besoin de connaître les soirées enquête ou même l'univers du *Disque monde*. 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 ANKH MORPORK

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 ANKH MORPORK

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 batons 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 Disque-Monde

Le *Disque monde* est un univers fantastique parodique créé par Terry Pratchett dans sa série de roman *Les annales du disque monde* et quelques ouvrages hors série. Dans cette partie, nous allons vous raconter tout ce que vous devez savoir, ainsi que l'ambiance générale de l'univers (assez décalée).

3.1 Le disque monde

Le disque monde est, littéralement, un monde en forme de disque (avec ses océans, continents, chaînes de montagnes, ...). Lorsqu'un bateau disparaît de l'horizon, c'est bel et bien parce qu'il est *passé par dessus bord*. Il est posé sur le dos de quatre éléphants eux-mêmes juchés sur le dos d'une tortue, la grande A Thuin qui nage dans l'espace. Le sexe de la tortue, ses motivations et *où elle va* font l'objet de recherches de la part d'astrozoologistes qui sortent du cadre de cette introduction.

Un petit soleil et une petite lune décrivent des orbites compliquées autour du disque (obligeant quelquefois les éléphants à lever une patte pour laisser passer un astre). Le climat, très chaud et aride au bord (plus proche du soleil) devient tempéré à mesure qu'on s'approche du centre, très froid et glacé, où se trouve Cori Celesti un pic immense et vertical (demeure des Dieux). Pour équilibrer la charge entre les éléphants, le disque a une légère rotation qui engendre les saisons.

MEURTRE À ANKH MORPORK

Le disque monde n'est pas figé dans un moyen-âge limité mais vit actuellement une petite révolution industrielle, après tout, on vient de rentrer dans le siècle de la rousette!!! L'ambiance est plus victorienne avec une certaine excitation liée au progrès dans les villes, les zones rurales étant plus lentes et réticentes au changement.

3.2 Ankh Morpork

Son million d'habitants. Elle est parcourue par l'Ankh, un fleuve tellement chargé d'alluvions qu'il suinte plus qu'il ne coule. Les morporkiens sont fiers de leur ville et de son fumet, tellement chargé d'odeurs que les oiseaux toussent plus qu'ils ne chantent. Les rues sont enneigées en hivers, cuites en été, boueuses le reste du temps et pleine de monde toute l'année.

Ankh Morpork est la ville où il faut être et malgré quelques heurts, se compose d'une population très bigarée (avec ses minorités naines, trolles, morts-vivants, ...). Tous les cultes (et ils sont nombreux) y ont un temple. La ville est une cité-état n'administrant directement que de rares parcelles hors les murs, mais son rayonnement s'étend sur près de tous le disque. La frénésie enthousiaste est un trait d'Ankh Morpork.

La ville est dirigée par le Patricien, un tyran élu par un seul homme (lui-même). C'est un homme très habile qui a compris que pour administrer Ankh Morpork, et lutter contre le crime, il était plus facile et efficace de le laisser s'auto-organiser autour de guildes officielles et puissantes comme par exemple :

La guilde des assassins la plus puissante, se charge d'inhumer contre rémunération et fourni à ses adhérents la meilleure éducation du disque.

La guilde des voleurs gère elle même ses adhérents, les licences, les quotas et délivre des attestations aux victimes pour qu'elles puisse se faire rembourser en cas de dépassement des quotas.

Le Guet d'Ankh Morpork, la force de police officielle, a été récemment ressuscitée et modernisée. Le Guet est chargé de lutter contre le crime. La majeure partie du crime ayant été légalisée et géré par les guildes, le Guet s'occupe du crime hors des juridictions ou de la vue des Guildes : vols commis sans licence, conspirations pour renverser le Patricien, ... Ses effectifs augmentent en y incorporant de manière égalitaire toutes les minorités présentes.

3.3 La magie

La magie sous-tend la structure de l'univers et est très présente sur le disque au point d'avoir des effets plutôt curieux. Elle ralentit la lumière : à un tel point que dans certaines zones très chargées, elle avance moins vite que le son. Elle donne corps aux croyances : si un concept est suffisamment encré dans l'inconscient collectif, il prend corps (littéralement) sous la forme d'une *personnification anthropomorphique* : La Mort (visible uniquement par les Mages, les Sorcières et les chats) ou le Père Porcher (qui, une fois l'an, donne des cadeaux aux enfants) par exemple. Elle génère certaines plantes spéciales comme cette variété de vigne rétro-annuelle qu'il faut récolter l'année avant de la planter (un oubli de planter peut alors engendrer une brèche dans le tissu de la réalité).

Les pratiquants de la magie se divisent en deux familles : les mages et les sorcières.

3.3.1 Les mages et l'Université de l'Invisible

L'Université de l'Invisible se trouve à Ankh Morpork et sert de point de rassemblement aux mages. Des semestres d'une semaine permettent aux enseignants de ne pas passer trop de temps avec les étudiants pour pouvoir se consacrer à leurs activités professionnelles qui consistent à : a) manger et b) tenter de gravir les échelons de la hiérarchie compliquée en supprimant les supérieurs (et en récupérant leurs chaussures). Elle est dirigée par l'Archichancelier et divisée en huit départements.

On reconnaît très facilement un mage à sa robe et son chapeau pointu. Tous deux dans un plus ou moins bon état et décoré de symboles cabalistiques et esotériques. Leurs chaussures s'apparentent plus à des pantoufles, très confortables, mais sont tout autant décorées. Les mages sont à la fois respectés et ignorés de la population car il vaut mieux les laisser tranquilles dans leur coin.

3.3.2 Les sorcières et les montagnes du bélier

À l'inverse des mages, les sorcières vivent en campagnes, principalement dans les montagnes du bélier. Car pour faire une bonne sorcière, il faut une bonne montagne sous ses pieds. Elles n'ont pas d'organisation hiérarchique et se coordonnent rarement, sauf à l'occasion de fixer ou déplacer

MEURTRE À ANKH MORPORK

une frontière. Celle-ci ne délimite pas une zone de pouvoir, mais une zone de devoir englobant une population dont elles ont la charge. Les sorcières font office de sage-femme, médecin, conseiller matrimonial et gendarme du village. Elles préfèrent user de *Tétologie* (mélange de psychologie, herbologie, chiropraxie, voir de persuasion) plutôt que de magie. Celle-ci est plus discrète que celle des mages (très démonstrative).

Les sorcières sont habillées d'une robe noire et d'un chapeau pointu (le chapeau fait la fonction). Elles portent des bonnes chaussures solides. Les sorcières travaillent bénévolement et refuseraient net tout paiement. Le respect est une sorte de monnaie sociale qui a plus de valeur à leurs yeux. Les villageois ont envers les sorcières un mélange de respect et de crainte, ils prennent soins de leurs sorcières car ils savent où est leur intérêt.

3.3.3 Überwald et ses créatures

Überwald est une région plutôt éloignée d'Ankh Morpork qui abrite trois sortes de créatures :

Les vampires aristocrates vivant dans des ruines et sortant la nuit pour boire le sang des humains. Ils sont secondés par des *Igor*, hommes de main maîtres en chirurgies plastique.

Les loups garous mi hommes mi loups qui vivent en clan et sortent la nuit pour dévorer les hommes.

Les humains qui ne dévorent personne mais ne sortent que la nuit, parce qu'en Überwald, on a une réputation à tenir.

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 plaît 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 ANKH MORPORK

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 $40m^2$ au total) plus une pièce *hors jeu*. Cette pièce vous permettra de réaliser les actions spéciales des joueurs et répondre à leur 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.

Répondre aux questions Pendant la partie, vos joueurs vont imman-

4. COMMENT ORGANISER UNE SOIRÉE ENQUÊTE

quablement 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 secrets 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.

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 ANKH MORPORK

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 du Guet, le Notaire et l'Assassin pour leur demander leurs conclusions :

- **Pour le Guet** : demandez lui qui ira en prison et pour quelles raisons
- **Pour le Notaire** : demandez lui ce qu'il fait de l'héritage
- **Pour l'Assassin**³ :~ : demandez quel nom sera écrit sur le reçu.

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

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

3. En fait, le propriétaire du reçu pré-rempli et pré-signé.

4. COMMENT ORGANISER UNE SOIRÉE ENQUÊTE

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 ANKH MORPORK

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 donc 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 intelligent pour se faire duper par une fausse mort). Seulement, l'actrice devant jouer la notaire ne voit pas les choses de cet oeil et compte également récupérer le magot en changeant quelques mots dans le testament. . .

Chaque personnage ayant sa propre histoire et son propre point de vue sur les événements, voici un résumé de chaque protagoniste.

