

SALEM,

LA PREMIERE FLAMME

TAGS

Paranoïa • RP

• Drame Intimiste



18+

SOMMAIRE

- P.3** Fiche Technique
- P.4** Presentation
- P.6** La Sorciere
- P.7** Les personnages
- P.9** Etape 1 : Un matin comme un autre
- P.11** Etape 2 : Le sermon
- P.12** Etape 3 : Le premier bûcher
- P.13** Etape 4 : Un apres-midi entre nous
- P.14** Etape 5 : Un reveil brutal
- P.16** Etape 6 : Tout s'accélère
- P.17** Etape 7 : Le Bûcher final
- P.19** Playlist

FICHE TECHNIQUE

Scénario de jeu de rôle 100% RP (Pas besoin de lancer de dés-pas de système de jeu)

Type de scénario : historique-fantasy, RP, Immersif et Sombre

Nombre de joueurs conseillé : 4 PJ + 1MJ

Durée estimée : Environ 2h30 à 4h

Autres : Se joue avec les prêtirés inclus

À propos

Ce scénario sort un peu des sentiers battus. Les actions des PJ auront leur importance, mais elles n'en changeront **ni l'issue ni les événements principaux**. Ce choix est fait pour souligner les thèmes abordés : le fanatisme et le sentiment d'impuissance. Cela encourage également les PJ à explorer leurs émotions et la manière dont leurs personnages réagissent à ce qui se déroule autour d'eux.

Trigger Warnings

Ce scénario aborde des thèmes adultes et sensibles. Pourront notamment être abordé, mentionné ou représenté : Exécutions publiques, Mort d'un proche, Violence religieuse et fanatisme, Paranoïa, Violence domestique, torture, Pression psychologique, etc.

Il est fortement recommandé de discuter des limites de chacun avant la partie.

Conseillé à un public majeur.



PRÉSENTATION

Synopsis

Salem, février 1692 : Un groupe d'adolescents, liés depuis l'enfance, s'amuse et profite de l'insouciance de leurs journées... jusqu'à l'apparition de la première sorcière, du premier procès, de la première flamme. Désormais, chaque chuchotement à Salem pourrait être une accusation. Les rues étroites sont pleines de regards méfiants, et les secrets s'accumulent dans chaque foyer. Incarnez ces jeunes amis... mais attention au feu qui se cache sous les cendres.

Ce one-shot narratif propose une expérience intime, entre conte interactif et jeu de rôle. Certains événements sont inévitables : il n'y aura ni enquête héroïque ni combats glorieux, seulement des liens mis à l'épreuve, le doute qui s'installe et des vies qui

basculent.

Une seule question demeure :

Comment choisirez-vous de traverser ces événements... et qu'est-ce que cela fera de vous ?

Comment mener cette partie ?

Ce scénario s'adresse à des meneurs et meneuses expérimenté(e)s. Certains jalons sont immuables (l'arrestation d'un proche, les bûchers, la montée de la ferveur) mais entre ces points fixes, les personnages joueurs disposent d'une véritable marge d'action.

Le rôle du MJ est d'improviser, de s'adapter aux initiatives des joueurs et de préserver la cohérence de la trame sans jamais laisser apparaître les limites invisibles qui structurent l'histoire. Des phénomènes étranges surviennent

régulièrement autour des PJ. Dans un premier temps, ils touchent l'ensemble du groupe afin de ne pas révéler trop tôt l'identité de la sorcière. Peu à peu, ces manifestations se concentrent sur un seul personnage, plaçant les autres face à un choix moral : accepter qu'il ou elle soit une sorcière, la trahir, la protéger... ou refuser d'y croire.

Ces événements doivent être perceptibles sans être immédiatement explicables. Suffisamment marqués pour susciter l'inquiétude, mais assez ambigus pour entretenir le doute : hallucination collective, coïncidence troublante ou véritable manifestation surnaturelle ? Cette incertitude constitue le cœur de la tension dramatique.

À mesure que le scénario progresse, les phénomènes deviennent

plus fréquents, plus intenses, et se resserrent autour de la sorcière. Avant la conclusion, les autres PJ doivent avoir l'opportunité de comprendre qui elle est (ou du moins de le soupçonner fortement) et de choisir leur attitude : la dénoncer, la défendre, s'enfuir, ou persister dans le déni. Les manifestations proposées dans le scénario servent de base. Le MJ peut les adapter, les intensifier ou en créer de nouvelles selon le rythme de la partie. Un encart regroupe plusieurs exemples supplémentaires, à utiliser librement selon la situation et la dynamique du groupe.



