

## **Une nuit à Hante-Morpork...** *(Un scénario pour les Annales du Disque-Monde par Genseric Delpature).*

### **Synopsis**

Ankh-Morpork compte un grand nombre de maisons hantées. Le contraire eut été étonnant. La plupart le sont par des fantômes ou des enfants facétieux. Mais l'une d'elles, le vieux manoir des Ridicci, l'est plus encore que les autres. Alors qu'approche la nuit du Porcher et que les rues de la grande cité sont décorées avec dégoût par la Guilde des Marchands et que la Guilde des Voleurs fait ses dernières emplettes avant les fêtes, Vertueux Ridicci, le jeune héritier de la famille, compte reprendre possession du manoir ancestral, inoccupé depuis des générations. Lors de sa première (et dernière) visite au manoir, il a été surpris par des bruits provenant de la cave et il déteste les rats. Persuadé qu'il s'agit bien de rongeurs (à Ankh-Morpork, certains rongeurs font vraiment peur), il fait appel à une équipe de dératisation (les personnages, qui l'eut cru ?) pour nettoyer l'endroit avant que les invités n'arrivent pour y passer la nuit du Porcher...

### **La famille Ridicci**

L'une des familles nobles de la cité les moins exposées ces dernières années, la famille Ridicci a eu son heure de gloire lorsqu'un cousin éloigné est monté sur le trône d'Ankh-Morpork, à l'époque où l'on comptait encore des rois (même plusieurs dizaines par semaine). Aujourd'hui, la famille se résume à peau de chagrin : une vieille dame aveugle et muette hébergée dans un asile bourgeois

(même si elle a conservé toute sa raison), Agatha, et un jeune dandy du nom de Vertueux Ridicci. Celui-ci est plutôt efféminé et ne se soucie pas de sa descendance. Aussi, les personnages désireux de progresser dans la hiérarchie sociale de la ville peuvent peut-être en tirer parti. La fortune des Ridicci s'épuise chaque jour un peu plus, car Vertueux aime les fêtes et les excentricités. Il doit bien rester quelques dizaines de milliers de piastres, mais au rythme où le jeune noble les dépense, cela ne représente qu'une ou deux années supplémentaires... D'autant plus que la fête organisée au manoir va coûter fort cher à Vertueux.

### **La hantise du manoir**

Le manoir des Ridicci est construit sur une zone de Très Haute Mana qui a pour effet de tromper les sabliers de la Mort. Aussi, toutes les personnes mortes dans le manoir continuent-elles à hanter les lieux sous la forme de fantômes, dans l'attente du passage du cavalier noir. Bien entendu, celui-ci ne sera pas dupe longtemps et interviendra d'ailleurs à minuit, lors de la nuit du Porcher (qui lui rappelle toujours d'étranges souvenirs...). Mais en attendant, les âmes défuntes vont semer un sacré bordel (excusez l'expression) dans le manoir, au grand dam des personnages et de Vertueux Ridicci (ainsi que de ses invités).

### **Mise en place**

Idéalement, ce scénario se déroulera à la suite de « Le plus beau musée du Disque-Monde », du même auteur (hé hé). Les personnages auront eu l'occasion de rencontrer du beau monde lors de la

soirée inaugurale du musée et de se faire des amis. On peut donc considérer que c'est là que Vertueux Ridicci a rencontré la petite troupe des pjs et a fait appel à eux. Il se peut aussi qu'il passe une annonce dans les auberges et tavernes de la ville. Les services de dératisation sont nombreux à Ankh-Morpork, mais ils ne se sont curieusement pas rassemblés en guilde comme tant d'autres. Probablement à cause de la célèbre histoire du joueur de pipeau (un type qui s'était présenté à la suite d'une invasion de rats et s'était dit capable d'attirer à sa suite les rongeurs au son de son pipeau. On ne sut que plus tard et après l'avoir grassement payé, que les rats étaient dressés). Vertueux n'est pas avare en ce qui concerne l'assouvissement de ses plaisirs personnels, mais il rechigne à payer le petit personnel. Aussi ne sera-t-il pas vraiment naturel pour lui de proposer une rémunération aux personnages. Si ceux-ci insistent, il acceptera de les inviter à la fête qu'il donnera au manoir, et s'ils se montrent convaincants, il consentira au sacrifice de cinq piastres par personne (à la base, il ne s'agit que d'une chasse au rat).

En bref, les personnages sont contactés par Vertueux ou répondent à une annonce, et le jeune noble leur présentera les choses à sa manière :

*« Bonjour, mes braves. Oh, je sais que nos conditions sont nettement différentes, mais je vous en prie, ne soyez pas timides. Je tenterai de m'abaisser à votre niveau... Pardon, je manque à tous mes devoirs. J'espère ne pas vous avoir offensés ? Voilà voilà ! Figurez-vous que j'ai hérité de mes chers parents d'un superbe manoir ancien ici-même à Ankh-Morpork. Je compte d'ailleurs y organiser la nuit du porcher une superbe fête pour*

*quelques amis et moi. Ce sera magnifique ! Il y aura de la musique, des saucisses dans des petits pains, des danseurs exotiques... Un vrai régal... Seulement voilà, j'ai visité les lieux récemment et... Hum... Il semble que les caves du bâtiment soient occupées par des rats... On sait tous qu'Ankh-Morpork repose sur elle-même et sur un tas de caves qui furent autrefois des habitations, aussi, en chasser la vermine tient-il du miracle, mais si vous pouviez juste m'assurer qu'il n'y aura plus trop de ces saletés pour la nuit du Porcher, je suis prêt à vous remercier chaleureusement. »*

Vertueux donnera aux personnages l'adresse du manoir (9, rue Ettercap) ainsi que deux clés. La première ouvre le portail de la cour et la seconde la porte d'entrée. Il réclamera de voir les queues de tous les rats tués dans les caves de sa demeure. Les personnages peuvent le contacter dans sa garçonnière, un petit garni coquet en mansarde au 21, Rue du Saut.

