

Blanchecomme et les 7 entreprises naines

Ou 4 sorcières et 1 enterrement

Scénario pour Disque Monde

Description :

Type : Enquête – Action en option

Nb de PJ : 4 PJ

Durée : 3H sans action et sans complication

Synoptique :

Voici l'histoire d'une sorcière, d'un empoisonnement avec des pommes, d'une femme prénommée Neige et de sept entreprises naines...

La sorcière Miss Choumacheur va mourir. Elle le sait. Elle est donc décidée à faire une dernière petite fiesta pour partir comme il se doit. Et comme elle n'a pas envie de préparer les petits fours elle-même, elle va donc appeler à l'assistance (on n'aide pas une sorcière) des connaissances à elle (les P.J.). Mais voilà, à l'arrivée de ces dernières, Miss Choumacheur est retrouvée morte dans sa chaumière. Morte avant l'heure ! Accident de chaudron ? Empoisonnement à la pomme ? Emprunt malencontreux ? Les PJ ont quatre jours pour résoudre l'affaire avant que toutes les autres sorcières invitées n'arrivent !

Les lieux :

Village de Bruchelle : Petit village se trouvant au pied des montagnes du Béliers dans la plaine de Sto, au nord de Pseudopolis. L'économie de ce village réside dans le chou, notamment le célèbre Chou de Bruchelle. C'est un village classique avec ces petits vieux sur un banc, ses ragots, etc.

La chaumière de Miss Choumacheur : Une chaumière de sorcière classique perdue au milieu de la forêt proche de Bruchelle.

Le Château du Seigneur Ouhain : Petit castel classique décoré dans le style chou (remplacer les lys en haut des grilles par des feuilles de chou ; idem sur les tapisseries et tous les petits accessoires comme les poignées de porte, chandeliers..) avec sa galerie de peintures pleine de monarques avec la couronne en forme de chou.

La piste de course de balais volants : Vallée tortueuse et circulaire au sein des montagnes du bélier. S'imaginer la piste comme la course de POD de Stars Wars épisode 1 mais en couleur « montagne du bélier » (pas un désert quoi), avec de nombreux stands aux couleurs des entreprises naines (comprendre les écuries, voir en annexe).

Les personnages :

-Miss Choumacheur :

La sorcière de la région. Elle aime les choux...
... et les courses en balais. Elle est d'ailleurs la pilote de l'entreprise naine Laughing Iron. Elle ne participe qu'à une seule course, celle de Bruchelle, qu'elle a toujours remportée. Elle possède une recette spéciale de cire pour balais à haut pouvoir de pénétration dans l'air et grande résistante à tout type de temps, et évidemment il y a beaucoup de sources de confusion autour de cette cire.

-Le Seigneur Ouhain :

Le duc de la région, fils de son père et père de son fils. Je n'ai pas eu l'occasion de beaucoup approfondir ce personnage car mes joueurs ont complètement occulté cette partie là. Je l'imaginai comme le Roi Vérence dans trois Sœurcières

-Madame Blanchecomme (Neige de son prénom) :

Paysanne de Bruchelle, aux mœurs... partageuses. Et qui plus est, qui préfère les pommes aux choux, Elle fait souvent appeler aux décoctions de Miss Choumacheur, pour éviter les effets non voulus d'une relation extraconjugale. Madame Blanchecomme paye souvent Miss Choumacheur par un panier de pommes.

-Monsieur Blanchecomme :

Paysan et époux de Madame Blanchecomme. Amoureux fou de sa femme, il lui est très fidèle. Par amour pour Neige, il a abandonné les terres de choux de son père pour se lancer dans les pommes.

-Miss Potdevache :

C'est LA commère du village et la voisine directe des Blanchecomme (téléscope à la fenêtre et calepin de notes juste à côté). Vieille fille aigrie par la vie amoureuse de Monsieur Blanchecomme et qui, par conséquent, déteste Madame Blanchecomme. Selon elle, cette dernière a complètement corrompu Monsieur Blanchecomme (ben oui vous comprenez, des pommes ? A Bruchelle !) C'est elle qui est l'instigatrice de ce scénario, moi je n'y suis pour rien ! promis !

-Mlle Adele Mac :

Dite la reine car c'est elle la championne en titre des grands prix de course de balais volants. Ennemie jurée de Choumacheur. C'est une sorcière des Axelandes qui passe son temps en balais volant (sa tribu nomade évoluant, elle, à cheval) C'est une dure-à-cuir habituée à une vie loin des chaumières paisibles des sorcières « urbaines ». Elle est LA suspecte numéro 1 de cette affaire. Toutefois, elle n'y est absolument pour rien dans ce « meurtre », bien que la situation la réjouirait bien si elle était mise au courant.

