

Un conte : Les Papillons

Synopsis

Les PJ se trouvent sur le champ de course des Mille-Fleurs. Alors que la course venait de commencer, ils vont se retrouver confrontés à une attaque de certains papillons géants qui y participaient. Ils vont devoir agir et maîtriser ces importuns volatiles qui assaillent et harcèlent la foule. Après avoir reçu un énigmatique message, ils vont pouvoir comprendre que tous les papillons incriminés se nourrissaient au même champ de fleurs sauvages. Là-bas, sur place, ils vont vite se rendre compte que les fleurs sont devenues plus que « sauvages » mais carrément agressives. Après s'être frayés un chemin au cœur de cette véritable jungle, ils atteindront la chaumière d'Anthaxia, une alchimiste qui s'est retrouvée emprisonnée dans sa propre maison. Elle a négligemment jeté au bord du champ le résultat « catastrophique » de sa dernière décoction. Ceci a contaminé les fleurs et les papillons par la suite.

Un scénario pour *Contes ensorcelés* proposé dans le cadre du 35e Concours de scénarios des forums de la Cour d'Obéron qui avait pour thème « Te souviens-tu d'un matin de papillons et de cet après-midi de fleurs sauvages ? » et pour élément « suspension ».

Informations

Lieu : champ de course des Mille-Fleurs

C'est ici qu'au cœur de l'été, au cœur de l'archipel des Sourires que se déroule la traditionnelle et annuelle course de papillons géants des Mille-Fleurs. Le champ de course est de forme ovale. Beaucoup de personnes assistent à l'événement. C'est une ambiance familiale et grand public proche de celle d'une fête foraine. Une tente accueille les concurrents, tous des p'tits mages ou p'tites sorcières qui nourrissent et encouragent leurs papillons comme le feraient des entraîneurs. Le bon ordre de la course est assuré par les arbitres-organisateurs qui revêtent un costume chatoyant d'Arlequin typique et facilement reconnaissable. L'ambiance est chaleureuse, lumineuse et multicolore.

*Ce lieu et événement sont inspirés de « Le mystère des Mille-Fleurs » un synopsis de **rollytroll** publié sur www.sden.org.*

Personnage : Anthaxia

P'tite sorcière alchimiste gaffeuse. Petite, d'air juvénile, maquillée (fond de teint et fard à paupière) dans un style gothique avec le costume ad hoc. Jupette avec résille, floches et longues chaussettes rayées et bicolores noires et blanches. Elle est timide et réservée voire introvertie.

C'est elle qui après avoir raté une potion a jeté son contenu le long du champ de fleurs sauvages qui borde son habitation. Les vapeurs de sa potion ont fait effets dans sa chaumière et elle se retrouve coincée à l'intérieur.



Scénario

Chapitre Premier : A la course des Mille-Fleurs



Les PJ arrivent sur le site de la course au matin, vers 10H.

Le temps est radieux, parfait pour la course. L'air est chaud mais un petit vent léger vient adoucir l'atmosphère. Il s'agit d'un énorme champ de blé qui a été fauché. À pieds nus, on pourrait se blesser la plante de pieds. À certains endroits, s'élève un nuage de poussière au passage de la foule déjà fort nombreuse, impatiente que la course commence. Le départ est donné à 11h11.

Note au conteur : laissez vaquer les personnages jusqu'au moment du départ de la course comme bon leur semble ou suivant leurs besoins ou envies.

Nos p'tites sorcières ou p'tits mages sont peut-être venus ici en tant que participant ? Peut-être ont-ils un papillon géant comme Familier ? Ou alors ils viennent ici, comme beaucoup, comme curieux ou visiteurs pour profiter du spectacle et de l'ambiance. Ou encore, il se peut qu'ils aient des connaissances qui concourent ici avec leurs papillons géants de compétition.

Note au conteur : à vous de voir avec vos joueurs quelles sont leurs implications initiales. Il est important qu'aucun d'entre eux ne soient liés à l'endroit où se trouve le champ de fleurs sauvages incriminé par la suite.

Chapitre 2 : Horreur aux Mille-Fleurs

Qu'importe l'endroit où se trouvent les personnages, ils vont très vite vivre ou être alertés (par) la scène d'horreur suivante. A eux de trouver le moyen d'arrêter cela car tous sont débordés et bien désarmés.

