

« Dernière envolée »

un scénario pour P'tites sorcières

auteur : Paul-Henri « Pitche » Verheve
avec la participation de David Audra
pitche@sden.org
thème : Der' des der'

Prologue

Ce scénario est écrit pour la CJDRA 7^{ème} Ed. du 14-15 avril 2007 [<http://www.cjdra.org>]. Il a été conçu, écrit et aménagé pour intégrer voire embrigader dans une même aventure des Anciennes dépêchées par le Grand conseil lui-même.

Il leur permettra de faire le tour de Pile pour sauver leur monde et éviter qu'il ne sombre du côté Face.

L'une des Anciennes utilise la **calligraphie cabalistique** qui fait l'objet d'une aide de jeu indépendante et originale.

Ce scénario n'offrira pas l'occasion d'interpréter un P'tit shaman ou un P'tit shugenja.

Les joueurs auront ainsi l'occasion de vivre une aventure extraordinaire et peu courante interprétant de vénérables Anciennes.

Cette partie devrait s'inscrire dans la Première série de présentation des Jeux pré inscrits du samedi 14 avril 2007 de 13h-19h.

Les 3 à 5 PJ pré tirés demandés pour la CJDRA 7^{ème} Ed. se trouvent en fin de scénario. Il s'agira pour l'occasion d'illustres Anciennes tirés du libre de base (LdB) lui-même.

Il sera également abordé l'interprétation en terme de règles du jeu de la vieillesse des personnages.

Inspiration

Le thème proposé cette année pour la CJDRA est un peu « **Der'des Der'** » car la convention comme elle était devrait voir arriver sa dernière édition.

Les joueurs seront placés face à un dérèglement et violent du temps qui pourrait bien conduire Pile à sombrer et à paraître comme Face.

C'est donc un scénario avec de « vieilles »

sorcières pour une dernière mission avec un accent de « fin » du monde.

Synopsis

Le temps (météo) sur Pile est complètement dérégulé et violent (comme sur Face d'ailleurs).

Le *Trio enchanté* a découvert par hasard et d'une plus étrange façon, les *anti-Grands mélodieux* provenant de Face.

Jouer de ses instruments dérègle le temps : **Tambourin** (éclair + tonnerre), **Flûte** (vents sifflants) et **Harpe** (selon les cordes, précipitations, pluie, averse, neige, grêles, etc.).

Les 5 Anciennes (les PJ) envoyées par le Grand conseil vont devoir comprendre ce qui se passe, voguer entre chaque archipel pour solutionner les choses, et pourraient même rencontrer des Mages de Face venus ici vu la gravité des choses. Leur aide pourrait être d'un grand secours, ils sont habitués à ce temps execrable et ont appris avec le temps à la maîtriser et à le dompter (éolienne, turbine marémotrice, etc.).

Introduction

Chacune des Anciennes a pu constater le brusque et violent changement de temps dans son archipel respectif.

Le Meneur laisse quelques temps à chaque Joueur pour faire connaissance avec sa feuille de personnage et se présenter aux autres joueurs et de laisser les autres joueurs prendre connaissance du Familier de leur voisin.

Le Meneur peut aussi à l'occasion broser un rapide survol et coup d'œil sur chacun des archipels.

Leur conseil respectif les a dépêchés devant le Grand conseil qui a été extraordinairement convoqué et rassemblé. Ils n'en

savent pas plus, ils sont tous en route.

Devant le Grand Conseil

Les Anciennes sont conviées au Grand Conseil, émissaires de leur propre archipel.

L'idéal c'est que c'est le PJ qui interprète Mélissa qui convoque lui-même le conseil. On garde ainsi tout le mystère. L'assemblée est solennelle et grave. L'heure n'est pas aux réjouissances. L'instant est grave.

Très vite, on a brossé un tableau émaillé de catastrophes aux quatre coins de Pile et il est décidé d'agir. Nos Anciennes sont désignés pour former un groupe qui se devra de sauver et redresser la situation. Il peut être brossé par la radio ou la télévision (à ses balbutiements).

Pendant la tenue de celui-ci, l'un des petites sorcières (petites filles d'une ancienne) arrive affolée sur son balai magique. Elle est sûre d'avoir vu sa grand-mère mourir au cours de cette mission. Elle veut l'en dissuader.