- **Alan Fogg.** C'est un mage des hautes énergies, chargé par Humphrey de trouver un sérum anti-vampire. Maladroit comme pas un, il a transformé la soeur de Bertille en vampire sans pouvoir la soigner. Avec l'aide de Constance et Ursula, ils ont conduit des expériences scientifistes dans une cave du manoir Savage et ont ouvert une brèche dans le tissus de la réalité. Ursula et lui sont passés voir le mort pour le faire taire, mais trop tard, il était déjà mort. L'archichancelier a demandé à Alan de venir ce soir pour récupérer l'objet magique légué par le mort à l'UI.
- **Bertille Pierpont.** Petite escroc sans importance, elle volait des organes à la guilde des embaumeurs et les revendait à Nathaniel

MEURTRE À ANKH MORPORK

pour le marché noir des Igor. Elle s'est fait prendre par le Guet et devant l'alternative : le guet ou la potence, est devenue un agent zélé. Sa soeur a disparue récemment et retrouvée transformée en vampire dans l'intervalle. Elle est présente pour élucider cette histoire de meurtre sans reçu.

- **Constance Savage.** Fille d'Etherbert, noble d'Ankh Morpork qui ignore son hérédité vampirique. Elle s'ennuie à mourir et s'est tournée vers le scientisme. Avec ses complices, Alan et Ursula, ils ont ouvert une brèche dans le tissu de la réalité et fait effondré le manoir. Pour toucher l'héritage plus vite, elle a fait inhumer au noir son frère et son père. Elle espère bien hériter ce soir de la fortune familiale.
- **Edmund Von Uberwald.** Vampire d'Ankh Morpork intelligent et rusé. Il est devenu riche à l'issue d'une manipulation financière et s'est inscrit dans la ligue de la tempérance pour rassurer ses sujets. Il se fait passer pour un marchand. Rêvant de devenir le dernier vampire du disque, il confie à Humphrey la charge d'élaborer un sérum anti-vampire (officiellement pour se guérir, officieusement pour guérir tous les autres).
- **Elizabeth Cary.** Ancienne évacuatrice de tombeaux, elle a découvert un moyen de détruire un vampire. Elle a donc été nommée docteur honoris causa et responsable de la chaire des morts vivants à la guilde des assassins d'Ankh Morpork. Elle n'aime pas la violence gratuite et a ouvert un orphelinat pour enfants d'inhumés. Manquant d'argent pour maintenir l'orphelinat, elle s'est mise à prendre des contrats au noir. Constance lui a confié l'inhumation 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 la guilde pour trouver ce meurtrier sans licence et l'inhumer pour l'exemple.
- **Humphrey Savage.** Mage de combat de l'Université de l'invisible qui est intervenu lors de la brèche dans le manoir Savage. Il y a longtemps, il s'est marié en secret (c'est normalement interdit pour les mages) et a eu une fille (Seraphine). La mère s'étant faite inhumer et Humphrey ne pouvant pas accueillir sa fille à l'Université, 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,

5. TRAME DE L'HISTOIRE

tâche qu'Humphrey a retransmise à Alan. Il est là ce soir pour accompagner Alan.

- **Nathaniel Trainell.** Enfant, il était dans l'orphelinat d'Elizabeth où il a rencontré Séraphine qu'il considère comme une soeur. Ils ont fugué dans les ombres. 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 un mage, cousin du mort pour toucher l'héritage à la place du légitime héritier.
- **Mundek Von Überwald.** (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 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 d'Uberwald (rôle qu'il jouera ce soir : *Mundek Von Uberwald*, après s'être refait un portrait par un Igor).
- **Seraphine Pointcarré.** Soeur d'orphelinat de Nathaniel, elle a fugué avec lui. Il lui a payé une charge d'actrice dans la guilde. Contactée par Etherbert pour jouer les fausses notaires, elle a modifié le testament pour faire hériter le « *cousin d'Ankh Morpork* » au lieu de celui d'Uberwald et demandé à son frère de jouer le rôle.
- **Ursula Obelyn.** Sorcière des montagnes du bélier. Elle a mis en fuite un vampire qui chassait près de Lancre (Edmund mais elle ne sait pas que c'est lui). Intéressée par le scientisme, elle a fait des expériences avec Alan et Constance et généré une brèche dans le tissu de la réalité. Avec Alan, elle a rendu visite au mort, qui était déjà mort, il ne parlera donc plus. Aide occasionnelle du Guet, elle accompagne Bertille ce soir pour l'aider à trouver le coupable avant la guilde.

MEURTRE À ANKH MORPORK

Deuxième partie

Les personnages

Chapitre 6

Alan Fogg

Résumé : Tu es un mage de l'Université de l'Invisible d'Ankh Morpork. L'université t'a demandé d'aller à l'ouverture du testament d'Etherbert Savage car il a légué un objet magique à l'Université.

6.1 Biographie

Comme tous les huitièmes fils de huitièmes fils, tu es un mage et tu es entré à l'Université de l'Invisible en tant qu'étudiant. Soyons honnêtes, tu n'es pas doué pour la magie appliquée, tu as un don naturel pour rater tes sorts et les transformer en catastrophes. Par contre, tu as une réelle passion pour la magie théorique et les expériences de recherche fondamentale. Tu t'es tout naturellement tourné vers le département des hautes énergies où tu peux utiliser l'accélérateur à particules thaumiques, l'athanor à supraconducteurs linéaires ou encore, ton préféré pour le moment : SORT, le premier ordinateur Thaumique du disque.

Il y a un mois, Humphrey Savage t'as confié une AR2FPA (Allocation de Recherche Fondamentale à Fort Potentiel Appliqué) pour l'élaboration d'un sérum anti- vampirisme. Tu as rencontré Humphrey il y a un an lors d'une conférence sur les octogones de confinements, c'est un mage sympathique qui passe son temps à s'entraîner à sauver le monde lors de catastrophes thaumaturgiques et tu as été honoré qu'il te propose ce

MEURTRE À ANKH MORPORK

programme.

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 ombres (Quartier d'Ankh Morpork ou circule une foule d'individus variés ou avariés, où la promenade d'un visiteur moyen dure autour des dix minutes, après quoi il se retrouve assommé dans un caniveau s'il a de la chance...) pour proposer une rétribution contre service, sans grand succès.

Tu as finalement trouvé une jeune fille prête à t'aider. 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; Bérengère 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 pendant un long moment, 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 Ankh Morpork. Vous avez sympathisé et vous êtes trouvé une passion commune pour le scientisme. C'est un courant de pensée consistant à analyser le monde pour tenter de comprendre comment il fonctionne. C'est plutôt accepté chez les sorcières, mais les mages ne supportent pas cette idée qui peut, d'après eux, causer une brèche dans le tissu de la réalité.

Il y a un mois, Ursula t'as présenté Constance Savage, une noble d'Ankh Morpork, passionnée de scientisme et disposant d'un laboratoire dans une cave de son manoir. Vous avez donc effectué des expériences scientistes 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 née.

Malheureusement, une brèche s'est ouverte il y a un mois. L'explosion a été terrible, vous avez juste eu le temps de fuir avant que le manoir s'effondre. Une équipe de mage de combat est arrivée sur les lieux pour la colmater et tu as pu voir Humphrey de loin, tu ne sais pas s'il t'as vu, en tout cas, tu espère bien ne pas avoir été reconnu.

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'Archichancelier t'as convoqué pour te demander de te rendre au

6. ALAN FOGG

manoir pour l'ouverture du testament, apparemment, Etherbert à légué un objet magique à l'Université et il t'as demandé d'aller le chercher. En chemin, tu as 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 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 scientifique 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 scientifique, apprécie la nouveauté.

6.4 Objectifs

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

6.5 Compétences

6.5.1 Le rite d'Ashk Ente

Le rite d'Ashk Ente est un sortilège très cérémonieux. Il fut un temps ou l'on pensait qu'il fallait huit mages de haut niveaux et de nombreux accessoires (dont de l'encens et des chants) mais des chercheurs ont montré qu'il existe au moins 9 autres manières d'effectuer ce rite mais qu'elles ont le défaut de tuer les gens qui les essaient. D'autres chercheurs ont découvert une variante qui ne nécessite que quelques bous de bois et d'un peu de sang de souris.

Bref, ce rite invoque La Mort. Celui-ci¹ est la plupart du temps pressé de retourner à ses affaires et s'empresse donc de répondre aux questions des mages dans la mesure du possible, tout en pouvant omettre des détails ou déformer les réponses dans le but d'être dérangé le moins possible. Il est évidemment très impoli de déranger La Mort plusieurs fois dans la même soirée.