Idées de phénomènes étranges

- Le temps semble se suspendre, voir reculer légèrement autour des PJ. Par exemple, une feuille qui tombe s'arrête en l'air, semble remonter de quelques centimètres, puis reprend son cours normal.
- Des papillons volent autour des PJ, de plus en plus nombreux, les suivant un moment avant de repartir.
- Des plantes grimpantes (ronces, vignes...) poussent soudainement ou ont poussé pendant la nuit.
- Des fleurs s'épanouissent brutalement.
- Le vent s'enroule autour d'un PJ et il entend son prénom murmuré à son oreille.
- Des animaux sauvages sont "attirés" par un PJ et le fixent un instant avant de repartir.
- Une bougie ou un feu de cheminée s'allume ou s'éteint spontanément.
- Des oiseaux ou des corneilles se posent à proximité dans les arbres.
- Le vent se lève, le tonnerre gronde, un éclair peut frapper et mettre le feu quelque part...
- À l'inverse, la météo peut soudainement changer : un ciel gris s'éclaircit, les nuages disparaissent d'un coup.

Les possibilités sont infinies. Il est particulièrement intéressant de jouer sur les émotions du PJ sorcière : lorsqu'il ressent une émotion forte, il peut déclencher des phénomènes étranges, incontrôlables.

LA SORCIERE

Au début de la partie, demandez aux PJ de lancer chacun un dé à 20 faces, sans expliquer la raison. Le score le plus élevé désignera la sorcière, mais cette information restera secrète, seul le MJ en aura connaissance. Ainsi chaque partie sera différente.

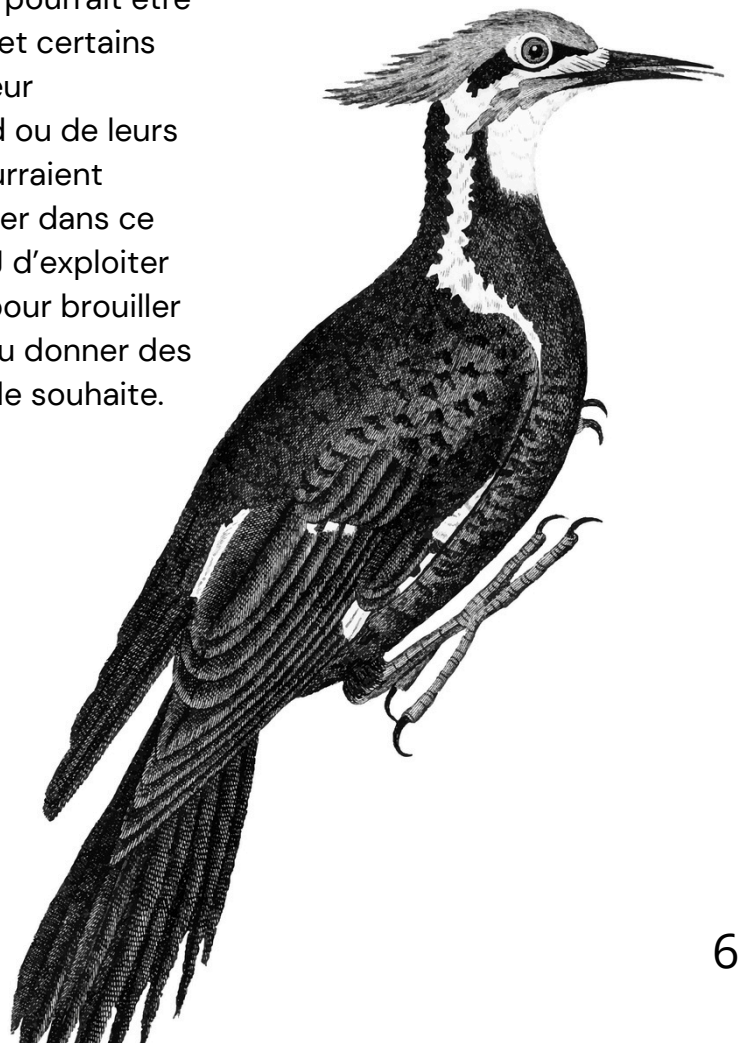
Si vous préférez éviter le hasard, vous pouvez désigner directement Lise ou Will comme sorcière dont les pouvoirs se réveillent. D'après mes expériences, cela fonctionne très bien :

- Abigail correspond davantage à l'archétype de la sorcière et son rôle pourrait être trop attendu.
- Tommy a déjà un rôle central à cause de son père et du drame familial, il est donc préférable de ne pas le choisir pour la sorcière.

