

« Voyage au Pays des Sables »

scénario pour P'tites sorcières

auteur : Karkared

curato.rene@wanadoo.fr

Préambule

Cette aventure vise à faire voir du pays à vos P'tites Sorcières. Ce n'est pas une aventure coloniale, seulement un voyage qui, peut-être, leur donnera envie de jouer des personnages issus d'un autre pays. Comme toujours, il y a très peu de vrais dangers, plutôt des incitations à la créativité et au rôle. Aucune caractéristique n'est donnée - vous en déciderez.

C'est bien sûr Johnny Clegg qui a fourni les citations.

Introduction (façon Yakari)

You'll be dancing on the desert air
Like a seagull searching for the ocean
Like a lover playing solitaire

Tout commence un après-midi d'été. Les P'tites sorcières et d'autres enfants se baignent à la rivière lorsque soudain, quelque chose tombe du ciel dans un grand bruit !

Les enfants sortent de l'eau en criant et s'enfuient. La chose tombée du ciel se débat et s'ébroue, envoyant de l'eau jusque sur les adultes qui prenaient le soleil non loin. Bientôt la panique est générale et les P'tites Sorcières les moins courageuses peuvent elles aussi y céder.

Après une minute de confusion, les choses semblent se calmer, au besoin avec l'aide de deux papas qui sautent dans l'eau et maîtrisent courageusement l'oiseau. Car oui, c'est un oiseau, un grand échassier du genre cigogne – mais entièrement noir (même le bec, contrairement aux cigognes noires normales).

Séché et reposé, l'oiseau, nommé Livu, expliquera aux familiers des P'tites sorcières, ou à défaut à elles-mêmes, qu'il accompagnait sa maîtresse, Rose Swimbidi, une P'tite Sorcière de l'Archipel des Sables, âgée de treize ans et demi. Elle avait besoin d'un ingrédient que l'on trouve dans les marais. Là, il s'était éloigné pour pêcher une grenouille lorsqu'elle a crié et est

revenue vers lui en hâte, tout en enfourchant son balai ! Derrière elle, couraient trois formes noires et menaçantes !

Ils se sont aussitôt envolés, toujours suivis par les créatures qui avaient le pouvoir de voler. Dans leur fuite éperdue, le familier et sa maîtresse ont d'abord survolé la mer, puis d'autres îles, sans pouvoir se poser car leurs poursuivants étaient toujours là. Cela a duré deux jours. Pour finir, un orage les a séparés et il a atterri où il a pu...

Bien sûr, il enchaîne en suppliant les P'tites Sorcières de l'aider à retrouver sa maîtresse et à rentrer chez eux. Il a aussi très peur que les trois poursuivants ne soient aussi dans les parages.

À la recherche de Rose

Came to your place to see if you're alright (...)
And I was banging at your door but you weren't there anymore

Rose épuisée a atterri sur une plage à l'ouest de la ville de vos P'tites Sorcières. Là, le père François, un vieux pêcheur, l'a recueillie dans sa maison au bord des dunes, et depuis elle garde le lit, toute grelottante de froid et d'épuisement. Le vieil homme la veille sans cesse et lui fait boire du grog et du chocolat ; c'est pourquoi il n'a pas encore prévenu la police.

Rose sera heureuse de revoir Livu mais à moins d'une potion, il lui faudra trois jours avant de pouvoir voler aussi loin que chez elle. Cela laisse à nos P'tites Sorcières le temps de s'occuper des trois énigmatiques poursuivants. Rose a juste eu le temps de voir des yeux rouges et des crocs ; en vol, elle n'a pas osé trop se retourner. Elle sait juste que ses chasseurs étaient aussi petits qu'elle.

Si on lui demande plus, elle raconte tout depuis le début : avec sa soeur Ludivine et trois autres filles, elle est l'élève de Madame Racine,

la sorcière en chef de son village. Comme Rose est très bonne élève, Madame Racine s'apprêtait à la laisser partir à l'aventure avant toutes les autres. La dernière épreuve consistait à préparer une potion qui nettoie et répare instantanément la maison où on la répand. Pour cela, Rose avait besoin d'une motte d'herbe des marais. C'est alors que les bêtes l'ont surprise et prise en chasse.