Pour invoquer la mort, il vous faut être deux mages et disposer de sang de souris et de bouts de bois. Pour chaque question, les deux mages doivent payer chacun deux points d'action. Si vous voulez invoquer la mort en privé, les deux mages doivent payer un point d'action.

6.5.2 Contacter SORT

SORT est un ordinateur thaumaturgique à base de combinaison d'horloges, de fourmis grouillant dans des tubes de verres et de pleins de choses que personne ne se rappelle avoir mis là. Il pèse environ dix tonnes et plus personne ne comprend comment il marche. Il dispose d'objets, tels que Le Joli Nounours En Peluche qui ne servent à rien mais qui sont indispensables à sa bonne marche (SORT refuse de fonctionner sans lui).

Depuis peu, SORT a été branché au clacs~ ; un réseau de communication à base de sémaphores qui couvre une grande partie du continent. Il n'a pas fallu longtemps à SORT pour pirater le système pour communiquer gratuitement et écouter les correspondances des clients de clacs, il a même réussi à casser le code des assassins.

Pour un point d'action, il est possible de demander à Sort d'espionner les communications d'une personne avec ses informateurs. Allez voir un

1. de sexe masculin, sinon on parlerait des *cavalières de l'apocalypse*.

6. ALAN FOGG

organisateur et dites lui qui il doit mettre sur écoute.

6.6 Secrets

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

- Tu es un scientifique.
- 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 a 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 de Ursula.
- Rencontrer tes collègues mages.

MEURTRE À ANKH MORPORK

Chapitre 7

Bertille Pierpont

Résumé : Tu es une membre du nouveau Guet d'Ankh Morpork et tu compte bien lutter contre le crime illégal. Après tout, les criminels sont plus en sécurité dans les prisons qu'aux mains des Guildes. Ce soir, tu enquête sur le meurtre (sans reçu) d'un noble d'Ankh Morpork.

7.1 Biographie

Il y a encore cinq ans, comme tout le monde dans les ombres, tu bricolais pour survivre. Ton truc : piquer les organes à l'arrière de la guilde des embaumeurs pour les revendre au marché noir des Igors. Tu ne les as jamais rencontrés directement car tu passais par un intermédiaire : Peter Northwode. Il devait prendre une très grosse commission car les Igors se servent de ces organes pour remodeler le corps de leurs maîtres, des vampires (et comme chacun sait, les vampires sont riches), toi, tu ne touchais qu'à moitié rien, mais c'était toujours mieux que de rejoindre la guilde des couturières^[^02-02-01].

Mais tout a une fin. Quand Vimaire a ressuscité le Guet : le crime illégal est devenu interdit et comme beaucoup d'autres, ton trafic a été découvert. Il t'ont attrapé lors d'une livraison, la main dans le sac, littéralement. Tu n'a jamais su si Peter avait été attrapé aussi ou s'il s'était échappé. Tu savais ce qui allait t'arriver : la potence, au pire, ou la prison à vie, au

MEURTRE À ANKH MORPORK

mieux.

C'est alors que le commissaire divisionnaire Vimaire t'as convoquée dans son bureau et t'as fait une proposition : la potence ou le Guet. 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 a un logement, des vêtements propres mais surtout, tu mange tous les jours !

Tout allait bien jusqu'à il y a six mois où ta sœur Bérangère a disparu subitement. Tu l'a cherchée un peut partout et un mois plus tard, tu l'as retrouvée à l'association du nouveau départ avec une aversion au soleil, à l'ail et à tout ce qui touche a la religion. Depuis tu t'es juré de retrouver le vampire qui a osé transformer ta sœur et lui faire payer.

Tu as pris quelques jours de congés pour mener l'enquête en Überwald. Tu voulais en savoir le plus possible sur les vampires, leur façon de vivre (et surtout leur façon de mourir). De fil en aiguille, tu as eu des noms de familles vampires à Ankh Morpork (dont la famille Savage).

Il y a un jour, un noble d'Ankh Morpork, Etherbert Savage, a été retrouvé mort, assassiné, chez lui. D'habitude, on n'appelle pas le Guet pour ce genre d'affaire, mais ici, c'est différent, il n'y a pas de reçu ! C'est donc un crime illégal et le Guet a ouvert une enquête. Tu as fait des pieds et des mains pour qu'on te la confie et ça a marché. Le coupable sera plus en sécurité dans une cellule du guet que si les assassins le trouvent avant. Avant de partir, tu as fouillé les archives du Guet et tu as découvert que le fils du mort avait aussi été assassiné il y a quelques temps, lui aussi sans reçu.

7.2 Caractère

Tu est quelqu'un de très terre à terre. Depuis que tu es rentrée dans le guet, tu es quelqu'un de très droit dans tes bottes. Le guet et ta famille sont très importants pour toi. Tu as une aversion des vampires depuis que tu as retrouvé ta sœur parmi eux.

- *Les morts vivants n'étant pas vivant ne devraient pas avoir le droit de vote*
- *Le guet devrait être un exemple pour tout les habitants d'Ankh Morpork*

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, comme dit le commissaire divisionnaire, il vaut mieux la prison que la guilde des assassins
- Enquêter sur la vampirisation de ta sœur et si possible, identifier le coupable

7.5 Compétences

7.5.1 Contacter les services de vétérini

Pour diriger la cité d'Ankh Morpork, Lord Veterini a créé un réseau d'informateurs et d'espions qui lui permettent de savoir, à tout moment, qui est où, et qui fait quoi. Dans un objectif de collaboration, Lord Veterini a accepté que ses services de renseignements puissent aider ponctuellement le Guet.

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

7.5.2 Obtenir des aveux

L'art de l'interrogatoire est un art subtile enseigné dès l'entrée dans les forces du guet par le sergent Détritrus (un troll).

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 ANKH MORPORK

7.6 Secrets

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

- Avant d'être membre du Guet, tu revendais des organes volés aux Igors.

7.7 Possessions

- Une vieille photo de famille. Toi, ta sœur, tes parents, dans le quartier des ombres.

7.8 Premier mouvements

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

- Se présenter au près de la notaire en tant que membre du Guet et mandatée pour conduire l'enquête sur le meurtre d'Etherbert Savage.
- Signifier à l'assassin qu'un meurtre sans reçu est sous ta juridiction, pas la sienne.

Chapitre 8

Constance Savage

Résumé : Tu es une jeune noble d'Ankh Morpork. Passionnée de science, 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 inhumer ton frère et ton père. Ce soir, on ouvre le testament et tu va enfin pouvoir hériter.

8.1 Biographie

Tu es une noble d'Ankh Morpork de 25 ans et tu t'ennuies fermes. 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 le Scientifisme, un courant de pensée dangereux (et donc excitant).

Tu passe donc une partie de ton temps libre à faire des expériences statistiques croisées pour vérifier des hypothèses de travail et, in fine, découvrir le monde et comment il fonctionne. Certes la légende veut que le scientifisme puisse ouvrir une brèche dans le tissu de la réalité par laquelle des créatures de la basse fosse puisse passer, mais tu as calculé que les chances étaient d'une sur un peu plus d'un million alors pourquoi s'inquiéter ? Et puis, est-ce que cette légende à été vérifiée scientifiquement ?

Il y a quelques temps, ton frère t'as surprise à faire des expériences

MEURTRE À ANKH MORPORK

et il t'as menacé de te dénoncer à votre père, il en est bien capable et ça serait une catastrophe alors tu as décidé de le faire assassiner, mais les tarifs exorbitants de la guilde t'ont refroidie alors quand cet assassin t'as contacté il y a six mois pour faire le contrat *au noir*, sans passer par la guilde, tu n'as pas hésité, après tout, c'est pour la Science.

Il y a trois mois, alors que tu cherchais des portes bonheur pour vérifier scientifiquement leur fonctionnement sur des souris, tu as rencontré Ursula Obelyn, une sorcière des montagnes du Bélier qui officie à Ankh Morpork. Vous avez discuté et tu as découvert sa passion pour le scientisme. Tu l'as donc invitée dans ton laboratoire secret dans la cave du manoir Savage. Elle est venue avec un ami, Alan Fogg, Mage de son état, spécialisé dans la magie des hautes énergies à la recherche d'un sérum anti-vampire.

Il y a un mois, alors que vous tentiez de mesurer l'impact des particules d'inspiration sur des souris dans un labyrinthe, une déchirure dans le tissu de la réalité 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 pour reconstruire un laboratoire, 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 qui travaille au noir pour inhumer ton père, hériter de la fortune familiale et construire une nouvelle demeure avec un laboratoire très moderne.