Point Lore

La sorcière ne sait pas qu'elle en est une, ni même que les sorcières existent. Dans ce que j'ai imaginé ici, n'importe qui pourrait être une sorcière : sa naissance dépend uniquement du hasard. Les pouvoirs sont liés aux hormones et aux émotions, et se révèlent à l'adolescence. Elle ne pourra d'ailleurs pas vraiment les contrôler mais ils seront plutôt soumis à ses émotions. Dans cette histoire, la sorcière tirée au hasard est bien la seule de Salem, peu importe les événements ou se qu'en disent les autres personnages.

Mais en vérité, chacun d'entre eux pourrait être la sorcière, et certains points de leur background ou de leurs secrets pourraient d'ailleurs aller dans ce sens. Au MJ d'exploiter ces failles pour brouiller les pistes ou donner des indices s'il le souhaite.



LES PERSONNAGES

4 PRÉ-TIRÉS

ABBY – Abigail Thompson (14 ans)

Fille unique de Mary Thompson, une veuve arrivée seule à Salem quand Abby était bébé. Elle a grandi sans connaître son père. Douce et souvent dans la lune, Abigail n'a jamais perçu les sentiments que Tommy et William nourrissent pour elle : elle croit que les attentions de Tommy ne sont que des plaisanteries et ignore tout des sentiments de William de part sa timidité. Sa mère, talentueuse tisserande, travaille notamment la laine des Curtis, ce qui a rapproché les deux familles.

Traits : Douce et un peu naïve, elle a ce qu'on pourrait appeler un caractère "d'artiste". Elle s'extasie souvent de la beauté de la nature.

Son secret : Abigail sait que Mary n'est pas sa mère biologique mais le lien entre eux est fort. Mary lui a avoué n'avoir jamais eu envi de trouver un mari. Un jour elle a découvert un bébé au bord d'un chemin et l'a recueillie, adoptant Abby. Elle a préféré se dire veuve pour élever l'enfant sans questions.

TOMMY– Thomas Lewis (15 ans)

Fils du pasteur Noah Lewis ainsi que de la discrète et effacée Martha, il grandit dans l'ombre de son frère aîné Samuel, favori de leur père. Samuel a 19 ans et il vient d'épouser Ann, moqueur, il entretient avec Tommy une relation assez conflictuelle. A l'extérieur, Tommy, affiche l'assurance du meneur et une grande piété, mais cette façade cache une profonde insécurité : il s'efforce d'être irréprochable pour gagner l'approbation d'un père qui ne le jugera jamais à la hauteur de son frère. Il est amoureux d'Abigail et essaie de la charmer dès qu'il en a l'occasion.

Traits : Tommy semble sûr de lui et joue souvent le rôle de leader, mais cette façade masque une profonde insécurité. Fils du pasteur de Salem, il est très pieux.

Son secret : Derrière l'image du pasteur irréprochable, son père boit en cachette et devient violent envers Tommy et sa mère. Tommy dissimule les coups, partagé entre la peur et le désir d'obtenir l'approbation paternelle.

WILL – William Curtis (14 ans)

Fils de Rebecca et John Curtis, il est né à un an d'écart de sa soeur Lisa, si bien qu'on les surnomme « les jumeaux ». Très proches malgré leurs différences, ils grandissent dans une famille aimante et pieuse (comme toute la ville) de cultivateurs de maïs, qui élèvent aussi quelques moutons en hiver pour la laine. William a deux petites sœurs : Betty (5-6 ans) et Sarah, tout juste née. Timide, il n'ose pas dévoiler ses sentiments pour Abigail dont il est très amoureux.

Traits : Plutôt timide surtout lorsqu'on parle de fille, il est plus doux que sa sœur mais est très fort physiquement car aide son père au champ depuis très jeune.

Son secret : La mère de William et de Lisa, malade de la fièvre depuis deux semaines, semblait condamnée... mais hier, elle s'est soudain remise sur pied. Ce « miracle » reste pour l'instant gardé secret, en attendant d'en parler au pasteur dimanche. Lisa et William n'en ont même pas encore parlé à leur meilleurs amis Tommy et Abby

LISE – Lisa Curtis (15 ans)

Née à un an d'écart de son frère William, on les surnomme « les jumeaux ». Très liés malgré leurs différences, ils grandissent dans une famille pieuse et aimante de cultivateurs de maïs, qui élèvent aussi quelques moutons en hiver pour la laine. Leurs parents se nomment Rebecca et John Curtis. Lisa a deux petites sœurs : Betty (5-6 ans) et Sarah, encore bébé. Amie d'Abigail, elle ne peut pourtant s'empêcher de nourrir une certaine jalousie car son cœur bat pour Tommy, qui lui n'a d'yeux que pour Abigail.