Ce qui s'est passé :

Neige a l'habitude de payer les services de Miss Choumacheur (des potions contraceptives) avec un panier de pommes. Ce sont les seules du coin et Miss Choumacheur en est friande. Miss Choumacheur a entièrement confiance en Madame Blanchecomme.. Neige a donc pris l'habitude de demander à son mari de ramener un panier de pommes environ une fois par mois. Elle rappelle d'ailleurs à grands cris à son mari partant au verger les matins en question, ô combien elle aime les pommes. Le midi Monsieur Blanchecomme dépose le panier devant la porte de la maison et va dans l'arrière-cour pour se laver les mains au puits.

C'est ce moment qu'a choisi Mme Potdevache pour asperger les pommes d'un poison qu'elle s'est procuré en allant à Pseudopolis quelques semaines plus tôt. Elle veut tuer Neige car elle est la catin du village, que le seul qui ne le sache pas encore c'est son mari, et que elle, elle aurait du être Mme Blanchecomme. Elle ignorait que les pommes étaient pour Miss Choumacheur.

La suite se devine aisément : Neige arrive à la chaumière, dépose le panier rempli de pommes empoisonnées à la porte de la chaumière, récupère le panier vide du mois précédent contenant néanmoins la potion désirée, et s'en retourne en ville.

Miss Choumacheur revient de son entrainement aérien découvre les pommes, ingrédients indispensables pour la confection de sa cire. Elle prépare la mixture et, pendant que cela mijote, ne peut résister de goûter l'une des pommes. Là, elle sent le poison faire effet et ne peut plus faire grand-chose à part appeler un renard qui passait non loin de sa chaumière à ce moment là et de l'emprunter pour mettre son corps en léthargie et diminuer l'impact du poison.

Il ne lui reste que peu de temps, techniquement quatre jours. Ca, Miss Choumacheur le sait. Mais elle préférerait réintégrer son corps avant de mourir. Elle va donc essayer de savoir le fin de l'histoire. Toutefois, elle va se retrouver piéger par un trappeur.

Déroulement du scénario :

A/ Arrivée des PJ :

Les PJ arrivent à la chaumière et découvrent le « cadavre » effondré sur le dos devant le chaudron. Une pomme croquée a roulé en dessous d'une table. Dans la chaumière, ils pourront découvrir :

- un placard à balais de compétition, avec une forte densité de magie. Certains balais ont du mal à rester dans leur support et font des bruits de craquement de bois offensés quand on essaye de les toucher. Il y a aussi certaines notes de frais imputées à une entreprise naine locale (avec rune à l'appui).
- un confiturier contenant des flacons de cire pour balais avec différents niveaux de pénétration et plus ou moins waterproof.

Sur un jet de connaissance vaguement occulte de niveau moyen ou sur un jet de médecine/sagesse populaire difficile réussi ou si l'un des PJ est une sorcière s'y connaissant en emprunt, on pourra constater que le corps de Miss Choumacheur est dans le coma d'emprunt (le panneau « Chu pas morte » manque juste).

Sur un jet de médecine moyen, on pourra constater que Miss Choumacheur a été empoisonnée (lèvres tachetées de violet). L'antidote est simple à réaliser mais pour l'administrer il faut que Miss Choumacheur reprenne conscience et qu'elle boive l'antidote au plus tôt.

La mixture dans le chaudron semble suspecte (c'est de la cire en préparation, ce n'est pas mangeable mais, le cas échéant, ne procure qu'une mauvaise indigestion et non la mort). Toutefois, elle ne semble pas être la cause de l'état de Miss Choumacheur.

Si les PJ ne pensent pas à fouiller les lieux ou ont ratés leurs jets, l'un d'entre eux glisse à cause d'une flaque de cire sur le sol et se retrouve nez à nez avec la pomme croquée !

B/ Début de l'enquête :

Il y a trois axes possibles d'action pour les PJ :

- Recherche de Miss Choumacheur (s'ils ont compris pour l'emprunt)
- Les nains, à cause des notes de frais ou une concurrence pour la course de balais
- Enquêtes sur les pommes, cause la plus probable

1^{er} Axe : à la recherche de Miss Choumacheur

Miss Choumacheur a été contrainte d'emprunter un renard. Dans un premier temps, elle a pas mal lutté contre l'esprit du renard car elle n'était pas préparée à l'emprunt et que le renard lui savait pertinemment qu'il ne voulait pas être emprunté. Cela a eu pour résultat que le renard a eu un comportement erratique qui pourra être remarqué en recherchant des traces d'animaux. Ensuite le Renard / Miss Choumacheur, se dirige vers la ville pour retrouver Neige Blanchecomme et savoir si elle est en cause.

