



P'tites Sorcières

un jeu de rôle par Antoine Barga



A la mémoire de Jean-Florian, grand magicien des crayons et des pinceaux...

Auteur

Antoine Bauza

Illustrateur

Jean-Florian Tello

Maquettiste

Françoise Sengissen

Relecteurs

Stéf le Rochelais, Sébastien De Coster, Olivier Peckels

Remerciements

Paul-Henri Verheve pour le site, le soutien & la promotion,
Lucie, Thibault & Mike pour les premières parties de test,
Daniel Danjean pour les quelques pièces du moteur de jeu de *La méthode du Docteur Chestel*,
tous les membres de la liste de diffusion *P'tites Sorcières*, qui font vivre ce jeu ;-).

P'tit mot de l'auteur

*Vous venez d'ouvrir le premier tome de **L'Encyclopédie du Pièce-Monde, Pile & les P'tites Sorcières**,
un jeu de rôle destiné aux joueurs et joueuses de tous âges. Pour en profiter pleinement,
pas besoin d'avoir préalablement hanté les tables de jeu des heures durant,
cet ouvrage contient tout ce qui est nécessaire pour faire vos premiers pas dans un univers magique.*

*Laissez libre court à votre imagination, rêvez et riez...
J'espère que vous apprécierez de jouer à P'tites Sorcières
et que vos parties seront nombreuses
et enchantées...*

Antoine Baiza



*«L'enfance est la plus merveilleuse des expériences.»
Mélissa, Doyenne des Sorcières*



Sommaire

Un univers singulier : le Pièce-Monde 9

Un monde pas vraiment comme les autres	9
Un peu d'astronomie	9
Un monde... ou deux mondes ?	9
Pile... ..	10
...ou Face?	10
Une même pièce!	10

Le côté Pile du Pièce-Monde 12

Océan, Vent et Terre	12
Archipel des <i>Sourires</i>	15
Archipel des <i>Plumes</i>	17
Archipel des <i>Bambous</i>	19
Archipel des <i>Sables</i>	22
Archipel des <i>Steppes</i>	24
Technologie	26
Croyances	27

De l'Art d'être une sorcière 30

La Tradition	30
Le Conseil	30
De mères en filles	31
Les attributs de la sorcière	33
Sorcellerie	35

Des chiffres et des dés 36

Les Règles du jeu, en quelques lignes	36
Personnage	36
Familier	40
Système de jeu	42
Expérience	43
Règles avancées	45

Une pincée de sorcellerie 48

Enchantement	48
Alchimie	49
Divination	51
Tradition	52
Balotage	53
Complicité	54
Grimoire d'Enchantement	57
Grimoire d'Alchimie	60

Que l'aventure commence! 64

P'tits conseils	64
Le Grand Départ	66
Le Trophée du Chat Noir	70
Panique au Bazar!	74
Le Bazar Enchanté	78
Notes personnelles	82



Un univers singulier : le Pièce-Monde

Un univers merveilleux et insolite

Imaginez que vous partez pour une grande balade dans l'infinité de l'univers, en suivant un petit sentier balisé par la lumière bienveillante des étoiles...

Un monde pas vraiment t comme les autres...

En chemin, vous croisez un grand nombre de planètes, de toutes les tailles, de toutes les couleurs. Certaines arborent fièrement une ceinture d'anneaux, d'autres se cachent timidement sous un épais drapé gazeux. Toutes dévoilent leurs appétissantes rondeurs aux doux rayons des soleils avoisinants...

Enfin... pas toutes ! Si vous poursuivez votre promenade en contournant cette grande lune aux reflets bleutés, et si vous prenez le temps de flâner entre les grappes de minuscules étoiles, vous constaterez alors qu'une petite planète, si tant est que l'on puisse la nommer ainsi, échappe à la sphéricité monotone régie par les lois astronomiques.

En effet, confortablement blotti dans un lit d'astres étincelants, se cache un petit monde circulaire et plat, comme une pièce de monnaie peut chercher refuge dans l'immense poche du pantalon de l'univers. Et si, poussé par votre curiosité, vous décidez de vous approcher encore un peu plus près de cette charmante curiosité, vous découvrirez alors un monde plein de vie, de magie et de mystère : le Pièce-Monde.

Un peu d'astonomie

Un gros soleil baigne le Pièce-Monde de ses doux rayons, et, pour continuer à faire mentir les grandes lois astronomiques, c'est lui qui tourne autour du Pièce-Monde sur une orbite elliptique. Une petite lune gravite, quand à elle, sur une trajectoire perpendiculaire à celle de l'astre solaire. Les deux satellites se croisent donc à intervalles réguliers pour le plus grand plaisir des amateurs d'éclipses.

Ajoutons à ce céleste tableau un grand nombre d'étoiles regroupées en constellations dont les plus connues sont, pour la face *Pile*, *Le Petit chat*, *L'Ecurueil* et *Le Piloubi*. Face contemple elle, *Le Chaudron*, *La Chauve-souris* et *Le Serpent*.

Un monde... ou deux mondes ?

Le Pièce-Monde réserve bien des surprises que vous serez amenés à découvrir par vous-mêmes. Mais il est un point sur lequel je me dois de poser un index explicatif, afin que vous ne soyez pas trop désorientés lors de vos premières excursions.

Le Pièce-Monde possède deux faces, ce qui, bien sûr ne paraît, à première vue, guère surprenant. Survolons ensemble un côté puis l'autre et observons leurs surfaces : un vaste océan, perlé d'archipels, plus ou moins grands, aux formes amusantes... Mais, ô surprise, ce relief, au demeurant non dépourvu de charme, semble identique des deux côtés. En effet, nous admirons ici une

élégante symétrie, comme si le sculpteur de ce monde s'était amusé à reproduire les montagnes de la première face sur la deuxième. Le manque d'imagination me direz-vous? Pas tout à fait. Pour bien comprendre la particularité du Pièce-Monde, il est nécessaire de découvrir plus précisément ses deux faces...

Pile...

bservons de plus près le côté que nous baptiserons *Pile*. Habillé d'un océan au bleu profond, c'est un lieu enchanteur, au charme apaisant. Ses îles offrent de magnifiques forêts, abris sûrs et douillets pour les nombreux animaux qui courent entre ses troncs, volent entre ses frondaisons ou creusent entre ses racines. On y trouve également des montagnes de tous les âges, avec leurs sources et leurs ruisseaux, des collines aux courbes caressées par les vents parfumés et des plaines, souvent coquettes, abritant mille et une fleurs colorées.

Cet environnement épanouit, les hommes et les femmes de *Pile* ont su l'admirer, le conserver et le chérir. Sous un climat doux et tempéré, vivant en harmonie avec la nature, les hommes ont bâti une civilisation respectueuse de la terre qui leur a été offerte. Tout le monde, partout, semble mener une existence paisible. Les tracas du quotidien sont vite effacés par l'immensité puissante de l'océan et les soucis balayés par la brise venue du large.

C'est également dans cet environnement qu'une ancienne tradition traverse les Âges : *la Sorcellerie*. Transmis de mère en fille, l'Art Sorcier a toujours été au service de la Nature comme des Hommes. Les sorcières, de par leur lien privilégié avec la nature, disposent de nombreux pouvoirs : *enchantelements, charmes et divination* sont autant de talents qu'elles mettent au service d'autrui, sous le regard attentif des anciennes.

... ou Face ?

Quittons maintenant ce havre de paix pour découvrir l'autre côté de la pièce que, sans surprise, nous baptiserons *Face*. Ici, l'océan, tout aussi immense, prend une teinte orangée et le ciel se veut plus sombre, inquiétant. La terre est plus noire, les feuilles des arbres d'un vert plus sombre. Les vents sont plus froids et plus forts, les montagnes ont des silhouettes plus morcelées. La faune comme la flore présente des espèces étranges et surprenantes...

Mais ce climat lourd et imprévisible n'a pas empêché une civilisation de se nicher là, près des récifs, au bord d'une falaise. Les hommes ont su accepter leur milieu naturel et l'intégrer de manière astucieuse, utilisant intelligemment les vents puissants et les pluies diluviennes comme sources d'énergie de leur quotidien. La vie sur *Face* n'a rien à envier à celle sur *Pile*, du moins, si l'on a grandi dans son atmosphère dense et mystérieuse.

Cette ambiance est renforcée par la présence d'un phénomène encore plus étrange : *la Magie*. Enseigné de maîtres à élèves, dans des Collèges aux allures et aux noms rivalisant de loufoquerie, l'Art Magique se veut le bras droit des hommes face aux éléments chaotiques de *Face*. *Les Mages*, par leurs connaissances et leur discipline, font parler les grimoires : *sortilèges, invocations et métamorphoses* sont leurs outils du quotidien.

Une même pièce !

Les deux faces présentent beaucoup de points communs, ce qui laisse penser qu'une coïncidence fortuite n'est pas une théorie envisageable. Leur topologie est d'une similitude troublante et les grandes villes se trouvent aux mêmes endroits. Certaines légendes sorcières et quelques vieux grimoires de magie racontent même que les êtres vivants des deux faces sont étroitement liés : *chaque chose sur Pile aurait un alter-ego sur Face*.



***B**ien sur, on est en droit de se poser quelques questions pertinentes : comment les deux faces sont-elles reliées? Les habitants d'une face ont-ils connaissance de l'autre? Peuvent-ils passer de l'une à l'autre? Et bien, il n'existe pas de moyen physique de changer de face. Les deux côtés sont bordés d'une ligne rocheuse qui retient les océans. Les seuls êtres capables de changer de face sont les sorcières, les magies et quelques créatures exceptionnelles. Il existe également quelques lieux magiques qui servent de passages entre les deux côtés...*

Le côté Pile du Pièce-Monde

Dans quel univers évoluent les p'tites sorcières ?

Des deux côtés du Pièce-Monde, Pile est sans aucun doute celui où il fait le plus bon vivre. Ses îles, comme ses habitants, sont de nature généreuse. Cette surface circulaire est caractérisée par trois entités, que ses habitants tendent à personnifier : Océan, Vent et Terre.

Océan, Vent et Terre

OCÉAN

céan (car c'est ainsi qu'il est nommé) occupe plus des trois quarts de la surface de Pile. C'est la principale ressource alimentaire des habitants et, assez logiquement, le premier secteur d'activité. Rythmé par le mouvement de Lune, Océan, que les marins appellent affectueusement «la Belle Bleue», «le Poème» ou bien encore «le Manteau», est de nature douce et agréable. Étrangement, son goût varie sensiblement avec les cycles lunaires et les saisons : de salé à sucré, d'amer à acide. Ses profondeurs cachent une quantité indénombrable de merveilles colorées et de secrets silencieux que plus d'un homme rêve d'entrevoir.

Océan est bien sûr sillonné par les marins qui sont le moteur des échanges économiques, bien que les explorateurs et les touristes ne soient pas rares. Une grande partie d'Océan a été cartographiée mais toutes les petites îles n'ont pas encore été trouvées et leurs merveilles dorment encore, ignorant les hommes qui les convoitent.

Les marins ont recouru à la cartographie, ils utilisent des instruments de mesure. La position d'un navire est calculée en fonction de deux coordonnées : l'angle (sens des aiguilles d'une

montre) par rapport au point Est, en degrés, et la distance au centre de la face, en unités de mesure nautique.

Les unités de mesure nautique sont : la brassée, qui représente un tout petit peu plus qu'un mètre terrestre, la coulée pour dix brassées, la cordée qui correspond à cent brassées, et la traversée qui comptabilise mille brassées (soit dix cordées).

Remarquons enfin que l'appel d'Océan attire les femmes autant que les hommes et que si les superstitions existent, aucune d'entre-elles ne traite de la présence de femme sur les navires.

VENT

La surface d'Océan est le terrain de jeu préféré des vents qui se croisent et s'évitent. Ces vents portent les noms de *Souffle* (vent d'Est), *Murmure* (vent d'Ouest), *Caresse* (vent du Sud) et *Gifle* (vent du Nord).

Souffle est un vent modéré qui s'emporte quelque fois dans de violentes bourrasques que les marins ont appris à connaître mais qu'ils ne redoutent pas. Ces bourrasques sont des sautes d'humeurs et le *Souffle* reste un vent bien élevé et plutôt propice à la navigation.

Murmure est un vent calme et tempéré. Très prisé des habitants des côtes, il accompagne généralement les températures les plus agréables.

Caresse est un vent chaud qui peut souffler fort. C'est bien sûr le plus apprécié des enfants et de leurs cerfs-volants, ainsi que des marins. Il chasse les nuages.

Gifle est le vent le plus froid et c'est également un vent fort. Il mordille les lèvres et le bout des oreilles, et seuls les marins l'accueillent sans mécontentement.

Remarquons enfin que les cyclones ne sont pas inconnus des habitants et des marins de Pile, notamment dans la région de l'Archipel des Plumes.

TERRE

Si la terre n'occupe d'une petite partie de la surface de Pile, elle demeure cependant bien présente et pleine de vie. Il n'y a pas de grands continents mais un nombre important d'îles de toutes les tailles et de toutes les formes. Ses îles sont regroupées en cinq archipels qui sont l'*Archipel des Sourires* (au cœur de la surface circulaire de Pile), l'*Archipel des Plumes* (à l'Ouest), l'*Archipel des Bambous* (à l'Est), l'*Archipel des Steppes* (au Nord) et l'*Archipel des Sables* (au Sud).

Archipel des Sourires

L'Archipel des Sourires est un petit ensemble d'îles qui jouit d'un climat tempéré toute l'année. La nature y est magnifique et respectée : les forêts sont profondes, les ruisseaux nombreux et les champs remplis de fleurs

Une faune abondante et variée donne vie à ces terres fertiles. La population est réunie dans de grandes villes, côtières pour la plupart. Les petits villages sont plus nombreux au cœur des îles. Les habitants vivent de culture et d'élevage, ainsi que de pêche. Les industries se comptent sur les doigts de la main. Le commerce est principalement centré autour des artisans et des petits commerçants.

ÉCONOMIE

Les habitants des Sourires sont d'un naturel enthousiaste et travailleur. Que l'on soit artisan, commerçant ou agriculteur, on ne recule pas devant le labeur et l'on est toujours prêt à donner un coup de main à son voisin. **Les usines sont rares** car la production de masse a du mal à entrer dans les mœurs et encore moins dans les cœurs. Les biens de consommation sont distribués en quantités réduites, au jour le jour, par les **nombreux commerçants**.

POLITIQUE

L'organisation politique est relativement simple : les citoyens d'une agglomération choisissent démocratiquement leur **maire**, les maires d'une île choisissent l'un des leurs comme **préfet** et les préfets d'un archipel élisent l'un des leurs comme «**archipréfet**». La durée d'un mandat est de cinq ans.

ÉDUCATION

La scolarité est obligatoire jusqu'à l'âge de douze ans. La plupart des villes et des gros villages disposent d'une école. En revanche, seules quelques grandes villes proposent un enseignement supérieur et les étudiants doivent souvent partir loin de leur domicile pour poursuivre leurs études.

CULTURE

Les loisirs culturels ne sont pas en reste avec les arts : photographie, peinture, dessin, sculpture. Les grandes villes ont leurs salles de cinéma ou leurs théâtres et les bandes dessinées connaissent un grand succès.

LOISIRS

La **bicyclette** étant le moyen de transport le plus courant dans l'archipel, elle est également un loisir prisé. Nombreux sont les citadins qui parcourent les merveilles de leur île sur leurs deux roues, en famille ou avec des amis.

Le **cerf-volant** connaît un succès sans pareil chez les plus jeunes et les sports de vent ont leurs adeptes : chars, planches à voile, parapentes et plaisance sont au rendez-vous. Plusieurs sports sont pratiqués : sports de ballons, de raquettes et athlétisme.

FAUNE

Écureuil acrobate

Malicieux et très agile, ce petit animal est capable des acrobaties les plus surprenantes; il peut même planer sur les courants aériens et utiliser ses pattes antérieures pour effectuer de petits tours : il n'est pas rare d'en voir un jongler dans un jardin public pour obtenir quelques noisettes en retour!

Piloubi

Un oiseau de petite taille, au plumage bleuté et au bec très effilé. Son chant mélodieux en fait le compagnon idéal des musiciens, avec lesquels il aime chanter par les après-midi ensoleillées. Ses œufs ont une légère couleur bleutée, les nouveaux-nés sont blancs et leurs plumes virent au bleu progressivement pendant leur croissance.

Suif

Les suifs sont des petites créatures, nés des cendres et de la magie. De la taille d'un poing d'enfant, noirs, ils ressemblent à des oursins aux yeux globuleux, munis d'une bouche et capables des expressions les plus cocasses. Les suifs logent dans les cheminées inutilisées et passent le plus clair de leur temps à dormir.

FLORE

Prime

Une fleur magnifique qui existe en trois coloris : bleu, rouge et jaune. Sous l'influence du soleil, elles synthétisent des pigments à la surface de leurs pétales. Ces pigments sont utilisés comme colorants naturels : ils permettent d'obtenir une variété de teintes infinie et sont utilisés en teinturerie comme en cuisine.

Chêne savant

Le chêne savant est le plus surprenant des arbres du Pièce-Monde. Doté de la parole, de connaissances encyclopédiques et d'un humour très «végétal», sa mémoire est phénoménale : les chênes savants sont capables de se souvenir du nombre exact d'écureuils présents dans leurs frondaisons il y a un millénaire de ça.



Herbes sélinaques

Elles doivent leur nom à *Sélinac*, la première sorcière à les avoir répertoriées. On en dénombre vingt-sept, comme par exemple, **l'herbe de lune** (pour guérir les insomnies) ou **la frissonne** (utilisée dans les philtres d'amour). Certaines sont très communes, d'autres extrêmement rares. Les jeunes sorcières sont censées les connaître toutes à l'issue de leur formation.

PORTTRAITS

Ernest, vieil artisan passionné

Ernest est un ébéniste qui tient une boutique de jouets en bois au cœur de Dousable : poupées, toupies, quilles, bilboquets, toutes ces merveilles simples qui font le bonheur des enfants n'ont aucun secret pour lui.

Cet homme de petite taille, aux cheveux grisonnants et aux yeux pétillants puise son bien-être dans son travail. Il est capable de passer d'innombrables heures à travailler une simple toupie, toujours à la recherche de la perfection.

Son échoppe est un vrai bric-à-brac, impossible de faire un pas sans risquer de marcher sur le dernier modèle de petit train ou risquer de renverser une poupée!

Il a récemment ajouté les balais à ses réalisations, après avoir reçu l'autorisation du *Conseil*. Son travail offre un nouvel horizon aux adeptes du balotage, et il est fort probable que des records soient battus lors des prochaines courses officielles.

Albertine, sorceline espiègle

Albertine est une petite fille adorable, tout juste âgée de 7 ans. Elle a des yeux marrons et des cheveux mi-longs, indisciplinés avec de beaux reflets roux. Ses pommettes sont couvertes de taches de rousseur discrètes et son sourire est désarmant.

Albertine est **une sorceline** sans vraiment le savoir. Orpheline, elle semble avoir développé des dons naturels pour la sorcel-

lerie. Elle en use avec insouciance, parfois de façon involontaire, ce qui peut l'amener à faire quelques bêtises!

Mélissa, doyenne

Mélissa, du haut de ses 94 ans, est la **doyenne des sorcières de l'archipel des Sourires**. 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 rempli 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 cœur 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**.



L'Archipel des Plumes

L'Archipel des Plumes est le plus occidental des groupements d'îles de Pile. Les courants marins qui le bercent sont chauds et il y règne un climat tropical.

Ses habitants mènent une vie tranquille, sous un soleil pesant, et au milieu d'une végétation luxuriante.

ÉCONOMIE

Les échanges économiques de l'archipel sont entièrement basés sur le troc. Les îlotiers n'acceptent de l'argent que des visiteurs étrangers, et seulement quand ils ne peuvent pas faire autrement. Ici, on peut troquer de la nourriture contre un service, ou un service contre un objet manufacturé. Les gens sont de nature généreuse et n'hésitent pas à partager leur repas et leur toit avec autrui.