Traits : Très intelligente et maligne elle a aussi un sacré caractère. Elle n'a pas toujours sa langue dans sa poche ce qui lui a déjà valu quelques problèmes.

Son secret : La mère de William et de Lisa, malade de la fièvre depuis deux semaines, semblait condamnée... mais hier, elle s'est soudain remise sur pied. Ce « miracle » reste pour l'instant gardé secret, en attendant d'en parler au pasteur dimanche. Lisa et William n'en ont même pas encore parlé à leur meilleurs amis Tommy et Abby

ETAPE 1

UN MATIN COMME UN AUTRE

Objectifs

- Installer les PJ dans leur quotidien, leur intimité
- Découvrir leur rapport à la messe (foi, contrainte, impatience).
- Amorcer subtilement l'étrange.

Chaque PJ commence dans son lit, au petit matin. On fait un tour de table pour jouer le réveil jusqu'au départ pour la messe :

- Qui réveille votre personnage ?
- Quelle est sa première action ?
- Quelle est l'ambiance dans la maison ?
- La messe est-elle une corvée ou une joie ?

On insiste sur les gestes simples : se laver, s'habiller, aider aux tâches du matin, échanger quelques mots avec la famille. Cela installe habitudes, tempéraments et dynamiques familiales.

Élément étrange :

Devant la porte de la sorcière, une fleur a éclos (en plein mois de février). Un PJ la remarque, personne ne se souvient de l'avoir vue auparavant...étrange

Chez les Lewis :

- Variante 1 : Le père est absent au petit matin. Martha explique qu'il est rentré tard, s'est changé en silence et est reparti préparer la messe. Elle tente de rassurer Tommy, mais l'atmosphère reste tendue et étouffante. Si on insiste, elle se ferme.
- Variante 2 : Le pasteur Lewis est déjà au petit-déjeuner, échevelé,

Retour de partie

Lors d'une de mes parties, Lise Curtis était la sorcière. Will, en bon fils attentif, avait décidé d'aider son père, déjà parti à l'étable avant la messe.

En revenant vers la maison, il remarqua une anomalie : devant la porte, une rose rouge avait poussé. Elle n'était pas là la veille, et l'histoire se situait en février. Rien d'alarmant, mais assez étrange pour intriguer.

Le joueur dut alors choisir : en parler aux parents, à sa sœur, ou garder le secret. Ce qui est notable ici, c'est que ce n'est pas la sorcière qui fait face à l'étrange, mais un autre PJ, brouillant immédiatement les pistes.

Will cueillit finalement la rose pour l'offrir à Abigail, un geste innocent qui souleva néanmoins des questions sur son origine.

ETAPE 1 : UN MATIN COMME UN AUTRE

cernes aux yeux,
manches tachées de
rouges (Cela ne sera
jamais dit clairement,
mais les interrogatoires
menant aux aveux des
sorcières se font bien
évidemment par la
violence). Il se hâte pour
se changer et aller à
l'église préparer l'office. Il
refusera
catégoriquement toute
aide de la part du PJ.
Martha confirme que le
pasteur est rentré tôt,
semble tendue et
pousse Tommy à se
préparer pour la messe
sans plus de détails.



ETAPE 2

LE SERMON

Objectifs

- Réunir tous les PJ
- Introduire officiellement la menace des sorcières.
- Déclencher la paranoïa du village.

Les PJ se retrouvent sur le parvis, au milieu du village. L'heure de la messe est passée, mais les portes de l'église restent closes. Profitez de ce moment pour laisser les PJ se saluer et discuter : sont-ils heureux de se revoir ? Ont-ils des plans pour l'après-midi (balade, clairière derrière la maison d'Abby, moment entre eux) ?

Puis les portes s'ouvrent et l'église se remplit. Le pasteur (le père de Tommy) paraît fébrile, presque exalté. Une tension étrange flotte dans l'air.

Son sermon dérape rapidement :

- « Le Mal est partout »

- « Il peut prendre toutes les formes, même les plus innocentes. »

- « Il est déjà parmi nous. »

Il annonce que les filles du bourgmestre ont été attaquées par une sorcière. La coupable a été trouvée : elle a avoué dans la nuit et sera brûlée à la sortie de la messe. Silence et regards inquiets.

Puis le pasteur ajoute, enflammé, que d'autres sorcières se cachent parmi eux, mais qu'elles seront traquées et punies. La ferveur monte, les regards se font soupçonneux. Ceux qui observent Mary Thompson peuvent

interpréter son air fermé comme un signe de culpabilité, alors qu'elle désapprouve ce fanatisme et perçoit la peur qu'il attise. La messe s'achève brutalement. Le pasteur invite (ou plutôt ordonne implicitement) à assister à la « justice divine ». Ne pas y aller serait suspect.

