

ELLE A VOYAGÉ, TU ES RESTÉE / ELLE EST RESTÉE, TU AS VOYAGÉ

Il y a 30 ans, lors d'un été mémorable, toi et ta consœur sorcière avez vécu ensemble l'aventure de votre vie. L'une de vous deux a ensuite embarqué pour de nombreuses autres quêtes, incroyables même si un peu répétitives ; l'autre est rentrée à la maison et s'est installée dans une vie heureuse même si sans histoire dans la grande ville. À présent, toutes ces années plus tard, vous vous retrouvez autour d'un café. De quoi allez-vous parler ?

Pour jouer à ce jeu, vous aurez besoin de papier et de crayons ainsi que d'un jeu de tarot, si vous en avez un, séparé entre les arcanes mineures et majeures. Un dé à quatre faces peut être utile mais est également optionnel.

Lorsque le texte vous propose un choix dans une liste, vous pouvez aussi lancer votre dé ou tirer une arcane mineure : les Bâtons valent alors 1, les Coupes 2, les Épées 3 et les Pièces 4. Vous pouvez toujours faire un choix en dehors des réponses suggérées. Choisissez avec l'autre joueuse vos réponses à la section « Les deux sorcières » ; puis, chacune de votre côté, décidez des éléments concernant votre personnage. Vous pouvez les partager avec l'autre avant de débiter la partie, ou les garder pour vous.

Jouez **la sorcière qui est restée** pour répondre à la question « Quel risque je regrette de ne pas avoir pris dans ma vie ? ». Jouez **la sorcière qui a voyagé** pour répondre à la question « Qu'est-ce que je suis obligée de garder pour moi ? ».

LES DEUX SORCIÈRES

Quelle aventure avez-vous vécu avec votre sabbat il y a 30 étés ?

1. À l'aide de sorts de destruction épiques, vous avez tué une bête terrorisant le pays
2. Vous avez invoqué un démon qui vous a aidé à conquérir des villes entières
3. Vous avez créé un nouveau sort et presque détruit tout le royaume
4. Vous avez guéri les habitants d'une région d'une malédiction qui les affligeait depuis des décennies

Qui d'autre était avec vous à l'époque ?

(choisissez au moins deux éléments dans la liste. Chaque joueuse en détaillera au moins un.)

1. Une sorcière belle et ambitieuse
2. Une sorcière très jeune mais extrêmement douée
3. Une sorcière coincée dans un autre corps
4. Une sage sorcière vieille de plusieurs siècles

Pourquoi n'êtes-vous pas restées en contact, toutes les deux ?

1. Vous vouliez le faire mais la vie en a décidé autrement
2. L'une d'entre vous le souhaitait, l'autre pas trop
3. Vous n'avez pas pu, pour des raisons magiques ou non
4. Vous avez gardé rancune l'une envers l'autre pendant bien longtemps

Pourquoi vous retrouvez-vous cet été ?

1. Des menaces magiques inquiétantes refont surface
2. Vous vous sentez nostalgiques
3. Vous êtes les deux seules membres restantes de votre sabbat
4. L'une d'entre vous a quelque chose que l'autre désire

Où vous retrouvez-vous ?

1. Dans un bar du centre-ville
2. Sur le plan astral
3. Au plus profond des bois interdits
4. Dans l'appartement de la sorcière qui est restée

LA SORCIÈRE QUI EST RESTÉE

Quel type de magie pratiquais-tu par le passé?

1. Une magie de guérison
2. Une magie de divination
3. Une magie de protection
4. Une magie liée aux animaux

Pourquoi as-tu quasiment arrêté de la pratiquer ?

1. Elle ne te sert plus à rien, voilà tout
2. Tu l'as échangé à des forces divines en échange de ta vie actuelle
3. Elle a presque tout détruit naguère ; plus jamais ça
4. Tu ne veux pas que les gens qui t'entourent sachent que tu es une sorcière

Quelles sont les dernières nouvelles que tu as eu à propos d'une des sorcières de ton sabbat ?

1. C'est ta boulangère préférée de toute la ville
2. Elle est morte, mais tu parles encore à son esprit
3. Elle est grimpée au sommet et t'as complètement oubliée
4. Elle sort tout juste d'une sale rupture

Qui vit avec toi aujourd'hui ?

1. Personne à part tes 36 chats
2. Ta merveilleuse compagne et vos enfants
3. Une colocataire qui te tape parfois sur les nerfs
4. Une autre sorcière que tu as prise comme apprentie

Quel est ton boulot banal ?

1. Bibliothécaire
2. Vétérinaire
3. Institutrice
4. Jardinière

Quelle est la dernière chose importante qui t'es arrivée ?