POLITIQUE

Les îlotiers ne s'intéressent pas à la politique. Dans chaque village, on se débrouille pour résoudre ses problèmes en faisant appel au bon sens commun et, dans les cas les plus sensibles, en se référant à la sagesse des anciens ou à celle des sorcières.

ÉDUCATION

Les écoles sont très rares, à peine quatre ou cinq sur tout l'archipel. L'éducation se fait par le biais des parents et, quelque

fois, d'un érudit qui fait l'apprentissage des plus jeunes au sein de son village. Les disciplines théoriques ne sont pas favorisées. En revanche l'apprentissage de l'artisanat est très développé et la transmission du savoir-faire bien souvent héréditaire.

CULTURE

Les habitants des Plumes prennent la vie telle qu'elle est, sans plus d'artifices. Ils vivent au jour le jour, sans se soucier du lendemain. Leurs intérêts dépassent rarement les rivages de leur île. En revanche, ils connaissent souvent cette dernière comme leur poche et sont intarissables sur ses merveilles : faune, flore, endroits paradisiaques, etc...

LOISIRS

La plongée sous-marine est la discipline la plus pratiquée. Les plongeurs profitent des merveilles de l'océan, qui, à cet endroit de Pile, expose ses plus belles plantes aquatiques et ses poissons les plus exotiques.

Certains aiment aussi dompter les grandes vagues sur *des planches de surf* ou *des planches à voiles*, alors que d'autres préfèrent la pêche à l'ombre d'un palmier parasol.

FAUNE

Gekolo

Sorte de caméléon magique, *le Gekolo* peut faire varier la couleur de sa peau écailleuse pour imiter n'importe quel environnement, végétal ou minéral. De plus, ses pattes peuvent adhérer à n'importe quelle surface et il n'est pas rare de rencontrer un individu suspendu dans un lieu insolite.

Oiseau-soleil

L'*oiseau-soleil* à l'apparence d'un perroquet dont le ramage est intégralement couleur or. Ses plumes, phosphorescentes, émettent une douce et chaude lueur dorée quand la nuit tombe, provoquant un effet visuel saisissant dans les forêts de l'archipel.

Crabe mélomane

Ce crabe surprenant aime à se nicher dans le sable fin et chaud des plages. Il est doté d'une énorme pince gauche et d'une toute petite pince droite. Cette particularité physique est moins cocasse que l'utilisation qu'il en fait car le crabe mélomane est un musicien doué capable de produire des rythmes entraînants en frappant avec sa petite pince sur sa grosse.

FLORE

Corail Arc-en-ciel

Cette variété de *corail multicolore* abonde près des côtes de l'archipel. La nuit, au-dessus des bancs de ce corail, l'océan prend une coloration vive et envoûtante. De nombreux îlotiers prennent une embarcation à la nuit tombée pour venir admirer ses illuminations marines, d'autant que les coraux Arc-en-ciel attirent toutes sortes d'animaux et d'insectes.

Palmier parasol

Ce palmier, qui prend racine sur les littoraux de l'archipel, dispose d'un tronc souple et caoutchouteux qui lui confère la propriété singulière de se plier pour venir apporter son ombre aux humains et animaux de la plage.

Noix de cococo

La *noix de cococo* pousse sur le cococotier. Ce fruit ressemble en tout point à la noix de coco si ce n'est qu'il présente

une grande variété de goûts, plus sucré les uns que les autres. Ainsi on ne se sait jamais sur quel parfum on va tomber quand on brise une noix de cococo.

PORTRAITS

Kindy, aventurier saugrenu

Kindy est un homme d'une quarantaine d'années aux traits anguleux et aux yeux vert sombre. Il porte un vieux chapeau, un blouson râpé et passe son temps à monter des expéditions au cœur des forêts des Plumes. Aventurier et casse-cou, *ce chasseur de reliques* a ramené une grande partie des objets aujourd'hui entreposés dans le «Musée de l'Archipel».

Gustave Tendrette, capitaine du Goéland

Gustave est natif de l'Archipel des Sourires où il a rapidement répondu à sa vocation de marin. Engagé comme mousse à bord d'un vieux rafiot, il effectua sa première grande traversée en direction de l'Archipel des Plumes. De ces terres, il est tout de suite tombé amoureux et a choisi de s'y installer. Dès lors, il navigue entre les Plumes et les Sourires, à la tête du *Goéland*. C'est un individu passionné et enthousiaste qui connaît toutes les criques de l'archipel, ainsi que leurs merveilles, comme sa poche.

Névéha, sorcière et véliplochiste confirmée

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.

Composé d'îles volcaniques, l'Archipel des Bambous, également appelé archipel oriental par les marins, doit son nom aux gigantesques forêts de bambous qui recouvre à peu près la moitié de sa surface.

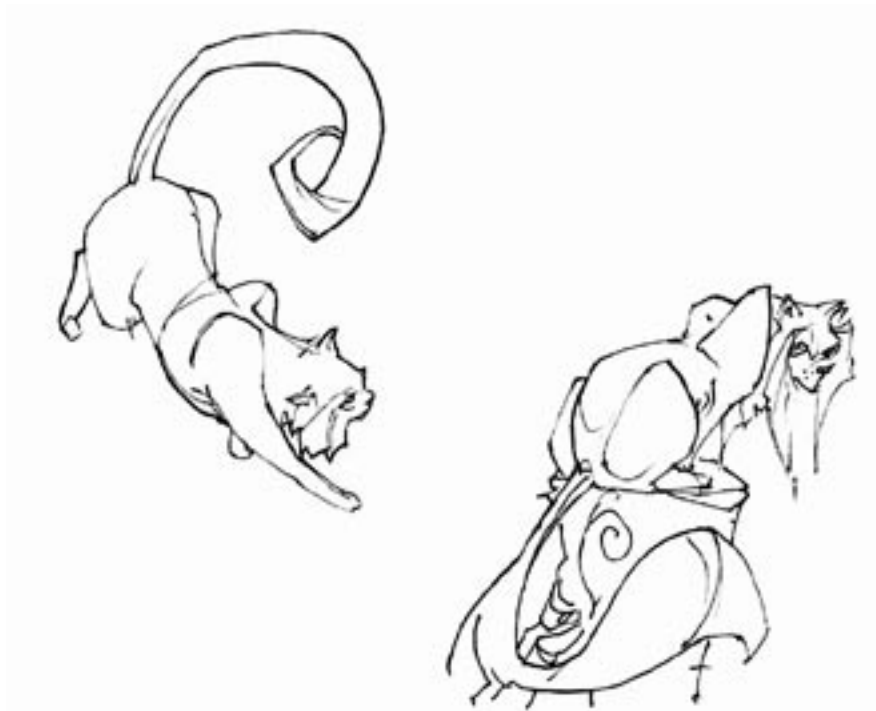
C'est une terre de traditions où l'on sait prendre le temps de faire les choses et de les apprécier. L'hospitalité de ses habitants est réputée tout comme le sont ses sources chaudes.

ÉCONOMIE

L'économie de l'archipel repose sur la pêche, la culture du riz, ainsi que, dans une moindre mesure, sur le savoir-faire artisanal. Il n'y a aucune usine, l'implantation d'unités de production de masse a toujours été refusée par les dirigeants politiques (en raison de l'impact néfaste sur l'environnement). L'archipel importe donc la quasi-totalité de ses produits industriels.

POLITIQUE

L'archipel est découpé en régions politiques, *les cantons*. Sur cette idée, les petites îles constituent un seul canton alors que les plus grandes sont divisées en plusieurs cantons. Un canton est représenté par son chef-lieu, qui est bien souvent sa ville la plus importante. Les dirigeants sont appelés *cantonniers*.



ÉDUCATION

En plus des disciplines classiques (littérature, sciences), les établissements scolaires des Bambous consacrent une place importante à l'enseignement des arts : calligraphie, dessin, peinture, sculpture, etc. Il existe également des écoles itinérantes qui parcourent les îles les plus petites et les plus modestes pour apporter le savoir à tous.

CULTURE

Les Bambous sont des terres de traditions et de respect. On y célèbre de nombreuses cérémonies et on rend hommage *aux Esprits de la Nature et aux Ancêtres*. La tradition occupe une place importante et se manifeste au jour le jour par le biais de la calligraphie. Il est très rare de trouver un habitant des Bambous qui ne sache pas lire et écrire.

LOISIRS

Le cerf-volant est une véritable tradition sur tout l'archipel. De nombreux concours récompensent les plus beaux objets et ceux qui savent le mieux les utiliser. En l'absence de vent, on joue au *bamboo*, un jeu de réflexion vieux de plusieurs siècles. Tout le monde le pratique, enfants comme vieillards, lors des tournois qui sont organisés un peu partout.

FAUNE

Pandamini

Le Pandamini est la plus petite et la plus rare espèce de panda. Cette morphologie lui permet de grimper le long des tiges de bambous pour en manger les feuilles les plus hautes qui sont souvent les plus délicieuses du fait de leur exposition privilégiée aux rayons du soleil.

Malinrenard

Le Malinrenard est le mammifère le plus intelligent de l'archipel (et certainement du Pièce-Monde tout entier). Il est en effet capable de parler la langue des humains à la perfection et ne se prive pas de ce talent : il prend plaisir à discuter avec un voyageur, lui donnant parfois des conseils sous la forme d'énigmes.

Grue tachetée

Ce noble échassier est parfois aperçu dans le ciel des villes car il aime à venir installer son nid sur un toit ou une cheminée. Respecté, c'est une signe de bon présage que de voir son toit choisi pour l'accueillir le temps d'une saison.

FLORE

Bambou rose

Cette espèce de bambou ressemble en tout point à son cousin le plus connu et le plus répandu de l'archipel à la différence, remarquable, de sa couleur. Sa tige comme ses feuilles sont d'un rose doux et nuancé du plus bel effet. Cette apparence ravissante en fait une plante privilégiée dans les jardins.

Nacrethé

Le Nacrethé est un arbrisseau aux fleurs blanches. Il pousse à l'état sauvage mais il est aussi cultivé pour ses feuilles qui, cueillies jeunes puis séchées, sont infusées pour obtenir une boisson délicieuse et apaisante. Selon les dires des habitants des Bambous, ce breuvage influe sur le sommeil, réduisant la fréquence des cauchemars et augmentant celle des rêves agréables...

Nénuphar irisé

Cette fleur d'eau offre des pétales blancs finement rayés de noir. Mais le plus étonnant demeure incontestablement sa capacité de lévitation. La fleur de ce nénuphar plane en effet à quelques dizaines de centimètres de sa large feuille. Les étangs à nénuphars irisés proposent donc un spectacle magnifique de fleurs suspendues au dessus de l'eau dans un silence resplendissant.

PORTRAITS

Titiki Leo, jeune propriétaire de la petite bambouseraie des roseaux

Ce jeune garçon, à peine âgé de quatorze ans, dirige à lui seul la bambouseraie des roseaux. Travailleur inépuisable, il s'occupe de son exploitation avec talent, renouvelant les plants qu'il revend aux artisans et aux particuliers. Étrangement, personne ne l'a jamais entendu prononcer le moindre mot. Les enfants des villages environnants racontent qu'il serait en réalité un panda pouvant prendre forme humaine...

Yo Mi Chin, restaurateur et plaisantin

Derrière de petits yeux plissés et une longue barbichette blanche, se cache un vieil homme adorable et un grand amoureux de la vie. Chin tient depuis toujours un petit restaurant dont la réputation n'est plus à faire : on vient de très loin pour déguster *ses recettes de poissons et son riz aux pousses de bambous roses*. À moins que cela ne soit pour écouter les nouvelles histoires qu'il est toujours ravi de raconter à ses clients.

Kasumi, sorcière et préceptrice itinérante

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.

Archipel des Sables

Les Sables sont l'archipel le plus au sud de Pile. Jouissant d'un climat chaud tout au long de l'année, c'est une terre aride qui comprend de nombreuses régions inhospitalières.

Heureusement de nombreux fleuves et rivières irriguent ses savanes et permettent aux animaux, aux plantes comme aux humains de se développer dans des conditions relativement propices. La civilisation est donc intégralement regroupée le long des fleuves, laissant les autres terres à la disposition d'une vie sauvage abondante. Certaines îles sont encore inexplorées et d'autres abritent des espèces uniques de végétation ou d'animaux.

ÉCONOMIE

On pourrait croire que les Sables souffrent gravement de leur climat, mais grâce à l'œuvre de longue haleine des sorcières, les bords des cours d'eau sont de véritables paradis pour la culture des céréales, des légumes et des fruits. Ces aménagements magiques permettent aux habitants des Sables de pouvoir élever des troupeaux. Chaque rive vit ainsi en autarcie et quelques commerçants courageux rallient villes et villages par de longues caravanes.

POLITIQUE

Tous les villages bordant une même rive d'un cours d'eau forment une entité politique que l'on appelle très logiquement «rive». Les deux «rives» d'un même fleuve débattent ensemble des problèmes touchant leurs communautés et/ou leur fleuve.

ÉDUCATION

Chaque village dispose de son professeur, une charge héréditaire prise très au sérieux. Cet homme ou cette femme est souvent parmi les personnalités les plus respectées de la communauté, tous considérant l'importance de l'éducation. Le professeur est souvent aidé par des bénévoles.

CULTURE

Les habitants des Sables ont le plus grand respect pour l'eau; rare, elle n'est jamais gaspillée. Les familles partagent souvent le même toit. Les sorcières sont respectées et on demande conseil à chaque fois que l'on est confronté à un problème.

LOISIRS

Les Sables ne disposent pas d'autant d'infrastructures que les autres archipels et les loisirs sont souvent improvisés à partir de trois fois rien, quelques branches, un vieux ballon. Si les enfants aiment construire des cabanes dans les grands arbres de l'archipel, les plus vieux restent à l'ombre et jouent à *Racamaba*, un jeu de réflexion qui utilise des cailloux de différentes couleurs.

FAUNE

Suricates

Ces petits quadrupèdes au pelage couleur fauve vivent principalement dans les régions centrales des îles de l'archipel. Les suricates se regroupent en petites communautés que l'on peut aisément repérer dans la savane, grâce à l'individu chargé de «monter la garde», debout sur ses pattes postérieures. Intelligents et très vifs, ils font un familier de prédilection pour les sorcières qui n'hésitent pas à leur demander des tâches ardues.

Castors architectes

Ces gros rongeurs établissent leur domicile sur les cours d'eau où ils construisent de véritables barrages en bois. Les sorcières qui peuvent communiquer avec eux leur demandent souvent de construire un de ces édifices à des endroits stratégiques pour les villages.

Grue des rivières

Ces grands échassiers sont originaires de l'Archipel des Bambous mais, seule la Nature sait pourquoi, ils ont élu domicile dans les îles des Sables. Ils trônent aujourd'hui au milieu des cours d'eaux et n'hésitent pas à indiquer aux pêcheurs les bons coins.

FLORE

Rose des sables

Cette fleur reste un mystère entier pour les botanistes (et les jardiniers!) du Pièce-Monde entier. En effet, cette superbe rose, au rouge profond, pousse uniquement dans les déserts des Sables, émergeant des étendues de sable pourtant extrêmement arides. Ce phénomène incroyable en fait une fleur recherchée qui est notamment utilisée par les sorcières de l'archipel.

Baobab éternel

Gigantesque, imposant, démesuré et titanesque sont autant de qualificatifs qui décrivent le baobab éternel, le plus grand et le plus large des arbres du Pièce-Monde. Discernable à plusieurs dizaines de kilomètres, les habitants de l'archipel l'utilisent comme phare terrestre. Les animaux, eux, en ont fait un véritable écosystème, de la cime aux racines.

Lianes rampantes

Ces lianes, qui poussent à plusieurs endroits de l'archipel, ont une caractéristique insolite : elles savent où se trouve le plus proche cours d'eau et poussent invariablement dans sa direction. On a vu certaines lianes courir sur le sol sur plus de trois kilomètres pour aller plonger dans un marigot...

PORTRAITS

Kad'dala, Professeur

Kad'dala est un homme d'âge mur aux cheveux noirs, qui a parcouru tout l'Archipel des Sables et en connaît aujourd'hui toutes les histoires, toutes les légendes, toutes les plantes et tous les animaux. Il continue à barouder de village en village pour enseigner à la population les merveilles de ses îles. Il est toujours d'excellente humeur et adore raconter des anecdotes sur ses pérégrinations.



Dimitri Keria, ornithologue passionné

Ce jeune scientifique originaire des Steppes parcourt aujourd'hui les Sables pour en étudier la faune ailée. Dimitri est âgé d'une trentaine d'années et envie secrètement les sorcières, qui grâce à leur balai, peuvent voler au côté des oiseaux. Il passe toutes ses journées à observer, répertorier et dessiner les nombreuses espèces d'oiseaux de l'archipel.

Ekna, sorcière et rebouteuse ridée

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.

Archipel des Steppes

L'Archipel des Steppes est le plus septentrional des cinq archipels de Pile, et c'est également celui qui bénéficie du climat le plus froid.

Les terres intérieures sont peu peuplées et les groupes de nomades les traversent seulement pour se rendre d'une côte à une autre.

ÉCONOMIE

Les communautés des Steppes vivent principalement de l'élevage et, pour les quelques sédentaires, de l'agriculture. Le troc est majoritairement utilisé même si les villes côtières utilisent l'argent pour commercer avec les autres archipels.

POLITIQUE

Les grandes cités côtières sont indépendantes et régies par un maire, élu par les citoyens, tous les quatre ans. Le reste des terres est une propriété commune à chaque habitant des Steppes. Les tribus nomades sont regroupées en clans et élisent à leurs têtes un chef de clan, un individu (homme ou femme) sage, le plus à même de prendre les meilleures décisions pour le clan.

ÉDUCATION

Dans les grandes étendues sauvages de l'archipel, on ne trouve pas d'écoles, chaque famille s'occupe de l'éducation des ses enfants. Dans les villes, les ouvriers et les artisans prennent parfois des

apprentis, mais il s'agit bien souvent de leurs propres enfants. Certains précepteurs appartiennent à des clans nomades et portent le savoir dans les étendues reculées et neigeuses de l'archipel.

CULTURE

Les ilotiers des Steppes entretiennent une tradition orale depuis la nuit des temps. Les conteurs sont des individus autant respectés que les sorcières; on leur trouve toujours une place à table ou autour d'un feu. Le cheval occupe une place importante dans cette société composée principalement de voyageurs. Plusieurs fêtes rurales lui sont consacrées.

LOISIRS

Le cheval est bien sûr au cœur des activités récréatives des Steppes. Les ilotiers aiment organiser toutes sortes de concours équestres : courses, sauts d'obstacles, apprentissages de tours.

La première nuit de la saison des pluies est l'occasion de participer à la chevauchée nocturne, durant laquelle les participants traversent l'île principale, chevauchant du coucher au lever du soleil.

FAUNE

Cheval des Steppes

Les chevaux des Steppes sont la plus noble et la plus belle espèce d'équidés du Pièce-Monde. Les éleveurs de l'archipel y veillent depuis que l'homme a appris à monter. On trouve de grands troupeaux sauvages et certains citadins continuent de les utiliser en ville. Beaucoup de ces chevaux ont une robe gris cendré.

Faucon azur

Le ciel de l'Archipel des Steppes appartient aux faucons azurs, un petit rapace élégant dont le bout des plumes est teinté de bleu. Redoutable prédateur pour la multitude de petits rongeurs de l'archipel, il est également très présent dans les contes... et près des chapeaux des sorcières.

Hermine tigrée

Ce ravissant petit mammifère présente une robe de toute beauté dont la couleur varie avec les saisons, du brun au blanc neige, en conservant toujours ses rayures noires. Malheureusement, depuis peu, il est la proie d'ignobles braconniers qui le chassent pour sa fourrure.

FLORE

Perce-neige siffleur

Cette plante insolite et robuste pousse exclusivement près des sols instables et à côté des ravins et des falaises. Sa présence indique donc aux voyageurs (ainsi qu'aux animaux) la présence d'un danger potentiel. De plus, elle émet un petit sifflement aigu quand on s'approche d'elle, ce qui renforce l'avertissement auprès des plus imprudents.