De plus, cette p'tite sorcière se retrouvera aux prises avec les éléments en voulant s'immiscer dans cette aventure et les PJ vont devoir souvent la tirer d'un mauvais pas.

Dérèglement climatique

Le Meneur de jeu découvre ici les conséquences du mauvais temps.

Tout cela n'est pas sans conséquence sur chacun des archipels et dans le Balotage en ce qui concerne les Anciennes.

Le temps et climat violents n'arrangent en rien les jets de Balotage les handicapant de monstrueux malus dus au mauvais temps.

L'**archipel des Sourires** est la victime de terribles crues et inondations de ces multiples et autrefois si paisibles, ruisseaux, rivières, fleuves, etc. Les villes côtières aux abords si enchanteurs et touristiques sont désertés et balayés par de fortes marées et tempêtes.

L'**archipel des Plumes** vit dans une grisaille déprimante et les palmiers parasols sont balayés par de forts vents côtiers.

L'**archipel des Bambous** voit son fragile écosystème brisé. L'île volcanique est secoué par de violentes et fréquentes secousses sismiques ou

volcaniques.

L'**archipel des Sables** est ravagé par les tempêtes de sable, le soleil de plomb ou les crues sauvages et violentes des fleuves qui ravagent tout ce environnement craquelé sur lequel l'eau ruisselle.

L'**archipel des Steppes** est encore plus glacial et polaire que d'habitude. La neige recouvre vraiment tout, des grêles tombent sans cesse, le gel fait des ravages.

Les Incarnations

Vu les temps troublés et le dérèglement de l'Océan, de Vent et de Terre, les incarnations sont plus fréquentes.

Ce sont des être vaguement humanoïdes d'environ 20 cm de haut. On les reconnaît à leur physique particulier et à leur bruit caractéristique.

D'**Océan**. Sorte de sirène d'eau, translucide. Petit chant similaire à un torrent.

De **Vent**. Humanoïde à la forme d'un tourbillon. Sifflement de vents marins.

De **Terre**. Poupée blanc cassé, aux gros yeux noirs expressifs. Bruit de crécelle de bois.

Le Meneur peut très bien en faire croiser avec les Anciennes dans des moments difficiles ou pour aider à l'avancement de la trame scénaristique. Elles ont des connaissances et des atouts liés à leur élément insoupçonnés.

Mais que se passe-t-il ?

Les *Esprits de la nature* semblent devenus hostiles. Qui ou quoi a bien pu les faire changer ainsi ?

Des connaissances en **Tradition**, peuvent faire comprendre aux Anciennes que les *Odes naturelles* sont des chants liés à chacun des esprits de la terre, du vent et des océans et que plusieurs instruments les personnifient.

Les Anciennes peuvent aussi en apprendre pas mal en questionnant un **chêne savant** (page 14 sur l'archipel des Sourires) ou un **malin renard** (page 21 sur l'archipel des Bambous).

Le *Trio enchanté* voguant sur le *Mélomane* peut bien avoir trouvé ces instruments flottants sur l'eau, provenant de Face.

On sait que les *Grands mélodieux* sont des instruments mythiques et légendaires et qu'ils doivent être sans nul doute liés aux Odes naturelles jouées avec ces mêmes instruments traditionnels.

Il peut bien sûr exister, le contraire, comme tout ce qui existe sur Face, des *Grands mélodieux contraires*.

Ceux-ci peuvent bien avoir réussi à remonter à la sur Face par un siphon provoqué par une tempête magique par exemple comme dans le scénario précédent.

Catastrophes naturelles

Lors du survol des archipels, nos Anciennes peuvent être témoins de ces catastrophes en préparation. Grâce à leur magie, leur idée, etc., elles peuvent les contrer et sauver de nombreuses vies et biens.

Un raz de marée ou tsunami menace de tout balayer l'un des rivages si hospitaliers d'un **archipel** tel que celui **des Plumes** ou **des Sourires**.

Des tremblements de terres associés à des éruptions volcaniques peuvent mettre en péril tout l'**archipel des Bambous**.

