

Chacun cherche son Maître

Un scénario Discworld, par Macbesse

Ce scénario a été prévu pour *Discworld* mais il est facilement adaptable pour un *AD&D* parodique et peut très bien convenir à *Toon*. En lieu et place de la Faculté Invisible, le cadre pourrait alors être la faculté de Poularde, où sévit le tristement célèbre Harry Pottoon.

Une magistrale disparition :

Qui vit avec le loup... : Les murs de l'Université Invisible, en ce début d'après-midi, vibrent des hurlements de colère de son Archichancelier, le grand Ridculle. Visiblement, il est contrarié.

« C'est INADMISSIBLE ! Vous n'êtes qu'un ramassis de feignants confits dans leur égoïsme ! Même pas foutus d'aider un collègue ! Vous n'êtes que des chacals qui vendraient leur mère pour une demi-heure de labo ! On a l'air de quoi maintenant, si les gens rentrent ici comme dans un salon de thé pour vieilles rombières ?

- Mais, risque un Mage, vous savez, Maître Ridculle, c'est Patachon qu'ils ont enlevé...

- Bon bon, ça ira pour cette fois..., mais j'exige des volontaires, il en va de l'honneur de notre Université !

Les Mages sifflotent, regardent le plafond, ou leurs pieds. Ridculle, de guerre lasse, finit par se tourner vers les étudiants, tout aussi coopératifs, et, désignant les PJs, hurle : « VOUS, oui VOUS ! J'ai une mission ca-pi-tale à vous confier : vous allez me le retrouver ce Patachon ! Et vous penserez à me ramener le gros truc noir qu'ils ont embarqué avec, il faut refaire la déco du cagibi. C'est vrai quoi, ça fait désordre. »

- Euh, pourquoi nous ?

- Vous n'aviez qu'à pas arriver en retard à la cantine ! Et puis après tout, un peu d'air vous fera du bien ! »

...doit hurler avec le loup : Il paraît difficile de se dérober à la mission cruciale

de ramener Patachon, un Maître de l'Université dont la popularité avoisine le zéro. Les PJs l'ont eu en cours. Il commençait par lire ses notes (des feuillets jaunés par le temps) d'une voix monocorde, puis, c'était une litanie sans virgules, un son continu et embrouillé. Enfin, il s'effondrait, plongeait la tête dans ses notes en bavant. Forcément, c'était communicatif et il fallait sonner le clairon pour réveiller l'amphi.

Des mesures, depuis, ont été prises pour limiter les dégâts et Patachon, qui a la vue basse, fait cours devant un amphi peuplé d'étudiants en carton, agrémenté de quelques illusions au début du cours pour simuler le mouvement. On a préféré lui mentir, car on ne sait pas trop quelle est l'étendue de ses pouvoirs. Et on a eu bien raison d'être prudent, car Patachon est effectivement plus puissant qu'il n'en a l'air.

Les Mages l'ont donc laissé se faire enlever avec autant de remords que pendant leur première dissection et ne font aucun effort pour masquer leur totale indifférence. Il est possible de leur arracher quelques petites informations utiles. D'une part, Patachon a été enlevé par une vingtaine de « peinturlurés à plumes ». Il ne semblait pas spécialement opposer de résistance. En fait, même, on peut dire qu'il dormait. D'autre part, les « peinturlurés » ont emporté une statue en obsidienne qui prenait la poussière au fond de la remise. Maigre moisson !

Les appartements de Patachon : Si les PJs n'en ont pas l'idée d'eux-mêmes, ce qui dénoterait une intelligence voisine de celle de la limace verte à poils durs, le Bibliothécaire se charge de les conduire aux appartements de Patachon. Il a quelque

chose à leur montrer. De ce capharnaüm sans nom où s'égoûtent des potions rancies, macèrent des fonds de bouteilles et courent des cafards multicolores, émerge un impeccable secrétaire en merisier. Une petite glace est suspendue au-dessus, sur laquelle a été patiemment gravé en lettres gothiques parfaites, à l'exception de la dernière : « Les Omars vont m'enlever ». Après tout, on échappe pas au destin, dirait Patachon, surtout quand on le connaît.