Cabanier

Le cabanier est le conifère le plus commun de l'archipel. Sa particularité lui vient de ses branchages longs et solides qui se rejoignent, par petits groupes d'arbres, pour former des abris naturels de premier ordre contre le vent et les précipitations.

Champignon

Peut-être l'aliment le plus consommé par les nomades de l'archipel, le champignon pousse un peu partout, au pied des cabaniers principalement, en toute saison. Son goût, qui varie en fonction des sols est toujours très fin et très parfumé.

PORTTRAITS

Rikys, ami des chevaux

Rikys est un homme de haute stature et musclé, a qui on attribue aisément l'expression «beau ténébreux». Peu bavard, il préfère la compagnie des chevaux, avec lesquels il parle beaucoup plus volontiers. Il préfère observer les troupeaux sauvages que fréquenter les villes et leur agitation.

Mimomatetu, lutin

Étrange personnage que ce lutin gourmand qui erre sans but apparent sur l'Archipel des Steppes. D'après ces dires, il aurait atterri par hasard sur le Pièce-Monde et il s'y plaît tellement qu'il n'a aucune envie d'en repartir. Haut comme trois pommes, il porte des chausses qui se terminent en tire-bouchon et un bonnet de toile. Il a de grands cheveux broussailleux, des petits yeux noirs et un long nez pointu. C'est un cordon bleu qui sait accommoder les champignons de mille et une façons.

Bérénice, sorcière nomade

Bérénice est une sorcière d'âge mur. Toute vêtue de blanc, comme sa longue chevelure neigeuse, 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 bleu très pâle renvoient une grande mélancolie que rien ne semble pouvoir effacer.

Technologie

VIE QUOTIDIENNE

La technologie, utilisée principalement par l'industrie, commence à apparaître dans les foyers par l'intermédiaire des cuisines urbaines qui s'équipent d'appareils ménagers électriques (fours, réfrigérateurs, machines à laver...). Dans les villes, le chauffage au gaz remplace progressivement les poêles à mazout et les cheminées. La distribution d'eau courante y est généralisée alors que les puits et les ruisseaux alimentent toujours la population rurale. Certaines communes mettent également en place des complexes de traitement des eaux usagées.

COMMUNICATIONS

Le **courrier** reste le moyen de communication le plus employé. Les services postaux sont très organisés à défaut d'être très rapides. Ils utilisent au maximum les nouveaux moyens de transports : aviation, chemins de fer et bien sûr les bateaux.

Le **téléphone** s'installe dans les villes et certains bureaux de poste ruraux proposent un service téléphonique. Les liaisons se font manuellement et on se retrouve donc en relation avec des opérateurs lors des appels.

TRANSPORTS

La **bicyclette** est le moyen de transport le plus répandu sur Pile : on l'utilise aussi bien le week-end, pour se balader en famille que la semaine, pour se rendre sur son lieu de travail. Le cyclisme est un sport en vogue et de nombreux archipels disposent de leur Tour et de leurs champions.

Croyances

Les **automobiles** tendent à se généraliser, petit à petit, sur l'Archipel des Sourires mais elles restent un moyen de transport hétéroclite, réservé aux citadins désireux de se montrer à la pointe du progrès. Capricieux, ces véhicules nécessitent un entretien régulier pour ne pas dire permanent : les mécaniciens de Pile sont des travailleurs prospères et sans cesse sollicités!

Les **bateaux**, eux, en sont restés à la voile, beaucoup plus fiable que le moteur et tellement plus poétique. On en trouve de toutes les tailles et de toutes les formes, rivalisant d'esthétisme dans la forme de leurs coques. Principalement dédiés au transport de marchandises, ils sillonnent Océan pour relier les nombreux ports et faire transiter les denrées alimentaires (fruits, légumes, épices) ainsi que les textiles (coton, lin, laine) et les matières premières (bois, métaux).

Le **train** a lui aussi fait son apparition, tout récemment, sur Pile (Archipels des Sourires, des Bambous et des Steppes) . Les pouvoirs publics des grandes îles développent le chemin de fer entre leurs villes principales, sous l'œil vigilant des agriculteurs dont les champs sont traversés. Les locomotives sont propulsées par de grosses chaudières à vapeur qui consomment une impressionnante quantité d'eau et de bois. L'autonomie des trains est donc très limitée et ils doivent se ravitailler en route sur les itinéraires longs.

L'**aviation** en est encore aux engins monomoteurs et aux structures en bois : monoplans, biplans et triplans sont utilisés, dans le civil, par les services postaux et, dans le privé, par quelques aventuriers avides de sensations fortes. Le ciel reçoit également la visite des zeppelins, beaucoup plus lents mais aussi beaucoup plus fiables.

Il n'y a pas de religions ni de cultes sur Pile. Pas de lieux saints ou d'ecclésiastiques, ni d'offrandes ou de prières. Il n'y a pas de divinités mais certaines entités bien réelles sont cependant respectées et parfois révérencées : Océan, le Vent et la Terre sont au cœur des croyances de la population de cette face du Pièce-Monde.

OCÉAN, VENT, TERRE

céan, Vent et Terre constituent l'environnement naturel de Pile et sont donc considérés comme les parents de la faune, de la flore et de la civilisation de ce côté du Pièce-Monde. Ils sont respectés par l'ensemble des hommes, admirés par un grand nombre (notamment les artistes) et même adorés par une minorité (des musiciens pour la plupart).

On ne trouve que rarement des représentations anthropomorphiques : quand ils sont représentés, ces éléments le sont sous une forme symbolique, plus ou moins abstraite.

ESPRITS DE LA NATURE

Les *Esprits de la Nature* sont les manifestations magiques des éléments. Invisibles et impalpables, ce sont des entités insouciantes et joueuses. Leur préférence va aux milieux naturels les plus riches et les plus purs où elles n'hésitent pas à se jouer, sans méchanceté, des humains comme des animaux.

INCARNATIONS

Dans certaines régions, principalement celles où *la Magie* est la plus présente dans son état naturel, il arrive que les Esprits de la Nature se manifestent sous un aspect physique. Ils se matérialisent alors dans des caricatures, plus ou moins grotesques, d'humanoïdes de petites tailles (une vingtaine de centimètres au maximum). Sous cette forme, ils sont appelés *Incarnations*.

Ces incarnations sont facilement reconnaissables, de par leur apparence, mais aussi par le bruit très particulier qu'elles produisent. Ainsi, *les Incarnations d'Océan* s'apparentent à de petites sirènes faites entièrement d'eau et légèrement translucides. Elles émettent un petit chant doux qui ressemble au rire d'un torrent.

Les Incarnations du Vent sont certainement les plus difficiles à apercevoir : ce sont des petites formes, à mi-chemin entre l'humanoïde et le tourbillon. Ils sifflotent le même bruit que le sifflement du vent marin.

Les Incarnations de la Terre, enfin, ressemblent à des poupées, d'un blanc cassé, aux gros yeux noirs expressifs. Ils produisent des petits claquements sonores, semblables au bruit d'une crécelle en bois.

ODES NATURELLES

Les Esprits de la Nature ne sont pas priés, en revanche, ils sont *une source d'inspiration classique* pour les artistes et notamment pour les musiciens qui ont écrit plusieurs mélodies en leur honneur.

Les premiers d'entre-eux ont même consacré un instrument de musique à chacun des Esprits. *La harpe* est donc traditionnellement associée à Océan, *la flûte* au Vent et *le tambourin* à la Terre. Chaque Esprit possède également son ode, composée il y a longtemps par les premiers artistes musicaux du Pièce-Monde, et qui constitue bien évidemment une partition incontournable enseignée aux apprentis musiciens.

LE TRIO ENCHANTÉ

Le Trio enchanté est un groupe de musiciens, composé de deux sœurs et de leur frère, qui sillonne Océan à bord d'une petite embarcation, *le Mélomane*, au côté de son équipage.

Ces jeunes gens vont d'île en île pour faire découvrir leurs compositions et redécouvrir leurs morceaux les plus célèbres. *Alycia* joue de la harpe, *Helena* de la flûte et *Simon* du tambourin.

LÉGENDE : LES GRANDS MÉLODIEUX

On raconte que les Esprits de la Nature façonnèrent **trois instruments** en reconnaissance aux hommes pour leurs compositions. Ces trois instruments n'ont jamais été trouvés par quiconque, les Esprits étant d'un naturel joueur, ils n'ont encore laissé personne mettre la main dessus. Cette harpe, cette flûte et ce tambourin mythiques auraient *des pouvoirs surprenants...*



De l'art d'être une Sorcière

Il faut solliciter la mémoire eidétique des Chênes savants pour retrouver la trace de la Tradition dans l'histoire du Pièce-Monde. Il semblerait qu'elle est vue le jour sur l'Archipel des Sourires, sous la tutelle bienveillante de Vieille branche, le plus vénérable des représentants végétaux de ces terres, alors que les civilisations du Pièce-Monde n'en était qu'à leurs balbutiements.

La Tradition

En des temps reculés, les sorcières étaient des femmes craintes et respectées. La Sorcellerie, l'Œuvre toute puissante de la Nature, faisait trembler les hommes les plus téméraires, les chefs les plus braves. Les sorcières accédèrent rapidement aux postes clés des communautés et Sorcellerie devient synonyme de pouvoir aussi bien magique que social.

Malheureusement, les sorcières n'étaient pas plus infailibles que les non pratiquants de l'Art, et des abus vinrent bientôt secouer la surface du Pièce-Monde. Pour y remédier, les sorcières élirent des représentantes, parmi les plus nobles et les plus sages de leurs consœurs, les Anciennes. Les Anciennes se réunirent alors et proclamèrent l'avènement du Conseil dont le rôle serait de considérer les problèmes liés à la sorcellerie et de proposer les solutions les plus adéquates.

Le premier acte déterminant du Conseil fut d'interdire aux sorcières de prendre part dans les activités politiques des communautés (aussi bien humaines qu'animales). La sorcellerie devrait rester l'expression de la Nature et n'entrer dans les affaires humaines qu'à une échelle individuelle.

Depuis cette époque, la Tradition demeure fondamentalement inchangée. Malgré la traversée difficile de quelques époques troublées où elles furent le souffre douleur des populations,

les sorcières ont finalement été acceptées par le commun des mortels, grâce à leur bonté et leurs talents exceptionnels.

Aujourd'hui, même si les sorcières surprennent, et parfois même effrayent, la population sollicite leurs pouvoirs et les habitants de Pile, que cela soit sur l'Archipel des Sourires ou sur un autre, sont généralement heureux d'accueillir une sorcière dans leur communauté.

Le Conseil

Si Pile est un environnement de nature paisible, il n'en demeure pas moins affecté par son lot de problèmes d'origine naturelle, humaine ou magique. Lorsque le besoin s'en fait sentir, les dirigeantes de la Tradition se réunissent pour décider du rôle à jouer par la communauté des sorcières. C'est le rôle du Conseil.

COMPOSITION

Le Conseil est composé de neuf sorcières expérimentées, choisies parmi les plus sages et les plus méritantes.

Les Anciennes sont membres du Conseil à vie. Quand l'une d'entre elles décède, il appartient aux autres de désigner sa remplaçante. Cette invitation est un immense honneur qu'une sorcière peut néanmoins décliner, même si un tel acte est rarissime.

Chaque archipel de Pile possède *son Conseil d'Anciennes*, soit un total de *cinq* Conseils à la surface de Pile.

RÔLE

Le Conseil analyse les situations de crise et décide de la marche à suivre pour aborder les problèmes qui touchent sa zone d'influence. Certains débats ne concernent que la communauté des sorcières (attributions de statuts, jugement des fautes...) alors que d'autres concernent l'ensemble de la population (problèmes de pollution par exemple).

ORGANISATION

Le Conseil dispose d'un lieu de réunion, généralement un endroit discret à l'écart de la civilisation. Ses membres s'y réunissent à *chaque pleine lune* et éventuellement lors d'instances exceptionnelles, si la situation l'exige.

LE GRAND CONSEIL

Il peut arriver qu'un phénomène affecte l'ensemble de la surface de Pile et que les cinq conseils soient obligés de se réunir. Ils forment alors **le Grand Conseil, une assemblée qui regroupe les quarante-cinq anciennes**. De mémoire de sorcières, on ne compte qu'une seule occurrence de cette assemblée extraordinaire...

De mères en filles

Toute sorcière est fille d'une sorcière. Sur Pile, le don pour la pratique de l'Art se transmet de génération en génération depuis la Nuit des Temps. À chaque époque, des personnes (des sorcières mais surtout des savants) se sont penchées sur ce phénomène. Aucune n'a pu, jusqu'à présent, avancer une théorie solide sur le sujet : le don semble héréditaire.

Il arrive cependant que le phénomène saute une ou plusieurs générations, mais toute pratiquante est sûre de trouver au moins une sorcière dans son arbre généalogique.

ART SORCIER

Les sorcières seraient des filles et des femmes ordinaires sans leurs pouvoirs magiques, sans ce qu'elles appellent *l'Art sorcier*. Cet Art, *la Tradition des sorcières* l'a divisé en plusieurs domaines (ils sont développés dans le chapitre sur la Sorcellerie) :

Alchimie : l'art de préparer des concoctions magiques

Enchantement : l'art de jeter des charmes

Divination : l'art d'entrevoir le passé, le présent et le futur

Tradition : la connaissance de l'histoire de la Sorcellerie

Balotage : l'art de la conduite de balai

Complicité : le lien empathique avec le familier

STATUT

Le statut de Sorcière se mérite. Il est attribué à une apprentie quand elle a fait ses preuves, à l'issue de ses années de formation. **Ce sont les membres du Conseil qui attribuent les statuts :**

– **Les sorcelines** sont les fillettes qui ont manifesté leur pouvoir très tôt, avant même que leur formation débute.

Elles ont entre 0 et 8 ans.

– **Les p'tites sorcières** sont les jeunes filles qui suivent leur formation à l'Art sorcier ou qui ont terminé cette étape et doivent maintenant faire leurs preuves pour obtenir le statut de Sorcière (généralement de 8 à 13 ans) .

– **Les sorcières** sont les pratiquantes de l'Art sorcier reconnues par le Conseil des Anciennes. Elles représentent la majorité des pratiquantes et sont âgées de 13 ans ou plus.

– **Les Anciennes** sont les sorcières qui siègent au Conseil. Pour avoir l'honneur d'être admise au Conseil, une sorcière doit avoir fait preuve d'une attitude irréprochable pendant toute sa carrière. Ce statut est rarement attribué à une sorcière de moins de 70 ans.

Remarque : ces statuts n'ont aucun rapport avec le talent ou la maîtrise de l'Art sorcier : ils sont décernés au mérite.

COUTUMES

La Tradition des Sorcières comporte plusieurs célébrations majeures ou mineures. Les sorcières sont très attachées à l'Observation du Ciel, au Cycle Lunaire, ainsi qu'au Cycle des Saisons.

Fête des fleurs

Cette célébration de la Nature a lieu *le vingt et unième jour du troisième mois de l'année*. Elle annonce le début de la floraison, notamment celle des nombreuses plantes et fleurs que les sorcières utilisent dans la préparation de leurs potions et sortilèges.

Dans les villes, les jardiniers sont à l'honneur et il est de coutume d'apporter un bouquet quand on rend visite à un tiers. Les amoureux des plantes font parfois le tour de la ville pour proposer leur aide et leurs conseils à leurs pairs qui n'ont pas la main verte.

Cérémonie des Dryades

Cette fête se déroule au cœur des forêts, *lors de la troisième nouvelle lune de la saison des pluies*. La communauté des sorcières se rassemble pour célébrer la Nature.

Son nom vient des dryades, les esprits protecteurs des arbres et, bien souvent, c'est l'occasion unique de rencontrer une de ces créatures très craintives. Animaux et sorcières partagent un repas composé de fruits et de légumes de saison, rassemblés autour d'un Chêne Savant qui leur conte les légendes de sa forêt.

Ressource

Tous les ans, au milieu de la saison des fruits, les sorcières se retrouvent auprès d'une source de leur région pour partager un bain. Cette baignade est un retour aux sources pour les citadines qui retrouvent la paix et la fraîcheur de la nature sauvage. C'est également l'occasion de retrouver des amies que le travail a éloignées. L'ambiance est généralement détendue et donne lieu à des échanges de connaissances, de sortilèges ou tout simplement de potins.

LE REGARD DES AUTRES

Les sorcières sont sans cesse confrontées au regard des autres, ceux qui ne pratiquent pas l'Art. En raison des cultures distinctes des archipels de Pile, ce regard diffère d'une région à une autre.

Aujourd'hui, les sorcières sont parfaitement acceptées et respectées sur toute la surface de Pile. Il n'en a pas toujours été ainsi et dans certaines régions, ce respect a du être durement gagné. Certaines sorcières en gardent encore un goût amer...

Les attributs de la sorcière

LE NOIR

Le noir est la couleur traditionnelle des sorcières. Il est porté depuis l'apparition de la Tradition. Cependant, les mœurs évoluent : de nos jours, les sorcières aiment suivre la mode vestimentaire. Ainsi, alors qu'il y a encore quelques dizaines d'années elles portaient invariablement des tenues noires, les sorcières d'aujourd'hui s'habillent en couleurs. Le noir reste de rigueur lors des assemblées et des célébrations de la Tradition.

LE FAMILIER

Le familier est le **compagnon animal** de la sorcière. C'est un être avec lequel elle entretient un lien empathique très fort et qui, grâce à lui, développe des capacités magiques. Là encore, une évolution amusante a quelque peu modifié la Tradition. Alors qu'à l'origine, les familiers étaient uniquement des chats au pelage noir, les sorcières se sont progressivement entourées d'autres races d'animaux : d'abord les corbeaux, puis les chouettes, et aujourd'hui il n'est pas rare de voir une sorcière accompagnée d'un chien, d'un rongeur ou d'un oiseau. Toutefois, **le familier reste exclusivement un animal de couleur noire**, ce qui peut être cocasse quand il s'agit d'une couleur normalement inexistante chez certains animaux.

LE BALAI

L'attribut le plus célèbre – et le plus hétéroclite – reste sans aucun doute le balai, que les sorcières enchantent et chevauchent dans leurs déplacements quotidiens. Là encore, les mœurs évoluent et les sorcières contemporaines n'hésitent pas à utiliser les moyens de transport à la portée de tous pour leur trajets.

Bien sûr, les sensations ne sont pas les mêmes, et la plupart des pratiquantes reconnaissent qu'il n'y a rien de plus grisant que de voler sur cet accessoire anodin, les cheveux dans le vent, en contemplant l'océan.

La fabrication et le choix d'un balai sont des questions à traiter avec le plus grand sérieux. En effet, chaque balai a son caractère et son comportement de vol : **une bonne entente entre une sorcière et son balai est impérative** pour de bonnes conditions de déplacement. C'est pour cette raison que les véritables balais agréés par les sorcières comportent **des pictogrammes**, gravés sur leurs manches, qui témoignent de leur qualité. Ces pictogrammes sont ajoutés après une série de tests rigoureux, menés de concert par l'artisan et une sorcière assermentée par le conseil.

Pictogrammes

goutte : performances par temps de pluie
nuage : performances en haute altitude
toit : performances en environnement urbain
balance : capacité de transport (charge)
sablier : vitesse et accélération
volant : manœuvrabilité

Performances

aucun pictogramme : faible (VA -1)
1 pictogramme : moyenne (VA +0)
2 pictogrammes : bonne (VA +1)
3 pictogrammes : excellente (VA +2)

Chat noir

Certains balais affichent le pictogramme bien particulier du Chat Noir. Chaque occurrence de ce pictogramme correspond à une victoire dans l'une des épreuves du Trophée du Chat Noir, la célèbre compétition annuelle de balotage qui a lieu sur l'Archipel des Sourires.

