

Manuel de jeu

Witch Quest



Par Adventure Planning Service
Traduit de la version anglaise d'Ewen elunzy par Shinkami-Chuu

Table des matières

Introduction	3	Chapitre 6: Listes de sorts.....	22
Avant de commencer	3	Liste des sorts de sorcière	22
Commencer à jouer	3	Liste des sorts de chat	25
Histoire introductive	3	Chapitre 7: Un sourire perdu	27
Chapitre 1: Personnages	5	Commencer à jouer	27
Sorcières	5	La ville de Soi	27
Chats	10	La demande de Takio	28
Edith et Hyube	12	L'heure des sorcières	28
Chapitre 2: Tests	13	Le magasin de Cucuru	30
Chapitre 3: Combat	14	Cucuru la sorcière	30
Comment combattre ?	14	La proposition de Cucuru	32
Attaques et dégâts	14	Un autre chemin ?	33
La magie en combat	14	Jean le peintre	33
Mettre sa queue en jeu (Optionnel).....	14	Et maintenant ?	33
Expérience et combat	14	Épilogue	34
Chapitre 4: Magie	15	Chapitre 8: Guide du Maître de Jeu.....	35
Magie de sorcières	15	Le monde où vivent les sorcières	35
Magie de chats	18	Une histoire des sorcières	35
Aide du chat	18	Le mode de vie des sorcières	36
Chapitre 5: Expérience et évolution	19	Création de villes	37
Points de chats	19	Chapitre 9: Tarot des sorcières.....	38
Expérience des sorcières	19	Déterminer la date	38
Expérience des chats	20	Création de noms	38
Limitations sur l'expérience	20	Idées de scénarios	38
		Divination	40
		Description des cartes	43
		Postface	47
		Présentation de l'équipe	47

Introduction

Avez-vous déjà eu envie de faire de la magie ?
De vous transformer en quelqu'un d'autre...
De monter sur un balais et voler dans les airs...
De parler aux animaux et aux plantes...
De rendre les gens heureux...
Ceci est un « grimoire » juste pour vous.

Ce livre vous fera découvrir une magie appelée « Jeu de rôle ». Il vous emmènera dans un autre monde, fera de vous une sorcière et vous enverra à l'aventure. (Si vous n'aimez pas les sorcières, ou si vous voulez aider un ami apprenti-sorcière dans ce jeu, vous pouvez aussi devenir un chat qui aide une sorcière)

Si vous voulez savoir ce que ça fait d'être une sorcière et de partir à l'aventure, lisez le livre I de *Witch Quest*, il relate une aventure entreprise par trois sorcières et leurs trois partenaires félins.

Ensuite, grâce à ce jeu de rôle, vous pourrez partir à l'aventure vous-même dans le même monde de sorcières.

Vous ne nous croyez pas ?

Les jeux de rôle ne sont pas une magie bien difficile. Essayez donc de lire ce livre. Ensuite, pourquoi ne pas inviter quelques amis et faire un essai ? (on ne peut pas utiliser cette magie seule, il faut être accompagné d'amis pour s'en servir)

N'êtes vous pas excité à l'idée d'entrer dans un monde de magie avec vos amis ?

Si vous y croyez, la porte d'un monde magique se trouvera juste devant vous.

Avant de commencer

Ce livre vous permet de jouer à un Jdr (Jeu de rôle) pour vivre des aventures dans le monde de *Witch Quest*. Pour découvrir quel genre de rôles vous pourrez jouer, nous vous invitons à lire le replay : *Witch Quest Livre I, Edith la petite sorcière*. Il vous permettra de devenir Edith, Ledelran ou Cyril (ou encore Hyube, Eunós ou Tongari) ou bien votre propre personnage pour partir à l'aventure. Maintenant, commençons.

Commencer à jouer

Dans ce Jdr, les joueurs forment des binômes dans lesquels un joueur joue une sorcière et l'autre son chat. Où pour le dire autrement, vos aventures suivront deux personnages différents travaillant ensemble. Les sorcières et les chats sont amusants à jouer chacun d'une manière différente.

Dans ce jeu, les règles concernant les sorcières

sont préfacées d'un W et les règles concernant les chats sont préfacées d'un C tandis que les règles les concernant tous deux ne sont préfacées par aucune lettre. Veuillez lire les sections qui concernent le personnage que vous jouez, chat ou sorcière.

Pour jouer à ce jeu, vous aurez besoin de crayons, de feuilles de papier et de dés à six faces (il est préférable d'avoir deux dés par participant). Oh, et vous aurez besoin d'une grande table également.

Histoire introductive

Aujourd'hui c'est le jour J Le jour le plus important de votre vie. Pourquoi, vous me demandez ? Parce que c'est l'anniversaire du jour où vous avez trouvé ce livre.

Tokyo. Quartier d'Oizumi, Ikebukuro.

Joueur C: Bonjour !

Joueur A: On est venus jouer !

Click !

MJ: Wow! Il y a du monde !

Joueur E: Ça faisait longtemps ! On dirait que tout le monde est là.

Joueur C: Je faisais des achats dans Ikebukuro.

Joueur F: Peu importe, vous voulez que je vous fasse du thé?

Joueur E: On est enfin réunis, pourquoi ne pas jouer à quelque chose?

MJ: Et bien... Un Jdr ça vous dit?

Joueur C: Ça m'a l'air bien.

Un Jdr (jeu de rôle) est un jeu où vous incarnez le rôle d'un personnage dans un monde de fantasy ou de science fiction.

Vous connaissez sans doutes les rpg (role playing game) sur console, ceci est un rpg sur table, où l'on se rassemble autour d'une table entre amis et joue en parlant les uns avec les autres.

MJ: Ok, essayons ce « *Witch Quest* », c'est un Jdr où l'on joue des sorcières et leurs chats.

Joueur C: *Witch Quest*?

Joueur D: Je veux être un chat !

Joueur A: Je serai une sorcière !

Dans Witch Quest, les joueurs incarnent soit une sorcière soit un chat qui lui sert de partenaire et coopèrent au cours de leurs aventures.

MJ: Ok, vous devez former des binômes et créer des personnages.

Premièrement, créez la sorcière ou le chat que vous allez jouer. Vous devez choisir un nom et lancer des dés pour déterminer ses aptitudes.

Joueur C: Hmm... Mon nom sera Ledelran!

Joueur D: Je suis un chat mâle avec une Beauté de 1.

Joueur A: Ok! Je suis douée au Travail manuel.

En jetant les dés vous obtiendrez différents nombres aléatoires. C'est ce qui rend votre personnage « bon en cuisine », « mauvais en course », « doué au vol en haute altitude sur un balais » et autres particularités.

Joueur E: Hein? C'est quoi ces cartes ?

MJ: Oh, et bien...

Ce jdr inclue un jeu de cartes de divination originales nommé « Tarot des sorcière ».

MJ: Elles servent à déterminer quels jours rendent les sorcières puissantes ou faibles, quelles sont leurs personnalités et quels sont leurs destinées.

Joueur E: Voyons voir... Ma carte majeure est « Le chat » et ma carte mineure est « L'oiseau ».

MJ: Hmm... Ta sorcière a donc l'avantage d'être mignonne comme un chat mais solitaire comme un oiseau qui traverse le ciel seul.

MJ: Tout le monde est prêt ?

Tout le monde: Oui !

Joueur E: Edith la tête de mule, et...

Joueur F: Son chat Hyube.

Joueur A: Cyril, qui est bonne en travaux manuels, et...

Joueur B: Son chat Tongari.

Joueur C: Ledelran, qui a le symbole des sources chaudes dans le dos et...

Joueur D: Eunós.

Joueur C: Pourquoi le symbole des sources chaudes ?

Joueur D: Hé hé.

MJ: J'imagine qu'on peut commencer dans ce cas. Vous êtes prêts ?

Pour jouer à un Jeu de rôle sur table, vous aurez besoin d'un Maître du jeu (MJ) et de plusieurs joueurs. Le Maître du jeu prépare une histoire (un scénario), décrit les situations aux joueurs et incarne les personnages non joueurs. Les joueurs décrivent au MJ ce que font leurs chats et sorcières et le dialogue continue de cette manière.
Un jeu de rôle avance grâce au dialogue entre les personnes autour de la table.

MJ: La doyenne des sorcières vous a envoyé dans la ville de Soi. Lorsque vous arrivez l'adresse indiquée et frappez à la porte, un petit garçon d'environ 8 ans vous ouvre et dit « Vous devez être les sorcières envoyées pour nous aider. Entrez. » Que faites-vous ?

Joueur C (Ledelran): Il a dit « Entrez », on fait quoi ?

Joueur D (Eunos): On utilise la magie pour analyser la situation ?

Joueur E (Edith): Il est poli et amical, moi je vais simplement entrer sans plus de suspensions.

Joueur F (Hyube): Moi aussi.

Ledelran & Edith: Excusez-vous.

MJ: Vous entrez donc dans la pièce. Une fois à l'intérieur, le petit garçon prend la parole : « En fait... »

Maintenant c'est à vous de vous essayer à ce jeu de rôle et découvrir quelles histoires vous pouvez raconter.
Ce livre vous montrera comment faire.

Chapitre 1 : Personnages

Une fois que vous avez invité des joueurs, répartissez vous par binômes. Une fois ces paires créées, asseyez-vous et discutez (ou dessinez ou autre) pour décider de qui sera la sorcière et qui sera le chat.

S'il y a un nombre impair de joueurs, le Maître du Jeu devra également jouer un membre d'un de ces binômes.

Une fois prêts, prenez des fiches de personnages et commencez à créer vos personnages.

Sorcière

Pour ceux qui joueront des sorcières, nous allons commencer par vos personnages. Si vous voulez utiliser l'un des personnages du replay du livre I, copiez simplement les données dudit personnage depuis le livre. Sinon, utilisez les règles ci-dessous pour créer votre propre personnage.

Nom

Toutes les sorcières ont un "vrai nom" et un "nom d'usage". Considérez votre vrai nom comme quelque chose que vous ne révélez qu'à ceux qui vous sont proches. On raconte que quelqu'un qui connaît le vrai nom d'une sorcière peut la contrôler. D'un autre côté, révéler votre vrai nom est une preuve ultime de confiance. Vous pouvez choisir le nom d'usage que vous désirez. Il peut être un surnom si vous le souhaitez. Votre vrai nom vous a été donné par la présidente du premier sabbat de sorcières auquel vous avez participé.

- Un sabbat est un rassemblement mensuel de sorcières, voir p.36.
- La présidente d'un sabbat est une sorcière très respectée qui organise les rassemblements. Par exemple, Lolo est la présidente des sabbats du district du mont Walpurgis.
- Vous pouvez aussi utiliser les cartes de Tarot comme indiqué p.38.

Âge

Dans ce Jdr, les sorcières qu'incarnent les joueurs commencent toutes à 13 ans. Chez les sorcières, 13 ans est l'âge où elles deviennent indépendantes et sont prêtes à commencer à travailler. C'est également l'âge où elles participent à leur premier sabbat et reçoivent leur vrai nom.

Sexe

Toutes les sorcières sont des filles.

Histoire personnelle

Pour le moment vous n'avez rien à écrire ici. Si vous avez imaginé une histoire pour votre personnage, vous pouvez la détailler ici. D'un autre côté, vous pouvez aussi laisser cet espace vide et le remplir petit à petit à mesure que votre image du personnage se précise.

Attributs

Ensuite, vous allez utiliser un dé à six faces pour déterminer à quoi est bon votre personnage, comme les choses mondaines, voler sur un balais, etc. Les sorcières ont trois attributs : **Normal**, **Sorcière** et **Balais**. Jetez un dé à six faces par attribut et notez le résultat à côté de l'attribut. Cela vous donnera des chiffres de 1 à 6, et plus ce nombre est élevé, meilleur est vous êtes dans l'attribut correspondant.

Voici une explication de ces attributs.

Normal: Représente les capacités que tout le monde possède, même ceux qui ne sont pas des sorcières. On dit que les sorcières sont moitié-humaines, moitié-magiques, cet attribut représente l'humanité de votre sorcière. L'attribut Normal couvre les capacités physiques telles que courir et nager, les compétences de tous les jours comme la cuisine ou la couture, ainsi que votre propension à collaborer avec les autres.

Sorcière: Le côté magique de votre sorcière. Votre attribut Sorcière quantifie votre capacité à évaluer des problèmes d'ordre magique, lire des grimoires, fabriquer des potions enchantées, communiquer avec les plantes et les animaux etc.

Balais: Représente votre capacité à chevaucher un balais et à voler. Voler sur un

balais est la magie la plus simple que les sorcières connaissent. Même la plus inapte des sorcières sait comment voler sur un balais.

Compétences

Une fois vos attributs définis, vous choisissez vos compétences. Elles représentent vos spécialités et le choix que vous allez faire rendra votre personnage plus unique.

Pour chaque attribut, sélectionnez autant de compétences que votre rang dans l'attribut. Ensuite, pour chaque compétence, jetez un dé à six faces pour déterminer son rang. Là encore, plus haut est votre rang, plus votre sorcière est douée dans la tâche correspondante.

Compétences Normales: Cuisine, Courtoisie, Danse, Bluff, Dessin, Écouter, Travaux manuels, Musique, Lecture, Course, Couture, Tête de mule, Sourire.

Compétences de Sorcière: Divination, Soigner, Analyser la magie, Concocter des potions, Montagne/Forêt/Animaux, Plantes et fleurs, Lecture de grimoires, Écritures magiques, Ciel/Oiseaux, Eau/poissons, Lecture du vent.

Compétences de Balais: Acrobaties aériennes, Équilibre aérien, Navigation, Catfight, Vol rapide, Vol en haute altitude, Voler sans son chat, Transport de charge, Vol à longue distance.

Compétences normales:

Cuisine: compétence pour préparer de la nourriture délicieuse.

Courtoisie: cette compétence représente les manières à table, saluer poliment et la raffinement émotionnel. Si vous avez un haut rang dans cette compétence, vous saurez toujours quelle est la bonne manière de se comporter. Cela vous sera sûrement très utile si vous devez traiter avec des personnes importantes ou êtes invitée à un dîner huppé.

Danse: représente votre aptitude à bien danser. Plus cette compétence est élevée, plus vous pouvez danser bien et longtemps sans vous fatiguer.

Bluff: cette compétence est utilisée quand vous êtes dos au mur et voulez changer de sujet, mentir, ou autres duperies. Ce n'est pas bien de tromper les gens, mais certains disent que c'est mieux que de se battre. Vous pouvez aussi

utiliser cette compétence pour vous duper vous-même.

Dessin: la capacité de bien dessiner. Avec cette compétence, vous pouvez utiliser un stylo et du papier pour communiquer quelque chose à quelqu'un plus clairement qu'avec des mots.

Écouter: cette compétence est utilisée lorsque vous tenter d'entendre un petit bruit ou vous concentrer sur un son en particulier dans un environnement bruyant.

Travail Manuel: cette compétence est utilisée pour porter des charges lourdes, travailler dans les champs, etc.

Musique: représente votre capacité à chanter, jouer d'un instrument etc, ainsi que votre aptitude à écouter de la musique.

Lecture: compétence pour lire des livres et en tirer de nouveaux savoirs.

Course: cette compétence est utilisée pour courir. Plus votre compétence est haute, plus vous êtes rapide.

Couture: compétence pour rapiécer des vêtements ou en fabriquer de nouveaux et d'autres choses en tissus.

Tête de mule: cette compétence est utilisée pour serrer les poings et vous entêter. Si vous utilisez cette compétence lorsque vous ne savez pas quoi faire et avez envie de pleurer, vous pouvez vous ressaisir et endurer. D'un autre côté, les personnes ayant un haut rang dans cette compétence tendent à être têtus au point de ne plus écouter les autres.

Sourire: les personnes ayant un sourire merveilleux qui fait chavirer les cœurs possèdent cette compétence. Elle vous permet d'amener les gens à s'ouvrir à vous et devenir vos amis.

Compétences de sorcières:

Divination: compétence pour prédire l'avenir par les cartes, une boule de crystal, etc. Elle permet non seulement de prédire l'avenir des gens, mais aussi obtenir des réponses aux questions des gens, savoir de quoi ils ont besoin, etc. La divination n'est pas toujours exacte et elle n'a certainement pas un pouvoir absolu.

Soigner: cette compétence est utilisée pour diagnostiquer maladies et blessures et les soigner avec la magie. Elle représente aussi la capacité à parler aux fées qui provoquent les maladies. Ensuite, c'est à la sorcière de se débrouiller pour

persuader les fées de s'en aller et ainsi soigner la maladie. Au moins, elle peut en connaître la cause.

Analyse de la magie: cette compétence est utilisée pour déterminer si il y a de la magie dans l'environnement, si la magie dans une zone est forte ou faible, etc.

Concocter des potions: cette compétence est utilisée pour préparer de médicaments et décoctions pour soigner les blessures, permettre à quelqu'un de voir les fées, ainsi que des potions d'amour et bien d'autres.

Montagne/Forêt/Animaux: représente les connaissances de la sorcière sur les montagnes, les forêts ainsi que les animaux qui y habitent et son aptitude à parler à ces animaux.

Plantes et fleurs: représente les connaissances de la sorcière sur les arbres et autres plantes, ainsi que sa capacité à leur parler.