Cours de géographie pour les Nuls

Au nord de Lancre, se dressent les montagnes du Bélier, le piémont de Cori Celesti (le Moyeu qui soutient l'Univers) et que vous n'avez pas la chance de voir sur cette carte. A l'est, dans le prolongement du bélier, le château de film d'horreur transylvanien n'est autre que **Überwald** (capitale Bonk, prononcez Be-Yonk), un endroit où il fait bon ne pas vivre et où la plupart des humains ont été réduits en esclavage par les vampires et garous qui le dirigent (reportez vous à *Carpe Jugulum*). La chaîne du Bélier se prolonge en cordillère vers le sud et l'on finit par y rencontrer les Omars. **L'empire tézumien** est sis dans la plaine. Avant que le Condor n'y séjourne, les habitants vivaient encore à l'âge de pierre : tout, même les chariots et les sabres, était construit en pierre. Un programme d'échanges culturels important a été mis au point en partenariat avec les autorités d'**Ephébie** (au sud de la mer circulaire, face à Ankh-Morpok) qui a mit fin à cette situation. L'une des particularités de cette cité est son importante concentration de philosophes, à tel point que le mot « Eureka ! » y signifie « passe-moi la serviette ».

Crédits :

Cette carte est un détail, certes modifié et simplifié, d'une œuvre de Stephen Player. Parmi ce qui pourrait vous être utile, il manque Omnia, le pays du grand Dieu Om, situé au nord-est d'Ephébie.

Mieux, sur le sous-main, ils trouvent une carte qui forme une très belle image en trois dimensions, un pendule, et un berger allemand en plâtre d'une bon cinquante centimètres de long. « Oook ook Oook » : visiblement il tenait beaucoup à ce berger allemand. En fait, il s'agit d'une carte expérimentale, permettant de le situer approximativement (Patachon, pas le berger allemand). Bien sûr, il faut faire ça au pendule, procéder à des triangulations tout en tenant cet objet encombrant, qui sert de focus. Tout cela est très imprécis, ce qui vous permettra de mettre les PJs dans toutes les situations délicates et grotesques que vous aurez envie de leur infliger.



La carte de Patachon

Portrait de famille des ravisseurs :

Ni Dieu... : La lointaine peuplade des Omars, un résidu de l'empire Tézuma blotti contre les montagnes du Bélier, a récemment perdu son animal-totem, le Grand Condor Cétalotel. Ils n'ont donc plus de Dieu et des catastrophes en tout genre s'abattent sur le territoire de la tribu (Niño, Niña, Niñette, pluies de grenouilles et chutes de choucroute). En plus aux Objets Trouvés, on leur a dit qu'un animal de cette valeur, personne n'allait le ramener, et pour cause, il est en or massif. En fait, Cétalotel est parti de lui-même, lassé de végéter « sans perspectives de carrière » dans une tribu « peu compétitive », mais nous en reparlerons plus tard.

...Ni maître ! : Pour ne rien arranger, le Maître de la tribu vient de mourir de vieillesse et aucun de ses fils n'a réussi à passer le test du Maître-étalon. Ce petit objet se présente sous la forme d'un maître-ruban, euh, pardon, d'un mètre ruban, avec lequel on entoure la taille du testé. Il indique deux valeurs : le potentiel et le niveau de maîtrise. Le fil aîné, Bébert, bien que guerrier hamster, a échoué comme les autres. Il faut dire que le cursus qu'il a suivi n'est pas le plus prestigieux et qu'il fait pâle figure à côté des guerriers jaguars et autres guerriers lamas, surtout quand ils sont en colère (« Quand lama fâché, lui toujours faire ça »).

Cependant, Bébert a pris l'initiative de réunir un petit groupe de guerriers et s'est mis en quête d'un Dieu et d'un Maître pour sa tribu. Arrivé à Ankh-Morpok, il a demandé où il pouvait trouver un Maître. Tout naturellement, on leur a indiqué la Faculté de Magie et il est tombé sur Patachon, qui finissait de tracer sa prophétie sur son miroir. Devant son refus de s'exiler chez ces ploucs, ils l'ont enlevé. Bébert a eu du mal à trouver la sortie et s'est perdu dans la Faculté. En passant par

la remise, un des guerriers a trouvé un totem qui lui a paru tout à fait convenable (la statue d'obsidienne, mais suivez un peu !). Ils ont donc fait d'une pierre deux coups.

La grande traversée : Leur larcin commis, les Omars ont traversé en courant la Faculté, bien surpris que personne n'intervienne. Cette heureuse surprise s'est poursuivie aux portes de la ville. Alors que le guet faisait de l'obstruction, la Guilde des Voleurs puis la Guilde des Assassins ont réclamé leur tête pour concurrence déloyale et enlèvement hors quota. La situation a dégénéré et les Omars ont profité de la confusion pour enfourcher leurs lamas et s'enfuir. Les PJs, s'ils se sont dépêchés, auront peut-être même la chance d'assister à l'échauffourée entre pyjamas noirs.

