

Super Morpork

Un scénario pour le Jeu de Rôle des
Annales du Disque-Monde
Genseric Delpâtre

Les personnages

Tous les personnages sont de jeunes agents du Guet, ce qui exclut automatiquement les personnages vampires. Samuel Vimaire ne le permettrait pas.

Synopsis

A Ankh-Morpork, par décret du Patricien Havelock Vétérini, le crime en ville est organisé et réglementé. La Guilde des Voleurs a le droit de « prélever » sur la population une taxe fixée chaque année par le Palais. Les personnes « taxées » reçoivent un reçu attestant du versement de leur taxe et sont exemptés de tout nouveau prélèvement jusqu'à l'année suivante. De même, les Assassins (Assassin prend une majuscule lorsque l'on parle des diplômés de la guilde du même nom) sont tolérés, à condition de faire partie de la guilde de leur ordre. Ce ne sont pas de vulgaires tueurs, mais des gens qui estiment la vie au-delà de la portée de la plupart des bourses. Guilde des Voleurs et Guilde des Assassins se chargent alors de punir eux-mêmes tous les contrevenants...

Cette situation est généralement acceptée - même du bout des lèvres - par les agents du Guet municipal. Quelques excès de zèle se produisent parfois lorsque, par exemple, les vols se font avec trop de violence ou que les assassinats laissent des preuves évidentes de l'identité de l'Assassin...

Un citoyen fortuné du nom de Peter Wayne Parker (Peewee Parker) a cependant décidé que cela ne devait plus être. Ainsi naquit Super Morpork, défenseur des opprimés d'Ankh et de Morpork, vengeur masqué de la veuve et de l'orphelin, pourfendeur du crime organisé !

Introduction



Depuis quelques temps, en ville, l'ambiance s'est sensiblement dégradée. Comme toutes les semaines, à peu près. La population des criminels organisés est aux abois. Des enlèvements suspects ont lieu au sein des guildes des Voleurs et des Assassins. Les personnes enlevées, tout d'abord quelques malfrats de bas étage de la Guilde des Voleurs et un jeune diplômé en Assassinat, ont été déposées devant le Guet des Orfèvres, dûment ligotés, mais ayant perdu jusqu'au souvenir de leur enlèvement. Visiblement perturbés, ces personnes, larmoyantes, n'ont cessé depuis de se blâmer pour leurs fautes passées et de proclamer vouloir payer leur dette à la société et se refaire une morale. Le jeune Assassin, par exemple, envisage d'ouvrir un salon de thé et les malandrins veulent s'engager au Guet ou dans la légion étrangère.

Les instances des guildes s'inquiètent de cette situation et en ont avisé le Patricien qui, à son tour, a convoqué le commissaire divisionnaire du Guet, Samuel Vimaire. A son retour au Guet des Orfèvres, le « patron » a la mine des mauvais jours.

Une réunion de tout le personnel en attente d'affectation est organisée dans la cour des bâtiments. Sam prend la parole.

« Agents du Guet ! Le Patricien m'a fait part de son mécontentement. Vous avez tous entendu parler de ces enlèvements au sein de la population des voleurs assermentés et des Assassins de cette ville. Les chefs de ces guildes sont aux abois. Ils pensent que nous sommes responsables de ces excès de zèle. Je vous connais assez pour savoir qu'il n'en est rien. Pour rappel, s'ils respectent certaines règles, les membres de la Guilde des Voleurs et de la Guilde des Assassins sont des citoyens comme les autres qui exercent un métier qui en vaut bien un autre (à voix basse : je ne crois même pas à ce que je dis, enfin...). Je vous demande donc de redoubler de vigilance et, dans la mesure du possible, de tirer cette affaire au clair. Vous passerez dans le bureau du sergent Fred Colon avec les agents avec qui vous avez l'habitude de patrouiller et il vous sera confié de nouvelles assignations pour les jours à venir. S'il vous plaît, pas de questions pour le moment. »

De fait, Samuel Vimaire, profondément dégoûté par ce qu'il vient de faire, souhaite rentrer chez lui et s'occuper de son fils.

