

« Coup de bambou »

Un scénario pour P'tites Sorcières

auteur : Paul-Henri « Pitche » Verheve
pitche@sden.org

Prologue

Ce scénario vous fera découvrir l'Archipel des Bambous au travers de quelques unes de ces particularités ou de ces personnages remarquables.

Elles auront l'occasion de découvrir l'étrange magie qu'à développer *Kasumi* et qu'elle pratique : la calligraphie cabalistique, la puissance des mots !

Elles pourront peut-être recevoir en cadeau cette puissance potion de nénuphar irisé, bien plus efficace que leur potion traditionnelle de lévitation.

Synopsis

Nos p'tites sorcières sont dépêchées sur l'Archipel des Bambous afin d'enquêter sur une mystérieuse narcolepsie qui touche une grande partie de la population : grosse fatigue que les docteurs ont dénommés « coup de bambou ».

En fait, le Marchand de sable a mal dosé ses dernières infusions de nacrethé, trop puissante, un peu trop corsé, les consommateurs s'endorment littéralement sur place même.

Au cours de leurs pérégrinations, elles rencontreront *Kasumi* et sa calligraphie cabalistique.

Elles pourront aussi aider une consoeur Alchimiste à qui on vient de dérober sa toute nouvelle et dernière potion de nénuphar irisé.

Ici, il s'agit de *Titiki Léo* qui tente de concevoir une machine volante à l'aide d'un cerf-volant à taille humaine afin d'observer les oiseaux migrateurs. Et pour mieux y parvenir, il a volé la potion afin d'en badigeonner son appareil.

Télégraphe calligraphié

Nos p'tites sorcières viennent de recevoir un télégraphe bien singulier. Celui-ci ne leur ai pas parvenu par les services postaux classiques, mais il est arrivé directement dans leur boîte aux lettres.

C'est une feuille de papier de riz, délicatement calligraphié par un message laconique et présenté sous la forme d'une courte poésie japonaise.

Il est signé *Kasumi* et il leur demande de se rendre rapidement sur l'Archipel des Bambous afin de lui prêter mains fortes, elles qui ont tant d'expérience en la matière.

Vu la notoriété de *Kasumi*, en **jet réussi de difficulté aisée (6) de Tradition** permet d'en savoir plus à son sujet.

Il a fort à parier que nos p'tites sorcières ne pourront pas résister à l'appel de l'aventure et de cette demande d'aide par une si illustre sorcière.

Introduction

Nos p'tites sorcières après une traversée en bateau à vapeur atteignent enfin l'Archipel des Bambous. Ils peuvent également s'y rendre par Balais mais il leur faudra réussir successivement **3 jets de difficulté 7 – 8 – 7** (base de 5 + surcharge légère + climat (très défavorable) au risque de finir à l'eau et d'être récupérées in extremis par des pêcheurs.

Elles sont ensuite accueillies chaleureusement par *Kasumi*, heureuse qu'elles aient répondu à son appel.

Elle leur expose brièvement la mystérieuse et préoccupante situation que les Bambous sont occupés de vivre pour l'instant.

Un nombre importants d'habitants sont victimes en plein jour de crise grave de narcolepsie. Elles sont apathiques voire complètement amorphes, se déplaçant presque comme des somnambules, l'air hagard. Tout cela handicape grandement la bonne marche des activités locales et entame la gaité habituelle des habitants.

Dénominateur commun

La meilleure façon pour percer ce mystère est de trouver le dénominateur commun qui unit toutes les victimes de cette soudaine narcolepsie. C'est là le cheminement d'enquête à suivre.

Ensuite, une fois la cause déterminée, il sera plus facile d'y remédier car cerner le problème c'est déjà le résoudre à moitié.

Catastrophe magique ?

En se renseignant auprès des victimes de cet étrange mal-être, les p'tites sorcières remarqueront qu'aucune d'eux n'aurait usé ou abusé d'une potion (frelatée ou non) de sommeil concoctée par une p'tite sorcière alchimiste.