LE CHAPEAU

Pointu, aux dimensions souvent exagérées et aux coloris savamment recherchés, le chapeau est l'emblème de la sorcière et, souvent, leur bien le plus précieux. Parfois confectionné de leurs mains, parfois hérité, il a une fonction particulière en plus de celle de couvre-chef : il sert de carte de visite en permettant aux pratiquantes de l'Art de reconnaître le statut et les disciplines exercées par leur consœurs. Cette reconnaissance s'effectue grâce à des rubans qui sont cousus sur le tour du chapeau :

Disciplines

ruban cerise : marque des enchanteresses

ruban prune : marque des alchimistes

ruban abricot : marque des traditionalistes

ruban amande : marque des chiromanciennes

ruban châtaigne : marque des baloteuses

ruban banane : marque des complices

Les sorcières qui sont débutantes dans une de ces disciplines portent un ruban simple, celles qui sont de niveau confirmé portent un ruban double et les expertes d'une discipline, un ruban triple.

Statut

ruban blanc : marque des sorcelines

ruban gris : marque des apprenties

ruban noir : marque des sorcières

ruban rayé noir & blanc : marque des Anciennes

Les rubans relatifs au statut sont décernés par les Anciennes uniquement, lors d'une cérémonie spéciale.

Autres

ruban bronze : a accompli une action méritante pour les sorcières de l'Archipel

ruban argent : a accompli une action méritante pour l'Archipel

ruban or : a accompli une action méritante pour le Pièce-Monde

Remarque : certains chapeaux ont des propriétés spéciales comme une imperméabilité magique ou la capacité de rester sur la tête de leur propriétaire par grand vent. Mélène la malicieuse possédait un chapeau dont elle pouvait tirer n'importe quel objet (mais pas toujours celui qu'elle souhait...).



Les disciplines de la Sorcellerie sont présentées dans ce chapitre, leur utilisation est traitée dans le livret de règles.

ENCHANTEMENT

L'Art de jeter des charmes : transformations d'objets ou de personnes, lévitation, ensorcellement, les enchantements sont aussi nombreux que variés.

Ils nécessitent une très grande pratique pour avoir des effets satisfaisants : un enchantement de débutante a rarement le résultat escompté mais bien souvent des effets secondaires ennuyeux, originaux... ou comiques!

ALCHIMIE

L'Art de préparer des concoctions magiques : potions, mixtures, philtres et onguents. C'est grâce à cette compétence que les sorcières réalisent les produits tant prisés : potions contre les maladies ou les rhumatismes, onguents de soins des coupures ou des brûlures, philtres de courage ou d'amour.

L'alchimie est un apprentissage délicat qui réclame énormément de patience et de dextérité. La réussite puis la maîtrise d'une formule passe toujours par de nombreux échecs.

DIVINATION

L'Art d'entrevoir le passé, le présent ou le futur. Les supports de la divination sont le plus souvent les tarots, les boules de cristal et les miroirs, autant de moyens qu'utilisent les sorcières

pour répondre aux interrogations des hommes et des femmes de Pile. La divination demande une formidable capacité de concentration. Les renseignements obtenus par ce biais sont de précision variable.

TRADITION

La connaissance de l'histoire, des coutumes et de la magie des sorcières. Souvent négligée par les jeunes sorcières, en raison de son côté théorique, cette compétence se révèle une aide précieuse dans tous les domaines de la sorcellerie. Elle peut également être utilisée pour raconter des histoires de sorcières.

BALOTAGE

L'Art de voler sur un balai. N'importe quel ustensile de ménage peut faire l'affaire, mais les sorcières préfèrent souvent fabriquer leur propre balai. En effet, chacun d'eux possède son caractère : certains sont nerveux, d'autres patauds ou même capricieux. Il est vital pour une sorcière de bien connaître le balai qu'elle chevauche si elle veut voler en toute sécurité. Le balotage est une discipline complète qui demande *concentration, équilibre et fermeté* surtout si la sorcière entreprend des manœuvres acrobatiques.

COMPLICITÉ

A chaque sorcière, son familier! Cet animal (à poils, à plumes, ou même à écailles) est toujours de couleur noire. Les deux compères sont inséparables et le lien qui les unit est magique. Au fil du temps qu'ils passent ensemble, ce lien se développe et de cette complicité naissent des capacités étonnantes.

Des chiffres & des dés

Mais... comment jouer-t-on?

Chaque joueur interprète un personnage qu'il va décrire et auquel il va donner une personnalité. En terme de règles, ce personnage est défini par des attributs, qui mesurent ses capacités innées et par des compétences, qui symbolisent ses connaissances, ce qu'il a appris.

Les règles du jeu, en quelques lignes

 e personnage est toujours accompagné par **son familier**, un animal tout aussi exceptionnel que lui et interprété par un autre joueur.

Tout au long des parties, le personnage va accomplir **des actions** qui sont définies par **leur difficulté**. Les résultats de ses actions sont déterminés à l'aide d'un **niveau** de compétence et d'un **jet de dés**. Une action est soit réussie, soit ratée.

Au court de ses pérégrinations, le personnage va découvrir et apprendre, il va gagner de **l'expérience**. Cette expérience va lui permettre d'augmenter ses compétences et d'en acquérir des nouvelles. Elle va également lui permettre d'augmenter ses pouvoirs de sorcière.

Quelques règles supplémentaires viennent vous épauler pour gérer les bagarres, les blessures, les soins et la guérison.

Personnage

CARACTÉRISATION

 'tites sorcières vous propose d'interpréter une jeune fille hors du commun. La première chose à faire avant de vous lancer dans l'aventure, est de décrire votre personnage et de définir ce dont il est capable. Vous devez décrire son apparence, son caractère, ses points forts et ses lacunes. À quoi ressemble-il? Quelles sont ses grandes qualités? A-t-il un vilain défaut (peut-être plusieurs!)? Est-ce qu'il aime les légumes verts? Toutes ces p'tites choses vont faire de lui un être unique et... magique!

1°) **Décrivez son allure**, c'est-à-dire sa taille, sa silhouette, la couleur de ses cheveux, de ses yeux, de sa peau, ses signes distinctifs (lunettes, marque de naissance, grains de beauté, tâches de rousseur, etc.) et son style vestimentaire.

2°) **Déterminez son caractère** (timide, grognon, tatillon, étourdi, bavard), puis ses grandes qualités (généreux, patient, courageux) et ses vilains défauts (peureux, paresseux, gourmand).

3°) Définissez ses goûts : qu'aime-t-il (les oiseaux, le chocolat, la mer)? Que déteste-t-il (les salsifis, l'école, le bruit des moteurs)? De quoi a-t-il peur (du dentiste, des chiens, du noir)? De quoi rêve-t-il (d'une bicyclette neuve, de voyager, de découvrir une ancienne civilisation)?

4°) Précisez ses objectifs sociaux, sentimentaux et professionnels (les p'tites sorcières sont souvent des travailleuses passionnées, malgré leur jeune âge...).

5°) Donnez enfin quelques informations sur votre entourage (parents, grands-parents, frères et sœurs). Que font-ils (artisan, professeur, nourrisson)? Que pensent-ils de vous et votre particularité magique (admiration, crainte, incompréhension)?

ATTRIBUTS

Les capacités innées de votre personnage sont représentées par un jeu de 5 attributs : le Corps, le Cœur, les Méninges, la Débrouille et la Créativité.

Le Corps représente les capacités physiques : courir, sauter, retenir sa respiration. Ne pas s'enrhumer sous une pluie battante demande une bonne constitution et donc un bon Corps.

Le Cœur représente les capacités sociales : son empathie, son charisme, sa sensibilité. Obtenir, par un sourire, quelques bonbons supplémentaires chez le confiseur demande un bon Cœur.

Les Méninges représentent les capacités mentales : calculer, mémoriser, déduire, se concentrer. Ne pas se tromper dans la diction d'une formule magique demande de bonnes Méninges.

La Débrouille représente les capacités d'adaptation : tenir en équilibre, être discret, se cacher. S'approcher d'un chat endormi sans le réveiller demande un pied léger et donc une bonne Débrouille.

La Créativité représente les capacités à inventer, créer, réaliser : coudre, réparer, cuisiner. Cuisiner une omelette à la frissonne demande du goût et donc de la Créativité.

À chaque attribut est associée une valeur, le potentiel, qui détermine la capacité innée du personnage pour un type d'activité : mauvaise, faible, moyenne, bonne et excellente.

POTENTIELS & VALEURS ASSOCIÉES	
Potentiel	Valeur
mauvais	-2
faible	-1
moyen	0
bon	+1
excellent	+2





Des chiffres & des dés - 38

2011

COMPÉTENCES

Les compétences sont les **connaissances spécifiques** d'un personnage. Elles représentent et mesurent des domaines précis dans lesquels il est qualifié. Il existe deux catégories : les compétences générales (accessibles à tous et toutes), les compétences de sorcellerie (accessibles uniquement aux sorcières).

Compétences générales

En tant que joueur, vous êtes libres de choisir n'importe quelle compétence pour votre personnage, en accord avec votre Maître de Jeu. Voici quelques exemples :

- compétences de Corps : nager, grimper, courir, sauter, combattre.
- compétences de Méninges : connaissance des animaux, maths, histoire, géographie, médecine.
- compétences de Cœur : charmer, baratiner, calmer un animal, marchander, habillage, étiquette.
- compétences de Débrouille : se cacher, entendre, fouiller, tirer à l'arc, lancer-pierres, jonglage.
- compétences de Créativité : crocheter, réparer, menuiserie, cuisine, couture, peinture, dessin.

Remarque : les habitués des Jeux de rôle seront peut-être surpris de voir qu'il n'existe pas de liste exhaustive de compétences. Dans P'tites Sorcières, le joueur est libre de choisir n'importe quelle compétence, même la plus insolite : réussir les desserts au chocolat, faire une moue désarmante, etc.

Compétences de sorcellerie

Les compétences de sorcellerie sont réservées aux seules sorcières, il y en a six. Elles sont détaillées plus loin dans cet ouvrage.

- Enchantement
- Alchimie
- Divination
- Tradition
- Familier
- Balotage

Niveaux

On évalue le **degré de maîtrise d'une compétence** (qu'elle soit générale ou de sorcellerie) à l'aide d'un **niveau**. Plus le niveau d'une compétence est élevé et plus le personnage a du talent pour cette compétence. Il y a **5 niveaux** possibles :

- 5 (débutant)
- 6 (exercé)
- 7 (chevronné)
- 8 (excellent)
- 9 (expert)

CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Attributs

La plupart des habitants du Pièce-Monde ont un potentiel moyen dans leurs cinq attributs. Par défaut, un personnage dispose lui aussi d'un potentiel moyen (0) dans ces cinq attributs. Cependant, vous êtes libre de créer un personnage avec des points forts et des faiblesses (c'est même vivement conseillé!). **La seule règle à respecter est la suivante : la somme des valeurs chiffrées des cinq possibilités doit être égale à zéro.**

Exemple : voici les potentiels d'Amélie:

Corps [-1]; Cœur [+2]; Meningen [0]; Débraille [0]; Créativité [-1]. La somme de ses possibilités est bien égale à 0 (-1 + 2 + 0 + 0 - 1).

Compétences générales

Lorsque vous créez un personnage, vous devez choisir 5 compétences générales de votre choix. La première sera au niveau 5, la deuxième au niveau 6, la troisième au niveau 7, la quatrième au niveau 8 et la cinquième au niveau 9.

Exemple : les compétences d'Amélie sont : saut (niv. 5), grimpeuse (niv. 6), calmer (niv. 7), discrétion (niv. 8) et bricolage (niv. 9).

Compétences de sorcellerie

Une p'tite sorcière débute sa carrière avec les compétences «Balotage» et «Complicité» au niveau 5, plus une troisième compétence de sorcellerie (au niveau 5 également) parmi : «Enchantement», «Alchimie», «Divination» et «Tradition».

Exemple : Comme toutes les sorcières, Amélie sait se servir d'un balai volant (Balotage niv. 5). Elle est accompagnée de Miette, son chat noir (Complicité niv. 5). Elle a également passé de nombreuses heures à étudier les coutumes et les rites de ses prédécesseurs (Tradition niv. 5).

Familiier

Chaque sorcière a à ses côtés un compagnon animal, un ami fidèle qui est souvent un conseiller précieux.



UN DEUXIÈME PERSONNAGE

Cet animal hors du commun est **le familier**. Il est capable de penser, d'agir et même de parler et ils possèdent quelques pouvoirs uniques.

Chaque joueur doit créer, en plus de son personnage, le familier qui l'accompagne.

Espèce

La première chose à définir est bien entendu l'espèce animale à laquelle appartient le familier. Si les chats, les corbeaux sont les familiers les plus fréquents, on trouve des familiers d'à peu près toutes les espèces de mammifères et d'ovipares du Pièce-Monde.

Exemples : Chat, Chien, Rat, Grenouille, Corbeau, Hermine, Loup, Perroquet, Mulot, Chouette, Serpent, Hamster.

Apparence

Comme pour votre sorcière, il vous faut décrire votre familier. Là encore, votre imagination est sollicitée mais il est cependant une règle qui demeure invariable : tous les familiers sont noirs !

Exemples : Petit, Grand, Maigre, Gros, Large, Tacheté, Rayé, Difforme, Élégant, Racé.

Traits de caractère

Comme les personnages, les familiers ont leur propre caractère que vous devez définir pour aider à leur interprétation.

Exemples : froussard; gourmand; séducteur; bavard; courageux; intellectuel; timide; flemmarde; têtu; ronchon; bêta; téméraire;

gros dormeur; frileux; pessimiste; ambitieux; compatissant; crédule; cynique; déloyal; distant; élégant; énergique; fier; froid; généreux; jovial; moqueur; paranoïaque; patient; pragmatique; raisonnable; réservé; sensible; spirituel; superstitieux; sur de lui; rancunier; rusé.

Remarque : la plupart de ces adjectifs sont au masculin, mais le familier peut, bien entendu, être une femelle.

POUVOIRS

Les familiers disposent de pouvoirs. Ceux-ci sont exposés dans le Livre sur la sorcellerie, au chapitre qui leur est consacré.

INTERPRÉTATION

Lors des parties, chaque joueur interprète son personnage, bien sûr, mais aussi un familier. Mais attention, il n'interprète pas le familier de son personnage mais celui du personnage d'un autre joueur.

Le familier d'un joueur est interprété par le joueur qui est assis à sa droite autour de la table de jeu.

Exemple : considérons 3 joueurs assis autour d'une table (Thomas, Lucie et Marion). Lucie est assise à la droite de Thomas, elle interprètera donc le familier de Thomas, Marion est assise à la droite de Lucie et interprètera donc le familier de cette dernière. Quant à Thomas, il est assis à la droite de Marion et interprètera donc le familier de la jeune fille. Facile, non?

Système de jeu

ACTIONS

A chaque fois qu'un personnage entreprend quelque chose (sauter à la corde, cuisiner un gâteau, transformer un méchant garçon en grenouille), on dit qu'il effectue une action. **L'action est au cœur du système de jeu** et, généralement, chaque action appelle un jet de dés.

JET DE DÉS

A chaque fois que son personnage entreprend une action, le joueur doit déterminer si cette action réussit ou non. C'est un jet de dés qui détermine cette issue. Le résultat de ce jet est appelé score.

Le Maître du Jeu (MJ) détermine de quel attribut dépend l'action entreprise, et en fonction de cet attribut, le joueur effectue un jet de dés en fonction du tableau suivant :

JETS DE DÉS	
Possibilité	Jet de dés
mauvaise	4d6/ le joueur garde les 2 moins bons
faible	3d6/ le joueur garde les 2 moins bons
moyenne	2d6
bonne	3d6/ le joueur garde les 2 meilleurs
excellente	4d6/ le joueur garde les 2 meilleurs

Remarque : dans tous les cas, deux dés sont conservés. C'est une règle absolue.

SCORES & COMPÉTENCES

Les niveaux de compétences sont des « valeurs sûres » pour les actions correspondantes : lors de la réalisation d'une action, si la compétence est applicable et que sa valeur est supérieure au score, alors le score est égal au niveau de la compétence, et non pas au résultat du jet de dés.

La seule exception à cette règle est le « double un » : quand le résultat d'un jet de dés est 2 (« double un »), l'action est toujours un échec, même si le personnage possède un niveau dans la compétence. (Voir catastrophe, plus loin).

DIFFICULTÉ

DIFFICULTÉS	
Niveau de difficulté	Score à réaliser
abracadabrante	12
exceptionnelle	11
très difficile	10
difficile	9
délicate	8
moyenne	7
aisée	6
facile	5
très facile	4
immanquable	3
échec	2

Exemple : Amélie grimpe à une échelle. C'est une action immanquable. Par contre, si Amélie grimpe sur une échelle en mauvais état, par jour de grande vent, avec un paquet encombrant dans les mains : c'est une action difficile. Et si, en plus, elle a les yeux bandés et qu'il pleut abondamment, cela devient une action abracadabrante !

RÉSOLUTION D'UNE ACTION

Si le joueur obtient un score égal ou supérieur à la difficulté fixée par le MJ, son personnage réussit l'action entreprise. Ce-pendant, un score de «2» correspond toujours à une **catastrophe**, et un «12», à une **action d'éclat**.

Exemple : Amélie grimpe dans un arbre. Le MJ décide que c'est une action aisée en raison des nombreuses branches basses. La difficulté est fixée à 6. Amélie a faible en Corps: elle lance donc 3 dés, et obtient 3, 4 et 6. Elle garde les deux plus faibles, pour un score de 7. Son score est supérieur à la difficulté, elle réussit donc son ascension. Si elle avait obtenu 1, 1 et 4 à son jet, soit un score de 2, elle serait tombée pendant son escalade, et se serait probablement fait mal.

CATASTROPHE!

Lorsqu'un joueur obtient un «2» naturel (double «1» aux dés, sans tenir compte du modificateur d'attribut), le personnage est victime d'une catastrophe! Rien de va plus, l'action entreprise échoue de manière désastreuse. Les conséquences sont souvent fâcheuses pour le personnage, et éventuellement pour son entourage.

Exemple : Amélie escalade son arbre. Elle lance les dés et obtient un double «1» : catastrophe! Elle fait une chute et se fait mal...

ACTION D'ÉCLAT!

A l'opposé de la catastrophe!, lorsqu'un joueur obtient un «12» naturel (double «6» aux dés, sans tenir compte du modificateur d'attribut), le personnage réussit une action d'éclat! L'action entreprise est un véritable tour de force, une réussite spectaculaire. Tous les effets escomptés sont réalisés et les conséquences obligatoirement positives.

Exemple : si, lors de son ascension de l'arbre, Amélie obtient un double «6», elle réalise une action d'éclat! En un rien de temps, elle se retrouve dans les branchages, sous le regard jaloux d'un écureuil...

ABSENCE DE COMPÉTENCE

Quand un personnage ne possède pas la compétence appropriée pour une action, il utilise les dés en fonction de l'attribut approprié à l'action, mais il ne bénéficie pas du score minimum d'une compétence, tout simplement.

Exemple : Amélie est tombée dans l'eau, elle veut donc rejoindre la rive à la nage. Malheureusement, elle n'a pas la compétence «nager». Elle utilise donc uniquement son modificateur de Corps pour calculer sa valeur d'action.

Expérience

PROGRESSER

Au fil des aventures qu'il va vivre, votre personnage va apprendre des choses et faire des découvertes (sur les gens, les animaux, les lieux, la sorcellerie, la magie, le Pièce-Monde...). C'est ce qu'on appelle l'expérience.

En terme de jeu, elle est représentée par des points d'expérience, mais le terme n'étant pas très magique, nous les appellerons «**p'tits points**» (abrégé «pp»). Ces pp sont attribués à la fin de chaque aventure par le MJ, en fonction des actions réalisées par les joueurs, leurs découvertes, leurs idées et la qualité de leur interprétation.

Les pp sont ensuite utilisés pour développer les compétences du personnage.