Il y a un jour, 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 Von Überwald, un cousin éloigné de la famille, en visite à Ankh Morpork qui a appris la mort de ton père.

8.2 Caractère

Une noble typique d'Ankh Morpork. Tu es capricieuse et la vie mondaine t'ennuie. Tu as découvert le scientisme et ses expériences statistiques que tu aimes faire partager.

- *c'est fou, les grigris n'ont aucun effet statistique mesurable sur les souris !*
- *les banquets de la guilde des marchands sont d'un surfait, il ne s'y passe rien de vraiment original ni intéressant ...*

8. CONSTANCE SAVAGE

8.3 Autres personnages

- **Alan Fogg** : mage scientifique qui cherche un antidote au vampirisme.
- **Elizabeth Cary** : un assassin qui a accepté d'inhumer ton frère et ton père au noir.
- **Etherbert Savage** : ton père, passionné de magouilles financières, a ruiné ta famille.
- **Humphrey Savage** : un cousin mage de l'Université, la famille est grande et tu ne le vois pas souvent.
- **Ursula Obelyn** : une sorcière curieuse et scientifique douée.

8.4 Objectifs

- Être présente pour toucher l'héritage, tu en as besoin pour :
- reconstruire ton laboratoire (10 000 piastres)
- payer l'assassin (5 000 piastres)

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.

Votre côté roublard et votre expérience dans la société vous ont habitué à *emprunter* discrètement des objets à vos interlocuteurs.

Pour un point d'action, allez voir le maître du jeu et dites lui qui vous comptez débarasser d'une de ses possession 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.

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

MEURTRE À ANKH MORPORK

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

8.7 Possessions

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

8.8 Premier mouvements

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

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

Chapitre 9

Edmund Von Uberwald

Résumé : Contrairement à tes congénères (ruinés, traqués voir 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 tue plus personne dans ton comté, tu profites de tes voyages commerciaux pour chasser ailleurs. Tu passais par hasard à Ankh Morpork voir ton cousin quand tu as appris son décès.

9.1 Biographie

La légende veut que les vampires soient de riches nobles d'Überwald. Mais en réalité, seuls 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 es entré dans la ligue de la tempérance. Tu ne tues plus et en échange, tu reste en poste. C'est un peu dur, mais ça ou l'ail, tu as vite choisi. Malgré tout tes efforts, tu n'as jamais réussi à te passer de l'envie de sang et pour éviter que ton peuple se révolte une seconde fois, tu t'es mis à chasser hors de ton comté, profitant

MEURTRE À ANKH MORPORK

de tes voyages d'affaires comme couverture.

Il y a six 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 du disque monde. 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 que très rarement.

Il y a un an, alors que tu essayais de te faire inviter dans les montagnes du Bélier, près de Lancre (histoire de chasser sur un nouveau territoire), tu as rencontré Humphrey, un mage 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 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 en Überwald.

Il y a trois semaine, tu as décidé de rendre visite à ton cousin d'Ankh Morpork, 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 Ankh Morpork et a commencé à te renseigner auprès de la communauté vampire 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'as 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 sur le disque et rehausser le niveau de la race qui a bien chuté.

- *Avec le cours du choux et celui du transport, l'exportation vers Genua est devenue un marché florissant*
- *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** : mage de combat à qui tu as confié la tâche de découvrir un antidote contre le vampirisme.

9.4 Objectifs

- 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
- Récupérer l'objet magique légué par ton cousin, ça peut toujours servir.

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.

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.

MEURTRE À ANKH MORPORK

9.6 Secrets

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

- Tu continues, malgré tout, à tuer des gens.
- Tu a financé un programme de recherche pour guérir les autres vampires.
- Tu comptes 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 piastres 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

Résumé : Tu es une assassin, mais tu travailles parfois au noir. Le salaire de base de la guilde ne te suffit plus pour financer l'orphelinat pour enfants d'inhumés que tu as créé. Tu avais un contrat au noir sur le mort mais quelqu'un t'as doublée et n'a pas laissé de reçu, la guilde t'as envoyée pour tirer cette affaire au clair et au besoin, inhumer le meurtrier, pour l'exemple : on ne concurrence pas impunément la guilde.

10.1 Biographie

Il y a 23 ans, ta vie a changé. Tu étais alors membre de la guilde des *archéologues, antiquaires et évacuateurs de tombes*, en voyage en Überwald 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 a 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 ces 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 donc retournée dans la crypte pour disperser les cendres du vampire.

MEURTRE À ANKH MORPORK

Ce que tu ne savais pas, c'est qu'un assassin de la Guilde d'Ankh Morpork avait un contrat sur ce vampire. Plutôt que de t'inhumer (comme c'est la coutume avec les meurtriers), ils t'ont proposé un poste d'enseignante à la Guilde, nommé Docteur Honoris Causa et confié la chaire des morts-vivants. Ça paye très bien et les gens ont un certain respect pour les assassins.

L'année suivante, n'arrivant pas à supporter l'idée de tant de morts, tu as ouvert en cachette un orphelinat pour enfants d'inhumés. 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 guilde des mendiants, qui accueille la plupart des orphelins a fini par demander une *contribution aux frais* à ton orphelinat et la situation a encore empiré. Tu as donc décidé il y a cinq ans, puisque les inhumations se feront avec ou sans toi, de prendre quelques contrats *au noir*, sans passer par la guilde.

Il y a dix huit mois, tu as appris qu'un noble d'Ankh Morpork, Etherbert Savage, était venu demander un devis pour inhumer un vampire et vu le tarif, s'en était reparti. Tu l'as donc recontacté pour lui proposer ses services qu'il a accepté. Il y a six mois, la fille de ce noble est également venue pour faire inhumer son frère et finalement, il y a deux semaines, pour inhumer 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 la chambre où il dors, tu es tombée sur un tas de cendre : quelqu'un était apparemment déjà passé mais n'avais pas fini le travail proprement. Tu as donc dispersé les cendres et est repartie. En quittant le manoir discrètement, tu as failli tomber nez à nez avec deux mages (reconnaissables à leurs chapeaux pointus) qui, eux aussi, quittaient le manoir discrètement.

Avec tous ces meurtres de vampires, la Guilde a ouvert une enquête pour trouver et inhumer le responsable, en tant que responsable de la chaire des morts vivants, tu as pu être 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 assassinats ont été légalisés et organisés par le Patricien, que ça soit toi ou un autre, autant que ce soit toi, au moins l'argent des contrats ira à une œuvre caritative. Tu es perfectionniste dans ton travail (un trait commun à tous les assassins).

- *contrairement aux bricoleurs qui essayent, je suis une spécialiste qui réussis*
- *un meurtre, c'est quand un voyou en tue un autre, nous, nous occupons individuellement de nos clients, c'est différent*

10.3 Autres personnages

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

10.4 Objectifs

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

10.5 Compétences

10.5.1 Demander des informations

La guilde des assassins 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 ANKH MORPORK

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 Inhumer

Vous disposez d'un contrat pré-rempli et pré-signé de la guilde des assassins permettant ainsi d'inhumer une personne en toute légalité. Il serait évidemment malséant d'inhumer quelqu'un dans la soirée devant tout le monde. Le contrat sera donc honoré juste après.

10.6 Secrets

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

- Tu finance un orphelinat.
- Tu as pris un contrat au noir pour le fils du mort.
- Tu as pris un contrat au noir pour le mort.

10.7 Possessions

- Un courrier de la part de la guilde des mendiants au responsable de l'orphelinat réclamant une subvention (5000 piastres).

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 tes indemnités.

Chapitre 11

Humphrey Savage

Résumé : Tu es un mage de l'université de l'invisible. 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 magicien ami de ta famille pour ton entrée à l'université. Comme tu es assez accommodant de nature, tu as accepté après avoir passé avec succès tes examens le poste que l'archichancelier te proposait au sein des mages de combats. Il s'agit d'un groupe (très réduit) de mage qui est envoyé sur le théâtre des opérations lorsque des problèmes magiques surviennent.

Ce genre de poste n'est évidemment pas vraiment recherché par les magiciens qui préfèrent de loin manger et dormir. . . Tu t'es donc retrouvé dans un groupe de personnes assez bizarres et assez promptes à la boule de feu. Ne trouvant pas ta voie, tu as commencé à déprimer, et maintenant, depuis plus d'une vingtaine d'années, tu sort régulièrement de l'université afin de rencontrer des gens *normaux* à Ankh Morpork.