Miss Choumacheur, en espionnant la famille Blanchecomme, s'aperçoit bien que ce n'est pas l'un d'entre eux et c'est en repartant de la ville qu'elle se fait prendre dans un piège à renard (ayant grand faim, elle a voulu chasser une poule dans un clapier). Le fermier garde le renard pour le tuer plus tard et braconner sa peau. Et puis, de toute façon, à chaque fois qu'il essaye, le renard le regarde bizarrement.

En suivant les traces ou en cherchant dans le village, on peut retrouver le Renard / Miss Choumacheur. Au pire, il peut y avoir une rumeur selon laquelle un fermier a capturé un renard bizarre. Il est possible de la faire réintégrer son corps si les PJ ont préalablement préparé l'antidote au poison.

Elle ne sait pas grand-chose de plus que l'innocence de Neige et l'éventuel potin de Miss Potdevache. Elle regardera avec envie la moindre poule, poussin ou poulet...

2^{ème} axe : nains et course de balais :

Pour la piste des nains, il faut prendre la direction des montagnes du Bélier. C'est relativement facile à trouver, on suit le chemin partant de Bruchelle et il y a des panneaux indicateurs pour la préparation de la course. C'est L'évènement ! Imaginer l'ambiance d'une préparation de course de F1 ou de course de POD dans Star Wars.

Il y a 7 entreprises naines présentes. Elles font les derniers préparatifs pour la prochaine course, qui aura lieu un jour avant la mort « officielle » de Miss Choumacheur. Toutes les pilotes ne sont pas là, mais Adele Mac, elle, est bien présente et sème la terreur auprès des autres Entreprises. Elle n'aime pas Choumacheur et le fait savoir. Elle se réjouira d'ailleurs si elle apprend la « mort » de Choumacheur. Elle représente une suspecte sérieuse. Elle cherchera à en savoir plus et de manière subtile, afin de pouvoir utiliser ce meurtre comme moyen de pression contre les autres sorcières. Si Adele Mac apprend la cause de la mort (les pommes), elle ira rapidement en acheter pour en proposer aux autres concurrentes et pour leur faire peur. Elle n'ira pas jusqu'à les empoisonner car elle use « juste » de teutologie.

Les Iron laughs, eux, tirent la gueule. Miss Choumacheur ne s'est pas présentée aujourd'hui et son absence est douloureuse fasse aux investisseurs présents...

Que ce soit bien clair, les nains et Adèle Mac sont des fausses pistes. Pour les nains, vos PJ devront rapidement s'en rendre compte. En revanche, pour Adèle Mac, cela va devenir coton. En effet, Adèle ne va rien faire pour démentir, ni même pour confirmer à 100% qu'elle est la coupable. Les seules choses qui peuvent faire comprendre aux PJ que ce n'est pas elle la coupable, pourront venir :

- soit de Miss Choumacheur si les PJ la retrouvent avant l'heure,
- soit d'une autre sorcière de la course qui pourra confirmer que Adèle Mac est arrivée peu de temps avant les PJ et venant du coté Axe, alors que la maison de Choumacheur est du coté bord. D'autres témoins arrivant de plus en amont des montagnes du Bélier pourront le confirmer et ainsi disculper (-SCULPER) totalement Adèle Mac. Malheureusement, diront certains...

3^{ème} axe : enquête sur les pommes :

Les PJ pourront arriver chez les Blanchecomme de plusieurs manières :

- en suivant la trace de Renard / Miss Choumacheur.
- en interrogeant sur le panier contenant les pommes. Il n'y a qu'un seul vannier et également rempailleur au village. Il reconnaîtra le panier pour l'avoir donné à Neige Blanchecomme en échange de quelques faveurs. Il faudra lui tirer les vers du nez, d'une manière ou d'une autre.
- en enquêtant sur les marchands de pommes du village. Il n'y en a qu'un : les époux Blanchecomme..

En arrivant chez les Blanchecomme et sur un test de vigilance réussi, on pourra se sentir observé par l'une des maisons alentours, celle de Miss Potdevache. La ferme des Blanchecomme se trouve

relativement proche du village, elle est bien entretenue et le commerce de pommes fonctionne bien (quand on a le monopole, c'est relativement facile).

Monsieur Blanchecomme est un homme bien. Il travaille dans ses vergers tous les jours et tout le jour. Il est éperdument amoureux de sa femme. Il ne sait rien de ses escapades adultérines et ne se doute de rien. Il connaît Miss Choumacheur comme tout le monde au village, elle lui a déjà rendu service dans le passé quand il avait des problèmes de colique, mais cela remonte à plusieurs années.

