



LE ROI LEU



LE ROI LEU

Un vieux chef a enseigné ceci sur sa vie à son petit fils : il y a un grand combat qui se passe à l'intérieur de nous tous, lui dit-il. Et c'est un combat entre deux loups, l'un est le mal, il est colère, l'envie, culpabilité, tristesse et ego, et l'autre est bon, il est joie, amour, espoir, vérité et foi.

Le petit fils demande : quel est le loup qui gagnera ?

Et le chef répondit :

- Celui que tu nourris.

Conte Cherokee

Âge conseillé : 16-166 ans

Durée : 1h30 minutes

SYNOPSIS

Les sorcières sont invitées à un goûter surprise dans l'appartement lausannois de leur tante Mathilde. Celle-ci a fait l'acquisition d'un objet magique un tantinet envahissant et elle demande aux sorcières joueuses de

bien vouloir l'aider à lancer un sortilège qui lui permettrait de s'en débarrasser. Partis dans la forêt enchantée du Flon à la recherche d'un ingrédient rare, les sorcières croiseront la route toutes sortes de créatures étranges : une nuée de corbeaux, un chêne aux fleurs noires et un loup gigantesque qui semble être le roi de la forêt. Elles auront alors l'occasion de réparer une ancienne injustice avant de repartir dans le Lausanne qu'elles connaissent bien.





SCÈNE 1 : LE GOUTER

CITROUILLOMÈTRE 

Tantine Mathilde est la marraine des sorcières joueuses. C'est une fort gentille dame qui aime recevoir chez elle et qui donne des goûters forts courus dans le monde des sorcières. Le goûter est donc prévu ce mercredi après-midi à 15h précise.

Avant d'aller plus loin, il me faut vous parler un peu plus de la tradition des Goûters chez les sorcières. Lorsqu'une sorcière donne un Goûter, il est convenu qu'elle invite d'autres sorcières à son domicile et qu'elle soit leur hôte durant tout l'événement qui dure généralement un après-midi entier. Cette tradition, fruit de la modernité, a vu le jour dans un contexte urbain où les jeunes sorcières ont de plus en plus de mal à organiser un Sabbat en extérieur et encore plus de mal à trouver des ingrédients décents. En effet, les mégots de cigarettes et les sacs plastiques portés par le vent ça va une minute, mais on ne saurait nier que cela manque de diversité. Or, la magie aime la diversité.



Les Goûters complètent les Sabbats plutôt qu'ils ne les remplacent. Les deux pratiques coexistent même si le Sabbat, institution millénaire dans le monde des sorcières, restera toujours la tradition préférée de celles-ci.



Revenons donc à tantine Mathilde. Elle accueille les sorcières joueuses dans son appartement lausannois. Il se trouve au 93, rue de l'académie (merci de prononcer « nonante-trois »). Les connaisseurs me diront sûrement que le quartier de la Cité est, certes un joli coin aux allures de carte postale, mais que les rues y sont toutes petites et que la rue de l'académie ne possède pas de numéro aussi élevé. Sans doute ces connaisseurs ne sont pas eux-mêmes des sorciers ou des sorcières. Pour voir apparaître le numéro 93, il faut avoir recours à la sorcellerie. Voici venue l'occasion pour les joueurs de faire preuve d'imagination (et de magie) pour repérer la maison de Mathilde. Un sortilège de Divination, d'Enchantement (ou Ensorcellement) ou d'Illusion peut faire l'affaire, mais selon les idées des personnages, autorisez l'emploi de tout sortilège que vous jugerez approprié.





Voilà donc nos sorcières joueuses dans le quartier de la Cité. Elles montent les marches des parties communes au numéro 93. Elles sonnent et qui ouvre ? Et bien, tantine Mathilde évidemment. Elle les houspille en les submergeant de phrases bateau. Parfois même en les mélangeant : « Fait froid dehors. Ne restez pas sur le palier comme des ronds de flan. Y'a plus de saisons. Faites pas attention au désordre. Qu'est-ce que vous avez grandi. Faut manger plus mon gaillard ». En la suivant dans le salon, les sorcières joueuses découvrent une table pleine à ras bord de victuailles. Quand tantine Mathilde prépare un Gouter, elle n'y va pas de main morte !