### **La nuit du Porcher**

La nuit du Porcher est l'équivalent de notre fête de Noël. Dans l'imagerie en tous les cas. Elle célèbre une divinité hivernale du nom de Père Porcher, une sorte de gros homme barbu à la bouche armée de défenses de sanglier et au nez retroussé en forme de groin. Le bon Père Porcher vivrait dans un palais d'ossements, quelque part où il fait toujours froid. La légende veut que le Père Porcher apporte des morceaux de viande cuite, des saucisses juteuses et croustillantes aux enfants sages mais seulement un sac d'os sanglants aux méchants garnements. En ville, la fête a été récupérée par la Guilde des

Marchands qui poste des Père Porcher factices à chaque coin de rue, dans les commerces de jouets et autres.

### **La chronologie**

Le jour où les personnages sont contactés par Vertueux Ridicci est le vingt-cinquième jour du mois d'Ick, le dernier mois de l'année (la nuit du Porcher se tenant le trente, dernier jour de l'année). Vertueux n'imagine pas que la mission des personnages s'éternise. Il a demandé à quelques femmes de ménage de passer le 26 au matin et de nettoyer la demeure de fond en comble. Il lancera les invitations le 27 (tous ses invités sont d'Ankh-Morpork, inutile de se presser) et les festivités débiteront évidemment le 30 vers 18 heures.

### **Le manoir Ridicci**

Le manoir Ridicci n'est pas si grand que cela. C'est une belle bâtisse que l'on qualifierait sur notre bonne vieille terre de gothique, avec de nombreuses flèches dans sa structure, des gargouilles un peu partout (une seule vraie gargouille), des fenêtres en arc brisé, des vitraux... Tout personnage arrivant à proximité de la bâtisse et étant doué pour la magie, ou du moins sensible à la magie, observera qu'il s'agit d'une zone de Très Haute Mana très localisée, pour ainsi dire, limitée aux murs de la demeure. Le manoir n'a pas été occupé (enfin, pas occupé par des êtres vivants) depuis près de vingt-cinq ans. Aussi, l'entretien laisse-t-il à désirer. La description qui va suivre reprend tout d'abord la propriété en elle-même (jardins, bois, lac et promenade), puis chaque étage individuellement. Chaque pièce sera entièrement décrite.

### **La propriété**

La rue Ettercap n'est pas à proprement parler une belle rue. C'est une rue typique d'Ankh-Morpork aux bâtiments dont la façade se confond souvent avec le trottoir et où le trottoir se confond souvent avec la rue. Les pavés sont inégaux et glissants par temps de pluie. La neige donne cependant aux lieux une allure de contes de fées. Le manoir est sis au numéro 9, au beau milieu d'un terrain boisé, chose rare à Ankh-Morpork, qui dénote fortement avec la rue en elle-même. Une épaisse grille métallique hérissée de pointes entoure le parc enneigé. Un portail est fermé par un lourd cadenas (clé). Un sentier dans lequel des traces de pas (celles de Vertueux) vont et viennent mène jusqu'au perron du manoir en lui-même. A gauche du sentier, un petit espace boisé se dessine, dans lequel on aperçoit quelques statues de chérubins ou d'animaux. A droite, c'est un lac à l'eau noire et opaque, contrastant particulièrement avec la couche neigeuse. Derrière le manoir, le sentier est caché sous la neige mais serpente sauvagement de-ci, de-là.

### **Le bois**

N'importe comment, il suffit de vous parler de maisons hantées et de statues dans un parc pour que vous vous mettiez à vouloir animer les dites statues. Et bien non, elles ne bougeront pas. Mais libre à vous de faire croire à vos joueurs qu'elles le peuvent. N'oublions pas que la zone de Très Haute Mana s'arrête distinctement aux murs du manoir et que ce qui se trouve à l'extérieur n'en subit pas

l'influence. Par contre, il est possible de confondre une statue avec une gargouille dans l'attente d'un pigeon. Ça fait toujours son petit effet. D'autant plus que les gargouilles sont plus causantes et mobiles que d'habitude : ce sont des trolls et les trolls vivent mieux par grand froid. Les arbres ne sont pas plus animés que les statues, mais qu'y a-t-il de plus effrayant qu'un arbre en hiver et en pleine nuit ? A vous de persuader les personnages que la branche tordue est un bras capable de les renverser...

### **Le lac**

Le lac non plus n'est pas magique. Il ne cache pas de monstre redoutable, mais seulement une petite statue en son centre, élevée sur une sorte d'îlot artificiel. Elle représente un démon aux ailes repliées comme un manteau, qui doit théoriquement cracher de l'eau par la bouche comme une fontaine. Le mécanisme de mise en route de celle-ci se trouve dans les caves du manoir. Le lac est peu profond (un mètre et demi en son point le plus profond). Il ne fait pas encore assez froid que pour en geler l'eau, mais y prendre un bain n'est pas conseillé pour autant.

