



Idées de Scénarii

vendredi 1er juillet 2005, par [Istel](#)

Voilà le principe de cette partie : Je suis un gros flemmard donc je n'écris pas les scénarios mais je vous donne le fil conducteur pour que vous en fassiez de vrais scénar' bien construits. ;°)

"Personne dans le monde, ne marche du même pas..." (air connu)

Dans Ank Morpork vit un homme nommé Mr Drumond. Ses amis l'appellent "Phil" et, comme toute personne un brin gentille et naïve, il est exploité par toute la ville pour diverses tâches qu'il fait bénévolement. Phil est un fervent combattant de l'espécisme : il voudrait que tout les races soient amies et que tout le monde vive heureux (Il est à noter, qu'il n'y a pas de racistes sur le disque monde, les gens ont déjà bien assez à faire avec l'espécisme). Aussi il a adopté deux orphelins : Gronold et Pwillie. Pwillie, l'aîné, est un nain et Gronold, le plus jeune, est un troll stupide qui a tendance à ne rien comprendre et à toujours répéter "Mais qu'est que tu me racontes là Pwillie" quand son frère lui parle. Or, un jour Gronold disparaît et Phil commence à le rechercher avec Pwillie qui s'inquiète beaucoup pour son frère (Pwillie et Gronold sont les seuls de leur races à supporter ceux de l'autre race). Les PJs se feront embaucher par Phil (ou par le bibliothécaire qui est un grand ami de Phil qui ne fait pas de différence entre un homme et un Anthroïde) pour retrouver son petit Gronold (qui fait presque un mètre de plus que lui). Or, la guilde des bijoutiers prospère étrangement ces temps ci, comme si ils avaient trouvé une source d'alimentation en pierres précieuses intarissable. Groups, pauvres trolls

Un scénario de Noël

Au moyeu du disque vivent les dieux sur le mont Cori Celesti et à la base de ce mont vit un peuple de Sherpas aguerris. Mais qui donc vit sur les pentes du plus haut pic du disque ? Et bien depuis des centaines d'années le père Janvier, petit dieu de son état, y tient une manufacture de jouets dans laquelle il travail avec des gnomes. Tout les 1er janvier, il descend par la cheminée des maisons des Sherpas qui vivent en dessous de chez lui et il dépose des jouets près de celle ci pour les enfants de la maisonnée. Non seulement il a une réputation de dieu sympa mais en plus il a une bonne quantité de fidèles. Il a bien essayé une fois ou deux de distribuer des jouets à plus de monde que les Sherpas d'en dessous de chez lui pour devenir plus puissant mais les rennes qui tirent son traîneau se fatiguent trop vite donc il s'est résigné à être un dieu peu important. Bref, bien qu'il lui faille travailler à longueur d'année, le père Janvier vit une vie pépère (si je puis m'exprimer ainsi). Sauf qu'un jour un gnome nommé Staliline a monté tout les autres gnomes contre lui : il leur a dit que "l'outil de travail appartient aux travailleurs" et qu'il fallait "mettre fin à la dictature d'un vieillard barbu qui les sous-payait", etc. Les gnomes ont donc mis le père Janvier à la porte. Celui ci, bien décidé à se venger se rend à Ank Morpork pour y dégouter des gens qui pourraient l'aider en échange des quelques actions dans son entreprise ou de quelques stock options (les PJs ne savent pas trop ce que c'est mais ça a l'air intéressant). De retour à Cori Celesti, il se trouve que Staliline s'est mit à jouer les petits chefs et qu'il maintient l'ordre grâce à des troupes policières. Chaque gnome est obligé de chanter en travaillant et de paraître heureux (un peu à la



manière des gens de Genua) sous peine de forte correction. Comment les PJs vont ils régler cette affaire ?

Construction d'un "mètreau souterrain" à Ank Morpork

Un Donjon en danger

Le sire Alfred Donjonmaster gère un "donjon" non loin de Lancre. Son entreprise fonctionne de la manière suivante : Il possède des locaux (un donjon) dans lesquels travaillent ses employés (des monstres) durant 35 heures par semaine et pour un salaire honorable étant donné qu'ils sont nourris et logés. Leur travail consiste à garder des salles dans lesquelles sont entreposés des trésors que les héros-barbares et autres aventuriers sont avides de piller. Quand un aventurier arrive, il possède déjà un certain équipement et une fois qu'il se fait tuer, Alfred récupère cet équipement et le vend dans sa boutique de Lancre. Le problème, c'est que l'entreprise d'Alfred ne fonctionne pas aussi bien qu'il le voudrait. C'est assez compréhensible quand on voit son personnel : 2 trolls peureux, un vampire édenté, un ogre atteint de la maladie du sommeil et un dragon des marais suicidaire de 40 bons centimètres de long. Les PJs rencontreront sûrement Alfred en train de se lamenter dans son échoppe ou dans une taverne. Alfred (qui, finalement, n'est qu'un commerçant en difficulté, même si les monstres qu'il emploie massacrouillent quelques aventuriers par ci par là...) leur offrira une grosse récompense si ils l'aident à relever son entreprise. De là, les PJs devront utiliser leur imagination. Le scénario peut partir un peu dans tout les sens (pour vous donner une idée, mes PJs ont été recruter des trolls dans les montagnes, puis ils ont embauché des nains pour creuser de nouvelles galeries dans le donjon et ont fait installer des pièges un peu partout par la guilde des voleurs d'Ank-Morpork avant de lancer une grande campagne de pub) mais il faudra avant tout que les PJs trouvent des fonds... (note importante : Madame Cake refusera catégoriquement de travailler dans un donjon)



Si vos PJs sont en manque d'argent, ils pourront, si ils le souhaitent, participer à la construction du "mètreau souterrain" d'Ank Morpork. Un architecte un peu farfelu s'est dit que pour réduire la circulation dans les rues d'Ank Morpork, on pourrait créer un système de charrettes qui avanceraient dans le sous sol. Il emploie donc des ouvriers (principalement des nains) pour creuser des galeries sous la ville. Seulement, ce qu'il ignore, c'est que le sous sol d'Ank Morpork cache l'enfer du Dieu Crazaz Bagoul. Après quelque jours à creuser, les ouvriers tombent sur un couloir qui débouche sur une porte imposante devant laquelle il y a un étrange squelette : celui d'un chien à deux têtes. C'est la porte de l'enfer de CB. Il ressemble à n'importe quel autre enfer sauf qu'il manque une seule chose : des damnés. En effet, Crazaz Bagoul est un Dieu tellement laxiste que son enfer est vide : tout ses fidèles vont au paradis. Pourtant, une personne habite ici : la gardienne de l'enfer de Crazaz Bagoul... Ensuite, plusieurs choix sont possibles : la

gardienne de l'enfer peut être très en colère et devenir agressive ou elle peut au contraire être très heureuse de voir enfin des gens après tant d'années d'isolement. Je laisse la suite entre vos mains (l'architecte du mètreau souterrain pourrait par exemple décider de monter une station thermale dans les sous sols d' Ank-Morpork en collaboration avec la gardienne des enfers : ainsi l'architecte ferait du pognon et les enfers de la gardienne seraient enfin remplis... :-)) sachant qu'en creusant, les PJs pourraient aussi tomber sur les catacombes de la ville qui sont utilisées par la guilde des voleurs qui ne verra pas d'un bon oeil qu'on s'introduise dans ses tunnels.

P.-S.

Faites part de vos critiques et de vos idées sur cet article grâce au [Droit du Scribe](#). 