Donnez maintenant la main aux joueurs : demandez-leur quelle sorte d'ingrédients bizarres et biscornus on peut trouver sur la table du Gouter de tantine. Des flans à la limace, des biscuits à la fleur d'hibiscus, un crumble réglisse-gravier (pour ceux et celles qui ont de bonnes dents). Bref, c'est l'occasion parfaite pour inventer et collecter de nouveaux ingrédients à placer dans les chaudrons.

SCÈNE 2 : L'HORLOGE

CITROUILLOMÈTRE 

L'après-midi se prolonge et les discussions s'enchaînent. Invitez vos joueurs à échanger des ragots. Tante Mathilde ne sort presque pas de chez elle à cause de son grand âge, mais elle se passionne toujours autant pour les affaires du monde. Elle demandera des nouvelles de l'extérieur, les sorcières joueuses peuvent avoir ainsi l'occasion de raconter comment s'est déroulé leur dernier Sabbat.

Seul hic à cet après-midi qui pourrait être enchanté : les sorcières, Tante Mathilde y compris, se voient sans arrêt interrompues par un appareil d'une drôle de facture. Sur le mur du salon se trouve une espèce d'horloge suisse à coucou. Rien d'anormal, me direz-vous, sauf que ledit coucou sort et trompette toutes les demi-minutes !!! En tant que maître du sabbat, il va falloir faire un petit coup tordu à vos joueurs : laissez les parler joueurs, mais interrompez-les





sans cesse en imitant le bruit du coucou magique : « Pitou! Pitou! Wiiiiiiiickkk !! » d'un ton strident.

Vous l'aurez compris. C'est un fichu Pitwick qui se trouve dans cette horloge.



Les sorcières peuvent croire que l'horloge est défectueuse et que sa sonnerie intempestive n'est qu'un dérèglement. Mais Mathilde leur expliquera la situation si elles demandent. En réalité, cette horloge est un cadeau que Mathilde a reçu de sa correspondante ouzbèke (la tradition des sorcières correspondantes est un autre aspect intéressant du monde des sorcières, mais c'est une longue histoire, réservons là pour une autre fois, voulez-vous?). Elle explique aux joueurs qu'elle est au bord de la crise de nerfs à cause de cet animal stupide.

La première action qui pourrait venir à l'esprit des joueurs serait de jeter l'horloge, mais jeter un cadeau, ça ne se fait pas. Mathilde a beaucoup d'affection pour sa correspondante Gulbanu et ne voudrait surtout pas commettre l'im-

