

En face à Face

Dernier volet de la campagne sur la découverte de l'art de la baguette magique, ce scénario emmène nos héroïnes vers de nouvelles aventures. Après avoir déambulé à travers tout le Pièce-Monde, nos Sorcières sont en effet projetées sur Face pour retrouver le mystérieux voleur qu'elles poursuivent sans relâche depuis quelque temps. C'est un nouvel univers qui s'ouvre désormais à elles.

Précédemment

Le Meneur de jeu trouvera ci-dessous le résumé des 2 volets précédents (*Tel un chef d'orchestre et Les aventurières du Pièce-Monde*).

Un mystérieux mage de Face a volé des objets précieux sur Face (entre autres à l'*Observatoire des Arts magiques*). Par ailleurs, il est déjà venu sur Pile cambrioler un ouvrage issu de la bibliothèque privée du Conseil sur la pratique de la baguette magique. Les personnages ont rencontré Akhéna lancée à la poursuite du mage, en ont découvert davantage sur les baguettes magiques et en ont appris un peu plus sur l'histoire d'Amélia. Nos joueurs venaient, à la fin de l'épisode précédent, de se faire chiper – encore ! – un ouvrage sur les baguettes magiques et avaient décidé de sauter sur Face via un portail magique.

Synopsis

Arrivées sur Face à la poursuite du mystérieux mage, les Sorcières vont découvrir ce monde étrange. Accompagnées d'Akhéna, elles vont mettre à jour les buts du voleur et y mettre fin. Elles poursuivront ainsi leur apprentissage de l'art complexe et mystérieux régissant l'utilisation des baguettes magiques.

Introduction

Les Sorcières et Akhéna ont été projetées sur Face. L'expérience doit être déroutante pour elles. Rien n'est vraiment pareil ici. Tout y est plus étrange, plus sinistre. L'environnement est orangé, l'air est vif et piquant. Le vent ne cesse de souffler. Au mieux une petite bruine, au pire une véritable averse, ne cesse de tomber. Partout où se portent leurs regards, tout est lugubre et oppressant comme les montagnes qui dessinent au loin une ligne d'horizon incisive et carnassière. Effroyable, donc. Les forêts sont denses et touffues, leur feuillage d'un vert sombre dessinent d'inquiétantes arabesques.

Elles ont atterri à la lisière d'une forêt non loin d'un rivage tourmenté par les flots furieux, chargés d'écume. Bien entendu, il n'y a aucune trace de leur voleur. Il a dû s'éclipser avant leur arrivée.

Arrivées sur Face

Il s'agit de l'archipel central dénommé l'archipel des Soupirs. Tout le monde est emmitoufflé dans d'épaisses vestes et parkas. On rencontre ici de jeunes garçons qui pratiquent la magie. On les appelle des mages. Ils se servent également d'une baguette comme Akhéna. Les rivages sont bordés de centrales marémotrices qui fournissent l'énergie nécessaire à l'archipel. De

même, sur les collines, se trouvent quelques éoliennes qui tourment à plein régime. On a su, ici, maîtriser les éléments déchaînés pour en tirer le meilleur.

Pratique de la Sorcellerie quelque peu chaotique

La pratique de la sorcellerie ici bas a des effets pour le moins étonnants. Le meneur ne manquera pas d'en faire vivre les conséquences à ses Sorcières au fur et à mesure de leur expérimentation et usage. Les catastrophes en Enchantement s'étendent aux résultats 2 et 3, alors que dans le même temps l'action d'éclat s'étend aux résultats 11 et 12. Ceci pourrait mettre en confiance les Sorcières et leur faire payer durement un jet catastrophique à l'avenir. En matière de catastrophes et d'actions d'éclat, les effets sont déterminés par le meneur de jeu, inattendus ou inverses. La divination est plus éprouvante et nébuleuse que jamais ; chaque Sorcière passe à un niveau de qualité inférieur. Finalement, pour le *Balottage*, étant données les conditions atmosphériques et météorologiques exécrables, il y a toujours un malus de +2 à +3.

Le meneur de jeu doit leur laisser quelque peu découvrir, voire expérimenter, les changements et les nouveautés de Face avant de poursuivre l'aventure. Voici quelques pistes et possibilités.