ATTRIBUER DES P'TITS POINTS

ATTRIBUTION DES P'TITS POINTS	
par scénario joué	3 pp
pour bonne interprétation d'une p'tite sorcière	1 pp
pour bonne interprétation d'un familier	1 pp
par personnage non-joueur aidé ou consolé	1 pp
pour bonne utilisation de la sorcellerie	1 pp
par objectif du scénario atteint	1 à 3 pp
pour avoir fait rire/passé un bon moment	1 pp

Ces valeurs sont données à titre indicatif et le MJ peut attribuer des points supplémentaires pour récompenser **une idée particulièrement brillante, une interprétation mémorable ou une action héroïque**. Il peut également **pénaliser un comportement qu'il juge condamnable**, comme une mauvaise utilisation de la sorcellerie, en retirant des pp à un personnage. Veuillez cependant à ne pas abuser de ces réductions!

Pour un scénario standard, les pp attribués devraient s'échelonner entre **6 et 12**.

UTILISER LES P'TITS POINTS

L'utilisation des pp se fait à la fin d'une aventure ou, plus généralement, entre deux scénarios.

Le joueur peut **augmenter d'un niveau** et d'un seul, **une compétence** (générale ou de sorcellerie). En revanche, il peut appliquer cette augmentation d'un niveau à plusieurs compétences de son choix, dans la limite des points qu'il possède, bien sûr.

Dépenser tous ses points n'est pas obligatoire, le joueur peut choisir de garder tout ou une partie de ses points d'une aventure à l'autre et ainsi les *cumuler* pour l'achat d'une progression d'un coût important.

Les sorcières peuvent aussi apprendre de nouveaux charmes et de nouvelles formules alchimiques.

PROGRESSION : COMPÉTENCES GÉNÉRALES	
niveaux concernés	coût
nouvelle compétence, au niveau 5	1 pp
du niveau 5 au niveau 6	2 pp
du niveau 6 au niveau 7	3 pp
du niveau 7 au niveau 8	4 pp
du niveau 8 au niveau 9	5 pp

Exemple : à l'issue d'une aventure, Amélie décide d'augmenter sa compétence cuisine. Son niveau actuel est 6. Il faut donc investir 3 points pour passer au niveau 7.

PROGRESSION : COMPÉTENCES DE SORCELLERIE	
niveaux concernés	coût
nouvelle compétence, au niveau 5	2 pp
du niveau 5 au niveau 6	4 pp
du niveau 6 au niveau 7	6 pp
du niveau 7 au niveau 8	8 pp
du niveau 8 au niveau 9	10 pp

Exemple : Amélie est fermement décidée à se mettre à l'Alchimie! Elle a donc enfilé son tablier et dépensé 2pp pour acquérir la compétence de sorcellerie Alchimie au niveau 5.

APPRENTISSAGE	
nouveau charme	3 PP
nouvelle formule	3 PP

Remarque : l'apprentissage de nouveaux enchantements et de nouvelles formules est sujet à des règles particulières, mentionnées dans les chapitres les concernant.

Règles avancées

BAGARRES

Le système de gestion des combats est un point généralement important de la plupart des jeux de rôle. Dans P'tites Sorcières, les conflits physiques sont rares et jamais sérieux. Pour cette raison, nous les appellerons «Bagarres» et non pas «Combats».

Néanmoins, les personnages peuvent être confrontés à un problème ne pouvant être réglé que par un affrontement. Ainsi, une bataille de pistolets à eau est tout à fait envisageable (et même conseillée en période estivale!). Voici donc quelques p'tits conseils pour gérer ces actions un peu particulières...

Narration

En tant que MJ, vous devez vous concentrer sur la narration. Limitez les jets de dés qui ont tendance à casser le rythme d'une scène. Demandez à chaque joueur l'objectif de son personnage lors

de la bagarre (est-ce qu'il veut clouer le bec à ce grand garnement prétentieux à l'aide d'une énorme bombe à eau?) et donnez-leur ceux des personnages non-joueurs.

Tours

Vous pouvez découper une bagarre en tours, c'est-à-dire un enchaînement de séquences pendant lesquelles chaque personnage a le temps d'accomplir une action.

Exemple : lancer une bombe à eau est une action qui prend un tour.

Initiative

Les bagarres mettent en scène plusieurs personnages (au moins deux!) : déterminer l'ordre d'action est ce que l'on appelle l'**initiative**. Le personnage ayant le **plus haut score en Débrouille joue le premier** (en cas d'égalité, c'est celui qui a alors le plus haut score en *Ménages*. Si deux personnages sont encore à égalité, ils agissent simultanément).

Un joueur impliqué dans une bagarre a plusieurs possibilités : attaquer, se défendre ou fuir.

Attaque

Les attaques utilisent l'attribut *Corps* et la compétence *bagarre* (éventuellement la compétence *lancer* quand il s'agit de projectiles). La difficulté d'une telle action est déterminée par le MJ.

Esquive

Un personnage qui est attaqué peut choisir de se défendre, c'est ce que l'on appelle une esquive. Pour cela, il utilise, comme pour l'attaque, sa compétence *bagarre* et son attribut *Corps*. **La difficulté de l'esquive est égale au score de l'attaquant.**

Fuite

Un personnage qui n'a pas envie de se bagarrer peut décider de se mettre à l'abri. Il doit alors effectuer une action de fuite en utilisant son attribut *Corps* et sa compétence *course*. La difficulté du jet est à la discrétion du MJ. Si l'action est réussie, le personnage est alors hors du combat (il s'est réfugié en lieu sûr) et ne peut être la cible d'une attaque.

Dégâts

Bien sûr, les bagarres ne sont pas sans danger et on peut s'y blesser. Généralement, les blessures sont bénignes et rapidement oubliées. En terme de jeu, on admettra qu'un personnage est *hors bagarre* quand il a été touché **3 fois** par un adversaire.

Aïe!

Lors de leurs aventures, les personnages vont traverser de nombreuses épreuves, dont certaines périlleuses : des plaies et des bosses ne sont donc pas à exclure. Voici quelques indications pour faire face à ces contrariétés.

Blessures

Les blessures sont classées en trois catégories :

- **les blessures légères** sont les chocs, les commotions et les petites plaies. Les grimaces et les pleurs, sont souvent leur manifestation la plus importante. Un peu de calme et un pansement suffisent généralement à les faire oublier.

- **les blessures sérieuses**, en revanche, nécessitent l'intervention d'une personne qualifiée : ce sont les plaies et les chocs violents comme les chutes.
- **les blessures graves**, enfin, nécessitent une intervention médicale. Ce sont les fractures, les plaies importantes, ainsi que les pertes de consciences.

Dans P'tites Sorcières, les blessures graves ne sont pas courantes, et la plupart du temps, les personnages auront affaire à des blessures légères.

Effet des blessures

Les blessures causent des malus aux actions qu'entreprend le personnage : toutes ses valeurs d'actions se voient réduites de 1 (blessures légères), 2 (blessures sérieuses) ou 3 (blessures graves).

Exemple : Amélie a subi une blessure légère suite à une mauvaise chute. Jusqu'à ce qu'elle soit soignée, toutes ses valeurs d'action se voient toutes réduites de 1.

Guérison

En cas de blessure, c'est le MJ qui décide de la période de convalescence : les blessures légères sont généralement oubliées dans la journée alors que les blessures graves nécessitent plusieurs jours de convalescence.

Un personnage qui dispose de la compétence «soigner» peut venir en aide à un blessé. On utilise pour cela le tableau suivant :

SOINS		
blessure	difficulté	effet (en cas de réussite)
légère	5	disparition
sérieuse	7	la blessure devient légère
grave	9	la blessure devient sérieuse



Une pincée de sorcellerie

les p'tits plus qui font une sorcière!

Avant de vous lancer dans la sorcellerie, il est important de noter que tous les jets liés à la sorcellerie se font avec 2d6, indépendamment des Attributs. En effet, la sorcellerie n'est pas liée ni au Corps, ni au Cœur, ni aux Méninges, ni à la Débrouille, ni à la Créativité. C'est un savant mélange de tout ça. Toutes les sorcières sont égales devant la sorcellerie.

Enchantement

L'Enchantement, l'art de jeter des charmes, est la discipline qui a fait la réputation des sorcières. Lorsqu'elles lancent des enchantements, les sorcières prononcent souvent des mots magiques ou font de grands signes avec leurs mains.

DÉFINITION D'UN ENCHANTEMENT

- nom
- difficulté : niveau de difficulté de lancement du charme
- effet : description des effets de l'enchantement
- effet sup : description des effets supplémentaires, en cas d'action d'éclat

LANCER UN ENCHANTEMENT

Pour lancer un enchantement, une sorcière doit le connaître (c'est-à-dire l'avoir appris) et réussir un jet d'Enchantement contre la difficulté du charme.

CATASTROPHE EN ENCHANTEMENT!

Si un joueur obtient un double «1» à son jet d'Enchantement, 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 ENCHANTEMENT	
1d6	effet
1-2	enchantement manqué, c'est tout...
3-4	effet inattendu
5-6	effet inverse

ACTION D'ÉCLAT EN ENCHANTEMENT!

Si un joueur obtient un double «6» à son jet d'Enchantement, son charme 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.

ÉCLAT EN ENCHANTEMENT	
1d6	effet
1-2	durée x 2
3-4	effet supplémentaire
5-6	durée x 2 & effet supplémentaire

APPRENTISSAGE

Les sorcières versées dans l’art de l’enchantement désireront sans aucun doute apprendre de nouveaux charmes. La règle est simple : une sorcière peut travailler sur un charme entre deux scénarios, elle doit juste en informer le MJ. Il approuve cette recherche et le joueur effectue un jet d’apprentissage, c’est-à-dire un jet (2d6) contre une difficulté égale à la difficulté de l’enchantement recherché. Si le jet est un succès, la sorcière peut ajouter la formule à sa liste, sinon, elle devra réessayer plus tard.

Remarque : Si un joueur choisit l’Enchantement comme compétence de sorcellerie lors la création de son personnage, il débute la partie avec 2 charmes à choisir dans le Grimoire d’Enchantement ou à inventer en accord avec le MJ.

Alchimie

La préparation de potions, d’onguents et de mixtures est l’une des activités majeures des sorcières de tout âge et, très souvent, le commerce de ces préparations constitue leur principale de revenus.

DÉFINITION D’UNE FORMULE

- nom
- difficulté : niveau de difficulté de préparation
- aspect (aspect physique de la préparation : liquide, poudre, gaz)
- composants (les ingrédients nécessaires à la préparation)
- effet : la description des effets de la préparation, éventuellement la durée des effets.

PRÉPARER UNE FORMULE

Pour préparer une formule, la sorcière doit la connaître (c’est-à-dire l’avoir apprise), avoir du temps devant elle et réussir un jet d’Alchimie contre la difficulté de la formule.

Si ce jet est raté, la préparation l’est également et les composants utilisés sont perdus.

CATASTROPHE EN ALCHEMIE!

Si un joueur obtient un double «1» à son jet d’Alchimie, un effet imprévu survient. Il lance 1d6 et regarde la ligne correspondante à son score dans le tableau ci-dessous.

CATASTROPHE EN ALCHEMIE	
1d6	effet
1-2	préparation ratée, c’est tout...
3-4	effet secondaire mineur
5-6	effet secondaire majeur

Les effets secondaires des préparations sont laissés à la discrétion du MJ. Ils peuvent être ennuyeux et/ou marrants.

Quelques exemples d’effets secondaires mineurs : la cible libère des bulles de savon quand elle ouvre la bouche; la peau de la cible change de couleur; la cible ne parle plus qu’en rimes ou en finissant ses phrases avec un son bizarre ou un cri d’animal...

Quelques exemples d’effets secondaires majeurs : la sorcière ne peut plus voler sur son balai pendant une semaine; la cible est aussi légère qu’un ballon et risque de s’envoler à tout moment; la cible a la bouche «cousue» et ne peut plus parler...



ACTION D'ÉCLAT EN ALCHEMIE!

Si un joueur obtient un double «6» à son jet d'Alchimie, sa préparation est bien évidemment réussie mais bénéficie en plus d'un effet supplémentaire. Pour déterminer ce dernier, le joueur lance 1d6 et regarde la ligne correspondante dans le tableau ci-dessous.

ÉCLAT EN ALCHEMIE	
1d6	effet
1-2	durée x 2
3-4	quantité x 2
5-6	durée x 2 & quantité x 2

APPRENTISSAGE

Les sorcières versées dans l'art de l'alchimie désireront sans doute apprendre de nouvelles formules. La règle d'apprentissage est simple : une sorcière peut travailler sur une formule entre deux scénarios, elle doit juste en informer le MJ. Il approuve cette recherche et le joueur effectue un jet d'apprentissage, c'est-à-dire un jet (2d6) contre une difficulté égale à la difficulté de la préparation recherchée. Si le jet est un succès, la sorcière peut ajouter la formule à sa liste, sinon, elle devra réessayer plus tard.

Remarque : si un joueur choisit l'Alchimie comme compétence de sorcellerie lors de la création de son personnage, il débute la partie avec 2 formules à choisir dans le Grimoire d'Alchimie ou à inventer en accord avec le MJ.



Divination

La divination est, sans conteste, le plus mystique et, par extension, le plus incertain des dons de sorcellerie. C'est peut-être pour cette raison qu'il est également le plus apprécié du commun des mortels...

QUE DEVINER ?

Le Passé

La sorcière doit, pour deviner le passé, disposer d'un miroir. En utilisant son art divinatoire sur un tel objet, la sorcière peut entrevoir une scène passée qui s'est déroulée devant le miroir («sous ses yeux», en quelque sorte.). La divination du passé est donc axée sur un lieu, et éventuellement sur des objets et des personnes présentes en ce lieu.

Le Présent

La divination du présent s'effectue grâce au plus célèbre des objets divinatoires, la boule de cristal. La sorcière doit formuler clairement ce qu'elle désire voir : une personne, un animal, un lieu, un objet... En fonction de la réussite de sa divination, la sorcière «voit» l'objet de sa requête.

Le Futur

La perception de l'avenir est la plus délicate et la moins fiable des divinations, en raison du caractère sans cesse changeant du futur. La sorcière utilise pour cela les Tarots (jeux de cartes), les lignes de la main ou bien les runes (pierres enchantées).

QUALITÉ DES DIVINATIONS

La divination est un art complexe qui demande beaucoup de concentration et qui, malheureusement, ne fournit pas toujours des résultats probants. Voici un tableau indicatif pour aider le MJ à déterminer la qualité des informations des divinations.

QUALITÉ DES DIVINATIONS	
jet	qualité
5	divination floue; une seule information peu précise
6-7	divination moyenne; une seule information précise
8-9	divination correcte; quelques informations précises
10-12	divination exceptionnelle; plusieurs informations précises

CATASTROPHE EN DIVINATION!

Si un joueur obtient un double «1» à son jet de divination, la divination est un véritable fiasco! Le MJ peut donner de fausses informations à la sorcière. Peut-être que sa boule de cristal se fendille ou qu'elle attrape une grosse migraine...

ACTION D'ÉCLAT EN DIVINATION!

Si un joueur obtient un double «6» à son jet de divination, la divination est un véritable succès. Le MJ communique à la sorcière le maximum d'informations qu'il puisse en donner et même quelques informations supplémentaires qui ne concernent pas directement l'objet de la divination.

CONSEIL SUR L'USAGE DE LA DIVINATION

La divination peut être une aide précieuse pour les joueurs lors des scénarios. En tant que MJ, veuillez cependant à ce qu'ils ne

résolvent pas toutes les intrigues que vous leur soumettez grâce à cette compétence ! L'intérêt du jeu en serait diminué...

Tradition

Alors que l'Enchantement, l'Alchimie, la Divination, le Balotage et la Complicité sont des compétences pratiques, la compétence Tradition est purement théorique.

Elle représente en effet toutes les connaissances, tout le savoir d'une sorcière sur son Art, la sorcellerie et sur ses pratiquantes. Grâce à la compétence Tradition, une sorcière est susceptible de connaître les lieux réputés être magiques, le nom et l'histoire des plus grandes sorcières du Pièce-Monde ainsi que toute information qui touche aux objets magiques.

UTILISATION

Tradition peut être utilisée pour bien des choses :

- obtenir des renseignements sur un objet magique,
- obtenir des renseignements sur un lieu magique,
- obtenir des renseignements sur une sorcière,
- obtenir des renseignements sur un phénomène magique,
- obtenir des renseignements sur une créature magique,
- obtenir des renseignements sur un enchantement, sur une formule...

Le MJ fixe la difficulté des jets de Tradition comme pour une action normale. Tradition est une compétence de sorcellerie, aucun modificateur d'attribut ne vient s'ajouter au niveau de la compétence.

Exemple : Amélie a mis la main sur un balai magique qui semble très ancien. Elle demande à son MJ ce qu'elle sait de ce balai. Le MJ fixe la difficulté à 8 car c'est un vieil objet mais il y a eu son heure de gloire. Amélie a la compétence Tradition au niveau 5 mais elle obtient 10 à son jet; elle réussit donc son action et le MJ lui apprend qu'il s'agit d'un balai qui a gagné le célèbre trophée du Chat Noir, il y a de ça, quarante-quatre ans!

INFORMATIONS

La quantité d'informations et leur exactitude dépendent de la qualité avec laquelle la sorcière a réussi son jet de dés. Pour déterminer la qualité d'un jet de Tradition, il faut bien sûr qu'il soit réussi, puis regarder dans la tableau suivant :

QUALITÉ DES INFORMATIONS	
jet	qualité
5	peu de connaissances; une information imprécise
6-7	vagues connaissances; peu d'informations imprécises
8-9	bonnes connaissances; des informations précises
10-12	excellentes connaissances; informations multiples & précises

CATASTROPHE EN TRADITION!

Si un joueur obtient un double «1» à son jet de tradition, il se trompe complètement. Les informations qu'il croit savoir sont complètement erronées mais il est fermement persuadé de leur exactitude, avec toutes les conséquences que cela peut entraîner...

ACTION D'ÉCLAT EN TRADITION!

Si un joueur obtient un double «6» à son jet de tradition, il connaît le sujet sur le bout des doigts et le Maître du Jeu peut lui livrer l'intégralité des informations qu'il connaît.

Balotage

Accessoire de prédilection de la sorcière, le balai volant est un instrument insolite, merveilleux et généralement capricieux!

LE BALAI

Les balais volants sont fabriqués à la main par les sorcières qui s'en servent ensuite dans leur vie de tous les jours comme moyen de transport.

Malheureusement, conduire (piloter!) un tel «véhicule» est loin d'être aisé, et il faut beaucoup d'expérience pour arriver à une parfaite maîtrise. Généralement les jeunes sorcières utilisent toujours le même balai, souvent confectionné par leur mère.

En effet, chaque balai a son caractère, et sa propre vision du vol. Il faut donc une solide expérience du vol pour arriver à s'adapter au premier balai venu, au risque de se voir désarçonnée au-dessus de l'océan...

VOLER

En terme de jeu, le MJ peut demander un jet (2d6) aux sorcières qui utilisent leur balai, afin d'estimer leur performance de vol. La difficulté de base pour arriver à voler à l'aide d'un balai est élémentaire. La difficulté de ce jet peut également être augmentée en fonction de certains paramètres, comme la concentration, le poids transporté, les conditions climatiques (notamment le vent, la pluie...) ou la difficulté de la manœuvre.

CONDITIONS DE VOL	
conditions	difficulté
climat défavorable (pluie, vent léger...)	+1
climat très défavorable (pluie drue, vent fort...)	+2
climat hostile (rafales, tempête...)	+3
surcharge légère	+1
surcharge importante (passager, colis...)	+3
manœuvre délicate (passer sous un pont...)	+1
manœuvre difficile (tourner à angle droit...)	+2
manœuvre extraordinaire (arrêt net, looping...)	+4

Si le jet est réussi, pas de problème, la sorcière vole sans aucune difficulté. Si le jet est raté, les conséquences sont laissées à l'appréciation du MJ. Généralement, la sorcière est obligée de se poser pour éviter de chuter.

CATASTROPHE EN BALOTAGE!

Si un joueur obtient un double «1» à son jet de balotage, c'est la catastrophe! Peut-être que la sorcière chute, ou que son équipement lui échappe... À moins qu'elle ne percute un obstacle...