Lecture de grimoires/livres magiques: cette compétence est utilisée pour lire les écritures magiques et acquérir des connaissances dans des livres magiques.

Écritures magiques: compétence pour écrire en lettre magiques que seules les sorcières peuvent lire. Les écritures magiques ont un pouvoir intrinsèque et ceux ayant un haut rang dans cette compétence peuvent faire en sorte que seuls certaines personnes peuvent lire leurs écritures, qu'elles disparaissent après un certain temps*, qu'elles réagissent à un mot-clé ou une condition spécifique, qu'elles changent selon le lecteur, etc.

Ciel/oiseaux: représente les connaissances de la sorcière sur le ciel et les oiseaux et autres créatures qui le traversent, ou possiblement les nuages, arc-en-ciels, étoiles etc, ainsi que sa capacité à leur parler.

Eau/poissons: représente les connaissances de la sorcière sur les rivières et océans, et les poissons et autres créatures qui y vivent, ainsi que sa capacité à leur parler. Inclut aussi sa capacité à nager et autres.

Lecture du vent: cette compétence vous permet d'estimer la force, la direction et l'odeur du vent, de déterminer comment évoluera la

météo ainsi que ce qui se passe en amont du vent.

Compétence de balais:

Acrobaties aériennes: compétence pour réaliser des loopings et autres figures acrobatiques. Ça ne sert pas à grand chose, mais cela peut certainement divertir quelqu'un à l'occasion. Si bien qu'on raconte que certaines sorcières arrivent à vivre en faisant des ballets aériens.

Équilibre aérien: cette compétence est utilisée lorsque vous devez garder votre équilibre dans les airs. S'il y a une soudaine bourrasque de vent ou si vous foncez dans une volée d'oiseaux, cette compétence vous permettra de rester sur votre balais.

Navigation: permet de ne pas se perdre dans les airs. Même si la nuit tombe ou si vous volez au-dessus des nuages, cette compétence vous empêchera de perdre votre chemin.

Catfight: capacité à se battre dans les airs. Ce n'est pas très utile de nos jours mais il y a longtemps, à l'époque des guerres de sorcières, beaucoup de sorcières étaient entraînées à cette discipline. Aussi, certains disent que le nom catfight vient des sorcières qui combattaient féroceMENT dans les airs avec leurs chats à leurs cotés, mais il est en réalité sur le "dragon fighting" des chevaliers dragons.

Vol rapide: cette compétence vous permet de voler à grande vitesse, très utile lorsque vous êtes pressée.

Vol à haute altitude: cette compétence vous permet de voler haut dans les airs. Si vous avez un rang assez élevé dans cette compétence, vous pourrez peut-être voler jusqu'à la lune, de nuit, visiter le monde des étoiles et prendre le thé avec elles.

Voler sans son chat: lorsque les sorcières volent sur un balais sans leur partenaires félins, elle ont un plus mauvais équilibre, ce qui rend le vol bien plus difficile. Mais si vous possédez cette compétence, vous pouvez voler correct/festival de Walpurgis, cette compétence est utile pour éviter que les autres sorcières ne se moquent de vous.

Transport de charges: cette compétence vous permet de voler tout en transportant des objets lourds ou des personnes.

* Dans le replay "Le concours de vol de Deice", Ellie (la mère d'Edith) utilise des écritures magiques que ne peuvent pas être effacées.

Vol à longue distance: cette compétence est utilisée lorsque vous devez voler pendant de longues périodes. Lorsque vous volez vers une lointaine destination, cela vous empêche de vous endormir en plein vol.

Points de vie

Ensuite, déterminez vos PV : jetez deux dés et ajoutez 12 au résultat. Ceci vous donnera un nombre entre 14 et 24.

Les Points de vie (PV) représentent non seulement votre endurance et votre chance mais aussi votre condition de sorcière. Les sorcières perdent des PV lorsqu'elles subissent des dégâts en combat et comme pénalité pour certaines actions[†]. Les sorcières qui tombent à 0PV ne sont plus considérées comme des sorcières, elles ne font plus partie de l'histoire.

Une sorcière qui tombe en dessous de 0PV est considérée morte. Si le MJ et les joueurs le souhaitent ils peuvent à la place décider qu'elle abandonne la sorcellerie, se marie et quitte la profession, etc, dans tous les cas elle quitte le jeu.

Si votre sorcière tombe à 0 PV au cours du jeu, vous pouvez en créer une nouvelle et recommencer à jouer.

Cartes de Tarot

Déterminez votre Carte majeure et votre Carte Mineure. Elles sont l'expression de vos potentielles personnalités et destinées, révélées par le jeu de Tarot de 29 cartes.

Choisissez une carte de Tarot

Tirez deux cartes au hasard du tarot des sorcières inclus dans le jeu, après l'avoir mélangé, et posez-les faces cachées devant vous. La première est votre Carte Majeure, la seconde votre carte mineure.

Vous pouvez mélanger les cartes comme vous le feriez avec un jeu de cartes normal, mais mélanger et couper le jeu comme pour une séance de divination peut vous aider à rentrer dans l'ambiance. (voir p.40 pour plus de détails)

Chaque carte du Tarot des Sorcières possède un numéro de 0 à 28, où 1 à 28 correspondent aux phases de la lune.

Notez les deux cartes dans les espaces correspondants sur votre fiche de personnage et écrivez leurs numéros dans l'espace « âge lunaire : jour () » Elles déterminent respectivement votre « jour de puissance » et votre « jour de faiblesse ».

Si vous tirez le Joker (0), vos jours de puissance et de faiblesse ne seront pas des jours fixes, vous ferez l'objet de règles spéciales. Pour l'instant, mettez une astérisque (*) dans le champ âge lunaire de votre fiche.

Signification des cartes de Tarot

Référez-vous aux descriptions des cartes p.43, vous y trouverez les significations des 29 cartes du Tarot des sorcières.

Votre Carte Majeure porte le sens de la carte dans sa position normale tandis que votre Carte Mineure porte le sens de sa carte en position inversée.

Par exemple, si la Carte Majeure d'Edith est Le chat et sa Carte Mineure L'oiseau, cela signifie qu'elle a un charme mystérieux qui met les gens à l'aise, mais que d'un autre côté elle a aussi du mal à s'adapter à la façon de faire des autres et ainsi ne se débrouille pas bien en groupe.

Pouvoir magique

Le pouvoir magique d'une sorcière change chaque jour en fonction de la phase de la lune. Votre calendrier lunaire possède 28 champs à remplir et vous devrez déterminer votre pouvoir magique pour chacun d'entre eux.

Premièrement, jetez un dé et ajoutez-y 6 et notez le résultat (entre 7 et 12) sous le jour correspondant à votre jour de puissance. Ensuite notez le même nombre, mais en négatif sous le jour correspondant à votre jour de faiblesse. Lors de votre jour de faiblesse, il devient une pénalité à votre pouvoir magique.

Ensuite, pour chaque autre jour du calendrier, lancez un dé et notez le résultat (allant de 1 à 6) dans la case correspondante.

[†] Comme désobéir à une doyenne des sorcières, causer des problèmes volontairement aux gens, ou faire diminuer la croyance en la magie des gens.

Pour les Sorcières ayant le Joker comme Carte Mineure ou Majure

Dans le cas d'un *, Notez les résultat pour Jour de puissance et jour de faiblesse normalement. Tout le reste est déterminé de la même façon que les autres sorcières. Cependant, le jour où vous avez un *, l'effet associé n'apparaît pas durant un jour prédéterminé. Voir p.15 pour plus de détails.

Chat

Chaque sorcière possède un chat qui lui sert de partenaire. Ce partenaire est généralement joué par un autre joueur (à moins qu'il n'y ait pas assez de joueurs, dans lequel cas le Maître du jeu jouera le chat).

Si vous êtes un joueur ou un MJ jouant un chat, rendez-vous à la section Chat (p.10) pour créer votre chat.

Lorsque vous aviez douze ans, vous avez passé une année à à chercher un chat qui serez votre partenaire. Ce chat devait avoir le même anniversaire que vous, ce qui les rend difficiles à trouver (Si vous n'aviez pas trouvé de chat dans l'année, vous n'auriez pas pu devenir une sorcière)

Les sorcières peuvent discuter avec leur chat. Les autres humains(ou chats, ou sorcières) ne peuvent pas comprendre ces discussions, ce qui en fait une sorte de code secret entre un chat et sa sorcière.

Les sorcières doivent également porter un uniforme assorti à la couleur ou aux motifs de la robe de leur chat.

Si votre chat tombe en dessous de 0PV

Cela arrive parfois au cours d'une aventure. Vous serez peut-être déprimée et n'aurez plus envie de rien faire pendant quelques temps, mais vous ne pouvez pas rester abattue pour toujours. Pour rester une sorcière, vous devrez chercher un nouveau chat qui deviendra votre nouveau partenaire. Il y a trois types de chat qui peuvent devenir votre partenaire.

1. **Trouver un enfant ou un petit-enfant de son ancien partenaire :** Si votre ancien partenaire avait une descendance, l'un d'eux peut potentiellement devenir votre nouveau partenaire. Si ce chaton est

à au moins 1 an, il peut devenir votre partenaire immédiatement. Sinon, vous devrez vous débrouiller avec un semi-partenaires tant qu'ils n'a pas un an. Les semi-partenaires n'ont d'aptitudes de chat de sorcière.

2. **Trouver la réincarnation de son ancien partenaire :** Un chat né le jour de la mort de votre partenaire est peut-être sa réincarnation. Trouver une réincarnation prend 7 jours. Tous les sept jours passés à chercher, jetez deux dés, si vous obtenez deux fois le même résultat, vous trouvez votre partenaire. En cas de double 1, les yeux du serpent, votre partenaire est rené sous une autre forme[†]. Qu'il soit réincarné en chat ou non, si vous l'avez trouvé, il redevient immédiatement votre partenaire, peu importe son âge.
3. **Trouver un autre chat :** Bien plus simple que de trouver une réincarnation. Chercher un nouveau chat prend un jour. Chaque jour passé à chercher, jetez deux dés. Si vous faites un double, vous trouvez un nouveau partenaire. Cependant, la plupart des sorcières ne choisissent pas cette option, car elle est mal-vue.

[†] Par exemple, le chat s'est peut-être réincarné en corbeau ou en petit garçon, ou en objet inanimé comme un livre qui parle, un parapluie avec une tête de perroquet parlante pour poignée, etc.

Chats

Alors vous allez jouer un chat ?

Premièrement, vous devez créer un chat. Vous êtes libre de copier la fiche d'un des chats du livre I, mais vous pouvez aussi utiliser les règles ci-dessous pour créer votre propre chat.

Nom

Tous les chats ont un "nom de queue" et un "nom de moustaches", ce dernier étant son nom de tous les jours. Le nom de queue d'un chat est apparemment "quelque chose qui devrait se trouver quelque part, mais qu'on ne peut pas découvrir facilement". Un grand nombre de chats passent leurs vies à chercher leurs noms de queue. Certains affirment qu'un chat qui connaît son nom de queue est destiné à être chanceux, ou que ces chats sont les seuls à vraiment féliner.

Vous pouvez choisir le nom de moustaches que vous souhaitez. Au début du jeu, vous ne connaissez pas votre nom de queue.

Âge

Dans ce jeu, les chats commencent à jouer à 1 an. Lorsqu'elles ont douze ans, les sorcières passent un an à chercher un chat qui deviendra leur partenaire. Au cours de cette année, elles doivent trouver un chat possédant la même date d'anniversaire qu'elles. Vous avez été trouvé par une sorcière et avez commencé à vivre avec elle.

Sexe

Vous pouvez être un mâle comme une femelle. Si le Maître du jeu joue un chat, jetez un dé pour déterminer son sexe : 1-3 signifie mâle et 4-6 signifie femelle.

Attributs

Vous déterminerez ensuite vos deux attributs, **Force** et **Beauté**, ils sont l'expression de vos capacités. Les mâles ont 2 en Force et 1 en Beauté et les femelles ont 1 en Force et 2 en Beauté. Les attributs sont les suivants :

Force: Indique votre force au combat, votre agilité, votre endurance, votre puissance physique, etc

Beauté: Indique votre beauté en général, ce qui inclue la pureté de votre race, votre apparence physique, votre style et comment vous vous comportez.

Compétences

Les chats n'ont pas de compétences. Les attributs sont simples chez les chats, il n'est alors pas surprenant qu'ils n'aient pas d'aptitudes aussi variées que les humains (y compris les sorcières).

Points de vie

Vous déterminerez ensuite vos points de vie: jetez deux dés et ajoutez 12 au résultat, pour un total de 14 à 24. Il s'agit de vos Points de vie (PV).

Cette valeur représente votre endurance et votre chance, mais aussi votre condition de chat. Les chats perdent des PV en prenant des dégâts en combat et comme pénalité pour certaines actions. Un chat qui tombe à 0PV n'est plus considéré comme faisant partie de l'histoire.

Un chat qui tombe en dessous de 0PV est considéré comme mort. Au moment de sa mort, il peut lancer le sort "Adieu, ma sorcière" pour être transporté au cimetière des chats*. Tous les chats connaissent ce sort, même les plus incompetents. Vous pouvez utiliser ce sort non seulement lorsque vous mourrez de vieillesse mais aussi si vous périssez au combat ou lors d'événement plus tragiques encore. En utilisant ce sort, aussi terribles soient les événements, votre partenaire n'aura pas à voir ce qui vous arrive.

Points de magie

Ensuite, vous déterminerez vos Points de Magie (PM): jetez deux dés et ajoutez 12 au résultat. Il s'agit de vos points de magie. Ces points sont dépensés lorsque vous lancez des sorts. Référez vous aux sections "Magie" et "Liste des sorts de chats" pour plus de détails.

* On raconte que c'est un lieu saint pour les chats, caché profondément dans la forêt des chats.

Carte de Tarot

Tout comme votre partenaire, vous avez une Carte Majeure et une Carte Mineure. Cependant, vous n'avez pas de jour de puissance ou de jour de faiblesse. Quand votre sorcière est dans son jour de faiblesse, c'est à vous de l'aider, d'autant plus que votre magie n'est pas affectée par de telles choses.

Points de chat

La plus grande magie d'un chat est sa capacité à aider sa partenaire. Ce pouvoir est représenté par un nombre nommé « Points de Chat ». Ces points de chat sont assignés par le Maître de jeu en fonction du scénario, vous disposez en général de 100 points par scénario.

Les Points de chats sont expliqués en détails p.19.

Sorcières

Un chat est toujours avec sa partenaire, sa sorcière. Cette sorcière est jouée par un autre joueur (à moins qu'il n'y ait pas assez de joueurs, dans lequel cas le MJ la joue). Si vous êtes un joueur ou un MJ et que vous souhaitez jouer une sorcière, référez-vous aux règles de la section Sorcières (p.5) pour en créer une. Vous et votre sorcière pouvez parler entre vous. Les autres chats(ou humains ou sorcières) ne peuvent pas comprendre ce que vous vous dites, comme une sorte de code secret entre partenaires.

Couleur/motifs

Vous pouvez choisir la couleur de votre pelage comme vous le désirez.

Résultat	Couleur
2	Argent
3	Gris perle
4	Rouge vin
5	Vert
6	Blanc
7	Chat commun*
8	Noir
9	Orange
10	Bleu ciel
11	Ébène
12	Ambre

Si le Maître du jeu joue un chat, ou si vous avez du mal à vous décider, jetez deux dés sur la table ci-dessus.

Votre sorcière doit porter un uniforme assorti à la couleur ou au motif de votre fourrure. C'est à vous décider de cette couleur/motif, mais si vous choisissez quelque chose d'étrange, votre sorcière peut vous en vouloir un peu.

Si votre partenaire tombe à 0 PV

Vous redevenez un chat normal.

Votre sorcière peut avoir rencontré quelqu'un et s'être marié. Si c'est le cas, tout ce qu'il vous reste à faire est de partir discrètement.

* Choisissez une couleur ou un motif commun, comme calico, tigré, gris, etc.

Edith et Hyubø

Nom de la sorcière: Edith (Eddie)/BU (Age 13)

Normal (3)

Couture (3), Tête de mule (4), Sourire (1)

Sorcière (5)

Divination (2), Lecture de grimoire (4), Concoction de Potions (5), Plantes et fleurs (3),
Lecture du vent (2)

Balais (4)

Vol rapide (4), Vol à longue distance (6), Transport de charges (3),
Chauffage en vol (chat inclus) (3)

Calendrier des Pouvoirs

Âge lunaire	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Pouvoir	4	4	5	1	5	5	6	12	3	5	6	5	1	2
Âge lunaire	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
Pouvoir	6	5	3	6	1	6	1	-12	3	4	1	2	1	5

Carte Majeure : Le Chat

Carte Mineure: L'oiseau

Points de vie de sorcière: 21

Jour de Puissance : jour 8

Jour de faiblesse : jour 22

Nom du chat: Hyube

Couleur: Noir

Attributs: Force 1, Beauté 2

Points de vie de chat: 21

Points de magie: 19

Compte à la banque des chats: 0

Sexe: Femelle

Âge: 1

Points de chats: 100

Points d'expérience de sorcière: 0

Chapitre 2 : Tests

Au cours de ses aventures votre personnage se retrouvera sans doute dans des situations où il devra agir. Étudier des grimoires, voler travers une tempête, donner du courage à quelqu'un, etc. Dans un roman ou un film, l'auteur décide si ses personnages réussissent ou échouent à l'avance mais dans un Jdr on ne sait pas comment les événements vont se dérouler.

