

Scénario Trouilleville « *Scoop au potager* »

Ce scénario a été joué avec un groupe de 4 enfants de 7 à 10 ans pour une durée de 2h.

Résumé : Lors du concours du plus beau potager, la dernière gagnante voit son jardin attaqué par ses propres nains de jardins. Une fois l'incident passé, on découvre qu'un humain s'est infiltré à Trouilleville et a pris des photos. Les PJ doivent aller en ville humaine, récupérer les photos et faire boire une potion d'oubli au photographe. Ils découvrent des indices et comprendront que le photographe a été aidé par un monstre de Trouilleville jaloux de la dernière gagnante.

ACTE 1 : Le concours du plus monstrueux potager

Au printemps se déroule à Trouilleville le concours du plus monstrueux potager. Les PJ, sont missionnés par les grands anciens pour faire une distribution de graines aux candidats. Ils arrivent chez **Globine**, une vampire (petite, un peu ronde, tatouée, avec une ombrelle) qui a gagné depuis 3 ans le concours. Elle est aidé par sa compagne sorcière qui a enchanté des nains de jardin pour lui servir d'assistants jardinier.

Milieu d'après-midi, quand les PJ arrivent devant la maison de Globine, ils entendent de grands bruits (explosions et cris). À l'arrière, le potager est en partie détruit par les 7 nains de jardins qui ravagent tous en lançant des tomates explosives. Globine est au milieu du désastre, tentant de se protéger sous son ombrelle.



- Au PJ de mettre les nains de jardin hors d'état de nuire.
Les nains ont les caractéristiques de l'araignée p53.
- Une fois les nains maîtrisés, Globine est ramenée à la maison par sa compagne **Émo** la sorcière. Les PJ pourront aider à remettre le jardin en état, suivre et rassurer Globine, étudier des suspects (les autres participants au concours)...

Quelques heures plus tard, un grand ancien vient à la maison de Globine et les PJ sont requis d'urgence. La sorcière Émo a regardé les images du passé sur la rétine de Globine, toujours en état de choc. On y voit un humain caché dans les buissons en train de prendre des photos. Panique à Trouilleville, cet humain est un peu connu, il s'agit de Jean-Michel Scoop, un célèbre paparazzi qui veut prouver que les monstres existent. On lit souvent les journaux humains à Trouilleville.



ACTE 2 : En mission chez les humains

Le grand ancien demande aux PJ de partir en ville, à Parnis, récupérer les photos (appareil + ordinateur) et faire boire une potion d'oubli à Jean-Michel Scoop. Ca tombe bien, c'est le carnaval à Parnis, les PJ pourront passer inaperçus.

- Les PJ reçoivent 2 potions d'oubli à faire boire à J-M Scoop
- Adresse de J-M Scoop : 37 rue des casseroles

Le grand ancien emmène les PJ dans l'une des pyramides et leur révèlent ici qu'il existe un portail magique pour se rendre à Parnis en cas d'urgence. Il s'agit d'un Portoirre (ou port-aux-rires), un portail de transport qui ne s'ouvre que si on récite la formule accompagné d'une blague.

- La formule : « *Écoute, écoute ma blagounette et transporte-nous à perpète.* » + blague
Si une erreur est dite, le portail n'emmène pas au bon endroit.

Les PJ arrivent dans une ruelle déserte de Parnis. Ils devront revenir à cette ruelle pour repartir. Ils entendent les festivités du carnaval dans les rues adjacentes. Ils sont accablés par la mauvaise odeur de pollution.

Pendant leurs recherches pour trouver la maison de J-M Scoop, les PJ peuvent croiser :

- Des enfants en admiration devant leurs « costumes » et leur faire goûter des bonbons humains.
- Des policiers méfiants qui se méfient de ce drôle de groupe.
- Un groupe d'ados loubards qui veut leur voler quelque chose de précieux.

Quand ils arrivent chez J-M Scoop, il travaille sur son ordinateur à l'étage et prépare son article « Scoop ! Les monstres existent ! ». Un PJ volant pourra de voir par la fenêtre.

- Chez J-M Scoop, ils découvrent un pistolet à eau avec une notice écrite sur des feuilles de papier toilette « *Potion pour rendre fous les nains de jardin. Verser au dernier moment la potion dans le pistolet à eau, une goutte suffit à rendre fou un nain...* ».

ACTE 3 : Le coupable démasqué

De retour à Trouilleville, les PJ sont accueilli par un grand ancien qui vérifie que leur mission s'est bien passée. Il les informe ensuite que 3 suspects ont été identifiés. Il s'agit de 3 jardinier ayant toujours perdu au concours et jalousant Globine.

- Croquette, une louve-garou
- Brindille, un épouvantail
- Lotus, un golem de papier toilette

Quand les PJ ont trouvé le coupable, selon le temps restant, celui-ci peut se confondre en excuses et regretter son geste et d'avoir contacté J-M Scoop. On le golem grossit et attaque les PJ et un dernier combat a lieu.