On n'a relevé aucune tempête sorcière notable sur l'Archipel des Bambous. En effet, un excès de jetés de sorts de sommeil ou des lancé de sort ratés auraient déclenché de violentes et imprévisibles tempêtes magiques.

C'est un phénomène que certaines p'tites sorcières pratiquant l'art de la Divination peuvent prédire comme on sent l'orage gronder ou se rassembler. Rien n'a été non plus reporté à Kasumi.

Ainsi, il faut arriver à la conclusion que le phénomène n'a rien de magique en soi, ni de catastrophique

Marchand de sable

Par contre, les p'tites sorcières remarqueront en interrogeant la famille et voisins proches que les victimes consommaient afin de dormir paisible une infusion de nacrethé.

Une lecture attentive et perspicace de liste de commissions ou une visite de leur garde-à-manger, placards de cuisine, table de chevet ou armoire à pharmacie, permettra de se rendre compte qu'elles buvaient tous des infusions de nacrethé provenant du Marchand de sable « celui qui vous fait passer de belles nuits et de beaux rêves ». C'est une pratique courante dans l'île et c'est une marque renommée également. Ceci explique le grand nombre de personnes touchées.

C'est une personne très honnête et sérieuse. Ce n'est pas du tout un vulgaire marchand de sommeil qui profite de la détresse des gens. Il n'est pas originaire de l'Archipel des Sables comme on aime à la penser ou croire.

Surdosage

Rapidement, après qu'on lui ai expliqué la situation, le Marchand de sable se rendra compte qu'il a commis une erreur de composition de son mélange artisanale entraînant un surdosage provoquant un état de léthargie profond. Il leur indique que les effets vont se dissiper peu à peu avec un peu de temps et une grande consommation d'eau claire.

Comme de juste, peu de temps après, les gens retrouvent leur état normal et reviennent de leur état de sommeil debout.

Cerf-volant, machine volante

Titiki Léo, ornithologue convoite le pouvoir des p'tites sorcières. Il aimerait tant pouvoir voler aux côtés des oiseaux qu'il chérit et étudie avec passion.

Résigné, il se mit à construire une étrange machine volante faite à partir d'un cerf-volant, objet fort usité dans la région et travaillé d'une façon artisanale très efficace. Il en a conçu un à taille humaine et il peut s'y accrocher à l'aide d'un harnachement et de bandoulières.

Le hic c'est que l'ensemble est bien lourd et qu'il est complètement impossible d'arracher le cerf-volant de la terre ferme pour emporter Titiki Léo dans les airs... Titiki Léo est bien naïf et obstiné...

C'est à ce moment et après cette triste constatation de bons sens et de physique élémentaire qu'il croisa la route de Dora, la p'tite sorcière.

Vol d'une potion de lévitation

Dora dans tous ses états s'en va trouver nos p'tites sorcières : on vient de lui dérober sa dernière potion : une amélioration notable de la potion de lévitation qui lui aurait valu à coup sûr une décoration importante au sein du Conseil et des sorcières alchimistes ! Elle aurait sans nul doute doublé son ruban prune !

Elle est complètement effondrée et désespérée... Elle leur demande presque suppliante de l'aider à la retrouver. Elle en a besoin tout prochainement et elle serait trop préoccupé à en préparer une nouvelle si celle-ci ne devait pas être retrouvé.

Si les p'tites sorcières acceptent, elle leur sera reconnaissante et pourra leur offrir une potion de leur choix (allant jusqu'au niveau 8 au maximum).

Potion de nénuphar irisé

Cette potion tire son pouvoir d'une savante et précieuse concoction distillée des fleurs de nénuphars irisés dont on a extrait par un procédé compliqué et laborieux la quintessence.

Il suffit de badigeonner un objet pour qu'il se mette à léviter un bon moment et c'est là que c'est carrément génial par rapport à la bien connu potion de lévitation !

Motif et coupable

Sur place, il n'y a pas beaucoup d'indices. Apparemment, aucune sorcière envieuse ou jalouse n'aurait dérobé le précieux flacon.