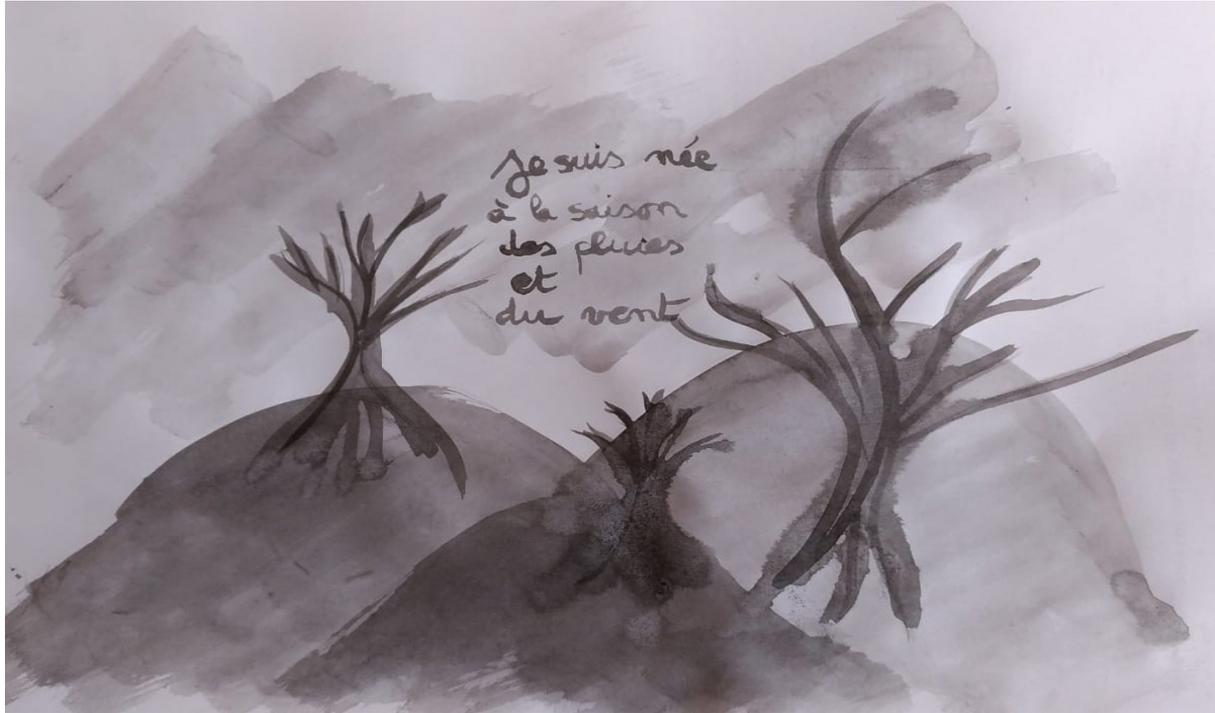


politesse de jeter son cadeau : « Imaginez-vous ce à quoi ça ressemblerait la prochaine fois lors de sa prochaine visite? Gulbanu a fait l'effort de s'intéresser à notre culture et je lui prouverais ma gratitude en jetant son cadeau? Nooon, l'exaspération plutôt que l'impolitesse! »

On peut imaginer que vos joueurs envisagent de garder l'horloge et de chasser l'oiseau. Les sortilèges de Foudre, Confusion, Charme, Contresort, Confusion ou Épouvantail peuvent sembler appropriés, mais malheureusement, aucune de ces options n'est valable.

En réalité, le principal problème est que le Pitwick est un animal magique. Il va et vient entre les mondes comme ça lui plait et, tant qu'il l'aura décidé ainsi, il reviendra pour chanter sa stupide bonne humeur chaque demi-minute. Il est quasiment impossible à éliminer. Le volatile est certes stupide, mais aussi extrêmement jovial et heureux de partager du temps en si bonne compagnie. Il est donc difficile de le convaincre de partir.







Laissez les joueurs expérimenter différentes solutions magiques. Ils ont sans doute une pléthore de sortilèges dans leur besace. Toute tentative mérite d'être écoutée et mise en œuvre. Récompensez les éventuelles réussites des joueurs en leur donnant les ingrédients récoltables après la disparition de celui-ci, mais écoutez la joie de leur victoire. Une demi-minute après la disparition de l'animal, un « bzzz » caractéristique se fait entendre: le Pitwick a rétabli la structure moléculaire qui lui sert de support dans cet univers et ressort immédiatement de son horloge pour exprimer sa joie...

À ce moment de l'histoire, faites le point. Vos personnages se trouvent face à une situation compliquée et il n'y a pas de solution apparente. En tant que maître du Sabbat, il est de votre devoir d'aider vos joueurs à trouver des solutions, mais pas de manière trop évidente non plus. Vous trouverez ci-dessous une solution de type « Deux ex machina ». C'est-à-dire qu'en cas de panne d'idée de leur part, vous pouvez leur apporter la solution de Mathilde



sur un plateau. Néanmoins, il est préférable de laisser l'initiative dans le camp des joueurs.

S'ils débordent d'idées de sortilèges (et c'est tout le mal que je vous souhaite), privilégiez donc leurs idées pour résoudre ce problème. Laissez-les mettre en œuvre une première tentative soldée par le retour de l'animal afin de montrer la difficulté de la tâche. Puis approuvez leur seconde tentative en insistant sur la nécessité pour eux de trouver une fleur de chêne noir comme ingrédient pour leur seconde tentative.

S'ils bloquent sur le problème, avancez la solution suivante. Après réflexion, Mathilde ne voit qu'une seule solution: créer une barrière magique qui bloque le passage entre les mondes. Il se trouve qu'elle possède une recette pour lancer ce puissant sortilège, mais elle n'a pas tous les ingrédients. Il lui manque en particulier une fleur de chêne noir. Extrêmement rare. Selon elle, on peut en trouver dans la forêt du Flon qui se trouve non loin.





SCÈNE 3 : L'ARMOIRE MAGIQUE

CITROUILLOMÈTRE 

Les joueurs se mettent donc en route. Le quartier Flon est aujourd'hui le centre de la vie nocturne lausannoise où l'on peut trouver une série de bars branchés, de boutiques de luxe et de boîtes de nuit. Mais dans le monde des sorcières, personne n'a oublié que cette vallée était autrefois parcourue par la rivière du Flon (donnant le nom au quartier). La zone était boisée et abritait une faune dense et variée. De nos jours, la forêt du Flon existe toujours, elle s'est juste repliée par magie et il est très difficile pour les croquants de la trouver.