Le bûcher attend derrière l'église. Laissez les PJ réagir : parler, hésiter ou être entraînés vers le bûcher par leurs parents s'ils ne s'y rendent pas d'eux-mêmes.

ETAPE 3

LE PREMIER BUCHER

Objectifs

- Faire monter la tension
- Humaniser la victime (elle n'est pas "une sorcière", mais quelqu'un que tous connaissent).
- Introduire un phénomène étrange visible par tous les PJ.

Derrière l'église, le bûcher est prêt. Laissez un moment de RP : malaise, colère, ferveur, sidération.

Puis, au milieu de la foule un chat vient se frotter aux jambes d'un PJ... puis un deuxième, puis d'autres. Trois, quatre, cinq. Ils ne vont vers personne d'autre et cherchent le contact, certains tentent même de grimper sur un PJ (possiblement la future sorcière). Personne d'autre n'attire les chats. Une voisine jette un regard appuyé : quelque chose cloche. Si cela se remarque trop... cela pourrait devenir dangereux.

Que font les PJ ?

S'éloigner ? Rester immobiles ? Chasser les chats ?

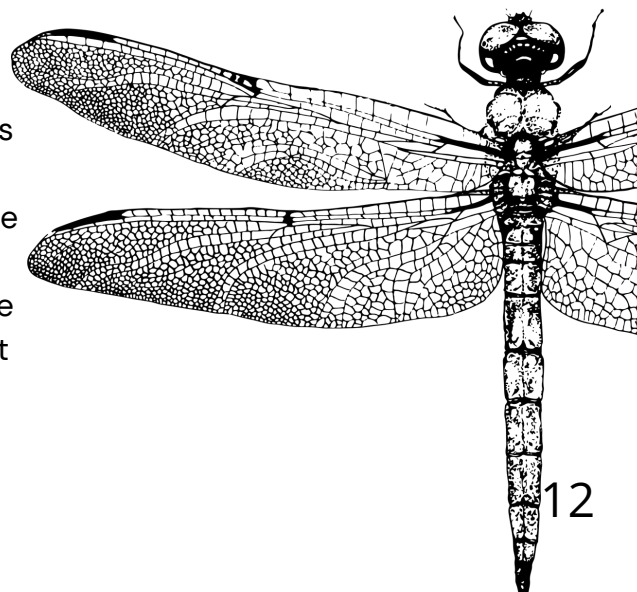
La prisonnière est alors amenée : la volaillère du marché, un visage familier, quelqu'un que tous connaissent. Le prêtre prononce un discours enflammé, puis jette une torche sur le bûcher : le feu prend.

Lorsque les PJ décideront de quitter la place, dans une ruelle tranquille, une vieille femme agrippe brusquement un PJ (pas forcément la sorcière) : déterminée, elle l'accuse d'être la sorcière. Signe de la paranoïa qui gagne déjà le village. Elle aurait vu le PJ parler avec la volaillère la semaine

précédente. Pour elle, il n'y a aucun doute.

- Hausse-t-elle la voix ?
- Attire-t-elle l'attention ?
- Les PJ la font-ils taire ou se débattent-ils ?

Quoi qu'il en soit, les PJ doivent réussir à se libérer... mais peut-être pas avant d'avoir attiré l'attention.



ETAPE 4

UN APRÈS-MIDI ENTRE NOUS

Objectifs

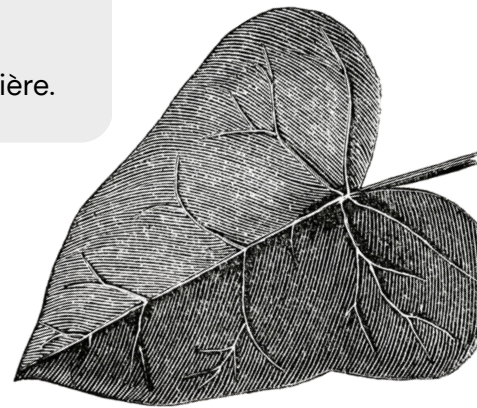
- Laisser aux PJ un espace de liberté et de débrief.
- Intensifier les phénomènes surnaturels.
- Orienter subtilement les soupçons sans désigner clairement la sorcière.

Après le bûcher et l'accusation, les PJ sont libres : ils chercheront probablement à s'isoler et à parler de ce qu'il vient de se passer.

À un moment où ils sont seuls : Le monde se fige : le vent cesse, les herbes restent immobiles, la rivière s'arrête, des gouttes semblent suspendues dans l'air. Le silence devient total. S'ils observent attentivement, une feuille en chute se fige au milieu de sa trajectoire.