ACTION D'ÉCLAT EN BALOTAGE!

Si un joueur obtient un double «6» à son jet de balotage, la sorcière réalise une action d'éclat! Elle est dans un bon jour et les difficultés de tous jets de balotage de son vol actuel sont minorées d'un rang (par exemple, une difficulté ardue devient modérée).

PICTOGRAMMES

Si le balai utilisé présente des pictogrammes (cf. le chapitre de l'Art d'être une sorcière), vous pouvez appliquer les modificateurs correspondants à la Valeur d'Action des jets de Balotage.

Exemple : Le balai d'Amélie possède deux pictogrammes «goutte». Amélie ajoute donc 1 à sa VA quand elle effectue un jet de balotage par conditions de pluie.

Complicité

La complicité entre la sorcière et son familier est une compétence particulière qui ne nécessite aucun jet de dés. Les effets de la complicité dépendent de la force du lien entre la sorcière et son familier et donc du niveau de la compétence complicité.

COMPLICITÉ	
niveau	pouvoir
1	parole
2	empathie
3	sens
4	aide
5	phase

PAROLE

Le familier est doté de la parole. Seules les sorcières qui possèdent ce pouvoir comprennent les familiers. Les familiers peuvent converser entre-eux, s'ils le désirent.

Empathie

La sorcière peut ressentir les émotions de son familier, et vice versa. Quand l'un a peur, l'autre le sent, quand l'un a froid, l'autre le ressent également. Il n'y a pas de distance limite entre le familier et la sorcière pour que cette complicité fonctionne.

Sens

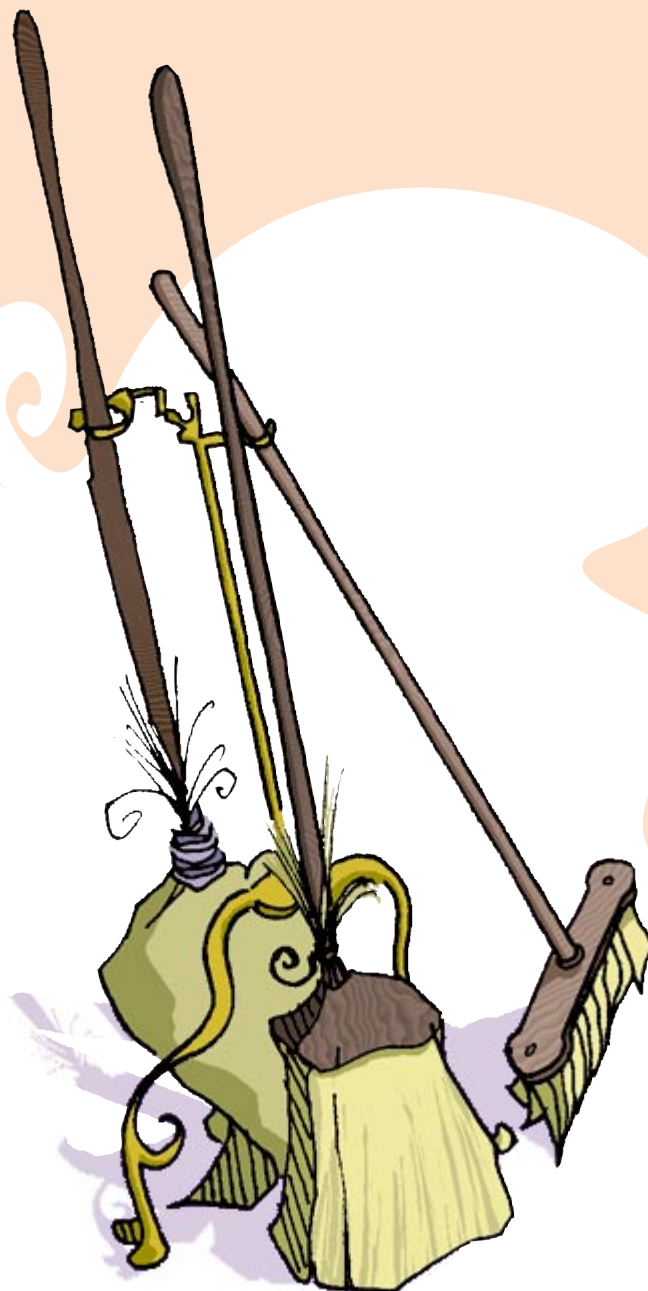
Permet à la sorcière et à son familier de bénéficier des points forts de l'autre. La sorcière peut donc voir la nuit comme un chat, le familier peut, lui, voir les couleurs, comme un humain. Les autres sens bénéficient également de cette complicité. Le familier et la sorcière doivent être proches pour bénéficier de ce pouvoir.

Aide

Permet au familier de prêter main forte à sa sorcière lors d'une action particulière : préparation d'une potion, par exemple. La sorcière bénéficie d'un bonus à son jet de dés, généralement de 1, mais celui-ci reste à l'appréciation du MJ. Le familier et la sorcière doivent être ensemble pour bénéficier de ce pouvoir.

Phase

Ce dernier pouvoir représente la complicité maximale. Les pouvoirs «Sens» et «Aide» ne nécessitent plus la proximité de la sorcière et de son familier pour fonctionner. De plus, la complicité est telle, que si les deux sont séparés, ils peuvent savoir où se trouve l'autre si l'un des deux joueurs réussit un jet de dés (2d6) supérieur à 7.





Grimoire d'Enchantement

Une compilation originale et non-exhaustive de quelques grands classiques, issus des prestigieux codex des Anciennes...

Apparition de confiseries [difficulté 5]

La sorcière fait apparaître une poignée de confiseries colorées et odorantes dans l'une de ses mains.

Effet sup : idem mais deux poignées de confiseries sont créées.

Appelau [difficulté 6]

Ce charme permet à la sorcière d'appeler un animal de son choix, qui viendra la retrouver, si toutefois il se trouve au maximum à quelques kilomètres d'elle.

Effet sup : plusieurs animaux (de la même espèce) sont appelés.

Arc-en-ciel [difficulté 5]

Ce charme fait partir un petit arc-en-ciel de la main de la cible. Il est long d'un mètre environ. Il disparaît avec le prochain coucher de soleil, à moins que la sorcière ne le dissipe avant.

Effet sup : l'arc-en-ciel mesure 3 mètres

Brise légère [difficulté 6]

La sorcière crée une brise légère et rafraîchissante, qu'elle peut utiliser pour dissiper un charme de brume ou souffler des bougies.

Effet sup : la sorcière peut choisir d'augmenter la force de ce vent pour en faire une bourrasque violente

Brume [difficulté 5]

Ce charme fait naître une brume naturelle et très opaque qui recouvre une zone à peu près grande comme un grande pièce. La brume se dissipe au bout d'une heure.

Effet sup : la zone d'effet de la brume est doublée.

Don de la parole [difficulté 7]

Ce charme permet à la sorcière de discuter avec l'animal de son choix le temps d'une conversation.

Effet sup : un groupe d'animaux.

Caméléon [difficulté 8]

La sorcière peut faire prendre n'importe quelle couleur au vêtement de son choix. Elle peut changer cette couleur autant de fois qu'elle le désire et ce, jusqu'au prochain coucher de soleil.

Effet sup : plusieurs vêtements peuvent être ainsi enchantés.

Chute délicate [difficulté 7]

La sorcière enchante un parapluie qui permet à la personne qui l'utilise de tomber avec légèreté, comme une plume.

Effet sup : plusieurs personnes peuvent utiliser le parapluie en même temps.

Chapeau à Malices [difficulté 9]

La sorcière gagne la faculté de pouvoir sortir des objets de son chapeau, à raison d'un par minute. Les objets doivent être d'une taille leur permettant de passer par le trou du chapeau. L'enchanteresse précise au MJ l'objet qu'elle désire faire apparaître. Le MJ choisit alors si l'objet désiré est celui obtenu ou opte pour un autre de son choix. L'effet dure jusqu'au prochain coucher de soleil.

Effet sup : l'objet sorti est toujours l'objet désiré.

Couture [difficulté 5]

Ce charme permet à la sorcière de coudre (ou découdre) un pièce de tissu de son choix.

Effet sup : le sort est applicable à plusieurs pièces de tissu.

Fée du Logis [difficulté 6]

Ce charme, très pratique, permet de mettre en ordre et de nettoyer une pièce comme une chambre ou un grenier.

Effet sup : L'enchantement fait effet sur toute une maison (ou équivalent).

Illusion d'optique [difficulté 7]

La sorcière crée une illusion de son choix : cette illusion fait au maximum 2 mètres, elle n'a ni odeur, ni consistance. Les personnages qui y sont confrontés peuvent la percevoir à jour en réussissant un jet d'Empathie contre une difficulté de 7.

Effet sup : la difficulté du jet d'Empathie est 9.

Luciole [difficulté 6]

Ce charme fait apparaître une petite sphère (2cm de diamètre) de lumière dans la main de la sorcière ou d'une autre personne de son choix. La luciole magique lévite à quelques centimètres de la paume de la main et disparaît quand la cible ferme la main.

Effet sup : la sorcière peut faire apparaître 2d6 lucioles.

Méloodie [difficulté 5]

La sorcière enchante un instrument de musique qui joue alors une douce mélodie.

Effet sup : le charme affecte un groupe d'instruments.

Murmure du Vent [difficulté 8]

La sorcière murmure un message qui est porté par le vent jusqu'à un destinataire de son choix. Le destinataire doit être sur le même archipel que la sorcière.

Effet sup : le destinataire peut être n'importe où sur le Pièce-Monde.

Ouverture (Fermeture) [difficulté 5]

Ce charme permet à la sorcière d'ouvrir ou de fermer une serrure se situant dans son champs de vision.

Effet sup : la sorcière peut choisir d'ouvrir la porte en plus de la serrure associée.

Passe-muraille [difficulté 9]

La sorcière peut traverser les murs comme s'ils n'existaient pas et ce pendant 2d6 minutes.

Effet sup : le charme agit jusqu'au prochain coucher du soleil.

Patins à roulettes [difficulté 8]

La sorcière enchante une paire de chaussures qui se comporte alors comme une paire de patins à roulettes. Attention un jet de Sport[patins à roulettes] peut être demandé par le MJ si le porteur effectue des manoeuvres délicates.

Effet sup : 1d6 paires de chaussures sont enchantées.

Pare-pluie [difficulté 5]

Ce charme protège la sorcière et la personne de son choix contre les intempéries : même sous une pluie battante, elle reste parfaitement au sec.

Effet sup : le charme protège également du froid et du chaud.

Piège collant [difficulté 7]

Effet : La sorcière désigne une zone (une pièce, un couloir, etc.) dont le sol devient extrêmement collant : quiconque y pose le pied se retrouve littéralement « collé ». Le piège retient ses prisonniers pendant 1d6 minutes.

Effet sup : Le piège retient ses prisonniers pendant 2d6 minutes.

Poids plume [difficulté 7]

Grâce à ce charme, la sorcière peut réduire le poids d'un objet de moitié. Très pratique lors des déménagements...

Effet sup : le poids de l'objet ciblé est réduit au quart.

Sommeil paisible [difficulté 6]

Ce charme permet à la personne (ou animal) ciblée par la sorcière de passer une nuit agréable et reposante.

Effet sup : 1d6+1 cibles peuvent être affectées.

Réduction [difficulté 9]

La sorcière réduit une personne, un animal ou un objet au quart de sa taille (le poids diminue proportionnellement).

Effet sup : la cible est réduite au huitième.

Tour de passe-passe [difficulté 5]

Grâce à ce charme, la sorcière peut réaliser un tour de prestidigitation, comme par exemple faire disparaître une balle ou faire apparaître une carte dans sa main.

Effet sup : la sorcière peut enchaîner 1d6+1 tours.

Grimoire d'Alchimie

Rangez vos manuels de chimie, sortez vos alambics et retrousssez vos manches!

Onguent anti-fièvre [difficulté 5]

Aspect : Compresse

Composants : Herbes médicinales, tissu

Quantité : pour 1 personne

Effet : ce remède simple est très efficace contre les maux de tête, les fièvres, et les désagréments dus aux maladies comme le rhume, la grippe, les angines.

Pansement [difficulté 6]

Aspect : Semblable à un pansement classique

Composants : Un pansement, pétale de rose

Quantité : pour 1 personne

Effet : ce pansement enchanté est destiné à soigner les plaies, en les résorbant rapidement, et ce au bout de la durée de la formule. En plus, il dégage un parfum délicat, ce qui ravit les enfants.

Poil à gratter [difficulté 4]

Aspect : Poudre grisâtre

Composants : Bogues de marronniers

Quantité : pour 1 personne

Effet : un grand classique des farces et attrapes, cette poudre très appréciée des enfants, mais rarement des parents fait cependant la joie des plus farceurs.

Poudre de disparition [difficulté 9]

Aspect : Poudre argentée

Composants : Sable fin, pollen

Quantité : pour 1 personne

Effet : cette poudre, très difficile à préparer est tout simplement merveilleuse, car elle permet à la personne qui s'en recouvre de devenir invisible aux yeux de tous, pendant une durée de 240 minutes.

Fumée Noire [difficulté 6]

Aspect : Poudre noire

Composants : Charbon

Quantité : 1 zone de 6m de rayon

Effet : quand on enflamme cette poudre, il se dégage une épaisse fumée noire, qui empêche toute visibilité dans la zone affectée. La fumée se dissipe au bout de 240 minutes.

Feu d'artifice [difficulté 6]

Aspect : Divers (poudre noire)

Composants : Salpêtre, soufre

Quantité : 5 feux d'artifice

Effet : cette formule permet à la sorcière de confectionner des feux d'artifice qui peuvent servir pour les fêtes ou comme feux de détresse, pour les bateaux, par exemple.

Poudre aux yeux [difficulté 7]

Composants : maquillage

Aspect : poudre argentée

Quantité : pour 1 personne

Effet : la personne qui reçoit cette poudre apparaît aux autres comme extraordinaire, digne d'éloge et d'attention et ce, jusqu'au prochain coucher du soleil.

Boisson délicieuse [difficulté 6]

Aspect : liquide coloré (en fonction des fruits utilisés)

Composants : fruits de saison

Quantité : 2 litres

Effet : un délicieux breuvage au goût sucré. Idéal pour les surprise-parties !

Colle universelle [difficulté 7]

Aspect : pâte grise

Composants : poils tactiles de Geckolo

Quantité : quelques applications

Effet : très appréciée des bricoleurs, cette préparation est une colle à toute épreuve, qui soude très rapidement tous les matériaux.

Philtre d'amour [difficulté 9]

Aspect : liquide rosé

Composants : Pétales de roses rouges

Quantité : pour 1 personne

Effet : le buveur qui boit ce filtre tombe amoureux de la première personne du sexe opposé rencontrée. Les effets durent aussi longtemps que le MJ trouve ça intéressant ou rigolo...

Philtre de vérité [difficulté 8]

Aspect : liquide blanc

Composants : salsifis sautés

Quantité : pour 1 personne

Effet : le buveur ne peut répondre que la vérité aux questions posées. Les effets du philtre persistent 30 minutes.

Philtre de sommeil [difficulté 7]

Aspect : liquide duveteux

Composants : plumes d'oreiller

Quantité : pour 1 personne

Effet : le buveur s'endort paisiblement pour 10 heures.

Philtre de courage [difficulté 7]

Aspect : liquide rouge

Composants : charbon de bois

Quantité : pour 1 personne

Effet : le buveur se sent un courage inébranlable, il est fin prêt à affronter l'adversité jusqu'au prochain coucher de soleil.

Potion de balade sous-marine [difficulté 8]

Aspect : liquide rouge

Composants : corail rouge

Quantité : pour 1 personne

Effet : le buveur peut respirer sous l'eau, sans ressentir les contraintes dues aux profondeurs (pression, température). Les effets du philtre persistent environ une heure.

Baume de cicatrisation [difficulté 8]

Aspect : crème rosée

Composants : miel

Quantité : pour une blessure

Effet : ce baume guérit les petites comme les grosses plaies.

Potion de croissance végétale [difficulté 7]

Aspect : liquide vert chlorophylle

Composants : une pincée d'engrais

Quantité : pour une grosse plante ou un petit massif de fleurs

Effet : provoque la croissance immédiate jusqu'à maturité du végétal qui est arrosé par la potion.

Potion de lévitation [difficulté 7]

Aspect : liquide bleu clair

Composants : quelques pissenlits

Quantité : pour une personne

Effet : le buveur devient plus léger que l'air. Il s'envole donc mais attention, il reste sensible aux courants des vents. Les effets persistent pendant 2d6 minutes.

Potion de phosphorescence [difficulté 6]

Aspect : liquide luminescent

Composants : phosphore en poudre et colorant naturel

Quantité : pour une fiole

Effet : cette potion ne se boit pas (ce qui serait sans effet) mais elle irradie une douce lumière de la couleur du colorant choisi, pendant environ 24 heures.

Potion de diminution [difficulté 9]

Aspect : liquide mauve

Composants : un dé à coudre d'eau claire

Quantité : pour 1 personne

Effet : le buveur est réduit à une toute petite taille (une quinzaine de centimètres de haut !). Les effets persistent 3d6 minutes. Attention en traversant la rue...

Baume de résistance au feu [difficulté 8]

Aspect : crème ocre

Composants : pierre volcanique

Quantité : pour 1 personne

Effet : en appliquant ce baume sur sa peau, l'utilisateur devient résistant à la chaleur et au feu. Il peut donc saisir des braises ou sortir un plat du four sans gants. Les effets persistent 3d6 minutes.

Baume de résistance au froid [difficulté 7]

Aspect : crème bleu glacial

Composants : laine vierge

Quantité : pour 1 personne

Effet : ce baume permet de ne pas ressentir les basses températures, il doit être appliqué sur toutes les parties du corps que l'on désire protéger. Les effets persistent jusqu'au prochain coucher de soleil.

Gaz hilarant [difficulté 7]

Aspect : incolore

Composants : pétale de fleur du rire

Quantité : une zone de 12 mètres de rayon

Effet : toutes les personnes se trouvant dans la zone d'effet du gaz est prise d'un fou rire nerveux qui ne cesse qu'au bout de la durée de la préparation.

Gaz soporifique [difficulté 8]

Aspect : incolore

Composants : plumes d'oie

Quantité : une zone de 12 mètres de rayon

Effet : toutes les personnes se trouvant dans la zone d'effet du gaz doit réussir un jet de Corps, difficulté modérée, ou sombrer dans un profond sommeil pendant 1d6 heures.



Que l'aventure commence!

En route pour de formidables aventures...

P'tites Sorcières vous propose de relever un défi délicat car, en effet, être un enfant présente certains inconvénients. Le plus délicat est d'être considéré par les adultes qui vous entourent. C'est une expérience intéressante qui risque de donner du fil à retordre aux plus aguerries des joueuses.

P'tits Conseils

JOUER UNE ENFANT DANS UN MONDE D'ADULTE...

Les p'tites sorcières ont un statut bien plus particulier que les enfants «ordinaires» et cette intégration devrait leur être plus aisée. Mais à côté de cela, elles sont indépendantes et doivent travailler pour subvenir à leurs besoins. Il leur sera difficile de gagner la confiance et le respect des grandes personnes et c'est un très bon objectif d'interprétation pour un personnage que de parvenir à ce but.

DES AVENTURES À LE PORTÉE D'UN ENFANT

P'tites Sorcières se détache des autres jeux de rôle et on peut se demander quelles aventures les personnages vont être amenés à vivre; voici donc quelques thèmes intéressants à développer :

Quêtes

La magie est une réalité et les objets magiques sont bien réels. Certains d'entre-eux sont uniques ou puissants. Retrouver l'un de ces artefacts est une expérience que se doit de vivre une p'tite sorcière.

Effectuer un voyage est une quête très formatrice qui ne peut

être qu'un plus dans la formation d'une jeune apprentie. Le Pièce-Monde est un vaste endroit...