Pour les sorcières, aucun souci, il leur suffit d'utiliser le même stratagème qui leur a permis de repérer l'appartement de Mathilde. Sitôt la magie du lieu percée, elles perçoivent le bruissement du vent dans les branches. Il n'y a plus qu'une seule entrée encore active à la forêt du Flon. Elle se situe dans une boutique d'anti-

quaire. Le propriétaire est un croquant plutôt gentil qui n'a absolument pas conscience qu'il possède une armoire enchantée permettant le passage vers un autre monde. L'armoire en question est couverte de poussière dans un coin du magasin. Il faut dire qu'elle n'intéresse pas grand monde. Elle mélange les styles et les époques d'une manière si absurde que même la sorcière la plus mal fagotée aurait du mal à lui trouver un quelconque attrait.

Il s'agit pour les joueurs de trouver le moyen de pénétrer dans l'armoire sans alerter son propriétaire. Celui-ci n'oppose qu'une résistance mineure. Il est mis hors-jeu dès la première tentative des sorcières. La journée, il est présent dans la boutique, mais peut être convaincu, berné ou ensorcelé. La nuit, il dort et les sorcières n'ont qu'à affronter ses affreux ronflements (qui peuvent, au passage, être récupérés comme des ingrédients éthérés). Dès qu'elles ont passé le seuil de l'armoire magique, la forêt du Flon s'offre à eux.





SCÈNE 4 : LA FORÊT DU FLON

CITROUILLOMÈTRE 

L'armoire magique trône au milieu d'un chemin forestier. Absurde île du monde moderne au milieu d'une mer végétale.

À peine sorties de l'armoire, les sorcières sont assaillies par des sensations déroutantes : la température de l'air est la même que dans la rue du Flon qu'elles viennent de quitter, mais la comparaison s'arrête là. Il règne ici une odeur d'herbe, d'humus et de feuilles mortes. Les branches des arbres se balancent sous l'effet d'une brise fraîche. Une nuée de corbeaux s'envole à leur arrivée.

Alors qu'elles avancent le long du chemin, les volatiles suivent leur progression en s'agrippant de branche en branche. La présence de ces oiseaux de mauvais augure leur fera peut-être regretter l'innocente présence du Pitwick. Le chemin part de l'armoire et semble se poursuivre jusqu'au cœur de la forêt en suivant la rivière du Flon.



L'arrivée dans ce nouvel environnement est l'occasion pour vos sorcières de collecter de nouveaux ingrédients. Organisez un ou plusieurs tours de tables en fonction de l'inspiration de vos joueurs.



SCÈNE 5 : LE ROI LEU

CITROUILLOMÈTRE 

Au cœur des bois, les sorcières se retrouvent nez à nez avec un loup. Il est énorme. Son pelage uni est gris argenté avec des touches de noir. Il est posté en haut d'une butte de l'autre côté de la rivière. Son regard se fixe dans celui des sorcières, leur donnant l'impression de plonger dans un profond puits glacé. L'intensité de son regard est la seule interaction que les sorcières peuvent espérer avoir avec lui. Si le loup ne montre aucun signe d'agressivité, il est clair qu'il est là pour montrer son territoire. Faites comprendre à vos joueurs qu'ils ne risquent rien tant qu'ils ne quittent pas la sécurité du chemin.





dans le silence
de l'accouchement
maman
miaule 3 fois





Cette scène n'a pas pour but de faire avancer l'intrigue. Elle place un élément important de l'histoire, mais n'a pas pour vocation de provoquer une réaction particulière chez les joueurs. Pour que la scène soit la plus intense possible, vous pouvez la démarrer en coupant la parole à l'un de vos joueurs lors de la phase de collecte d'ingrédient qui aura lieu le long du chemin.

