

Le discours de l'amnésique

Scénario pour P'tites sorcières

par Alucard le mordant

Dans ce scénario pour P'tites sorcières, les joueurs vont devoir aider un homme* à écrire son discours de mariage. Une tâche qui devrait s'avérer plus difficile que prévue : en effet le futur marié en question a fait une grosse bêtise qui l'a laissé amnésique.

L'univers du scénario :

Je ne vais pas faire une description exhaustive de l'univers de cet excellent JDRA. Je rappelle juste pour permettre à tous de comprendre le scénario que le monde de P'tites sorcières est de la forme d'une pièce et a donc deux faces :

-Pile est un monde enchanteur où la nature est toujours accueillante. C'est là où vivent les sorcières (dont les PJs qui habitent l'archipel des sourires). La sorcellerie est enseignée de mère en fille.
-Face est un monde un peu plus sombre et plus chaotique (il y pleut toujours à verse). On y trouve des collègues enseignant l'art de la Magie qui est un peu différent de la Sorcellerie.

Il existe des façons de passer d'une face à l'autre, les PJs auront l'occasion d'en découvrir une lors du scénario.

L'intrigue

Sylvio, un voisin des PJs va bientôt se marier avec son amie Marise. La fête est prévue depuis quelques mois et Sylvio a déjà dépensé beaucoup d'argent pour la cérémonie, si l'on prenait la peine de faire les comptes on aurait du mal à comprendre comment son salaire de cartographe lui permet de dépenser autant. En fait, en lisant les livres de Marise, il est tombé sur un rituel lui permettant de gagner plein d'argent mais il a dû pour cela abandonner les souvenirs de sa relation avec elle.

Il est toujours amoureux de sa future femme mais il se retrouve bien embêté devant son discours de mariage...que va-t-il pouvoir raconter? Les PJs vont devoir partir en voyage sur les traces du couple pour sauver le mariage.

Le scénario

Une semaine avant le mariage, les PJs surprennent Sylvio dans son bureau (par exemple en passant en balai devant sa fenêtre). Il est devant une page blanche et essaye de cacher ses larmes. En lui demandant ce qui ne va pas, les sorcières apprendront toute l'histoire : comment Sylvio a abandonné les souvenirs de sa relation avec Marise pour lui offrir le mariage de ses rêves. Comment il se retrouve incapable d'écrire un discours de mariage sans que sa future femme ne se rende compte de sa bêtise. Il souhaite parler de 4 événements dans son discours :

- sa première rencontre avec Marise
- comment il a réussi à la séduire
- comment était leur première maison
- comment s'est déroulée la demande en mariage

Il va donc demander aux PJs d'enquêter pour l'aider, et

surtout de ne rien dire à Marise.

L'histoire du couple Sylvio/ Marise

Sylvio et Marise se sont rencontrés dans l'école de magie de l'archipel de la nuit, sur le côté Face du monde. Sylvio n'est ni mage ni sorcier mais il allait y suivre un cours de cartographie magique que Marise suivait aussi. Ils sont tombés immédiatement amoureux et -selon la tradition de l'archipel- Sylvio a séduit Marise en allant lui cueillir une rose noire au sommet du mont Noir.

Ils se sont installés deux ans plus tard dans le manoir hanté de l'archipel, ils avaient comme colocataires un couple de (gentils) fantômes qui faisaient peur au voisinage. C'est finalement Marise qui a demandé Sylvio en mariage dans un restaurant de l'archipel des Sourires : au Cupidon d'argent.

L'enquête

La plupart des adultes étant en train de préparer le mariage, les PJs ne devraient pas avoir beaucoup de personnes à qui s'adresser pour en savoir plus sur le couple. Seules Marise -qui ne doit rien savoir et qui est très occupée- et Odette -la mère de Sylvio- sont là.

S'ils se tournent vers Odette, elle devinera immédiatement l'erreur de son fils « quel idiot celui-là ! » et sera prête à aider les PJs du mieux qu'elle peut. Malheureusement elle n'est pas sorcière et surtout

elle apprendra aux PJs que Sylvio et Marise ont passé la plupart de leur temps sur Face et qu'ils sont restés assez secrets à ce sujet avec elle. Elle leur donnera quand même un coquillage permettant de communiquer avec elle (histoire d'aider les joueurs si ils manquent d'initiatives et sont perdus) et une poudre permettant de passer de Pile à Face dès que les PJs rencontreront une cheminée.