Repérer le *Trio enchanté*

En réfléchissant et s'aidant de magie et de fidèles amis tels que le chêne savant ou le malin renard, ils parviennent à lister ce qu'il leur faudrait.

Sur chacun des archipels, il leur faudra dénicher cette espèce animale ou florale qui leur servira à coup sûr.

Un texte sibyllin et incompréhensible peut leur être dicté par le chêne savant ou malin renard.

Pratiquement et concrètement

Archipel des Sourires. « Un musicien aime être accompagné de ce fidèle compagnon ». Il s'agit d'un *piloubi* (page 13). Il pourra aider à

remettre la bonne mesure.

Archipel des Plumes. « Pour accompagner le musicien, un deuxième comparse mélomane s'impose ». On parle ici du *crabe-mélomane* (page 17).

Archipel des Bambous. « Porté par les Vents, je suis en quelque sorte ton guide ». Le *cerf-volant*, objet traditionnel de l'archipel suit les aléas du vent et de ses caprices. Il aidera les Anciennes lors de leur traversée en balais.

Archipel des Sables. « Elles te guideront toutes les deux. La première retrouve toujours son chemin par monts et par vaux. La deuxième est telle que la Rose des Vents. ». La *liane rampante* et la *rose des sables*.

Archipel des Steppes. « Afin d'être averti des dangers, son sifflement te sauvera ». Il s'agit du *perce-neige* qui siffle en terres friables. Le *cabanier* permet aux Anciennes de se réfugier par grosses pluies. Le *palmier parasol* également d'ailleurs.

Mages

Le temps se déchaîne sur Pile où le paysage finit par rassembler drôlement à celui de Face. Le temps est aussi dur et hostile.

Les grands Mages perçoivent ce changement et ne peut le cautionner car le Pièce-monde se base sur une opposition naturelle en miroir des deux univers qui coexistent.

Ceux-ci peuvent être donc dépêchés sur Pile et croiser nos Anciennes. Les mages se déplacent à pied et manient les sorts tirés et issus de grimoires ou parchemins qu'ils doivent réciter. La baguette (maudite sur Pile) leur sert de canalisateur magique.

Dénouement

Nos Sorcières parviendront à remettre le temps d'aplomb et à faire retourner les anti-Grands mélodieux sur leur Face.

Elles auront pu faire connaissance et compter sur les Mages venus sur Pile pour aider à contrer ce déséquilibre qui menaçait le Pièce-Monde ayant besoin de toute façon des deux faces pour survivre.

Le Grand conseil pour avoir réussi cette

mission et avoir su préserver Pile, leur remettra sans aucun doute, le fameux Ruban d'or, symbole d'une action méritante pour tout le Pièce-Monde.

Conclusion

Voilà une histoire qui s'achève où l'on se rend compte que le monde est fragile et qu'on a bien toujours besoin de l'aide de ses voisins de Face.

Remerciements

Merci à Antoine Bauza et David Audra pour leur relecture attentive et leurs suggestions et quelques uns des prés tirés.

Vieillesse ennemie (AdJ)

Cette courte aide jeu trace rapidement en terme de règles du jeu et interprétation quelques conséquences de l'âge avancé des personnages.

Les Sorcières étant plus âgées voire séniles, les erreurs, les confusions et les maladresses sont plus fréquentes même si leurs connaissances et expertise sont très grandes.

Le score d'échec critique s'élève jusqu'à 5 au total (avec *2d6*, près de 6 combinaisons sur 17).

Mais à l'inverse, leur sagesse et leurs connaissances sont grandes, notamment en matière d'Alchimie et d'Enchantement où il leur est permis beaucoup, beaucoup plus que les potions ou sorts existants.

PJ pré tirés

Vous trouverez ci-dessous **5 P'tites sorcières** pré-tirés accompagnées de leurs **Familiers** respectifs. Ceux-ci sont décrits comme l'indique l'aide de jeu « Jouer un Familier ».

Ils sont tous présentés suivant un canevas donné et identique que vous pouvez assez facilement transposer sur la Feuille de Personnage.

Ceux-ci seront des Sorcières bien connus du LdB, une par archipel. En effet, cette mission est commandée directement par le Grand conseil lui-même qui requiert des Sorcières compétentes.

