

L'aventure sur le Disque



Pour répéter la règle d'or : le Disque-Monde est un endroit où se tiennent des histoires. Toutes sortes d'histoires, pas seulement des comédies. Des choses tragiques et dramatiques s'y produisent aussi. Si quelqu'un le voulait, on pourrait utiliser ce cadre pour une bonne vieille partie à l'ancienne où les aventuriers et les mages font de la chasse au monstre, ou l'on pourrait imaginer une saga concernant les vampires dans les rues sombres d'Ankh-Morpork. Il n'y a aucune raison de le faire, mais qui peut vous en empêcher ? Mais allez savoir pourquoi, les mondes plats juchés sur le dos d'une tortue géante conduisent toujours à la comédie...

Devenir un aventurier sur le Disque-Monde

Vous êtes né sur le Disque-Monde ? Félicitations. Bon. Que savez-vous vraiment ? Les communications de masse sur le Disque et

les voyages rapides sont hasardeux au mieux. Un fermier des Plaines de Sto – ou un petit noble, pour ce que cela change – peut ne pas connaître grand-chose du monde au-delà de quelques kilomètres. Il a probablement entendu parler d'une grande cité appelée Ankh-Morpork et tentera de s'y rendre dès que la moisson sera rentrée et que quelques piastres seront tombées dans sa poche. Mais il est peu probable qu'il dispose d'une carte de la ville ou d'un guide des restaurants bon marché, des logements propres et sains, et des boutiques d'aventuriers (en fait, si, il peut. De très bons ouvrages ont été écrits sur le sujet). Tout au plus quelqu'un peut-il savoir que l'on servait une excellente bière du côté du Marsouin Agité, il y a à peu près trente ans. Cela introduira notre brave héros aux délices d'Ankh-Morpork et aux rixes de taverne.

Un natif de la cité n'est pas nécessairement mieux informé. Il saura sans doute comment se comporter en rue et sera un ami précieux pour notre fermier, mais il ne connaîtra pas chaque venelle et chaque porte de derrière. En fait, personne ne connaît toutes les petites rues d'Ankh-Morpork. Elles ont tendance à changer de place lorsqu'on les reporte sur une carte. S'il n'est pas un mage, il y a peu de chances qu'il n'ait jamais pénétré l'enceinte de l'Université Invisible et s'il est un mage, il ne saura probablement pas grand-chose de la métropole qui l'entoure sauf les tavernes les plus proches.

D'un autre côté, le Disque est le terreau des racontars et des rumeurs. La communication s'améliore sans cesse et les gens commencent à réaliser leur intérêt dans la vente d'informations à autrui. Et certaines seront même exactes. Les gens entendent parler de pays lointains et même si ces histoires sont mêlées d'exagération, de xénophobie et de simplification, un habitant de la cité ne considère pas l'idée des nomades klatchiens ou des sorcières vaudou comme une hérésie. Connaissant l'opportunisme et la curiosité des personnages basiques, ils devraient même trouver la chose intéressante.

Les personnages aventureux doivent chérir leur opportunisme. Qu'ils en fassent ce qu'ils veulent.

En tant qu'habitant du Disque-Monde, vous êtes déjà au beau milieu de dieux revanchards,

de politiciens comploteurs, de monstruosités extra-dimensionnelles et l'odeur tentatrice des pâtés de monsieur Planteur.
Amusez-vous bien.

C'est pour rire

Chacun connaît l'expression qui dit que mourir est facile mais que la comédie est dure. En fait, les gens y regardent à deux fois avant de le dire, à Ankh-Morpork. La Guilde des Fous craint fort que l'on ne tente de le prouver sur ses membres et a passé un accord avec la Guilde des Assassins pour que l'on supprime cette expression du vocabulaire.

Quoiqu'il en soit et fort heureusement, dans un jeu de rôle, ce n'est vrai que littéralement pour les personnages. Mais les règles du jeu parlent plus souvent de points de Vitalité négatifs que de rire.

La comédie prend bien des formes – il y a bien des façons de sourire – mais au risque de paraître négatif, il y a certaines choses avec lesquelles il vaut mieux ne pas rire sur le Disque.