Quand votre personnage entreprend une action qui peut échouer ou réussir, vous jetterez des dés pour déterminer la tournure des événements. Cela est qualifié de Test de compétence.

Certains tests utilisent les caractéristiques, d'autres les compétences (les chats utilisent toujours leurs caractéristiques, naturellement). Le choix de la caractéristique ou de la compétence à utiliser est laissé au maître de jeu.

Prenez deux dés et jetez les autant de fois que votre rang dans cette caractéristique ou compétence. Si les dés affichent un double (c.à.d si les deux dés affichent le même résultat) au

moins une fois, vous réussissez votre action.

Si vous obtenez un double plus d'une fois, votre réussite est d'autant plus éclatante.

Les sorcières peuvent obtenir l'aide de leur

chat pour améliorer leurs chances de succès, tant qu'il leur reste des Points de chats. Si vous désirez faire cela, vous devez demander de l'aide à votre chat (le chat peut également offrir son aide, mais la sorcière peut refuser). Si le chat est d'accord, vous

pouvez lancer les dés 1 à 3 fois de plus. Cependant, si votre chat vous aide, que le test soit réussi ou non, vous dépensez un point de chat par lancé supplémentaire. Si vous êtes à cours de points de chat, votre chat ne peut plus vous aider dans vos tests.

Avec l'aide de son chat, une sorcière peut entreprendre un test concernant une compétence qu'elle ne possède pas.

Par exemple, une sorcière sans la compétence Travaux manuels peut avoir besoin d'effectuer une tâche manuelle. Si son chat l'aide, elle peut lancer les dés jusqu'à 3 fois pour un test de travail manuel.

Nombre de doubles	Résultat
0	Échec
1	Réussite
2	Grande réussite
3	Réussite miraculeuse
4	Réussite qui restera dans l'histoire
5	Réussite légendaire
6	Réussite mythique

Chapitre 3 : Combat

Note: Si vous le souhaitez, vous pouvez ne pas utiliser ces règles de combat. Il n'y a pas de mal à jouer à un Jeu de rôle sans combats. Les deux replays du livre I ne contiennent pas de combats par exemple.

Au cours d'une aventure, votre personnage peut se voir affronter des ennemis tels que des fantômes des monstres ou des personnes qui ne comprennent pas ce que vous êtes. Cette section décrit comment combattre (en combat physique). C'est un domaine où les chats jouent un rôle prééminent. Les sorcières ont tendance à résoudre les problèmes avec leur magie, alors si une sorcière se trouve au milieu d'un affrontement, elle utilisera sans doute la magie pour se battre.

Comment combattre?

Quand un combat a lieu, les sorcières comme leurs chats peuvent jeter deux dés chacun. Quand plusieurs personnages coopèrent dans un affrontement, chaque participant de chaque camp jette deux dés également. Un dé affichant un 1 indique que vous avez touché l'adversaire, mais un dé affichant un 6 indique que l'attaque de l'adversaire vous a touché. Naturellement, si vous obtenez deux 1, vous touchez deux fois et si vous obtenez deux 6 vous êtes frappé deux fois par l'ennemi.

Si vos dés affichent un 1 et un 6 en même temps, votre attaque tout comme celle de votre adversaire font mouche en même temps, mais si vous le désirez, vous pouvez déclarer qu'aucun des deux coups ne portent. En d'autres termes, vous pouvez utiliser un 1 pour annuler un 6.

Si vous combattez avec des alliés, les personnages d'un même camp peuvent sacrifier les 1 qu'ils ont obtenu pour annuler les 6 de leurs alliés, protégeant leurs amis. Cela est qualifié de "Couvrir quelqu'un".

Attaques et dégâts

Quand votre personnage touche un adversaire, celui-ci subit des dégâts. Le montant de ces derniers dépend de votre Pouvoir d'Attaque.

Attaque et dégâts des chats

Votre Pouvoir d'Attaque est égal à votre caractéristique Force. Chaque fois qu'un de vos coups porte, il réduit les points de vie de l'adversaire d'un montant égal à votre Force.

D'un autre côté, quand un adversaire vous porte une attaque, vous prenez des dégâts et perdez un nombre de points de vie correspondant au Pouvoir d'Attaque de l'adversaire.

Attaques et dégâts des sorcières

Votre Pouvoir d'Attaque est égal à 0. Peu importe combien de vos attaques portent, elle n'infligeront aucun dégâts, par conséquent si vous obtenez des 1, il vaut mieux les utiliser pour couvrir vos alliés.

D'un autre côté, quand un adversaire vous porte une attaque, vous prenez des dégâts et perdez un nombre de points de vie correspondant au Pouvoir d'Attaque de l'adversaire.

La magie en combat

Les sorcières comme leurs chat peuvent utiliser la magie au cours d'un combat. Si vous voulez lancer un sort, déclarez que vous utilisez la magie au lieu de jeter vos dés. Voir le chapitre 4 (p.15) pour apprendre à utiliser la magie.

Mettre sa queue en jeu (Optionnel)

Quand un chat est sur le point de jeter les dés au cours d'un combat, il peut décider de "mettre sa queue en jeu". Vous devez déclarer votre intention avant de jeter les dés, pas après. Si vous mettez votre queue en jeu, les 1 comme les 2 sont comptés comme des attaques qui touchent, mais les 5 comme les 6 indiquent qu'une attaque adverse porte alors soyez prudent.

Expérience et combat

Pour chaque point de dégât que vous infligez, vous perdez un Point de chat. En terme d'expérience, cela veut dire que blesser ses adversaires donne de l'expérience au chat mais pas à la sorcière. Les sorcières devraient éviter le combat autant que possible.

Chapitre 4 : Magie

Magie de Sorcières

Les sorcières peuvent tenter d'accomplir n'importe quoi avec la magie, il n'y a pas de limitations telles qu'un nombre d'usages quotidien par exemple. Cependant, les sorts ne sont pas toujours des réussites. Les possibilités de la magie sont infinies, mais vous ne serez pas nécessairement capable de lancer tel ou tel sort.

Que peuvent faire les sorcières avec la magie ?

Les sorcières peuvent tenter d'accomplir n'importe quoi avec la magie, recouvrir une table de bon plats chauds et alléchants, transformer une citrouille en carrosse, plonger le monde dans l'obscurité... Cependant, même la magie ne réussit pas tout le temps. Les sorts les plus puissants sont les plus difficiles à jeter.

Une sorcière novice peut au mieux réchauffer une marmite de soupe, faire apparaître la lumière d'une lampe, aider des amoureux à résoudre leurs disputes, créer des images dans l'eau calme... Ce genre de choses. Veuillez lire la liste de sorts de sorcières p.22.

Facteurs de réussite d'un sort

La réussite d'un sort dépend de trois facteurs:

1. Le pouvoir du lanceur (Pouvoir Magique)
2. La difficulté du sort en question (le Niveau de difficulté du sort)
3. A quel point la cible croit en la magie (Croyance en la magie)

Une magie difficile peut donner du fil à retordre même aux sorcières avec un fort pouvoir magique. Alors que si quelqu'un croit assez en la magie, il peut être facilement atteint par un sort compliqué. Voyons ces trois facteurs un par un :

(1) Pouvoir Magique

Il s'agit du pouvoir magique de la sorcière

qui lance le sort, dépend de la sorcière et du jour lunaire. Quand une sorcière utilise la magie, vérifiez quel est son pouvoir magique selon la phase lunaire actuelle.

Pour les sorcières ayant tiré le joker

Pour vous, les choses fonctionnent différemment. Avant chaque utilisation de sort, peu importe la phase lunaire, tirez une carte du jeu de Tarot. Si c'est une carte numérotée de 1 à 28, votre pouvoir magique est comme indiqué sous la phase lunaire actuelle. Si vous avez tiré le joker, utiliser la valeur inscrite sous * dans votre calendrier.

Faites ceci à chaque fois que vous utilisez la magie.

(2) Difficulté du sort

Il s'agit du Niveau de Difficulté du sort. Plus ce nombre est bas, plus la magie en question est difficile.

Il va en général de 2 à 12 mais évidemment les sorts très difficiles peuvent avoir une difficulté de 1 ou moins (elle peut être de 0 ou négative parfois) et les sorts très faciles peuvent avoir une difficulté de 13 ou plus. Voici un tableau de référence des Niveaux de Difficulté :

Niveau de difficulté	Description
-5 ou moins	Impossible pour une sorcière novice.
-1 à -4	Seule une sorcière bien entraînée en est capable.
0 ou 1	Très difficile
2 ou 3	Difficile
4 ou 5	Quelque peu difficile
6	Pas très facile
7	Normal
8	Pas bien difficile
9 ou 10	Plutôt facile
11 ou 12	Facile
13 ou 14	Très facile
15 à 20	Tu aurais honte de louper ça
20 ou plus	Même un chat peut le faire

Pour savoir quelle est la difficulté d'un sort, vérifiez la section Liste des Sorts.

Maîtres du jeu, si vous ne savez pas quelle difficulté attribuer à un sort, jetez deux dés, additionnez leurs résultats et utilisez-le comme difficulté.

(3) Croyançe en la magie

Enfin, il y a la Croyançe en la magie. Plus elle est haute, plus le sort a de chances de réussir. LA réussite d'un sort dépend largement du niveau de croyance en la magie de sa cible. Une personne qui ne croit pas en la magie est très difficile à affecter avec un sort, alors qu'un lieu où le pouvoir de la nature est proéminent augmente les chances de succès de la magie. Voici quelques points à suivre :

Niveau de croyance	Description
-5 ou moins	Ne peut pas coexister avec la magie.
-1 à -4	Incapable de saisir le concept de magie au point que la question de la croyance n'as plus de sens.
0 ou 1	Ne comprendrait même pas être affecté par un sort.
2 ou 3	Ne croirait pas même en en faisant directement l'expérience.
4 ou 5	Ne croit pas en la magie.
6	Ne croit pas vraiment.
7	Neutre.
8	Croit plus ou moins.
9 ou 10	Croit en la magie.
11 ou 12	Croit fermement en la magie.
13 ou 14	Considère de nombreuses choses du quotidien comme magiques.
15 à 20	La magie fait partie de son quotidien au point que la question de la croyance n'a plus de sens
20 ou plus	Ne peut pas exister sans magie

De manière générale, la magie peut être divisée en 3 catégories de sorts, ceux qui affectent les gens et les animaux, ceux qui affectent les objets et choses et ceux qui affectent les lieux. Peut importe ce qu'un sort est sensé affecter la croyance en la magie de la cible est très importante. Examinons ces trois types de plus près.

I. La croyance en la magie des personnes (et des animaux)

La magie ne marche pas sur les personnes et animaux qui ne croient pas en la magie. La croyance d'un tel sujet peut être fixée pour un scénario donné mais quand ce n'est pas le cas c'est le Maître du jeu qui devra la déterminer. Vous pouvez la fixer au même niveau que la croyance en la magie du lieu où ils vivent ou jeter deux dés pour la déterminer, selon le tableau ci-dessous.

Type de personne/animal	Croyance
Humain adulte	2d6
Humain enfant	1d6+6
Animal sauvage	1d6+6
Animaux domestique/de compagnie*	2d6
Sorcière	Toujours 12
Chat de sorcière	1d6+6

* Traitez les chats comme de animaux sauvages même s'ils sont domestiques.

II. La Croyance en la magie d'un lieu

Quand une sorcière utilise la magie sur un lieu, le problème de sa croyance en la magie se pose. Dans le cas d'une ville ou d'un village, le niveau de croyance des habitants détermine le niveau de croyance de l'endroit. Pour les forêts et autres lieux inhabités, la croyance des fées, des fantômes et autres esprits qui y vivent détermine la croyance du lieu.

Le niveau de Croyance d'un lieu est souvent indiqué dans les scénarios mais quand il ne l'est pas, le MJ peut utiliser des dés pour décider, comme suit :

Lieu	Croyance
Villes, villages, etc. avec des gens	2d6
Forêts, montagnes, etc. sans humains	1d6+6

Vous pouvez aussi être plus spécifique quant aux niveaux de zones plus petites. Par exemple, même si la majorité d'une ville ne croit pas en la magie, le niveau de croyance d'un bâtiment en particulier peut être bien plus élevé.

III. La croyance en la magie des objets

Quand une sorcière utilise la magie sur une chose ou un objet, la croyance en la magie de cet objet/chose est un facteur dans la réussite de son sort. Elle dépend de la croyance en la magie du lieu où elle se trouve ou de la personne qui la fabrique.

Un objet fabriqué par une sorcière aura une forte croyance en la magie (habituellement 12), tous comme les objet faits avec des prières (porte-bonheurs, statues de dieux gardiens, etc.). D'un autre côté, les outils modernes ont tendance avoir un faible niveau de croyance.

Le niveau de croyance d'un objet peut être fixé pour un scénario mais quand il ne l'est pas, le MJ peut en décider. Vous pouvez utiliser le niveau de croyance du lieu où le sujet se trouve, ou jetez deux dés sur la table ci-après.

Type d'objet	Croyance
Fabriqué par quelqu'un qui croit en la magie	1d6+6
Fabriqué par quelqu'un qui ne croit pas en la magie	1d6
Fabriqué avec des prières	1d6+6
Commodités modernes [†]	1d6
Jouets et autres objets sans utilité pratique, instruments de musique, etc.	1d6+6
Poupées et autres objets en forme de personnes	1d6+6
Fabriqué par une sorcière	12

Pour résumer, les objets destinés au jeu ont un haut niveau de croyance tandis que la magie et la science sont fondamentalement opposées.

Utiliser la magie

Quand une sorcière utilise la magie, additionnez ces trois valeurs :

1. Son pouvoir magique actuel
2. Le Niveau de Difficulté du sort
3. Le Niveau de Croyance en la magie de la cible

Le total est appelé « Seuil de réussite du sort ».

Jetez ensuite deux dés et multipliez-les entre eux (exemple: 3 et 6 donnent $3 \times 6 = 18$). Si le résultat est inférieur ou égal au seuil de réussite du sort, celui-ci est jeté avec succès. Cependant, peut importe le seuil de réussite, un double 6 (c.à.d. Un résultat final de 36) est toujours un échec.

Pour une liste détaillée des sorts possibles, jetez un œil aux exemples de la section Liste des sorts de sorcière (p.22).

[†] Les commodités modernes comme les radios, télévisions, ordinateurs, voitures, etc. qui sont à vocation pratique par nature peuvent parfois avoir un haut niveau de croyance.

Magie de Chats

Les chats ont leur propre type de magie, complètement différent de celui des sorcières. Ce qu'ils peuvent faire est prédéterminé et ils ont une réserve limitée de points de magie pour lancer des sorts, mais leurs sorts réussissent toujours automatiquement. En d'autres termes, la magie des chats est plus limitée dans le spectre de ce qu'elle peut accomplir, mais très fiable dans ses résultats.

Utiliser la magie des chats

Les sorcières doivent lancer des dés pour déterminer la réussite de leur magie, les chats, eux, réussiront toujours à lancer leurs sorts. Si vous jouez un chat, parcourez la liste des sorts de chats (p.25) et choisissez un sort à lancer. Chaque fois que vous l'utiliserez, votre nombre actuel de Points de Magie (PM) diminuera d'un montant égal au coût en PM du sort. Si vous n'avez pas assez de PM restants pour payer le prix d'un sort, vous ne pouvez pas l'utiliser.

Tomber à court de points de magie n'est pas dangereux pour un chat mais les régénérer nécessite 10 heures de sommeil ininterrompues. Après cette période, ils sont entièrement régénérés.

Aussi, à chaque fois qu'un chat est en contact avec de l'eau froide (à cause de la pluie ou en tombant dans une rivière, etc.) il perd un dé de points de magie. De plus, les bains (dans une baignoire ou autre) en font perdre deux. C'est pour ça que les chats détestent être lavés.

Voir la page 23 pour une liste détaillée des sorts de chats, elle contient tous les sorts qu'ils peuvent utiliser. Si vous jouez un chat, lisez-la attentivement.

Aide du chat

Une sorcière peut être aidée par son chat pour lancer un sort avec plus de chances de succès, bien qu'évidemment le chat doit encore avoir des Points de chats non-utilisés.

Lorsque c'est le cas, elle demande de l'aide à son chat. S'il accepte, elle lance un ou deux dés supplémentaires et ajoute leurs résultats au seuil de réussite du sort. (Le chat peut aussi proposer son aide, dans lequel cas la sorcière décide ou non d'accepter) Cependant, que le sort ait réussi ou non, cette aide coûte un nombre de Points de chat égal au résultat du/des dés supplémentaires. Si cela requiert plus de points de chat qu'il ne vous en reste, vous utilisez tous vos points et votre total passe à 0.

Chapitre 5 : Expérience et évolution

En partant à l'aventure, les personnages accumulent de l'expérience et peuvent évoluer. Les chats et les sorcières n'évoluent pas de la même manière, mais chacun devient meilleur à ce qu'il fait.

Points de Chat

Les points de chat représente le pouvoir magique d'un chat mais ils indiquent également la difficulté des aventures que le chat et sa sorcière peuvent mener à bien, et par conséquent la difficulté du scénario présenté par le maître de jeu.

