



## Time Warp! (Montagne de Jeux 2019)

*Un scénario pour Disque-Monde, pour 4 à 5 personnages joueurs de 75 points de création. Pour rappel, le jeu Disque Monde utilise le GURPS, avec quelques adaptations. Comme dans le livre « le jeu de rôle du disque-monde », on utilise la notation 1d pour signifier « lancer un dé à 6 faces ».*

### Table des matières

Time Warp! (Montagne de Jeux 2019).....	1
Résumé :.....	2
Quand faire jouer le scénario ?.....	2
Introduction pour les joueurs.....	2
Acte 1 : Obtenir l'interdiction des machines.....	3
Scène 1 : Fonctionnement de la machine.....	3
Les positions des guildes.....	4
Scène 2 : Remontée de la filière.....	4
Scène 3 (Bonus): Enquêter sur le client.....	4
Scène 4 : Si les PJ patinent.....	4
Acte 2 : Trouver la source.....	5
Scène 1 : Rattrapage.....	5
Scène 2 : Mârgu Tureş.....	5
Scène 3 : Le camp.....	6
Acte 3 : Donjon.....	6
Niveau -1.....	6
Niveau -2.....	8
Boss Fight !.....	9
Fin alternative.....	10
Niveau -3.....	10
Final.....	10
Annexes.....	11
Choix des images.....	11
Nombre de caractères.....	11
Bestiaire.....	11
Voleur Générique :.....	11
Portefaix Nain Générique :.....	11
Gobelin Générique :.....	11
Ejecteur Troll Générique :.....	11
Rat :.....	11
Chauve souris géante :.....	11
Squelette gobelin animé par la magie :.....	12
Vase grise.....	12
Zombie (non utilisé).....	12
Doctor Frank-N-Furter: Vampire.....	12
Rocky :.....	12
Règle alternative.....	12
Paroles de « Time Warp ».....	12



## Résumé :

Une nouvelle invention apparaît à Ankh-Morpork : la machine à laver le linge temporelle. Fini la corvée de lessive, le linge revient de la veille : les accrocs sont réparés et les tâches effacées. Génial ? Oui, mais pas pour tout le monde : les ventes d'habillement s'effondrent, les tisserands et les marchands de vêtements sont sur la paille. Les PJ vont être embauchés par la guilde des tisserands pour enquêter sur ces machines diaboliques et obtenir leur interdiction. Mais celle-ci n'enraye pas du tout la prolifération des lave-linges, et les PJ devront enquêter sur leur source d'énergie qui se trouve en Überwald, dans le petit village de Mârgu Tureş, dominé par l'infâme Frank-N-Furter, un vampire non-conventionnel.

Celui-ci alimente en énergie magique les machines à laver en forçant plusieurs centaines de gobelins à exécuter en boucle une danse magique la « Time Warp », en musique.

Frank-N-Furter a un moyen de pression sur les gobelins : il leur a volé leurs vases ungués. Les PJ vont donc devoir s'introduire dans les donjons de Frank-N-Furter pour récupérer ces fameux vases.

Pour plus d'information sur les gobelins et la religion Unggue, voir « Coup de tabac » (de Terry Pratchett), dont la première page dit : *« L'expérience que les gobelins ont du monde se résume au culte ou peut-être la religion, d'Unggue. En bref, il s'agit d'une religion extrêmement complexe fondée sur le caractère sacré des sécrétions corporelles. Sa doctrine dit en substance : tout ce qui est expulsé de l'organisme d'un gobelin en a forcément d'abord fait partie intégrante et requiert donc qu'on le vénère et qu'on l'entrepose soigneusement afin de le rendre, l'heure venue, à son propriétaire quand il rejoindra sa dernière demeure. En attendant, on conserve la matière dans des pots ungués, remarquables récipients sur lesquels je reviendrai ultérieurement ».*

Pour faire jouer le troisième acte, il est conseillé d'avoir vu « The Rocky Horror Picture Show ».

Durant le premier acte, Frank-N-Furter est présent à Ankh-Morpork pour vendre ses machines, mais il fuira dès que ça sentira le roussi.

## Quand faire jouer le scénario ?

Il serait plus logique d'un point de vue timeline du disque monde de faire jouer ce scénario avant ou pendant le déroulement de *Coup de Tabac* : les gobelins sont toujours des considérés comme des non-personnes.

## Introduction pour les joueurs

*Les PJ n'ont pas besoin de se connaître, et il n'est pas obligatoire d'utiliser les pré-tirés fournis. Le background esquissé n'a aucune influence sur le scénario.*

Les PJ ont chacun été contactés par un apprenti de la guilde des tisserands qui leur donne rendez-vous à la maison de la guilde pour un travail honnête, avec un salaire non moins honnête.

Le scénario commence donc dans la maison de la guilde des Tisserands, Tailleurs, Apiéceurs et Giletiers, situé au croisement de la rue de la Tarte aux pêches et de la rue Croix des petits champs, dans les beaux quartiers, à proximité de l'Université de l'Invisible et du Palais du Patricien.

Les PJ peuvent se rendre compte que la guilde a connu des jours meilleurs. Il n'y a pas de secrétaire pour les accueillir ; il y a des traces de meubles enlevés sur les murs ainsi que des traces de tableaux manquants.

Le chef de la guilde, Mr Johnson reçoit les PJ et leur propose un thé (pas d'autres boissons disponibles). Il leur explique ensuite les graves difficultés que traverse sa guilde actuellement : du fait de l'invention de la machine à laver temporelle, plus aucun vêtement ne se vend. Mr Johnson a donc contacté les meilleurs enquêteurs que son budget serré lui permet d'embaucher. Il a un objectif : que les machines à laver temporelles soient bannies d'Ankh-Morpork. Si l'on arrête d'en fabriquer c'est encore mieux.



Il n'a pas de préférence sur les moyens que peuvent employer les PJ, et leur propose un paiement de 100 piastres par personne une fois le travail effectué (payé en 3 fois, étalé sur 3 mois). Il ne peut aller au-delà d'une avance de 10 piastres.

Si les PJ lui demande, il connaît une laverie automatique qui utilise des machines temporelles (elle est située rue de l'orme).

## Acte 1 : Obtenir l'interdiction des machines

*Ne proposant pas de fil directeur, dès le départ, il est tout à fait possible que les PJ trouvent des solutions originales, et c'est au MJ de faire le travail de les amener à la seconde partie. Certains moyen de se rattraper sont présentés à la scène 4.*

Il est raisonnable de penser qu'avant d'agir les PJ vont vouloir se renseigner (d'où viennent les machines, comment elles fonctionnent), si les PJ se dirigent directement vers Vétémini pour le contraindre à interdire les machines, bien évidemment cela ne fonctionnera pas.