Chez Fred Colon



Frédéric Colon est un sergent débonnaire, ancien membre du Guet de Nuit de la première heure. Il partage souvent ses moments libres avec le caporal Chicard Chique. Chique est d'ailleurs dans le bureau

de Fred et l'aide à distribuer les ordres de mission, ne se privant pas du plaisir de quelques commentaires.

Lorsque le tour des PJs arrive, ils entrent dans un bureau décoré spartiatement. Le seul élément de fantaisie étant le portrait d'une mère de famille épanouie dans tous les sens du terme sur le bureau du sergent, avec un petit bout de papier collé dessus où il est écrit : « N'oublie pas ton casque ». Fred Colon est assis sur une chaise branlante alors que le caporal Chique, les pieds sur le bureau, occupe un siège confortable du même côté que le sergent. Ce qui fait que les agents doivent rester debout.

« Ah ! (il salue les personnages par leurs prénoms) Bon... Vous avez rendez-vous ce soir avec la bande de Martial Ghulot, au Tambour Rafistolé. Ils vont opérer dans le quartier des docks cette nuit. Soyez au Tambour à 22 heures. Veillez à ce qu'il ne leur arrive rien de fâcheux, mais surtout, n'intervenez pas dans leur travail. »

Chique crache le morceau bois qu'il mâchouillait et ajoute :

« Dans un sens ou dans l'autre »

Fred reprend :

« Oui. Dans un sens ou dans l'autre. Bon. Faites bien attention »

Si les PJs le désirent, ils peuvent poser quelques questions à Fred et Chicard. Ce qu'ils savent :

- Vimaire est vraiment furieux depuis qu'il est revenu de chez le Patricien.
- Les membres des deux guildes criminelles sont vraiment apeurés.
- Les malandrins ramenés au Guet sont rentrés chez eux. Les adresses sont disponibles. Le jeune Assassin est retourné à sa Guilde afin de voir s'il était récupérable. Les PJs peuvent avoir envie de les interroger.
- A ce moment, personne n'a encore entendu parler de Super Morpork. Ça va venir.

En attendant le soir

Les personnages peuvent décider de flâner en ville en attendant le soir. Puisqu'ils sont

de service tardif, ils ne seront affectés à aucune patrouille en journée, mais ils peuvent meubler leur temps en fonction des besoins du service en débutant leur enquête.

Se renseigner sur la bande de Martial Ghulot

Il s'agit de trois compères oeuvrant ensemble depuis plus de cinq ans et parfaitement en règle avec la Guilde des Voleurs. Ils n'ont pas encore prélevé leur quotat de piastres et peuvent encore en prendre 78 exactement avant d'être placés en chômage technique jusqu'à la fin de l'année. Ils ont leurs reçus prêts à être signés et n'usent jamais de violence. Martial Ghulot est un homme gras, mal rasé, borgne (avec un bandeau style pirate sur l'œil gauche), aux courts cheveux noirs. Il est accompagné par Martin Cachemouille et Luther Brelock. De parfaits honnêtes voleurs sans histoires.

Se renseigner sur le jeune Assassin repent.

Philémon Sotiasias venait de terminer ses études d'Assassin et de recevoir son diplôme des mains du Maître de Guilde lorsqu'il a été enlevé, au moment de réaliser son premier contrat (un riche commerçant du nom de Chris Kross, vendeur de charettes). Chez monsieur Kross, l'intéressé peut dire aux PJs qu'il n'a rien vu, sauf une ombre semblable à une chauve-souris emporter un gros sac sur les toits après avoir entendu un bruit sourd et un cri. Ou un cri puis un bruit sourd. Philémon est retourné à la Guilde rechercher ses affaires, mais ses anciens professeurs, inquiets quant à la tournure des événements, veulent s'assurer qu'il est bien sincère dans son désir de tout plaquer pour ouvrir un salon de thé. Son discours sur la profession risque de déstabiliser les jeunes recrues, aussi, il est actuellement en isolement dans une confortable chambre à l'étage. On ne peut le voir qu'en usant de diplomatie ou en faisant jouer sa plaque d'agent. Il confirmera ne se souvenir de rien de ce qui touche à son enlèvement. Si les personnage

font appel à un expert en sortilèges, ce dernier ne remarquera aucune trace de magie dans ce revirement. En fait, comme nous l'apprendrons plus tard, Peewee Parker, alias Super Morpork, a tout simplement hypnotisé ses victimes. L'hypnose est une science encore peu connue sur le Disque.