Les créatures

'Cause I know that you are out there somewhere
Trying to find a place to hide
The shadow of a ruthless hand is searching for
your soul

Nos trois mauvais plaisants sont des diabolins des marais nommés Glurg, Glup et Gluk. Glurg est un soiffard qui boit tout le vin (ou autre) qu'il trouve ; Glup un glouton qui mâche toujours quelque chose ; Gluk un coquin fini qui fait du mal pour le mal, avec une bêtise rare.

Ils ont poursuivi Rose parce qu'elle avait peur et que cela les amusait. Maintenant, ils se retrouvent aussi perdus qu'elle, mais moins affectés. Ils se sont égaillés dans les îles qu'ils ont survolées au cours du périple, et s'y livrent à leurs méfaits habituels.

- **Glurg** est arrivé jusqu'à l'île de nos P'tites Sorcières. Il rôde près de la fabrique de limonade et il y chipe tout ce qu'il peut. Le lendemain de son arrivée, il essaiera aussi de vider la cave à vin du père Tonnet, qui l'en chassera à coups de fusil. Le chien du père Tonnet pourra traquer le diabolin pour nos P'tites Sorcières. Une fois ce crétin capturé, n'importe quelle Sorcière dira à nos héroïnes qu'il faut l'asperger de parfum pour qu'il disparaisse (il réapparaîtra bientôt dans son marais).
- **Glup** est retourné sur une île à deux heures de vol sur le chemin du retour. Il l'a choisie parce qu'il y a vu beaucoup de cochons et il veut en manger. L'île est effectivement occupée par une dizaine de porchers qui se plaindront vite de la disparition de plusieurs kilos de cochonnailles. Pour se débarrasser de Glup, voir Glurg.

- **Gluk** voulait rentrer chez lui assez vite, frustré d'avoir perdu la piste de Rose. Il est allé à six heures de vol, sur une île occidentale de l'Archipel des Bambous. Les habitants mettront assez longtemps à se rendre compte que quelqu'un brise leur vaisselle et crève les pneus de leurs vélos. À ce moment-là, la Sorcière locale (une grande jeune fille nommée Lys d'Été) sera heureuse d'avoir le renfort des nôtres. Pour le neutraliser, voir Glup (ou Glurg, je ne sais plus).

Nos trois larrons éliminés, ou du moins renvoyés chez eux, il faudra s'occuper de Rose. Après l'île où s'est installé Gluk, il y a encore huit heures de vol avant d'arriver chez elle, à Bois-Brûlé.

Bois-Brûlé

Le village de Rose tient son nom d'un arbre calciné sur une petite éminence, au bord de l'agglomération. Cet immense baobab est creusé de pièces qui forment la maison de Madame Racine.

Le village lui-même est installé dans un large méandre du fleuve Toubiri, et compte sept cents habitants. C'est un marché animé, on y vient trois fois par semaine (mardi, jeudi et dimanche) pour échanger, discuter et s'amuser. Les maisons sont de vastes cases rectangulaires disposées en cours, elles-mêmes réunies en quartiers à peu près carrés. Chaque cour est habitée par plusieurs familles parentes. Presque tout le monde a un jardin le long du fleuve, de sorte que les champs des villages successifs se rejoignent presque. Il y a une école, un dispensaire (l'hôpital est sur la côte, il faut prendre le chemin de fer), un stade et un gymnase.

On va à vélo ou en mobylette, souvent attelées de petites remorques pour les enfants et les petits chargements.

Le train qui dessert la vallée, le delta et la côte passe de l'autre côté du fleuve ; de nombreuses embarcations de toutes tailles vont et viennent sur le fleuve, jusqu'à la mer et au-delà.