### **La promenade**

Il est difficile de discerner le sentier tortueux sous la couche neigeuse, mais si les personnages le veulent, ils peuvent toujours passer leur temps à le débayer. Le motif biscornu ne représente rien de spécial, même si les joueurs les plus retors risquent d'en être persuadés.

### **Le manoir**

Le manoir, vu de l'extérieur, est une demeure cossue mais moins que ce à quoi on pouvait s'attendre. Il s'agit d'un bloc principal s'élevant sur deux étages et agrémenté d'une tour circulaire en coin et d'une sorte d'appendice plus étroit sur le côté, ne comptant qu'un seul étage. Le tout avoisine les vingt mètres de long sur dix de large. Une porte donne au nord-ouest, sur le sentier principal du parc qui mène à la grille, une autre également orientée s'ouvre dans l'appendice. Deux portes identiques ont été percées au sud-est, en face.

La première fois que les personnages se présenteront au manoir, lisez-leur ce qui suit une fois qu'ils se trouvent en face.

*Dans la bonne ville d'Ankh-Morpork, vous avez déjà eu l'occasion de constater que le génie architectural n'était pas un vain mot. Car faire tenir autant de styles différents et parfois mutuellement exclusifs sur une même façade a forcément quelque chose de génial. Le manoir Ridicci n'échappe pas vraiment à la règle, mais c'en est un peu l'inverse. Il n'appartient qu'à un seul style, mais il semble que l'on ait tenté d'y inclure toutes les caractéristiques de ce même style sur chaque mètre carré de surface murale. Il n'est pas un relief, une encoignure, un balcon, une voûte, une percée ou un faîte qui ne soit travaillé à l'excès, surchargé de détails. Là, un bas relief, là, une scène, là encore une tête grimaçante. Les fenêtres elles-mêmes semblent travaillées. Certaines le sont vraiment, car il s'agit de vitraux, mais la lumière n'est pas assez bonne pour que vous puissiez en distinguer les motifs. D'autres semblent insérées à dessein à un endroit précis, comme pour soutenir une sculpture ou simuler un visage menaçant.*

*Alors que vous observez tout ceci, il vous semble que le silence a pris possession du parc et de la rue Ettercap. Vous vous retournez, pour vous assurer qu'Ankh-Morpork est toujours là, rassurante, derrière vous.*

A ce moment, un test en Observation est nécessaire. Tous les personnages qui le réussissent auront le regard attiré par l'un des rideaux de l'étage, légèrement plissé en son milieu comme si on le tenait écarté pour voir ce qui se passait dehors...

### **Rez-de-chaussée**

#### **Salon**

La porte principale s'ouvre sur une pièce de huit mètres sur quatre, avec une arche au milieu du mur opposé orientée vers le sud-est. Il s'agit à la fois d'un petit salon et du hall d'entrée. Quelques meubles sont entassés dans un coin et une épaisse couche de poussière recouvre le tout. Au sol, des traces de pas (celles de Vertueux) vont et viennent à travers l'arche. Les meubles entreposés sont : six chaises basses, une petite table, une commode, un porte-manteau en forme de créature tentaculaire et une armoire.

#### **Séjour**

Cette pièce est particulièrement vaste, comptant près de dix mètres de longueur pour huit de largeur. Les traces de pas (de Vertueux) tournent autour d'une petite table centrale et repartent vers le salon. Une porte se découpe dans le mur sud-est, donnant sur le sentier de la promenade, dehors. Un feu ouvert est encastré dans le mur sud-ouest, à côté d'une porte, plus au nord. L'âtre n'a visiblement plus connu de feu depuis une

éternité. Sur le dessus de la cheminée se tiennent deux coupes de fer sous un portrait de vieille dame sévère. Un nom est gravé dans le cadre : Dame Copula Ridicci.

*Le portrait est hanté par l'esprit de Dame Copula Ridicci, une dame aux mœurs légères morte dans l'âtre de la cheminée.*

Dans le coin nord de la pièce, une deuxième arche donne accès à la tour, majoritairement occupée par un escalier en colimaçons. Le mobilier du séjour se compose d'une table basse, de deux gros divans et d'un volumineux fauteuil de cuir. Des toiles d'araignées pendant un peu partout dans la pièce, véritables attrapes-poussières surchargés.

#### **La cuisine**

Cette pièce carrée de huit mètres sur huit compose la majeure partie de l'aile est du bâtiment. Un gros poêle au charbon avec taques de cuisson intégrées repose contre le mur est. Des plans de travail chargent les autres murs sauf sous la fenêtre orientée plein nord et celle orientée plein sud. Une petite porte de bois massif perce le mur sud-ouest. Une table lourde à la surface cousue de coups (traces laissées par les hachoirs) constitue le seul mobilier de l'endroit, si ce n'est deux tabourets, glissés dessous. Au dessus des plans de travail, des armoires murales contiennent une vaisselle ancienne, sale et sans plus guère de valeur, à part peut-être quelques assiettes (une trentaine de piastres au total).