Le Maître du jeu attribue un certain nombre de points de chats à chaque scénario. Les scénarios pré-écrits indiquent leur total de points de chats, mais un maître du jeu créant un nouveau scénario devra déterminer combien de points de chat il donnera selon l'échelle et la difficulté du scénario.

Pour un scénario typique, chaque pair de joueur reçoit 100 points de chat, pour un scénario long ou difficile, ils peuvent se voir attribuer de 150 à 300 points de chat et pour un scénario court ou facile, chaque pair dispose de 30 à 50 Points de chats.

Expérience des sorcières

A la fin de chaque scénario, les sorcières reçoivent un nombre de Points d'Expérience égal à leurs Points de chat non-utilisés.

Les Points de chat sont utilisés à chaque fois qu'une sorcière est aidée par son chat. Un chat peut en effet aider une sorcière à réussir ses actions, mais cette sorcière n'en apprend alors pas autant que si elle avait réussi par elle-même.

Évolution des sorcières

Une sorcière évolue tous les 50 Points d'Expérience qu'elle a accumulé(soit à 50 points, 100 points, 150 points, etc). Cependant, cela ne peut arriver qu'au sabbat des sorcières tenu une fois par mois, alors même si vous avez assez de

Points d'Expérience, vous devrez parfois attendre le prochain sabbat.

Il y a quatre manières d'évoluer pour une sorcière, détaillées ci-dessous. Vous ne pouvez en choisir qu'une seule à la fois parmi les quatre. A chaque sabbat, vous pouvez choisir celles que vous voulez, mais une fois de temps en temps, la présidente du sabbat décidera pour vous.

(1) Améliorer un Attribut

Vous pouvez augmenter le rang d'un attribut au choix de 1 point. Il est impossible d'améliorer un Attribut au-delà de 12, et augmenter le rang d'un Attribut ne vous donne pas de nouvelles Compétences.

(2) Améliorer une Compétence

Vous pouvez augmenter le rang d'une Compétence d'un montant déterminé par un jet d'un dé à six faces. Vous pouvez améliorer ainsi une Compétence que vous possédez déjà ou une nouvelle Compétence. Cependant, il est impossible d'augmenter une Compétence au-delà de 12.

Aussi, acquérir une nouvelle Compétence n'a aucun effet sur l'Attribut qui lui est associé. La corrélation entre un Attribut et le nombre de Compétences que vous possédez n'existe que durant la création de personnage.

(3) Améliorer son pouvoir magique

Mélangez le jeu de Tarot des sorcières et tirez une carte. Augmentez ensuite votre pouvoir magique du jour lunaire correspondant à la carte d'un montant égal au résultat d'un dé à six faces. Si cela fait du jour tiré celui possédant le plus grand pouvoir de votre calendrier, la carte correspondante devient votre Carte Majeure.

Si deux jours indiquent la même plus haute valeur, prenez les cartes correspondantes, posez-les faces cachées et tirez-en une au hasard, elle deviendra alors votre nouvelle Carte Majeure. (exemple: si le 5ème et le 1er jours lunaires affichent tous deux la même valeur, la plus haute du calendrier, posez les Amants(5) et le

Rêve(12) faces cachées et tirez-en une au hasard)

Aussi, si vous tirez le Joker, augmentez le pouvoir magique correspondant (sous *) d'un dé. Tant qu'il n'est pas votre Carte Majeure ou Mineure, il n'y a pas d'effet, du moins s'il ne devient pas assez élevé pour devenir votre nouvelle carte Majeure.

(4) Améliorer ses Points de Vie

Augmentez vos Points de Vie maximum d'un montant égal au résultat d'un dé à six faces.

Expérience des Chats

Chaque Point de Chat utilisé durant un scénario est transféré à la banque des chats. La banque des chats représente l'expérience du chat. Exemple: si vous avez utilisé 20 Points de Chat au cours du scénario, vous gagnez 20 Points à la banque des chats. Chaque fois qu'un chat aide sa partenaire, il utilise des Points de Chats. Plus il aide sa sorcière, plus il gagne d'expérience. Pour résumer, les chats peuvent évoluer plus rapidement en aidant leurs sorcières à progresser au cours de leurs aventures.

Évolution des chats

Les chats utilisent leurs Points accumulés à la banque des chats pour améliorer leurs corps. C'est un peu comme utiliser de l'argent économisé pour acheter différents produits. Les diverses améliorations qu'ils peuvent acheter leur permettent d'augmenter leur Force, leur Beauté, leurs Points de Vie et leurs Points de Magie. C'est comme ça que les chats grandissent et s'améliorent.

Cependant, vous ne pouvez acheter une telle amélioration qu'une fois par mois lunaire, lors de la réunion mensuelle des chats. D'ici là, vous devrez attendre. Le tableau ci-dessous montre les différentes améliorations que vous pouvez acheter grâce à la banque des chats. Si vous n'avez pas assez de points restant, vous ne pouvez pas acheter d'améliorations. Un chat peut acheter jusqu'à 3 améliorations de Moustaches et une seule de chaque autre type.

Effet	Coût
Moustaches exceptionnelles (+1 Force)	20
Jolies Moustaches (+1 Beauté)	20
Moustaches têtues (+3PV)	20
Moustaches mystérieuses (+3PM)	20
Griffes acérées (+2 Force)	50
Queue exceptionnelle (+2 Beauté)	100
Jolie voix (+3 Beauté)	100
Superbe robe (+2 Beauté)	80
Yeux incroyables (+10 PM)	100
Dents acérées (+2 Force)	100
Corps gracieux (+2 Force, +2 Beauté)	100
Corps puissant (+10PV)	100

Ces améliorations auront d'autres effets spéciaux introduits dans de futurs suppléments.

Limitations sur l'expérience

Les Points d'expérience d'une sorcière et les Points à la banque des chats d'un chat sont réservés à leurs propriétaires respectifs. Vous ne pouvez pas les donner à une autre personnage, pas même à votre propre partenaire.

Conclusion

C'est ainsi qu'on part à l'aventure dans le jeu Witch Quest.

Aussi extensives soient ces règles, elles ne sont ultimement que des suggestions. Nous vous invitons à changer quelques règles ou même toutes de la manière que vous voulez. Si vous trouvez une règle qui marche mieux, nous vous encourageons à ne pas hésiter à l'utiliser.

Les Jeux de rôle offrent une grande liberté, plutôt que de suivre une méthode prédéfinie, réunissez vos amis et créez vos propres histoires. Voilà une merveilleuse forme de magie.

Witch Quest est basée sur l'Apple Basic System, créé par Adventure Planning Service. Si vous êtes familier avec ce système, vous pourrez jouer plus facilement autre aux jeux qui l'utilisent. Voici quelque uns des Jeux utilisant l'Apple Basic System :

Legend of Light and Darkness Role-Play (Shufu-ToSeiktatsu Sha Ltd.)

Sakaki Shinrei Soudanya Role-Play (Shufu-To-Seiktatsu Sha Ltd.)

Akakiri Private Academy Role-Play (Shufu-To-Seiktatsu Sha Ltd.)

Time Slider Role-Play (Shufu-To-Seiktatsu Sha Ltd.)

Please! Ancestor Role-Play (Shufu-To-Seiktatsu Sha Ltd.)

Tale of Two Rivers RPG (Shakai Shisousha/Warlock Magazine numéro #48)

Crédits © 1990 Kondou Koushi & Adventure Planning Service, Tous droits réservés

Chapitre 6 : Listes de sorts

Liste de sorts de sorcières

Dans le monde de Witch Quest, les sorcières peuvent tenter n'importe quoi avec la magie. Cette section contient différents exemples de sorts pour vous permettre de jauger les possibilités de la magie des sorcières. Malgré tout, gardez en tête qu'elles sont capables de lancer des sorts qui ne sont pas sur cette liste !

Un peu de courage

Difficulté: 5

Effet: Ce sort donne à quelqu'un un peu de courage.

S'il réussit, la cible pourra confesser son amour, quitter son village natal pour partir en voyage ou quelque chose de similaire. Cette magie lui donne juste assez de courage pour faire quelque chose qu'elle hésitait à faire.

Backfire: En cas de double 6 au lancement du sort, non seulement il échoue, mais la cible se décourage encore plus et est encore moins encline à agir.

Un peu de bonheur

Difficulté: 10

Effet: Ce sort rend la cible un peu plus heureuse pendant 1 jour. Pendant cette journée, quelque chose de simple et réjouissant lui arrivera, comme rencontrer un vieil ami qu'elle n'a pas vu depuis longtemps ou retrouver un objet qu'elle a perdu.

Backfire: En cas de double 6 au lancement du sort, non seulement il échoue, mais la cible deviendra malheureuse. Peut-être se fera-t-elle mal, se disputera avec un ami, ce genre de choses.

Va comme le vent, chaton!

Difficulté: 4

Effet: Ce sort permet temporairement à votre chat de se déplacer comme le vent. L'effet dure 5 minutes, ou jusqu'à 5 jets de dés en combat. Pendant la durée du sort, votre chat est bien plus rapide et les 1 comme les 2 comptent comme des touches en combat. Si un chat affecté par ce sort met sa queue en jeu, ses coups porteront sur un 1, un 2 ou un 3 et il sera touché sur un 5 ou un 6.

Backfire: En cas de double 6 au lancement du sort au cours d'un combat, non seulement il

échoue, mais votre chat est ralenti et il sera touché sur un 5 comme sur un 6. S'il met sa queue en jeu pendant la durée du sort, il touchera sur 1 et 2 et sera touché sur 4, 5 et 6.

Chat électrique

Difficulté: 3

Effet: Ce sort amplifie grandement l'électricité statique parcourant les poils de votre chat. En combat, votre chat infligera un dé de dégâts supplémentaire à chaque coup porté. Ce sort dure 5 minutes ou jusqu'à 5 jets de dés (que les coups portent ou non).

Backfire: En cas de double 6 au lancement du sort en combat, non seulement il échoue, mais votre chat se prend un coup d'électricité statique et subit un dé de dégâts.

Scission du chat

Difficulté: 6

Effet: Ce sort scinde votre chat en deux pendant 30 minutes. Les deux chats sont exactement identiques, avec les mêmes caractéristiques et souvenirs. Cependant, ils ne possèdent tous deux que la moitié de leurs points de vie originels. Si vous utilisez ce sort en combat, les deux chats peuvent lancer les dés tous les deux, mais comme ils ont moins de points de vie, soyez prudente.

Backfire: En cas de double 6 au lancement du sort, non seulement il échoue, mais vous "divisez" votre chat en deux pour trente minutes. Les chats détestent ça. Jetez un dé pour déterminer comment il est divisé:

- 1: Il ne reste que la moitié avant.
- 2: Il ne reste que la moitié arrière.
- 3: Il ne reste que la moitié droite.
- 4: Il ne reste que la moitié gauche.
- 5: Chat/neko devient un ne (racine). Il se transforme en petite pousse de la couleur de sa

robe et ne peut plus parler.

6: Chat/neko devient un ko (arc). il se transforme en un bâton qui peut servir d'arc et ne peut plus parler.

Transforme toi en...

Difficulté: Spécial

Effet: Ce sort permet à une sorcière de se transformer en quelqu'un d'autre ou en un animal pendant une heure. Lorsque vous utilisez ce sort, écrivez ce en quoi vous voulez vous transformer. La difficulté de ce sort est égale à 20 moins la moitié du nombre de lettres ou chiffres composant ce que vous avez écrit. Par conséquent, plus ce en quoi vous voulez vous transformer est spécifique, plus le sort est difficile à lancer. Se transformer en "enfant", "Chaton" ou "Kiriko" (trois fois 6 lettres, donc la difficulté est de 17) est simple, mais comme vous n'avez pas spécifié d'âge, de sexe, d'apparence, de taille, etc., vous ne savez pas en quel genre d'enfant ou de chaton vous allez vous transformer. A l'inverse, si vous vous transformez en "tisserande avec de longs cheveux noirs, de 170cm et 23 ans", ce qui fait 48 lettres et chiffres, la difficulté devient -4. Vous pouvez vous transformer en quelqu'un en particulier en écrivant leur nom. Cependant, il y a de grandes chances que vous vous changiez en quelqu'un d'autre portant le même nom. Peu importe votre nouvelle forme, vos caractéristiques ne changeront pas et vous restez une sorcière.

Backfire: En cas de double 6 au lancement du sort, non seulement il échoue, mais vous vous transformez en quelque chose d'autre, quelque chose d'incroyable, pendant une heure (Le maître de jeu devra trouver quelque chose. S'il répond "Souris" c'est qu'il n'a pas d'idées.)

Danse jusqu'au petit matin

Difficulté: 5

Effet: Une cible affectée par ce sort se met à danser avec la sorcière, qu'elle le veuille ou non. Tant que la sorcière continue de danser, la cible ne peut pas s'arrêter. Quelqu'un en train de danser ne peut rien faire d'autre. Le sort prend fin dès que la sorcière s'arrête de danser.

Backfire: En cas de double 6 au lancement du sort, non seulement il échoue, mais vous êtes

forcée de danser toute seule pendant une heure.

Hoquet sans fin

Difficulté: 4

Effet: Ce sort donne à un animal ou à quelqu'un un hoquet incontrôlable pendant 5 minutes. Pendant cette durée, la cible ne peut pas parler, ce qui rend ce sort utile pour faire taire quelqu'un. Si vous lancez ce sort en combat, la cible ne vous touchera pas lorsque vous obtiendrez des 6 sur vos dés lors de vos 5 prochains lancers.

Backfire: En cas de double 6 au lancement du sort, non seulement il échoue, mais vous ou votre chat êtes victime du sort. Jetez un dé: si le résultat est pair, vous êtes affectée, s'il est impair, votre chat est affecté.

En combat, si un chat est affecté, ses coups ne porteront pas même s'il obtient des 1 et si c'est une sorcière qui est affectée, elle ne pourra plus utiliser la magie tant que son chat n'aura pas jeté les dés 5 fois.

Attention, là-dessous !

Difficulté: 10-(les dégâts que vous voulez infliger)

Effet: Ce sort est une magie de combat. La sorcière crée un objet lourd au-dessus de la cible et le fait tomber sur sa tête, infligeant des dégâts. La difficulté du sort dépend du nombre de dégâts que vous souhaitez infliger (le poids de l'objet). Commencez avec une difficulté de 10 et soustrayez les dégâts que le sort infligera (1 point de dégât donne une difficulté de 9, 5 points de dégâts donnent une difficulté de 5, 20 points de dégâts donnent une difficulté de -10, etc.). La sorcière et le maître de jeu décident de quel objet est créé mais 1 point de dégât correspond à une petite pierre ou une boule de bowling, 10 points de dégâts à un canapé ou une table et 20 points à l'équivalent d'un grand piano.

Backfire: Les objets créés avec ce sort sont détruits dans la chute, ils ne pourront donc pas être utilisés après. aussi, En cas de double 6 au lancement du sort, non seulement il échoue, mais l'objet tombe sur votre chat à la place.

Bisou magique

Difficulté: 7

Effet: Restaure 1 point de vie à la cible. Ne marche qu'une fois par blessure.

Backfire: En cas de double 6 au lancement du sort, non seulement il échoue, mais vous avez l'air bête.

Douleur, envolé-toi !

Difficulté: 5

Effet: Restaure 1 dé de points de vie à quelqu'un ou à un animal blessé.

Backfire: En cas de double 6 au lancement du sort, non seulement il échoue, mais vous faites perdre 1 dé de points de vie à la cible !

Retournez dans la forêt !

Difficulté: 3 + (compétence éventuelle: Montagne/Forêt/Animaux)*

Effet: Ce sort vous permet d'éviter l'affrontement avec un animal hostile. S'il réussit, l'animal abandonne le combat et s'en va.

Remarquez qu'il existe aussi "retourne dans le ciel" (pour les oiseaux et autres animaux volant), "retourne dans l'eau" (pour les poissons et autres animaux aquatiques). La difficulté est alors respectivement basée sur les compétences Ciel/Oiseaux ou Eau/poissons.

Rétrécis !

Difficulté: 3

Effet: Ce sort affecte les animaux et les personnes. S'il réussit, la cible est rétrécie à la moitié de sa taille normale. L'effet dure 30 minutes. En combat, les points de vie de la cible sont réduits de moitié. Si elle subit des dégâts dans cet état et que le sort se dissipe, ses points de vie actuels seront doublés.

Backfire: En cas de double 6 au lancement du sort, non seulement il échoue, mais vous ou votre chat êtes affectés par le sort à la place. Jetez un dé: si le résultat est pair, vous êtes affectée, s'il est impair, c'est votre chat qui est affecté.

Éternuez !

Difficulté: 4

Effet: Fait éternuer la cible. Si vous lancez ce sort avec succès, elle éternuera et oubliera tout ce qui a eu lieu depuis 1 minute. Utile pour faire oublier aux gens que vous avez dit ou fait quelque chose d'embarrassant.

Backfire: En cas de double 6 au lancement du sort, non seulement il échoue, mais c'est vous qui éternuez et oubliez ce qu'il s'est passé cette dernière minute.

Étoiles, donnez-moi votre lumière

Difficulté: 7

Effet: Ce sort vous permet de collecter la lumière des étoiles, de la modeler en une boule et de l'utiliser comme une lampe. Vous ne pouvez lancer ce sort que la nuit, et si vous pouvez voir les étoiles.