Au début de cet acte, si les PJ cherchent des infos auprès des forces de l'ordre, ils n'obtiennent rien : il n'y a eu aucune plainte. Un membre du guet a pu acheter une machine pour son usage personnel et peut alors montrer le fonctionnement. On peut penser au Sergent Côlon pour soulager sa femme ou Hilaria Petitcul, pour se libérer des contraintes de la vie féminine. L'agent a du prendre un crédit sur plusieurs mois pour la payer. Sinon, Mme Cake, la logeuse d'Angua, a pu en acheter une pour sa pension.

### Scène 1 : Fonctionnement de la machine

La machine a une forme cubique et une petite porte ronde sur le devant, le PNJ présentera le fonctionnement : mettre le linge dans la machine puis appuyer sur un bouton situé sur le dessus qui verrouille la machine et la lance. On entend alors des bruits infernaux pendant une dizaine de minutes, puis le son d'une cloche retentit. Il est alors possible d'ouvrir la machine. Le linge est sec et propre.

Si les joueurs tentent de mettre un être vivant (un chat, un chien,...) dans la machine à laver, il va hurler à la mort puis exploser dans la machine. Il faudra laver la machine à laver. Les PJ pourront être dissuadés par un PNJ coopératif.

Si les joueurs ont la bonne idée de mettre un portefeuille, après avoir soigneusement enlevé l'argent dudit portefeuille en pensant « créer de l'argent », le PNJ pourra, s'il est coopératif, dire qu'il a été prévenu de ne surtout pas oublier de portefeuille dans le linge. Si les PJ insistent, le cycle se passe comme décrit précédemment, mais on moment où la cloche retenti, les pièces restées à l'extérieur de la machine se déplacent à vitesse folle vers le portefeuille (suffisamment vite pour traverser la structure) : explication : les objets ne peuvent être dédoubler, et au moment où le pantalon remonte dans le temps, les pièces rentrent dans le portefeuille. La vitesse est impressionnante. Du fait de la rotation de la machine, des morceaux de machines parte dans tous les sens, les PJ ont droit à un jet d'esquive pour se jeter au sol, et sinon, prennent 2D perforant.

A ce moment là, les joueurs ont un argument majeur pour obtenir l'interdiction des machines à laver temporelles : leur potentielle dangerosité. Ils pourront aller chercher du soutien auprès des guildes pour obtenir un entretien auprès de Vétémini (voir partie *positions des guildes*)

Un autre moyen d'arriver à ce résultat est de lire la notice fournie avec chaque machine (mais qui aurait l'idée de lire la notice... et puis en plus, il faut savoir lire).

Autrement, des rumeurs d'accidents domestiques ayant entraîné la mort de servantes peuvent ramener les PJ sur cette voie.

Avec l'appui de deux guildes, ou d'une guilde et du guet, il est possible d'obtenir un entretien avec Vétémini, pour expliquer le problème, obtenir l'interdiction des machines et être payé. On peut imaginer d'autres moyens d'arriver à ce résultat (campagne de rumeurs, sabotage de machines,...).



Il est possible (et plus simple) de chercher à remonter la filière **avant** l'interdiction des machines.

### *Les positions des guildes*

JMTLG Planteur vend beaucoup moins de planches à laver depuis que les lave-linges sont sur le marché. Il est prêt à donner 10 piastre et la reconnaissance de la guilde JMTLG Planteur après d'âpres négociations (commencer à 2). Il peut orienter les PJ vers une boutique de la rue de la Mélassière qui vend ces machines (voir scène 2).

Les vieux messieurs qui faisaient repriser leurs chaussettes à prix d'or à la guilde des Couturières viennent beaucoup moins souvent (pour une description, voir *Ronde de nuit* p 159-160). La guilde est prête à payer 100 piastres et donner son appui auprès du Guet ou de Vétérini.

La Guilde des Voleurs voit d'un mauvais œil les machines infernales qui pourrait permettre à n'importe qui de braquer un commerce sous sa protection. Il n'est pas dans ses habitudes de payer, mais elle peut donner d'éventuelles infos que les PJ auraient ratées, et peser de tout son poids pour obtenir l'interdiction de ces machines, et peut obtenir également le soutien de la Guilde des marchands.

Le Guet comprend très vite les implications de ces machines infernales, si on lui explique ce qui se passe si on laisse un portefeuille dans la machine.

### *Scène 2 : Remontée de la filière*

Pour remonter la filière d'approvisionnement, les PJ devront tout d'abord trouver un client (par exemple : une laverie automatique située rue de l'orme, un agent du guet, ou autre), puis l'interroger, pour lui demander où il a acheté sa machine : à une boutique rue de la Mélassière. Quand les PJ s'y rendront, celle-ci aura été fermée. S'ils cherchent le propriétaire (s'ils questionnent les voisins par exemple), il vont rencontrer un nain du nom de KogneFort, qui tient une taverne un peu plus loin dans la rue (dans une cave évidemment). Les PJ pourront apprendre que KogneFort n'a aucune idée de ce qui se passait dans cette boutique (info

cachée : KogneFort a été grassement payé, d'avance, pour la location de sa boutique). S'ils restent courtois (un offre d'or est un bon exemple de courtoisie naine), les PJ pourront fouiller le bâtiment. Celui-ci a été vidé, mais ils pourront trouver une outre ayant contenu du sang, probablement animal ainsi qu'un billet composté pour un trajet en diligence « Mârgu Tureş – Ank Morpork ».

Le bâtiment est sous surveillance extrêmement discrète, et à partir du moment où les PJ fouillent le bâtiment, Frank-N-Further fuit Ankh-Morpork.

Si les PJ vont à l'agence de diligence, après avoir fait une heure de queue, ils obtiendront leur renseignement : la dernière diligence pour Mârgu Tureş est partie il y a environ une heure et la prochaine et pour le lendemain, même heure.

**Remarque :** Dans le cas où les PJ cherchent à contacter les moines de l'Histoire, pas de chance : ils ont eu vent de l'affaire et sont justement en train d'enquêter. Les PJ trouveront porte close.

### *Scène 3 (Bonus): Enquêter sur le client*

En enquêtant sur leur commanditaire, ils vont se rendre compte que la guilde des Teinturiers est certes dans une mauvaise passe, mais pas aussi mal qu'on pourrait le croire (les meubles de la guilde sont stockés dans un garde-meuble). Les PJ pourront se rendre compte que le chef de la guilde souhaite vendre tout ce qu'il peut pour partir au loin, anticipant un échec des PJ. On peut trouver un billet à destination de Génua à son domicile. Il a un arrangement avec JMTLG Planteur concernant la vente des possessions de la guilde à son profit personnel,... Les PJ pourront alors faire chanter leur commanditaire pour être mieux payé. Doubler la paie est facilement négociable.