*La cuisine est hantée par l'esprit de Gentille Montdepiété, la bonne. Gentille a été découpée en morceaux sur la table de la cuisine par Vaillant Ridicci, un jeune homme à la raison déficiente et à l'appétit impressionnant.*

### **Le rebus**

Il s'agit d'un débarras qui, à l'époque de l'occupation de la maison, était probablement la pièce la moins entretenue. Des caisses sont empilées dans la poussière et les toiles d'araignées derrière des meubles cassés et des miroirs brisés. C'est finalement la pièce la mieux conservée... Et la moins hantée...

### **La verrière**

Autrefois, il devait s'agir d'un somptueux jardin d'hiver, fleuri et agréable, dont la vue donne sur le bois. Aujourd'hui, il ne s'agit plus que d'une pièce froide aux carreaux fendus et dans laquelle plus rien ne pousse depuis belle lurette. Les bacs de terreau sont vides ou renversés sur le sol, des flaques d'eau occupent le sol par endroits.

### **La tour**

La tour est le seul élément commun aux différents étages. Son escalier en colimaçon relie la cave au deuxième étage en passant par le rez-de-chaussée et le premier étage. L'escalier est sûr, car en pierre, même s'il peut être glissant une fois mouillé. A chaque étage, une arche livre le passage.

*Les escaliers sont hantés par l'esprit d'Adroit Ridicci, qui comme son prénom ne l'indique pas, était le pire maladroit d'Ankh-Morpork. Il s'est tué à l'âge de dix-huit ans en tombant dans les escaliers.*

### **Le premier étage**

#### **Le bureau**

La pièce est encore aménagée à la manière d'un bureau notarial classique : des armoires couvrent toute la surface murale, un bureau en bois massif occupe

le centre de la pièce et on trouve un petit tabouret d'un côté, un épais fauteuil de cuir de l'autre. Le fauteuil est bien entendu abîmé en de nombreux endroits. Les armoires ne contiennent rien d'exceptionnel, des archives de famille, des actes notariés, des rapports comptables... Il est toutefois possible d'y relever plusieurs des noms des anciens occupants, ainsi que ceux des fantômes, bien entendu. On peut peut-être même trouver l'acte de décès de certains d'entre eux.

*Le bureau est hanté par l'esprit de Constant Ridicci, un ancien patriarche de la famille, qui s'est donné la mort à coups de marteau après avoir découvert la liaison de sa femme, Martine, avec le chien du jardinier (en fait un loup-garou et le jardinier lui-même, mais il n'en savait rien).*

#### **La bibliothèque**

De grandes étagères occupent l'essentiel de l'espace dans cette pièce, mais il ne reste que très peu de livres sur les rayonnages. Soit quelqu'un est passé les prendre, soit le dernier habitant les a emmenés à son départ. Il n'y a aucune trace de mouvement dans la poussière. Il ne reste que dix livres, dont la plupart, traitant d'héraldique ou de cuisine, sont sans intérêt. L'un d'eux peut toutefois intéresser les personnages. Il s'agit d'un livre vierge dont se servent certains fantômes pour communiquer. Il s'appelle « *Dialogues D'Outre-Tombe A L'Usage Des Revenants* ».

#### **La chambre 1**

Une petite pièce carrée contenant pour seul mobilier un sommier de bois et une petite armoire.

## **La chambre 2**

Idem

## **La chambre 3**

Idem, mais celle-ci compte en plus une table où se trouve un vieux chandelier. Ses bougies sont encore utilisables.

*Cette chambre est hantée par l'esprit du jardinier lycanthrope, Marcel Jouvigny. Il fut tué par Constant Ridicci avant que celui-ci ne se donne la mort dans le bureau.*

## **La chambre 4**

Cf. chambres 1 et 2.

## **La salle de bains**

Une pièce entièrement carrelée où se trouve une vieille baignoire de cuivre, presque complètement oxydée. Un coffre contient des essuie-mains et un peignoir moisis.

## **Le casino**

Appelée pompeusement le casino, cette pièce est en réalité une salle de jeu. Une table de roulette et tous ses pions est la seule chose en bon état. Un jeu de fléchettes aux fléchettes cassées et à la cible moisie et un plateau d'échec aux pions brisés constituent les deux autres activités ancestrales. Une petite porte donne sur une surface en extérieure, une sorte de balcon.

*Le casino est hanté par Edgar Lombasle, ancien majordome des Ridicci qui jouait sa solde au jeu, dans les casinos d'Ankh-Morpork. Il est mort le jour où ses créanciers l'ont suivi jusqu'au manoir.*

## **Le second étage**

### **Chambre**

Il s'agit de la chambre qui était autrefois réservée aux domestiques. On y trouve de nombreux meubles entreposés là dans divers états de pourrissement. Une petite porte mène à la salle d'aisance des domestiques.

### **Salle d'aisance**

Cette pièce servait à la fois de salle de bains, de salle d'aisance et de salle de loisirs pour les domestiques (un majordome et une ou deux servantes, selon les époques).

### **Le grenier**

Dans cette pièce sont entreposées des caisses remplies de vieilleries sans grand intérêt mais aussi quelques trésors artistiques comme des tableaux, des objets d'art et quelques bijoux (un total de mille piastres).