♪ The Wolf - Eddie Vedder ♪

Voici une petite musique d'ambiance que nous vous conseillons fortement de passer en fond sonore pour habiller la scène d'apparition du Roi Leu. Vous pourrez la trouver sur n'importe quel site de streaming audio. Par ailleurs, nous vous conseillons fortement de voir le film *Into The Wild* dont cette piste est issue

SCÈNE 6 : LA VIEILLE LOBO

CITROUILLOMÈTRE 

Après la rencontre avec le loup, les joueurs peuvent continuer à suivre le chemin. Celui-ci débouche sur une clairière où se trouve, non pas le chêne noir tant attendu, mais une vieille mesure décrépite. Elle est en mauvais état, mais porte néanmoins sur elle les souvenirs de sa grandeur. Il est facile de deviner que le lieu fut autrefois enchanteur même s'il est aujourd'hui en ruine. La cour est entourée par des granges effondrées. Le corps de ferme lui-même s'est écroulé et il ne reste plus qu'une maisonnette d'où s'échappe un mince filet de fumée et des relents de potage chaud. La nuit tombe et la forêt est loin d'être accueillante. On peut donc s'attendre à ce que les sorcières se laissent guider par leur odorat et leur appétit.

À l'intérieur de la mesure, la visibilité est très mauvaise, l'unique source de lumière est un feu vacillant devant lequel se tient une silhouette à la forme indistincte. En s'approchant, il est





possible de constater que c'est une vieille et grosse bonne femme, emmitouffée dans une cape rouge. Comme elle tourne le dos à l'entrée, elle n'a visiblement pas entendu les sorcières rentrer. Se croyant seule, elle grommelle d'incompréhensibles paroles en touillant sa soupe. Elle semble malade et ponctue chacune de ses phrases d'un raclement de gorge peu élégant.

La moindre manifestation de la part des sorcières provoque chez la vieille dame une réaction de panique. Dès les premiers échanges, la méfiance se mélange à la peur et elle se montre grognon, voire même agressive. Dès qu'elle comprend que les sorcières joueuses ne sont pas des croquants, mais des sorcières, elle change d'attitude. Il ne lui faut pas longtemps pour s'excuser de son comportement.

Elle se présente sous son vrai nom, Lobo, et propose une écuelle de sa soupe de racines aux voyageuses. Il est possible d'aborder plusieurs sujets avec elle.

Si on lui parle du loup rencontré sur le chemin, la vieille Lobo affiche un air triste et leur dit de ne pas faire attention à lui. Elle l'appelle le Roi Leu, mais il n'est plus roi de rien du tout selon elle. Ce loup c'est un homme brisé, ajoutez-elle. Il a subi une perte qu'il n'a pas pu digérer et il est devenu loup pour pouvoir continuer à vivre malgré son chagrin. Il ne les attaquera jamais du moment qu'ils ne s'aventurent pas en dehors du sentier.

Si on lui parle du chêne noir, elle connaît l'endroit, mais elle panique. C'est en plein dans le territoire du Roi Leu.

Si on lui demande des précisions sur la ferme en ruine, elle raconte son histoire: elle était autrefois la servante d'un roi et d'une reine, Leu et Myrcania. Originaires d'un lointain pays, ils avaient fui leurs obligations pour vivre leur amour avec simplicité dans les bois. Comme ils étaient un peu sorciers, ils avaient plaisir à se transformer en loups pour aller courir dans les bois. Ils vivaient heureux jusqu'à un jour funeste où les croquants du village voisin décidèrent de venir se mêler de leur bonheur. Un soir, alors





que Lobo rentrait de Lausanne, qui n'était alors qu'un village, les croquants lui tendirent une embuscade. La jeune fille portait un panier plein de légumes et d'œufs dont le roi et la reine étaient friands. Couverte de sa cape rouge, elle ne craignait pas le froid de la forêt, mais cette protection était insuffisante contre le froid qui régnait dans le cœur des croquants. Les maudits la forcèrent à tendre un piège aux amants qu'ils haïssaient. Ils donnèrent l'assaut sur la ferme et la reine fut piégée dans la maison en flamme. Le roi arriva trop tard, tout n'était plus que cendre et son amour avait disparu. Sans un mot, il emprunta alors le sentier de la forêt sur deux pieds et pénétra les frondaisons à quatre pattes. Son changement en loup le préserva de la folie, mais il devait pour cela abandonner sa nature d'homme et ne plus jamais revenir. Lobo resta seule au milieu des ruines de son ancienne vie. Elle a vieilli dans la culpabilité d'avoir été l'instrument de tant de bêtise et de violence.

Note pour le maître du Sabbat: selon votre auditoire, cette histoire peut être contée ou peut être jouée si le cœur vous en dit.