Ils se trouvent à la page suivante.

Névéha sorcière et véliplanchiste confirmée de l'Archipel des Plumes

Cette sorcière, à la crinière blonde et aux yeux de cobalt, est une jeune femme joviale et pleine de vie qui habite dans une petite hutte sans prétention au bord de la mer. Quand elle n'est pas absorbée par l'étude de l'Alchimie, elle attrape sa planche à voile artisanale (et certainement enchantée) et court défier les grandes vagues d'Océan.

Attributs

PHY à BON +1, excellent sportive.

MEN à FAI -1, quelque fois, quelques difficultés à se concentrer, préférant courir les flots sur sa planche.

SOC à MAU -2, à vivre seule dans une hutte isolée sur la plage, ça n'aide pas à se faire des connaissances et à passer son temps à surfer seul sur Océan.

ADA à BON +1, très astucieuse pour découvrir de nouvelles formules alchimistes les plus inattendues et trouver des solutions improvisées en un temps record.

REA à BON +1, elle maîtrise l'art de souffler le verre et ébéniste et planchiste experte, elle a taillé, poncée, affûtée sa planche de surf de ses propres mains avec beaucoup d'amour... et un peu de magie sans nul doute.

Ce qu'elle aime : planche à voile, trouver de nouvelles potions

Ce qu'elle déteste : la pollution maritime, l'agitation des foules

Compétences générales

Travailler le bois à 7

Herboristerie à 8

Souffleur de verre à 7

Bricolage alchimiste à 7

Chimie à 8

Biologie à 8

Véliplanchiste à 9

Compétence de Sorcellerie

Balotage à 6

(Elle ne se sert pas beaucoup de son balais pour voyager, préférant les dérives agréables et rêveuses sur un p'tit canot ou dériveur...)

Familier à 6

(Kamel, son gékolo est son familier. C'est un animal typique et si étrange qui vit sur l'Archipel des Plumes, avec celui-ci, il faut toujours faire attention quand on entre dans la cabane de Névéha de ne pas marcher dessus, dès fois qu'on l'aurait pas vu. Névéha aurait mis au point avec son Familier une très et mystérieuse potion de Caméléon... la confusion est telle qu'on penserait

que la personne devient « invisible » tellement un œil non averti ou aidé de magie ne peut la déceler)

Alchimie à 9

(C'est sa véritable passion, elle y travaille tout le temps, préparant elle-même ses outils, faisant souvent ses recherches de composants et d'ingrédients par elle-même)

Kamel (gékolo)

Kamel est très sympa, il faut juste savoir le prendre dans sa furieuse envie de devenir le maître du monde. Il se laisse très facilement flatté et pense toujours tout maîtriser et asservir, le tout incroyablement, jamais de méchancetés. Il parle d'un ton très sentencieux et mielleux. La flatterie bien placée permet de tout obtenir de lui, il suffit de savoir tourner les choses.

Attributs

Corps à FAI

Cour à EXC

Ménages à MOY

Débrouille à BON

Créativité à MAU

Compétences générales

Un peu-touche-à-tout 5

Saisir un petit objet en vol 9

Grimper 8

Verbiage 7

Pouvoirs

Se rendre invisible 7

Se déplacer sur n'importe quelle surface 5

Connaissances de son archipel

Climat tropical et des îles paradisiaques. Pêche et troc.

Gékolo, oiseau-soleil et crabe mélomane (fait du bruit avec l'une des ses pinces sur l'autre).

Corail arc-en-ciel, palmier parasol et noix de cococo.

Mélissa, doyenne des sorcières des Sourires de l'Archipel des Sourires

Mélissa, du haut de ses 94 ans, est la doyenne des sorcières de l'archipel. Elle est aimée et respectée par toutes les représentantes de l'Art et presque toutes la considèrent comme une grand-mère bienveillante et attentive. Son regard est empli de sagesse et de compassion, ses cheveux sont blancs comme la neige et chacun de ses gestes est lent et posé. Elle réside dans une vieille cabane au coeur de la Forêt aux libellules où elle vit avec Pristi, son familier : un (très !) vieux chat au caractère irascible et à la vue déficiente. Elle préside au *Conseil* des sorcières de l'archipel.