Madame Blanchecomme, dans les 25 ans, est une femme très belle et elle le sait. Elle aime son mari, mais elle le trouve un peu trop chaste et sans imagination. C'est pour cela qu'elle va voir ailleurs. Elle connaît bien Miss Choumacheur, et va la voir souvent pour bavarder (et pour ses contraceptifs). Elle répondra qu'elle est allée voir la sorcière mais ne parlera pas des pommes d'elle-même. Si elle interrogée à ce sujet, elle en parlera sincèrement, sauf si son mari est présent et auquel cas elle inventera un prétexte pour être allée la voir. Elle sera vraiment attristée par l'annonce de la mort de Miss Choumacheur et fera tout pour aider les PJ.

En repartant de la ferme des Blanchecomme, les PJ verront Miss Potdevache rentrer précipitamment chez elle. Cela devrait être suffisant pour emmener les PJ sur cette piste. Dans le cas contraire, on les informera au village que Miss Potdevache est celle qui connaît tous les ragots du coin...

Chez Miss Potdevache : tout est bien rangé, tout est propre, on sent que tout est à sa place mais aussi que tous les objets n'ont pas intérêt à bouger. Les PJ se sentiront malvenus en ces lieux, Miss Potdevache est une irréprochable femme de maison. Ancienne institutrice, elle reprendra les PJ à leur moindre faute d'accord, de conjugaison et de grammaire (je pense que vous pourrez constater ô combien, il est difficile pour moi d'interpréter ce PNJ ☺) Elle ne manquera pas d'enfoncer Madame Blanchecomme du mieux qu'elle peut. Elle consigne d'ailleurs tout ce qu'elle voit de sa fenêtre dans un petit calepin à côté de ladite fenêtre. Toutefois, elle n'en parlera pas car elle y a également consigné son escapade pour appliquer le poison. Il est néanmoins visible sur la petite table à côté de la fenêtre où elle surveille la rue. Le récupérer ne sera pas tâche facile mais est la clef pour comprendre ce qui s'est passé.

C/ Evénements perturbateurs :

Histoire de compliquer les choses voici ce qui peut venir enquiquiner les PJ

-Si les PJ ne sont pas encore allés voir le lieu de la course :

- Adele Mac peut survoler le village ou la chaumière en poussant un cri de banshee afin de s'annoncer à Miss Choumacheur et de lui faire peur. Evidement cela sera pris pour un mauvais signe au village ...

-Si les PJ n'ont pas retrouvés le renard :

- Le Seigneur Ouhain a besoin des services de la sorcière et envoie des gardes la chercher. Les gardes tombent sur les PJ et le « cadavre » de Miss Choumacheur et font des conclusions hâtives.

- Si Miss Choumacheur ne peut assurer la course et que l'un des PJ ressemble de près ou de loin à Miss Choumacheur :

Les nains d'Iron Laugh pourront proposer de grimer le PJ en question et le faire participer. Il pourra utiliser la cire magique de Miss Choumacheur mais la concurrence sera rude. Les nains ont d'ailleurs développé un balais prototype Mustang (avec tête de cheval en bois type jouet pour enfant, étriers et rennes intégrés sur les flancs de l'appareil, mais qui a une tendance à ruer) qui peut être piloté comme un cheval.

D/ Dénouement de l'enquête :

Miss Choumacheur mourra systématiquement quatre jours après son emprunt. Quand la mort a pris un rendez-vous, Il arrive toujours à l'heure.

Si les PJ ne la retrouvent pas, elle décèdera car son esprit se sera complètement étioler dans l'esprit du renard. Si les PJ n'ont pas trouvé la coupable, elle se transformera en fantôme et poursuivra les PJ car ils ont gâché sa mort. Sinon elle rejoindra le paradis des renards.

Si les PJ retrouvent le renard et sauve Miss Choumacheur, elle pourra fêter dignement sa mort mais il faut encore espérer que les PJ ont pensé à préparer les petits fours !

Une fois la coupable identifié, le mieux reste encore d'en prévenir Miss Choumacheur qui jettera le mauvaise œil à Miss Potdevache. Cette dernière suivra le premier prêtre d'Omnia qui passera pour rentrer dans les ordres. Si les PJ dénoncent Miss Potdevache au seigneur, il la fera exécuter pour l'exemple.

ANNEXES

Les sept entreprises naines de Balais volants :

- Iron laughs -> Pilote : Miss Choumacheur (FER A RIE)
- Coyote A -> Pilote : Adele Mac (dite la reine) (TOYOT A)
- Balais, Mine et Wagon inc (BMW)
- Décas à moi -> vienne du Klatch (KAWAS A QUI ?)
- Poutre & Scierie Associé (PSA)
- Les Fils de David (HARLEY DAVID SON)
- Epsilon Rouge (ROVER)