Alors que la course venait de démarrer, certains papillons se mettent soudainement à adopter un bien étrange comportement qui va bien vite virer au cauchemar. Ils se mettent à quitter la course pour se mettre à assaillir et harceler la foule qui s'est amassée le long du parcours. Énormes, ils volettent dans les yeux, agrippent les cheveux de leurs grandes ailes... Les enfants, les plus vulnérables vu leur petite taille hurlent, pleurent et commencent à s'enfuir.

Voici quelques possibilités (magiques ou non) afin de ramener la sérénité au beau milieu de cette tumulte :

- attraper les papillons avec un filet à papillon – facilement trouvable ici – avec un **jet de Corps difficile**, à califourchon sur son balai réussissant un **jet de Balotage difficile** également ;
- faire tomber un filet sur les papillons en furie – avec un risque d'empêtrer quelques visiteurs – avec un **jet d'Invocation moyen** ;
- faire pleuvoir une averse localisée pour les voir dispersés avec un **jet d'Enchantement fastoche** ;
- se transformer en grenouille – voyant passer sa Caractéristique à Fort - avec un **simple jet de Métamorphose** afin de les saisir un à un avec sa langue rétractable.

Alors que notre groupe a pu maîtriser la situation et que tout s'est un peu calmé, une vénérable Ancienne (p. 15, Contes ensorcelés), experte en Divination semble rentrer en transe, tremblotant, les yeux se révulsant et pointant du doigt le groupe des personnages en leur déclarant cette phrase énigmatique :

« Te souviens-tu d'un matin de papillons et de cet après-midi de fleurs sauvages ? »

Tous sont stupéfaits et intrigués. L'Ancienne qui revient peu à peu à elle, ne peut donner aucune autre explication, il appartient au groupe auquel le message était destiné à comprendre et interpréter ceci.

Gageons que les joueurs vont se casser la tête à tenter de comprendre ceci. Ceci pourra les mettre sur la piste du champ de fleurs sauvages décrit par la suite. Ils vont d'ailleurs sans nul doute y accéder durant cette même après-midi.

Note au conteur : une p'tite sorcière devin peut avec un **jet de Divination abracabrant** obtenir la même et mystérieuse divination que l'Ancienne. Dans ce cas, il suffit de la placer au cœur de cette scène, remplaçant l'Ancienne.

Chapitre 3 : Dénominateur commun

Vu la divination, nos p'tites sorcière et p'tits mages sont tout désignés pour résoudre cette mystérieuse affaire. S'il le fallait, Anciennes et Sages sur place, accompagnés des organisateurs les chargent solennellement d'apporter des réponses et explications.

Chaque papillon devenu comme fou, hors de contrôle est facilement identifiable par ses couleurs et formes qui permettent de le lier à un propriétaire précis dont le nom figure dans le registre officiel du directeur de course. Ça ne posera aucun problème à l'obtenir. Établir cette corrélation nécessite un **jet de Méninges difficile** alors qu'aïdés par les organisateurs, ça devient **simple**.

Note au conteur : sans idée, un **jet de Méninges moyen** réussit permet de mettre les joueurs sur la piste.

Une fois en possession de ses informations, ils peuvent interroger chacun des propriétaires avec un **jet de Cœur moyen** afin d'en savoir plus et extraire une bonne piste de toutes ces discussions et questions-réponses avec un **jet de Méninges difficile**.



Chacun des papillons à l'habitude de butiner un champ de fleurs (sauvages) typiques – très riches en pollen – pour se nourrir et se fortifier de cette diversité d'espèces. Leurs maîtres les y ont emmenés au matin de la course car c'est proche de chez eux. Ils sont plusieurs à le faire, le champ étant réputé.

Le groupe de personnage va s'en doute enfourcher son balai et s'y rendre sans tarder pour poursuivre leurs investigations sur place.

Chapitre 4 : Agressives fleurs sauvages

Arrivant par les airs, le groupe atteint assez rapidement l'endroit. De tout là-haut, rien de spécial ou d'étonnant, il leur faut survoler la zone à basse altitude. Le champ est plutôt vaste et il ne faut pas longtemps pour que tous soient véritablement attaqués. Il leur faut réussir un **jet de Balotage difficile** pour arriver à esquiver l'attaque.

- Des tiges monstrueuses les assaillent et fouettent l'air pour les happer !
- Tandis que certaines fleurs projettent des graines ou particules à grande vitesse.
- Ou qu'encore un nuage de pollens ou de particules explosent à leur hauteur et manque de les asphyxier et surtout leur obstrue la vue – ça reste en **suspension** vu le manque de vent – piégés au beau milieu les forçant à atterrir, suffoquant, les yeux en pleurs.