Tes griffes sont les griffes du tigre!

Difficulté: 6

Effet: Ce sort augmente la Force de votre chat de 3 pour 5 minutes. Au cours d'un combat, il dure 5 jets de dés(que les attaques portent ou non). En dehors des combats, le chat peut utiliser le bonus jusqu'à trois tests.

Backfire: En cas de double 6 au lancement du sort en plein combat, non seulement il échoue, mais c'est le chat de votre adversaire qui obtient un bonus de +3 en Force.

Création

Difficulté: -100

Effet: Ce sort crée un monde.

Backfire: En cas de double 6 au lancement du sort, non seulement il échoue, mais vous détruisez un autre monde.

Big Bang

Difficulté: -1000

Effet: Ce sort crée univers.

Backfire: En cas de double 6 au lancement du sort, non seulement il échoue, mais vous détruisez un autre univers.

* Par exemple, si la compétence Montagne/forêt/animaux de votre sorcière est de rang 4, ce sort aura une difficulté de 7. Si elle n'a pas cette compétence, la difficulté sera de 3

Liste des sorts de chats

Dans le monde de Witch Quest, les chats des sorcières peuvent aussi utiliser la magie. Contrairement à la magie des sorcières, la magie des chats implique de dépenser des Points de magie pour obtenir un effet. Ils n'ont pas à lancer de dés pour déterminer le succès de leur sort comme les sorcières, tant qu'un chat dépense les points de magie nécessaires, son sort réussira. Un chat n'est jamais en danger lorsqu'il tombe à court de Points de magie, mais il ou elle devra dormir 10 heures sans interruption pour recouvrer ses Points. Dormir pendant ces 10 heures restaure tous les Points de Magie du chat. Cette section contient une liste de tous les sorts qu'un chat peut utiliser. (bien que des suppléments introduiront de nouveaux sorts pour les chats)

Appel du Chat

Coût en PM: 6

Effet: Vous pouvez attirer un être vivant (qui n'est pas un chat) à vous comme s'il s'agissait d'une marionnette. une fois la cible en face vous, elle revient à elle.

Chat-gi-Bus

Coût en PM: 20

Effet: Vous appelez le Chat-gi-bus, qui peut transporter environ 20 personnes, ou 100 chats, et les emmener à la destination de votre choix.

Œil de Chat

Coût en PM: 1

Effet: Ce sort vous permet de voir dans le noir.

Trou à chats

Coût en PM: 7

Effet: Ce sort ouvre un trou dans l'air, vous permettant de vous déplacer instantanément jusqu'à un autre endroit. Les trous à chats ne permettent qu'à une sorcière et son partenaire de se déplacer de cette façon, et cela ne marche que quand personne ne peut les voir. Ce sort est utile quand votre sorcière a du mal à voler correctement sur un balais. Les sorcières sont généralement embarrassées de devoir l'utiliser.

Repas

Coût en PM: 1

Effet: Vous obtenez l'équivalent d'un repas de nourriture. La nourriture obtenue grâce à ce sort n'est pas ce qu'un humain ou une sorcière pourraient qualifier de bon cependant.

Chemin de chavèrsø

Coût en PM: 1

Effet: en utilisant ce sort, vous pouvez avancer vers votre destination en ligne droite, sur une route que les humains ne peuvent pas suivre. L'effet est similaire à celui du trou à chats, mais vous ne pouvez emmener personne avec vous.

Les yeux qui tuent

Coût en PM: 7

Effet: Vous rendez quelqu'un silencieux en plein milieu d'une conversation. Utile quand les gens vous coupent la parole et ne vous écoutent pas.

Transformation féline

Coût en PM: 5

Effet: vous prenez la forme de votre sorcière. L'effet ne dure que 20 minutes, mais pendant ce temps vous pouvez aisément parler aux humains en empruntant sa voix.

Langue de chat

Coût en PM: 4

Effet: Ce sort donne à la cible une "langue de chat", la rendant sensible à la chaleur. les attaques basées sur la chaleur leur infligent le double de dommages.

Faufélin

Coût en PM: 1

Effet: en utilisant ce sort, vous pouvez vous faufiler dans les espaces étroits où vous ne pourriez pas aller en temps normal.

En boule!

Coût en PM: 9

Effet: si vous utilisez ce sort sur quelqu'un, il se roulera en boule et s'endormira pour 10 minutes (ou 10 jets de dés en combat).

Imposition des coussinets

Coût en PM: 5

Effet: Si vous apposez vos pattes sur les paupières de quelqu'un, il pourra voir des choses qu'il ne verrait normalement pas pendant le temps d'une journée. Le chat qui utilise ce sort décide de ce que la personne voit exactement (le vent, les sons, les odeurs, les fantômes, le cœur des gens, etc).

Temps de chien

Coût en PM: 5

Effet: Fait pleuvoir.

Vol à l'arrachat

Coût en PM: 4

Effet: Ce sort vous permet de disparaître instantanément avec quelque chose que vous avez pris en bouche.

Bien-léchage

Coût en PM: 4

Effet: Nettoyez instantanément quelque chose de sale: assiettes, vêtements, balais, ou même votre sorcière ou vous-même.

Nous y voilà

Coût en PM: 3

Effet: Trouvez immédiatement un endroit au frais et posez-vous y. Très pratique pour trouver un endroit où dormir afin de récupérer des points de magie.

Mettre ça dans le placard à chats

Coût en PM: 2

Effet: Quand vous avez fait une bêtise, utilisez ce sort pour cacher les pots cassés.

Contrerchat

Coût en PM: 2d6.

Effet: Interférez dans un sort lancé par une sorcière ou un autre chat. Lorsque vous utilisez ce sort, lancez deux dés et dépensez autant de points de magie. si vous jetez ce sort sur la même sorcière ou le même chat plusieurs fois, relancez les dés à chaque nouvelle utilisation.

Pas avant le petit-déjeuner

Coût en PM: 1

Effet: Restez sur place et ne faites rien jusqu'à ce qu'on vous nourrisse. Votre partenaire ne peut pas obtenir quoi que ce soit de vous tant qu'elle ne vous aura pas donné l'équivalent d'un repas de nourriture.

Chagress

Coût en PM: 5

Effet: Ce sort fait disparaître les désirs de quelqu'un pour 30 minutes. Un humain ou un animal sous l'influence de ce sort ne peut être ni tenté ni soudoyé avec de l'argent ou des biens matériels et prend des décisions calmes et rationnelles à la place. Vous pouvez utiliser ce sort sur votre sorcière ou vous-même.

Ronron

Coût en PM: 4

Effet: en utilisant ce sort, vous pouvez vous imposer vous et votre volonté aux autres comme un sans-gêne. Par exemple, si votre partenaire effectue un test, vous pouvez la forcer à accepter votre aide.

Adieu, ma sorcière

Coût en PM: 0

Effet: Envoyez votre dépouille au cimetière des chats, un sanctuaire paisible et sacré caché au plus profond de la forêt des chats. Vous ne pouvez utiliser ce sort que dans vos derniers instants. En utilisant ce sort, vous vous éteindrez loin du regard de votre partenaire.

Chapitre 7 : Un sourire perdu

Cette section est un scénario pour Witch Quest. Un « scénario » est une partie préparée pour un jeu de rôle. Il inclut les incidents auxquels seront confrontés les personnages joueurs, les personnages non-joueurs (contrôlés par le Maître de jeu) qui apparaissent dans l'histoire, comment le scénario peut-il être résolu, etc.

Un Jeu de rôle se joue avec un Maître de jeu (MJ) et plusieurs joueurs. Seul le MJ connaît le contenu du scénario, et c'est lui qui décrit comment les événements démarrent. Les joueurs auront chacun créé leur propre personnage et travailleront ensemble à résoudre la situation proposée par le scénario. Les joueurs ne connaissent pas le contenu du scénario à l'avance, mais ils découvriront ce qu'il se trame au cours de la partie.

Celui qui prendra le rôle du Maître de jeu devra lire à la fois les règles de Witch Quest et le scénario, à l'avance.

Naturellement, en tant que MJ, vous êtes libre de modifier le scénario selon vos envies. Aussi, les événements d'un même scénario rejoués plusieurs fois peuvent évoluer différemment selon les actions entreprises par les personnages joueurs. Un scénario n'est certainement pas un plan à suivre absolument.

Une fois un scénario joué une première fois, les joueurs en connaîtront les ficelles et événements, un scénario est donc quelque chose que vous ne pouvez utiliser qu'une seule fois pour un groupe de joueurs donné. Si vous voulez jouer à Witch Quest à nouveau avec le même groupe, vous devrez préparer un nouveau scénario vous-même pour la prochaine partie. Utilisez ce scénario comme référence et créez votre propre scénario. Le Livre I contient deux scénarios supplémentaires que vous pouvez utiliser. Aussi, essayez d'utiliser le Tarot des sorcières pour décider de quel jour du mois lunaire débute la partie. Voir p.38 pour savoir comment.

Ceci est un scénario simple destiné aux joueurs qui découvrent Witch Quest pour la première fois. Même des débutants peuvent le

terminer en 2 à 3 heures, parfait pour être joué en un après-midi. Il est plus adapté aux groupes de quatre joueurs (deux sorcières et deux chats), mais le nombre de joueurs n'est malgré tout pas si important.

Pour ce scénario, les personnages reçoivent 100 Points de Chat.

Commencer à jouer

Les personnages joueurs vaquent à leurs occupations quotidiennes lorsqu'elles reçoivent des ordres* de la part de la doyenne des sorcières. « Un garçon nommé Takio vivant dans la ville de Soi a un problème. Allez à sa rencontre et aidez-le. »

A partir de là, les sorcières doivent se rendre à la ville de Soi. (Seul le MJ peut continuer à lire à partir d'ici)

La ville de Soi

Située proche de Port Uto, elle baigne dans une douce brise marine. La ville a une longue histoire et regorge de vieux bâtiments et escaliers de pierre. La ville est posée au milieu des forêts environnantes, ce qui lui donne une atmosphère naturelle particulière.

Il y a une grande église au centre de Soi, dont les cloches emplissent les rues de belles sonorités aux heures des repas de midi et du soir.

La doyenne ayant inclus l'adresse de Takio dans son message, les sorcières ne devraient pas avoir de mal à le trouver.

* Essayez d'inventer des moyens variés et originaux de faire parvenir les ordres aux sorcières. Ils peuvent arriver par courrier ou pigeon voyageur mais il y a bien d'autres moyens magiques de le faire. Par exemple, une sorcière finissant son repas pourrait trouver le message écrit avec les restes de son assiette. La doyenne pourrait aussi apparaître à la télévision ou le message pourrait se former avec des feuilles tombant contre une fenêtre.

Dans la ville de Soi, la Croyance en la magie est de 7, tandis que la Haine de la magie est de 5[†].

Les sorcières voudront peut-être regarder l'église de plus près en arrivant en ville [‡]. Si c'est le cas, indiquez-leur ce qui suit : Le sanctuaire de l'église de Soi est actuellement fermé aux visiteurs. Si les sorcières demandent pourquoi au prêtre, il leur répondra qu'un peintre célèbre réalise une fresque murale et ne doit pas être dérangé. Si elles demandent quand est-ce qu'il aura terminé, le prêtre prendra un air un peu embarrassé et expliquera : « A vrai dire, le peintre semble à court d'inspiration ces derniers temps, son travail n'avance pas... »

La demande de Takio

Takio habite un appartement dans le Sud de la ville. Sur la porte est écrit « Tasuo Nichol, Kimi Nichol, Takio Nichol ». Si les sorcières sonnent, un petit garçon leur ouvrira, il s'agit de Takio Nichol*.

Quand Takio voit les sorcières, il prend la parole : « Merci beaucoup d'être venues, Entrez ! » Il leur montre alors un lettre reçue plus tôt, indiquant « Cher Takio, nous, sorcières, avons eu vent de tes problèmes. Ne t'inquiète plus. » Elle vient clairement de la doyenne.

Takio a neuf ans est le fils unique de la famille Nichol. Ses deux parents travaillant, il est souvent seul à la maison.

« J'ai été malade il y a quelques temps. Je vais mieux maintenant, mais depuis, papa ne sourit

[†] Si les sorcières utilisent la magie en ville, vous aurez besoin de cette valeur. Voir p.17 pour plus de détails.

[‡] Le jeu se déroulera plus rapidement si les sorcières vont voir Takio directement, mais faire des petits détours peut être amusant pour les joueurs. Dans certaines proportions, cela peut devenir un problème, s'il vous semble que c'est le cas, redirigez gentiment les joueurs vers leur objectif.

* Cette scène apparaît dans le replay d'introduction p.3

plus du tout. Quand je lui ai demandé pourquoi, il a dit qu'il n'était pas triste mais que plus rien ne le faisait sourire. Quand j'étais malade, ont a du dépenser beaucoup d'argent, je pense que ça a peut-être un rapport... » expliquera Takio aux sorcières.

Selon lui, son père était auparavant un homme très gentil, qui souriait et riait tout le temps, mais il semble que la maladie de Takio a changé quelque chose en lui, et son sourire a disparu. L'atmosphère à la maison a changé du tout au tout et cela attriste fortement Takio. En retour, il a lui-même du mal à sourire ou rire.

Il est maintenant temps pour les sorcières de se mettre au travail. Takio leur indique où ses parents travaillent et la maison est pleine de photos de familles, sur lesquelles, sans exception, Takio et son père affichent toujours un grand sourire. Takio est d'accord pour que les sorcières empruntent une des photos.

Elles peuvent aussi dessiner une copie avec un Test de Dessin réussi. Faire une copie par magie implique une Difficulté de 2 et une Croyance en la magie de 8. Les sorcières peuvent aussi tenter d'utiliser la magie pour reconforter Takio si elles le souhaitent. Ce dernier a une Croyance en la magie de 10 et la croyance en la magie de l'appartement est de 8.

La heure des sorcières

Voici un aperçu de ce que les sorcières voudront sans doute faire et de ce qui arrivera si elles le font. Les joueurs débutants en Jeu de rôle ne sauront peut-être pas bien quoi faire. Si vos joueurs ont du mal à avancer, suggérez-leur des lieux ou idées. D'un autre côté, il est possible voir très probable que les joueurs tentent des choses qui ne sont pas incluses dans la liste ci-dessous. Si c'est le cas, vous devrez improviser la suite des événements vous-même.

Écouter les potins des voisins

Les gens du voisinage diront « M. Nichol a le plus beau sourire de la ville, mais ces derniers temps il ne sourit plus du tout. », « Emmener Takio chez un docteur leur a coûté une somme

considérable... Je me demande où ils ont trouvé cet argent ? ».

Il y a aussi une fille du même âge que Takio nommé Mika, qui dira aux sorcières d'un inquiet : Ces derniers temps Takio ne rit plus du tout... » Si les sorcières lui disent qu'elles essayent de résoudre le problème, elle s'écrit « Oh ! Je vous en prie, aidez-le ! »

Aller voir le père de Takio

Tasuo Nichol travaille comme chef cuisinier dans un petit restaurant dans l'Est de la ville. C'est un bon cuisinier et l'enseigne a bonne réputation.

Tasuo est occupé au travail et ne pourra pas prendre le temps de discuter à midi ainsi que le soir. Il acceptera de parler avec les sorcières lorsqu'il n'a pas trop de choses à faire, mais elles se rendront vite compte que c'est un homme peu sociable qui ne sourit jamais. L'impression qu'il est donné est surprenante différente de celles de photos de famille.

Si les sorcières tentent de discuter avec lui, il sera très poli mais ne sourira pas. Si elles lui expliquent la situation, il répondra, peiné : « Takio est inquiet ? Je vais faire attention. » mais il ne se montrera pas plus coopératif. A ses yeux les sorcières ne sont que des fillettes de 13 ans, pas le genre de personne sur qui on peut compter pour obtenir de l'aide.

Si les sorcières tentent d'utiliser la magie pour le faire sourire, le sort ne marchera mystérieusement pas, même si le jet est réussi, par contre, un morceau de papier apparaîtra avec le message « Son sourire a été pris par magie, vous allez devoir le retrouver. »

Si elles utilisent la magie pour lire l'esprit de Tasuo, elle le verront se rendre au magasin de Cucuru. (La difficulté est de 0 et sa croyance en la magie est de 6.)

Dans tous les cas, Tasuo sera rappelé au travail après quelques minutes de conversation.

Aller voir la mère de Takio

Kimi Nichol (29 ans) travaille au magasin général dans l'Ouest de la ville. Kimi est déprimée ces derniers temps et le patron du

magasin ainsi que les clients réguliers commencent à s'en inquiéter.

Si les sorcières lui parle du problème, elle les remerciera de s'inquiéter pour elle mais ne sera pas très coopérante. A ses yeux ce ne sont que des fillettes de 13 ans, pas à même de l'aider. Si les sorcières utilisent la magie pour montrer qu'elles sont capable de l'aider, ou l'en convainquent par les mots, elle s'ouvrira à elles et leur expliquera ce qu'il se passe.

Kimi est une quelqu'un d'honnête et de gentil et elle ne tentera dans aucunes circonstances de piéger ou menacer quiconque, il est donc préférable d'être honnête avec elle. Un Test de Sourire réussi ou une jolie démonstration de magie (ramener des fleurs fanées à la vie ou similaire) ouvriront aussi son cœur. La croyance en la magie de Kimi est de 8.