- ▀ Le ciel est sombre et intimidant. On n'y voit beaucoup moins bien ; les Sorcières doivent s'habituer à cette pénombre ambiante. Les rues sont plus sombres. On peut être surpris par une ombre, par une silhouette grise entraperçue au détour d'un bâtiment, du coin d'une rue. Les réverbères dans les rues sont souvent allumés, donnant des zones éclairées ou obscures. Filer quelqu'un peut vite devenir très difficile alors qu'il est facile de tomber dans une embuscade ou d'être surpris !
- ▀ Le périple en pleine nature est plus angoissant. La terre est plus noire et plus grasse, telle un humus ou de la tourbe. Les feuilles des arbres sont plus foncées. L'ambiance y est sinistre et inquiétante. On y croise et entend plus d'animaux nocturnes. Des prédateurs possibles pour les Familiers des Sorcières ! Il leur faudra peut-être sauver l'un d'entre eux des griffes d'un rapace.
- ▀ Le vent froid et plus fort est partout. Il vous transit jusqu'au os. Il vous terrifie à l'intérieur en faisant siffler les branches et feuillages, craquer les toitures, trembler le moindre volet. De quoi terrifier les cœurs les plus endurcis ! Les Sorcières peuvent s'imaginer qu'on pénètre leur habitation alors que ce n'est que leur imagination qui s'emballe.
- ▀ La Magie pratiquée par les mages sert à vaincre et dompter le chaos de Face. Les Sorcières peuvent admirer l'usage de sortilèges ou invocations. Pour éclairer un endroit, pour réchauffer un autre, pour protéger du vent un dernier, etc. Elles peuvent aussi être témoins de métamorphoses de mages pour atteindre plus facilement un endroit ou exécuter une tâche pour la population civile. Un hibou pour se nicher en hauteur et tenir le guet par exemple.

Conduites à l'Observatoire des Arts magiques

Akhéna précise aux Sorcières qu'avant de se lancer à la poursuite de ce voleur de manuscrits, il leur faut d'abord être présentées à l'Observatoire des Arts magiques de Face. De plus, elle doit également y faire son rapport de mission.

Au cœur de la forêt s'élève l'*Observatoire des Arts magiques*. C'est un haut bâtiment garni de nombreuses fenêtres. Il est flanqué, près de la porte d'entrée, d'une immense tour. Une autre tour, plus petite, art de sa toiture, à l'avant. La toiture est scindée en deux en son centre. On y trouve une sorte de dôme vitré composé d'une multitude de vitraux transparents.

Dans la pièce de réception, Akhéna s'entretient d'abord seule à seule avec les hauts dignitaires. Elle parle rapidement des Sorcières et indique son souhait de former la plus douée d'entre elles à l'art de la baguette magique. Il faut, avant tout apprentissage, obtenir l'aval des hauts pontes de l'Observatoire. Une Sorcière curieuse peut tenter d'écouter discrètement ce qui se dit. Il lui faut réussir un **jet difficile (9) de Débrouille**.

Si l'une des Sorcières exerce la *Calligraphie cabalistique* (apprise avec Kasumi, sorcière et préceptrice itinérante de l'archipel des Bambous), les hauts dignitaires seront très curieux et avides d'explications et de démonstrations. Ils s'adresseront poliment à cette sorcière douée en *Calligraphie cabalistique*. Libre à la Sorcière d'y répondre et de démontrer son talent. Attention, les effets particuliers de l'usage des Enchantements s'appliquent également ici.

Akhéna expose ensuite sa mission et narre rapidement les dernières péripéties. Les hauts dignitaires ne manquent pas d'interroger les Sorcières sur certaines parties ou détails pour compléter leurs informations et améliorer leur compréhension. Ils leur demandent de retrouver et de ramener cet odieux personnage, car ils aimeraient l'interroger et le juger pour pratique illicite et abusive de la magie.

Les motivations d'un mage cambrioleur

Ce mage misogyne a un jour frémi à l'idée que les Sorcières de Pile puissent découvrir et s'intéresser à l'art de la baguette magique. On a bien vu le résultat quand elle est maniée par une femme. La légende d'Amélia en est pour lui une preuve vivante. Il jalouse profondément Akhéna, qui en tant que femme a su accéder au titre de responsable de la bibliothèque de l'*Observatoire des Arts magiques*. Depuis lors, il n'a de cesse de lui mettre des bâtons dans les roues. Il a perpétré ce vol (d'un artefact) pour la mettre dans l'embarras et que sa responsabilité et ses compétences soient remises en question. Après avoir effectué des recherches, il a ensuite décidé de dérober sur Pile les derniers exemplaires des ouvrages traitant de la baguette magique.