Note au conteur : chaque échec à son **jet de Balotage** force le personnage à se poser au sol sous peine de dégringoler ou s'écraser brutalement. L'idée est de les faire explorer à pied ce champ de

fleurs et de déjà leurs montrer un certain aperçu de ce qui les attend pour qu'ils ne soient pas trop surpris.

Les personnages mettent pied à terre et poursuivent l'exploration du champ de fleur, sur leurs gardes. Ils vont finir par atteindre la maisonnette d'Anthaxia qui borde le terrain. C'est proche de sa maison et de l'endroit où elle avait déversé son chaudron que les plantes sont les plus virulentes et dangereuses.

Le champ de fleurs est multicolore avec toutes ces espèces différentes telles des graminées ou des « mauvaises herbes » aux pétales et formes somptueuses et colorées. Maintenant, une légère brise fait frissonner le champ complet qui a l'air d'onduler sous cette tiède caresse.

Le conteur trouve ci-dessous quelques attaques que peut subir le groupe de personnages et les quelques réactions ou défenses qu'ils pourraient mettre en place pour s'en protéger.

- Alors que l'un d'eux marche, des tiges d'une sorte de fraisiers sauvages tentent de les faire trébucher si on ne réussit un **jet de Corps difficile** ;
- des ronces peuvent cingler leurs bras et leurs jambes dénudés et leur occasionner de douloureuses griffures s'ils ne remportent pas un **jet en opposition de Corps** ;
- passant près d'un petit groupe de champignons, ils doivent éviter le jet de spores qui s'en expulsent pour éviter d'avoir leurs yeux brûlés les faisant pleurer et toussoter avec la réussite d'un **jet de Corps difficile**.

Pour se battre contre cela, il leur faut faucher les plantes atteintes avec une faux qu'ils peuvent faire apparaître avec un **jet d'Invocation moyen** ou se faire précipiter une averse de grêlons dévastateurs avec un **jet d'Enchantement moyen**.

Le conteur est invité à leur décrire cette nature agressive qui se déchaîne tout autour d'eux au fur et à mesure qu'on s'approche de la chaumière d'Anthaxia. L'ambiance y est plus sombre, plus agressive et morne ; beaucoup moins champêtre et bucolique qu'au départ. Les feuilles sont ternes, moisies ou noircies. Un baume de soins préparé avec un **jet d'Alchimie simple** serait le bienvenu pour apaiser tous ces bobos.

Chapitre 5 : Quand on néglige de tailler son lierre grimpant

Ils atteignent la maisonnette d'Anthaxia. La toiture est recouverte de chaume et un lierre grimpant entoure le portique d'entrée.

Mais curieusement le lierre s'est hyper-développé et ceinture toute la maison bloquant toutes les accès possibles, portes et fenêtres. Si on s'approche et qu'on tente de l'arracher ou de le couper, il semble se défendre en s'agitant et cinglant ses tiges en tous sens, de manière frénétique et désordonnée. Il faut réussir un **jet de Corps simple** pour esquiver cela. Laissons le groupe de personnage s'unir pour désherber l'endroit et se débarrasser de cette bien *mauvaise* herbe !

Le lierre semble s'être insinué au cœur de la maison peut-on remarquer avec un **jet de Méninges moyen voire difficile**. En effet, quand ils rentreront, ils trouveront Anthaxia saucissonnée par le lierre grimpant. Un **jet de Méninges moyen** permet de comprendre que les vapeurs de sa désastreuse potion ont animé de manière dangereuse le lierre ambiant qui s'en est pris à elle.

Elle est trop heureuse de se retrouver libérée, elle qui est coincée depuis plusieurs longues heures. Coincée, elle ne se savait rien faire ou quérir de l'aide.

Épilogue

Après avoir délivré Anthaxia et discuté avec elle, le groupe de personnages peut ainsi comprendre l'intégralité du problème. Ils vont pouvoir agir de concert pour le résoudre en dépolluant peut-être le sol même si un **jet d'Alchimie simple** leur permettrait de savoir que les principes actifs doivent avoir été absorbés et diffusés dans les plantes contaminées et qu'il ne doit plus rien rester dans le sol.

« Il convient toujours d'être prudent et respectueux de l'environnement quand on manie des substances qu'elles soient toxiques ou... magiques ! » conclut sagement une Ancienne.