

LE SENTIER DES SORCIÈRES

KIT D'INITIATION POUR SORCIÈRES & SORTILÈGES

UN JEU DE RÔLE DE PIERRE SALIBA



Éditions
Stellamaris

J'aimerais remercier la famille élargie avec qui nous marchons sur les mêmes sentiers,
qu'ils soient ensoleillés ou boueux.



1, rue Louis Veuillot, 29200 BREST
www.editionsstellamaris.com

ISBN 978-2-36868-550-1
Dépôt légal 1^{er} trimestre 2019

Pierre Saliba
www.drnemrod.ch

Marion Saliba
www.marionsaliba.com

*L'illustration de couverture est libre de droits,
les illustrations intérieures sont de Marion Saliba*

Le Code de la Propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle des illustrations, faite par quelque procédé que ce soit, est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L 335-2 et suivants du Code de la Propriété Intellectuelle.

LE SENTIER DES SORCIÈRES

KIT D'INITIATION POUR SORCIÈRES & SORTILÈGES

UN JEU DE RÔLE DE PIERRE SALIBA



QU'EST-CE QUE SORCIÈRES & SORTILÈGES ? QU'EST-CE QUE CE KIT ?

SORCIÈRES & SORTILÈGES est un jeu de rôle qui s'adresse aux enfants (de 6 à 12 ans), mais aussi aux plus grands (de 13 à 133 ans). On y joue des sorciers et des sorcières réunissant des ingrédients magiques pour pouvoir lancer des maléfices dans des aventures pleines de magie et de rires.

Les sorciers et sorcières sont d'habitude de vieilles personnes à l'allure décrépite mais leur esprit est resté vif et leur langue toujours prompte à libérer de dangereux maléfices. Avec cet ouvrage, vos joueurs et joueuses vont au contraire interpréter de jeunes apprentis sorciers et sorcières.

Ce kit contient un unique scénario, une épreuve initiatique pour apprentis sorciers et sorcières, intégrant les règles pour le jouer. Il est complété par des feuilles de personnages présentées à la fin du kit, en téléchargement libre sur le site des Éditions Stellamaris ou fournies avec ce livret au format papier.

COMMENT UTILISER CE KIT D'INITIATION À SORCIÈRES & SORTILÈGES ?

Rien de plus simple ! Pour jouer à **SORCIÈRES & SORTILÈGES** réunissez entre 2 et 5 joueurs et joueuses. Aucune préparation n'est requise, mais nous vous conseillons de vous munir de jetons de quatre couleurs différentes pour symboliser les ingrédients.

Enfin, commencez à lire. L'histoire, ainsi que les règles de base se dévoileront à vous au fur et à mesure de la lecture.

QUE CONTIENT LE JEU, SORCIÈRES & SORTILÈGES EN PLUS DE CE KIT D'INITIATION ?

Plus de personnages, plus de règles, plus d'ingrédients, plus d'illustrations, plus de scénarios, plus de sorcières, plus de sortilèges !

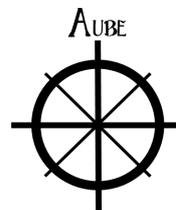
SCÈNE 1 - QUELLE BELLE JOURNÉE !

*« Robin avec Petit Jean au bois se promènent
Ils s'en vont le cœur content et devisent gaiement
Des souvenirs du passé, heureux ils se souviennent
Oh Dilali Oh Dilali, quel beau jour vraiment...
Pourquoi redouter l'eau calme et bleue de la rivière
Qui paraît tant se complaire à leurs jeux ?
Qui peut se douter que l'ombre douce et familière
Cache un gros shérif aux desseins belliqueux ?
Robin avec Petit Jean filent à toutes jambes
Écartant tout en courant les branches et les haies
Puis au tournant d'une allée
Disparaissent par enchantement
Oh Dilali Oh Dilali
Quel beau jour vraiment... »*

*♪ Quel beau jour vraiment – Robin des Bois de Walt Disney
(interprétée par Pierre Vassiliu et écrite par Roger Miller) — 1973 ♪*

Il était une fois, dans un pays pas si lointain, une vieille dame qui habitait dans la forêt. Ce n'était pas n'importe quelle vieille dame. C'était une sorcière. Oh, je vois bien ce que vous imaginez. Rassurez-vous, ce n'était pas une sorcière qui kidnappe des enfants pour les faire cuire dans une marmite. Elle ne transformait pas non plus les gens qui lui

déplaisaient en crapauds. Non. Ékaterina, puisque c'était son nom, aimait profondément les choses et les gens. Elle venait en aide aux nécessiteux et leur prodiguait soins et conseils tout en distribuant nourriture et boissons de sa fabrication. Au village on l'appelait « la reine ». La source de son pouvoir résidait dans l'art du mélange des



Conseils de jeu

Bonjour cher lecteur ! Soyez le bienvenu dans la partie « conseils de jeu » de cette histoire ! tout au long de ce livret, ces conseils seront dispatchés dans de semblables encadrés. Vous trouverez tous les outils nécessaires à l'animation de ce scénario, les règles du jeu ainsi que des conseils pour que tout se passe bien.