En premier lieu, il ne faut pas abuser des calembours. Il y a quelques jeux de mots dans les Annales et quelques noms idiots, mais pas d'humour grinçant et perpétuel à ce propos (sauf dans l'héraldique du Disque-Monde, mais elle est tenue par des gens brillants sans beaucoup d'humour). En fait, rien n'existe seulement pour le calembour.

Ensuite, soyez économe en matière de bouffonnerie. Les romans ont leur lot de comédie physique – dont une bonne part est savamment chorégraphiée, mais la violence est aussi sérieuse que partout ailleurs. Lorsque l'on est blessé, ça fait mal. C'est une bonne raison pour utiliser un système de jeu de rôle classique et non pas un système prévu pour la comédie.

Alors, de quoi peut être faite la comédie du Disque-Monde ? Comme le démontrent les Annales : de beaucoup de choses. Et parfois de plusieurs choses ensemble.

La Mort et les taxes

Il est tout d'abord possible de diriger des parties dans le domaine « sang et tripes » en gardant un œil sur la comédie. De telles histoires peuvent comporter des éléments tout à fait sérieux comme le mystère ou l'horreur.

La plupart des histoires du Disque sont des histoires normales, et certaines peuvent sembler sérieuses si on les résume en une seule phrase. « Au Guet ! » est l'histoire d'une bande de gardes municipaux défendant leur cité contre un monstre, « Nobliaux Et Sorcières » parle de l'invasion du monde par une race extra-dimensionnelle, certaines histoires donnent lieu à des enquêtes de détectives, même si ces détectives sont assez cyniques au regard des déductions dans le plus pur style « Sherlock Holmes ». « Le Guet Des Orfèvres », « Mascarade » et « Pieds D'Argile » sont toutes des histoires de meurtre, « Les Petits Dieux » est un drame à propos des religions et de la guerre. Il est donc préférable de construire une aventure du Disque-Monde comme dans tout autre jeu de rôle fantastique, et d'y intégrer la comédie par après.

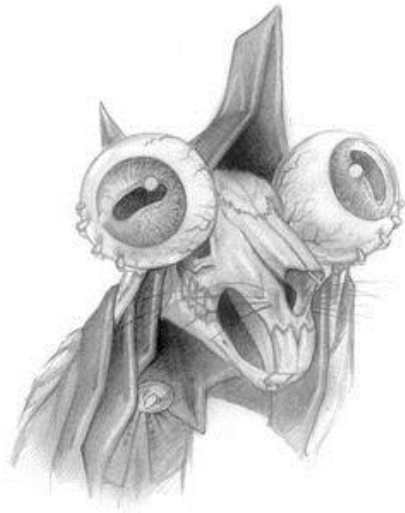


Le Picaresque

Toutefois, si un groupe souhaite profiter du côté comique de ce monde, il peut se contenter de visiter le Disque et de rencontrer des gens et des situations étranges. Il faut, pour que ce genre d'histoires se suffise à lui-même, que les personnages soient aussi

comiques que le monde qu'ils visitent. Les critiques appellent cela le picaresque.

Le problème de cette approche du monde est que, en finalité, les personnages se lasseront de ne faire que du tourisme. Deux solutions se profilent : soit chaque rencontre devient une petite aventure en soi, soit il faut donner un but à ce voyage, comme dans « La Huitième Couleur ».



La quête confuse

Cette version plus terre à terre du picaresque peut devenir une quête sur le modèle classique de l'heroic fantasy. Voir « Le Huitième Sortilège » pour un aperçu de la manière dont une aventure peut prendre forme à partir d'un simple voyage, « Sourcellerie » pour une expédition d'envergure, « Eric » pour une quête magique à travers le temps et l'espace et « Mécomptes De Fées » pour une quête menant à une aventure urbaine.