Sitôt arrivée, Rose ira chez elle retrouver ses parents et leur présenter nos P'tites

Sorcières. Son père, René, est mécanicien, il répare tout ce qu'on lui présente. Sa mère, Sidonie, est chanteuse. Enfin, la tante Maliké est couturière et insistera pour aussitôt coudre des boubous à nos héroïnes.

Madame Racine

*I'm searching for the spirit of the great heart
Under African sky*

La nouvelle du retour de Rose se répand en un éclair et la cour de la famille est vite pleine de tous les gens du village qui veulent la revoir et voir celles qui l'ont ramenée. On veut organiser une fête pour le soir, mais avant Rose doit les mener chez Madame Racine.

La demeure de Madame Racine est, nous l'avons, dit creusée dans le baobab géant. On y entre par une porte entre deux racines, puis un escalier en spirale mène aux deux pièces qu'elle habite : en bas le lieu de travail et salon, en bas sa chambre et lieu de divination. Encore plus haut, une petite plate-forme couverte entre les branches sert de terrasse les jours les moins chauds.

L'intérieur de l'arbre est poli, çà et là sculpté de masques et de scènes champêtres : c'est la marque de la reconnaissance de nombreux artisans du village, qui ont décoré sa maison pour la remercier de l'un ou l'autre bienfait. Dans la première pièce, on trouve aussi un nombre impressionnants de jouets et d'objets divers, tous très décorés, qui ont été fabriqués par des enfants guéris par elle. Les femmes, enfin, payent Madame Racine en lui offrant des habits de reine et des plats succulents, qu'elle les invite d'ailleurs à partager.

Madame Racine n'est pas du tout noueuse et ridée comme son nom pourrait le laisser croire. C'est une grande dame fine et gracieuse, aux cheveux ramenés en un chignon soigné. Elle se maquille très peu et porte pour tous bijoux, deux bracelets et deux boucles d'oreille (par contre, elle en change chaque jour). Son costume du jour se compose d'un élégant boubou bleu azur, brodé d'or.

Elle fait un accueil plein d'émotion à Rose, remercie ses nouvelles amies et les fait asseoir pour boire du thé ou du chocolat et manger des pâtisseries. Puis elle demande à Rose de lui raconter ce qu'il lui est arrivé.

Rose s'exécute, mais dès le départ Madame Racine paraît troublée. Elle lui dit pourtant de continuer et ne l'interrompt presque pas. Lorsque Rose a terminé, elle se lève et monte dans sa chambre.

Elle en redescend aussitôt avec son livre de potions qu'elle ouvre à la vingtième page. Et là, elle pousse un cri : la page a disparu ! La pagination saute de 18 à 21. Rose interrogée dira qu'elle n'avait pas vu le hiatus, que le livre était bien ainsi quand elle y a recopié sa recette. Du coup, elle en a mélangé deux !

« Je ne t'aurais jamais envoyée seule au marais ! s'exclame madame Racine, la recette que je t'avais demandée exigeait simplement une corne de gazelle en plus ! Il y a eu malveillance, quelqu'un a voulu t'empêcher de réussir ton examen ! »

Elle et Rose en discutent sans oublier de demander leur avis à nos P'tites Sorcières. Toutes les suggestions sont bienvenues, mais à la fin, Madame Racine leur demandera à toutes de garder le secret jusqu'à être sûres de connaître le ou, probablement, la coupable.

Tenue de soirée

*There's a highway of stars across the heavens
The whispering song of the wind in the grass
There's a rolling thunder across the savanna
A hope and a dream at the edge of the sky*

Là-dessus, il faut aller se préparer pour la fête. Nos P'tites Sorcières sont bien sûr les hôtes de la famille de Rose, qui empruntera des lits à droite et à gauche pour héberger tout le monde. Certaines voisines insistent pour accueillir directement les visiteuses venues de si loin !