### *Scène 4 : Si les PJ patinent*

Si les PJ insultent KogneFort, ne progressent pas sur l'enquête, ou se sont trop fait remarquer, deux possibilités :



- Possibilité « gentille » : les PJ se sont fait remarqués, ils sont suivis par une petite frappe qui a été engagé par un homme mystérieux encapuchonné qui roule les 'R' (jets de Perception pour détecter la petite frappe). S'ensuit éventuellement une bagarre et des aveux. [voir caractéristiques PNJ : Voleur Générique]. Le roulement de 'R' peut indiquer une origine überwaldienne aux enquêteurs (jet de QI)

- Possibilité « méchante » : les PJ se sont fait remarquer, l'homme mystérieux encapuchonné qui roule les 'R' a engagé deux nains en un troll pour casser les genoux des PJ : [voir caractéristiques PNJ : Portefaix Nain Générique / Ejecteur Troll]

Les nains vont d'abord attaquer à mains nues et vont sortir les haches si les PJ sortent les armes. Le Troll va taper, avec les poings c'est suffisant. Leur objectif n'est pas de tuer les PJ mais juste de les passer à tabac (et éventuellement de les dépouiller).

Si les PJ sont passés à côté de la dangerosité des machines, il est possible d'organiser le casse d'une bijouterie avec une machine à laver : un homme encapuchonné et qui qui roule les 'R' a acheté une jolie bague et l'a payée uniquement en piécettes. Il revient le soir avec une machine temporelle dans laquelle il « oublie » son portefeuille et la met en marche devant la boutique. La porte est transformée en petit bois par les piécettes, et la boutique est cambriolée. Le Guet va enquêter, et mettre la main sur les PJ qui ont posé beaucoup de question sur les machines temporelles. Si les PJ ont un alibi, ils pourront alors reprendre l'enquête, sinon, ils feront connaissance avec les prisons d'Ankh-Morpok en attendant que leur employeur vienne les chercher (ils peuvent attendre longtemps...). Au MJ d'improviser ensuite dans ce cas.

## Acte 2 : Trouver la source

Les personnages arrivent dans cet acte quand ils n'arrivent plus à remonter la trace des machines à laver ou quand ils ont obtenus l'interdiction des machines.

Les machines sont interdites mais bien trop utiles à la vie de tous les jours, il est donc toujours possible d'en acheter sous le manteau.

## Scène 1 : Rattrapage

Les PJ sont contactés par le Guet, qui leur explique que des machines ont été démontés par la section scientifique avec le concours de l'Université de l'Invisible (que les 2 institutions collaborent indique à quel point la situation est sérieuse). Hilaria Petitcul reçoit les PJ et leur annonce que la consommation d'énergie magique des machines à laver temporelles est très importante, et que celle-ci leur vient d'ailleurs probablement d'Überwald. Comme le Guet ne peut pas intervenir, on envoie les PJ. Grâce au signalement d'un conducteur de chariot, Hilaria PetitCul pense que les machines à laver ainsi que l'énergie magique nécessaire à les faire fonctionner vient de la ville de Mârgu Tureş, petite ville d'Überwald.

S'ils ont trouvé le billet de diligence, les PJ peuvent sauter cette étape.

## Scène 2 : Mârgu Tureş

Après un voyage en diligence, les PJ arrivent dans une petite bourgade überwaldienne typique. Il doit y avoir 100 habitants à tout casser : une taverne qui propose deux chambres à louer, le château de Herr Frank-N-Furter, dont les gens du villages évitent soigneusement de parler, qui domine le village, un forgeron, et des paysans.

Si les PJ vont directement au château (mauvaise idée), ils seront accueillis par deux domestiques qui leur proposeront du thé, en attendant le retour de Herr Frank-N-Furter. Le thé est drogué, et si les PJ en boivent, ils s'endormiront pour subir un interrogatoire par un personnage encapuchonné qui roule les 'R'. Chaque joueur séparément, puis ensemble pour exposer leurs contradictions. Le MJ est libre de la réaction de Herr Frank-N-Furter (car c'est bien lui) : laisser partir les PJ, les laisser pour mort après les avoir frappé à coup de piolet, ou les enfermer dans son camp.

En posant des questions en ville, les PJ peuvent apprendre que des cris étranges ont été entendus à la lisière de la forêt. Ils peuvent également apprendre que la possession d'ail et de babioles en argent est strictement interdite à Mârgu Tureş.



### Scène 3 : Le camp

En allant vers la forêt, les PJ vont entendre des bruits et des hurlements provenant des profondeurs de la forêt, ainsi une musique infernale<sup>1</sup>.

En s'enfonçant plus en profondeurs, les joueurs vont tomber sur un camp dans une clairière avec une inscription en überwaldien « Tanzen macht frei » (en fonction de vos joueurs, vous pouvez passer cette information sous silence). Dans ce camp, les PJ verront des gobelins en pyjama rayé danser le time warp jusqu'à l'épuisement. A la fin de la chanson, tous s'écroulent, mais tous ne se relèvent pas pour recommencer. Si les PJ veulent massacrer du goblin, c'est un moyen, de finir le scénario, mais penser qu'il y a beaucoup de gobelins (plusieurs centaines), et que ça va finir avec un goblin en larmes, tenant son bébé goblin massacré par les PJ (et pas d'XP, vous l'aurez compris).

Si les PJ sont moins bourrins, ils vont commencer par poser des questions, et étonnamment, ils vont avoir des réponses d'un jeune goblin épuisé : *Reflets-du-soleil-couchant-dans-un-lac-de-montagne*.

Les gobelins dansent contre leur gré, il ne savent par réellement quel est l'impact de leur danse, mais ils se doutent qu'il y a anguille sous roche. Ils n'ont juste pas le choix : leurs vases ungués lors ont été confisqué par l'infâme Frank-N-Furter, le châtelain, qui leur a promis de leur rendre s'ils dansaient sans s'arrêter. Dans sa grande mansuétude, il rend leur vase à ceux qui meurent d'épuisement.

Les gobelins ne seraient pas contre arrêter, en plus ils en ont marre de cette danse stupide, mais ils ne le feront que si les PJ leur ramènent leurs vases ungués.

Par contre, *Reflets-du-soleil-couchant-dans-un-lac-de-montagne* peut indiquer aux PJ un accès creusé par des gobelins au château de Frank-N-Furter, qui débouche directement dans les caves du château où doivent être cachés les vases ungués. Certains gobelins ont tentés de

retrouver leurs vases, mais on ne les as jamais revu.

Il sait que Frank-N-Further est un vampire, mais ne le dira que si on lui pose des questions (il part du principe que les PJ sont au courant). Si les PJ lui demande, il pourra les accompagner (voir *Gobelin Générique* dans le bestiaire).

### Acte 3 : Donjon

Ce donjon a été conçu sur deux niveaux pour être suffisamment grand pour mériter le nom de donjon, sans prendre trop de temps à explorer. Ne pas hésiter à modifier les plans du donjon, voir à rajouter des niveaux. Dès l'entrée dans le donjon, établir les routines de donjon : qui porte une torche, comment les PJ se répartissent quand ils sont deux de front, ou à la queue leu-leu, est-ce qu'ils lancent systématiquement détection de la magie sur les portes,...