SCÈNE 7 : LE CHÊNE NOIR

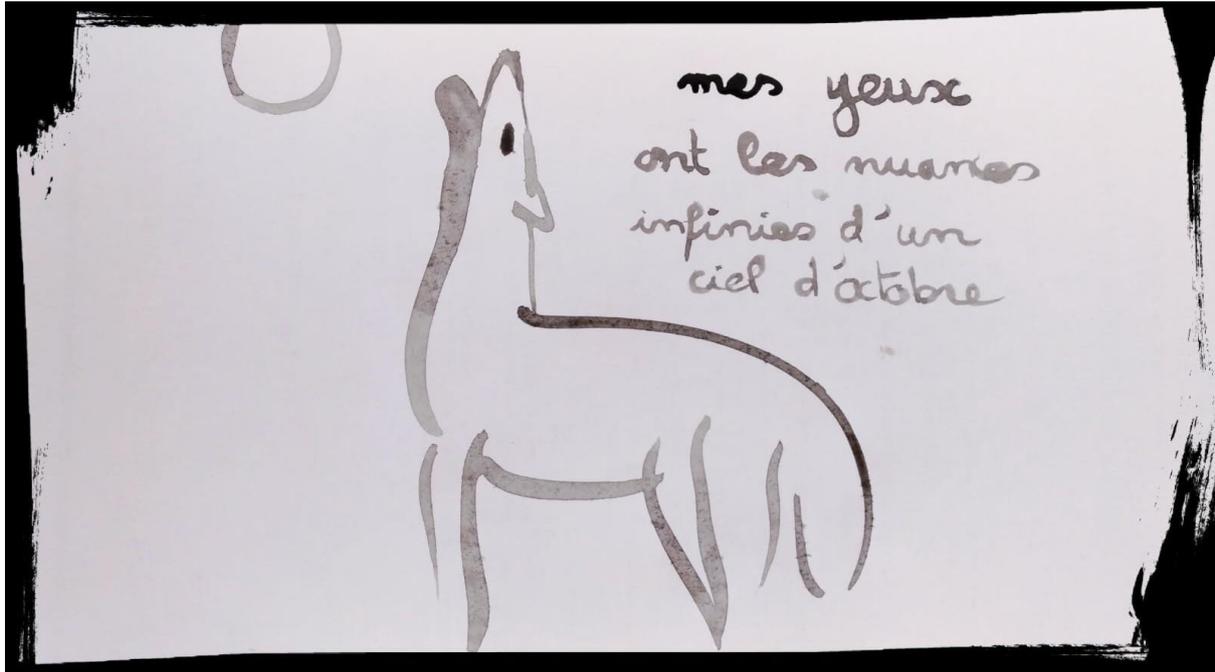
CITROUILLOMÈTRE 

Il est temps de faire le point et de laisser l'initiative à vos joueurs. Ils ont maintenant toutes les cartes en main pour mener cette histoire à sa conclusion. Voici un résumé des choix qui s'offrent à eux:

S'ils se rendent dans la forêt, la confrontation avec au roi Leu est inévitable. Ce dernier leur oppose une farouche résistance. Il est impossible de communiquer avec lui, car son esprit d'humain est enfoui très loin sous des couches et des couches de sauvagerie. Vous pouvez prendre les caractéristiques du loup-garou (voir livre de base) pour le représenter. Si les joueurs sont vainqueurs, le roi Leu fuit et les mène tout droit au chêne noir.

S'ils demandent à Lobo de les guider jusqu'au chêne noir, ils se heurtent à un refus poli. Elle a bien trop peur du roi Leu pour aller le défier sur son propre territoire. Lobo n'acceptera de les guider que s'ils lui proposent





mes yeux
ont les nuances
infinies d'un
ciel d'octobre





de rompre la malédiction et de réunir ses anciens maîtres.

S'ils insistent pour que Lobo les mènent jusqu'au chêne noir, ils vont devoir user de moyens de coercition peu recommandables pour la forcer à trahir à nouveau son ancien maître. La confrontation avec le roi Leu est inévitable, mais les sorcières joueuses devront en plus affronter Lobo qui n'acceptera pas d'être témoin, une nouvelle fois, de toute cette violence gratuite. Le loup et elle-même se battent jusqu'à la mort et ne révèlent pas l'emplacement du chêne noir.

S'ils fouillent la maison, ils ne trouvent quasiment rien d'intéressant. Lobo vit frugalement et ne possède que ce qui lui sert directement à survivre. Elle a néanmoins sauvé plusieurs effets qui appartenaient à la reine Myrcania. En fouillant ces reliques, les sorcières trouvent un attrape-rêve fait de bois de noisetier et de plumes de corbeaux, ainsi qu'un ancien grimoire à moitié rongé par les flammes. Une plume noire est glissée entre les pages à l'endroit où est décrit le sortilège de transformation en animal.