Le soir, nos héroïnes reçoivent chacune un boubou à leur couleur préférée – ils sont tous somptueux – et un énorme gâteau les attend. Et croyez-moi, quand je dis énorme, c'est colossal qu'il faut dire. Le pâtissier du village y a vidé son stock d'œufs ! Après, il y a des orangeades, des limonades, des petits fours, et plein d'autres choses pour les enfants et d'autres encore pour les adultes. En tout, il y a douze adultes et une vingtaine d'enfants de dix à quinze ans, les garçons en chemise blanche et short, les filles

en jupes ou boubous. La rue entière est en fête, chacun allant d'une cour à l'autre pour rire et s'échanger des plats. Le reste du village est plus calme, attendant le lendemain pour féliciter les Swimbidi et leurs invitées.

C'est l'occasion de rencontrer les autres P'tites Sorcières du village :

- Ludivine est la soeur cadette de Rose, elle a onze ans. Vêtue d'une robe (pas un boubou) bleu lavande, elle reste dans son coin et grignote doucement. Si on l'approche, elle dit qu'elle n'aime pas quand il y a trop de monde. Son familier est plutôt original : Gaston est en effet un petit hippopotame nain, tout noir et rebondi ! Il broute du foin frais et amuse tout le monde.
- Alice est la meilleure amie de Rose. Elle est vraiment très heureuse de la revoir, mais passé ce moment, elle n'aura de cesse d'interroger nos P'tites Sorcières sur la vie chez elles. Drapée dans un boubou rouge, c'est, du haut de ses quatorze ans, la plus élégante des filles. Son familier n'est pas en reste : Motet est un ibis noir (couleur normale pour son espèce). Il reste perché sur un poteau, et pioche de temps à autre dans son bol de scarabées. Il est heureux de revoir Livu la cigogne, qu'il trouve très intelligent, mais ne le dit pas trop.
- Mélanie et Sophie sont au contraire les rivales de Rose. Elles ont le même âge qu'elle, mais sont juste un peu moins douées qu'elle, et ne le digèrent pas. Invitées en qualité de P'tites Sorcières, elles restent loin de Rose et la traitent de lâche quand celle-ci essaye de les approcher. Elles sont en boubous blanc et rose. Leurs familiers, demeurés à l'entrée de la cour, sont un chat noir et un guêpier (oiseau insectivore) noir. On ne les verra pas de la soirée et ils repousseront toute tentative d'approche.

L'enquête

Did you hear about the mouse that went to the cat for love

The cat said : mouse, I can't be what you're dreaming of

You're so lonely, you've got it mixed up
You're looking down below for what lies up above

Le lendemain, après une nuit réparatrice, nos P'tites Sorcières pourront se mettre à leur enquête. Il apparaîtra très vite que les deux ennemies de Rose ont des alibis solides : Mélanie était à la ville avec son père quand Madame Racine a choisi la recette, et elle est rentrée deux jours après que Rose l'ait recopiée ; et Sophie ne fait jamais rien sans consulter Mélanie en premier. Seulement, elles ne le diront pas tout de suite, car elles aiment laisser mijoter Rose et lui faire avoir des doutes. Leurs familiers restent muets. Enfin, leurs familles ignorent tout, et n'iront pas parler d'eux-mêmes aux visiteuses.

Alice pourrait être jalouse, elle aussi, malgré son apparente amitié. Mais ce n'est pas le cas. Elle adore vraiment Rose et s'offusquera si on l'interroge trop ouvertement. De plus, Madame Racine pourra révéler qu'elle a vu Alice juste après le départ de Rose, et qu'elle lui a promis qu'elles partiraient ensemble. Alice en était ravie, et si c'était elle qui avait déchiré le livre, elle aurait couru après Rose pour réparer sa faute.

Une fois n'est pas coutume, les coupables ne sont pas celles que l'on croit... Absorbées par la rivalité entre Rose et les deux pimbêches, nos P'tites Sorcières mettront sans doute un ou deux jours à noter que Ludivine est presque toujours absente. C'est quand elles commenceront à s'y intéresser qu'elle disparaîtra !