Attributs

PHY à -1 ben elle a quelques rhumatisme
MEN à +1 se rappelle de toutes les bêtises faites par les p'tites sorcières
SOC +2 ne se fâche jamais
ADA à -1 de l'arthrite ça pardonne difficilement
REA à -1 elle n'a pas vraiment le temps pour l'art

Ce qu'elle aime : participer à une remise des balais lors de la cérémonie où les p'tites sorcières partent pour l'épreuve pratique qui se passe sans problème (c'est rarissime)

Ce qu'elle déteste : que Pristi se fâche avec d'autres familiers

Compétences générales

vélo 7
cuisine 8
navigation 7
7
généalogie 9

Compétence de Sorcellerie

Balotage à 8 méliSSa fut conductrice de balai-bus dans sa jeunesse pas si lointaine, ça veut tout dire

Familier à 7 il faut au moins ça pour surveiller Pristi

alchimie à 9 elle est détentrice de nombreux ouvrages, certains requérant même l'usage d'une baguette magique, baguette qu'elle ne possède pas par ailleurs.

Tradition 8

Pristi (chat)

Un (très !) vieux chat au caractère irascible et à la

vue déficiente. En fait si il est irascible c'est parce que personne ne croit au complot de Jerry le Grand, une souris de la taille d'une montagne derrière de nombreux complot, en fait derrière tous les complots imaginables.

Attributs

Corps à 0
Coeur à 0
Méninges à +2
Débrouille à -1 ben il est vieux lui aussi
Créativité à -1 l'art c'est pour ceux qui n'ont que ça à faire

Compétences générales

Langage des plumes 5
Langage des bambous 9
Langage des steppes 8
Langage des sables 7

Pouvoirs

Parler humain 7
Mémoire photographique 5

Connaissances de son archipel

Climat tempéré et agréable. Végétation boisée et parsemé de plaines. Rivières et fleuves. Agriculture et faible industrie.

Ecureuil acrobate, piloubi (chant remarquable) et suif (petite boule de cendres).

Prime (pigments), chêne savant et herbes sélinesques.

Kasumi, sorcière et préceptrice itinérante

de l'Archipel des Bambous

Kasumi est une femme d'âge mûre, à la longue chevelure noire et au visage doux qui voyage sans cesse d'une île à l'autre pour partager ses connaissances avec ceux désireux d'apprendre, enfants ou adultes. C'est une sorcière puissante et une excellente calligraphe qui a créé de nombreux enchantements originaux basés sur le maniement du pinceau à calligraphier.

Attributs

PHY à -1, elle n'est plus toute jeune.

MEN à +2, elle accumulé avec le temps une masse de savoir.

SOC à +1, professeur itinérant, elle s'est forgé un cercle de connaissances infini.

ADA à -1, outre la dextérité de son art, elle est parfois maladroite. La vieillesse ennemie.

REA à +1, artiste en tout genre.

Ce qu'elle aime : le savoir, les connaissances et leur partage, plus encore

Ce qu'elle déteste : l'ignorance

Compétences générales

Pédagogue 9

Peinture 8

Dessiner à la plume 7

Raconter des contes et légendes 7

Pratique d'arts martiaux 7

Compétence de Sorcellerie

Balotage à 8

Familier à 9

Calligraphie à 9

C'est l'une des seules pratiquantes de cet art ancestral et vénérable sur son archipel.

Tac (pic)

Ce petit animal l'accompagne vraiment partout, toujours en alerte et empressé. C'est un peu déroutant voire fatiguant par rapport à la sérénité de Kasumi. Elle a dû beaucoup changer et s'assagir avec le temps (p'tite sorcière) quand on voit le tempérament de son familier

Attributs

*Corps à +1 une endurance à toute épreuve, il serait déjà mort de crise cardiaque sinon**

Coeur à 0

Méninges à -2 trop empressé

Débrouille à 0

Créativité à +1 sur bois, c'est un artiste

Compétences générales

Sculpture sur bois 5

S'exécuter en triple vitesse 9

Prendre de vitesse 8

Voleter 7

Pouvoirs

Eviter les projectiles 7

Disparaître et réapparaître d'un battement d'aile 5

Connaissances de son archipel

Archipel parsemé de bamboueraies. Aucun produit manufacturé sur place, seule la pêche et la culture du riz est pratiquée. Importance de l'art dont la calligraphie.