Un peu comme le script d'un film, nous aborderons ici de manière frontale les éléments constituant l'histoire, aussi il est important que vous teniez vos joueurs à l'écart de ces informations afin de leur réserver toutes les surprises que ce scénario est prêt à offrir.



ingrédients. Elle les jetait dans sa marmite avec des proportions connues d'elle seule et obtenait des effets magiques étonnants. Des quatre coins du pays, on se pressait pour venir goûter ses confitures au goût d'arc-en-ciel, ses tartes à la crème de nuage et bien sur son miel dont la saveur plongeait quiconque le goûtait dans la douce torpeur d'un après-midi d'été. Ékaterina prenait régulièrement sous son aile de jeunes en-

fants, filles ou garçons, pour les instruire des choses du monde et leur inculquer les rudiments des arts magiques. Ça n'était évidemment pas du goût de tout le monde. Et il arrivait parfois que des adultes un peu plus étroits d'esprit que d'autres viennent lui chercher des noises. C'est justement une de ces histoires que nous allons raconter maintenant.

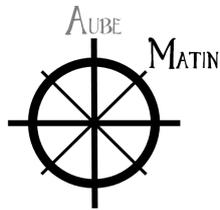
Pour commencer, vous devez lire ou raconter l'introduction de cette scène puis faire comprendre à vos joueurs que c'est eux qui, le temps d'une partie, vont raconter l'histoire de ces apprentis sorciers et sorcières sous la tutelle d'Ékaterina. Emparez-vous des feuilles de personnages et distribuez-les à vos joueurs.

Comme ils peuvent le constater, cette feuille est constituée d'une grille que l'on nommera à partir de maintenant le CHAUDRON. Ce kit ne fournit qu'un seul type de personnage : l'apprenti ; le jeu complet, SORCIÈRES & SORTILÈGES, comprend de nombreux archétypes de sorciers et sorcières expérimentés prêts à jouer.

L'aube pointait à peine sur la forêt de Petosse. Le soleil venait de se lever et la cabane d'Ékaterina fourmillait déjà d'activité. La vieille sorcière avait préparé un petit déjeuner digne d'un roi. Sur la table en bois massif se pressaient des brocs, des pots et des plats regorgeants de mille viennoiseries. Lorsque tout fut enfin installé, Ékaterina se tourna vers ses invités et leur demanda avec un grand sourire :

- Vous aimez le miel ?

SCÈNE 2 - LEÇON DE BOTANIQUE



La matinée est déjà bien avancée lorsque la vieille Ékaterina commence à ranger la table. Elle propose ensuite à nos apprentis sorciers et sorcières de sortir de sa maison pour se rendre au potager. Là, elle leur apprendra les bases de la magie. Ledit potager déborde de vie. Autour de la maisonnette poussent des légumes, des fruits, des fleurs. Le calme de la forêt avoisinante est couvert par le vrombissement d'abeilles faisant des allez retour entre le jardin et leurs ruches en bois. Ça et là, on peut voir des lapins, des souris et de chevreux errant librement dans les allées. Au fond du potager, un compost odorant libère une épaisse brume et bruisse sous le mouvement des insectes et des vers qui le peuplent. Ékaterina ne tarde pas à rejoindre les personnages joueurs et commence sans plus attendre sa première leçon de magie.

- La MAGIE, c'est avant tout savoir se servir de ce que l'on a sous la main. Un vrai sorcier est capable de se contenter de pas grand-chose. Il peut déplacer des montagnes avec de la poussière. Ce potager ne contient que des choses simples, mais c'est déjà une richesse incroyable



Maintenant que vos joueurs sont en possession de leur chaudron et qu'ils l'ont placé devant eux, il est temps qu'ils présentent leur personnage en quelques mots. Pour avoir plus d'informations, vous pouvez leur poser les questions suivantes : est-ce un apprenti sorcier ou une apprentie sorcière ? Quel est son nom ? Aime-t-il le miel ? Quel type de sorcier ou de sorcière voudrait-il devenir lorsqu'il sera plus grand ? C'est à vos joueurs d'improviser et d'inventer des réponses à toutes ces questions. S'ils manquent d'idées, voici quelques noms qui pourraient les inspirer : Maxime le mauvais garçon, Vassilissa la sage, Clothaire le premier de la classe, Arcadie la terrible. Vous pouvez ensuite vous attarder sur la cabane d'Ékaterina, prolonger cette scène d'introduction autant que désiré. Lorsque vous aurez l'impression qu'elle ne pourra plus rien vous apporter, passez à la scène suivante.



pour qui sait regarder. Laissez-moi vous montrer ce que nous avons là... Ekaterina s'enfonce alors dans la jungle des plants de tomates et invite les personnages

joueurs à la suivre. Demandez à chaque joueur d'improviser un ou plusieurs ingrédients issus du potager d'Ekaterina avant de passer à la scène suivante.

La magie est partout, elle se glisse dans les choses dès qu'elle en a l'occasion. Les ingrédients sont des objets chargés de magie qui se récoltent un peu partout dans l'environnement des sorcières. Les joueurs placeront les ingrédients sur la grille du chaudron pour lancer des sorts. Vous pouvez représenter ces composants de différentes manières selon votre environnement de jeu : petits cailloux, pions mais aussi bonbons ou même des dés. Veillez tout de même à ce que les quatre familles d'ingrédients soient distinctes.