À force d'interroger les villageois, le conducteur du train, et des pêcheurs et paysans rencontrés en chemin, on saura qu'elle a pris son balai et a remonté le fleuve avec Gaston vers les Collines des Anes. C'est un endroit presque désert, appelé ainsi à cause des ânes sauvages qui y sont les plus grandes créatures vivantes. Madame Racine, si on la consulte, préviendra les P'tites Sorcières qu'une vieille Sorcière aigrie et solitaire s'y est retirée. On la nomme Grand-mère Tison.

Grand-mère Tison

Hamba ungadile m'ntanami (sois vigilant et méfiant mon enfant)

The world has crocodile eyes

C'est une véritable sorcière, dans le mauvais sens du terme, une Baba Yaga africaine. Ridée, voûtée, édentée, grincheuse, capricieuse, elle garde juste assez de bon sens pour ne pas faire de mal inutilement. À la place, elle le fait dans son propre intérêt, assistée de son familier, un vautour noir nommé Janvier.

Ludivine est bien celle qui a arraché la page du livre. En effet elle adore son aînée et ne pouvait accepter de la voir partir sans elle. Aussi, entre le moment où Madame Racine a ouvert le livre et celui où Rose est revenue avec son propre livre de potions, elle s'est arrangée pour rendre la recette irréalisable. Ce qu'elle ne savait pas, c'est qu'en faisant cela elle a envoyé sa soeur dans les marais, un endroit peu fréquentable !

Après s'être rongée les sangs pendant l'absence de Rose, Ludivine a décidé de partir pour ne plus avoir à la regarder en face. Et elle a pris la pire décision qui soit : elle est allée demander à Grand-mère Tison de terminer son apprentissage, s'offrant en échange comme servante.

Grand-mère Tison compte garder Ludivine comme esclave sans contrepartie. Elle a pris son balai à la pauvre fille et a chassé Gaston, qu'on retrouvera errant tristement dans les roseaux au bord du fleuve, à quatre kilomètres de chez Grand-mère Tison. Il a très mal aux pattes d'avoir fait l'aller-retour dans la rocaille, et refusera d'y retourner si on ne le gronde pas. Il a assisté à la scène et peut tout raconter à nos P'tites Sorcières.

À elles de décider comment libérer Ludivine et peut-être, punir Grand-mère Tison. Cette dernière habite une maison de bois construite dans un ravin à flanc de colline ; elle y a un laboratoire puant, une chambre luxueuse et un infâme débarras où elle enferme sa captive

chaque soir. Devant la maison, un cabanon abrite un âne (qui n'est pas si méchant que ça, c'est juste un âne, mais qui peut braire très fort s'il est effrayé). Bois-Brûlé est à trente kilomètres par le fleuve, vingt en balai – à cause des méandres.

Ludivine doit sans cesse trimer pour sa maîtresse. Plus tard, elle ira chercher de l'eau, du bois et des herbes, mais pour le moment elle doit rester à l'intérieur. Janvier le vautour la surveille sans cesse.

Grand-mère Tison vend des potions, certaines bien sûr très répréhensibles, et des baumes pour soigner les bêtes et les gens. Ses prix sont exorbitants, mais aucune autre Sorcière n'est là pour la remplacer. De plus elle fait très peur à tous les gens de la région, et plusieurs vieilles dames très riches sont ses amies. Si vous décidez qu'elles viennent la visiter alors que nos P'tites Sorcières sont présentes, décrivez une petite caravane de litières brodées, de serviteurs et de mules de bât. Personne n'aura le moindre égard pour Ludivine qui sera même rudoyée. Les vieilles mégères viennent discuter, se faire tirer l'avenir et acheter des baumes gériatriques.

Dénouement

And I want you to know that this state will never last

Maybe better days are coming, and we'll make peace with the past

Une fois libre, Ludivine avouera tout à sa soeur. Elle sera aussitôt pardonnée et nos P'tites Sorcières pourront rentrer chez elles, chargées de cadeaux ; comme tout cela pèse très lourd, on leur paiera le bateau ! Ce qui leur fera une nouvelle aventure, sans oublier que Rose compte les revoir un jour...