Complications :

Les mystérieux sectateurs : Tout serait très simple si un troisième intervenant ne venait pas perturber le jeu. Il s'agit d'un petit groupe de sectateurs qui rendait un culte à la statue dérobée par les Omars. Oui, ils faisaient ça dans la remise de la Faculté Invisible. On a les locaux qu'on peut, et puis vous savez ma bonne dame, les loyers ont tellement flambé à Ankh-Morpok que les associations à but non lucratif ont bien du mal à trouver où se réunir.

Leur identité nous importe peu, ils sont juste là pour donner du fil à retordre aux PJs et les retarder. Retenons l'essentiel : ces sectateurs veulent récupérer la statue et supprimer tous ceux qui l'ont souillé, ce qui inclut bien évidemment Patachon, sinon ce ne serait pas drôle. Leur fonction principale est de gâcher les beaux plans échafaudés par vos PJs pour délivrer leur professeur. Leur côté sanguinaire devrait aussi stimuler les PJs et les pousser à être vigilants, voire à faire alliance, très tôt, avec les Omars.

Le Diplothon : Comme le rapport de force est franchement défavorable aux PJs, ils seront bien obligés, tôt ou tard, de négocier. A priori, les guerriers devraient, dans un

premier temps, facilement réussir à neutraliser les PJs et à ramener Patachon chez eux. De leur côté, les sectateurs devraient réussir à récupérer leur statue et à disparaître sans laisser de traces une fois qu'ils auront compris qu'ils ne peuvent décemment pas remporter la partie par la force, c'est-à-dire très tardivement, à l'approche du village, car ils ont la tête dure et ça arrange le MJ.

Sauf coup de génie militaire, les PJs constatent leur échec aux abords du village des Omars. Cependant, la chance leur sourit : Patachon est loin de donner satisfaction à la tribu. En plus d'être rétif, qu'est-ce qu'il est mou ! Il refuse même d'infliger des châtements corporels, on en rigole encore chez les Omars. Pour comble, il a refusé d'honorer la femme du chef, abstinence de Mage oblige. En somme, de l'avis de tous, c'est une vraie lavette. Finalement, pour peu qu'on leur demande gentiment, les Omars ne demandent qu'à faire l'échange de ce Maître qui affiche un score négatif au Maître-étalon contre un autre, pour peu qu'il soit performant. Ils posent une condition supplémentaire : leur ramener un Dieu.

Un maître plus loin :

Les six maîtres : les Omars auront à cœur d'indiquer aux PJs le « Piton du Destin », où, dit on, résideraient six maîtres sages et bons. Malheureusement, trop souvent dérangés par les tribus voisines, ces maîtres ont « convaincu » celles-ci de leur laisser un large espace de tranquillité. Cette force de conviction est directement lisible dans la topographie : le piton est un à-pic couvert de façades verglacées, et ses alentours ont été complètement napalmisés. A une distance raisonnable, Bébert préférera laisser aux PJs une certaine « liberté de méditation » devant cette splendeur. Après avoir dégluti, les PJs pourront se lancer dans l'ascension de la face nord ou prendre l'escalier, sur la face sud, que vous aurez évidemment

« oublié » de mentionner. Une ascension épique s'annonce, et si le cœur vous en dit, faites intervenir la Mort. Petit exemple : un PJ encordé fait une chute de plusieurs dizaine de mètres et manque de percuter à quelques centimètres près. La Mort, fort contrit : « AU TEMPS POUR MOI. CE GENRE D'ERREUR NE SE REPRODUIRA PLUS ».

Une fois là-haut, les PJs trouvent un temple, d'où sortent des litanies de prières « Je relance de dix ! ». Les PJs les trouvent en position du lotus, méditant. Quelques cartes (dont deux as de pique) dépassent du tatami. Les maîtres écouteront docilement et sagement les requêtes des PJs, avant de leur répondre unilatéralement : « le Pic quitter nous ne pouvons ». Si les PJs insistent, sont sympathiques ou quoi que ce soit d'autre, les Six Maîtres finiront par accepter de leur donner « un double de nous-mêmes ». Et vous aurez alors le plaisir sadique de leur tendre un double-décimètre, aide de jeu prévue à cet effet.