C'est de cette manière qu'il y a 25 ans, tu as rencontré Céleste, une marchande de la guilde des marchands, 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 dans le temple des petits dieux. L'archichan-

MEURTRE À ANKH MORPORK

celier et les autres mages de l'université n'auraient pas vu d'un très bon œil le fait qu'un des leurs fréquente une femme, alors de là à se marier...

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 placé un contrat sur Céleste auprès de la guilde des assassins pour une simple affaire de livraison en retard.

Tu n'as pas pu éviter l'inévitable et tu t'es retrouvé responsable de Séraphine. Seulement, tu n'aurais jamais pu l'emmener avec toi à l'université. Tu as donc choisi le mieux pour elle : tu l'as placé dans un orphelinat de la ville réputé pour accueillir les enfants d'inhumés. 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 perdu de vue. Tu repasses de temps en temps à l'orphelinat pour prendre des nouvelles.

Tu t'es donc à nouveau plongé dans ton travail. Il y a un an, l'université t'a envoyé régler quelques problèmes magiques mineurs dans les montagnes du Bélier. Tu es resté quelques temps dans un hôtel et tu as rencontré Edmund Von Überwald, un vampire membre de la tempérance (un groupe qui ne bois plus 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 hotel.

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 l'université, avec dans l'idée de contacter Alan, un de tes amis travaillant au département des hautes énergies. Tu le connaissais depuis quelques temps (en fait, tu as été voir une de ses conférences sur les octogrammes de confinements) 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 un trou dans le tissus de la réalité s'est déclaré dans leur cave. Toi et ton unité avez du intervenir, bien qu'il ne soit plus resté grand chose du manoir ensuite. Juste après votre arrivée, dans la cohue, tu as vu deux chapeaux pointus fuir mais vu l'imminence du danger, tu a préféré bouter les créatures hors de la réalité plutôt que poursuivre ces chapeaux.

Tu avais dans l'idée d'aller voir ton cousin Etherbert un de ces quatre pour t'excuser du bombardement de son manoir et pourquoi pas en apprendre un peu plus sur ce trou quand tu as appris hier de la bouche d'Alan

11. HUMPHREY SAVAGE

qu'il était décédé. Alan devait se rendre à l'ouverture du testament pour récupérer un objet pour l'Université. Tu as donc proposé de l'accompagner.

11.2 Caractère

Mage sympathique et qui aime les gens. Ton entrée dans les mages de combats était évidemment conseillée pour pouvoir *sauver le monde*. Tu as des élans de mélancolie depuis la mort de ta femme et la disparition de ta fille.

- *Boule de feu!!!*
- *Puis-je vous aider à quelque chose ?*

11.3 Autres personnages

- **Alan Fogg** : ami et collègue Mage, très porté sur les expériences de magie fondamentale, tu lui as confié la tâche de découvrir l'antidote.
- **Edmund Von Uberwald** : tu l'as rencontré il y a quelques temps dans les montagnes du Bélier. Il aimerait se débarrasser de sa malédiction.

11.4 Objectifs

- Apprendre la cause de la brèche dans le tissu de la réalité dans le manoir Savage.
- Assister Alan dans la récupération de l'objet magique.

11.5 Compétences

11.5.1 Le rite d'Ashk Ente

Le rite d'Ashk Ente est un sortilège très cérémonieux. Il fut un temps où l'on pensait qu'il fallait huit mages de haut niveau et de nombreux accessoires (dont de l'encens et des chants) mais des chercheurs ont montré qu'il existe au moins 9 autres manières d'effectuer ce rite mais qu'elles ont le défaut de tuer les gens qui les essaient. D'autres chercheurs ont découvert

MEURTRE À ANKH MORPORK

une variange qui ne nécessite que quelques bous de bois et d'un peu de sang de souris.

Bref, ce rite invoque La Mort. Celui-ci¹ est la plupart du temps pressé de retourner à ses affaires et s'empresse donc de répondre aux questions des mages dans la mesure du possible, tout en pouvant omettre des détails ou déformer les réponses dans le but d'être dérangé le moins possible. Il est évidemment très impoli de déranger La Mort plusieurs fois dans la même soirée.

Pour invoquer la mort, il vous faut être deux mages et disposer de sang de souris et de bouts de bois. Pour chaque question, les deux mages doivent payer chacun deux points d'action. Si vous voulez invoquer la mort en privé, les deux mages doivent payer un point d'action.

11.5.2 Sortilège de mémoire

La mémoire ne retient pas tout et on oublie plus de la moitié des choses qui nous arrive. 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.

11.6 Secrets

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

- Tu as fréquenté une femme.
- Tu t'es marié en cachette.
- 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.

1. de sexe masculin, sinon on parlerait des *cavalières de l'apocalypse*.

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 mages

MEURTRE À ANKH MORPORK

Chapitre 12

Mundek Von Überwald

Résumé : 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 va 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 sera 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 inhumée par un assassin (ce qui est inhabituel car d'habitude, les vampires ne meurent pas).

Sans ta femme, tu a eu de plus en plus difficile a refréner ton envie de sang et tu es finalement entré dans la ligue de la tempérance qui t'aide à tenir le coup. Le principe : trouver 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

MEURTRE À ANKH MORPORK

ça marche, souvent ça marche pas et la fortune familiale fond comme du beurre au soleil.

Alors, pour renflouer les caisses, tu as pensé à inhumer 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) la guilde des assassins le sais, mais ses tarifs exorbitant dépassent l'héritage. Heureusement, tu as été contacté il y a un an et demi par un assassin qui t'as proposé une inhumation *au noir*, sans passer par la guilde. Les risques sont énormes (la guilde n'apprécie pas vraiment la concurrence) mais vu l'enjeu financier, tu n'as pas pu résister.

Avec l'héritage paternel, et déduction faite des frais d'inhumation, tu as cherché un plan d'épargne attractif. C'est là que tu as rencontré Geoffrey Fitzwilliam, un expert comptable spécialiste en placements à haut potentiel qui t'as 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 scientifisme. D'après ce que tu sais, c'est une activité très dangereuse car, d'après les mages, elle pourrait provoquer des déchirures dans le tissu de la réalité_, personne ne sait très bien ce que c'est mais si ça fait peur au mages, c'est que c'est important. 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 une chance sur un peu plus d'un million pour qu'elle provoque une déchirure, mais comme toujours, les chances sur un million se réalisent 9 fois sur 10. Tu as donc bidouillé son laboratoire en son absence pour faire baisser les chances à pile une sur un million et ça n'a pas manqué, un mois plus tard, une déchirure a eu lieu dans ta cave et les mages 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 profite aussi pour *léguer* un vieux bourdon maudit de la famille à l'Université de l'Invisible, non seulement tu va pouvoir t'en débarrasser (il est invendable) mais avec de la chance, des mages vont peut être pouvoir le détruire ou le réparer.

Il y a une semaine, la guilde des comédiens t'as mis en relation avec Seraphine Pointcarré. Sans qu'elle sache qui tu es, tu lui a remis un testa-

12. MUNDEK VON ÜBERWALD

ment par lequel tu lègue ta fortune à *Mon Très Cher Cousin d'Überwald* et l'a payée pour jouer les notaires. En parallèle, tu as pris contact avec un Igor (ils s'appellent tous Igor) pour qu'une fois ta mort constatée, il te rende méconnaissable.

Depuis que tu as fait inhumer ton père, tu t'es rendu compte que le vampirisme te t'apportais pas une assurance fiable contre la mort. Tu as commencé à devenir paranoïaque sur ce point. Le soir, au lieu de monter 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 en toute vitesse étendu sur ton lit en espérant que les visiteurs te penseraient mort (tu es bien évidemment froid au toucher et sans pouls). Comme tu avait pris soin de cacher ton vampirisme à tout le monde, il y avait de forte chances pour qu'on te pense mort. Les visiteurs repartis, puis ta fille est entrée. Elle a semblé affolé 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 la guilde des comédiens pour lancer l'affaire et tu es passé chez un Igor pour te faire remodeler le portrait. Tu es donc venu à l'ouverture de ton propre testament pour te faire passer pour *ton cousin d'Überwald* et toucher l'héritage en te faisant appeler Mundek Von Überwald.

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 aime t'en servir pour obtenir un avantage financier, même minime.

- *il n'y a pas de problèmes, il n'y a que des occasions !*
- *on a 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 scientisme, 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.
- **Elizabeth Cary** : l'assassin au noir à qui tu avais demandé d'inhumer ton père.
- **Seraphine Pointcarré** : l'actrice que tu as payée pour jouer les notaires.

12.4 Objectifs

- Te faire passer pour ton cousin d'Überwald et toucher l'héritage pour :
- retrouver ta fortune initiale (5 000 piastres)
- payer l'Igor (5 000 piastres)
- faire un bénéfice dans l'affaire (5 000 piastres)
- 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.