*Dans le grenier fut tué Nestor Villequin, un ancien membre de la Guilde des Voleurs, mort dans l'exercice de ses fonctions.*

### **Les caves**

Les caves du manoir sont accessibles via la tour, et sont divisées en deux grandes salles. La première est plus ou moins vide, avec quelques caisses par-ci, par-là. Le sol dallé, couvert de poussière, permet de voir qu'en effet, quelques rats ont déambulé dans le coin ces derniers temps. La seconde partie est nettement plus chargée : caisses, tonneaux, meubles, cela en plus d'une absence totale d'éclairage (il faut prévoir des torches, lanternes ou d'autres moyens).

Un passage secret très difficile à découvrir mène vers un tunnel. Les

personnages sont là pour découvrir les rats qui agacent leur employeur, aussi passeront-ils sûrement un certain temps à chasser les rongeurs. Il y a à peu près dix rats cachés dans la cave (surtout la deuxième partie) et ils peuvent aller et venir par le passage secret (dissimulé derrière des caisses lourdes mais percé d'un petit trou au niveau du sol).

Les rats ne devraient pas poser trop de problèmes aux personnages, et le combat singulier ne devrait même pas donner lieu à trop de tests, sauf si vous estimez que c'est nécessaire. Il peut être intéressant de voir comment nos héros vont mener leur traque. Arrangez-vous toutefois pour qu'ils soient conscients qu'il en reste tant qu'il n'ont pas attrapé les dix rongeurs (grattements, passages furtifs, couinements ...).

### **Le tunnel**

En remontant vers le nord puis le nord-est, le passage est relié à l'ancien réseau des égouts d'Ankh-Morpork, autant dire un dédale malsain de couloirs et de travées au sol limoneux et vaseux plus ou moins régulièrement envahi par l'Ankh. Il n'est généralement connu que des seuls membres de la Guilde des Assassins, de quelques bandes de pillards et bien entendu du Patricien lui-même. Au sud-ouest, le tunnel bifurque vers l'ouest puis remonte un peu vers le nord pour aboutir au bout de cette boucle à la crypte des Ridicci. C'est là que les corps des sept défunts sont enterrés, ainsi que ceux des membres de la famille qui ne sont pas morts dans le manoir (il y a un total de vingt-deux tombeaux). Dans la crypte se trouve Hubert Ridicci, un zombie qui s'est un jour réveillé dans un caveau, s'est relevé et a tenté de trouver une issue à la

crypte. N'ayant jamais découvert le passage secret, voilà plus de cent ans qu'il déambule dans les tunnels et les égouts... Cette solitude lui a complètement rongé les neurones et il a perdu toute trace d'humanité. Il est devenu une bête sauvage prête à tout pour défendre son territoire. Il attaquera probablement les personnages à vue. Son tombeau est le seul qui soit ouvert (et vide).

**Hubert Ridicci :**

**Cor 7, Hab 4, Per 3, Esp 4, Pou 7, Cha 4  
PV 21, RM 2, BD 1, Vit 4**

**Mains Nues 9,**

**Combat 8, Mouvements 7, Furtivité 10,  
Sens 7, Relations 4, Sciences 4, Ingénierie  
3, Arts 2, Magie 4.**

### **Les fantômes du manoir**

Les esprits qui hantent le manoir sont au nombre de sept et ils sont grosso modo liés à un endroit précis du château. Ils peuvent toutefois percevoir ce qui se passe dans les autres pièces et peuvent ainsi se faire entendre plus loin (en déplaçant des objets, en tapant contre les murs, en émettant des bruits de pas...).

### **Nestor Villequin**

Nestor Villequin fut un voleur sans relief à Ankh-Morpork. Membre de la Guilde, il ne réussit jamais vraiment comme il l'avait espéré. Un beau jour, il se dit qu'il devait enfin frapper un grand coup et s'est décidé à pénétrer de nuit dans un manoir. Pour un grand coup, ce fut un grand coup. A peine avait-il escaladé le toit, ouvert la fenêtre du grenier et pénétré dans la place qu'il se prenait les pieds dans un vieux tapis, s'étalait de tout son long contre une pile de caisses

lourdes qui lui tombèrent sur le crâne, le tuant sur le coup.

*Manifestations* : Nestor est devenu un esprit frappeur, c'est à dire qu'il peut produire des sons comme s'il frappait des objets ou déplacer certaines choses par un grand effort de concentration. Lorsque quelqu'un se présente au premier étage (sous le grenier, soit dans les chambres 3, 4 et le sas), il se mettra à produire des bruits de pas. Il peut faire tomber des caisses lorsque les personnages sont au même étage que le grenier mais pas dans la pièce même, car on ne peut jamais voir ses déplacements. Il ne le fera que lorsque les personnages regardent ailleurs ou ferment les yeux. Nestor est un voleur et tentera donc de pratiquer le pickpocket spectral. Il se saisira de toute bourse, objet de valeur ou autre trop apparent sur la tenue des personnages. Si un personnage voit l'un de ses objets voler, ce dernier tombera par terre. Si Nestor parvient à les cacher à la vue des personnages, il les réunira dans une petite caisse du grenier, près de la fenêtre.

### **Edgar Lombasle**

Edgar Lombasle, majordome du manoir, a toujours été hanté par le démon du jeu. Il en est devenu un à son tour. Edgar était tellement atteint par le virus de la roulette qu'il en est devenu contagieux une fois mort. Son esprit tentera de séduire toute personne pénétrant le casino, de le contraindre à jouer de l'argent à la roulette (qui marchera toute seule) et s'amusera à freiner la roue pour qu'elle n'offre jamais la victoire aux personnages.