Une information importante que les joueurs peuvent trouver dans le grimoire : ce sortilège nécessite également une fleur de chêne noir afin de permettre au lanceur de sort de conserver sa personnalité lors de la transformation. Sans cet ingrédient, la personnalité du lanceur de sort s'endort pour laisser place à l'instinct primal de l'animal.

Les joueurs peuvent alors deviner que la reine Myrcania avait la capacité de se transformer en corbeau. S'ils font le lien avec la nuée de corbeaux aperçue à leur arrivée dans la forêt, ils seront alors en mesure de comprendre que la princesse est toujours là, mais qu'elle est dans l'incapacité de se souvenir de sa propre identité.

Quasiment tous les chemins les mènent au chêne noir. Une fois sur place, manque de chance, ils ne trouvent qu'une seule et unique fleur sur l'arbre magique. Le dilemme est donc de savoir quoi en faire :





- Ils peuvent l'utiliser pour contrer le sort de transformation de la reine. Une fois la malédiction levée, le roi et la reine reprennent leur forme humaine et retrouvent la mémoire. D'un geste, ils redonnent à Lobo son apparence de jeune fille. Elle saute dans leurs bras, toute pardonnée du mal qu'elle leur a involontairement fait. Les joueurs peuvent se féliciter d'avoir trouvé une solution heureuse à une situation dramatique. Il faudra néanmoins expliquer à Mathilde qu'elle va devoir se faire à l'idée que le Pitwick continuera à chanter pour elle toutes les trente secondes.

- Ils peuvent revenir chez tante Mathilde pour faire disparaître le Pitwick. La situation restera figée dans la forêt du Flon. Le Roi Leu continuera de hanter les bois qui deviendront de plus en plus sombres. Jusqu'à ce qu'un beau jour, un nouveau drame survienne... à vous de donner (ou pas) une suite dramatique à cette aventure. On pourrait imaginer que le Roi Leu pourrait causer beaucoup de dégâts en cas d'évasion dans le Lausanne contemporain.

Une fois le roi Leu vaincu ou contourné, la difficulté réside surtout dans le choix moral qui se pose aux joueurs: résoudre-t-ils une injustice dont ils ne sont que les témoins ou se borneront-ils à respecter la parole donnée envers Mathilde ?





SCÈNE 8 : ÉPILOGUE

CITROUILLOMÈTRE

À leur retour dans l'appartement de Mathilde, celle-ci a déjà oublié les avoir envoyés chercher la fleur. Alors que les sorcières surgissent dans son appartement, couvertes de sueur, de griffures et de feuilles mortes, elle était tranquillement en train de regarder son feuilleton préféré: Annette et Babilas, l'amour impossible. Le Pitwick est étrangement silencieux dans son horloge. Si on lui demande, elle expliquera qu'elle a trouvé une solution alternative bien plus satisfaisante: à l'aide d'un sortilège de distorsion temporelle qui s'active quand les portes de l'horloge sont fermées, le