1. Tu as reçu une grosse promotion à ton boulot
2. Tu es devenue tante
3. Quelqu'un qui vit avec toi a fêté son anniversaire
4. Tu as trouvé un billet de 100 € dans la rue

LA SORCIÈRE QUI A VOYAGÉ

Quel type de magie pratiques-tu ?

1. Une magie qui blesse
2. Une magie de transformation
3. Une magie d'illusion
4. Une magie de conjuration

Quel exploit extraordinaire as-tu réalisé grâce à elle ?

1. Tu as vaincu la Reine des Fées
2. Tu as remis à sa place un vénérable sorcier
3. Tu as apprivoisé un dragon jacaranda
4. Tu as récupéré le grimoire d'une ancienne sorcière

Quelles sont les dernières nouvelles que tu as eu à propos d'une des sorcières de ton sabbat ?

1. Elle est devenue maléfique et a réduit en esclavage des centaines de personnes
2. Elle est encore plus sauvage que toi et vous partez souvent à l'aventure ensemble
3. Tu as vengé sa mort aux mains d'uneliche folle
4. Elle s'est élevée vers le plan des rêves et n'est jamais revenue

Qui voyage avec toi dernièrement ?

1. Le centaure le plus fort que tu as jamais vu
2. Une sorcière qui vient du futur
3. Un rabbin triste et son golem
4. Une sorcière harpie qui cherche à briser sa malédiction

Qu'est-ce qui te déplaît dans ta vie d'aventure ?

1. Tu n'as jamais le temps de te faire de vraies amies
2. En vieillissant, cela devient vraiment dangereux
3. Tu passes la plupart de tes journées à attendre que quelque chose se passe
4. Tu n'es plus du tout en phase avec le monde moderne

Quelle était ta dernière grande aventure ?

1. Tu as remonté les traces du Loup-Garou aux Yeux Rouges
2. Tu as trouvé le village du Peuple Grand-Petit
3. Tu as remporté le concours mondial de lancer de sorts de l'an passé
4. Tu as réussi à refaire pousser l'un de tes yeux que tu avais perdu

LA RENCONTRE

Commencez à jouer lorsque vos deux sorcières se réunissent. Toute la partie représente votre conversation ensemble, en temps réel.

À n'importe quel moment de la conversation, l'une d'entre vous peut lancer une courte scène de deux types :

Une scène d'**imagination**, signifiée par une arcanes majeure jouée à l'envers (son nom et son illustration peuvent servir d'inspiration) ou par un signe vers les mots « Ta vie » écrits sur un morceau de papier. La joueuse lançant la scène imagine la vie passée ou présente de l'autre sorcière. Elle joue l'autre sorcière elle-même ; l'autre joueuse peut incarner des PNJ ou rester silencieuse. La joueuse lançant la scène a le dernier mot sur tout ce qu'il s'y déroule, même si cela est loin de la vérité. Elle peut tâcher de montrer à quel point l'autre sorcière envie la vie de son amie, ou comment cette vie peut être aussi banale/ aventureuse que la sienne, à sa façon.

Une scène de **flashback** vers votre dernière aventure ensemble, signifiée par une arcanes majeure jouée à l'endroit (son nom et son illustration peuvent servir d'inspiration) ou par un signe vers les mots « Notre aventure » écrits sur un morceau de papier. La joueuse lançant la scène n'a pas besoin de décrire toute l'aventure, un fragment suffira. Elle contrôle son personnage et décrit les choses de son point de vue, tout comme l'autre joueuse. Les joueuses peuvent tâcher de montrer comment cette scène représente le dernier bon moment ensemble des sorcières, ou comment les choses étaient déjà en train de se fissurer à l'époque.

La partie s'achève quand vous n'avez plus d'idées pour cadrer des scènes, ou plus de sujets de conversation dans le présent. Vous pouvez retourner une arcanes majeure pour signifier que vous souhaiteriez conclure la partie, ou le suggérer à voix haute.

JOUER SEULE

Créez une sorcière ou les deux en suivant les étapes ci-dessus, en partie ou en détail. Choisissez laquelle des sorcières vous incarnez : écrivez quelque chose à propos du rendez-vous avec l'autre sorcière dans votre journal ou dans une lettre à une amie. Répétez le processus avec l'autre sorcière si vous le souhaitez, pour avoir les deux points de vue sur la rencontre.

*Un jeu de Côme Martin, d'abord écrit en septembre 2021 pour le 5^e numéro du In*Die Zine. Les images sont de Viva Luna Studios (Unsplash). Polices : Westmeath et Chrysanti Unicode.*