

Le Grand Départ

Un Scénario d'introduction à P'tites Sorcières

Prologue

Ca y est, c'est le grand jour ! Les personnages ont fêté leur treizième anniversaire récemment, il est donc temps de quitter le domicile familial pour partir en quête d'une ville où s'installer et mettre leurs talents au service de la population.

Le départ est organisé par les Anciennes, titre affectueux et respectueux donné aux sorcières les plus âgées. Il a lieu par une belle nuit de pleine lune. Les personnages font donc connaissance lors de cette petite cérémonie. (Il est également possible que certains d'entre eux se connaissent déjà : même famille, amies, etc.).

Le rendez-vous est donné dans une petite clairière. Nos jeunes sorcières sont là, bien sûr, mais aussi leur famille (« Surtout pense à te couvrir ma fille, les nuits sont fraîches par ici, et il n'est pas rare qu'une excursion en balai volant se solde par un gros rhume »), leur ami(e)s (« alors dans quelle ville vous allez vous établir ? Près de la plage ? Il y aura des boutiques de mode ? ») et quelques voisins curieux et amicaux (« Vous n'avez pas peur de la laisser partir en pleine nuit, comme ça vers l'inconnu »).

Pensez également que les familiers sont là, eux aussi, et incitez vos joueurs à les faire intervenir en fonction de leur caractère, certains seront heureux de partir, d'autres non...

C'est au moment du départ que les mères remettront leur balai aux petites sorcières dont elles sont si fières. Après les adieux de rigueur, les personnages devraient prendre leur envol, avec plus ou moins de grâce...

(Jet de *balai* pour évaluer et décrire leur envolée).

Le Voyage

Après un décollage plus ou moins réussi, les personnages entament un vol nocturne pour une destination qu'ils ne connaissent pas encore.

Voici quelques événements pour pimenter ce vol vers l'inconnu :

Rafale : un gros coup de vent oblige nos sorcières à déployer tout leur talent pour rester en selle. Attention aux familiers les moins agiles qui pourraient chuter et se retrouver, mécontents, dans les frondaisons des nombreux bois environnants.

Rencontre : Les personnages arrivent à la hauteur d'une autre sorcière, qui réside dans une ville un peu plus loin. Son chat, hautain n'adressera pas la parole aux familiers des personnages, ce qui devrait susciter quelques vives réactions. Ils peuvent profiter de cette rencontre pour se renseigner sur les villes de la région, et sur la condition des sorcières dans la région.

L'Orage

Les discussions entre nos nouvelles amies vont bon train quand elles sont interrompues par un orage violent. La forte pluie et le vent obligent les personnages à se poser dans un petit bois. Après un atterrissage précipité (*compétence balai*), les personnages devraient se mettre à l'abri. L'attente sera longue, peut être accompagnée d'éternuements (jet de Physique à 6 pour ne pas être enrhumé) et des réflexions du familier au plus mauvais caractère.

Mérine

L'un des familiers (le plus gourmand) sentira alors un fumet alléchant venant de l'intérieur du bois. Les personnages devraient s'y rendre (si ce n'est pas le cas, le familier affamé s'y précipitera, entraînant le reste du groupe sur ces traces félines).

Les personnages découvriront une petite construction de bois, au milieu d'une petite clairière : de la fumée blanche sort d'une petite cheminée, et le bord du toit est un parfait abri contre les caprices du temps.

Le locataire est une jeune femme, d'une trentaine d'années, Mérine. Elle a de longs cheveux roux, des tâches de rousseurs, et porte des vêtements de garçon. Elle entendra les personnages arriver et ne cachera pas son étonnement de les voir seules en pleine forêt et en pleine nuit !

Elle les invitera sous son toit. Elle était en train de préparer son petit déjeuner (elle se lève très tôt, pour profiter au maximum du soleil et partagera avec plaisir son repas. Elle ne manquera pas d'interroger les sorcières sur les raisons de leur présence en ce lieu, plutôt désert...

(« Ah ! Vous êtes des sorcières, mais pourquoi sortir de nuit, par un temps orageux ? »)

Les personnages pourront apprendre que Mérine vit seule, ici, pour peindre. Elle se rend de tant à autre dans la ville au Sud, en auto-stop, pour y faire ses courses.

Si les personnages l'interrogent sur cette ville, elle dira qu'il n'y a aucune sorcière à sa connaissance, et que c'est un endroit très agréable à vivre. Cette ville se nomme Ghibli.

Elle enjointra nos sorcières à se reposer chez elle, même si l'espace y est plutôt réduit.

Au matin, il fait beau et elle les regardera partir en leur souhaitant bonne chance, et en les invitant à passer la voir de temps en temps, une fois qu'elles seront installées.

Et nos sorcières reprennent la route...

La Cabane de Mérine :

Si la construction de bois n'est pas grande, elle n'est pas pour autant dépourvue d'intérêt : c'est un véritable capharnaüm ! Mérine n'est pas une maniaque du rangement. C'est une artiste, elle peint des animaux, des personnes, et des scènes de la vie sauvage.

De nombreuses toiles y sont entreposées, certaines finies, d'autres non.

Quand on arrive en ville

Nos sorcières devraient maintenant faire route pour Ghibli, qui semble être l'endroit rêvé pour s'établir. Au bout d'un quart d'heure de vol, elles apercevront l'océan, et la ville côtière. L'odeur de l'eau salée, le soleil, alors que tous les citadins vaquent à leurs occupations. L'endroit semble idéal !