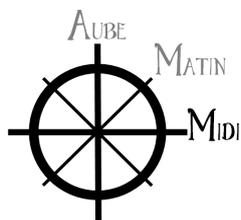
- Les **ÉTHÈRES** sont de couleur bleue. Ils représentent les émotions, les rêves et les choses aussi immatérielles que les pensées. Exemples : larme d'un égoïste, rayon de lune, rêve en bouteille, bonne humeur en poudre.
- Les **MALÉFICES** sont de couleur noire. Ce sont généralement des éléments inquiétants, liés aux croyances sombres et

aux malédictions. Exemples : corde de pendu, toile d'araignée, crâne, venin de serpent.

- Les **RÉCOLTÉS** sont de couleur verte. Ce sont des éléments naturels issus des forêts, des lacs ou des plaines. Exemples : belladone, graine de tournesol, mandragore, nénuphar d'hiver, rose dorée.
- Les **ORGANIQUES** sont de couleur rouge. Ils représentent la vie et doivent être prélevés sur des créatures vivantes. Exemples : sang de serpent, bave de crapaud, cheveux, dent de lait.

Attention, un ingrédient donné ne peut être employé qu'une fois par session : si un joueur a l'idée de se couper une mèche de cheveux pour en faire un ingrédient organique, ni lui ni aucun autre ne pourra en utiliser une autre...

SCÈNE 3 - LEÇON DE SORCELLERIE



Après avoir visité le potager, Ekaterina se dirige vers l'orée de la forêt de Petosse. Celle-ci est dense et profonde. À certains endroits, les arbres forment une voule si épaisse que la lumière du soleil peine à atteindre le sol. Le sentier qui part de la maisonnette de la vieille femme serpente jusqu'à

Chaque sortilège nécessite divers composants pour pouvoir être lancé. Le joueur collecte tout d'abord des ingrédients symbolisés par des jetons, puis place ces derniers dans son chaudron. Lorsque la diagonale d'un sortilège est complète, celui-ci peut être lancé si le joueur le souhaite. On retire alors les ingrédients de son chaudron. La description de chaque sort est faite dans le grimoire que vous trouverez à la fin du kit. Laissez donc les joueurs lancer leur premier sortilège contre la tête d'ours.

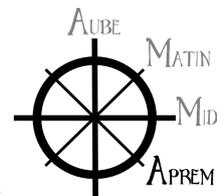
la forêt et s'y enfonce tout droit. Ekaterina s'arrête à quelques mètres de la couverture végétale, au niveau d'une souche morte s'élevant à un mètre de hauteur et dont la cime est taillée pour représenter une tête d'ours.

- Choisir ses ingrédients avec soin est important, mais ce n'est pas tout. Il vous faut maintenant apprendre à lancer des sortilèges. Imaginez que cet ours soit sur le point de vous attaquer et que votre survie ne dépende que de vous et de votre capacité à lancer un sortilège. Lequel choisiriez-vous parmi ceux que je vous ai appris ?



SCÈNE 4 - LE SENTIER DES SORCIÈRES

Au-delà de la lisière de la forêt débute le SENTIER DES SORCIÈRES. Selon les dires d'Ekaterina, il fut tracé il y a bien longtemps par un puissant conclave de sorciers et de sorcières. Ils firent





usage d'une grande magie et le résultat fut au-dessus de leurs attentes : le sentier des sorcières est, depuis, un chemin ensorcelé qui met à l'épreuve ceux qui l'empruntent. De l'autre côté de celui-ci se trouve une clairière où Ékaterina célèbre des Sabbats, les fêtes

accueillant beaucoup d'autres sorcières et sorciers de la région.

Le sentier est capable de guider les pratiquants de la magie et de perdre les indésirables afin que jamais ils ne puissent trouver l'endroit où se tiennent les Sabbats.

Cette scène, si elle paraît anecdotique, renferme en réalité le cœur de la quête des personnages. Avec sa mise en garde, Ékaterina prie ses apprentis que toute action agressive envers leur environnement augmentera le risque que les joueurs perdent en route ce qui fait d'eux des êtres magnifiques.

Pour symboliser la confiance qu'Ékaterina place dans ses apprentis, munissez-vous d'un tas de jetons verts 🟢 et de jetons noirs 🟤 pour représenter respectivement la CONFIANCE et la MÉFIANCE de celle-ci. Gardez ces deux réserves en évidence devant vous et n'en dites pas plus à vos joueurs. En cours de partie, soyez attentif aux décisions de vos joueurs. S'ils suivent les recommandations d'Ékaterina et qu'ils respectent la vie sous toutes ses formes, alors avancez devant le joueur concerné un jeton vert 🟢. Si, au

contraire, ils se comportent comme des brutes, font usage de la force et blessent des gens, alors avancez un jeton noir 🟤. Cette balance entre ces jetons positifs et négatifs servira lors de la scène finale et décidera de l'élévation des personnages joueurs au rang de sorcier ou sorcière accomplie

Pour juger des actions des personnages rien de plus simple : demandez-vous si, à chaque fois qu'ils rencontrent un problème, ils recherchent la meilleure des solutions pour tous ou s'ils se contentent d'utiliser leurs pouvoirs pour asseoir leur domination sur ce qui les entoure. Les joueurs, même s'ils interprètent des apprentis, sont en mesure de faire d'importants dégâts à leur entourage, avec des sortilèges comme Foudre, par exemple.