Le comble, et il ne l'avait pas imaginé, est que sa tentative effrénée a provoqué l'effet inverse de celui escompté. En effet, tout cela a attiré l'attention de nos Sorcières sur cet ouvrage. Akhéna a été envoyée sur place et s'est liée d'amitié avec ce groupe de Sorcières curieuses et intrépides.

Un coupable, un motif

À ce stade, il est difficile pour les Sorcières de déduire les motivations du cambrioleur. Il faut partir de ce qui est certain et vérifié. Ce voleur s'intéresse tout particulièrement aux ouvrages sur les baguettes magiques. Il a la capacité et la puissance nécessaires pour créer un passage vers Face ou alors il est aidé par un puissant artefact ! À ce propos, Akhéna peut renseigner les Sorcières sur l'objet qui a été dérobé au sein de la bibliothèque de l'*Observatoire des Arts magiques*. Il s'agit de l'une des Pièces Monde qui permet d'atterrir sur une face ou l'autre. Un **jet difficile (9) de Méninges** permet de se rendre compte que, le malandrin étant doué pour les tours de passe-passe, il lui est aisé de favoriser le destin. De plus, il est retourné sur Face, c'est donc bien de là qu'il vient. C'est un homme : la silhouette entraperçue ne trompe pas.

Il est très étonnant pour quelqu'un de Face de s'emparer d'ouvrages sur les baguettes magiques, car cet art est pratiqué et enseigné couramment ici. Par contre, sur Pile, il est mis à l'index depuis des lustres et a même été oublié par la plupart des sorcières. Il est de ce fait

complètement inconnu et inusité. Mais les Anciennes de Pile n'ont jamais fait mine de s'inquiéter outre mesure. D'ailleurs, les ouvrages n'ont pas été détruits, ils y sont encore conservés.

Rassemblant ces informations, elles peuvent dresser le profil suivant : un mage de haut niveau, de Face, voulant à tout prix que l'usage de la baguette magique ne soit pas découvert sur Pile. Quelqu'un de fidèle aux traditions machistes de Face ? Ou de rancunier de la véritable inquisition menée par les Anciennes du temps d'Amélia ?

Fausses pistes

Le meneur de jeu peut jeter quelque peu le trouble parmi les joueurs.

- Des **apprentis sorciers** décident de se jouer des Sorcières par plaisanterie. Ils s'amuse à les filer, les inquiéter. Faire porter leur attention sur leur manœuvre. Ils peuvent glisser ça et là, des indices d'une piste... Faire semblant qu'un homme s'enfuit à leur arrivée pour qu'elles le poursuivent, tenter de leur dérober leurs balais, enlever le Familier contre rançon ou menaces (arrêter les recherches par exemple). Les Sorcières se fourvoieraient alors dans une fausse piste remontant les traces de ces ravisseurs.
- Un « corbeau » dénonce un autre mage comme étant le coupable tout désigné. Aux Sorcières de faire le bon choix. On évoque **Mistral**, un mage météorologue. Il officie à la centrale éolienne de l'île. Sur place, on se rend vite compte que le bonhomme est bel est bien perdu dans ses prédictions et prévisions. Il est tout à fait en dehors de la réalité, qui plus est en ce qui concerne un ouvrage magique. Il n'a de cesse de vérifier ses instruments et de se tenir perché sur son observatoire. Une Sorcière formée en Divination pourrait l'aider à prévoir la météo, pas bien dur. Ceci l'apaiserait quelque peu et il serait alors aisé d'avoir une conversation avec lui.
- **Hugues** aussi est un collectionneur d'ouvrages rares. Il est bien connu comme tel. Son nom est rapidement lancé et se répercute sur toutes les lèvres. Il possède une incroyable bibliothèque où presque personne ne s'y retrouve. Au cœur de son dédale, le premier défi sera d'arriver à mettre la main dessus. Prendre de la hauteur, en déambulant sur les hauteurs des étagères est une bonne solution. Son goût pour l'ordre absolu (malgré quelques manies et petits escamotages bénins), l'innocentera à coup sûr lors d'une enquête un peu approfondie. Il ne peut, en effet, s'empêcher de correctement ranger tous ses ouvrages dans ses bibliothèques, même s'il nierait cela. L'ouvrage ne se trouvant pas dans ses rayonnages, il ne peut être le coupable. Se renseigner à son sujet auprès de personnes ayant eu à faire à lui permettra d'apprendre cette particularité. Les Sorcières peuvent en faire bon usage pour le disculper.