12. MUNDEK VON ÜBERWALD

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 inhumer ton père pour toucher l'héritage.
- Tu as bidouiller 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 d'Überwald*
- 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 d'Überwald*.
- se présenter en tant que cousin auprès de ta fille et lui présenter tes condoléances

MEURTRE À ANKH MORPORK

Chapitre 13

Nathaniel Trainell

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

13.1 Biographie

Tu est un garçon de la rue. Tu tiens tes talents d'escroc de tes parents. Ce qui leur a d'ailleurs valu d'être inhumés par la guilde des assassins à cause d'une arnaque de trop... Tu t'es donc retrouvé à l'âge de 6 ans dans un orphelinat. Tu y a rencontré une jeune fille silencieuse du nom de Séraphine. Très vite, vous êtes devenu inséparables. Elle était la sœur que tu n'avais pas eu, tu étais là pour la protéger. Grâce a ton expérience acquise de tes parents, vous avez vite réussi a 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 fugués ensemble pour partir à l'aventure dans les rues d'Ankh Morpork. Cependant, tout ne s'est pas passé comme prévu. Arnaquer la vermine véreuse d'Ankh Morpork s'est avéré beaucoup plus difficile que de berner quelques orphelins. Tu as donc commencer à passer de petits boulots en petits boulots afin de gagner de quoi vivre.

Entre autres petits boulots, tu es rentrés au service de quelques Igors 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 sur les gens, tu

MEURTRE À ANKH MORPORK

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 Igors. Tu as fait ce boulot un certain temps, mais le guet devenant de plus en plus présent dans la ville, il 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. Le guet 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 12 mois, tu as rencontré un noble d'Ankh Morpork à qui tu as fait miroiter un placement extraordinaire de son argent. Il t'a confié une partie de sa fortune. Et il ne t'a jamais revu. Ça t'a permis de permettre à ta sœur de rentrer dans la guilde des acteurs. 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 d'Ankh Morpork 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 d'Überwald*. Seraphine a appris que la famille avait un cousin mage à l'Université, Überwald est devenu Ankh Morpork dans le testament et elle t'a demandé de venir jouer les cousins mages 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 ait confiance.

— *Voyez cette superbe affaire. . .*

— *La magie, évidemment que je connais. . . Vous avez pas vu mon chapeau pointu ?*

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 le guet.
- **Etherbert Savage** : le mort, il t'avait confié une petite fortune, il ne réclamera jamais.
- **Seraphine Pointcarré** : ta sœur dans le crime, actrice qui joue les notaires.

13.4 Objectifs

- jouer le cousin mage d'Ankh Morpork pour toucher le magot pour :
- acheter une *charge de premier rôle* pour ta sœur (10 000 piastres)
- rembourser tes dettes (5000 piastres)
- récupérer l'objet magique pour pouvoir pourquoi pas le revendre (10 000 piastres?)

13.5 Compétences

13.5.1 Faire les poches

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

Votre côté roublard et votre expérience dans la société vous ont habitué à *emprunter* discrètement des objets à vos interlocuteurs.

Pour un point d'action, allez voir le maître du jeu et dites lui qui vous comptez débarasser d'une de ses possession et il fera le reste.

13.5.2 Demander des 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 ANKH MORPORK

13.6 Secrets

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

- Tu n'es pas mage.
- Tu n'es pas cousin avec le mort.
- Tu as fait l'intermédiaire pour la revente d'organes pour les Igors.
- 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 de plein de guildes avec pleins de noms
- Agent de Igors Peter Northwode
- Agent financier Geoffrey Fitzwillyam
- Un médaillon *ésotérique* a 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 mages 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

Résumé : Tu as été contacté 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 inhumés par un assassin. Tu n'es pas très sûre de ce que tes parents sont devenus, mais tu as été élevée dans un orphelinat pour enfants d'inhumés alors . . .

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 cent coups. Vous étiez comme frère et sœur. Mais au bout d'un moment, l'orphelinat est devenu trop petit pour vous et vous avez fugué vers Ankh Morpork.

Rouler d'autres enfants, voir parfois les surveillants, c'était facile, mais là, vous avez du faire face à de la vraie racaille dans les ombres.

Ça a été très difficile pendant un bon moment, vous passiez de petits 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 noble d'Ankh morpork et t'as payé l'inscription et le logement à la guilde des acteurs, pour que tu puisses avoir une situation plus stable.

MEURTRE À ANKH MORPORK

Il y a quelques 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, c'est toujours aussi miséreux mais tu as appris que la guilde des mandiants demandait une *contribution aux frais* de 5000 piastres !

Tu y a également appris qu'un homme se faisant passer pour ton père passait régulièrement prendre des nouvelles. Ainsi donc, il serait vivant. Tu as eu beau questionner le personnel, personne ne sait qui il est. Il savent juste que c'est un mage (il n'enlèvent jamais leur chapeau pointu).

Il y a trois semaine, Etherbert Savage, un noble d'Ankh Morpork t'as contactée pour jouer une notaire, dans une affaire d'héritage où il ne voulait pas avoir à faire avec de vrais notaires. . . Il t'as donné le testament il y a trois jours : il lèguait tout à un cousin d'Überwald. Tu t'es renseignée un peu sur lui et tu as découvert qu'il avait de la famille, un cousin mage à Ankh Morpork. Les mages ne sortant jamais de leur trou (enfin, leur *Université*), tu as échangé le terme *Uberwald* avec *Ankh Morpork* et contacté Nathaniel pour qu'il joue le rôle du mage et empoche l'héritage.

Le noble est mort hier et comme il y a un objet magique à remettre à l'UI, tu leur as écrit pour inviter un mage. Tu as hésité à le faire empocher par Nathaniel, mais si l'UI ne reçoit pas l'objet, ils risquent de se poser des questions et de mettre quelques mages 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 de la guilde des notaires. Tu joues donc quelqu'un de très sérieux.

- *Vous avez vu ce petit asterix 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 peut bizarre qui t'avais demandé de jouer les notaires . . .
- **Nathaniel Trainell** : ton frère dans le crime, il joue les mages 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 piastres pour avoir une *charge de premier rôle* à la guilde des acteurs.

14.5 Compétences

14.5.1 Faire les poches

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

Votre côté roublard et votre expérience dans la société vous ont habitué à *emprunter* discrètement des objets à vos interlocuteurs.

Pour un point d'action, allez voir le maître du jeu et dites lui qui vous comptez débarasser d'une de ses possession et il fera le reste.

14.5.2 Demander des informations

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

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 de la Guilde des acteurs.
- Tu as modifié le testament.

14.7 Possessions

- une carte de la guilde des acteurs

MEURTRE À ANKH MORPORK

— une copie du testament au nom *du cousin d'Ankh Morpork*

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

Résumé : Tu es une sorcière d'Ankh Morpork, venue pour aider le guet à résoudre une affaire de meurtre sans reçus.

15.1 Biographie

Tu es une sorcière des montagnes du Bélier officiant à Ankh Morpork. Comme chaque année, tu as participé au festival de Lancre et en rentrant, tu as fait étape dans un petit village proche de Lancre. 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'a 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 du suffire à la bête car on ne l'a plus revu dans le village depuis et tu as pu rentrer à Ankh Morpork. Tu ne sais toujours pas avec certitude qui était ce vampire, mais par coïncidence, un riche marchand Überwaldien a quitté le village en même temps que la bête...

Il y a quatre mois, tu as été contactée par Alan Fogg, un Mage des hautes énergies qui fait des recherches sur un sérum de guérison du vampirisme. Vous avez sympathisé et vous êtes mis en quête du remède.

MEURTRE À ANKH MORPORK

Tout comme toi, Alan est un scientifique, adepte du scientisme. C'est un courant de pensée plutôt moderne qui tente de comprendre le monde via des expériences *scientifistes* pour valider des hypothèses de travail via des tests statistiques. Chez les mages, la question est tabou et l'appartenance à ce genre de courant de pensée est interdite (ils sont persuadés que ça peut causer des trous dans le tissu de la réalité). Chez les sorcières, ce n'est pas spécialement mal vu mais on évite d'en parler.

Il y a trois mois, tu as fait la connaissance de Constance Savage (une noble d'Ankh Morpork) qui cherchait à acquérir des grigris. En discutant, elle t'a confié qu'elle effectuait des recherches scientifiques pour valider la propriété de porter chance sur des souris. Quand tu lui a parlé de ta recherche de sérum, elle t'as 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 dans le tissu de la réalité s'est produite. Normalement, ça avait un peu plus d'une chance sur un million d'avoir lieu ... tu y a veillé¹, 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 ?). Quoiqu'il en soit, la déchirure a eu lieu, les choses se sont passées très vite, vous avez juste eu le temps de déguerpir avant que des créatures n'émerge, le manoir s'effondre, et une équipe de mages de l'université viennoise colmater la brèche.