A chaque fois qu'un personnage entre dans la pièce, Edgar devra tester sa

capacité. Il dispose d'un score de 13 sur 20 (moins la RM de la cible) pour réussir à convaincre le personnage de tenter sa chance à la roulette. Le personnage doit alors miser au minimum une piastre, et l'enjeu est croissant (x2). A chaque partie, Edgar tentera de garder la victime sous son emprise pour un nouveau tour. Si le personnage arrive au bout de sa fortune, il fondra en larmes et tentera par tous les moyens de trouver de l'argent, quitte à s'attaquer à ses partenaires... L'effet est pervers, car à chaque fois qu'un personnage succombe à la tentation, Edgar gagne un point dans sa capacité à « ensorceler ». Pour empêcher un personnage séduit de jouer, ses amis peuvent tenter de le raisonner (Influence), mais à chaque tentative échouée, la difficulté augmente de 1 point.

### **Marcel Jouvigny**

Le jardinier de l'époque était aussi l'amant de Martine Ridicci, la femme de Constant Ridicci. La situation fut assez cocasse. Un jour, Constant a surpris sa femme au lit avec un gros chien, que l'homme avait déjà vu traîner près de la maison du jardinier. Il en déduit que son épouse était devenue zoophile mais de dépit, avant de se donner la mort, il porta un coup fatal à l'animal. Celui-ci n'était autre que le jardinier lui-même, en réalité un lycanthrope. Marcel mourut donc dans la chambre de Martine et son esprit est divisé. D'un côté, il est Marcel, le jardinier, et passe beaucoup de temps à la fenêtre à regarder la nature au dehors. De l'autre, il est un chien en cage, rendu agressif par le manque de dépense physique. Lorsqu'il est plus Marcel, l'esprit est quasiment imperceptible. Il ne

s'éveillera que si les personnages arrivent avec des fleurs, des plantes ou beaucoup de terre dans la chambre. Ils se sentiront alors entourés, aimés et l'objet de tous les regards. Lorsqu'il est l'animal, l'esprit tentera de s'attaquer aux personnages, mais il ne peut pas vraiment leur faire mal. Ils sentiront un climat d'agressivité et une odeur de bête sauvage dans la pièce. Lancez 1 dé pour déterminer quel personnage sera attaqué. Un nouveau dé déterminera l'effet suivant :

1 – 3 : le personnage ne sent rien d'autre qu'un courant d'air.

4 : le personnage ressent une vive douleur au mollet, qui ne laissera aucune trace et n'occasionne aucun dommage.

5 : le personnage ressent une vive douleur au cou et conservera une trace de morsure bleue, sans pour autant perdre de points de dommage. Un spécialiste reconnaîtra une mâchoire canine proche de celle d'un loup.

6 : le personnage a la vision d'un chien terrifiant qui lui bondit dessus pour lui mordre le cou. Il tombera en arrière sous le poids imaginaire du molosse puis la vision se dissipera, mais le personnage aura eu très peur.

Pour déterminer quel Marcel sera présent, contentez-vous de juger la manière dont les personnages entrent dans la pièce. S'ils se montrent calmes et sans arrière pensée, ce sera le jardinier. S'ils sont tonitruants, agressifs ou apeurés, ce sera le molosse.

### **Constant Ridicci**

Constant fut un homme brave et aimant, mais qui souffrait d'un gros manque de confiance en lui. Voir sa femme au lit avec un gros chien dans une position équivoque fut la goutte qui fit déborder

le vase. Il tua le chien d'un coup de sa canne-épée en argent et se suicida quelques minutes plus tard dans son bureau du premier étage. Constant fut toujours un maniaque de la propreté et ne supporte pas qu'une porte ou un tiroir reste ouvert. Son plus grand plaisir sera de tout refermer après le passage des personnages et si ceux-ci se montrent trop indiscrets, il risque même de vouloir leur coincer pieds et doigts dans les battants (tests en Acrobaties pour éviter un tel traitement).

### **Gentile Montdepiété**

Gentile fut longtemps la cuisinière de la famille Ridicci avant qu'elle ne devienne le repas de Vaillant Ridicci, le seul cannibale connu de la noblesse ankh-morporkienne. Bien entendu, Vaillant n'a pas eu l'occasion de manger tout le corps de madame Gentile, mais il avait commencé son repas lorsque la famille s'aperçut, ne voyant rien venir à table, du drame. Vaillant fut ensuite incarcéré et mourut en prison, quant à la famille de Gentile, elle reçut des chèques-repas pendant deux semaines, signés de la main même du Patricien de l'époque. Gentile est un fantôme romantique. Elle a bien eu un mari, mais celui-ci ne l'a jamais vraiment aimée, aussi tombera-t-elle amoureuse du premier personnage masculin (avec un bon niveau en Charisme) qu'elle croisera dans la cuisine. Elle se manifestera en frôlant le personnage de manière suggestive, en faisant apparaître des cœurs dans la poussière là où il passe, en tentant de l'embrasser sur la bouche... Gentile n'était pas une belle femme, mais comme les personnages ne voient pas son aspect

physique, ils peuvent s'imaginer ce qu'ils veulent.