La population les observe avec amusement, curiosité et/ou surprise.
Après un rapide tour d'horizon, les personnages devraient se mettre en quête d'un logement. Plusieurs possibilités s'offrent à eux.
Soit, elles cherchent un logement commun, soit des logements individuels.
Voici ce qu'elles peuvent trouver :

Mansarde dans une maison bourgeoise appartenant à une vieille femme très agréable, et habitée également par sa femme de chambre, âgée également et qui est passionnée par les histoires de sorcières.

La gentillesse de la dame est telle qu'elle ne demandera aucun loyer pour la mansarde (« Votre jeunesse va mettre un peu de joie dans cette vieille demeure »).

Un couple de boulangers loue une petite annexe à leur habitation, pour une somme modique. Au Sud, on peut voir l'océan, et l'odeur du pain tout chaud est un vrai délice.

Il est également possible de récupérer une vieille maison qui était destinée à la destruction. Avec un peu de persévérance, quelques négociations et un peu de charme, il est possible d'empêcher les ouvriers de la détruire, et de convaincre le propriétaire de la laisser debout, pour l'occuper. Beaucoup de travaux sont nécessaires, mais la maison est spacieuse. (Si les joueurs sont nombreux, cette solution est préférable).

Home Sweet Home.

Laissez aux joueurs le temps de s'installer, de commencer à planifier l'organisation de leur(s) nouvelle(s) demeure(s).

Premier Contact.

Il est tant pour les personnages de faire savoir qu'ils sont présents, et surtout de quoi ils sont capables.

Laissez les trouver des idées pour faire leur promotion. Les possibilités sont nombreuses : porte à porte, affichage, radio, etc.

Nos sorcières devraient passer quelques jours à désespérer de voir un quidam qui vient solliciter leurs talents, quand...

Jeune couple cherche Sorcières.

Un matin, un jeune couple viendra frapper au domicile d'une ou des sorcières. La femme, Nelly est affolée : leur enfant, le petit Thibault, a disparu alors qu'il jouait dans le bac à sable du parc, non loin d'ici. La police a été prévenue, bien sûr, mais Nelly, qui a eut vent de la toute nouvelle arrivée de nos sorcières, a tenu à demander leur service en plus de celui des forces de l'ordre.

Elle leur décrit Thibault, ainsi que les vêtements qu'il portait aujourd'hui : un bermuda rouge, un polo assorti, des nus pieds et un chapeau jaune.
La jeune femme les supplie de faire tout ce qui est en leur pouvoir pour retrouver son enfant. Il va de soi que nos sorcières devraient apporter toute leur aide au couple.

Ce qu'il s'est passé.

Alors qu'il jouait avec d'autres enfants et que ses parents discutaient avec d'autres parents non loin de là, le petit Thibault aperçut un ballon de baudruche passé au-dessus du parc, et intrigué, il décida de le suivre, ce qui l'a conduit en dehors du parc. Il traversa ensuite la route pour continuer sa poursuite vers la plage. Il y est maintenant en compagnie d'un groupe d'enfants plus âgés qui s'amuse à lâcher des ballons remplis d'hélium, remplis avec une vieille bonbonne trouvée dans une décharge.

Le Parc

Assez grand, le parc est calme et ombragé. Un petit lac artificiel, des pelouses très bien entretenues, des bancs publics et d'un espace de jeu pour les enfants.

Il y a du monde toute la journée, l'endroit respire la plénitude. En fouillant ici, les personnages peuvent retrouver le chapeau de l'enfant dans des buissons.

Avec l'aide de la divination, il est possible de voir le ballon que suivait l'enfant. Ensuite il est aisément possible de repérer le lâcher de ballon au bord de l'océan.

L'Océan.

En s'y rendant, les sorcières apprendront qu'un petit correspondant à la description était bien avec eux il n'y a pas longtemps, mais qu'il n'est plus là. Ils savent où il se trouve maintenant mais n'accepteront de le révéler aux personnages qu'à une seule condition : il faut qu'ils arrivent à les battre au jeu des anneaux.

(Les enfants, des garçons, sont moqueurs, mais pas méchants. Ils taquineront un peu nos jeunes sorcières. Il est également possible que l'un d'entre eux tombe amoureux.)

Le Jeu des anneaux.

Le principe est très simple : chaque participant dispose de 5 anneaux qu'il doit lancer sur une cible composée d'un bâton planté dans le sable de la plage. Si l'anneau tombe autour du morceau de bois, le joueur marque un point. L'équipe qui marque le plus de points gagne.

En terme de jeu, le personnage effectue 5 jets de dés avec son attribut *Adaptabilité*. La difficulté est de 7 mais elle peut être augmentée si les garçons se moquent et que le personnage est susceptible !

Quand les personnages ont gagné une partie, ils révèlent ce qu'ils savent.

Thibault a suivi deux d'entre eux qui sont allés boire une limonade à la *Pie Bleue*, un petit café non loin de là....

La pie bleue.

Les personnages trouveront Thibault à la terrasse, en compagnie de Nicolas et Benjamin, deux garçons qui le connaissent.

Les sorcières devraient s'empresser de le ramener aux parents inquiets, qui déborderont de joie et de noieront sous des remerciements les jeunes filles qui ont ramené leur fils.

Pour les remercier le père, Sylvain, ébéniste de son métier, proposera de leur faire une belle enseigne en bois peint pour orner le devant de leur boutique de sorcellerie.

Fin.