#### Niveau -1

**1-1 :** Trou de goblin qui débouche sur un tunnel étroit, qui n'est pas éclairé, creusé dans la terre. Un nain trouvera que ça manque d'étais.

**1-2 :** Le tunnel butte sur un rocher et bifurque, la maigre lumière qui provenait de l'entrée disparaît. Il avance alors en ligne droite puis finit sur un mur maçonné en pierre larges.

**1-3 :** Monstre : Un groupe de rats (égal au nombre de PJ) attaque le groupe. Les rats attaquent en tenaille, par devant et par derrière. 3 rats peuvent attaquer de front, alors que les PJ sont forcément à un de front.

**Trésor :** Les cadavres de rat constituent une friandise pour gobelins (ou un met traditionnel, une fois cuit à la broche et agrémenté de sauce tomate pour un nain)

**1-4 :** Le mur maçonné est écroulé en un endroit, et il est possible de passer. Les PJ débouchent dans un couloir, non éclairé.

**1-5 :** Derrière une porte fermée à clef, une pièce carrée dans laquelle du bric-à-brac poussiéreux est rangé. Des chauves souris (nombre de PJ+2)

<sup>1</sup> *Time Warp*, B.O. de *The Rocky Horror Picture Show*



sont au plafond et attaqueront les visiteurs. Des fientes sont au sol, et l'odeur est épouvantable.

Trésors : corde, bois sec. Dans plusieurs coffres : vêtements moisis (permettent de fabriquer des torches), au fond d'un coffre, une dague en argent et pour 30 piastres de bijoux en argent avec des pierres semi-précieuses, et le journal d'une jeune fille morte depuis 2 siècles (jet de fouille nécessaire pour trouver la dague, le journal et les bijoux). Le journal précise que la jeune fille se sent de plus en plus faible, et que les docteurs disent qu'elle souffre d'une soudaine et terrible anémie. Le jeune fille a peur de mourir.

**1-6** : Piège à ours derrière la porte (1d perforant si non détecté). Si blessure, faire un jet de volonté pour ne pas crier et attirer l'attention des créatures qui peuvent roder à cet étage. Jet de Mécanique ou crochetage pour enlever le piège à ours.

Des armoires de vêtements féminins mais bizarrement taillés, un collier avec des perles énormes (valeur : 20 piastres), de curieuses massues en caoutchouc rose d'un pied de long avec des petits picots au bout (des armes-jouets ? ça peut être pratique pour se gratter le dos ?). Seule une couturière ou quelqu'un les fréquentant

régulièrement peut savoir ce que c'est. On trouve également des tonneaux remplis de pièces de toutes tailles, de tout pays et de tout métaux.

**1-7, 1-8** : Grille pour rentrer : Une grille doit être soulevée pour passer en 1-7 (Test de FO, en cas d'échec critique la grille retombe alors qu'un PJ passe dessous, occasionnant 1d-3 dommages perforants).

Derrière, la grille, on trouve des tonneaux de vin couvert de poussière. Ils ont l'air plein si l'on tape dessus. Sauf un qui permet d'accéder à une salle secrète.

Bouché par un mur en brique solide, la salle secrète contient d'anciens trésors (des pièces de tous âges et de tous métaux).

**1-9** : Porte verrouillée,

Monstre : 3 squelettes gobelins qui ne se mettent à bouger que quand les PJ ont pénétré dans la pièce, animés par la magie pour attaquer les PJ

Trésor : trophées de chasse accrochés au mur : têtes de sanglier, têtes de loup, têtes de cerf, une tête de goblin et deux têtes d'humain.

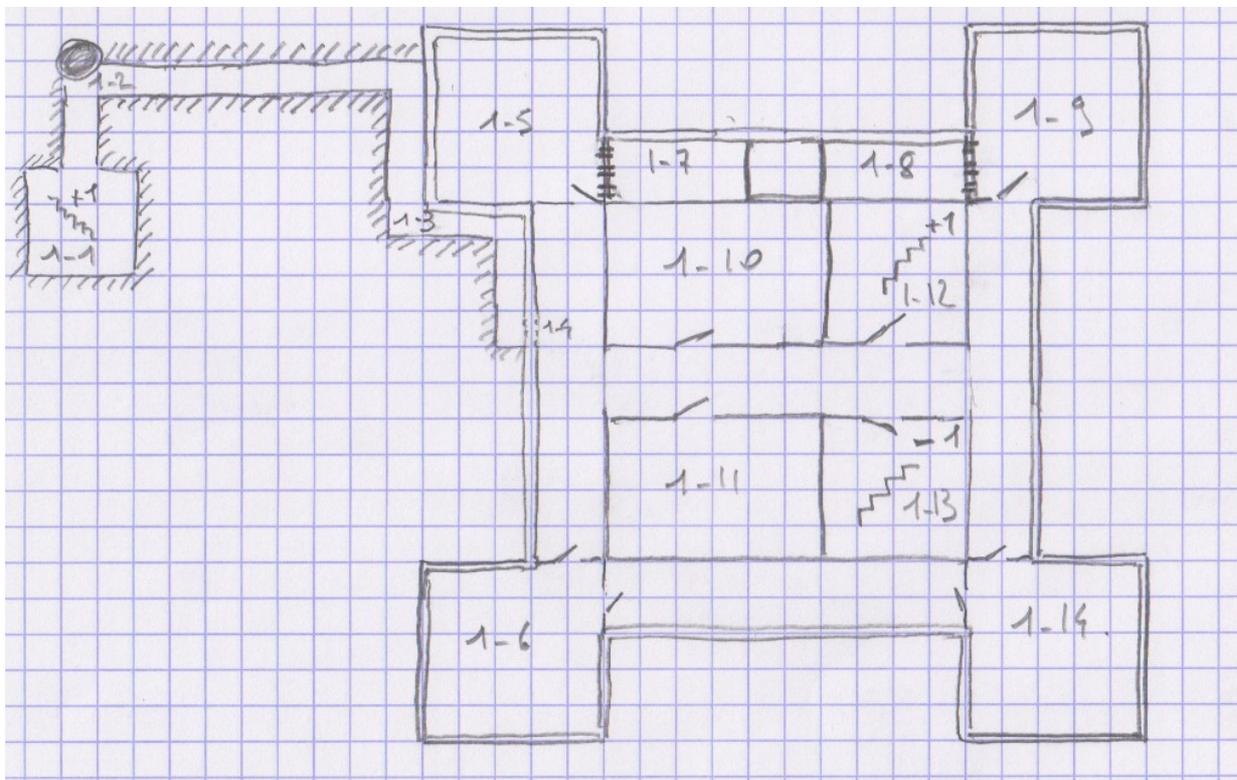


Illustration 1: Plan du niveau -1



Des armes anciennes sont accrochées au mur : une hache ancienne, deux vouges entrecroisées, et une paire d'épées courtes.