Tasuo s'est rendu à une boutique magique en ville nommé Le magasin de Cucuru et y a vendu son sourire pour payer les frais médicaux de Takio. Si Kimi le leur dit, elle leur indiquera également où se trouve le magasin de Cucuru.

Utiliser la divination

Les sorcières peuvent également utiliser la magie ou tenter un Test de Divination pour obtenir des informations. Si c'est le cas, elles apprendront qu'« il y a quelque chose au Magasin de Cucuru ».

Autres

Les sorcières peuvent utiliser la compétence Lecture du vent pour demander aux vents, rassembler des informations en ville, ou d'autres moyens encore pour parvenir à leurs fins. Tous mèneront, ultimement, au fait que le Magasin de Cucuru à quelque chose à voir avec l'affaire.

Si les joueurs sont particulièrement actifs, laissez-les faire ce qu'ils veulent mais essayez de les faire parvenir au magasin de Cucuru.

Le magasin de Cucuru

Le magasin de Cucuru est une petite boutique au Nord de la ville. L'échoppe est vieille, l'apparence étrange, et a une puissante odeur de magie. Elle possède un panneau tout neuf indiquant « Magasin de Cucuru » qui ne s'intègre pas vraiment avec le reste. A côté de la porte, un autre panneau, plus petit, indique « Nous achetons ce dont vous n'avez plus besoin, nous vendons ce dont vous avez besoin. »

Une sorcière de 14 ans nommée Cucuru * tient la boutique. Elle utilise sa magie pour acheter et vendre des choses intangibles. Qu'on ne peut normalement pas acheter, comme les sourires, la tristesse, l'espoir, les cauchemars ou l'amour. Si quelqu'un veut lui vendre quelque chose d'intangible dont il n'a plus besoin, elle lui donnera de l'argent pour l'obtenir et le revendra à quelqu'un qui en a besoin. La boutique appartenait à sa mère Cocoru, mais Cucuru a pris sa suite après qu'elle ait arrêté la sorcellerie.

Le sort pour extraire les choses intangibles et les mettre en bouteille a été transmis de génération en génération, depuis la grand-mère de la grand-mère de Cocoru. Cucuru a appris cette magie de sa mère, mais étant jeune et inexpérimentée, tenir la boutique lui est difficile.

Tasuo Nichol est venu lui vendre son sourire.

Et maintenant, que peuvent faire les sorcières ?

Entrer dans la boutique

L'intérieur du magasin est lugubre et ne montre aucun signe de vie. Les marchandises étant gardées plus profondément dans l'arrière-boutique, les produits exposés devant sont des vieux objets de maison (vases, tableaux, etc.) En y regardant de plus près, il y a un balais coté de la porte, comme si quelqu'un l'avait oublié là †. Le seul son résonnant dans la boutique est le tic-tac d'une vieille horloge. Quand les sorcières

commencent à explorer le magasin, la porte de l'horloge à coucou sur le mur s'ouvre et le coucou s'écrie d'une voix stridente : « Clients !! On a des clients !! » Un instant plus tard une sorcière vêtue de gris émerge de l'arrière-boutique, suivie d'un chat gris. Il s'agit de Cucuru.

S'infiltrer dans la boutique

Peu importe l'heure de la journée, si quiconque se faufile dans le magasin, l'horloge à coucou sur le mur s'activera et s'écrira : « Au voleur !! Au voleur !! » d'une voix stridente. Le balais que Cucuru a enchanté et placé à côté de la porte se mettra à voler et à frapper les intrus ‡. Cucuru se montrera au bon moment pour arrêter le voleur et demander furieusement ce qu'il se passe.

Il est possible que les sorcières utilisent la magie pour se cacher, mais en réalité Cucuru a déjà vendu le sourire de Tasuo et il n'est plus dans le magasin.

Cucuru la sorcière

Il est préférable que les sorcières expliquent toute l'affaire à Cucuru (si elles tentent d'utiliser la force, le balais les attaquera).

Si les sorcières se sont introduites dans le magasin, elle auront peut-être à réussir un Test de Sourire ou de Bluff pour qu'elle redevienne amicale.

Une fois la situation expliquée un tant soit peu, Cucuru réfléchira, consultera son chat §, et dira : « A vrai dire, j'ai déjà vendu le sourire de ce monsieur. Je suppose que je peux vous dire à qui je l'ai vendu. » avant de marquer une pause, inspirer et continuer « Pas gratuitement, bien sûr. »

* En d'autres mots, Cucuru est d'un an l'aînée des personnages joueurs, et peut paraître un peu snob à cause de cela.

† Il s'agit d'un balais magique que Cucuru a posé par prévention. Si quelqu'un tente quoi que ce soit de louche, il les attaquera. (si un combat éclate, il a un dé d'attaque et 20 PV)

‡ Vous pouvez utiliser les règles de combat ici aussi (bien que Cucuru ne tenterait jamais de tuer quelqu'un).

§ Cucuru est en réalité une gentille fille (ou plutôt, timide et cœur tendre). Cependant, Pookay, son chat, sait qu'elle n'est pas une bonne marchande et la tourmente toujours pour qu'elle pense aux profits. C'est un de ces moments

Cucuru et Pookay

Nom de la sorcière: Cucuru/SKNE (Age 14)

Histoire personnelle/famille : Cucuru a hérité de la boutique magique tenue par sa grand-mère et son arrière-grand-mère. Son chat Pookey est le gérant.

Normal (3)

Courtoisie (3), Bluff (2), Écouter (5) , Lecture (3)

Sorcière (2)

Soigner (6), Analyse de la magie (2), Concoction de Potions (6)

Balais (1)

Voler sans son chat (1), Vol à longue distance (5)

Calendrier des Pouvoirs

Âge lunaire	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Pouvoir	6	2	6	1	2	4	1	2	5	4	1	3	3	-9
Âge lunaire	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
Pouvoir	3	9	3	5	3	2	5	2	5	3	4	6	3	1

Carte Majeure : La gemme

Jour de Puissance : jour 16

Carte Mineure: La balance

Jour de faiblesse : jour 14

Points de vie de sorcière: 18

Nom du chat: Pookay

Sexe: Mâle

Couleur: Gris

Âge: 2

Attributs: Force 4, Beauté 1

Points de vie de chat: 31

Points de magie: 28

Possessions de chat, etc. : Corps puissant, Moustaches mystérieuses, Griffes acérées

Compte à la banque des chats: 7 **Points de chats:** 0 **Points d'expérience de sorcière:** 183

La proposition de Cucuru

Cucuru garde ses « marchandises » dans des bouteilles de verre. Cependant, les étiquettes de certaines d'entre elles sont tombées, de sorte à ce qu'elle ne sache plus ce qu'il y a à l'intérieur. Elle propose alors que les sorcières lui fassent une faveur et la laissent tester le contenu des bouteilles sur elles. C'est très simple : il suffit d'ouvrir la bouteille et d'en goûter le contenu. En n'en buvant qu'un tout petit peu, on peut temporairement en ressentir les effets et Cucuru étant une spécialiste de ce domaine, elle pourra identifier le contenu des bouteilles en examinant les sorcières. (C'est bien la vérité, au passage) Si les sorcières acceptent sa proposition, Cucuru disparaîtra dans l'arrière-boutique et en ressortira avec plusieurs bouteilles. Il y a autant de bouteilles à identifier qu'il y a des sorcières dans le groupe. (S'il n'y a deux sorcière, il y aura deux bouteilles, et ainsi de suite) Les sorcières peuvent décider de qui testera quelle bouteille. (S'il n'y a qu'une seule sorcière, elle peut en tester plus d'une et les chats le peuvent aussi) Chaque bouteille contient une substance étrange, à mi-chemin entre du liquide et un gaz brumeux. Chaque fois qu'une sorcière en essaye une, le MJ jette un dé et vérifie le résultat sur la table ci-dessous pour en déterminer le contenu. Si vous obtenez deux fois le même résultat, rejetez les dés.

1. **Tristesse** : Il s'agit de tristesse que quelqu'un a vendu à Cucuru. Celle que la testera se sentira incroyablement triste et pleurera sans arrêt pendant deux heures, peut importe ce qu'elle verra ou fera.
2. **Colère** : De la colère que quelqu'un a vendu à Cucuru. Celle qui la testera se sentira enragé pendant deux heures, peu importe ce qu'elle verra ou fera. Elle sera irritée en permanence et se disputera avec les gens sans raison.
3. **Étrangeté** : de l'étrangeté que quelqu'un a vendu. Celle qui le testera se sentira très bizarre pendant deux heures, peut importe ce qu'elle verra ou fera, et ne pourra pas s'arrêter de

rire. Si elle ne fait pas attention, elle mettre peut-être les gens en colère pour avoir rit d'eux.

4. **Amour** : Un amour romantique que quelqu'un a vendu pour se débarrasser de la peine qu'il lui faisait. Celle qui le goûtera tombera amoureuse de la première personne du sexe opposé qu'elle verra. De plus, elle sera tellement timide dans les environs de cette personne qu'elle ne pourra plus parler. Lorsqu'elle se couchera cette nuit, son visage dansera dans son esprit, la rendant folle. Le jour suivant ses sentiments auront complètement disparu. Pour cet effet, il peut être amusant de faire intervenir un beau garçon sans aucun lien avec l'histoire, ou un vieil homme, ou un petit bébé.
5. **Faim** : Un sentiment de faim que quelqu'un a vendu. Celle qui la testera se sentira envahir par une féroce faim pour les 24 prochaines heures et désirera désespérément à manger, spécifiquement des sucreries. Pendant cette période, elle gagnera 1d6*2Kg (les chats gagnent 1d6*200g).
6. **Sommeil** : un sentiment de sommeil que quelqu'un a vendu à Cucuru. Celle qui le goûtera s'endormira soudainement dans l'instant. Si quelqu'un essaie de la réveiller, elle se réveillera mais sera tout de même somnolente jusqu'au matin suivant.

Une fois que les sorcières ont terminé d'aider Cucuru à identifier le contenu des bouteilles, elle leur dira qui a acheté le sourire de Tasuo comme promis.

Elle ajoutera également « Mais vous savez, vous allez quand même devoir trouver un moyen de régler le problème. En plus j'en ai obtenu beaucoup d'argent, alors il sera difficile de le racheter. »

Un autre chemin ?

Plutôt que de faire un faveur à Cucuru, les sorcières peuvent utiliser la magie ou la Divination pour retrouver le sourire de Tasuo.

Elles peuvent aussi aider à la boutique de Cucuru. Si elles se montrent sincères, Cucuru dira : « D'accord, j'imagine que peux vous le dire juste pour cette fois. », elle a vraiment un cœur tendre après tout.

Jean le peintre

C'est un peintre nommé Jean (25 ans) qui a acheté le sourire de Tasuo. Il réside actuellement dans l'auberge près de la grande église au centre-ville. Si les sorcières posent la question au tenancier, il leur répondra que Jean est un peintre plutôt célèbre*. Il y a beaucoup de matériaux d'art et de croquis dans sa chambre. Si les sorcières vont le voir, il les laissera entrer dans sa chambre sans problèmes. « Des sorcières ? Qu'est-ce que des sorcières me veulent ? Peu importe, J'allais prendre une pause autour d'une tasse de thé dans tous les cas. Voulez-vous vous joindre à moi ? » Si elles utilisent la magie pour l'examiner, elles verront qu'il semble embêté.

Si elles lui demandent s'il y a quelque chose qui le gêne, il se déversera en explications, comme s'il voulait que quelqu'un lui demande.

« Je peint depuis longtemps. Je travaille dur et j'ai commencé à me faire une réputation d'artiste talentueux. C'est grâce à cela que le prêtre m'a demandé de peindre une fresque murale pour l'église. Je veux dire, je n'ai que 25 ans et je peint sur le mur de cette immense église ! Vous savez à quel point j'en suis honoré ? J'étais si impatient de commencer. Bien sûr, c'est ma réputation qui est en jeu avec cette fresque, alors elle doit être merveilleuse. J'ai mis tout ce que j'ai dans ce projet mais... » Jean marque pause pour soupirer. « Je n'arrive tout simplement pas à mettre sur le papier le sourire des anges au centre de la fresque. »

Il y a quelques jours, Jean a entendu une rumeur sur le magasin de Cucuru. Il s'y est rendu

* Les personnages avec la compétence Dessin connaissent mieux l'art, par conséquent un Test de Dessin réussi leur permettra d'avoir entendu parler de Jean.

en désespoir de cause et Cucuru lui a vendu le sourire qu'elle venait d'acheter à Tasuo en lui expliquant qu'en mélangeant le contenu de la bouteille à sa peinture, il pourrait dessiner ces sourires sans peine. Jean a utilisé presque tout l'argent qu'il lui restait pour l'acheter.

« Cependant », dit-il « Après avoir acheté le sourire, j'ai été pris d'une autre inquiétude. En y réfléchissant, j'ai réalisé que si je peignais la fresque avec l'aide de la magie, elle ne sera plus vraiment mon œuvre, vous saisissez ? Et à ce rythme je ne pourrais pas finir la fresque. Que puis-je faire ?

Jean se sentirait coupable s'il utilisait le sourire qu'il a acheté, mais il a l'impression d'avoir atteint les limites de ses talents de peintre. Et maintenant, il ne fait plus que s'inquiéter.

Et maintenant ?

Le sourire de Tasuo est dans la garde-robe de Jean, toujours scellé. Que peuvent y faire les sorcières ?

Si les sorcières essaient de récupérer le sourire avec la magie (secrètement ou par la force), Jean tentera de le récupérer, ou de contacter les autorités. Il abandonnera l'idée du sourire et essaiera de finir la fresque par ses propres moyens, mais elle ne s'avérera pas aussi belle qu'on le présageait.

Si les sorcières tente de le persuader ou de l'implorer, Jean leur rendra le sourire sans plus de procès. (Il ne semble pas affecté par la somme considérable qu'il a dépensé pour l'acheter non plus) Dans ce cas, il essaiera aussi de finir la fresque tout seul.

Ce dont Jean a besoin pour dessiner un beau sourire aux anges est d'un bon modèle.

Si les sorcières ramènent le sourire à Tasuo, il pourra sourire à nouveau et sa famille pourra servir de modèle pour la fresque. Son sourire revenu gratuitement, Tasuo sera tout à fait disposé à accepter, il aimera penser au retour de son sourire comme des « frais de modèle ». S'il voit les jolis sourires* de la famille Nichol, Jean

* En terme de règles, ils ont tous les trois la compétence Sourire à 12 !

s'écrit : « c'est ça !! » et se remettra sans attendre à la peindre. La fresque terminée sera magnifique, représentant des anges ressemblant étrangement à la famille Nichol.

Peu importe le sort du sourire, les sorcières peuvent également servir de bons modèles si elles réussissent un Test de Sourire.

Épilogue

Si Tasuo retrouve son sourire[†], la mission des sorcières est accomplie : le sourire du père de Takio de retour, les inquiétudes du petit garçon disparaîtront et il retrouvera lui aussi le sourire.

Si les sorcières arrivent à apaiser les inquiétudes de Takio, elles auront accompli leur mission. Si elles ont également aidé Jean à finir sa fresque, elles auront en plus rencontré un succès majeur.

Si les sorcières résolvent ces situations, la doyenne des sorcières les félicitera lors du prochain Sabbat des sorcières.

Il serait certainement amusant de faire revenir les Nichols, Cucuru, Jean, etc. pour un futur scénario de votre propre création.

[†] Si quelqu'un d'autre boit le sourire de Tasuo, il aura son sourire (et si une sorcière le boit, sa compétence Sourire augmentera), mais dans ce cas, les sorcières auront échoué leur mission !

Chapitre 8: Guide du Maître de jeu

Voici un recueil d'informations pour les aspirant-maîtres de jeu. Bien qu'il ne contienne pas de règles nécessaires au fonctionnement du jeu, il constitue une bonne référence.

Le monde où vivent les sorcières

Les sorcières vivent dans un pays nommé Les Îles-terres. C'est un pays qui ceint le monde d'Est en Ouest, avec des montagnes au Nord, des côtes au Sud, et parsemé d'une multitude de villes et villages. Il s'agit moins d'une nation unique que d'un groupe de cité-états associées.

Dans un lointain passé, un roi légendaire connu sous le nom de seigneur Eurikia* unifia le monde et les Îles-terres furent l'un des États membres de son Royaume. C'était il y a des siècles et aujourd'hui les villes entretiennent toutes sortes de relations les unes avec les autres. Certaines sont dirigées par un roi, tandis que d'autres sont sous la direction d'un maire, d'une guilde de commerçants ou d'une association de voisins. Même deux villes voisines peuvent être deux pays complètement différents dans certains cas.

Curieusement, dans les Îles-terres le temps s'écoule différemment selon les villes. Si un an passe à un endroit, deux mois peuvent s'être écoulés dans un autre et, bien qu'un jour soit toujours constitué de 24 heures dans la plupart des régions, les villes ont souvent leurs propres calendriers et manières de mesurer le temps. Quand une ville boit du vin pour la fête des moissons, une autre peut encore être au début des récoltes, et lorsque la nuit tombe sur un village, il peut être midi dans un autre tandis qu'il peut faire nuit noire ailleurs.