### **Adroit Ridicci**

Adroit Ridicci est le plus jeune des fantômes du manoir. Il est mort à l'âge de dix-huit ans en tombant dans les escaliers de la tour. Comme cela arrive souvent lorsque des parents ont la mauvaise idée de donner un prénom de ce type à leur enfant, c'est le contraire qui se produit et Adroit était peut-être le pire maladroit d'Ankh-Morpork. Il s'est cassé à peu près tout ce qu'il pouvait avant l'accident fatal. Depuis, il ne cesse de se cogner contre les murs et de dévaler les escaliers tête en bas. Ces manifestations peuvent être dangereuses pour les personnages dans la mesure où lorsqu'il tombe dans les escaliers de la tour, le déplacement d'air produit par sa chute peut déstabiliser quelqu'un qui monte ou descend les marches à ce moment-là. A chaque fois que quelqu'un emprunte les escaliers de la tour, il y a 30 pour cent de chances que Adroit se manifeste et passe en trombe à travers le personnage. Un test en Acrobaties ou en Escalade est alors nécessaire. Une chute dans les escaliers occasionne 1 point de dommage à la cave, 1d4 au rez-de-chaussée, 1d6 au premier et au second.

### **Copula Ridicci**

Copula Ridicci fut une vieille dame complètement manipulée par les démons de la chair et du vice. D'une jeunesse trop prude, elle tenta de se rattraper en organisant des orgies monumentales dans le manoir. On prétend que le tout Ankh-Morpork s'y rendait. Certains pour participer, d'autres pour seulement

regarder. Bien entendu, les rumeurs à Ankh-Morpork sont souvent amplifiées plus que de raison. Peut-être un voisin avait-il simplement surpris la dame en peignant dans le salon. Le fantôme de Copula est bloqué dans un portrait de la dame, un portrait qui donne l'impression aux personnages qu'il les observe au moins autant qu'ils ne le font. Si les personnages parlent au portrait (du style : y a quelqu'un) mais pas s'ils parlent entre eux ou avec d'autres personnes, le portrait peut leur répondre d'une voix spectrale. Copula n'a pas grand chose à dire aux personnages et une fois la conversation entamée, elle tentera surtout d'en savoir plus sur le monde extérieur, ce qui a changé à Ankh-Morpork depuis sa mort. Elle peut par contre servir d'intermédiaire entre les autres esprits et les personnages, si ces derniers y songent. Elle est en effet en contact permanent avec eux. Copula se froissera cependant vite si on lui manque de respect, si on la menace ou si on refuse de lui parler de ce qu'elle veut entendre. Elle peut aussi demander de menus services aux personnages, comme aller demander des nouvelles de parents disparus...

### **Que faire avec les fantômes du manoir ?**

Initialement, le rôle des personnages est de dératiser la cave. Mais la maison étant hantée, cela ne suffira évidemment pas à remettre tout en place pour la fête prévue par Vertueux. Aussi, si les personnages ne prêtent pas attention à la hantise et se contentent de rapporter les queues de rats à Vertueux, lors de sa prochaine visite, celui-ci sera effrayé par les fantômes et reprendra contact avec les personnages, estimant que ceux-ci n'ont

pas fait leur travail. Il sera de mauvais poil et prétendra qu'il est de leur devoir de rétablir l'ordre dans ce manoir. Les personnages peuvent évidemment tirer profit financièrement de la hantise en demandant à Vertueux un meilleur salaire pour s'en occuper.

Mais concrètement, comment faire pour s'en occuper ? A moins que l'un des personnages ne soit un expert dans la lutte contre les esprits, la chose ne s'annonce pas évidente. On ne peut pas vraiment chasser un fantôme sur le Disque-Monde. Le seul moyen consiste à trancher le fil de son existence avec une des armes de la Mort. Ce qui se produira d'ailleurs à la fin du scénario.

Il se peut que les persos pensent à faire appel à un médium, en quel cas, ils s'exposeront surtout à des charlatans (évittez madame Cake, elle n'est pas très facile à jouer, surtout lorsqu'elle laisse sa précognition branchée...). L'un d'eux peut toutefois être un vrai pro et entrer en contact avec les esprits de la demeure, afin d'en connaître les identités, les motivations, l'histoire. Ces renseignements peuvent également être connus si les personnages se montrent habiles avec Copula. Pensez aussi au fait que les médiums font payer leurs prestations (il faut compter 15 piastres par visite ou par heure).

Essayer de négocier une trêve avec les esprits est une bonne idée, mais sera vain. Ceux-ci savent que la Mort va arriver pour mettre un terme à leur vie dans les limbes et comptent donc se défouler. Surtout si on leur parle d'une fête avec plein de gens. Les esprits ne savent pas exactement quand le cavalier noir passera les prendre, mais ceux qui connaissent la causalité narrative sauront que cela se

produira probablement la Nuit du Porcher, à minuit précise.

### **Plus on est de fous...**

Plus il y a de gens dans le manoir, plus les esprits seront actifs. Selon la chronologie évoquée plus haut, les événements peuvent empirer. Les personnages arrivant le 25, le service de nettoyage le 26 et les invités le 30, à 18 heures, une série d'événements peuvent se produire avec les intervenants. Sans compter que l'on peut en ajouter d'autres : intrusions nocturnes, visite de démarcheurs, inspection de Vertueux...