Aide

La grande majorité des sorcières occupent leur temps à aider leur communauté. Prêter main forte aux pompiers dans leur lutte contre un incendie particulièrement important, épauler la police dans une enquête délicate ou aider un artiste à accomplir le rêve de sa vie, ce thème peut donner naissance à un grand nombre de scénarios...

Magie

Les phénomènes magiques sont fréquents sur l'archipel et pas toujours expliqués : une expérience qui a mal tournée, menée par une sorcière excentrique par exemple...

Lutte

Certaines sorcières n'ont pas toujours le bon fond que leur prêtent les croyances populaires... Il n'est pas exclu qu'une pratiquante de l'Art, ambitieuse à l'âme impure, décide d'utiliser ses pouvoirs à des fins peu recommandables. Reste à nos sorcières de décider quelle méthode adopter pour arrêter cette jeune brebis égarée du droit chemin...

Éthique

Une question importante que toutes les jeunes sorcières doivent se poser lors de leur apprentissage : quel usage faire de la sorcellerie? Dans quel cas utiliser ses pouvoirs? Chaque sorcière doit se faire son opinion et ce n'est pas chose facile...



Le grand départ

Synopsis d'introduction à P'tites Sorcières

Le grand départ est le scénario idéal pour faire découvrir P'tites Sorcières à vos joueurs. Il met en scène le tout début de leur carrière mystique, alors qu'elles quittent leur maison pour partir à la découverte de la ville où elles vont exercer la Sorcellerie. Quelques conseils sont donnés tout au long de ces lignes pour vous aider à bien poser l'atmosphère magique de cet événement.

Prologue

 A Y EST, C'EST LE GRAND JOUR! Les personnages ont fêté leur treizième anniversaire récemment, il est donc temps de quitter le domicile familial pour partir en quête d'une ville où proposer leurs talents.

Le départ est orchestré par les Anciennes, titre affectueux et respectueux donné aux sorcières les plus âgées. Il a lieu par une belle nuit de pleine lune.

Le rendez-vous est donné dans une petite clairière. (à vous de décider du temps, de la température, précisez s'il y a du vent, peut-être quelques flocons si c'est la saison des neiges). Nos jeunes sorcières sont là, bien sûr, mais aussi leur famille («surtout pense à te couvrir ma fille, les nuits sont fraîches par ici, et il n'est pas rare qu'une excursion en balai volant se solde par un gros rhume»), leurs ami(e)s («alors, dans quelle ville vas-tu t'établir? Près de la plage? Il y aura des boutiques de mode?») et quelques voisins curieux et amicaux («vous n'avez pas peur de la laisser partir en pleine nuit, comme ça vers l'inconnu?»).

Les personnages font donc connaissance lors de cette petite cérémonie (il est également possible que certains d'entre-eux se connaissent déjà : même famille, amies, etc.). Laissez-leur le temps de se présenter et d'entrer dans la peau de leur personnage.

Pensez également que les familiers sont là, eux-aussi, et incitez vos joueurs à les faire intervenir en fonction de leur caractère, certains seront heureux de partir, d'autres non...

C'est au moment du départ que les mères remettront leur balai aux petites sorcières dont elles sont si fières. Après les adieux de rigueur, les personnages devraient prendre leur envol, avec plus ou moins de grâce... (jet de Balotage pour évaluer et décrire leur envolée).

Le Voyage

près un décollage plus ou moins réussi, les personnages entament un vol nocturne pour une destination qu'ils ne connaissent pas encore. Voici quelques événements pour pimenter ce vol vers l'inconnu :

– rafale : un fort coup de vent oblige nos sorcières à déployer tout leur talent de pilote pour rester en selle. Attention aux familiers les moins agiles qui pourraient chuter et se retrouver, mécontents, dans les frondaisons des nombreux bois environnants.

– rencontre : les personnages arrivent à la hauteur d'une autre sorcière, qui réside dans une ville un peu plus loin. Son complice, un chat hautain n'adressera pas la parole aux familiers des personnages,

ce qui devrait susciter quelques vives réactions. Ils peuvent profiter de cette rencontre pour rassembler quelques informations sur la région.

L'ORAGE

Les discussions entre nos nouvelles amies vont bon train quand elles sont interrompues par un violent orage. La forte pluie et le vent les obligent à se poser dans un petit bois; à peine visible sous leurs pieds. Après un atterrissage précipité (et un nouveau jet sous la compétence Balotage, difficulté 8), les personnages devraient se mettre à l'abri rapidement. L'attente est longue et peut-être accompagnée d'éternuements (jet de Corps, difficulté 6, pour ne pas être enrhumée) et des réflexions du familier au plus mauvais caractère.

Mérine

L'un des familiers (le plus gourmand) sent alors un fumet alléchant venant de l'intérieur du bois. Les personnages devraient s'y rendre (si ce n'est pas le cas, le familier affamé s'y précipite, entraînant le reste du groupe dans sa course). Les personnages découvrent alors une petite construction en bois, au milieu d'une clairière : de la fumée blanche sort de sa cheminée. Il ne fait aucun doute que le bord de son toit est un parfait abri contre les caprices du ciel.

Le locataire est une jeune femme d'une trentaine d'années, nommée Mérine. Elle a de longs cheveux roux, des tâches de rousseurs, un tout petit nez et porte des vêtements de garçon. Elle entend les personnages arriver et ne cache pas son étonnement de les voir seules en pleine forêt et en pleine nuit (laissez-les s'expliquer!).

Elle les invite sous son toit, leur propose une bonne tasse de lait chaud avec du miel, et déniche un peu de nourriture pour les animaux. Elle ne manque pas non plus de les interroger sur

les raisons de leur présence en ce lieu, car elle ne voit pas grand monde («Ah! Vous êtes des sorcières, mais pourquoi sortir de nuit, par un temps orageux?»).

Les personnages peuvent apprendre que Mérine vit seule, pour profiter du calme et pouvoir peindre en toute sérénité. Elle se rend de tant à autre en ville, en auto-stop, pour y faire ses courses. Si les personnages l'interrogent sur cette ville, elle dira qu'il n'y a aucune sorcière à sa connaissance, et que c'est un endroit très agréable à vivre (cette ville reste au choix du MJ).

Elle enjoint nos sorcières à se reposer chez elle, même si l'espace y est plutôt réduit. Au matin, il fait beau et elle les regarde partir en leur souhaitant bonne chance, et ne manque pas de les inviter à passer la voir de temps en temps, une fois qu'elles seront installées.

La cabane de Mérine: : si la construction de bois n'est pas grande, elle n'est pas pour autant dépourvue d'intérêt : c'est un véritable capharnaüm! Mérine n'est pas une maniaque du rangement. C'est une artiste, elle peint des animaux, des personnes, et des scènes de la vie sauvage. De nombreuses toiles y sont entreposées.

Quand on arrive en ville...

Nos sorcières devraient maintenant faire route pour la cité choisie, qui semble être l'endroit rêvé pour s'établir. Au bout d'une demi-heure de vol, elles aperçoivent leur cible. L'odeur de l'eau salée, le soleil, alors que tous les citadins vaquent à leurs occupations. L'endroit semble idéal! Essayez de les émerveiller en décrivant cette atmosphère nouvelle : voiture, marché, écoles, jardin d'enfant, etc.

La population les observe avec amusement, curiosité et/ou surprise. Après un rapide tour d'horizon, les personnages devraient se mettre en quête d'un logement. Deux alternatives s'offrent à eux : soit ils cherchent un logement commun (préférable), soit des logements individuels.

Voici ce qu'elles peuvent trouver :

- une mansarde dans une maison bourgeoise appartenant à une vieille femme très agréable. Habitée également par sa femme de chambre, passionnée par les histoires de sorcières. La gentillesse de la dame est telle qu'elle ne demandera aucun loyer pour la mansarde («Votre jeunesse va mettre un peu de joie dans cette vieille demeure»).

- un couple de boulangers loue une petite annexe à leur habitation, pour une somme modique. Au Sud, on peut voir l'océan, et l'odeur du pain tout chaud est un vrai délice. Rein de tel pour se mettre en appétit le matin.

- il est également possible de récupérer une vieille maison qui doit être détruite. Avec un peu de persévérance, quelques négociations et un peu de charme, il est possible d'empêcher les ouvriers de la détruire, et de convaincre le propriétaire de leur la laisser. Beaucoup de travaux sont nécessaires, mais la maison est spacieuse (si les joueurs sont nombreux, cette solution est un bon compromis).

HOME SWEET HOME

Laissez aux joueurs le temps de s'installer, de commencer à aménager l'organisation de leur(s) nouvelle(s) demeure(s). Vous pouvez faire intervenir quelques petits événements pour rendre cet emménagement plus intéressant (les joueurs se mettent peut-être en quête de meubles, ou ils ont des problèmes pour faire installer l'eau, l'électricité (ils peuvent recourir aux pouvoirs de leur sorcières pour organiser leur nouveau lieu de vie).



Premier Contact

Il est temps pour nos sorcières de se faire connaître, et surtout de montrer de quoi elles sont capables. Laissez-les trouver des idées pour faire leur promotion. Les possibilités sont nombreuses : porte à porte, affichage, radio, etc. Nos sorcières devraient passer quelques jours à désespérer de voir un quidam venir solliciter leurs talents, quand...

JEUNE COUPLE CHERCHE SORCIÈRES

Un matin, un jeune couple vient frapper au domicile d'une ou des sorcières. La femme, Nelly, est affolée : leur enfant, le petit Thibault, a disparu alors qu'il jouait dans le bac à sable du parc, non loin d'ici. La police a été prévenue, bien sûr, mais Nelly, qui a eu vent de la toute nouvelle arrivée des personnages, a tenu à demander leurs services en plus de celui des forces de l'ordre.

Elle leur décrit Thibault, ainsi que les vêtements qu'il portait aujourd'hui : un bermuda rouge, un polo assorti, des nu-pieds et un chapeau jaune. La jeune femme les supplie de faire tout ce qui est en leur pouvoir pour retrouver son enfant. Il va de soi que nos sorcières ne devraient pas hésiter à venir en aide à l'infortuné couple.

Ce qu'il s'est passé : alors qu'il jouait avec d'autres enfants et que ses parents discutaient non loin de là, le petit Thibault a aperçu un ballon de baudruche dans le ciel au-dessus du parc, et intrigué, il a décidé de le suivre, ce qui l'a conduit en dehors du parc. Il a ensuite traversé la route pour continuer sa poursuite, jusqu'à arriver sur la plage. Il y est maintenant en compagnie d'un groupe d'enfants plus âgés qui s'amuse à lâcher des ballons gonflés d'hélium, qu'ils remplissent avec une vieille bonbonne trouvée dans une décharge. Inconscient du soucis qu'il cause à ses parents, il passe un bon moment avec de nouveaux amis.

LE PARC

Assez grand, le parc est calme et ombragé. Un bassin artificiel, des pelouses très bien entretenues, des bancs publics et un espace de jeu pour les enfants. Il y a du monde toute la journée, l'endroit respire la plénitude. En fouillant ici et là, les personnages peuvent retrouver le chapeau de l'enfant dans des buissons. Avec l'aide de la divination, il est possible de voir le ballon que suivait l'enfant. Ensuite, il est aisément possible de repérer le lâcher de ballon au bord de l'océan. Laissez les joueurs s'aventurer dans des hypothèses, ils finiront par trouver un indice (une fillette a vu Thibault. Elle est très timide mais un tour de magie devrait l'amadouer).

Océan

En se rendant au bord de l'océan, les sorcières apprennent de la bande de gamins qu'un enfant correspondant à la description était bien avec eux il n'y a pas longtemps, mais qu'il n'est plus là. Ils savent où il se trouve mais n'accepteront de le révéler aux personnages qu'à une seule condition : il faut qu'ils arrivent à les battre au jeu des anneaux (les enfants, des garçons, sont moqueurs, mais pas méchants. Ils taquineront un peu nos jeunes sorcières. Il est également possible que l'un d'entre-eux tombe amoureux.).

LE JEU DES ANNEAUX

Le principe est très simple : chaque participant dispose de 5 anneaux qu'il doit lancer sur une cible composée d'un bâton planté dans le sable de la plage. Si l'anneau tombe autour du morceau de bois, le joueur marque un point. L'équipe qui marque le plus de points gagne.

En terme de jeu, le personnage effectue 5 jets de dés avec son attribut Débrouille (ou une compétence de jeu de lancer, s'il en possède une). La difficulté est de 7 mais elle peut être augmentée si le joueur est déconcentré, par exemple si les garçons se moquent et que le personnage est susceptible!

Quand les personnages ont gagné une partie (ils seront peut-être obligés de tricher en utilisant leurs pouvoirs), les garçons révèlent ce qu'ils savent : Thibault a suivi deux d'entre-eux qui sont allés boire une limonade à *la Pie Bleue*, un petit café non loin de là...

LA PIE BLEUE

Les personnages trouvent Thibault à la terrasse, en compagnie de Nicolas et Benjamin, deux garçons qui le connaissent. Les sorcières devraient s'empressez de le ramener aux parents inquiets, qui débordent de joie et les noient sous les remerciements.

Le père, Sylvain, ébéniste de son métier, proposera de leur faire une belle enseigne en bois peint pour orner le devant de leur demeure ou de leur boutique de sorcellerie. La nouvelle de leur réussite devrait rapidement faire le tour du quartier, et les affaires devraient décoller. Mais ça c'est une autre histoire...

Fin

Expérience

- pour avoir trouvé un logement : 1 point
- pour les bonnes idées pour se faire connaître : 1 point
- pour avoir gagné au jeu des anneaux : 1 point
- pour avoir retrouvé le petit Thibault : 3 points

Le Trophée du Chat Noir

«Le Trophée du Chat Noir» est l'événement annuel que ne veulent pas manquer les sorcières dans le vent : une grande course de balais volants, accompagnée d'une kermesse. Mais cette année, les organisateurs vont avoir besoin d'un petit coup de ponce magique...

Protagonistes

e scénario est une occasion en or pour lier des amitiés. Les personnages non joueurs sont très nombreux. N'hésitez pas à en faire intervenir d'autres de votre cru, les spectateurs sont innombrables!

Marion

Quinze ans, de longs cheveux bruns, nattés, un sourire timide, Marion est une sorcière d'une gentillesse infinie qui vient au Trophée pour se faire de nouvelles amies plus que pour gagner la course. Gustave, son familier, est un jeune corbeau.

Geneviève

Cette jolie rousse de 32 ans s'occupe du stand des gâteaux. Chaque année, elle cuisine avec zèle pour le Trophée. Elle trouve le temps de participer à la course, plus pour le plaisir de la balade. Que cela soit pour ses pâtisseries ou pour ses magnifiques yeux bleus, tout le monde trouve le temps de lui acheter une part de tarte.

Mamie Yop

Mamie Yop est la vieille dame qui s'occupe de la buvette. Elle porte de petites lunettes en demi-lune et un chandail gris. Toujours encline à offrir un verre de limonade aux concurrentes malchanceuses, son seul regret est de ne jamais avoir eu de fille.

Sim & Sam

Sim et Sam sont frères mais sont aussi différents que le jour et la nuit. Sam est petit, légèrement enrobé, d'un tempérament agité et stressé, alors que Sim est élancé et très calme. Ils sont toujours très bien habillés : ils portent tous les deux un costume et un chapeau, noir ou blanc ; Sam porte un noeud papillon jaune et Sim une cravate rouge. Ce sont des malfrats, mais pas méchants pour un sou. Ils ont décidé de voler les trophées de la course, car ils espèrent en obtenir une rançon.

Sim [Corps : MOY / Méninges : MOY / Cœur : BON / Débrouille : FAI / Créativité : MOY]

Sam [Corps : MOY / Méninges : FAI / Cœur : FAI / Débrouille : MOY / Créativité : BON]

L'événement de l'année

Le Trophée du Chat Noir existe depuis une vingtaine d'années, mais il n'était au début suivi que par la Communauté des sorcières. Depuis trois ans, l'événement est devenu «public» et de plus en plus de gens viennent assister à cette course amicale, pour l'ambiance et la bonne humeur qui y règne.

Cette année la fréquentation du Trophée est au plus haut et les stands qui parsèment le site sont bondés de visiteurs. Laissez le temps aux joueurs de faire le tour des stands, de rencontrer quelques personnages.

Essayer de leur faire sentir l'atmosphère de compétition : une sorcière qui prépare son balai, une autre qui n'arrive plus à le faire voler, un journaliste qui interroge une gagnante de l'année précédente, etc.

LES STANDS DE LA KERMESSE

La buvette

Elle offre de l'orangeade et de la limonade aux visiteurs assoiffés.

Les gâteaux

Préparés par les concurrentes, ainsi que par d'autres bénévoles. On en trouve de tous les types : au chocolat, à la crème, mais aussi des tartes aux fruits, etc. Le stand est tenu par Geneviève.

Le coin pique-nique

Quelques tables et bancs en bois, des nappes ainsi que des jeux pour les plus petits des visiteurs.

Le jeu de massacre

Le stand qui remporte le plus grand succès. Le principe est simple : 15 boîtes de conserve, une balle, faire tomber un maximum de boîtes en lançant la balle sur la pile (jet de tir/Adaptabilité, difficulté 5, le score + 4 donne le nombre de boîtes renversées). Des confiseries et des peluches pour les meilleurs.

La pêche à la ligne

De nombreux petits cadeaux (bonbons, jouets en bois) sont emballés dans du papier cadeau, muni d'un petit crochet et disposés dans une petite mare. Les participants se voient prêter une canne à pêche et doivent attraper l'un des paquets pour le gagner.

La tombola

Un tirage est réservé aux sorcières (premier prix : un superbe balai signé *Ernest*), l'autre aux visiteurs (premier prix : un tour de piste en balai).

La Course

Les catégories

- Poussins : - de 15 ans
- Juniors : 15 - 20 ans
- Seniors : 21 - 50 ans
- Vétérans : + 51 ans

Le règlement

La course se fait en trois manches (chacune de trois tours de circuits), des points sont attribués en fonction du classement à l'arrivée, puis sont additionnés pour le classement final. Les participantes doivent s'inscrire avec leur balai (un seul balai par participante), un dossard avec un numéro leur est remis. L'utilisation de la sorcellerie est interdite lors des courses, seul

la compétence de balotage doit intervenir. Les familiers peuvent éventuellement être sur les balais pendant la course, à leurs risques et périls.

Le Parcours

La circuit est une boucle dont voici les principales difficultés : *(en terme de jeu, il suffit d'ajouter les scores obtenus à tous les jets de pilotage, pour déterminer l'ordre d'arrivée des concurrentes. La plus haute somme détermine le vainqueur).*

– le départ : il se fait en haut d'une p'tite colline *[prendre un bon départ : diff 8 / éclat : en tête (+2 points) / échec critique : chute (-2 points)]*

– les collines : un passage facile entre les p'tites collines.

– le Lac Opale : exposé au vent, il peut être délicat à traverser *[diff 7 / échec critique : chute dans l'eau]*

– le sous-bois : passage difficile où il faut slalomer entre les troncs *[échec critique : chute due à une branche basse – 5 aux points]*

– la traversée du petit hameau des Ors : le grand virage autour de la fontaine est très serré et pose souvent problème *[diff 9 / échec : perte de 3 points supplémentaires]*

– la rivière : la passage sous le petit pont est le passage plus redouté de l'épreuve, gare à la tête ! *[diff 9 / échec critique : passage au dessus du pont et pénalité de 10 points]*

Quand les problèmes surgissent !

ui mais voilà ! Malgré le beau temps au rendez-vous et le public enthousiaste, l'événement risque de tourner court si nos sorcières ne prêtent pas main forte à l'organisation du Trophée.

En effet, à l'issue de la course des poussins, alors que les meilleurs graines de pilote montent sur le podium, c'est le drame : les prix ont disparu ! Quel embarras ! Les organisateurs, affolés, courent dans tous les sens à la recherche des récompenses.

Une annonce est faite à la foule pour l'informer que finalement tous les prix des 5 catégories seront remis à la fin de la journée, ce qui laisse un peu de temps pour les retrouver. Mais bien sûr toutes les sorcières sont préoccupées par leur préparation pour la course : vérification des balais, relecture du tracé, derniers conseils des copilotes familiers, etc.