En fouillant la chambre du couple (c'est normalement pas très poli de fouiller la chambre des gens mais l'affaire étant grave Sylvio ou Odette pourraient les y autoriser) les sorcières pourront trouver plusieurs indices qui devraient les amener à voyager :

-dans un vase, Marise conserve la rose noire offerte par Sylvio, elle s'en occupe chaque matin en utilisant ses pouvoirs (elle est alchimiste). En cherchant dans l'encyclopédie botanique de la maison les sorcières découvriront l'origine de cette rose (le mont Noir sur l'archipel de la nuit) mais pas plus de détails (sur le fait que les habitants de l'archipel l'offrent à celles qu'ils cherchent à séduire)

-dans un tiroir se trouve l'addition du restaurant Au Cupidon d'Argent qui se situe au sud de l'archipel des Sourires. Si on demande à un adulte, le restaurant est connu pour être le lieu de nombreuses demandes en mariage

-sur le mur se trouvent deux diplômes de l'académie de magie de l'archipel de la Nuit

-sur le bureau se trouve une lettre adressée à Sylvio par Marise (qui était en voyage), l'adresse est la suivante :
Manoir des fantômes
12222 archipel de la Nuit

Il y a fort à parier que les PJs vont devoir effectuer un voyage jusqu'à l'archipel de la Nuit (qui est de l'autre côté du monde, et donc accessible très rapidement en passant par une cheminée) ce qui devrait apporter une touche (et même une grosse touche) d'exotisme au scénario, ainsi qu'au Cupidon d'Argent. Détaillons quand même les quatre parties de l'enquête.

Comment Sylvio et Marise se sont rencontrés ?

En allant rendre visite à l'école de magie de l'archipel de la Nuit les PJs pourront fouiller les archives de l'administration (en pénétrant la nuit par effraction, en mentant à la secrétaire, ou en demandant la permission avec leur plus beau sourire). Ils découvriront que Sylvio et Marise étaient ensemble pour la première fois en cours de géographie magique. S'ils le veulent ils peuvent pousser leur enquête plus loin en allant voir le professeur de géographie magique, Monsieur Gisors. Il pourra leur raconter comment Sylvio et Marise se chamaillaient au lieu d'écouter son cours et leur offrir une tisane.

Comment Sylvio a réussi à séduire Marise ?

Les roses noires poussent uniquement sur le mont Noir.

C'est là que les PJs devront se rendre pour enquêter. Au pied de la montagne elles trouveront un petit chalet occupé par un vieux monsieur qui y tient une auberge. Si elles l'interrogent il leur dira se rappeler de Sylvio et être prêt à en parler si les sorcières acceptent de lui rendre un petit service : l'aider à monter au sommet du mont Noir. Il est trop lourd pour grimper sur un balai et marche très lentement, les PJs devront le protéger des loups (qui sont en fait très gentils si on essaye de leur parler) et de la pluie. Arrivé au sommet il ramasse une rose noire. Une fois redescendu il leur parlera de la coutume (un peu tombée en désuétude depuis) consistant à offrir une rose noire à l'élue de son cœur. Sylvio avait bravé la pluie et son vertige pour offrir une rose à Marise. Si elles demandent, les petites sorcières apprendront que le vieux monsieur a lui aussi l'intention d'offrir sa rose à quelqu'un de spécial, mais il gardera le secret sur son identité (mais peut-être en sauront-elles plus en revenant au mont Noir après le scénario...)

A quoi ressemblait la première maison de Sylvio et Marise ?

Les petites sorcières vont devoir aller enquêter au manoir des fantômes. Ce dernier est au nord de l'archipel de la Nuit et tous les habitants en parlent avec crainte. En entrant dans le manoir, les sorcières seront accueillies par des coups de

tonnerre. Une fois entrées dans le manoir, les sorcières devront faire face aux habitants des lieux : George et Yvette, le couple de (gentils) fantômes. Ceux-ci cherchent à faire peur aux entrants en utilisant leurs pouvoirs de télékinésie. Une fois la situation calmée (par exemple si les sorcières annoncent qu'elles viennent en paix), les PJs pourront discuter avec les fantômes qui sont les anciens colocataires de Sylvio et Marise (ils étaient déjà fantômes à l'époque, le couple était juste particulièrement courageux). Les joueurs pourront donc apprendre que le couple a habité un an avec les fantômes. George et Yvette ont d'ailleurs reçu une lettre de Sylvio et Marise il y a deux mois mais ils n'arrivent pas à l'ouvrir (ce n'est pas facile d'ouvrir une lettre quand on est intangible) : si les PJs les aident ils seront heureux de découvrir une invitation au mariage.

Comment s'est déroulée la demande en mariage ?

Les serveurs se souviendront de la demande en mariage : pour une fois c'était la femme qui demandait son mari en mariage en lui offrant une bague !

Conclusion

Les sorcières pourront aider Sylvio à terminer son discours de mariage. Si elles n'ont pas réussi à boucler l'enquête Sylvio inventera de gros mensonges pour remplir

les trous de son histoire (Par exemple que Marise l'a sauvé en balai alors qu'il tombait d'une falaise. Qu'il l'a séduite en lui fabriquant un collier. Que leur première maison était un palais volant au dessus de l'archipel des Plumes. Qu'il l'a demandée en mariage en lui écrivant un poème...).

Dans ce cas Marise comprendra la supercherie et trouvera tout ça à la fois très bête et très mignon, elle lui pardonnera.

Si son discours est complet, le mariage se passera très bien aussi : l'occasion d'apprendre à vos joueurs que les mensonges (même très gros) fonctionnent parfois très bien dans les parties de JDR !

*dans une première version du scénario cet homme était le père d'une des PJs, ma copine ayant trouvé l'idée « malsaine » j'ai modifié ce point.