Se renseigner sur les trois malandrins

Brett Ulmer, Vincent Procco et Hubert Courtepaille sont les trois malandrins enlevés et livrés. Ils sont rentrés chez eux. Le Guet dispose dans ses fichiers de leurs adresses respectives. Ils sont dans le même état que l'Assassin et ne veulent plus toucher au crime. Eux aussi ont été hypnotisés et ne se souviennent pas de leur enlèvement. Selon eux, ils déambulaient dans les Ombres, désireux de voler quelques bourses, et puis plus rien.

Rendez-vous avec les voleurs

Comme indiqué, la bande de Ghulot se trouve au Tambour Rafistolé à 22 heures. Quelques plaisanteries seront échangées avec les personnages quant au comique de la situation : des agents du Guet escortant des voleurs dans l'exercice de leur fonction... Mais au-delà, les PJs perspicaces sentiront le malaise et la peur chez leurs clients... S'ils en parlent avec eux, ils évoqueront une rumeur indiquant qu'un esprit vengeur parcourt les rues de la cité, s'en prenant aux criminels. Personne ne l'a vu, mais des bruits circulent... Une ombre noire, une chauve-souris géante, un troll armé d'une immense massue... Après avoir pris un verre avec les agents (en service, mais bon, personne ne dit qu'ils doivent prendre un verre d'alcool), les voleurs se mettront en route pour leur nuit de labeur.

Une nuit de travail

Les voleurs opèrent dans le quartier des docks, qui jouxte les Ombres. Le groupe va donc longer l'Ankh et passer à côté des ponts du Contrat, de Pon, Bâtard, et Ankh.

Le quartier dit « des docks » se situe juste derrière le Quai de la Perle, tout autour de la rue Cockbill. Là, se situe un célèbre magasin de tapis (n°19 sur la carte officielle de la ville). C'est l'objectif des voleurs. Les personnages étant présents, la scène sera sûrement coquace... Ils empêcheront toute effraction (sauf s'ils se disent qu'après tout, pourquoi pas...) et forceront donc les voleurs à entrer par une fenêtre ouverte après avoir escaladé une corniche. Là, ils devront se frayer un chemin jusqu'au coffre, mais celui-ci étant fermé, les PJs ne le leur laisseront pas fracturer... Bref, soyez imaginatif et rappelez tout de même aux joueurs que le but n'est pas d'appréhender les voleurs, mais bien d'assurer leur sécurité... Si vous le souhaitez, vous pouvez répéter ce genre de nuit une ou deux fois avant de passer à la scène suivante, voire changer de bande de temps en temps. Il peut s'agir de voleurs bien éduqués comme ceux de Ghulot ou de têtes brûlées. Ils peuvent commettre des cambriolages ou tout simplement s'en prendre aux ivrognes de passage. A vous de voir combien de temps ce petit jeu vous amusera. Mais au bout d'un moment, Super Morpork fera son apparition...

Le Justicier Masqué



Après qu'un larcin ait été commis, le groupe qu'accompagne les PJs sera attaqué par Super Morpork... La scène se produira loin des regards. Au détour d'une allée sombre, une ombre sautera d'un toit voisin et atterrira sans un bruit devant le groupe, se relevant avec style.

« Vous allez payer pour ce crime, messieurs ! Foi de Super Morpork ».

Et après avoir remarqué que des agents du Guet (s'ils sont en uniforme et pas incognito) font partie du lot, l'ombre ajoutera « Et vous ? Vous fricotez avec des criminels, n'est-ce pas ? Il était temps qu'un Justicier ramène un peu d'ordre dans cette cité, véritable plaie béante du vice ! »...