Quelques instants plus tard, la feuille remonte légèrement... comme si le temps revenait en arrière. Tout repart alors : le vent souffle à nouveau.

Un murmure s'élève dans le vent : la sorcière entend son nom, mais elle seule l'entend.



3 Options

- **En ligne** : envoyez un message privé à la sorcière pour lui décrire le vent qui murmure son prénom.
- **En présentiel** : chuchotez tour à tour quelque chose à l'oreille de chaque joueur. S'il n'y a rien à transmettre, dites simplement : « Il n'y a rien pour toi, je brouille les pistes. »
- **Alternative** : annoncer ouvertement le phénomène à table. Cela révélera alors immédiatement l'identité de la sorcière de manière certaine.

L'après-midi continue avec d'autres manifestations subtiles. Veillez à ce que les signes se multiplient et

commencent à pointer clairement vers un personnage. Puis laissez les finir la journée comme ils l'entendent.

ETAPE 5

UN REVEIL BRUTAL

Objectifs

- Forcer un dilemme moral : protéger, dénoncer, se sacrifier ?
- Révéler clairement la sorcière au groupe.

La scène s'ouvre sur un réveil brutal : quelqu'un a été dénoncé cette nuit.

- Ce n'est jamais un PJ.
- Ce n'est jamais la sorcière.
- C'est souvent un proche, idéalement Mary Thompson : isolée, indépendante, peu croyante, cible parfaite.
- Le seul cas où cela ne peut pas être Mary Thompson est si la sorcière est Abby ; dans ce cas, choisissez un des parents de Will. Quelqu'un aura eu vent de la rémission incroyable de la mère, (Rebecca Curtis), par exemple.
- Il faut que les autres puissent être tentés de dénoncer leur ami pour sauver leur proche... ou pas.

Chacun son reveil

- **Abigail** : réveillée par la porte défoncée et les cris de sa mère emmenée de force.
- **Lise ou Will** : ils entendent Mary traînée devant la maison vers le village.
- **Tommy** : réalise l'absence de son père en descendant ; sa mère lui avoue qu'il est parti arrêter la mère d'Abby et lui demande de rester à l'écart.

Le pasteur, accompagné de ses deux acolytes, traîne Mary Thomson en direction du village. Les PJ ne peuvent empêcher son arrestation. Le pasteur peut se montrer brutal avec Tommy s'il essaye d'intervenir, révélant sa vraie nature aux autres PJ. Il annoncera que Mary sera interrogée immédiatement et, si elle avoue, brûlée le soir même.

“Le village est prêt à brûler quelqu'un.”

Phénomène étrange :

Ce matin-là, lorsque la sorcière ouvre les yeux, son lit est recouvert de ronces, formant un cocon végétal qui se désagrège et disparaît rapidement après son réveil (dans un nuage de poussière dorée ou une nuée de papillons virevoltants).

- Si elle partage la chambre (avec Will ou Lise, par exemple), l'autre PJ en est témoin.
- Sinon, elle se retrouve seule face à l'évidence.

À partir de ce moment, intensifiez les événements étranges et accélérez le rythme, surtout en présence des autres PJ. Les signes deviennent clairs et difficiles à ignorer.

La question n'est plus « Y a-t-il une sorcière ? » mais que vont-ils faire ?

- Dénoncer la sorcière pour sauver un proche ?
- La protéger ?
- Se sacrifier ?
- Fuir ?

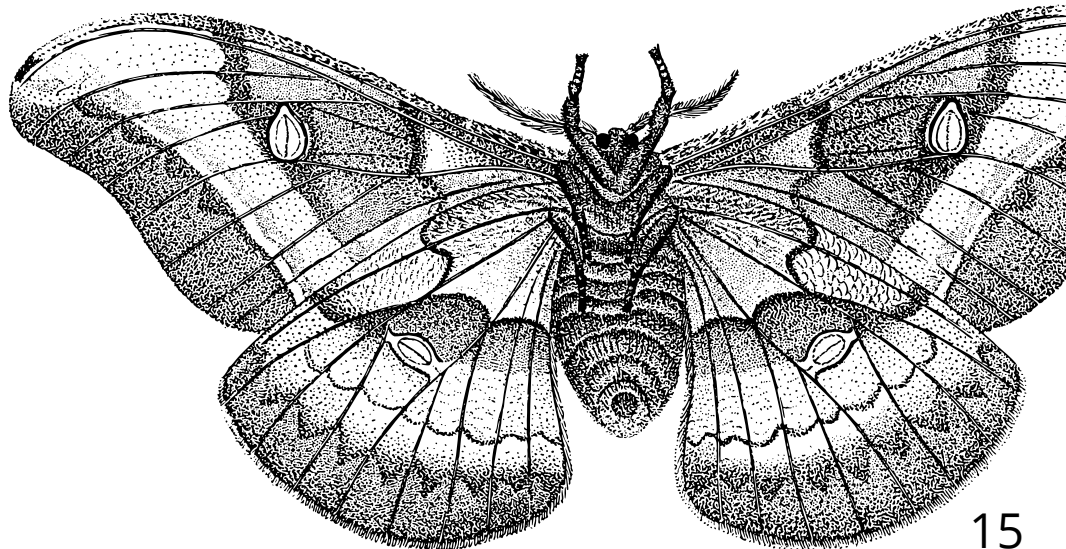
Le village est prêt à brûler quelqu'un.