Dans sa démarche pour guider les personnages joueurs sur la voie de la sorcellerie, Ékaterina insiste pour qu'ils empruntent le sentier et trouvent par eux-mêmes le chemin menant au Sabbat. Avant de les laisser, la vieille femme se fend d'une dernière recommandation avec un air grave :

- Le chemin que vous voyez là est surnommé le sentier des sorcières. Il vous faut le suivre jusqu'au plus profond des bois. Faites attention, car cette épreuve initiatique ne sera pas sans danger. La forêt est sombre pour les crédules et accueillante pour qui est en paix avec soi-même. On y trouve que ce que l'on y apporte. Gardez en tête que marcher sur le sentier des sorcières c'est avant tout aimer tout ce qui constitue l'univers. Si vous restez fidèle à cette recommandation, il ne vous arrivera rien de fâcheux. Maintenant allez mes magnifiques ! Allez ! Allez !

SCÈNE 5 - LES CROQUANTS

Les personnages joueurs progressent le long du sentier. Au fur et à mesure qu'ils avancent dans la forêt, la luminosité décroît et se pare de teintes orangées. Les animaux diurnes s'activent une dernière fois pour laisser place à leurs congénères nocturnes. Très vite, le hululement des chouettes remplace les piailllements des oiseaux et le décor sylvestre s'emplit d'yeux curieux qui regardent



La tombée du crépuscule est le moment rêvé pour collecter un grand nombre d'ingrédients. La transition jour/nuit permet en effet d'avoir accès aux quatre types. Dans la lueur mourante du jour, les plantes colorées peuvent livrer fleurs et fruits alors que la nuit donne à la scène des attributs beaucoup plus inquiétants. Par exemple les prédateurs nocturnes peuvent laisser derrière eux les os et les dents des petits animaux ou les personnages peuvent s'empêtrer dans des toiles d'araignées...



les personnages joueurs passer. Alors que les joueurs progressent sur le sentier et découvrent les merveilles de cet environnement forestier, une lumière aveuglante jaillit de derrière un arbre, immédiatement suivie par une voix caverneuse qui beugle :

- ha bin v'la aut' chose ! Qu'est-ce que vous fichez là, les marmots ?

D'autres voix et d'autres lumières font soudainement irruption dans la quiétude de la nuit. Des habitants du village de Petosse ont entamé une marche nocturne à travers la

La réaction des joueurs est très importante car elle va définir non seulement l'évolution des réserves de confiance d'Ékaterina (voir les événements de la scène 4, « APREM », page 9), mais aussi le déroulement de cette scène. Laissez les joueurs décrire aussi précisément qu'ils le souhaitent la réaction de leur avatar. Il y a de multiples façons de gérer cette rencontre : fuite, agression, manipulation ou négociation. Chacune a ses avantages et ses inconvénients, mais prenez garde aux recommandations d'Ékaterina !!!

forêt pour trouver l'emplacement du Sabbat et y mettre un terme. Ils surprennent les personnages joueurs en pleine collecte d'ingrédients et se demandent ce qu'un groupe de jeunes enfants fait après la tombée de la nuit dans la forêt. Leurs intentions sont clairement belliqueuses au regard de leurs armes et torches.

Il va falloir que les joueurs trouvent comment répondre d'une manière ou d'une autre à ces sollicitations. La présence des personnages joueurs à cet endroit rendra les croquants plutôt méfiants. Il ne se passera pas longtemps avant que l'un d'entre eux n'émette l'idée que les personnages joueurs sont les apprentis « de cette vieille folle d'Ékaterina ». À ce moment, tout s'accélère. Certains croquants, convaincus de l'absolue innocence de la jeunesse, veulent raccompagner les enfants au village avant qu'il ne leur arrive malheur. D'autres voudraient, au contraire, les utiliser pour débusquer les sorcières. Tous se servent de leur ascendant d'adulte pour tenter d'imposer leur point de vue aux personnages joueurs. Une confron-

tation, verbale ou physique, semble inévitable. **COMMENT RÉAGISSENT NOS APPRENTIS SORCIERS ET SORCIÈRES ?** Feront-ils usage de magie pour faire fuir les croquants la queue entre les jambes ?

En cas de victoire des croquants, le solde de leur réserve définira leur attitude. S'il ne leur reste qu'un  ou un , les apprentis sorciers sont ramenés de force au village. Est-ce la fin de l'aventure ? Non, car de toutes manières la Maléficime Sorcière interviendra à

la scène suivante. S'il leur reste au moins un  ou un , les croquants attrapent les apprentis par le col et les traînent à travers la forêt. Ils les contraignent à leur montrer le chemin. Dans les deux cas, **LES PERSONNAGES JOUEURS DÉFAUSSENT TOUS LEURS INGREDIENTS !** Vous pouvez ensuite passer à la scène suivante.