Chaque ville a son propre temps. Les habitants vivent de la manière qui s'accordent à ce temps, alors que les voyageurs apprennent à s'ajuster au temps de ville qu'ils visitent.

Cependant, certains, plutôt que de s'accorder au temps des régions qu'ils traversent, ont leur propre temps. Ces personnes sont les sorcières.

Les sorcières ont leur propre calendrier qui dicte leurs vies. Le calendrier des sorcières est basé sur les phases de la lune, comportant 28 jours par mois et 12 mois par an. Pour les sorcières, une année fait 336 jours (l'une des raisons pour lesquelles les sorcières ont tendance à sembler plus jeunes est qu'elles vivent 336 jours par an plutôt que 365).

Comme les sorcières ont leur propre calendrier et leur propre temps, elles ne sont pas associées à une ville en particulier. Beaucoup affirment que puisque les sorcières utilisent la magie et volent sur des balais, elles ne sont liées à aucune ville.

Une histoire des sorcières

Les sorcières divisent leur histoire en cinq grandes périodes : l'ancien temps, l'ère de l'orgueil, l'ère des cauchemars, l'ère de la soumission et le présent.

L'ancien temps

Dans un lointain passé, il n'y avait pas de villes sur les Îles-terres et les Hommes vivaient en harmonie avec la nature. A cette époque, les sorcières agissaient comme des intermédiaires entre l'Homme et la nature.

L'ère de l'orgueil

Les humains tenaient les sorcières en haute estime pour leurs grands pouvoirs et elles commencèrent à se considérer comme supérieures aux Hommes. Elles pensèrent avoir le droit de régner sur l'humanité.

A cette époque, beaucoup de batailles eurent lieu entre les sorcières et les Hommes et les sorcières se battaient également entre elles. On appelle ces conflits les Guerres de la sorcellerie. Durant cette période, nombre de connaissances inestimables furent perdues et les sorcières dans leur ensemble perdirent de leur puissance.

* La carte numéro 4 du Tarot des sorcières n'est autre que le seigneur Eurikia, Le Roi.

L'ère des cauchemars

A cette époque, les sorcières devinrent victimes de l'oppression des humains. Les cauchemardesques « Chasses aux sorcières » se répandirent à travers les Îles-terres et causèrent de nombreuses victimes, parmi les sorcières comme parmi les humains normaux. Les victimes se réfugièrent dans les forêts et les montagnes pour vivre dans l'isolement.

L'ère de la soumission

Lorsque la folie des chasses aux sorcières prit fin, la haine des sorcières retomba et elles furent reconnues comme possédant des aptitudes utiles. C'est à cette époque que les sorcières ont adopté la devise « travailler pour aider la population ».

Cependant, peut-être en réaction aux événements passés, les sorcières furent réduite à un statut inférieur. Certains humains étaient amicaux avec les sorcières, et il y eut même des mariages mixtes, mais durant cette période les relations entre sorcières et humains étaient fondamentalement inégales. Les sorcières étaient utiles à avoir sous la main pour les humains, et elles-mêmes se considéraient souvent de la même façon également.

Présent

Nous voilà maintenant au présent. Les sorcières travaillent toujours à aider les humains mais elles sont maintenant leurs égaux. Elles ne servent plus ni ne dirigent plus, elles sont simplement au même niveau qu'eux. Évidemment, il y a toujours certaines personnes qui considèrent les sorcières comme de simples outils mais, aujourd'hui, l'attitude des humains envers les sorcières s'améliore de manière constante.

Les sorcières d'aujourd'hui ont trouvé leur propre manière de vivre et cherchent un travail dont elles peuvent être fières. La compréhension des sorcières s'améliore et les mariages mixtes continuent à se multiplier.

Le mode de vie des sorcières

Le calendrier des sorcières

Les sorcières utilisent leur propre calendrier, basé sur les phases de la lune. Chaque mois comporte ainsi 28 jours. Chaque jour, du 1er au 28, correspond à l'une des cartes du Tarot des sorcières. La première est L'étoile, la seconde est La princesse, etc.

De temps à autres un jour qui ne figure pas sur le calendrier apparaîtra de son propre chef. Les sorcières appellent ces jours les « jours du Joker ».

Sabbats et fêtes des sorcières

Le 22 de chaque mois (le jour de La sorcière), les sorcières se réunissent tard la nuit. Elles se rassemblent pour échanger des informations et discuter. Ces rassemblements sont réservés aux sorcières, même leurs familiers félins ne sont pas admis.

Le Sabbat des sorcières d'août est appelé « Nuit de Walpurgis » ou « festival de Walpurgis ». C'est un grand rassemblement de toutes les sorcières des Îles-terres, peut-être même du monde entier, sur le mont Walpurgis. C'est une grande fête et on raconte qu'elle attire entre dix mille et cent mille sorcières chaque année.

Le Sabbat de décembre est le dernier de l'année et est également une grande célébration. Certains l'appellent la « Nuit hivernale de Walpurgis », le « festival de Walpurgis d'hiver » ou encore « Noël précoce ».

Réunion mensuelle des chats

Les sorcières vivent avec leurs partenaires félins mais le 8 de chaque mois lunaire (du calendrier des sorcières donc, jour de la carte du Chat), les chats organisent leur rassemblement mensuel. Chaque ville a sa propre société de chats et leurs rassemblements mensuels sont surprenamment francs. Ils échangent des informations, écoutent le discours du chef des chats s'il en a un à donner, partagent un festin et passe le temps en conversant.

Il s'agit d'un rassemblement réservé aux chats, même les sorcières n'y sont pas les bienvenues. Les sorcières et les chats ont chacun leurs petits secrets, ce qui leur permet de maintenir de bonnes relations.

Création de villes

Les scénarios de Witch Quest incluent des informations sur la ville (ou le village) où ils ont lieu mais, pour créer votre propre ville, vous pouvez suivre les étapes décrites ci-dessous.

1. **Croyance en la magie** : Jetez deux dés et additionnez leurs résultats pour déterminer le niveau de croyance en la magie de la ville.
2. **Haine de la magie** : Jetez deux dés et additionnez leurs résultats pour déterminer le niveau de haine de la magie de la ville.
3. **Nom de la ville** : utilisez la méthode décrite p.38 pour créer un nom de ville en utilisant le Tarot des sorcières.
4. **Emplacement de la ville** : Jetez un dé.
1 : la ville se trouve sur une côte, 2 : près d'une forêt, 3 : dans une plaine, 4 : dans le désert, 5 : près d'une rivière, 6 : dans les montagnes.
5. **Taille de la ville** : Jetez un dé pour la déterminer : 1 ou 2 correspond à un village, 3, 4 ou 5 correspond à une ville et 6 correspond à une cité.
6. **Industrie principale de la ville** : Jetez un dé pour la déterminer : 1 correspond à l'agriculture (possiblement la pêche ou la foresterie), 2 correspond à l'exploitation minière, 3 à la manufacture, 4 au commerce, 5 au tourisme et 6 à autre chose (choisissez vous-même). Notez que les sources chaudes de Deice relèvent de l'industrie des services. Il y a aussi des villes dont l'économie est basée sur un sage partageant ses connaissances ou la musique et les arts. Il peut même exister des villes débauchées basées sur la mendicité ou le vol.

Croyance en magie/haine de la magie

Ces valeurs déterminent comment les habitants de la ville voient les sorcières. Voici quelques exemples de leur utilisation en jeu :

⌚ Lorsqu'une sorcière utilise la magie pour attaquer quelqu'un, jetez deux dés. Si le résultat est plus élevé que le niveau de croyance en la magie de la ville, la victime ne croit pas en la magie, elle peut alors considérer que l'attaque est un phénomène naturel, une coïncidence ou une illusion d'optique.

⌚ Quand la magie provoque des conséquences négatives (à cause d'un échec comme à cause d'une erreur), jetez deux dés pour chaque personne affectée. Si le résultat est inférieur ou égal à leur niveau de haine de la magie, ils en viendront à détester ou s'énervent contre la sorcière à l'origine du sort.

Croyance en la magie	Haine de la magie	Attitude envers les sorcières
Faible	Faible	Traitées comme des personnes normales
Faible	Forte	Les sorcières sont méprisées*
Forte	Faible	Les sorcières sont respectées
Forte	Forte	Les sorcières sont admirées†
Si les deux valeurs atteignent 12 ou plus, une chasse aux sorcières a lieu		

Une fois par an, le MJ doit relancer les dés pour déterminer les valeurs de croyance et de haine en la magie de la ville. A ce moment :

⌚ Si les sorcières ont aidé la ville, ajoutez 1 au niveau de croyance de la ville et soustrayez 1 à son niveau de haine.

⌚ Si les sorcières ont causé des problèmes dans la ville ou ont perdu l'appréciation des habitants, soustrayez 1 au niveau de croyance de la ville et ajoutez 1 à son niveau de haine.

* Dans une telle ville, les habitants ne croient pas en la magie et considèrent donc les personnes prétendant la pratiquer comme des escrocs

† Dans une telle ville, les habitants ne détestent pas les sorcières mais ils ont peur de la magie et ne sont jamais à l'aise en leur présence. Ils peuvent ignorer les sorcières ou tenter de les impressionner mais en réalité ils en ont peur. Quand les choses prennent une tournure particulièrement mauvaise, ils organisent des chasses aux sorcières.

Chapitre 9: Tarot des sorcières

Ce livre contient un jeu de carte du Tarot des sorcières, qui peut être utile au Maître de jeu de bien des manières.

Déterminer la date

Lorsque vous commencez à jouer, vous pouvez mélanger le jeu (en retirant la carte du Joker*) et tirer une carte pour déterminer le jour où commence l'aventure. Le nombre de la carte tirée correspond alors à la phase de la lune actuelle dans le monde de Witch Quest.

Créer des noms

Vous pouvez aussi utiliser le Tarot des sorcières pour inventer des noms pour les personnages et les villes.

Mélangez bien les cartes et posez les sur la table, jetez un dé et ajoutez 1 au résultat de sort à obtenir un nombre entre 1 et 7 (jetez deux dés si vous voulez un nom long). Tirez ensuite autant de cartes que le nombre obtenu et posez les sur la table dans l'ordre de pioche.

Chaque carte a un nom, prenez la première lettre de u nom de la première carte, la seconde lettre du nom de la seconde carte, la troisième de la troisième carte, et ainsi de suite (N'incluez pas les particules « Le », « La » ou « L' »). Vous obtiendrez ainsi un nom en associant les lettres dans l'ordre.

Exemple : Je vais utiliser les cartes pour créer un nom pour mon personnage. J'obtiens un 2 sur mon dé. Je tire donc trois cartes, dans l'ordre : La gemme, L'oiseau, et LA rivière. Sans compter les particules, j'obtiens G pour gemme, i pour oiseau et V pour rivière, le nom ainsi créé est donc « Giv ».

Si le nom d'une carte comporte moins de lettres que ce qu'il vous faut (si la cinquième carte est Le chat, par exemple), continuez à

* Vous pouvez laisser la carte du Joker en jeu et dire qu'un accident a lieu si vous la tirez.

compter en revenant sur vos pas : si le chat est la cinquième carte, comptez C H A T A et prenez la lettre A, si c'est la dixième carte, prenez la lettre T (c h a t a h c h a T).

Exemple : je souhaite créer le nom d'une ville du scénario que je suis en train d'écrire. J'obtiens un 4 sur le dé, je pioche donc 5 cartes et tire Le chat, La princesse, L'oiseau, Le soleil et L'étoile. En associant les lettres (la première de Chat est C, la quatrième de soleil est E, etc.) j'obtiens « Crsel ». Les consommations consécutives étant difficiles à prononcer, j'ajuste le nom en Carsel ou Cerasel.

Idées de scénarios

En tant que Maître du jeu, vous aurez parfois à créer vos propres scénarios originaux. Le Tarot des sorcières ne créera pas le scénario à votre place mais il peut vous aider à avoir des idées pour créer l'histoire générale.

Mélangez les 29 cartes de Tarot et tirez-en quelques unes. Vous pouvez choisir combien en piocher mais nous recommandons 3 à 5 cartes. Alignez les cartes et inspirez-vous des images pour avoir des idées de scénario.

Exemple de création de scénario

J'ai choisi de tirer 3 cartes pour m'aider à concevoir un scénario. J'obtiens Eurikia (Le roi), Le bâton et La rivière (je peux alors considérer cette dernière comme une rivière au sens littéral ou bien comme le fleuve du temps).

Voici les histoires que cela m'inspire :

« *Le sceptre du roi est tombé dans une rivière* »

« *Un roi a trouvé une bâton magique lui permettant de contrôler le temps* ».

Je pense utiliser l'idée du bâton qui contrôle le temps. On peut faire beaucoup de choses dans un scénario avec un objet magique de la sorte.

Maintenant, comment le roi a-t-il mis la main sur cet artefact ? Et que veut-il en faire ? Je réfléchis pendant quelques minutes mais rien ne me vient à l'esprit, je tire donc d'autres cartes.

Les deux cartes obtenues sont La gemme et Le cauchemar. Le cauchemar représente les monstres tapis dans l'esprit des gens (jalousie, suspicion, rancœur, etc.), c'est un bon départ. Voici ce qui me vient à l'esprit :

« Un roi a échangé une pierre précieuse contre le bâton et compte s'en servir pour faire le mal. »

Pas mal. La question est maintenant que font les sorcières dans cette histoire ? Je dois réfléchir à plus de détails. Évidemment, une histoire ne devient pas un scénario tant que le rôle des joueurs n'est pas déterminé. Peu importe la qualité de votre histoire, elle n'a pas de sens dans Witch Quest si les sorcières n'ont rien à y faire.

Enfin, voici l'histoire que j'ai obtenue :

Il y était un roi qui régnait sur une certaine ville. C'était un dirigeant sage et aimé de son peuple mais il souffrait de ne pas pouvoir arrêter le cours du temps, de ne pas pouvoir arrêter de vieillir. Un homme lui rendit visite, portant le Sceptre du temps. Secouer le sceptre une fois et vous rajeunirez de dix ans. Le marchand voulait simplement lui prêter le sceptre, mais le roi voulait le sceptre plus que tout. Il lui offrit la grande pierre précieuse qui ornait son trône en échange du sceptre. La pierre précieuse étant incroyablement rare et inestimable, le marchand accepta, bien à contrecœur, le marché.

En vérité, la pierre précieuse renfermait un pouvoir magique créé par le premier roi afin de sceller dans le trône les désirs, jalousies et suspicions des souverains du royaume. Grâce à cette pierre, les rois de la cité avaient régné avec sagesse et bienveillance depuis sa fondation. Malheureusement, cela voulait dire que le roi actuel, sa jeunesse retrouvée, avait absorbé toute la malice de ses prédécesseurs, en faisant un homme terriblement malveillant.

Il augmenta les taxes et règne maintenant d'une main de fer sur la ville. Pensant la jeunesse sienne et ce exclusivement, il utilisa le sceptre pour que tous dans la ville, à l'exception des enfants, deviennent des vieilles gens.

Les sorcières ont reçu pour mission de se rendre dans cette ville peuplée de vieilles personnes. Leur aventure commence ainsi. Elles devront trouver la cause de ce vieillissement soudain, récupérer le sceptre, trouver le marchand et remettre la pierre à sa place sur le trône. Lorsqu'elles affronteront le roi, il utilisera le sceptre comme arme, rendant la confrontation très tendue et si elle s'éternise, les sorcières deviendront sensiblement plus vieilles. Elles pourraient même devenir des vieilles dames !

La scène d'introduction est très importante. Elle pourrait être choquante et mémorable, étrange, effrayante, etc. Ce n'est qu'un exemple dont vous pouvez vous servir comme référence.

C'est n'est qu'un moyen de vous aider grâce aux illustrations, il n'y a ainsi pas de manière unique de s'en servir. Choisissez la manière de travailler qui vous sied le mieux. En associant les cartes selon votre propre sensibilité, vous pourrez créer toutes sortes d'histoires.

Utiliser les règles de divination pour avoir des idées peut être amusant également, essayez donc. Par exemple, vous pouvez utiliser le truc de grand-mère p.41 comme source d'inspiration pour le passé (cause des événements), le présent (situation actuelle), les clés du problème (la solution au problème) et le futur (la résolution de l'histoire).

Les notes d'Edith : Divination

Cette section contient différents types de magie à utiliser par tout le monde et d'autres détails. Cette fois nous allons traiter de l'utilisation du Tarot des sorcières pour la divination.

Qu'est-ce que le Tarot des sorcières ?

Comme toutes les sorcières le savent, les sorcières ont un lien intime avec la lune. Le Tarot des sorcières est un jeu de tarot basé sur les phases de la lune. Les sorcières l'ont créé comme un outil de recherche sur les lois de la magie, en s'appuyant sur leur calendrier, mais au cours de leur histoire, il est devenu un outil de divination. Il s'agit de l'une des multiples méthodes de divination utilisées par les sorcières, avec la lecture de boule de cristal, la lecture des pierres, des herbes etc.