L'attache de la hache a joué, et sans examen ni réparation, elle se brisera au premier usage. Les vouges sont « standard » (voir livre de base p.229)

Les épées courtes sont enchantées, l'une porte une opale blanche incrustée dans le pommeau, tandis que l'autre est porteuse d'une tourmaline noire : contre 2 points de magie, l'une d'elle permet de lancer le sort lumière, l'autre permet d'invoquer un démon contre 3PV et 5 PM (ne pas oublier que le démon n'est pas soumis à la volonté de l'invocateur).

**1-10** : Salle de bain à la «Élisabeth Báthory» : baignoire pleine de sang (avec un canard en plastique qui fait pouic-pouic), étonnamment pas de miroir, des crèmes (notamment beaucoup de crème solaire et d'après soleil), des rouges à lèvres, du fond de teint,... et une machine à laver

**1-11** : Chambre avec cercueil capitonné trois places et un livre de chevet « Coment réucir dent lez affères » par JMTLG Planteur

**1-12** : Porte verrouillée, puis escalier qui monte vers le rez-de-chaussée du château, qui se finit par une trappe qui se met à crier « Mamaaaaaaaaaaan » dès qu'on la touche, suffisamment fort pour rameuter 2d squelettes gobelin en 5 tours. Détection de la magie permet de voir que la porte est enchantée, et verrouillée par la magie en plus d'être verrouillée normalement. Il faut donc dissiper un sortilège (Jet de volonté, 2PM, prend 2 tour si réussite) puis déverrouiller une serrure complexe (prend 2 tour si réussite)... Au MJ d'improviser ce qu'il y a au dessus. *Reflets-du-soleil-couchant-dans-un-lac-de-montagne* pourra suggérer que les vases sont sûrement dans les profondeurs du donjon, plutôt qu'à la surface.

**1-13** : Porte fermée, non verrouillée, escalier qui descend dans les profondeurs. Une Vase

*grise* est présente dans l'escalier (voir Bestiaire). Elle attaque le personnage en deuxième position (le premier, elle se réveille et se prépare).

**1-14** : Porte fermée, non verrouillée, les murs sont peints en rose, la pièce est éclairée par une lanterne. Des poids en fonte de 50kg traînent un peu partout. La barre est actuellement chargée à 600kg. On trouve également un statue en marbre d'un homme nu et musclé (penser au *David* de Michel-Ange pour la description).

## Niveau -2

**2-1** : Escalier qui remonte au niveau -1, la porte est entrouverte.

**2-2** : Poignée électrisée (1d-2 dégâts)

Laboratoire contenant une cuve remplie d'eau et des câbles en cuivre recouverts de tissu.

**2-3** : Porte verrouillée

Columbia, une gobeline avec un chapeau doré et un nœud papillon rouge est attachée sur une roue, plusieurs couteaux plantés autours d'elle dont un au ras de l'oreille. Elle demande à ce qu'on la détache. Elle dit que

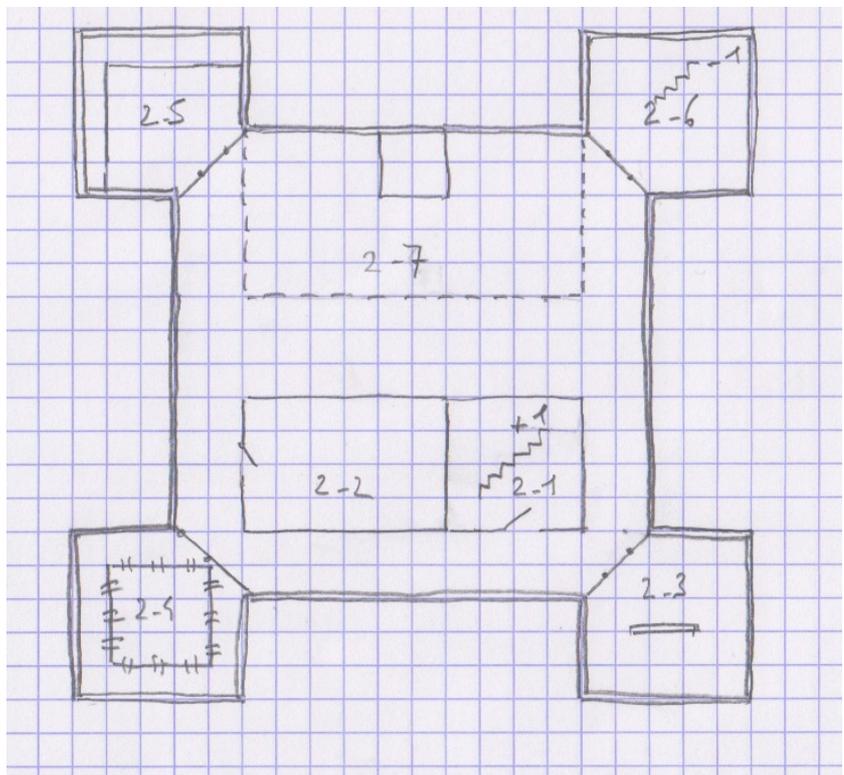


Illustration 2: Plan du niveau -2



le Maître l'a attachée car elle a été une vilaine fille. Et que le Maître l'a quitté pour Rocky, un troll artificiel. Elle peut rejoindre les PJ (caractéristiques : voir *Gobelin Générique*). Mais elle est loyale à Frank-N-Further et trahira les PJ pour sauver son maître. En gage de bonne foi, elle dira aux PJ qu'elle sait que Frank-N-Further est sur la scène de théâtre avec Rocky, probablement en train de lui huiler le dos .

Columbia connaît la genèse de Rocky. Frank-N-Further ne trouvant pas l'amour parmi les hommes, il a voulu créer un être artificiel qui serait le summum de la virilité. Privilégiant le muscle sur l'intellect, Frank-N-Further a donc accidentellement créé un troll, qui est découpé comme un Apollon.

**2-4 :** Porte fermé, non verrouillé.

3 squelettes de gobelins sont présents dans une cage, ils s'animeront si les PJ ouvrent la cage pour les attaquer

**2-5 :** Bibliothèque.

Des anobions 303 rongent les livres et infligeront 1d dégâts à toute personne essayant de lire les livres. Certains des livres sont magiques, mais les étudier prendra du temps. Il est dangereux de lancer des sorts tout en transportant des livres magiques (considérer 16 et 17 comme systématiquement des échecs critiques pour tout sort lancé au voisinage des livres magiques, et vous n'êtes pas obligé de donner ce détail aux PJ).

**2-6 :** Porte fermée, non verrouillée, avec un piège derrière la porte : une dalle s'enfonce si on met le pied dessus et provoque une volée de fléchette (1d dégâts perforant pour toute personne touché, possibilité de parer ou d'esquiver). Un escalier descend au niveau -3.

**2-7 :** Une grande scène de théâtre.

Frank-N-Further est là, sur la scène, quand les PJ arrivent, il est en train de huiler le dos de Rocky.