Les enfants peuvent chercher à obtenir de l'aide auprès des adultes mais la femme du pasteur est effacée et soumise à son mari, elle ne lui tiendra pas tête.

Quant aux Curtis, ils peuvent promettre de chercher des informations, mais cela n'aboutira à rien : la parole du pasteur fait loi.

Retour de partie

Certaines sorcières, même en connaissant leur état, peuvent rester dans le déni jusqu'au bout.



ETAPE 6

TOUT S'ACCÉLÈRE

Objectifs

- Installer un sentiment d'inéluctabilité : quoi qu'ils fassent, Mary Thompson sera brûlée.
- Amplifier les manifestations surnaturelles liées à la sorcière

La journée avance et l'urgence s'intensifie. Les PJ ont le temps de réagir, tenter d'aider ou de protéger, mais tout semble condamné : Mary Thompson est déjà désignée.

Pendant que les PJ explorent le village, cherchent de l'aide ou élaborent des plans désespérés, les phénomènes liés aux émotions de la sorcière s'intensifient : le vent se lève, violent, la tempête s'annonce, nuages noirs, tonnerre, éclairs.

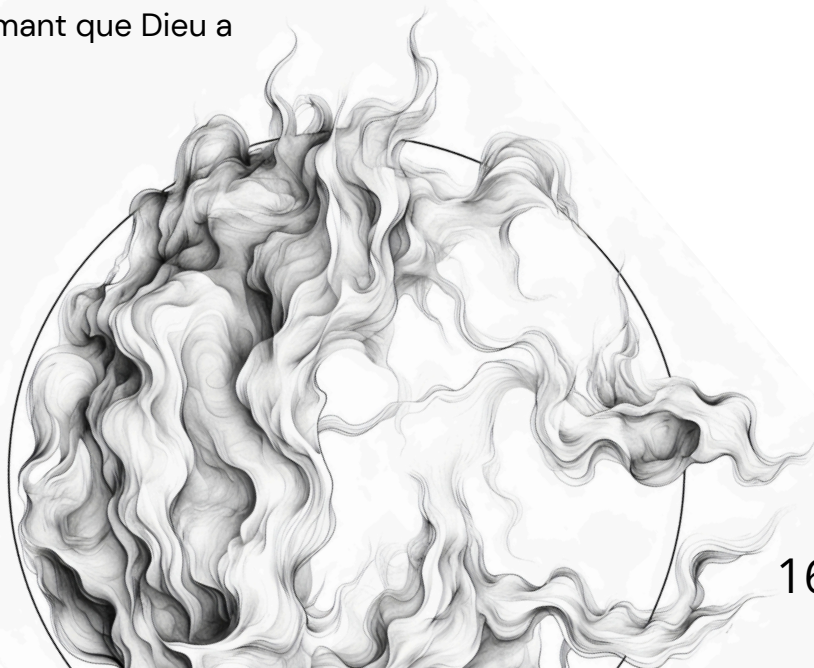
La sorcière peut comprendre que ses émotions ont un impact direct sur le monde, mais elle ne peut pas contrôler les phénomènes. Elle peut essayer, mais le MJ

décide de ce qui se produit réellement. Si la sorcière est submergée par la peur, la colère ou le désespoir, elle déclenche sans le vouloir un éclair ce qui accélère dramatiquement l'action : Un éclair frappe le bâtiment voisin de l'église où est retenu Mary Thompson, déclenchant un feu.

Le pasteur surgit alors, tâché de sang, proclamant que Dieu a

parlé par cet éclair et que Mary Thompson doit être brûlée.

Les PJ découvrent également les bûchers préparés pendant la nuit derrière l'église, preuve de la ferveur du village. C'est un moment clé pour le RP : Comment réagissent-ils face à la catastrophe ? Se sentent-ils impuissants, paniqués, déterminés ?