Le problème avec les quêtes dans le jeu est de maintenir les personnages sur le bon chemin. Ceux-ci ont la fâcheuse habitude d'aller fouiner dans les bas-côtés, de tenter la Mort et de trouver les quêtes secondaires plus intéressantes que la principale. Il faut ensuite décider de ce que l'on fait une fois l'intrigue démêlée. Les quêtes sont donc conseillées pour les groupes de personnages n'ayant pas peur de prendre des coups et de terminer l'aventure à un point précis. Il est également possible de développer une petite quête en une campagne majeure. Les quêtes comiques

sont souvent différenciées par leur degré de confusion et de mauvaise volonté de la part des protagonistes (signifiant qu'elles nécessitent les bons personnages-joueurs) et le caractère étrange des personnes rencontrées, d'une manière picaresque. Elles sont destinées à des joueurs acceptant de se jeter à l'aveugle dans une situation pour en apprécier l'ambiance.

Comédie sociale

Une comédie intelligente classique est une comédie de manières, ou une comédie traitant de personnalités réalistes agissant de manière compliquée (une farce, dit-on, est une tragédie jouée à 120 tours/minute. La tragédie ne parle quant à elle que de gens qui ne savent pas s'entendre les uns avec les autres). C'est un thème récurrent des histoires du Disque-Monde, malgré le caractère fantastique du décor. Chacun a un peu de cela en soi et toute aventure se déroulant à Ankh-Morpork traitera invariablement de la complexité de ses relations sociales. « Le Guet des Orfèvres » et « Mascarade » en sont d'excellents exemples.

Ce genre d'aventures peut être exigeant lors d'un jeu de rôle car les personnages sont joués à la volée, ce qui rend leurs relations durables difficiles à gérer, mais un bon groupe de joueurs peut s'en tirer honorablement. L'un des thèmes favoris de la comédie sociale est l'élévation sociale, et les personnages sont toujours enclins à progresser dans le monde. Transformer leur désir de progresser au cours d'un combat en celui de gravir les échelons de la société peut être divertissant.

Les sitcoms

Plutôt comme à la télé que comme dans les romans. Les sitcoms sont une sorte de comédie sociale de bas étage. Ils commencent avec une situation simple « une famille avec trois enfants vivant en province », « une bande de yuppies partageant un appartement », « une mère stricte travaillant dans les médias, une fille parfaite, un petit ami dégénéré ». A partir de cela, les créateurs pondent une nouvelle intrigue par épisode, parce que l'audience se

familiarise avec les personnages. Il est facile de trouver une nouvelle histoire à chaque fois.

Cela peut constituer un bon modèle pour les aventures dans le Disque-Monde. Le maître du jeu doit décider d'un thème avec les joueurs, qui créent ensuite des personnages pour s'y relier.

Pour que les joueurs réalisent leur impact sur le monde, il faut bien définir la situation de départ et les perspectives d'avenir sur le long terme. Voir ci-dessous pour quelques idées de campagnes dans cette catégorie.



Idées de campagnes « sitcom »

Le groupe peut être un groupe de sages-femmes rurales. Peut-être avaient-elles le même mentor qui a pris rendez-vous avec la Mort dans le premier épisode et qu'elles doivent donc se partager la propriété et les responsabilités, établir leur crédibilité auprès des paysans et aussi nettoyer les caves de la maison, qui sont beaucoup plus larges que la chaumière elle-même.

Les personnages peuvent être autre chose que des sorcières : des alliés paysans ou des prêtres locaux.

Le Guet Municipal d'Ankh-Morpork est amplement décrit dans les Annales, et ses succès récents sont arrivés aux oreilles de cités voisines dans les Plaines de Sto. L'une d'elle décide de faire de même et de reformer son

Guét. Cela représente une occasion en or pour les personnages ayant de bonnes capacités de combat. Les autres personnages comprennent des mages en quête d'argent de poche et des contacts de rue. Bien entendu, certaines personnes en ville peuvent voir ce projet d'un mauvais œil...

Là-haut, dans les Monts du Bélier, fut édifié un château semblable par sa taille et sa complexité à celui de Lancre. Ce château vient en fait d'émerger d'un sommeil long de cent ans pour découvrir que le monde alentour avait changé et que le petit village en contrebas est abandonné depuis longtemps. Les personnages sont les nobles propriétaires, les gardes du palais ou les serviteurs ou peut-être un voyageur ou un mage qui aurait brisé l'ensorcellement. Ils doivent reprendre contact avec le monde et repeupler le village et peut-être se reconstituer un trésor pour survivre.