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 du Guet 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 les nouveaux courants de pensées 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.*
- *Me payer, moi ? Vous m'insultez. . .*
- *Moi ? Je suis une sorcière, ça se voit au chapeau pointu*

15.3 Autres personnages

- **Alan Fogg** : mage sympathique des hautes énergies, cherche un antidote contre le vampirisme.
- **Bertille Pierpont** : membre du guet que tu aides à l'occasion sur certaines enquêtes.
- **Constance Savage** : noble qui vous a invité dans son laboratoire secret.
- **Edmund Von Uberwald** : Noble et commerçant croisé à Lancre 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 le scientisme et vos expériences.
- Aider Constance à reconstruire un nouveau laboratoire.
- Aider Bertille à résoudre son enquête. . . Le meurtrier sera plus en sécurité derrière les barreaux du guet qu'aux mains de la Guilde.

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 oublie plus de la moitié des choses qui nous arrive. 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.

15.5.2 Convaincre de donner des informations

Vos interventions régulières pour le guet et vos connaissances en têtologie 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.

- Tu es une scientifique.
- 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 pour faire un bidule (bouts de bois, ficelles...).
- un livre sur la criminalistique.

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.

MEURTRE À ANKH MORPORK

Troisième partie

Pouvoirs

Chapitre 16

Le rite d'Ashk Ente

16.1 Description

Le rite d'Ashk Ente est un sortilège très cérémonieux. Il fut un temps où l'on pensait qu'il fallait huit mages de haut niveaux et de nombreux accessoires (dont de l'encens et des chants) mais des chercheurs ont montré qu'il existe au moins 9 autres manières d'effectuer ce rite mais qu'elles ont le défaut de tuer les gens qui les essaient. D'autres chercheurs ont découvert une variante qui ne nécessite que quelques bouts de bois et d'un peu de sang de souris.

Bref, ce rite invoque La Mort. Celui-ci ¹ est la plupart du temps pressé de retourner à ses affaires et s'empressera donc de répondre aux questions des mages dans la mesure du possible, tout en pouvant omettre des détails ou déformer les réponses dans le but d'être dérangé le moins possible. Il est évidemment très impoli de déranger La Mort plusieurs fois dans la même soirée.

Pour invoquer la mort, il vous faut être deux mages et disposer de sang de souris et de bouts de bois. Pour chaque question, les deux mages doivent payer chacun deux points d'action. Si vous voulez invoquer la mort en privé, les deux mages doivent payer un point d'action.

1. de sexe masculin, sinon on parlerait des *cavalières de l'apocalypse*.

16.2 Qui peut l'utiliser

- Alan Fogg
- Humphrey Savage

16.3 Comment ça marche

Le rite d'Ashk Ente invoque la mort. Dans la mesure où seuls les mages, les sorcières et les chats 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 la mort).

Il est donc nécessaire de s'entretenir d'abord avec les deux mages pour leur demander quelles questions ils posent à la Mort, donnez leur les réponses.

S'ils ont décidé de faire le rite dans une pièce et qu'aucun joueur ne peut les déranger, laissez les repartir. S'ils ont décidé de faire le rite 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 la Mort). De même que pour les mages, dites lui d'attendre votre signal avant de dévoiler ces informations.

Convoquez enfin le troisième mage, Nathaniel. Il n'est pas vraiment un mage, il ne peut pas voir la Mort, mais si vous ne le convoquez pas, les autres joueurs vont se douter qu'il n'est pas mage. 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 la Mort).

Vous pourrez alors signifier aux mages 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.

16. LE RITE D'ASHK ENTE

- **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 d'Überwald.
- **Que savez vous de Alan Fogg ?** Ses dernières expériences ont été plutôt dévastatrices.
- **Que savez vous de Bertille Pierpont ?** Elle n'est pas morte (je m'en souviendrait) mais Vimaire 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 la Tempérance, c'est qu'ils ne peuvent pas vous contrôler partout.
- **Que savez vous de Elizabeth Cary ?** Je travaille souvent après la Guilde, parfois après Elizabeth, et parfois les deux en même temps.
- **Que savez vous de Humphrey Savage ?** Peu de personnes peuvent se vanter d'avoir un mage comme parent. Lui non plus mais presque.
- **Que savez vous de Mundek Von Überwald ?** Son sablier n'as pas le même nom écrit dessus.
- **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 dans sa Guilde.
- **Que savez vous de Ursula Obelyn ?** Elle avait pourtant bien compté, mais les chances étaient pourtant d'une sur un million... et boum.

MEURTRE À ANKH MORPORK

Chapitre 17

Convaincre de donner des informations

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 Von Überwald
- Mundek Von Überwald
- 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 alors à la victime de choisir le secret qu'elle veut dévoiler.

Chapitre 18

Espionner

18.1 Description

Parmis 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 dite rien de particulier, comme si vous étiez là normalement (après tout, depuis le début de la partie, vous êtes là normalement).

MEURTRE À ANKH MORPORK

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 SORT.

19.4 Résultats

- **Alan Fogg** Alan a été vu récemment traîner dans les ombres. Il cherchait apparemment à embaucher quelqu'un.
- **Bertille Pierpont** Bertille ? Avant elle était dans les ombres, maintenant elle est dans le guet.
- **Constance Savage** Constance a été vue dans les boutiques ésotériques récemment.
- **Edmund Von Überwald** Il a été vu la nuit dans les ombres
- **Elizabeth Cary** Elle semble manquer d'argent, pourtant avec son salaire d'assassin. . .
- **Etherbert Savage** Il a été aperçu récemment sortant de chez un Igor
- **Humphrey Savage** Humphrey est toujours à tourner autour de l'orphelinat pour enfant d'inhumés.
- **Mundek Von Überwald** Mundek Von überwald est inconnu au bataillon.
- **Nathaniel Trainell** Nathaniel. On le connaît sous pleins de noms.
- **Séraphine Pointcarré** A été régulièrement vu avec Nathaniel ces dernières années.
- **Ursula Obelyn** Elle est un agent régulier du guet. Elle est douée en criminalistique.

Chapitre 20

Inhumer

Vous disposez d'un contrat pré-rempli et pré-signé de la guilde des assassins permettant ainsi d'inhumer une personne en toute légalité. Il serait évidemment malséant d'inhumer quelqu'un dans la soirée devant tout le monde. Le contrat sera donc honoré juste après.

20.1 Qui peut l'utiliser

— Elizabeth Cary

Notez que si un personnage vole le reçu pré-complété que possède Elizabeth, c'est cette autre personne qui pourra l'utiliser et non plus Elizabeth.

20.2 Comment le faire jouer

Uniquement à la fin de la partie, convoquez le propriétaire du reçu (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 ANKH MORPORK

Chapitre 21

Faire les poches

Votre côté roublard et votre expérience dans la société vous ont habitué à *emprunter* discrètement des objets à vos interlocuteurs.

Pour un point d'action, allez voir le maître du jeu et dites lui qui vous comptez débarasser d'une de ses possession et il fera le reste.

21.1 Qui peut l'utiliser

- Constance Savage
- Nathaniel Trainell
- Seraphine Pointcarré

21.2 Comment le faire jouer

Le joueur viens 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.

21.3 Résultats

Il est possible de récupérer une des possessions des personnages.

Chapitre 22

Les 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.

22.1 Qui peut l'utiliser

- Constance Savage
- Edmund Von Überwald
- Mundek Von Überwald

22.2 Comment le faire jouer

Le joueur viens vous voir hors jeu. Tirez une information au hasard (vous pouvez demander au jouer de vous donner un nombre). Donnez l'information en question. Si la personne est sur écoute, reportez vous au pouvoir de SORT.

22.3 Résultats

1. Un vampire a été mis en déroute par une sorcière dans les montagnes du Bélier.
2. Le manoir Savage a subi une explosion où des mages ont du intervenir.
3. Il est impossible de tuer un vampire, mais apparemment, à la guilde des assassins, ils savent.
4. La guilde des mendiants a récemment demandé des subventions à tous les orphelinats de la ville.
5. L'université de l'invisible aurait lancé un programme de recherche pour un antidote contre le vampirisme.
6. Le scientisme est de plus en plus populaire. D'après l'université, 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 Igors peuvent vous refaire le portrait.
9. C'est avec les contrebandiers qu'on fait les meilleurs douaniers, au Guet, c'est un peu la même chose.
10. Depuis les dernières révoltes en Überwald, la ligue de la tempérance a augmenté son nombre d'adhérents.
11. La famille Savage semble faire faillite, mais entre noble, on ne parle pas de cette chose vulgaire que les gens appellent *argent*.
12. Normalement, les mages ne fréquentent pas les femmes, c'est très mal vu. Mais parfois. . .
13. Pour n'importe quel prix, la guilde des acteurs peut vous jouer n'importe quel rôle.