Après cette entrée en matière, Super Morpork jettera au sol une sphère de verre qui se brisera, libérant une fumée opaque et inoffensive, mais qui lui donne indiscutablement l'avantage en combat rapproché sur ses adversaires... Super Morpork est un combattant entraîné et très doué pour les arts martiaux, mais ce n'est pas un tueur. Il tentera d'assommer ses victimes, même si ici, étant donné le nombre des adversaires, il a vu un peu grand et n'arrivera pas à ses fins (emmener les criminels et leurs associés chez lui pour les « redresser » mentalement et les ramener pieds et poings liés au Guet après leur avoir fait oublier sous hypnose toute trace de cette nuit). Laissez les PJs gamberger un peu et s'énerver d'être ainsi ridiculisés par un inconnu masqué. Mais quoi qu'il arrive, le super héros s'échappera, laissant sa cape dans la bagarre. Puisque les PJs ou les criminels n'y voient rien ou pas grand chose, testez à chaque fois l'Observation des PJs ou des voleurs avant qu'ils ne frappent. S'ils échouent, ils frappent sur un allié.

Super Morpork (alias Peter Wayne Parker)					
COR	HAB	PER	ESP	POU	CHA
8	9	8	8	4	8
Points de vie : 24 Tête : 5 Torse : 10 Jambes : 7-7 Bras : 7-7					

Bonus aux dégâts : 2

Bonus défensif : 3

Vitesse de réaction : 9

Racines :

Combat 8 - Mouvements 8 - Relations 8 -
Sciences 8 - Ingénierie 8 - Arts 8 -
Furtivité 8 - Magie 4 - Sens 8.

Compétences :

Maines Nues (DM5), Armes de Jet (DM3),
Acrobaties (DM5), Course (DM3), Escalade
(DM5), Sauts (DM5), Tour de Force (DM3),
Etiquette (DM5), Alchimie (DM5),
Connaissance du Milieu (pègre) (DM3),
Psychologie (DM5), Hypnose (DM5), Jeu
d'Acteur (DM5), Furtivité (DM5),
Déplacements Silencieux (DM5), Filature
(DM5), Se Cacher dans l'Ombre (DM5),
Observation (DM5), Fouille (DM3), Sixième
Sens (DM5).

Son costume lui assure une protection d'1d4
grâce à des lamelles de cuir renforcé
glissées sous le tissu.

Au terme de la bagarre, voyant qu'il ne peut
avoir le dessus, Super Morpork sautera d'un
bond fulgurant sur une corniche et
s'évanouira - quoi que tentent les PJs - dans
la nature (ou plutôt dans les ombres de la
ville). Cependant, l'un des PJs ayant réussi
une attaque sur le super héros aura réussi à
lui arracher sa cape. Un test en Observation
ou toute étude attentive sur celle-ci
révélera une petite étiquette portant une
seule lettre : « M ».

La marque du M

Un test difficile en Connaissance du Milieu
(hautes sphères) ou (textile) - ou une
enquête auprès des bonnes personnes - peut
révéler que ce M est la marque distinctive
de tous les vêtements issus du plus grand
couturier de la ville, Mimms. Mimms est un
vieux nain préférant l'aiguille à la pioche,
mais toujours avide d'or. Il dirige un atelier
de confection rue des Sept Dormeurs. Si on
lui rend une petite visite, il recevra avec
dédain les PJs mal habillés dans un petit
salon décoré à la naine mais avec beaucoup

de goût et surtout beaucoup de rose (en
fait, Mimms n'est pas un nain, contrairement
à ce que tout le monde croit, ni même un
homosexuel, mais tout bonnement une naine).
Tous les meubles sont à sa taille, bien
entendu. Mimms reconnaîtra facilement la
cape, d'un modèle peu commun, avec des
coupes qui font penser, une fois la cape
déployée, à des ailes de dragon (ou de
chauve-souris, si vous préférez). Il tiendra
toutefois à garder le secret de sa clientèle,
sauf si on lui fait renifler de près le métal
d'un badge officiel. Il indiquera alors qu'il a
vendu cette cape, ainsi que d'autres pièces
cousues (un masque, une tunique rembourrée
de cuir, des collants et un pagne), à une
certaine Martha Vandergast, bien connue
dans le quartier pour être la gouvernante de
monsieur Parker, résidant avenue Scoune,
juste à côté du cimetière.