Bien entendu, les personnages peuvent remuer ciel et terre, ils ne parviendront pas à faire cesser la hantise du manoir (en fait, ils ne le peuvent qu'en détruisant le manoir, ce qui leur attirera quelques ennuis). Vertueux montera la promesse des primes plus la soirée se rapproche, mais il devra bien se résoudre à la tenir quand même malgré tout, demandant aux personnages d'y assister.

### **La nuit du Porcher**

Le jour venu, quoiqu'il se soit passé, Vertueux Ridicci fera appel aux personnages et leur annoncera son intention de maintenir l'organisation de sa fête au manoir, question d'image de marque. Les invitations ont été lancées et il ne veut pas être la risée d'Ankh-Morpork. Bien entendu, les invités auront eu vent des événements si la discrétion n'a pas prévalu et seront donc sagement venus en masse à la soirée.

Vertueux insistera pour que les personnages, qu'il accuse d'avoir réveillé des forces démoniaques dans son manoir, assistent à la soirée et s'arrangent pour

que tout se passe bien. Autant dire que c'est peine perdue. Mais ils pourront se rendre utiles.

Tout d'abord en verrouillant certains accès comme la porte du casino. Bien entendu, Vertueux y sera opposé, le casino étant très intéressant pour l'ambiance de la soirée. Il peut être convaincu du bien fondé de la chose. Ensuite, en mettant en garde certains invités contre quelques déconvenues dans certaines pièces et ensuite en trouvant des explications logiques à tout ce qui se passera (« quels sont ces bruits ? », « rien, c'est le bois qui travaille »).

Le manoir accueillera une cinquantaine de personnes ainsi qu'un orchestre, quatre serviteurs et deux cuisiniers.

### **Les événements de la soirée**

Quantité de choses peuvent se produire lors de la soirée. Il suffit de savoir ce que les fantômes peuvent faire et de savoir que les invités iront fouiner partout.

Voici quelques pistes intéressantes :

- Dame Zulma a disparu ! Elle est prise au piège d'Edgar dans le casino.
- Petit Pierre a disparu ! Il est parti à la cave et a trouvé le passage secret menant à la crypte... Si les personnages n'interviennent pas, il y a fort à parier que le petit va avoir mal si le zombi est toujours là.
- Hermuth Tolli, un jeune prêtre de Om, a séduit Gentille dans la cuisine et se trouve en bien fâcheuse posture...
- Un jeune caniche amené par une visiteuse fortunée aboie à mort

devant la porte de la chambre du loup-garou.

- Copula se met à répondre à un ivrogne, en plein bal, semant le chaos dans le séjour.
- Un jeune couple qui cherchait un endroit calme à l'abri des regards se retrouve enfermé dans le bureau et s'époumone pour qu'on l'entende.
- ...

### **A minuit**

A minuit, alors que tout le monde (même Copula) compte les coups de l'horloge pour se souhaiter une bonne fête du Porcher et une heureuse nouvelle année, la Mort arrivera...

Elle frappera ses trois coups les plus théâtraux à la porte d'entrée à l'heure dite (BANG BANG BANG).

La Mort ne peut être vu distinctement par le commun des mortels. Seuls les personnages bénéficiant de la vision octarine peuvent le voir tel qu'il est : un squelette déguisé en père porcher (ce n'est pas la première fois qu'il revêt son uniforme, il pensait que c'était de circonstance). Les autres ne verront qu'un individu dont ils ne se souviendront que vaguement par la suite, trop mince que pour être le vrai Père Porcher mais portant le même costume.

- JOYEUSE FETE DU PORCHER !  
CONTINUEZ A FESTOYER  
BONNES GENS, JE NE FAIS QUE  
PASSER, OH OH OH !

Et en effet, la Mort ne fera que passer. Il se rendra dans chacune des pièces hantées pour rompre le fil des âmes prisonnières. Une fois sa besogne

terminée, il est possible qu'il reste un peu pour profiter de l'ambiance. L'occasion pour les personnages qui ont le cœur bien accroché et qui n'ont pas froid aux yeux de tailler une bavette avec le cavalier noir. Pas trop longtemps (ce n'est jamais très bon pour la santé mentale), mais cela peut se révéler intéressant.

## **Conclusion**

Les personnages ne seront que des spectateurs de ce scénario, en fin de compte, puisqu'ils ne peuvent pas vraiment résoudre eux-mêmes le problème de la hantise du manoir. Mais ils peuvent en tirer profit et passer par des situations amusantes, ce qui est le but d'une partie de ce jeu. Le scénario est assez libre dans son déroulement, même si l'essentiel de l'action se déroulera au manoir, rien n'empêche les personnages d'aller chercher des solutions à l'extérieur.

Pour ceux qui songeraient à invoquer la Mort lors d'un rite d'AshKente pour venir à bout des esprits, il faut savoir que trouver des mages désireux de le faire est déjà en soi toute une aventure.

Le maître du jeu devra faire preuve d'une bonne dose d'improvisation pendant la soirée notamment, afin de préserver l'ambiance et d'éviter les moments creux. Les personnages seront gratifiés en Points d'Expérience, bien entendu, mais leurs honoraires dépendent un peu de leurs rapports avec Vertueux. S'ils ont su négocier correctement, ils devraient obtenir une belle compensation.