Pandamini, malinrenard et grue tachetée.

Bambou rose, nacrethé et nénuphar irisé.

Ekna, sorcière et rebouteuse ridée de l'Archipel des Sables

Ekna est une très vieille femme à la peau noire de jais et parcourue de rides profondes. Elle est presque aveugle mais possède un don pour ressentir la maladie chez les individus, humains et animaux. Défiant la raison, elle a installé sa cabane dans les branches d'un baobab éternel, à près de trois cents mètres du sol. Elle en descend rarement et il faut bien souvent mériter sa consultation en grim pant jusqu'à elle.

Attributs

PHY à -1, elle est très vieille mais si elle possède encore quelques ressources.

MEN à 0.

SOC à +1, on vient prendre conseil auprès d'elle.

ADA à +2, avec sa vue déficiente, ses autres sens sont en éveil

REA à 0

Ce qu'elle aime : le calme

Ce qu'elle déteste : le bruit des moteurs, de la civilisation.

Compétences générales

Grimper aux arbres 7

Herboristerie 8

Rebouteuse 9

Médecine 7

Compétence de Sorcellerie

Balotage à 7

Elle prend rarement son balai même pour grimper à son arbre.

Familier à 8

Divination à 8

Tradition à 9

Jeff (suricate)

Sympathique suricate. Il monte la garde pour sa maîtresse et la prévient des dangers ou autres pour pallier sa cécité.

Attributs

*Corps à 0**

Cour à +1 animal très social et affectueux

Méninges à +2 très attentif et intelligent

Débrouille à +1

Créativité à 0

Compétences générales

Rapide et vif 8

Etre aux aguets 8

Attentif 7

Pouvoirs

Vue perçante 7

Prévoir 5

Connaissances de son archipel

Pays désertiques traversé par des irrigations. L'eau a une importance cruciale.

Suricate, castors architectes et grue des rivières.

Rose des sables, baobab éternel et lianes rampantes pouvant remonter jusqu'aux points d'eau.

Bérénice, sorcière nomade

de l'Archipel des Steppes

Bérénice est un sorcière d'âge mur. Toute vêtue de blanc, une longue chevelure également blanche comme la neige, elle parcourt sans cesse la grande île des Steppes, montée sur Charbon, un magnifique étalon noir qu'on dit capable de rejoindre de l'autre côté du Pièce-Monde d'un seul bond. Ses yeux au bleu très pâle renvoient une grande mélancolie que rien ne semble pouvoir effacer.

Attributs

PHY à +1 capable de chevaucher des heures

MEN à 0.

SOC à -1 elle ne voit pas grand monde alors les relations sociales...

ADA à +1 histoire de ne pas tomber de selle

REA à -1 l'art ?

Ce qu'elle aime : chevaucher

Ce qu'elle déteste : transpirer à grosses gouttes

Compétences générales

Médecine vétérinaire 7

sky 8

survie en milieu polaire 7

Natation 7

Équitation 9

Compétence de Sorcellerie

Balotage à 0

Familier à 9

Enchantement à 9 tout ce qui permet d'aller vite et de ne pas ressentir le froid même si à force ça ne la gêne pas vraiment

Nom (race) Charbon, un magnifique étalon noir

Charbon est une exception parmi les familial : c'est un sage, avec toujours un proverbe des bambou en bouche.

Attributs

Corps à +1 coureur infatigable ou presque

Coeur à 0

Méninges à +1 très calme dans son genre

Débrouille à 0

Créativité à -2 il n'a pas le temps pour l'art

Compétences générales

Politique des steppes 5

Connaissance de face 9

Zoologie 8

Orientation 7

Pouvoirs

Passage des deux côtes 7

Insensible au froid 5

Connaissances de son archipel

Archipel froid et recouvert de toundra. On y pratique surtout l'élevage et l'agriculture. Le troc y est aussi très présent.

Cheval des steppes, faucon azur et hermine tigrée.

Perce-neige siffleur (lorsque le sol est instable), cabanier (sapin) et champignon.