

Les mystères de la cité d'Ankh-Morpork

Contexte

Les joueurs incarnent des personnages vivant dans la grande ville d'Ankh-Morpork, sur le Disque-Monde. Ils sont recrutés par le Patricien de la ville pour enquêter sur une série de mystérieux cambriolages qui ont eu lieu dans les quartiers riches de la ville. Les objets volés sont tous très précieux et ont une grande importance historique ou culturelle pour la ville d'Ankh-Morpork.

Objectifs

Les joueurs doivent enquêter sur les cambriolages, trouver les coupables, récupérer les objets volés et les ramener en sécurité à leurs propriétaires légitimes.

Déroulement

Les joueurs commencent par interroger des témoins et des suspects, rassembler des indices et enquêter sur les lieux des cambriolages. Ils découvrent rapidement que les cambrioleurs sont des membres d'un culte secret qui vénère un dieu oublié du Disque-Monde. Le culte cherche à rassembler les objets volés pour effectuer un rituel mystique qui leur permettra de réveiller leur dieu. Les joueurs doivent alors s'infiltrer dans les rangs du culte pour découvrir leurs plans et empêcher le rituel. Ils doivent affronter des gardes du culte, résoudre des énigmes et naviguer dans des passages secrets pour atteindre le sanctuaire où le rituel doit avoir lieu. Une fois là-bas, ils doivent affronter le grand prêtre du culte dans un combat final.

Intrigue secondaire

Pendant leur enquête, les joueurs rencontrent plusieurs membres importants du Guet Municipal d'Ankh-Morpork, notamment le Capitaine Carotte, le Sergent Détective Vimaire et la Caporal Cheery Littlebottom. Ils découvrent que ces membres du Guet sont également sur une affaire liée aux cambriolages, mais ils ne veulent pas en dire beaucoup plus.

Objectifs

Les joueurs peuvent choisir de travailler avec le Guet pour résoudre les cambriolages ensemble. Cependant, ils découvrent bientôt que le Guet est impliqué dans une affaire de corruption. Certains membres du Guet ont été soudoyés par les cambrioleurs pour fermer les yeux sur leurs activités et les laisser agir en toute impunité. Les joueurs doivent alors décider s'ils veulent exposer cette affaire de corruption, sachant que cela pourrait mettre en danger la vie de leurs alliés du Guet et compromettre leur enquête sur les cambriolages. Ils doivent également trouver des preuves suffisantes pour prouver la culpabilité des membres corrompus du Guet.

Déroulement

Les joueurs peuvent enquêter sur les membres corrompus du Guet en interrogeant des témoins, en suivant des pistes financières et en surveillant leurs activités. Ils doivent faire preuve de prudence pour ne pas être découverts par les membres corrompus du Guet ou par leurs collègues honnêtes. Une fois qu'ils ont suffisamment de preuves, ils doivent décider comment exposer l'affaire de corruption. Ils peuvent choisir de faire pression sur les membres corrompus pour les amener à avouer, de les dénoncer publiquement ou de les dénoncer discrètement auprès de leur hiérarchie au sein du Guet.

Récompenses

Si les joueurs réussissent à exposer l'affaire de corruption, ils seront récompensés par le Patricien pour leur intégrité et leur dévouement à la justice.

Nouvelle version avec la description des membres du gang

Pendant leur enquête, les joueurs rencontrent plusieurs membres importants du Guet Municipal d'Ankh-Morpork, notamment le Capitaine Carotte, la Caporal Cheery Littlebottom et le Commissaire Divisionnaire Vimaire. Ils découvrent que ces membres du Guet sont également sur une affaire liée aux cambriolages, mais ils ne veulent pas en dire beaucoup plus.

Objectifs

Les joueurs peuvent choisir de travailler avec le Guet pour résoudre les cambriolages ensemble. Cependant, ils découvrent bientôt qu'Angua, la lycanthrope membre du Guet, est impliquée dans une affaire personnelle liée aux cambriolages. Elle a été témoin d'un cambriolage qui a mal tourné et elle est maintenant la cible des cambrioleurs. Angua ne veut pas impliquer ses collègues du Guet dans son affaire personnelle, mais les joueurs peuvent décider de l'aider en secret. Ils doivent alors enquêter discrètement sur les cambrioleurs sans attirer l'attention du gang criminel. Déroulement : Les joueurs peuvent enquêter sur les cambrioleurs en suivant les pistes laissées par Angua. Ils découvrent que le gang criminel est dirigé par un chef de gang impitoyable connu sous le nom de "Loup" et qu'ils ont des complices infiltrés dans le Guet Municipal. Le Loup est un homme mystérieux et dangereux dont personne ne connaît le vrai nom. Il est réputé pour son intelligence, sa ruse et sa brutalité. Il est aidé par plusieurs sbires redoutables, notamment :

- Griffe : un ancien soldat qui a déserté et qui est maintenant un tueur à gages redouté. Il est spécialisé dans les assassinats discrets et est capable de s'infiltrer n'importe où sans être repéré ;
- Furie : une femme féroce et impitoyable qui est experte en combats au corps à corps. Elle utilise souvent des armes improvisées, comme des couteaux ou des objets du quotidien, pour surprendre ses ennemis ;
- Crochet : un cambrioleur expérimenté qui est capable de crocheter les serrures les plus complexes et de désamorcer les pièges les plus dangereux. Il est également un excellent acrobate et peut escalader les murs et les toits avec agilité.

Les joueurs doivent alors décider s'ils veulent aider Angua à résoudre son affaire personnelle et à protéger les documents confidentiels du Patricien, ou s'ils veulent concentrer leurs efforts sur l'enquête sur les cambriolages.

Récompenses

Si les joueurs réussissent à aider Angua à résoudre son affaire personnelle, ils seront récompensés par sa gratitude et son soutien dans leur enquête sur les cambriolages. Le Commissaire Divisionnaire Vimaire peut également les aider en leur fournissant des informations supplémentaires sur les membres du gang criminel et en les aidant à coordonner leur enquête avec le Guet Municipal. Cependant, s'ils choisissent de s'opposer directement aux membres du gang, cela pourrait entraîner des conséquences imprévues pour leur enquête sur les cambriolages et pour la sécurité du Patricien.

Récompenses

Si les joueurs réussissent leur mission, ils seront récompensés par le Patricien avec de l'or et des titres honorifiques. Ils peuvent également recevoir des récompenses spéciales de la part des propriétaires des objets volés.

Les objets volés

1. La plume magique de Phénix : Cette plume magique est un objet mystique utilisé par les sorciers d'Ankh-Morpork pour écrire des sorts et des incantations. Elle a été transmise de génération en génération et est considérée comme un objet de grande puissance.
2. La statue de la déesse Anoaia - La déesse Anoaia est la déesse de choses qui se coincent dans les tiroirs et les portes. Sa statue est un objet de culte important pour les habitants d'Ankh-Morpork et est souvent utilisée pour des offrandes et des prières.
3. La pièce d'or ancienne - Cette pièce d'or est un objet historique important, car elle a été frappée lors de la fondation d'Ankh-Morpork. Elle est souvent utilisée comme symbole par les habitants de la ville pour rappeler leur passé et leur identité.
4. Le masque funéraire - Ce masque funéraire est celui d'un ancien roi d'Ankh-Morpork. Il est considéré comme un objet sacré et est utilisé lors des cérémonies funéraires royales. Sa valeur historique est inestimable.