Stan & Planteur associés : Sur le chemin du retour, bien déprimés, vos PJs auront la chance infinie de rencontrer une vieille connaissance, Planteur « Je me tranche la gorge », reconverti en vendeur de Dieux estampillés « de qualité supérieure », accompagné de Stan, échappé de *Monkey Island*, un vendeur italien coiffé d'un sombrero tout aussi escroc que planteur, mais plus baratineur. Ils peuvent leur proposer :

- Des dieux en kit à monter soi-même, auquel il manque invariablement des pièces.
- Des dieux d'occasion « qui n'ont quasiment jamais servi », c'est-à-dire hors d'usage.

D'accord, la qualité n'est pas excellente (Planteur) et il faut faire quelques aménagements pour qu'ils soient vraiment opérationnels, mais « ils sont garantis cinq ans prières et main d'œuvre ! » reprend Stan, qui s'empresse d'ajouter « et en plus nous vous offrons, en exclusivité, le porte-clé du dernier Dieu à la mode, Cétalilton Condor ! ». Et une piste, une ! Et puis, pour

ce prix-là, « je me tranche la gorge ! », rajoute encore Planteur.

Au fait, quand les PJs rapporteront leur dieu défectueux, Stan leur montrera, à la loupe, un petit texte gravé sous le socle de la statue : « Garantie nulle si découvert ».

Stan, vendeur de Dieux d'occasion

Opération Condor : Les PJs ont eu une piste pour retrouver Cétalotel, pardon, Cétalilton. S'ils ne l'ont pas saisie au vol, c'est tant pis pour eux, la piste reviendra par un certain Maître Lin. Ils ont peut-être déjà eu l'idée dès leur arrivée au village, auquel cas ils ont rencontré Planteur. Planteur et Stan sont d'ailleurs prêts, devant le vif intérêt manifesté par les PJs, à leur céder pour « une somme modique », un fascicule vantant les mérites du Grand Cétalilton Condor et indiquant une adresse où envoyer les dons : « Central Buisness Temple, 1 rue du Marché, Tézuma City ».

Tézuma, parodie des empires précolombiens, est abondamment décrit dans *Faust Eric* et je ne reviens pas dessus. Mais rappelez vous : Rincevent, mais surtout le Bagage, y ont eu la peau d'un certain Quetzduffelcoatl, le « boa à plumes », un dieu à moitié homme, à moitié poulet, à moitié jaguar, à moitié serpent, à moitié scorpion et surtout à moitié fou. La population de Tézuma, devenue athée à la suite des mauvais traitements infligés par ce psychopathe, a massacré ses prêtres. Cétalotel, qui végétait chez les Omars, a eu vent de l'affaire et s'est dit qu'il était temps de changer l'orientation de sa carrière. A Tézuma, il a « trouvé un marché sans concurrence » comme il pourra l'expliquer aux PJs et a changé son nom pour Cétalilton, autrement plus classe. Au début, le personnel lui a cruellement manqué, aussi a-t-il fait venir des « cadres » du pays voisin, l'Ephébie, notamment sa charmante grande prêtresse, Didas, et espère qu'ils sauront « former un personnel local de qualité et motivé ».



Cétalilton est facile à rencontrer. Il suffit d'acheter une offrande au distributeur. Il s'agit d'un grand condor en or massif, mais il est capable de se déplacer tout à fait normalement, sauf par temps de pluie. Il a un bureau de PDG, fume des barreaux de chaise qui lui sont envoyés par « un petit producteur local », de ses adeptes. Il est prêt à leur faire faire le tour du propriétaire, leur montrant notamment une pyramide à degrés en verre en construction qui abritera son « futur siège social », ainsi qu'une très vaste usine, dans laquelle travaille une multitude de jeunes enfants. Sur des sortes de balles constituées d'hexagones de cuir, les enfants brodent des dédicaces à la grande prêtresse : « A Didas ». « Avec ce produit, nous remplaceront à terme les jeux éphébiens », commente Cétalilton.

Encore une fois, les PJs risquent d'avoir des difficultés à convaincre leur interlocuteur, mais peut-être les quelques sigles rouges « FARC » que des serveurs peinent à effacer sur quelques murs leur feront-ils comprendre que la bienveillance du grand Condor n'est pas du goût de tout le monde. Inversement, peut-être auront-ils

l'idée de faire alliance avec le Condor pour conquérir des parts de marché en Ephébie. Auquel cas, un dieu pourrait devenir plus disponible et ils n'auraient plus qu'à le convaincre de venir chez les Omars. Ils pourraient même imaginer escalader Cori Celesti pour aller voir les Dieux à Dunmanifestine. Mais dans ce cas-là, je ne peux rien pour vous : improvisez !