En cas de victoire des sorcières, les croquants courent dans tous les sens et disparaissent dans les sous-bois. Ils vivent, dans ce cas, assez mal le fait d'avoir reçu une

Chaque opposant est défini par une réserve d'ingrédients qui correspond à ses actions et ses points de vie. La nature des ingrédients qui compose cette réserve est définie par le tableau ci-dessous :

Opposant	Réserve
Foule des croquants	    

Lorsque c'est à leur tour de jouer, les opposants piochent dans leur sac et agissent en fonction de la couleur de l'ingrédient pioché :

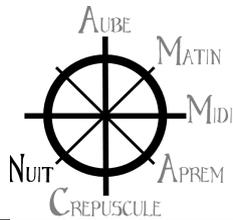
-  réaction amicale
-  fuite
-  fourberie
-  agression.

Vous devez improviser afin de trouver des réactions adaptées de la part des croquants. Chaque blessure ou désavantage subis par les joueurs leur coûte un ingrédient de leur chaudron. Les joueurs peuvent décider d'agir sans faire usage de la magie, mais leurs actions ne devraient pas retirer des jetons dans la réserve des croquants, seulement convertir ces jetons en jetons d'une autre couleur.

Un opposant est vaincu lorsque son sac d'action est vide. Il n'a plus rien à opposer aux sorcières et se rend ou alors est tout simplement retiré de la partie.



correction de la part de jeunes enfants. Les plus amers d'entre eux jurent de se venger. Comme il s'agit d'une bande de casse-pieds de compétition, vous pouvez vous attendre, cher lecteur, à les retrouver ultérieurement.



SCÈNE 6 - LES BOIS NOIRS

La nuit s'est installée pour de bon dans la forêt de Petosse. Les apprentis sorciers et

Il est évident que la Maléficime sorcière tente de manipuler les personnages joueurs. Si son discours paraît attrayant, il est en réalité uniquement motivé par la possibilité de nuire à sa rivale : Ékaterina. Et se désintéressera d'eux sitôt son plan machiavélique arrivé à terme. La Maléficime promet de tout faire pour que les apprentis deviennent des sorciers et sorcières accomplis, mais elle n'en pense pas un mot. Si les personnages sont accompagnés des croquants, ceux-ci, immobilisés par la peur, sont à la merci des sorciers et sorcières. La Maléficime essaye de pousser un des personnages joueurs à tuer un des croquants.

sorciers sont ralentis par la végétation qui devient dense et plus hostile. Le chemin est envahi par les ronces et les orties. Des yeux à l'étrange luminosité observent les personnages dans le noir et des bruits étranges naissent dans les fourrés. Est-ce le vent qui, en soufflant dans les arbres morts, agite leurs branches sèches de manière menaçante en direction des sorciers et sorcières ? Les joueurs sont entrés dans cette partie de la forêt que l'on nomme les bois noirs.

Soudainement, une explosion retentit à quelques pas des personnages. Un nuage de fumée verdâtre emplît l'air et une vieille sorcière apparaît avec un ricanement sinistre. Son apparence est à glacer le sang. Sa peau est crevassée, ses yeux exorbités sont surplombés par une chevelure hirsute et éparse. Elle s'adresse sans attendre aux personnages avec une voix stridente :

- Bonsoir mes mignons ! Je suis la Maléficime Sorcière, la plus grande et la plus puissante d'entre toutes ! J'ai entendu depuis ces bois le grabuge provoqué par ces idiots de villageois. Cette folle d'Ékaterina

vous a bien mal préparés. Mes petits sorciers, mes petites sorcières, vous qui avez la force de faire plier les éléments à votre volonté, pourquoi refusez-vous de saisir votre plein potentiel ? Ekaterina vous a promis de finir votre apprentissage si vous respectiez ces règles. Moi, je vous propose mieux ! Inventez vos propres règles, faites mordre la poussière à ceux qui vous enquiquinent et ne laissez rien ni personne vous dire ce que doit être ou ne pas être une sorcière !

Si les apprentis sont à ce moment prisonniers des croquants, ceux-ci s'enfuient aussitôt dans toutes les directions.

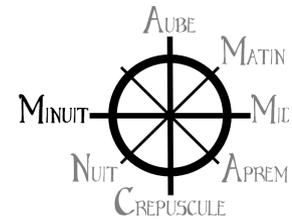
Les personnages joueurs sont en droit de demander pourquoi cette intervention. La Maléficime Sorcière expliquera qu'elle déteste voir des jeunes gens manipulés de la sorte. Prenant une voix douce et triste, elle explique qu'elle aurait aimé, elle aussi, avoir des apprentis et former les jeunes gens aux pratiques magiques. Si les joueurs évoquent le nom d'Ekaterina, la Maléficime s'emporte

et peste contre cette « vieille chouette ra-bougrie qui ne fait qu'attirer l'attention sur elle pour briller davantage. »

SCÈNE 7 - L'EMBUSCADE

Il est près de minuit lorsque les apprentis sortent enfin des bois noirs. Le terrain devient plus accueillant et propice à une pause.

La luminosité croît légèrement, car la lune se montre timidement par des trouées dans la couverture végétale. Les personnages joueurs peuvent enfin reprendre leur souffle. Le doux bruissement d'une eau qui s'écoule



À partir de cette scène, à chaque mauvaise action des personnages, deux 🧙 viendront s'ajouter à la réserve de méfiance d'Ekaterina. Lorsque vous jugez que la conversation a assez duré, décrivez la Maléficime Sorcière qui disparaît dans un nuage de fumée et passez à la scène suivante.



se fait entendre à proximité. C'est la rivière la Crouzille, traversant la forêt de Petosse, qui coupe le sentier des sorcières devant les personnages. Un joli pont de pierre se dresse entre eux et l'autre rive.