Ah, ces journalistes !



A tout moment, une journaliste du Disque-
Monde, Rita Plumesec, peut venir mettre les
personnages sous tension. Elle couvre depuis
le début les apparitions du « vengeur
masqué ». Si elle a d'abord utilisé les
rumeurs véhiculées dans certains milieux,
elle a depuis peu de la matière concrète pour
son investigation... Elle dénonce aussi avec
vigueur le fait que agents du Guet et

criminels oeuvrent main dans la main. Elle décrit le Justicier Masqué comme un homme d'une grandeur d'âme inouïe, probablement quelqu'un de connu puisqu'il porte un masque, de fortuné et de frondeur. Elle accuse à mots couverts Samuel Vimaire d'être ce super héros. Il serait amusant que des PJs la croient. Elle peut venir les interviewer à tout moment, avec Otto Schriek, le vampire photographe, et leur poser des questions directes. Servez-vous de cet élément pour meubler les temps morts ou pour mettre les PJs dans de sales draps. Petit à petit, même si peu de gens savent lire à Ankh-Morpork, le Disque gagne la populace à la cause du justicier masqué... Une manifestation de soutien est peut-être même à envisager.

Perquisition

Forts de cette preuve, les PJs vont sans doute se rendre derechef chez ce monsieur Parker afin de lui faire avouer sa double vie. Ils seront poliment reçus par Martha Vandergast, une vieille femme stricte, qui avouera avoir acheté la cape et tout le reste pour son maître (absent), afin qu'il puisse se déguiser pour une soirée chez des amis. Las, quelqu'un l'a agressée en rue et lui a volé le panier contenant le costume. Monsieur Parker n'en a jamais vu la couleur. Le délai pour refaire un nouveau costume étant trop long, monsieur Parker a été obligé de décliner l'invitation et en est fort marri. Il a d'ailleurs porté plainte pour vol (aucune trace de cette plainte, mais Chicard était de garde ce soir-là...). S'ils veulent fouiller les lieux, ils devront revenir avec un mandat. Monsieur Peter Wayne Parker étant membre de la bourgeoisie morporkienne, il a droit à certains égards et seul un document signé par Samuel Vimaire ou le Patricien aura suffisamment de valeur.

Une fois les documents remplis, les PJs peuvent revenir effectuer leur fouille. Le manoir ne recèle rien de particulier. La cave, de bonne taille, contient un passage secret, qui n'est révélé que sur un test en Fouille très difficile. Martha fera tout pour que les PJs ne trouvent rien : elle les distraira, aura

accumulé quantité d'objets lourds et inutiles autour du passage secret, feindra d'avoir perdu les clés de la cave en question, mais elle ne fera pas obstruction si d'aventure le passage est découvert. Si les PJs ne remarquent rien, ils auront tout de même la certitude que Peewee Parker est leur « coupable ». S'ils ont des doutes, faites intervenir directement Parker, en peignoir de soie brodé d'or, un peu malade (et claudiquant), mais un homme jeune et sportif. Parker n'est pas malade mais joue à la perfection ce rôle. Il boîte par contre suite à la bataille livrée contre les voleurs et les PJs. Celui-ci sera très calme, très poli, et il faudra un test en Psychologie très difficile pour déceler une légère trace d'inquiétude dans son regard. Il n'avouera rien et confirmera point pour point la version des faits de Martha. Il n'a aucun alibi, bien sûr, puisqu'il était malade. Et son seul témoin est Martha. Il n'y a qu'elle dans le manoir à part lui.