Si les PJ font mine de discuter, il va, comme tout bon méchant, révéler son plan avant de passer à l'attaque : s'il vend des machines temporelles c'est évidemment pour l'argent : il a du hypothéquer tout son domaine pour créer Rocky. Les gobelins sont, à ses yeux, comme tous

les autres êtres vivants, Rocky mis à part : ce ne sont que des esclaves bon à le servir.

### **Boss Fight !**

Le docteur Frank-N-Furter et son ami Rocky, un Troll bodybuildé en boxer moulant doré.

Puisque le docteur Frank-N-Furter est un vampire, il est relativement difficile de le tuer de manière définitive, mais une fois, ne serait-ce que temporairement détruit, les PJ disposeront de suffisamment de temps pour récupérer les vases ungués et retourner auprès des gobelins.

### **Stratégies que les PJ peuvent adopter :**

- le combat direct risque d'être difficile, et les PJ vont se faire écharper en cas d'attaque frontale. Néanmoins, le couteau en argent, fera 2d dégâts à Frank-N-Further, d'éventuel pieux et des armes en bois feraient les même dégâts. Le sort « lumière » aveugle Frank-N-Further pendant un tour (il peut être répété).

- soutien des gobelins : il faudrait être extrêmement persuasif pour convaincre les gobelins d'aller au casse-pipe : ils ne sont pas suicidaires.

- provoquer une rébellion villageoise contre Frank-N-Furter va être extrêmement compliqué, mais doit être possible.

- draguer Rocky est possible, et il pourra se retourner contre Frank-N-Furter. Bizarrement les personnages féminin auront un bonus de drague de 3 (pour rappel un jet de séduction ce fait par défaut à SA-3).

- draguer Frank-N-Furter est possible, il pourra alors proposer à tout le monde de passer la nuit au château, et, pendant qu'il sera « occupé », les PJ pourront aller chercher les vases ungués.

- Si les PJ ont d'idée d'éliminer Frank-N-Furter à l'aide de la machine à laver et de pièces en argent, Rocky est effondré et n'attaque pas les PJ

- Si Columbia est avec les PJ, dès qu'ils passent à l'attaque, elle tient un discours sur le thème de son amour pour son maître et passe à l'offensive



- Si les PJ tentent de faire s'effondrer la scène, ils vont être surpris : une piscine se trouve sous la scène, cela va faire perdre 2 tours à Rocky et un à Frank-N-Further.

### *Fin alternative*

Si vos PJ partent en gros délire sur « The Rocky Horror Picture Show » et que vous voulez rester au plus proche du film, vous pouvez choisir la fin « cinématographie » suivante : dès le début du combat, Frank-N-Further transforme les PJ en statue de pierre, puis les habille de porte-jarretelles et de bustier, puis les raniment un par un pour leur jeter un sort de séduction. Tout le monde fini dans une piscine caché sous la scène, et alors que les choses intéressantes allaient commencer, deux extraterrestre arrivent et tuent Frank-N-Further. Ils utilisent le château comme vaisseaux spatial pour rentrer chez eux. C'est aussi un moyen de finir plus vite la partie si vos PJ fatiguent, mais ce n'est à mon avis pas le plus intéressant.

### *Niveau -3*

Une caverne dans laquelle sont entreposés les vases ungués, ainsi que les chaînes de montage des machines à laver. Des gobelins sont enchaînés à leur poste de travail.

### *Final*

Une fois les vases ungués récupérés, les gobelins vont proposer de rompre le sortilège attaché aux machines à laver en effectuant le Time Warp à l'envers. Les PJ sont invités à participer.

Les machines ne sont maintenant plus fonctionnelles et les PJ peuvent rentrer à Ank-Morpork où ils seront payés. Frank-N-Further ne pouvant être tué définitivement, les PJ risque de se faire un ennemi sournois qui cherchera à se venger dans de prochains scénarios. A contrario, les PJ gagneront les gobelins en alliés.

condition	XP
Rendre illégal les machines temporelles	1
Réussir l'enquête	1
Empêcher le fonctionnement des machines	3
Libérer les gobelins	2
Leur rendre leurs vases ungués	2
Ne pas tuer Rocky	1
Avoir eu une solution créative pour se débarrasser de Frank-N-Further	2
Si les joueurs dansent le Time Warp	2
Pour chaque gobelin tué (incluant Columbia)	-3
Pour chaque innocent tué / mort par la faute des PJ (hors gobelin). Précision : Rocky est innocent.	-2
Si les PJ introduisent un être vivant dans la machine à laver	-3



## Annexes

### Choix des images

Les images choisies pour ce scénario sont les images n°4 et n°5 : la machine à remonter dans le temps et la machine à laver qui ensemble font la machine à laver temporelle.



### Nombre de caractères

Le scénario comporte 31 220 caractères hors annexe, pieds de pages non compris.

## Bestiaire

*En partie adapté d'un Autre Jeu™.*

### Voleur Générique :

FO 11, DX 11 QI 10 SA 10 RD 2 (cuir)

PV : 11

Epée 12 (Parer : 6) – Filature : 10

Estoc : 1D-1 Taille : 1D

### Portefaix Nain Générique :

FO 13, DX 12 QI 9 SA 10 RD 4 (mailles)

PV : 13

Hache de combat Naine 15 (Parer : 6)

dommage tail.+3

Bagarre 15 - Blocage 11

Estoc : 1D Taille : 2D-1

### Gobelin Générique :

FO 6, DX 12 QI 10 SA 10 RD 1 (peau épaisse)

PV : 6 - Bagarre 12 - Esquive 10

Arts Martial : Lutte Gobeline 14 (ajoute 2 aux armes naturelles)

Estoc : 1D-2 Taille : 1D-1 (Art Martial compté)

### Ejecteur Troll Générique :

FO 22, DX 12 QI 8 SA 12 RD 4 (6 contre les dégats contondants)

PV : 26 - Bagarre 16

Attaque à outrance (ne se défend pas)

Estoc : 1D+4 Taille : 3D+3

### Rat :

PV : 2 RD 2, couard

Morsure 10 (1d-3 dégats perforants), si morsure, lancer 2 D6, transmission d'une maladie (rage,...) sur un 2

Esquive 12

essaye de grimper sur les jambes des PJ pour utiliser la technique ancestrale de casse-noisette.

### Chauve souris géante :

FO 2, DX 16

PV : 4 - Esquive 13 si en vol

Morsure 10 (1d-3 dégats perforants), doit se poser sur sa victime, ne peut pas se défendre si elle est sur une victime

si morsure, lancer 2D6, transmission d'une maladie (rage,...) sur un 2



### *Squelette goblin animé par la magie :*

FO 7, DX 10 RD 2 (cuir), ne fuiera jamais

PV : 5 - Bagarre 12

Estoc : 1D-3 Taille : 1D-2,

les armes tranchantes infligent la moitié des dégâts, les armes perforantes infligent 1 dégât/attaque

Attaque à outrance (ne se défend pas)

### *Vase grise*

FO 7, DX 10 RD 2 (cuir), ne fuiera jamais

PV : 9 - Bagarre 7

Estoc : 1D-3 Taille : 1D-2,

résistant au feu, corrosive, rongera une cote de maille en 1 round et une armure d'écailles en 2 tour. Une vase grise ne peut être distingué de la pierre mouillée jusqu'à ce qu'elle passe à l'attaque. Elle formera alors des tentacules qui fouetteront l'air en direction de toute créature qui passerait par là. Insensible au feu ou au froid.