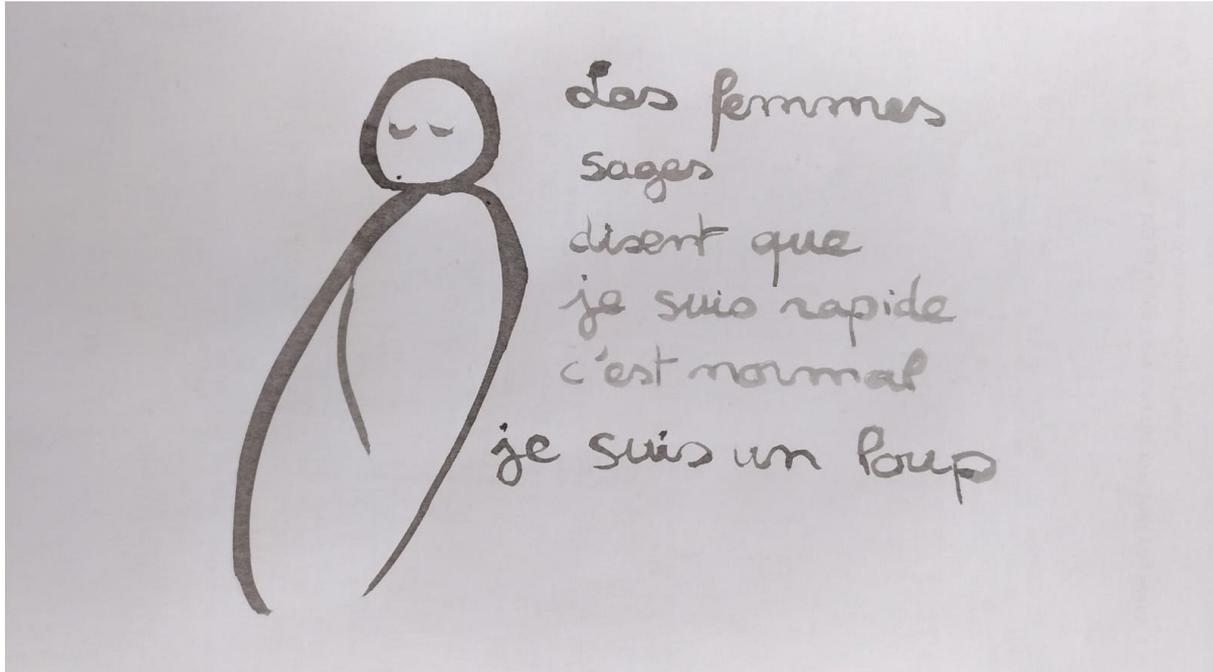
Pitwick continuera d'exprimer sa joie, mais ce qui semblera être pour lui une demi-minute durera en fait une journée entière pour Mathilde.



Les joueurs se retrouveront dans la rue avec une vision tout à fait nouvelle de la géographie de leur ville: les bois du Flon sont une relique d'un monde passé et gorgé de magie. Ils sont là sans être là et représentent quasiment une anomalie dans le paysage urbain lausannois. Rappelons que l'un des sortilèges qu'il est possible de lancer avec la fleur de chêne noir permet de fermer les passages entre les mondes. Les sorcières joueuses connaissant maintenant l'existence du passage vers les bois du Flon pourraient mettre à profit cette connaissance pour isoler définitivement la forêt enchantée et préserver ainsi ce lieu magique.



OPPOSANTS OU ALLIÉS	NIVEAU	RÉSERVE
Le Roi Leu	5	
Lobo	3	
L'antiquaire anonyme	2	
Pitwick	3	





LE LOUP COMME SYMBOLE

Un loup peut changer de peau, il ne peut pas changer de nature
Proverbe bulgare

Le loup occupe une place centrale dans l'imaginaire occidental. Ses représentations antiques montrent une créature féroce, certes, mais pas forcément dangereuse pour l'homme (exemple : le symbole de la louve romaine). Au contraire, durant l'Antiquité tardive et le haut moyen âge, on voit apparaître la figure du grand méchant loup, associé aux comportements prédateurs et malveillants de certains hommes dans la force de l'âge. On pourrait disserter sur les liens qui existent entre le loup des contes et le personnage de Barbe bleue tant il existe des similitudes au niveau de leur aspect ou de leur comportement, mais ce n'est pas le propos de ce scénario.

L'archétype du petit chaperon rouge, tenant d'habitude le rôle de l'héroïne/victime, est proposé ici comme un adjuvant, un facilitateur d'histoire au profit des véritables héros. À l'opposé, le loup, au lieu d'être le grand méchant

de l'histoire, représente ici la figure de l'individu brisé reproduisant le traumatisme qu'il a subi. L'intérêt de cette histoire est de voir le conte traditionnel sous une autre perspective. Il ne s'agit à aucun moment de culpabiliser la victime ni de victimiser le coupable.

La frayeur inspirée par le loup est aussi liée à l'avancée ou au recul des domaines forestiers sur notre territoire. L'existence des bois du Flon, forêt imaginaire au cœur de la ville de Lausanne, est un moyen d'enchanter un environnement urbain connu et rassurant. Au passage, si vous êtes étranger à la géographie particulière de Lausanne, adaptez, transposez ! Ce scénario aura tout à fait sa place dans le quartier du vieux Lyon, à Brooklyn ou même à Prague, sur la rive gauche de la Vltava, dans le quartier de Malastrana...





et la vie
me sourit

Crédits

Texte : Pierre Saliba. Illustrations : Marion Saliba.

Remerciements spéciaux : Greg, Marion, Diane