Voici néanmoins quelques faits troublants ou coïncidences qui devraient aiguiller nos p'tites sorcières.

On parle partout de Titiki Léo et de sa machine volante qui fonctionne enfin ! Elle a enfin su quitter le sol pour s'élever dans les airs, on ne sait pas par quel miracle ?

Nos p'tites sorcières, en balais, pourraient être amenées à voler au côté de Titiki Léo. Elles auraient alors le loisir de l'interroger sur ce soudain succès défiant les lois élémentaires la physique ?

Pris en défaut, celui-ci pourrait tenter une manœuvre d'évasion mais il en faut plus pour semer une p'tite sorcière sur son balai volant.

Pour simuler cette bataille aérienne, Titiki Léo décide d'abord de la manœuvre qu'il veut entreprendre (cfr. tableau des conditions de vol en balais, à partir d'une base de calcul de 5).

Titiki Léo et les p'tites sorcières effectuent des jets de balotage successifs. Il possède un score de 7.

Ensuite, c'est chacun à son tour de décider de la manœuvre entreprise.

En cas d'échec, le personnage est pénalisé de la moitié de la différence entre le score à atteindre et le score obtenu pour son prochain jet.

Ainsi par exemple : Clara, une p'tite sorcière possède un score de balotage de 5. Le temps est clément et elle ne tente aucune manœuvre. Elle est juste légèrement encombrée par la présence de son familier, la chatte Maéva.

Ainsi, on obtient une base de $5 + 1 = 6$. Elle obtient à son jet de balotage 4. C'est un échec.

La différence entre les deux scores est de 2 (6-4). Elle sera donc pénalisé d'un point au prochain jet (soit 2 divisé par 2).

En cas d'échec précédent, vu le malus subi, il ne s'agira pas de placer la barre trop haute.

Avoir tenu bon jusqu'au bout dans ce duel aérien permet à chacune de nos p'tites sorcières d'obtenir un point supplémentaire à leur score de Balotage.

Toutefois, si toutes nos p'tites sorcières devaient être forcées d'atterrir en catastrophe, Titiki Léo aurait l'occasion de s'enfuir. Il irait déposer incognito la potion sur le pas de la porte de Dora.

Une fois contraint d'atterrir (échec critique, double « 1 » au jet – voilà pourquoi il ne faut parfois tenter des manœuvres audacieuses afin de contraindre l'autre à fauter), il reconnaîtra ses torts. Il a peut d'arguments pour réfuter l'accusation de « vol » et il rendra de suite la fiole.

Nos p'tites sorcières seront peut-être indulgentes et ne le dénonceront pas sans manquer de lui faire la morale quand même ;-)

Enseignement d'un Maître et transmission d'un savoir

Une fois que tout est rentré dans l'ordre, Kasumi reconnaissante et juste propose à l'une de nos p'tites sorcières de lui enseigner l'art de la **Calligraphie cabalistique**. Elle lui sera son maître et on ne peut rêver meilleure préceptrice.

« Les écrits restent et les paroles s'envolent » toute la sagesse des Bambous, c'est l'une des idées maîtresses de cette magie.

Le meneur de jeu n'attribuera aucun point d'expérience à celle-ci, la totalité de l'expérience obtenue au cours de cette aventure se doit d'être « dépensé » à l'enseignement de cette nouvelle compétence de sorcellerie.

Il va sans dire que c'est un insigne honneur et que la p'tite sorcière se doit d'être respectueuse et respectable de cette chance qu'on lui offre !

Dénouement

Peut-être qu'elles laisseront la potion à *Titiki Léo* afin qu'il réalise son rêve le plus cher ? N'est-ce pas aussi être une p'tite sorcière en agissant de la sorte ?

« dormir debout » ne sera plus qu'un mauvais rêve dans l'Archipel des Bambous.

Conclusion

Nos p'tites sorcières reviendront de leur séjour dans l'Archipel des Bambous avec une **potion de Nénuphar irisé** et une connaissance supplémentaire éventuelle en sorcellerie, la **calligraphie cabalistique**.