C'est ici que tout se joue pour les personnages joueurs. Il est évident que leur cœur pourrait balancer entre les enseignements d'Ekaterina et les tentations de la Maléficime sorcière. Selon votre groupe de joueurs il est possible de rencontrer tout type de réactions. Certains vont rester fidèle à Ekaterina car, avec sa figure maternelle et bienveillante, il est évident qu'elle veut le bien des personnages. D'autres joueurs, plus portés sur l'indépendance, se méfieront d'elle comme de la peste et auront tendance à privilégier les conseils libertaires de la Maléficime. Laissez vos joueurs faire leurs choix et gérer cette confrontation comme il l'entendent. Contentez-vous d'attribuer les jetons dans les réserves de confiance et de méfiance comme expliqué dans la scène 4 « Aprem », page 9.

Opposant	Réserve
Foule des croquants	
Jacob et Heinrich	

Leur repos sera malheureusement de courte durée car, sortant des bois, se rassemblent une nouvelle fois la bande de croquants déterminés à en finir. De deux choses l'une : soit les personnages étaient tenus captifs par les croquants suite à la confrontation de la scène 5 et, dans ce cas, ces derniers se sont éparpillés suite à l'intervention de la Maléficime. Soit les personnages sont venus à bout des croquants dans la scène 5 et, dans ce cas, les survivants ont mis à profit les quelques heures de la nuit pour se regrouper. Dans tous les cas, les croquants rescapés font face aux apprentis sorciers et bloquent l'accès au pont. On peut s'attendre à une nouvelle confrontation, sauf que, cette fois-ci, les joueurs ont reçu les conseils vénéreux de la Maléficime et pourraient bien décider de réduire définitivement au silence leur opposition.

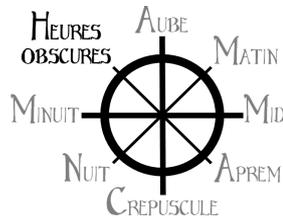
En tête de file des croquants se trouvent deux nouveaux personnages : Jacob et Heinrich. Ces deux exaltés ne peuvent pas s'exprimer autrement qu'en hurlant ce qui casse les oreilles aux personnages bien sûr,

mais aussi aux croquants présents. Sous l'impulsion de ces inquisiteurs autoproclamés, la foule a retrouvé de sa vigueur. Leur colère monte et des cris fusent : « Mort aux sorcières ! », « On les aura ! » ou encore « Promizoulin ! ». Ils lancent alors une seconde offensive. La tension doit être à son comble car les croquants ont été rendus furibonds par leurs précédentes défaites et les sorcières sont infiniment plus dangereuses après l'intervention de la Maléficime sorcière.

Dès que les ennemis des sorcières sont vaincus ou dès que les personnages joueurs ont franchi le pont, passez à la scène finale.

SCÈNE 8 - LE SABBAT

Les heures obscures, elles ne devraient pas exister. Ce sont celles où les gens sages dorment et où les esprits qui ne parviennent pas à trouver le repos se



manifestent dans le monde des vivants. On raconte même que le temps peut s'arrêter pour qui accomplit un rituel secret à un moment bien précis de ces heures obscures.



Les joueurs pourraient croire que la magie du sentier s'est affaiblie avec le temps, car les croquants se sont dangereusement approchés du Sabbat. En réalité il n'en est rien. Le pont est enchanté et ses dalles se dérobent sous les pieds des personnes non praticiennes de la magie. Si d'aventure les croquants tentent de poursuivre les personnages, ils tombent dans la rivière et sont emportés par le courant hors de la forêt. Au contraire, dès que les apprentis posent un pied sur ce pont, ils ressentent un picotement qui remonte des jambes jusqu'à les envahir entièrement. Une fois passé de l'autre côté, l'environnement change complètement, comme s'ils étaient arrivés tout droit dans un autre monde. Des milliers de champignons et de plantes phosphorescentes font perdre du terrain à l'obscurité nocturne. Les lucioles pullulent et semblent vouloir guider les personnages plus en avant sur le sentier. Celui-ci



termine dans une clairière au milieu de laquelle brûle un grand feu. À ses côtés se tiennent Ékaterina et la Maléficime Sorcière. Les personnages arrivent au beau milieu d'une conversation animée qu'ils interrompent. Les joueurs ont le loisir de venir et de s'installer dans la chaleur du brasier qui fait danser les ombres et rajoute au merveilleux de la scène.

Ekaterina prend la parole en premier. Elle félicitera les personnages dont la réserve contient plus de 🟢 que de 🟡. Elle consent à leur apprendre les secrets des arts magiques. Elle les prend sous son aile pour leur premier Sabbat sous les étoiles de la forêt de Petosse.

La Maléficime, au contraire, accueillera tous les sorciers et sorcières avec un regard où se mélange dédain et colère. Elle s'adressera à ceux dont la réserve contient plus de 🟡 que de 🟢. Elle ne sera pas leur professeur car elle n'aime rien ni personne. Ceux-ci devront donc apprendre les arts magiques par eux même et c'est tant mieux. Selon la vieille et

vilaine sorcière, le pouvoir magique ne s'acquiert pas avec de la douceur mais dans l'effort et la peine.