Confondre le malfaiteur

Aidées d'Akhéna et de sortilèges de divination, nos Sorcières peuvent progresser et in fine concentrer leur enquête sur le présumé coupable : Darius, un mage de haut vol, misogyne et fervent défenseur de la sorcellerie pratiquée par des mages compétents et érudits.

Le prendre en filature

Rien de bien extraordinaire, il s'agira surtout de faire preuve de la plus grande discrétion et surtout il faudra se décider à pénétrer chez lui pour en savoir plus.

Fouiller sa demeure

Scénario P'tites sorcières - Pitche

Jeux d'Ombres n° 9 – Janvier 2011

Il leur faut déjouer quelques enchantements qui servent de sonnettes d'alarme, pour découvrir dans son secrétaire, les ouvrages dérobés. La Pièce Monde est déposée dans le hall d'entrée non loin de son trousseau de clefs. Un **jet Moyen (7) de Débrouille** permet de rassembler les preuves. Il ne s'attendait pas à ce qu'on rentre et fouille chez lui.

Lui faire avouer

Inutile, il se mure dans le mutisme le plus complet, sauf pour hurler au scandale et à l'agression, ce qui ne manque pas d'alerter bon nombre de ses apprentis et élèves qui accourent bien vite pour lui porter secours. La situation est tendue et électrique. Le duel magique n'est pas loin !

Évasion

Au choix du meneur de jeu, le voleur s'échappe lors ou après son arrestation.

A son arrestation. Il peut faire usage d'un sortilège pour disparaître dans un panache de fumée. Mais il n'est pas très loin. Il suffit d'être attentif, car c'est un tour de passe-passe. De la simple prestidigitation. De même, il peut jouer un tour en se libérant de ses menottes ou de liens. Un **jet Difficile (9) de Méninge** permet de démasquer la supercherie.

Après son arrestation. Pendant son transfert vers les hauts dignitaires pour y être jugé, il peut faire usage de magie (invocation ou métamorphose) si nos Sorcières n'ont pas pensé à la bâillonner pour créer une diversion ou pour s'enfuir. Il peut s'envoler en oiseau de nuit, se faufiler comme une vipère, en dehors de ses liens, invoquer une nuée d'insectes pour semer le trouble et s'enfuir à toutes jambes. Aux Sorcières de le rattraper en balai, se lançant à sa poursuite par monts et par vaux au cœur de la forêt sombre, sous une pluie battante et des vents violents. Le final se déroule alors sur une falaise. Piégé, acculé au bord du gouffre, il pourrait se risquer à sauter, voire basculer lors de l'affrontement.

Dénouement

Les Sorcières ont confondu le voleur et récupéré les précieux ouvrages, qui retrouvent leurs vénérables étagères. Les hauts dignitaires de l'*Observatoire des Arts magiques* les remercient chaleureusement et les récompensent pour ce service rendu au peuple de Face. L'une des Sorcières a l'insigne privilège de pouvoir apprendre l'art de la baguette magique. Par une puissante magie, on pourra les renvoyer de l'autre côté du Pièce-Monde, sur l'archipel des Sourires. Akhéna retrouve sa place de bibliothécaire, même si elle a apprécié cette aventure mouvementée. Tout cela lui a rappelé sa jeunesse. Elle devient la préceptrice de l'une des Sorcières.

Conclusion

Une des Sorcières du groupe est choisie par Akhéna afin d'être initiée à l'apprentissage et à la pratique de la science de la baguette magique. La quête physique et spirituelle d'apprentissage et de fabrication de sa propre baguette magique est laissée aux bons soins du meneur de jeu.