

# Calligraphie cabalistique

## Une aide de jeu pour P'tites Sorcières

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

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 magiques 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.

| <b>Catastrophe en Calligraphie</b> |   |
|------------------------------------|---|
| <i>1d6</i>                         | <i>Effet</i>  |
| 1-2                                | Calligraphie ratée, 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.

| <b>Eclat en Calligraphie</b> |                                  |
|------------------------------|----------------------------------|
| <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 un **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.