Si les personnages mentionnent les attaques des croquants et expriment la difficulté qu'ils ressentent de pouvoir garder des relations harmonieuses avec ceux qui ont des croyances différentes, l'une ou l'autre des vieilles sorcières exposera son point de vue comme il suit :

- En parlant de dieu créateur, l'espèce humaine divise ce qui ne doit pas être divisé. L'erreur est de séparer l'artisan de son œuvre, car c'est la création qui se bâtit elle-même. Forme fluide, la vie se réinvente en permanence et nous devons faire de même. Point de morale, point d'enfer ni de paradis. Seulement un "vivre ensemble" malgré les attirances et les répulsions. Avec, de plus, cette question cruciale parmi toutes : qu'allons-nous faire du peu de temps qui nous est imparti ?

ÉPILOGUE.

Dans cette scène, vous pouvez présenter à vos joueurs les conséquences de leurs décisions en comptant avec eux les réserves de **CONFIANCE** et de **MÉFIANCE** qui leur sont propres.

La conclusion la plus attendue serait de révéler que la Maléficime est véritablement méchante et que ses enseignements sont stériles et creux. Elle tente de manipuler les personnages joueurs et, si son discours paraît attrayant, il est en réalité uniquement motivé par la possibilité de nuire à sa rivale. Ékaterina, de son côté, incarne dans ce cas la sagesse et la douceur. En enseignante éclairée, elle se soucie de ses apprentis et ne veut que leur bien. Elle met en avant des valeurs universelles comme la tolérance, l'amour de soi et de son prochain.

La conclusion pourrait, au contraire, prendre la morale habituelle à contre-courant en renversant les rôles. Dans cette version, la Maléficime, malgré son apparence repous-

sante pourrait se révéler être en fait une sacrée philosophe luttant pour que les sorciers et sorcières restent des libres penseurs. Ékaterina, au contraire, serait une femme qui croit faire le bien, mais qui étouffe ses apprenties sous un torrent de bienveillance mielleuse. Cette conclusion « punk » pourrait convenir à ceux qui se sentent écoeurés par la version « happy end ».

Une troisième conclusion intéressante serait de dire qu'il n'y a que des bons choix. Comptabilisez alors les jetons vert 🟢 et noirs ⬛ devant chaque joueur et reportez-vous au tableau de la page suivante pour déterminer quelle sera leur possible carrière en tant que sorcier ou sorcière. Ékaterina et la Maléficime pourraient être de mèche dans cette version. Elles auraient mis en scène cette dualité pour mettre leurs apprentis à l'épreuve et ainsi se partager l'enseignement de ces derniers en fonction de leurs affinités respectives (et sans utiliser de chapeau qui parle car tout le monde trouve ça bizarre sans trop oser le dire).





Réserve de confiance / méfiance	Profil de sorcier / sorcière disponible
Écrasante majorité de 🟢 (plus du double)	Ensorcelleur(euse) ou astromancien(ne)
Petite majorité de 🟢 (moins du double)	Ensorcelleur(euse), astromancien(ne), fakir(e) ou rageux (furie)
Égalité parfaite entre 🟢 et 🟡	Tous les profils sont disponibles
Petite majorité de 🟡 (moins du double)	Acariâtre (mégère), nécromancien(ne), fakir(e) ou rageux (furie)
Écrasante majorité de 🟡 (plus du double)	Acariâtre (mégère) ou nécromancien(ne)