FARC attack : La jungle grouille de petits groupuscules qui n'ont pas accepté la domination condorienne. Ils se sont regroupés, ou plutôt divisés, sous le nom de « Forces Athées de Résistance au Condor », FARC. Sous cette appellation, on retrouve les « Joyeux Varistes » du sous commandant Vargas, mais aussi une branche dissidente, les « Gais Varistes ». Viennent s'ajouter des oppositionnels de la IVe Intertribale dont la devise est « On se renforce en s'épurant » et le Sentier Eclairé, qui est très facile à trouver, et pour cause. S'ils réussissent à faire travailler ces groupes ensemble, je les félicite, et ils pourront certainement convaincre le grand Condor que « l'instabilité de la région est défavorable aux investissements directs » et qu'il « serait nécessaire de se recentrer sur ses activités traditionnelles » (serrer les fesses).

Si vos PJs patinent dans le guacamole, à Tézuma, soyez généreux et attirez leur attention sur une échoppe un peu particulière : « Chez Maître Lin, Boucherie asiatique permanente ». L'enseigne, or sur fond de gueules, représente les armes de sa confrérie : un croc de boucher très arrondi, perpendiculaire à grand couteau. C'est un homme à la moustache fournie, aux sourcils noir et au regard fier, aux cheveux volumineux plaqués en arrière (vous l'avez reconnu ? Si vos PJs n'ont pas tiqué, son prénom est Stan, mais ce n'est pas le même). En arrière-plan, un paysan coupe du blé à la faucille. Maître Lin est l'un des idéologues du mouvement FARC et seule l'attitude négative, voire conspiratrice de la IVe intertribale, qui « sabote », empêche selon lui la jonction des différents groupes,

qui seule pourrait mettre fin à « l'oppression mercantile du Grand Condor ». En échange d'une aide de leur part, il est prêt à les laisser repartir avec son ennemi le Grand Condor, ajoutant que contrairement au proverbe, on a toujours besoin d'un ennemi chez soi, ou, au moins, pas loin.

L'Institut Überwaldien de Formation des Maîtres : s'ils n'ont toujours pas eu d'idée pour trouver un maître, vos PJs peuvent rencontrer Planteur en pleurs, beuglant que Stan est parti avec la caisse. Il a réussi à lui vendre « pour un prix modique », en l'occurrence la caisse, des parts de l'Institut Überwaldien de Formation des Maîtres, aussi appelé I.Ü.F.M. (accentuez bien le ü). Ces parts, comme indiqué au dos, n'offrent aucun dividende, mais une réduction de 5 %, hors frais de scolarité, sur le coût de la formation. Ils pourront facilement y enlever, convaincre, corrompre, ou même former un futur maître, qui sera sûrement ravi de rejoindre un lieu plein d'avenir comme le village des Omars. A moins, bien sûr, que les PJs ne se mettent en tête d'y placer Bébert le guerrier hamster.

Il ne leur restera plus qu'à se rendre à Zlobenia, une province de la Borogravia (mais c'est bien en Überwald je vous rassure), très directement inspirée des Balkans du début du XX^e siècle. (cf. *Le Régiment Monstrueux*). Après une petite balade dans une forêt noire, très noire, pleine de vampires, de lycanthropes et autres überwalderies, les PJs auront l'immense plaisir de trouver un pays en situation de guerre permanente où le pouvoir change de main tous les quarts d'heure. Cette instabilité leur est favorable: qui sait, ils parviendront peut-être même à débaucher un prince déchu cherchant à revenir au pouvoir venu suivre les fameux UV « Techniques et stratégies du Coup d'Etat » de l'I.Ü.F.M.

Epilogue en forme de sanction bien méritée :

Une fois leur saint devoir accompli, les PJs peuvent enfin ramener Patachon et

prendre la plus belle soufflante de leur scolarité. L'Archichancelier leur passe un beau savon. C'est vrai, ça ne se fait pas de sécher les cours pendant trois mois. En cas de rappel de la mission : « On me la fait pas à moi !! Ca fait déjà trois mois que la statue est revenue !! Ah, ces étudiants, jamais à court de mauvaises excuses ! Allez, dehors, et au travail ! ET QUE CA SAUTE !! ». En fond : explosion d'un laboratoire, dont le souffle forme les mots « That's all folks ! ».

Générique de fin :

Chers amis, je crois que le nombre de signes qui m'était imparti a depuis longtemps touché à sa fin. Il ne me reste plus qu'à envoyer mille remerciements fleuris à Maître Motseu et à lui baiser les pieds pour m'avoir accompagné tout au long de l'écriture de ce scénario. Une pensée va aussi à Haagen et à Pitche, qui m'ont poussé à développer ma contribution.