Chapitre 23

Contacter SORT

SORT est un ordinateur thaumaturgique a base de combinaison d'horloges, de fourmis grouillant dans des tubes de verres et de pleins de choses que personnes ne se rappelle avoir mis là. Il pèse environ dix tonnes et plus personne ne comprend comment il marche. Il dispose d'objets, tels que Le Joli Nounours En Peluche qui ne servent à rien mais qui sont indispensable à sa bonne marche (SORT refuse de fonctionner sans lui).

Depuis peu, SORT a été branché au clacs ; un réseau de communication à base de sémaphores qui couvre une grande partie du continent. Il n'a pas fallu longtemps à SORT pour pirater le système pour communiquer gratuitement et écouter les correspondances des clients de clacs, il a même réussi à casser le code des assassins.

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

23.1 Qui peut l'utiliser

— Alan Fogg

23.2 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 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 inforamtions.

Chapitre 24

Rappeler des souvenirs

La mémoire ne retient pas tout et on oublie plus de la moitié des choses qui nous arrive. 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.

24.1 Qui peut l'utiliser

- Humphrey Savage
- Ursula Obelyn

24.2 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.

24.3 Résultats

- **Alan Fogg** Alan se rappelle que quand ils faisaient leurs expériences chez les Savage, d'une fois à l'autre, les objets avaient changé de configuration.
- **Bertille Pierpont** le visage de ton contact chez les Igors t'es revenu, il ressemble énormément à Nathaniel.
- **Constance Savage** se rappelle avoir vu ses parents renvoyer un Igor qui était majordome de la maison.
- **Edmund Von Überwald** se rappelle avoir croisé Etherbert chez des Igors 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 Von Überwald** 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 les montagnes du Bélier peut avoir chassé le vampire.

Chapitre 25

Services de Veterini

Pour diriger la cité d'Ankh Morpork, Lord Veterini a créé un réseau d'informateurs et d'espions qui lui permettent de savoir, à tout moment, qui est où, et qui fait quoi. Dans un objectif de collaboration, Lord Veterini a accepté que ses services de renseignements puissent aider ponctuellement le Guet.

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

25.1 Qui peut l'utiliser

— Bertille Pierpont

25.2 Comment le faire jouer

Le joueur viens 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 SORT.

25.3 Résultats

Les informations disponibles sont les suivantes :

- **Alan** Alan a été vu en contact avec la communauté vampire récemment.
- **Constance Savage** On l'a vu se faire débouter de la guilde des assassins.
- **Edmund Von Überwald** Edmund a été recensé comme un vampire, est arrivé a Ankh Morpork il y a peu.
- **Elizabeth Cary** a régulièrement été vu a l'orphelinat.
- **Etherbert Savage** Etherbert a été recensé comme un vampire, il est membre de la ligue de la tempérance.
- **Humphrey Savage** bizarre, il est recensé comme étant marié.
- **Mundek Von Überwald** Inconnu, ni à Ankh Morpork, 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 a petite semelle.
- **Ursula Obelyn** on l'a vu roder autour du manoir récemment.
- **Séraphine Pointcarré** Seraphine a été vu récemment sur les planches du Dysk.

Quatrième partie

Annexes

Annexe A

Possessions

Ce chapitre contient toutes les possessions des personnages au début de la partie. Les parties encadrées ont vocation à être données aux joueurs (et donc découpées¹).

A.1 Alan Fogg

A.1.1 La décharge de Bérangère

<p>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.</p>
--

A.1.2 Sang de souris vampire

Alan possède deux fioles de sang de souris vampire.

1. Vous êtes donc encouragés à photocopier ces pages.

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 soeur et de ses parents, dans un quartier très pauvre d'Ankh Morpork, surement dans les ombres. La famille semble vraiment pauvre et Bertille ressemble plus à une gamine des rues qu'à un agent du guet.

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, a ma chère fille Constance Savage que je nomme ma légataire universelle.

Fait à Ankh Morpork, 10 sektobre 1992.

Etherbert Savage

A.4 Edmund Von Uberwald

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 sans de souris, de vache et de chèvre.

A. POSSESSIONS

A.5 Elizabeth Cary

A.5.1 Courrier à destination de l'orphelinat

A l'attention du responsable de l'orphelinat rue de la Porte Jartel, dit l'orphelinat d'enfants d'inhumés.
Nous, responsables de la guilde des mendiants d'Ankh Morpork, exigeons de la part de tous les orphelinats de la ville une subvention de 5000 piastres comme juste rétribution pour l'apprentissage que nous fournissons aux orphelins.
En cas de refus de votre part, nous nous verrons dans l'obligation d'émettre notre requête auprès du seigneur Vétériini.
En espérant votre compréhension.
La Reine Molly

A.5.2 Contrat de la Guilde des assassins

Par la présente, la Guilde des Assassins d'Ankh Morpork atteste que la personne ci-devant inhumée et sus-nommée «.....», l'a été sous couvert d'un contrat passé entre la Guilde des Assassins d'Ankh Morpork et une personne, physique ou morale qui, en vertu des accords passés avec la ville d'Ankh-Morpork, garde l'anonymat.
Pour servir et valoir ce que de droit,
Seigneur Sédatiphe, Tête de la Guilde des Assassins

A.5.3 Carte de la Guilde des Assassins

Elizabeth Cary
Docteur Honoris Causa
Resp. Chaire des Morts-vivants
Guilde des Assassins

A.6 Humphrey Savage

A.6.1 Photo de famille

Il s'agit d'une photo ancienne, on y voit un mage (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 arbalette en bois.

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

A.7 Mundek Von Überwald

A.7.1 Testament d'Etherbert Savage

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

Je lègue le vieux bourdon ancestral qui demeure en ma famille depuis des temps immémoriaux à l'Université de l'Invisible, puisse-t-elle en faire bon usage.

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 d'Überwald que je nomme mon légataire universel.

Fait à Ankh Morpork , 15 décembre 1998.

Etherbert Savage

A. POSSESSIONS

A.7.2 Lettre d’Etherbert

```
Mon cher cousin d’Überwald.  
Si tu lis cette lettre, c’est que je suis mort.  
C’est pour cela que je te convie (le plus rapidement  
possible) à Ankh Morpork 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

```
\begin{mybox} Peter Northwode  
Relations commerciales extérieures  
Igor \end{mybox}
```

A.8.2 Carte de Geoffrey Fitzwillyam

```
Geoffrey Fitzwillyam  
Département des investissements  
Gilde des marchands et négociants
```

A.8.3 Médaillon

Nathaniel possède un médaillon ésotérique en bois.

Note : il s’agit d’un objet en bois, pour le rite d’Ashk Ente. n’importe quel autre objet pourrait remplacer.

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 le vieux bourdon ancestral qui demeure en ma famille depuis des temps immémoriaux à l'Université de l'Invisible, puisse-t-elle en faire bon usage.

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 d'Ankh Morpork que je nomme mon légataire universel.

Fait à Ankh Morpork, 15 décembre 1998.

Etherbert Savage

A.9.2 Carte de la Guilde des notaires

Séraphine Pointcarré
Second Rôle
Représentations événementielles
Guilde des acteurs

A.10 Ursula Obelyn

A.10.1 Livre de scientifisme

Ce lourd traité de criminalistique expose dans ses pages une méthode moderne et scientifiste pour traiter les problèmes de recherche d'information, de fouille de données et de croisement d'indices.

A.10.2 Matériel pour bidule

Ursula a, dans ses poches, tout et n'importe quoi pour lui permettre de faire un *bidule de sorcière*.

Meurtre à Ankh-Morpork



**Soirée enquête
pour 10 joueurs**

Ce soir, c'est l'ouverture du testament d'Etherbert Savage, un noble aristocrate d'Ankh-Morpork 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 le Guet et la Guilde des Assassins seront également présent pour tenter de trouver le meurtrier : le mort a été retrouvé sans reçu de la Guilde (c'est donc un meurtre illégal). Quitte à choisir, le meurtrier serait bien plus en sécurité dans les cachots du Guet qu'aux mains de la Guilde ; elle n'aime pas la concurrence.

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