ETAPE 7

LE BÛCHER FINAL

Objectifs

- Atteindre le climax dramatique
- Mettre les PJ face à l'impuissance et à la folie du fanatisme.
- Tester les choix moraux et la réaction face au danger extrême.

Tout s'accélère : Mary Thompson est traînée hors du bâtiment par le pasteur et ses acolytes. La foule hurle, fanatiques. Les PJ assistent à la scène, mais tout va trop vite pour intervenir efficacement. Mary est attachée au bûcher. Le pasteur prononce un discours enfiévré, ses yeux trahissant la folie qui l'habite, puis jette une torche enflammée sur le bûcher.

Choix cruciaux pour les PJ :

- Intervenir ? La foule pourrait les maîtriser, les accuser de complicité, voire de sorcellerie (avec les chats ou d'autres phénomènes étranges), et tenter de les brûler aussi.

- Fuir ? Logique pour survivre, mais les cris de Mary hantent les PJ longtemps après.
- Confronter le fanatisme ? Forte possibilité dramatique : Tommy pourrait se retrouver face à son père qui est prêt à le punir ou même à le tuer pour imposer sa vision.

Pendant ce chaos, la sorcière voit ses pouvoirs se manifester avec intensité : la tempête gronde, le vent souffle, mais la pluie est insuffisante pour éteindre les flammes, et le vent ne fait qu'attiser le bûcher. Rien ne peut inverser le destin de Mary Thompson.

Et si...

Si la sorcière se dénonçait, elle ne serait pas prise au sérieux.

En revanche, si un autre PJ la dénonçait, la situation change : la sorcière prend la place de Mary Thompson dans la ou les scènes correspondantes.

La scène du bûcher est alors jouée pour observer les réactions des autres PJ : l'aideront-ils, accepteront-ils sans rien dire, etc.



Appliquer les conséquences de leurs choix

- Certains PJ survivent, d'autres meurent.
- Les actes héroïques peuvent réussir, mais au prix de leur vie.
- La prudence peut sauver, mais laisse un sentiment d'impuissance
- Les pouvoirs de la sorcière laissent des traces et influencent la peur et la suspicion de la foule, mais le drame reste inévitable.

La scène se conclut sur l'issue tragique : Mary Thompson et/ou certains PJ meurent. Le village reste enfiévré. Les survivants doivent faire face aux conséquences de leurs choix. Salem n'offre aucune rédemption : la fin est sombre, inéluctable et dramatique.

Pour finir la session, demandez aux PJ survivants, s'il y en a, ce qu'ils font tout de suite après et ce qu'ils font du reste de leur vie.

- FIN -

PLAYLIST

L'ambiance au coeur de l'expérience

L'immersion est extrêmement importante et constitue une grande composante de ce scénario. Voici ma liste de musiques, selon les moments, avec laquelle le MJ pourra jongler. Pour la création et la rédaction de ce scénario, j'ai écouté en boucle l'intégrale d'Agnes Obel.

Intro/Installation et Outro /générique

Goodbye – Apparat
Keep the street empty for me – fever Ray
Familiar – Agnes Obel
To my ilk – Zeal & Ardor
My body is a cage – Peter Gabriel

Le village/Scènes du quotidien

Under the Giant Trees – Agnes Obel
The curse – Agnes Obel
Starry night – Jordan Critz
Dark Magic Music Salem's secret – Peter Gundry
Chord Left – Agnes Obel
Aventine – Agnes Obel

Événements/Phénomènes étranges

Hypnagoga – Kammarheit
The Untold – Atrium Carceri
Across Acheron – Adrian Ziegler
Dark Magic Music Salem's secret – Peter Gundry

Moments tristes/Doux

Butterflies piano sonata – Juan Gushiken
Richter : on the nature of daylight – Max Richter
The Host of Seraphim – Dead Can Dance
The last funeral – Eternal Eclipse

Bûchers/Moments intenses/climax

Inner Storm – Hoenix
Crosse the line – Audiomachine
Hypernova – Eternal Eclipse
Forgotten Odes – Eternal eclipse



Mention relative à l'outil rédactionnel

Ce scénario de jeu de rôle a été entièrement imaginé, conçu et écrit par mes soins. Il est le fruit d'un travail créatif humain, nourri par l'imagination, l'expérience et la passion du jeu de rôle.

Toutefois, de l'intelligence artificielle a été utilisée lors de la rédaction de ce document, **exclusivement comme outil d'assistance rédactionnelle** (reformulation, clarification et mise en forme du texte).

L'IA n'est intervenue à **aucun moment** dans la création du contenu, de l'univers, de l'intrigue ou des personnages. Cette précision est apportée par souci de transparence et d'honnêteté intellectuelle à l'égard des lectrices et lecteurs.