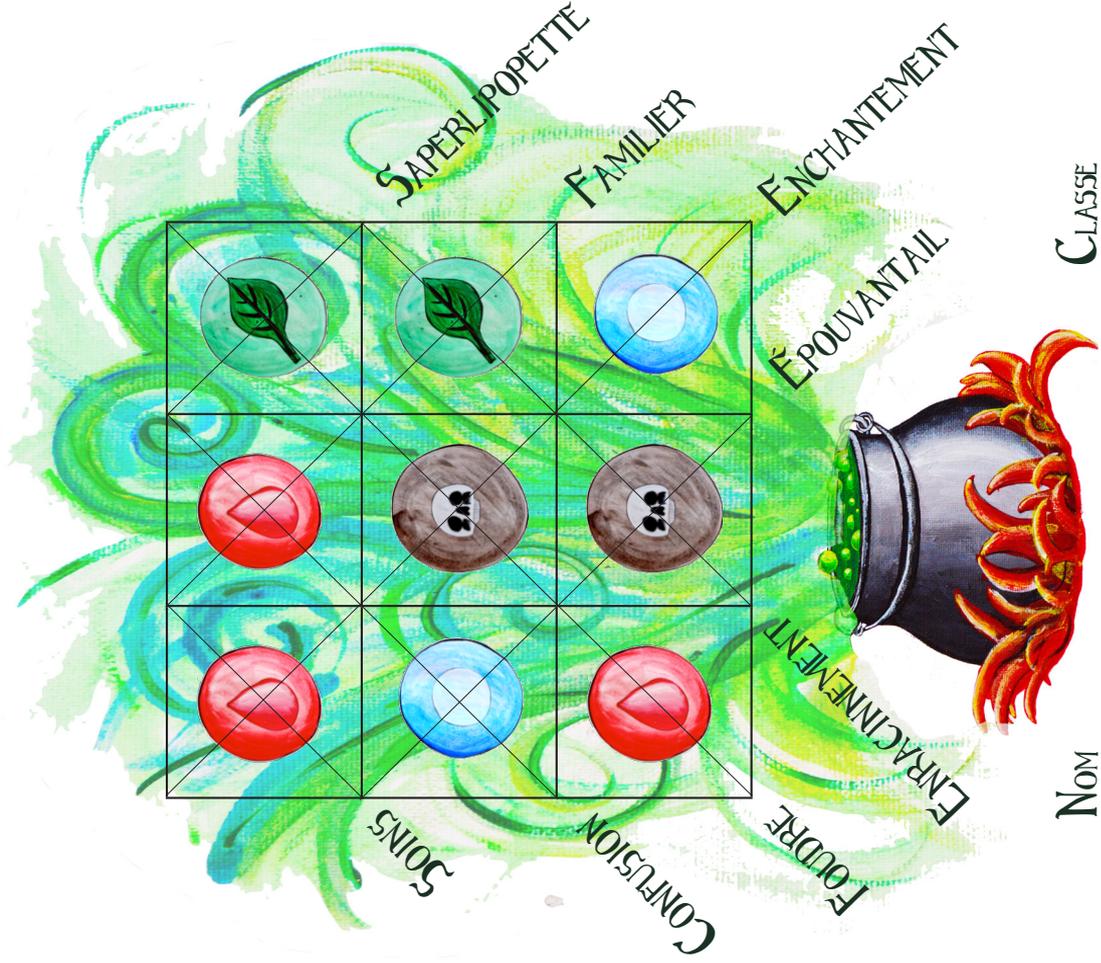
bonnes ou de mauvaises façons de faire. C'est donc vous de raconter votre propre épilogue en fonction de ce que vous voudriez transmettre à vos joueurs. N'oubliez pas que vous n'êtes pas en train d'écrire un livre avec des héros docilement attachés à votre plume. Les joueurs sont des êtres pensants, comme vous, et il y a fort à parier qu'ils n'aient pas le même point de vue que vous concernant la morale à sortir de cette histoire. Il serait d'ailleurs intéressant que vous fassiez un tour de table pour demander à vos joueurs ce qu'ils ont pensé de cette aventure et qui, selon eux, est la véritable méchante de l'histoire.

Ces différents profils sont développés dans la version complète de **SORCIÈRES & SORTILÈGES**.

Nous n'avons pas de jugement à donner sur l'issue de ce scénario. Il n'y a pas de

Pour finir, gardez en tête une seule chose : les véritables héros sont les petits sorciers et les petites sorcières interprétés par vos joueurs et joueuses. Félicitez-les donc pour ce joyeux moment que vous avez partagé.

FICHE DE PERSONNAGE



SAPERLIPOPETTE

FAMILIER

ENCHANTEMENT

ÉPOUVANTAIL

ENRACINEMENT

FODRE

CONFUSION

SOINS

CLASSE
APPRENTI(E)

NOM

.....

GRIMOIRE

Sortilège	Niveau	Ingrédients	Effets
Saperlipopette	1		Oblige la cible à jurer dès qu'elle s'exprime, sinon elle perd un ingrédient par oubli.
Soins	1		La cible récupère tous les ingrédients qu'elle avait perdus suite à une agression.
Confusion	2	 	Un opposant se débarrasse d'un ingrédient sous l'effet de la confusion.
Enracinement	2	 	Des racines sortent du sol et immobilisent la cible pendant toute la scène. Ses ingrédients verts / récoltés sont défraîssés.
Épouvantail	2	 	Crée une peur panique dans le cœur de la cible qui passe son tour.
Familier	2	 	Transforme un animal de compagnie en serviteur fidèle et intelligent. La sorcière et lui partagent pensée et vision commune.
Enchantement	3	  	Donne un ordre complexe à un objet qu'il exécutera en boucle durant tout le Sabbat.
Foudre	3	  	La cible perd l'exacte moitié de ses ingrédients, arrondis au supérieur.

Dès que la lune se lève, les sorciers et sorcières enfourchent leurs balais pour se réunir dans des lieux enchantés à l'orée de notre monde. Lors de ces Sabbats, tout peut arriver : discussions animées autour du chaudron, duels de sortilèges, chasses aux ingrédients ou concours de blagues et de devinettes. Parfois, des monstres, des chasseurs de sorcières ou bien de simples croquants s'invitent et viennent perturber la fête. Les sorciers et sorcières doivent alors faire usage de leur art magique pour repousser ces innombrables casse-pieds !

Tout comme le jeu complet, ce kit d'initiation à **SORCIÈRES & SORTILÈGES** s'adresse aux enfants (de 6 à 12 ans), mais aussi aux plus grands (de 13 à 113 ans). On joue ici des apprentis sorciers et sorcières, qui comme leurs aînés réunissent des ingrédients magiques pour pouvoir lancer des maléfices et vaincre leurs opposants. La mécanique de jeu originale permet aux joueurs d'improviser des ingrédients et de les placer stratégiquement dans le chaudron pour ensuite lancer de dangereux sortilèges.