Potion de Nénuphar irisé

Difficulté : 9

Composants : des pétales séchées de fleurs de nénuphars irisés

Quantité : pour enduire un objet ou une personne

Effet : la personne ou l'objet se met à léviter naturellement. Il suffit de disposer d'une propulsion quelconque pour les faire voler réellement. Les effets durent 2d6 heures.

Calligraphie cabalistique

Le principe est de **libérer la puissance d'un Enchantement en lisant** les signes tracés sur une feuille de riz à l'aide d'un pinceau.

On se sert d'encre magique aux caractéristiques toutes spéciales et il faut savoir manier le pinceau avec grâce et dextérité pour tracer de jolis et harmonieux symboles.

Définition d'une calligraphie

Elles sont **équivalentes** à celle de l'**Enchantement** qu'on veut reproduire.

La différence notable se situe dans l'**encre** particulière à employer. Sa spécificité est laissée au meneur de jeu.

Il est recommandé que pour des enchantements de bas niveaux, celle-ci soit courant et simple à se procurer par contre pour les enchantements de haut niveau, l'encre devrait être obtenue après maintes aventures et difficultés.

Par exemple, du jus de citron pourrait servir pour toute calligraphie concernant la dissimulation.

Ainsi, on peut résumer que les effets sont similaires à un **Enchantement** et qu'il faille également un composant comme pour une potion d'**Alchimie**. C'est un peu un mélange des deux.

Tracer une calligraphie

Il est nécessaire de disposer d'une feuille de **papier de riz**, de **nécessaire**

d'écriture à la plume (encre spécifique comprise).

Le scribe se doit de **connaître l'Enchantement** en question.

Il faut ensuite lancer un jet de Calligraphie contre la difficulté de celle-ci.

Pour finir, il suffit de lire à haute voix le symbole figurant sur sa feuille pour libérer l'effet de l'Enchantement.

Catastrophe en calligraphie !

Si le joueur obtient un double « 1 » à son jet de Calligraphie, celui-ci a un effet imprévu. Le joueur lance alors 1d6 et regarde la ligne correspondante à son score dans le tableau ci-dessous.

Catastrophe en Calligraphie	
<i>1d6</i>	<i>Effet</i>
1-2	Calligraphie râtée, jetez votre papier de riz à la poubelle
3-4	Effet inattendu
5-6	Effet inverse

Action d'éclat en calligraphie

Si le joueur obtient un double « 6 » à son jet de Calligraphie, celui-ci est bien sûr réussi, mais il bénéficie en plus d'un effet supplémentaire. Le joueur lance alors 1d6 et regarde la ligne correspondante à son score dans le tableau ci-dessous.

Eclat en Calligraphie	
<i>1d6</i>	<i>Effet</i>
1-2	Durée x 2
3-4	Effet supplémentaire
5-6	Durée x2 et Effet supplémentaire

Apprentissage

Une p'tite sorcière qui voudrait se lancer dans cette discipline se doit d'être **Enchanteresse** également.

Elle devrait disposer de la compétence générale de **Calligraphie** !

La p'tite sorcière se doit de trouver une **Maître** en la matière. Une personne qui manie le pinceau et l'encre de chine d'une façon magistrale et élégante. Cette personne devrait disposer d'une compétence générale en la matière et d'une bonne dextérité. De plus, les meilleurs maîtres se trouvent bien entendu sur *l'Archipel des Bambous*, où la tradition de la calligraphie est ancestrale.

Quand toutes les conditions sont réunies, le joueur doit effectuer un **jet d'apprentissage**, c'est-à-dire un jet (2d6) contre

une difficulté égale à la difficulté de la calligraphie recherchée (cfr. niveau de l'Enchantement).

Si le jet est un succès, la sorcière pourra être à même de retracer à l'avenir les signes cabalistiques en question, sinon, elle devra ressayer à nouveau.

Remarque : un personnage à la création n'est pas invité à disposer de cette Compétence de Sorcellerie. Elle nécessite expérience, sagesse et maîtrise.