Tous les mages ne vivent pas à l'Université Invisible. Et tous ceux qui le font sont parfois jetés à la rue suite à une algarade avec le Bibliothécaire. Peut-être un groupe de ces mages peut-il décider de fonder son propre collège, dans la campagne ou une autre ville moins ordonnée ?

Il existe aussi de vastes régions du Disque-Monde à ne pas encore avoir été explorées. Moins du tiers des terres (et qui sait ce qui se trouve au fond des mers) a été couvert dans les Annales et à l'extérieur d'Ankh-Morpork et de Lancre, même ces terres ont été traversées plutôt que visitées. Il peut y avoir n'importe quoi là-dehors.

La parodie

La parodie est un style de comédie facile, efficace mais pas toujours très subtil, merveilleux à petites doses mais fatiguant en masse. Bien entendu, le Disque-Monde est lui-même une sorte de parodie du genre fantastique, mais il y a là bien d'autres choses aussi. Des éléments individuels ou certaines intrigues sont des parodies ; les mages et les nains sont des parodies de leur équivalent dans les autres mondes et « Trois Soeurcières » est une parodie des pièces de Shakespeare (avec une vraie troupe de théâtre shakespearien dans les premiers rôles).

« Mascarade » est construit sur une parodie du Fantôme de l'Opéra alors que « Les Zinzins D'Olive-Oued » et « Accros Du Roc » parodient l'industrie du cinéma et celle de la musique dans notre propre monde.

Il est difficile de bâtir des intrigues complètes sur la parodie dans un jeu de rôle, parce que les joueurs veulent prendre le contrôle dans chaque partie et qu'il est délicat de leur faire suivre un itinéraire tracé qu'ils peuvent prédire ou qu'ils ne comprendront tout simplement pas. On peut toutefois larguer des éléments individuels à gauche et à droite dans une partie, comme dans « Trois Soeurcières » ou dans « Nobliaux Et Sorcières ».

Il serait également logique de parodier la vieille tradition du jeu de rôle (et « La Huitième Couleur » reprend pas mal de références au jeu de rôle). Il serait amusant de lancer un groupe totalement burlesque dans l'exploration d'un donjon, ou un équipage de navire marchand qui accepte les missions les plus étranges dans les tavernes d'un vieux port...

La satire

La satire n'est pas la même chose que la parodie. Elle est nettement plus subtile et plus complexe. La parodie est une imitation comique. La satire est (plus ou moins) une façon comique de commenter les manières d'autrui.

Une grande part de la satire est politique ou de tout domaine abondamment commenté dans les journaux, mais ce n'est pas courant dans les Annales. Toutes choses égales par ailleurs, ce genre n'est pas longtemps d'actualité et se périme rapidement. Quelques satires traitent cependant d'éléments sociaux. « La Huitième Fille » est une histoire traitant du sexisme (et une sorte de réponse aux histoires d'Ursula Le Guin « Earthsea »), alors que « Pyramides » concerne les sociétés dirigées par la tradition et que « Les Petits Dieux » parle de la foi religieuse. « Mascarade » parodie surtout l'opéra, mais évoque aussi quelques éléments satiriques à propos de l'art et de son public.

Une intrigue peut contenir autant d'éléments de satire que le maître du jeu peut en intégrer. Par exemple, une campagne peut être

totallement dédiée à une satire sociale, ou politique si les joueurs suivent. Le concept des personnages peut lui aussi être satirique, comme dans le cas d'un humain de six pieds qui exige qu'on le considère comme un nain, ou un mage incapable d'user de la moindre magie...



A garder à l'esprit...

Lorsque l'on dirige une aventure dans le Disque-Monde, il existe quelques lois qu'il vaut mieux garder en tête.

Premier concept important : « **Rien n'est jamais totalement connu.** » Même après vingt livres, des cartes et des personnages en porcelaine assortis, il existe des aspects du monde, de la vie ou des personnages qui posent toujours question. Cela ennue certaines personnes. Il est possible, par exemple, que la Mort ne soit qu'un subordonné du Grand Attracteur en personne, Azraël. Ou peut-être que chaque Mort est un indépendant travaillant comme responsable local pour lui. Il n'est pas donné aux mortels de connaître ce genre de choses, mais ils s'en inquiètent souvent. Il est certain, bien entendu, que les réponses ne changeraient probablement rien à la vie des mortels.