Tentacule : 13

Corrosion : 1D-3 contondant

Attaque à outrance (ne se défend pas)

### *Zombie (non utilisé)*

PV 8 - Bagarre 8

Estoc : 1D-3 Taille : 1D-2, ne fuiera jamais

Attaque à outrance (ne se défend pas)

### *Doctor Frank-N-Furter: Vampire*

FO 16, DX 16 QI 16 SA 16

PV : 16 Piolet 16 (perf., estoc +2)

Estoc : 1D+1 Taille : 2D+2

Esquive 12

Nyctalope

Immortel, Invulnérable, Résurrection limité,...  
(pour la liste exhaustives des avantages du vampire, voir le livre de règle p.80)

seul les armes en bois (2d) ou les armes en argent (2d+2) peuvent lui infliger des dégâts

### *Rocky :*

FO 26, DX 12 QI 8 SA 12 RD 4 (6 contre les dégâts contondants)

PV : 30

Bagarre 16

Estoc : 1D+6 Taille : 4D

Attaque à outrance (ne se défend pas)

## **Règle alternative**

Pour fluidifier les combats et éviter les « jets d'attaque réussi » / « jet d'esquive réussi » donc rien ne se passe, la règle suivante est proposée :

en cas de jet d'attaque réussi et de jet d'esquive (ou parade, ou blocage) également réussi, on considère la marge de réussite. C'est à dire que si Bob attaque Alice, si Bob réussi avec une marge de 2 et que Alice tente une esquive et la réussi avec une marge de 1, au lieu de considérer que « rien ne se passe », on considère que la réussite d'Alice n'est pas suffisante et donc que Bob touche Alice.

## **Paroles de « Time Warp »**

*It's astounding;*

*Time is fleeting;*

*Madness takes its toll*

*But listen closely...*

*Not for very much longer*

*I've got to keep control*

*I remember doing the time-warp*

*Drinking those moments when*

*The Blackness would hit me*

*And the void would be calling...*

*Let's do the time-warp again*

*Let's do the time-warp again*

*It's just a jump to the left*

*And then a step to the right*

*With your hands on your hips*

*You bring your knees in tight*

*But it's the pelvic thrust*

*That really drives you insane*

*Let's do the time-warp again*

*Let's do the time-warp again*

*It's so dreamy, oh fantasy free me*



*So you can't see me, no, not at all  
In another dimension, with voyeuristic intention  
Well secluded, I see all  
With a bit of a mind flip  
You're into the time slip  
And nothing can ever be the same  
You're spaced out on sensation  
Like you're under sedation  
Let's do the time-warp again  
Let's do the time-warp again  
Well I was walking down the street just a-having  
a think  
When a snake of a guy gave me an evil wink  
He shook-a me up, he took me by surprise  
He had a pickup truck, and the devil's eyes  
He stared at me and I felt a change  
Time meant nothing, never would again  
Let's do the time-warp again  
Let's do the time-warp again  
It's just a jump to the left  
And then a step to the right  
With your hands on your hips  
You bring your knees in tight  
But it's the pelvic thrust  
That really drives you insane  
Let's do the time-warp again  
Let's do the time-warp again*



## Charlotte

**Description** : jeune femme dégingandée, un peu niaise qui cherche un boulot pour nourrir son petit frère. Charlotte a longtemps travaillé sur les docks avant de se rendre compte qu'elle pouvait se faire plus d'argent en travaillant dans la sécurité.

<b>Force</b>	15	<b>Points de vie</b>	15
<b>Dextérité</b>	12	<b>Volonté</b>	9
<b>QI</b>	9	<b>Perception</b>	9
<b>Santé</b>	11	<b>Points de fatigue</b>	11

<b>Taille</b> : 1m90	<b>Poids</b> : 78 kg
<b>Age</b> : 17 ans	<b>RD</b> :5
<b>Langue connue</b> : Ankhien (parlé)	

<b>Poids porté (kg)</b>	23	<b>Mouvement</b>	6	<b>Vitesse (m/s)</b>	6,75	<b>Dégâts estoc</b>	1d+1
<b>Parade</b>	9+3	<b>Blocage</b>	9+3	<b>Esquive</b>	9	<b>Dégâts taille</b>	2d+1

<b>Avantages</b>
------------------

<b>Désavantages</b>
Femme – Homasse (Infériorité sociale) - Apparence peu attirante =>Réaction -3 Ingénue

<b>Compétences</b>	
Bagarre	14
Epée courte	13
Bouclier	13

<b>Inventaire</b>
Grand Bouclier BD+3 Broigne d'écailles RD 5 Epée courte tran tail+1, perf est Une bourse contenant 20 sous



## Uriel de Sto

**Description :** Apprenti mage rouquin, à la voix chevrotante, habillé en rouge qui en fait des tonnes pour avoir l'air d'avoir la situation en main. Boursier à l'Université de l'invisible, Uriel est à l'écoute de tout travail lui permettant de financer son année.

<b>Force</b>	8	<b>Points de vie</b>	8
<b>Dextérité</b>	11	<b>Volonté</b>	13
<b>QI</b>	13	<b>Perception</b>	13
<b>Santé</b>	8	<b>Points de fatigue</b>	8

<b>Taille :</b> 1m65	<b>Poids :</b> 60 kg
<b>Age :</b> 16 ans	<b>RD :</b> 0
<b>Langue connue :</b> Ankhien (parlé-écrit)	

<b>Poids porté (kg)</b>	6	<b>Mouvement</b>	4	<b>Vitesse (m/s)</b>	4,75	<b>Dégâts estoc</b>	1d-3
<b>Parade</b>	8-2	<b>Blocage</b>	7	<b>Esquive</b>	7	<b>Dégâts taille</b>	1d-2

### Avantages

Lettré :

Don de magie (niveau3) : on considère QI+3 pour les sorts(déjà appliqué dans les scores de compétence), +vision octarine

### Désavantages

Goinfre :

Irritable:

Fidèle à l'université de l'invisible

### Compétences

Thaumatologie	11
Lancer	12
Combat au bourdon de mage	10

### Sorts

Allumer le feu	14
Créer le feu	14
Façonner le feu	14
Boule de feu	15
Détection de la magie	14
Lumière	14
Tour mineur de Libelly	14

### Inventaire

Bourdon en bouleau (16 PM max)/ taille +2, estoc +2, parade -2, contondant  
 une bourse contenant 2 piastres

### Description des sorts

*Allumer le feu*(1 à 4 PM) : Permet d'enflammer un objet non-vivant et combustible. *Effet secondaire indésirable :* L'utilisation de ce sort donne envie au mage de chanter.