L'idéal serait que les personnages se portent volontaires pour aider les organisateurs, mais elles risquent de manquer les manches, d'autant plus que leur catégorie est la prochaine à courir. Le mieux pour elles est de proposer leur aide aux organisateurs, de courir et de se mettre au travail tout de suite après.

Sim & Sam ont profité que les yeux de toute l'assemblée étaient fixés sur la course pour s'introduire dans la tente des organisateurs et dérober les trophées. Ils ont ensuite regagné une petite cabane non loin de là pour cacher leur butin. Ils sont cependant tombés sous le charme de la compétition et n'ont pu résister à la tentation de revenir sur les lieux de leur larcin pour assister aux autres manches de la course.

À la recherche des trophées perdus

l y a plusieurs indices qui peuvent lancer les sorcières sur une piste. Laissez les joueurs agir comme bon leur semble : concourir dans leur catégorie, jouer à la kermesse. Glissez de petits indices de temps à autres :

– pendant sa course, un des personnages aperçoit une petite cabane avec une estafette garée devant, de laquelle descendent deux hommes qu'il se rappelle avoir vu près de la tente des organisateurs.

– Sam a fait tomber sa casquette en sortant de la tente, en faisant le tour de la kermesse, les sorcières peuvent voir les deux énergumènes, l'un avec sa casquette, l'autre sans.

– les joueurs peuvent aussi décider de fouiller les environs auquel cas, ils tomberont sur la cabane. Devant est garée l'estafette. À l'intérieur, du foin, un vieil établi et quelques outils.

Sam & Sim ont caché leur butin dans le foin...

- Sam essaie de récupérer sa casquette dans la tente : si une des sorcières l'a déjà récupérée, il vient la lui demander.
- l'un des personnages peut surprendre une conservation entre les deux frères. Il est question de «butin», de «cachette», etc.

Dénouement

Les sorcières devraient mettre la main sur les récompenses. Il sera peut-être plus délicat de confondre les fautifs. Si les joueurs interrogent Sam et Sim, ils trahiront une forte nervosité, et il sera même possible de les faire révéler des informations, voire même de les faire avouer en jouant la carte des remords : «Pensez à ces pauvres filles qui se sont entraînées tout au long de l'année. Imaginez leur désarroi quand elles apprendront qu'elles n'auront pas la récompense qui leur a été promise. Ha! Je n'aimerais pas être la personne qui les prive de ce bonheur!».

Les deux frères ont un bon fond, il est aisé de les remettre sur le droit chemin, du moins pour cette fois!

Expérience

- pour avoir participé à une épreuve du Trophée : 1 point
- pour avoir remporté une manche du Trophée (non cumulé) : 1 point
- pour avoir remporté une épreuve du Trophée : 2 points
- pour avoir proposé son aide aux organisateurs spontanément : 1 point
- pour avoir retrouvé les prix : 3 points
- pour avoir démasqué Sam et Sim : 2 points

Relations

Accordez des points de relations aux sorcières qui ont pris le temps de discuter avec les personnalités présentes. Si un joueur s'est proposé d'aider Mamie Yop à servir pendant une forte affluence de clients, par exemple. Aider les organisateurs permet bien sûr de se faire bien voir, vous pouvez donc leur accorder la relation *organiseurs du Trophée du Chat Noir* à 5.

Fin



Panique au Bazar!

Sélina, la propriétaire du « Bazar Enchanté », a quelques soucis avec sa boutique : en effet, un matin, elle a trouvé tout sans dessus-dessous. Les p'tites sorcières vont enquêter sur cette étrange affaire pour découvrir un coupable que nul n'aurait soupçonné.

Note : ce scénario s'appuie sur l'Aide de Jeu « Le Bazar Enchanté » qui figure à sa suite.

Prélude

Protagonistes

Sélina

Propriétaire d'une boutique extraordinaire (cf. Aide de Jeu).

Bisou

Chat de Sélina, objet de la convoitise de la petite Albertine (cf. Aide de Jeu).

Albertine

Toute p'tite sorcière en quête d'un familier, «pour faire comme les grandes» (personnage de l'Archipel des Sourires).

Arold

Arold est un fantôme. Autrefois vieil homme heureux, il est décédé avant d'avoir achevé «Mémoires d'un îlotier», un roman sur sa vie et l'Archipel des Sourires. Il cherche actuellement un moyen de finir son œuvre. Ses recherches l'ont conduit au Bazar Enchanté...

Albertine a décidé de devenir une vraie sorcière! Pour ce faire, elle doit trouver un familier. Alors qu'elle joue à sauter dans les flaques d'une rue de la cité où sont établis les personnages, elle aperçoit un magnifique chat à la robe caramel (Bisou). Elle jette alors son dévolu sur le félin (elle ignore que les chats des sorcières sont obligatoirement noirs, et puis de toute façon : «Moi, j'aime pas le noir, c'est triste!»).

Elle suit l'animal jusqu'à ce qu'il pénètre dans le Bazar Enchanté, par la chatière prévue à cet effet. Fière et déterminée, elle attend la tombée de la nuit pour entrer dans la boutique, en empruntant également la chatière, grâce à un coup de pouce magique, à savoir un charme de diminution de la taille (rappelez-vous qu'Albertine a la faculté d'utiliser la magie de manière innée).

Une fois à l'intérieur Albertine se met à la recherche du félin qu'elle trouve en train de chasser entre les rayonnages de la bibliothèque. Bisou, grand chasseur devant l'Éternel, ne manque de remarquer cette grosse souris à l'apparence intrigante et son regard de prédateur fixe la jeune imprudente, qui, dans la panique, ne parvient pas à regagner sa taille normale.

La course poursuite et la partie de cache-cache qui s'en suit provoque un désordre sans nom dans le magasin, et se finit par la retraite de la jeune fille dans un trou de souris, sous la table d'exposition des boules de cristal. Bisou, vaincu, mais patient guette

l'ouverture toute la nuit, pendant qu'Albertine, éteinte, finit par s'endormir dans la demeure d'un rongeur non identifié.

Ajoutons à ça la présence d'Arold, le fantôme, qui fouillait tranquillement dans les ouvrages de la bibliothèque. Albertine et Bisou ne l'ont pas vu, mais lui a assisté à toute la scène.

Cambrilage ou esprit frappeur?

Sélina, découvrant le chaos dans sa boutique, commence par faire l'estimation des dégâts pour constater que la casse est minime et que rien ne semble manquer. Persuadée qu'il s'agit d'une manifestation occulte, elle prend contact avec les personnages plutôt qu'avec la police, qu'elle ne juge d'aucun recours dans de telles circonstances...

TÉMOIGNAGE

Les joueurs devraient logiquement commencer par interroger Sélina, qui leur apprend qu'elle a ressenti une présence dans sa boutique depuis quelques temps. Elle n'a aucune idée de ce que cela pourrait être. La curiosité des personnages devrait donc être titillée par cette étrange affaire. C'est également l'occasion de découvrir *le Bazar Enchanté*, si ce n'est pas déjà fait.

INVESTIGATION

Nos jeunes détectives découvrent la boutique à peu près dans l'état où Sélina l'a trouvée (elle a juste ramassé les éclats d'une boule cristal brisée afin d'éviter que quelqu'un ne se coupe).

Les personnages devraient se lancer dans une inspection minutieuse, voilà ce qu'ils peuvent trouver, moyennant des jets de perception, difficulté à la discrétion du MJ :

- des poils longs de couleur caramel. S'ils sont montrés à Sélina, elle en profitera pour leur présenter Bisou.
- aucune trace d'effraction sur la porte d'entrée du magasin.
- une barrette à cheveux minuscule, qui peut être identifiée comme telle qu'à l'aide d'une loupe (elle n'appartient pas à Sélina, mais à Albertine, bien sûr, qui l'a perdue dans sa partie de Chat-souris. La barrette a été diminuée en même tant que l'enchantresse, et comme elle, n'a pas retrouvé sa taille initiale).
- elles entendront une voix se lamenter : «Pfuuuuu! Rien sur l'écriture post-mortem...»; «C...c...co...comm...ah! Communiquer entre les mondes!»

Elles assistent également à une scène inquiétante. Un livre, sorti de son rayon, flotte dans les airs, ses pages se tournant lentement.

ANALYSE DES INDICES

S'il l'un d'eux dispose du sort approprié, les personnages peuvent discuter avec Bisou. Le chat leur avouera sa responsabilité dans le désordre de la boutique mais se justifiera rapidement en expliquant sa chasse après une souris d'une couleur encore jamais vue (rappel : Albertine est rousse et porte actuellement une robe verte!). Il leur montrera le trou qu'il a surveillé toute la nuit, il est convaincu que la «souris» n'est pas encore ressortie.

La barrette peut amener à la même conclusion, mais une divination peut donner des renseignements sur la propriétaire : petite, rousse, encore dans la boutique et/ou toute information que vous jugez nécessaire.

Il leur est également possible de demander à Sélina, de leur prêter un ouvrage contenant un sort permettant de voir l'invisible. Si elles réussissent à maîtriser le sortilège, elles pourront surprendre Arold en train de fouiller dans les livres. Il est tout d'abord surpris que nos sorcières puissent le voir, puis il leur explique la raison de sa présence en ces lieux, et leur raconte ce qu'il a vu pendant la fameuse nuit.

Le Roman inachevé

Les sorcières peuvent aider le pauvre Arold, en trouvant un sortilège lui permettant de se servir de sa vieille machine à écrire, ou tout simplement en terminant le livre (il reste un chapitre) sous sa dictée. Son travail fini, Arold leur demande d'apporter le manuscrit à un éditeur. Puis il les remercie, et s'efface lentement jusqu'à disparaître sur un clin d'œil complice et un sourire reconnaissant.

Quand l'avenir «sourit»!

Les personnages devraient finir par se résoudre à rechercher une sorcière de 8 centimètres dans les murs d'une vieille maison! Il leur faut pour cela disposer du sortilège leur permettant eux-aussi d'atteindre cette taille réduite.

Si l'un des personnages a le sort réduction dans son grimoire, parfait! Il ne reste qu'à le lancer sur l'ensemble des personnages. Si ce n'est pas le cas, Sélina leur trouve un grimoire de sa bibliothèque où il figure (considérez que les personnages apprennent le sort sans dépenser de p'tit points).

Finalement, les mini-personnages devraient se tenir devant un trou de souris sous le regard inquiet de Sélina et celui, gourmand, de Bisou... Insistez sur le vertige causé par la taille démesurée de ce qui les entoure. Faites-leur tester la difficulté à escalader un livre ouvert sur le sol, contempler leur reflet dans une boule de cristal «géante».

L'AVENTURE INTÉRIEURE... DES MURS

Les personnages pénètrent dans l'univers des souris, entre les murs du Bazar. Insistez sur les bruits de grattements pour leur

faire prendre conscience de la vie intra-muros. Laisser les joueurs déambuler pendant quelques mètres, au milieu des moutons de poussières et des miettes de pain.

Finalement, ils débouchent sur une «pièce», ou plutôt sur un nid : *des suifs* se sont installés ici. Si les personnages font du bruit ou disposent d'une source de lumière, c'est la panique! Les suifs quittent leur abri en glissant au-dessus des têtes des personnages, ce qui risque de provoquer quelques cris. Après un retour au calme, la pièce vide dévoilera une sortie...

Si les joueurs sont prudents, ils n'effraieront pas les suifs, lesquels cachent par leur présence la sortie de la pièce. Pas d'autre chemin en vue, il va falloir trouver une solution pour fouiller la pièce.

L'autre du rat

Finalement, le passage se termine en un gigantesque cul-de-sac. Immédiatement, ils entendent Albertine les interpeller. Elle est sur un petit rebord, à quelques centimètres en hauteur, contre le mur du fond. Mais les personnages n'ont pas le temps de s'étonner car dans leur dos surgit un énorme rat gris! Ils sont hypnotisés par la lueur malsaine qui brille dans ses yeux! Il va falloir trouver une solution et vite! Sinon, nos sorcières risquent de servir de quatre heures à l'affreux rongeur.

Au pire, ils peuvent se réfugier sur le rebord avec Albertine pour souffler et réfléchir. Il s'agit de d'apporter une solution à cet épineux et moustachu problème. Voici quelques exemples de plans envisageables : endormir l'animal, se rendre invisible, lui trouver de quoi se nourrir, passer à travers les murs (!)...

Dans tous les cas, c'est une Albertine en larmes qui les remercie et leur explique sa mésaventure. Peut-être que nos sorcières l'aiderons à trouver un familial, Sélina les incitera peut-être à s'occuper de la jeune apprentie, ce serait, selon elle, une expérience enrichissante pour tous!

De toute façon, la vendeuse du Bazar est leur débitrice et les personnages gagnent la relation Sélima au niveau 7 et Albertine au niveau 5.

Fin

Expérience

- pour avoir aidé Alrold à finir son Livre : 3 points
- pour avoir retrouvé Albertine : 4 points
- pour avoir trouvé une solution originale pour se débarrasser du rat : 2 points
- pour avoir trouvé une solution originale pour passer les suifs : 1 point



Le Bazar Enchanté

Un lieu insolite et une Aide de Jeu pour P'tites Sorcières

Amélie poussa doucement la porte de la boutique. Un tintement de clochette salua son entrée au «Bazar Enchanté». La luminosité était très faible. Seul le soleil osait timidement filtrer à travers la vitrine.

La jeune fille toussota : il régnait dans l'échoppe une atmosphère pesante et odorante, chargée de poussière. Sans rien dire, elle s'avança vers les nombreux rayons de la bibliothèque. Après une longue hésitation, elle choisit un ouvrage et l'ouvrit. À l'intérieur, les nombreuses lignes manuscrites exposaient une théorie sur les effets de la pleine lune. Amélie reposa le livre et porta son regard sur la collection de chapeaux qui était exposée sur un modeste présentoir en bois.

Elle essayait plusieurs modèles, du plus sobre au plus extravagant, tout en se mirant dans la grande glace de la boutique, quand elle aperçut le reflet d'un chat à côté du sien. Elle se retourna pour observer l'animal aux poils roux qui penchait la tête sur le côté d'un air interrogateur. Elle s'approcha du félin pour le caresser, mais ce dernier esquiva sa main pour sauter sur la table et disparaître derrière un amoncellement de petits pots en terre cuite.

Amélie commença alors à parcourir des yeux les récipients. Son regard courait d'étiquette en étiquette quand une voix féminine la fit sursauter :

– «Bienvenue au Bazar Enchanté! Cherchez-vous quelque chose en particulier?»

Le Bazar Enchanté est une boutique étrange et magique que le MJ peut placer à son gré dans la ville où résident les sorcières ou bien dans une cité qu'elles sont amenées à visiter. Il est conseillé de placer le Bazar dans une petite rue, peu fréquentée, pour renforcer l'aura de mystère qui l'entoure. Les p'tites sorcières peuvent être amenées à le découvrir par hasard,

pour les besoins d'un scénario ou en entendant parler dans leur entourage.

LA FAÇADE

Le Bazar semble avoir une très longue existence derrière lui. Sa façade est en bois, autrefois peint et verni, mais aujourd'hui marqué par le temps. Toutefois, cette apparence vieillotte rend la boutique accueillante et c'est pour cette raison que la propriétaire a décidé de la laisser telle qu'elle.

L'enseigne du Bazar est quelque peu surprenante. En effet la couleur des lettres varie avec le temps, comme un baromètre. Ainsi les lettres sont jaune soleil quand le temps est au beau fixe, mais elles virent au gris pour annoncer un ciel nuageux. Cette étonnante propriété est due à un charme lancé par une cliente régulière en gage d'amitié et de reconnaissance.

LA VITRINE

La vitrine du Bazar est un véritable régal pour les yeux des curieux et des enfants du quartier. Une foule d'objets hétéroclites est disposée, et leur arrangement est une véritable réussite artistique. On y trouve, entre autre, un balai volant laqué en noir, un superbe chapeau (de sorcière, bien sûr) du siècle précédent, une boule de cristal, de vieilles reliures, mais également toutes sortes de fleurs et d'herbes séchées.

L'INTÉRIEUR

Le petit intérieur est un véritable capharnaüm. Une odeur de vieux livres, mélangée à celle des plantes aromatiques y règne constamment. La poussière y est chez elle, et plus d'un client fut pris d'une crise d'éternuements alors qu'il tentait d'attraper une vieille sculpture se trouvant sur la plus haute des étagères.

BIBLIOTHÈQUE

Dans les rayons poussiéreux de la bibliothèque, on trouve de très vieux livres comme des albums photos (notamment l'almanach du Trophée du Chat Noir de 1957, qui a vu la brillante victoire de Mamie Irma dans la finale des plus de 60 ans!), des recettes de cuisine, des contes et des romans sur les sorcières.

Dans les ouvrages récents, on trouve des encyclopédies sur les fleurs, les animaux et bien sûr «Le Grand Livre de la Sorcellerie».

VÊTEMENTS

Un coin est réservé aux habits : chapeaux, robes, chaussures et autres rubans. Sélina est une bonne couturière, elle confectionne la plupart des vêtements elle-même et sera toujours ravie de faire un ourlet ou une retouche.

BALAIS

Un grand choix de balais volants est à disposition. Il y en a de toutes les tailles et de toutes les formes. Il est possible de trouver des occasions et les spécimens sont étiquetés avec leur caractère et performance (exemple : rapide mais glissant par temps de pluie, capricieux, délicat à démarrer).

ACCESSOIRES

On peut trouver *au Bazar* tout le matériel nécessaire à la pratique de l'alchimie : bouteilles en verre, foyers, tubes, pincettes, etc. Inutile de dire que tout ceci est très fragile...

COMPOSANTS

Sur une grande table est disposée une grande quantité de composants divers : plumes d'oiseaux rares, plantes aromatiques, pétales de fleurs séchées, pattes d'araignées, ailes d'insectes, langues de crapaud, etc.

Les composants qui ne sont pas en stock peuvent être obtenus sur commande.

Les figures du Bazar

SÉLINA

La propriétaire du Bazar une femme d'une trentaine d'années au regard charismatique et au sourire chaleureux. Son père a ouvert *le Bazar Enchanté* au siècle dernier et elle y travaille depuis sa plus tendre enfance.

Son père étant aujourd'hui décédé, elle s'occupe seule de la boutique. Elle ouvre très tôt le matin, entretient de bonnes relations avec son voisinage et adore regarder la télévision (elle est persuadée que les télévisions sont des objets enchantés par des sorcières!).

BISOU

Bisou est le nom qu'a donné Sélina à son animal de compagnie, un magnifique chat aux poils mi-longs, à la robe caramel, très câlin. Sa gourmandise l'a rendu célèbre dans tout le quartier.

Synopsis

Cambriolage!

Deux individus ont pénétré par effraction dans *le Bazar* profitant du couvert de la nuit. Ils ont dérobé plusieurs boules de cristal, persuadés que les objets leur permettront de deviner les résultats de la loterie et des courses de l'hippodrome. Ils risquent d'être déçus...

Citrouilles en Péril

Plus qu'une semaine avant la fête des sorcières. Les clientes affluent à la caisse du Bazar et malheureusement Sélina va manquer de composants et de citrouilles. Peut-être que nos p'tites sorcières la sortiront de ce mauvais pas, elle leur a même préparé une liste de ce qui lui manque. Les courses commencent...

Le charme perdu

En rangeant son échoppe, Sélina a mis la main sur un très vieux grimoire. Dans celui-ci, un grand rituel est détaillé, malheureusement les pages expliquant ses effets ont été arrachées. Mais quelle sorcière peut résister à la curiosité de découvrir une nouvelle facette de son Art ?

Disparition mystérieuse

Le Bazar Enchanté est fermé et Sélina ne répond pas. A-t-elle été enlevée ou est-elle simplement en vacances ? Son chat, qui rôde toujours dans le quartier, sera peut-être un premier élément pour l'enquête des p'tites sorcières...

Et maintenant,
à vous de jouer!



Notes personnelles