Dans un autre registre, personne ne peut dire de quelles armes et armures les membres du

Guet d'Ankh-Morpork disposent. Cela peut-être du clinquant lors d'une mission et du matériel rouillé la suivante. Tout ce qu'on peut dire avec certitude, c'est que les agents porteront quelque chose de plus ou moins défensif et quelque chose de plus ou moins offensif. Peut-être les armes des aventuriers passeront-elles à travers, et peut-être pas.

Et bien entendu, il y a ces amoureux de l'ethnologie qui veulent en savoir plus à propos des elfes et des nains, et du numéro atomique de l'octefer. La curiosité est parfois un vilain défaut. Mais sur le Disque-Monde comme dans le nôtre, chercher une réponse ne signifie pas qu'on la trouve, ni même qu'il en existe une.

Second concept important : « **Tout n'est pas drôle** ». Bien entendu, l'humour est une règle essentielle du Disque-Monde. Et cet humour peut parfois être littéralement mortel. Mais les choses qui se produisent pendant les histoires – complots magiques, intrigues de palais, les batailles, les sièges, les guerres – sont comparables à ce qui se produit partout ailleurs dans un contexte fantastique, simplement sont-elles enrobées dans le champ magique particulier de ce monde. Les gens qui tentent de repousser un énorme dragon alors que celui-ci les menace eux et Ankh-Morpork sont vraiment effrayés par le dragon et ne trouvent pas que leur situation prête à rire, même si leur plan pour l'arrêter consiste à calculer si leurs chances équivalent bien à une sur un million.

Et si la Mort du Disque-Monde est probablement celle que l'on souhaiterait avoir pour notre propre monde, cela reste la Mort et elle reste aussi effrayante et fatale que ce que sa fonction indique.

Parfois bien sûr, tout se passe bien et l'on peut passer un bon moment. Mais gardez à l'esprit que le comique de situation dans le Disque provient souvent du fait que les personnages réagissent de manière beaucoup plus réaliste à une situation périlleuse que n'importe quel héros de fantasy.

Quelques scénarios

Le blog www.jdra.eklablog.net contient quelques scénarios rédigés pour les versions

précédentes des règles, mais vous ne devriez avoir aucun mal à les adapter à cette nouvelle version – il vous suffira de travailler un peu sur les profils chiffrés des adversaires. Voici un bref résumé des scénarios existants.

Dans « **Le plus beau musée du Disque-Monde** », Ulysse de la Fontecosse, un riche explorateur de retour à Ankh-Morpork, veut ouvrir le premier musée ethnique du Disque. Pour cela, il lui manque quelques objets représentatifs de certaines cultures et il va engager les personnages pour les lui procurer. Tous les objets se trouvent à Ankh-Morpork, mais encore faut-il le savoir...

« **Il y a quelque-chose qui sent l'œuf pourri du côté de Moisy-les-Bains** » met les personnages en contact avec deux milieux dangereux : les alchimistes et la pègre, le tout dans le cadre balnéaire d'un petit village côtier. En récompense d'un acte de bravoure, les héros se voient proposer un séjour dans une petite maison à la mer. Mais une étrange brume odorante recouvre les flots juste au large du village, ce qui risque de leur gâcher leur séjour. A moins qu'ils n'en trouvent l'origine...

Dans « **Une nuit à Hante-Morpork** », les personnages seront engagés pour nettoyer les caves d'une riche demeure de la plus grande cité du Disque, infestée de rats. Mais en réalité, le manoir familial cache d'autres dangers en cette nuit du Porcher. Et La Mort rôde...

« **Super-Morpork** » est une parodie des histoires de super-héros. Un justicier masqué n'accepte pas la loi sur le crime désorganisé à Ankh-Morpork et arrête tous les bandits grâce à une panoplie de gadgets. Las, les personnages sont ici des agents du Guet et ils doivent mettre un terme aux activités du justicier en protégeant les bandits dans l'exercice de leurs fonctions.