*Créer le feu* (2 PM pour lancer, 1 PM pour maintenir, durée 1 minute): Permet d'allumer un feu sans combustible qui remplira toute la zone d'effet. Ne peut pas être lancé à l'intérieur d'un objet

*Façonner le feu* (2 PM pour lancer, 50 % du coût final pour plonger- durée 1 minute): Peut déplacer un feu à la vitesse de 5m/s et le contenir

*Boule de feu*(1 à 3 PM) : Le magicien fait apparaître une boule de feu dans sa main qu'il peut lancer et qui occasionne 1d de dégât / PM dépensé ( limite 3), incendiant les objets combustibles

*Détection de la magie*(2PM) :Permet de découvrir si un objet est magique.Un succès critique permet de découvrir ses pouvoirs.

*Lumière* (1PM Lancer /1 PM prolonger/ 1minute) Produit une lumière équivalente à une bougie qui peut se déplacer

*Tour mineur de Libelly* (1PM) : Permet d'effectuer des tours de prestidigitation, comme un pro



## Roger le tavernier - nain

**Description** : un jeune nain fougueux à barbe blonde, caparaçonné dans son armure d'écailles.

Il était tavernier, jusqu'à ce que son bar s'effondre à la suite d'une bagarre de taverne, et qu'il se retrouve sans emploi.

<b>Force</b>	10+2	<b>Points de vie</b>	12
<b>Dextérité</b>	11	<b>Volonté</b>	10
<b>QI</b>	10	<b>Perception</b>	10
<b>Santé</b>	11+1	<b>Points de fatigue</b>	12

<b>Taille</b> : 1m45	<b>Poids</b> : 134 kg
<b>Age</b> : 64 ans	<b>RD</b> : 5+1
<b>Langue connue</b> : Ankhien (parlé), Nain (parlé)	

<b>Poids porté (kg)</b>	14	<b>Mouvement</b>	5	<b>Vitesse (m/s)</b>	5,75	<b>Dégâts estoc</b>	1d-1
<b>Parade</b>	9	<b>Blocage</b>	8+3	<b>Esquive</b>	8	<b>Dégâts taille</b>	1d+2

### Avantages

Nain :FO + 2 SA +1 (n'affecte pas les compétences), RD+1

Longévité étendue

Hache / Masse score de base augmenté

+2 a toute compétence en rapport avec le métal

### Désavantages

Nain: Cupidité Naine

Prosaïque

Considère que son sexe ne regarde que lui/elle

Intolérant envers les trolls

Aime porter du métal

Incapable de courir loin

### Compétences

Hache/Masse	13
Bagarre	13
Bouclier	11
Armurerie	9
Cuisine	12
Chanson naine	12
Géographie d'Ankh-Morpork	10
Commerce	9
Interroger	11
Crier sur les étrangers	9

### Inventaire

Hache de guerre naine héritée de sa mère, tail+2, tranchante

Grand Bouclier BD+3

Broigne d'écailles RD 5

une bourse contenant 2 sous



## Robbie Tire-laine

**Description** : jeune recrue de la guilde des voleurs qui cherche à faire ses preuves.

<b>Force</b>	7	<b>Points de vie</b>	7
<b>Dextérité</b>	14	<b>Volonté</b>	11
<b>QI</b>	11	<b>Perception</b>	11
<b>Santé</b>	7	<b>Points de fatigue</b>	7

<b>Taille</b> : 1m72	<b>Poids</b> : 67 kg
<b>Age</b> : 19 ans	<b>RD</b> :2
<b>Langue connue</b> : Ankhien (parlé)	

<b>Poids porté (kg)</b>	5	<b>Mouvement</b>	5	<b>Vitesse (m/s)</b>	5,25	<b>Dégâts estoc</b>	1d-3
<b>Parade</b>	10-1	<b>Blocage</b>	10	<b>Esquive</b>	8	<b>Dégâts taille</b>	1d-2

### Avantages

### Compétences

Camouflage	11
Fouille	10
Pickpocket	14
Crochetage	13
Discrétion	15
Escalade	13
Acrobatie	13
Pièges	12
Connaissance de la rue	11
Commerce	13
Intimidation	13
Géographie( Ankh Morpork)	11
Arme de mêlée – couteau	14
Arme à distance - arbalète	14

### Désavantages

- Apparence peu attirante (balafré) réaction -1
- Code de l'honneur de la guilde des voleurs :
- Empêcher la concurrence des voleurs hors guilde par tous les moyens possibles
  - Ne pas voler les voleurs de la guilde
  - Ne pas voler les gens sous protection de la guilde

### Inventaire

- Armure de cuir légère teinte en gris RD 2
- Coutelas tran taille-3 / perf (lancé) est -1 d, dégâts max 1d+2
- Arbalète (4 tours pour préparer) est+4, précision +4, dégâts perforants est+4
- une bourse contenant 10 sous



## Gregory Vicodin

**Description** : Vétérinaire alcoolique et grisonnant, boitant à cause d'un coup de sabot, du à une de ses patientes.

<b>Force</b>	8	<b>Points de vie</b>	8
<b>Dextérité</b>	11	<b>Volonté</b>	13
<b>QI</b>	13	<b>Perception</b>	13
<b>Santé</b>	7	<b>Points de fatigue</b>	7

<b>Taille</b> : 1m68	<b>Poids</b> : 72 kg
<b>Age</b> : 43ans	<b>RD</b> :1+2
<b>Langue connue</b> : Ankhien (parlé-écrit)	

<b>Poids porté (kg)</b>	6	<b>Mouvement</b>	4	<b>Vitesse (m/s)</b>	4,75	<b>Dégâts estoc</b>	1d-3
<b>Parade</b>	8	<b>Blocage</b>	7	<b>Esquive</b>	7	<b>Dégâts taille</b>	1d-2

### Avantages

Lettre

Résistant aux maladies (+8 au jets de SA de contagion)

Robuste (RD+2)

### Compétences

Arme de jet - scalpel	13
Arme de mêlée - scalpel	11
Arme de mêlée - canne	11
Baratin	15
Bibliothèque	13
Connaissance de la nature	14
Diagnostic	13
Dressage	13
Interroger	14
Premiers soins	15
Médecine	13

### Désavantages

Alcoolique (1 Jet vol/jour pour ne pas se saouler)

(-3 à tous les jets si gueule de bois)

Manie exaspérante : radote sur les vaches qu'il a soigné / compare ses patients à des vaches

Boiteux : une vieille blessure à la jambe due à une vache rétive (utilise une canne)malus de 3 au combat de mêlée et au déplacement

### Inventaire

Armure matelassée RD 1

10xScalpels : contact tran. tail-3, lancé perf, est-1 dégâts max 1d+1

canne cont. tail.

1 piastre