En planque

A moins que les PJs ne trouvent la cache secrète de la cave lors de leur visite, ils seront contraints de se mettre en planque. Le cimetière voisin est parfait pour ça - peu de visiteurs, la nuit. Si vous le voulez, vous pouvez provoquer une petite frayeur avec un zombie revenant d'entre les morts et demandant l'adresse d'un bon notaire. Las, ils feront chou blanc, car Super Morpork ne quitte évidemment pas son manoir par la porte ou les fenêtres, mais bien par les égouts (avec lesquels la cave communique). Il sort un peu plus loin, près du pont Larmoyant, par une vieille bouche d'égout. A vous de voir combien de temps peut durer ce jeu du chat et de la souris. Un agent de faction ou un voleur peut arriver avec cette info si vos PJs tournent trop en rond. D'autres enlèvements auront lieu si les PJs restent en planque dans le cimetière. Ils constateront seulement qu'une lumière restera allumée jusque 20 heures à peu près et ne se rallumera que vers quatre heures du matin, pour s'éteindre une heure après (ce

sont les heures où Super Morpork quitte le manoir et y revient).

Les égouts

Si les PJ's connaissent bien Ankh-Morpork, ils connaissent sûrement ses égouts où, du moins, le fait que les caves de nombreuses maisons communiquent avec un réseau d'anciens étages aujourd'hui ensevelis. Si les PJ's veulent tenter leur chance par là, ils devront soit faire appel à des professionnels (égoutiers) soit se débrouiller dans un vaste réseau de tunnels, de couloirs, de salles, de galeries sombres et humides (et odorantes) qui a, par moment, des airs de donjon... Il est fréquent d'y faire de mauvaises rencontres (des créatures monstrueuses, oui, mais le plus souvent de pauvres hères rejetés par la société du dessus ou encore des nains prospecteurs, des contrebandiers ou des rats. Gros, les rats). Finalement, s'ils ont de la chance, ils trouveront un passage menant à une trappe située sous la demeure de monsieur Parker.

L'enlèvement de monsieur Guillotin

Alphonse Guillotin est le directeur adjoint de la Guilde des Assassins. Il est important que les PJ's ne puissent pas coincer Super Morpork avant qu'il n'ait réussi à l'enlever. Bien entendu, cela provoquera la colère de la Guilde mais aussi du Patricien (qui veut bien rire mais ne souhaite pas des Assassins en colère dans sa ville). Guillotin n'est pas un sujet facile à hypnotiser, c'est pourquoi Peewee Parker va le garder plusieurs jours chez lui. Si les PJ's tournent en rond, ils peuvent peut-être entendre ses cris lorsqu'ils visitent les caves du manoir ou les égouts. Il sera toujours là quand ils entreront dans la cave secrète.

La cave secrète de Super Morpork

Qu'ils entrent par le manoir ou par les égouts, les personnages devront bien s'y rendre à un moment ou à un autre. C'est dans cette cave que Peter Wayne Parker devient

Super Morpork. Le costume s'y trouve (avec une nouvelle cape) en journée et la nuit, il est sur le dos de son propriétaire. Toute une série de fioles diverses glougloutent et fument sur de petits feux ou reposent sur des étagères. C'est la labo de monsieur Parker père, ancien membre de la Guilde des Alchimistes. Il a transmis à son fils quelques formules intéressantes, dont le produit qui lui permet de créer un écran de fumée. Les articles du Disque-Monde parlant de lui sont aussi découpés et cloués au mur. Bref, tout est là pour accuser Peewee...

Et maintenant ?

En fait, les PJ's peuvent agir de différentes façons s'ils réfléchissent bien. Ils peuvent considérer que la ville a bien besoin d'un justicier masqué et laisser Peter Wayne Parker poursuivre son œuvre. S'ils agissent ainsi, il finira bien par être arrêté par quelqu'un d'autre ou même tué par un Assassin envoyé contre lui. S'ils veulent un coupable mais préfèrent ne pas inquiéter Parker, ils peuvent aussi s'arranger avec lui pour qu'il hypnotise monsieur Guillotin et lui fasse porter le chapeau. C'est un homme sans scrupule et il sera jugé par ses pairs (qui ne peuvent le tuer puisqu'ils ne seront pas payés pour ça). C'est donc une solution convenable. Maintenant, les PJ's peuvent aussi décider que leur travail passe avant tout et tout simplement livrer Parker à la Justice. Samuel Vimaire (qui opterait personnellement pour la deuxième solution - celle impliquant Guillotin) sera déçu par l'attitude des PJ's mais devra les féliciter officiellement. C'est donc une fin ouverte.