Pour utiliser le Tarot des sorcières pour la divination, il vaut mieux préparer soi-même les cartes. Les sorcières rangent souvent leurs cartes dans un endroit baignant chaque nuit dans la lumière de la lune, ou les gardent sur elles en permanence. Les sorcières de haut rang commandent souvent des cartes personnalisées à des peintres, où les dessinent elles-mêmes. Les jeunes sorcières comme vous ne sont pas toutes enthousiastes à cette idée et écrivent parfois leurs initiales dans le coin d'une des cartes, ou les parfument de l'odeur de leur fleur de naissance et autres petits gestes simples, pour se donner l'impression que leurs cartes sont uniques. (certaines sorcières aiment aussi dessiner des moustaches et queues de chat aux personnes représentées sur les cartes...) Vous pouvez en faire autant.

Il est préférable de tenir votre séance de divination la nuit, encore mieux :durant une pleine lune, et d'éteindre la radio et la télévision et autres un peu avant de commencer et de choisir un endroit sans horloge, calendrier et autres appareils indiquant le temps. Ne pensez plus au monde extérieur, vous devez créer un « moment en dehors du temps » où il n'y a que vous et les cartes.

Les bases du Tarot des sorcières

Chaque carte du jeu de tarot possède son propre sens. De plus, les cartes ont différents sens selon leur orientation (tête en l'air ou tête en bas). Voir p.43 pour connaître le sens de chaque carte.

Étape 1 : Mélanger les cartes

Posez les cartes faces cachées sur une table propre. Mélangez-les des deux mains d'un mouvement circulaire. Il est important d'être bien concentré sur ce que vous voulez savoir. Continuez de déplacer les cartes sur la table jusqu'à vous sentir calme et remettez les dans la pile.

Étape 2 : Couper

Ensuite, diviser les cartes en deux ou trois tas et ré-assemblez-les en un seul tas dans l'ordre que vous souhaitez.

Étape 3 : aligner les cartes

Si vous posez une question sur vous-même, considérez la droite comme le bas et si vous posez une question sur une autre personne, considérez la gauche comme le bas. Quand vous posez les cartes, faites attention à ne pas les poser la tête en bas.

Méthodes de divination pour le Tarot des sorcières

Trucs de grand-mère (marche toujours)

Forme de divination particulièrement vieille, elle se transmet de génération en génération chez les sorcières. C'est une méthode simple pour dire la bonne aventure, qui convient aux questions d'amour, de chance en général et presque tout le reste.

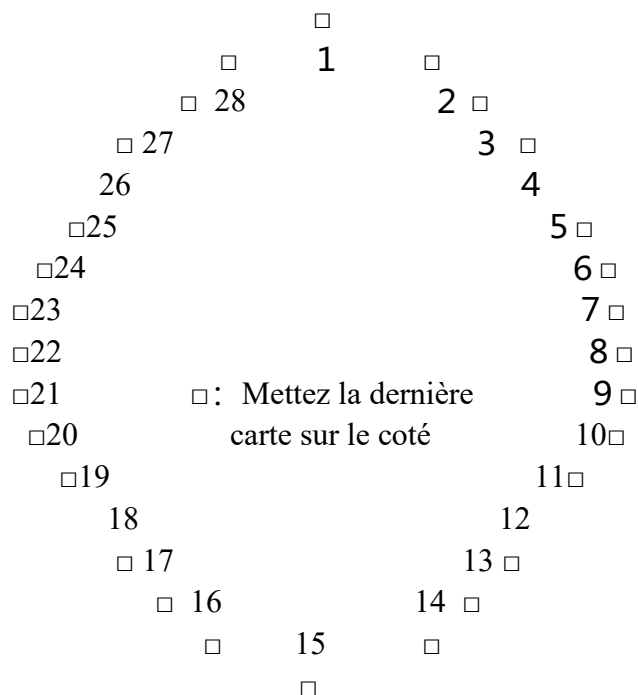
Après avoir mélangé et coupé les 29 cartes du jeu, répartissez-les en quatre piles de 7 cartes chacune en posant les cartes une par une, une pile après l'autre, de gauche à droite. Il vous restera une carte en main, posez-la sur le côté*. Une fois toutes les cartes posées, retournez la première carte de la pile la plus à gauche et commencez à lire les cartes. Chaque porte un sens comme suit :

Première carte	Deuxième carte	Troisième carte	Quatrième carte
Représente le passé	Représente le présent	Représente une des clés de la situation	Représente le futur

Un jour merveilleux (Divination étendue)

Est-ce qu'il arrivera quelque chose de bien aujourd'hui ? Cette méthode de divination permet de connaître quelques éléments du futur.

Après avoir mélangé et coupé les cartes, placez-en 28 en un cercle sur la table, face visible, selon le schéma ci-dessous. Vous n'aurez pas besoin de la dernière carte, mettez-la de côté.



Chaque carte correspond à un jour du mois. Lisez les cartes pour savoir ce qui arrivera ce mois-ci. Quand un numéro de carte correspond au numéro du jour représenté par sa place dans le cercle, ce jour sera un jour de chance. Quelque chose de merveilleux aura sans doute lieu ce jour-là, alors lisez attentivement le sens de la carte. Les jours qui ne correspondent pas aux numéros des cartes seront ordinaires.

En de très rares occasions un jour qui correspond sera également celui que représente la Carte Majeure de la sorcière. Lorsque c'est le cas, le sens de la carte est exceptionnellement fort. Elle se souviendra sûrement des événements qui auront lieu un tel jour pendant toute sa vie.

Cette technique de divination est basée sur le calendrier des sorcières, qui contient 28 jours par mois. Soyez conscient qu'il vous faudra utiliser un calendrier lunaire plutôt que solaire pour bien l'exécuter.

* Dans certaines régions, la tradition veut qu'on utilise cette carte restante comme une cinquième carte représentant les présages généraux de la situation.

À toi que je ne peux voir (prédiction
amoureuse)

On dit que cette technique était autrefois
utilisée pour retrouver des personnes. Quand
verrez vous cette personne si spéciale ?

Retirez La princesse du jeu, puis mélangez-le
et coupez-le normalement. Placez ensuite les
cartes faces cachées en quatre colonnes de sept
lignes.

La princesse, carte numéro 2, représente la
jeune fille qui mène cette séance de divination.
Placez La princesse à gauche des cartes de la
première colonne, sur la quatrième ligne. Et
retournez la carte à sa droite (première colonne,
quatrième ligne). Si cette carte est Le guerrier
(numéro 27), qui représente un jeune homme, la
personne destinée à la princesse est déjà dans
son entourage.

Si cette carte n'est pas Le guerrier, retournez
toutes les cartes. Trouvez ensuite Le guerrier. Sa

position déterminera quand la personne qui mène
la séance trouvera (ou a trouvé) sa moitié. Si Le
guerrier est dans la première ligne, leur rencontre
a eu lieu dans le passé, si il est dans la septième
ligne, elle aura lieu dans un futur lointain.

La distance entre La princesse et Le guerrier
représente la distance entre les deux personnes
concernées par la prédiction. Les cartes entre La
princesse et Le guerrier représentent quant à
elles ce qui se trouve entre les deux personnes :
alliés, rivaux en amour, situation, etc.

Si la carte du Guerrier a la tête en l'air, votre
amour se déroulera certainement sans accroc, si
elle est placée tête en bas, les choses seront peut-
être plus difficiles.

Si un garçon veut utiliser cette technique de
divination, il devra placer la carte du Guerrier à
coté des autres cartes, au début, et interpréter les
cartes selon la position de La princesse à la
place.

	1ere Colonne	2eme Colonne	3eme Colonne	4eme Colonne
	☐	☐	☐	☐ 1ere ligne (Passé Lointain)
	☐	☐	☐	☐ 2eme ligne (Passé)
Cette carte vous représente↓	☐	☐	☐	☐ 3eme ligne (Passé Proche)
Carte de La princesse	☐	☐	☐	☐ 4eme ligne (Présent)
Si Le guerrier est dans cette ↗	☐	☐	☐	☐ 5eme ligne (Futur Proche)
position, votre moitié est	☐	☐	☐	☐ 6eme ligne (Futur)
juste devant vous	☐	☐	☐	☐ 7eme ligne (Futur Lointain)
	Quelque	Quelque	Quelque	Quelque
	chose de	chose de	chose d'un	chose de
	très proche	proche	peu loin	lointain

Description des cartes

Les détails du sens des cartes décrites ici ne sont pas absolus, et vous n'avez pas à vous sentir limité par ces explications. Si l'illustration ou les mots sur une carte vous évoquent d'autres significations, vous pouvez vous les utiliser à la place de celles données ici. Les cartes de Tarot ne sont dans l'absolu qu'un outil pour vous permettre d'exercer votre potentiel et votre imagination a également un rôle à jouer.

1. L'étoile

Mot-clé : Commencement

Normal : Origine, nouveau départ, espoir

Inversé : Incapacité à voir devant, anxiété

Age lunaire : 1er du mois

2. La princesse

Mot-clé : Fille, jeune, mignonne, enjouée

Normal : Mignonne, jeunesse débordante, fraîcheur, protégée

Inversé : Égoïsme, nature brutale (féminine), enfermée dans une tour

Age lunaire : 2nd du mois

3. Le bâton

Mot-clé : Harmonie, équilibre

Normal : Harmonieux, équilibré

Inversé : Incapacité d'adaptation au changement, répétition

Age lunaire : 3eme du mois

Note: Certain affirment que cette carte représente un magicien. Il y a peut-être un lien avec le fait qu'il y a des magiciens de l'autre côté de l'océan avec « Harmonie » pour devise.

4. Eurikia (Le roi)

Mot-clé : Unification, idéaux, paix

Normal : Idéaux, paix, règne, groupe avec un bon dirigeant, père

Inversé : Impasse, menottes, tyrannie

Age lunaire : 4eme du mois

Note: Cette carte représente le légendaire roi qui a unifié le monde, seigneur Eurikia. Elle symbolise un homme d'âge moyen et les pères.

5. Les amants

Mot-clé : Amour, affection

Normal : Bel amour, bonne relations humaines

Inversé : Se perdre dans l'amour, indiscrimination, frictions interpersonnelles, abus de confiance

Age lunaire : 5eme du mois

6. Le sang

Mot-clé : Destin, liens de sang

Normal : Diligence, promesses tenues, parents de sang, liens familiaux

Inversé : Destinée, punition, punition ancestrale, enfermé par les liens familiaux

Age lunaire : 6eme du mois

7. Le soleil

Mot-clé : Énergétique, fort charisme

Normal : Jeunesse, pouvoir, chance, popularité, influence

Inversé : Porter toutes les responsabilités, impliquer d'autres personnes, mauvaise influence

Age lunaire : 7eme du mois

Note: Cette carte étant associée au chiffre 7, elle représente la bonne fortune et la réussite.

8. Le chat

Mot-clé : Magique, stabilité, sommeil

Normal : Stabilité, impression de sécurité, mystérieux, sommeil ininterrompu

Inversé : Paresse, dépendance à la gentillesse d'autrui, ingratitude

Age lunaire : 8eme du mois

9. La fée

Mot-clé : Enfantin, mystérieux

Normal : Pur, aimable, sincérité

Inversé : Ignorance, activités frivoles, irréfléchi

Age lunaire : 9eme du mois

10. Le vent

Mot-clé : Peut aller n'importe où, transporte des choses, pousse

Normal : Flexible, peut être amis avec tout le monde, de bon conseil

Inversé : Misérable dans la solitude, l'ami de tout le monde, égoïsme

Age lunaire : 10eme du mois

Note: Les sorcières avec L'oiseau comme Carte Majeure ont une affinité avec cette carte.

11. Le poison

Mot-clé : Pêché

Normal : poison, insulte, revanche, malice, péché

Inversé : Antidote, expiation, purification, pardon

Age lunaire : 11eme du mois

Note: Certains affirment que cette carte peut, en la lisant comme « boire du poison » représenter le « paris/jeu » ou le « destin ».

12. Le rêve

Mot-clé : Inconscience

Normal : Fortune, chance inespéré, inspiration

Inversé : Pêché inconscient, dépendre d'autrui, malgré de bonnes intentions

Age lunaire : 12eme du mois

13. Le cauchemar

Mot-clé : Monstre intérieur

Normal : Mauvais rêve, désir, jalousie, tentation, faiblesse mentale

Inversé : Se réveiller d'un cauchemar, certitudes ébranlées, incompréhension

Age lunaire : 13eme du mois

14. La balance

Mot-clé : Justice, procès

Normal : Justice, équité, suivre le droit chemin, point cardinal

Inversé : Hypocrisie, adaptabilité, indécision, mal nécessaire, indiscretion

Age lunaire : 14eme du mois

15. La lune

Mot-clé : Complétude

Normal : Complet, sommet, beauté inégalée

Inversé : Effondrement de la raison (devenir bestial), tomber de haut

Age lunaire : 15eme du mois

Note: La pleine lune donne à cette carte le sens de complétude, mais elle peut aussi porter les autres sens de la lune : féminité, silence, lumière froide, beauté inatteignable, etc.

16. La gemme

Mot-clé : Beauté, talent

Normal : Beau, excellent

Inversé : Orgueil, vanité

Age lunaire : 16eme du mois

17. L'épée

Mot-clé : Bataille, arme

Normal : Héroïque, fort au combat, talent, compétence

Inversé : Violence, règne par la force, charge irréfléchie

Age lunaire : 17eme du mois

Note: Si Le bâton porte le sens de magicien, L'épée porte aussi le sens de Guerrier. Quelqu'un qui préfère le progrès (l'avancement et le développement) à l'harmonie. Elle peut aussi signifier « Aventurier » et d'autres encore.

18. La tempête

Mot-clé : Incident soudain

Normal : Trouble, chaos, devenir sans-le-sou

Inversé : Partir de zéro, changer de direction, la pluie raffermissant le sol

Age lunaire : 18eme du mois

19. Le dragon

Mot-clé : Charge destructrice, courage, ordre

Normal : Valeur, essais et erreurs, masculinité

Inversé : Chaos, violence, instabilité, impasse

Age lunaire : 19eme du mois

20. L'espace

Mot-clé : L'inconnu

Normal : Vaste, possibilités infinies, aventureux

Inversé : Sans conclusion, décousu

Age lunaire : 20eme du mois

21. La mer

Mot-clé : Naissance, écoulement

Normal : Mère, maternel, naissance d'une nouvelle vie, paix

Inversé : Dépendance, attention excessive, inadapté au changement

Age lunaire : 21eme du mois

22. La sorcière

Mot-clé : Liberté, vol

Normal : Vol, liberté, ouverture, action indépendante

Inversé : Isolation, malaise, nulle part ou aller, seule, laissée derrière

Age lunaire : 22eme du mois

Note: Il y a aussi une carte symbolisant les sorcières. Les gens comparent souvent les sorcières aux oiseaux.

23. L'argent

Mot-clé : Pur, véritable, magie

Normal : Sincère, pureté, homogène, mystère

Inversé : Arrogant, inutile

Age lunaire : 23eme du mois

24. La rivière (du temps)

Mot-clé : Temps, mouvant, s'écoulant

Normal : Expérience, réunion, souvenir, changement, croissance

Inversé : Mort, sénilité, décomposition, enterré, piégé dans les ténèbres

Age lunaire : 24eme du mois

25. L'or

Mot-clé : Richesse

Normal : Riche, affluence, affaires

Inversé : Cupide, avare

Age lunaire : 25eme du mois

Note: L'or et L'argent correspondent à bien d'autres cartes. L'argent et L'or sont respectivement féminin et masculin. L'or est le pouvoir et L'argent l'esprit. L'or est la réalité et L'argent l'illusion. On raconte que les sorcières et les chats et leurs semblables qui ont les yeux argentés et dorés ont des pouvoirs opposés.

26. L'œil

Mot-clé : Ouverture

Normal : Excitant, diversion, sérénité

Inversé : Méchanceté, beaucoup de choses pour rien, vide

Age lunaire : 26eme du mois

Note: Cette carte possède une affinité avec les sorcières ainsi que la carte L'oiseau.

27. Le guerrier

Mot-clé : Épreuve, défi

Normal : Fiable, victoire, commandement, protège

Inversé : Défaite, peu fiable, protection échouée

Age lunaire : 27eme du mois

Note: Cette carte représente un jeune homme et est la contrepartie de La princesse.

28. Le voyageur

Mot-clé : Errance

Normal : Multiples rencontres, changement constant, renouveau permanent

Inversé : Perdu, sans plan

Age lunaire : 28eme du mois

Note: Le voyageur (28eme carte) aspire à L'étoile (1ere carte) et représente le début des nouveaux jours. Les sorcières utilisent cette expression fréquemment, elle fait référence au fait de saluer les lendemains avec des sentiments nouveaux.

0. Le joker

Mot-clé : Chaos, agréable

Normal : Rire, agréable, festival, distinctif, déraisonnable

Inversé : Inarrêtable, désordre, espièglerie, sans résolution

Note: Cette carte est une carte spéciale qui, à l'inverse des 28 autres, ne représente pas un jour du calendrier lunaire. Certains affirment qu'elle symbolise la face cachée de la lune.

Le joker représente la bouffonnerie, l'escroquerie, etc. C'est une carte aux nombreux mystères et il y existe une centaine de théories différentes au sujet de sa signification. L'un d'entre elle affirment que personne ne peut lui donner de sens.

Postface

Nous, l'équipe d'Adventure Planning Service, avons créé ce livre sur une suggestion d'un de nos membres :

« Est-ce qu'on pourrait faire un jeu de rôle où l'on joue des sorcières ? On incarnerait une sorcière et utiliserait la magie pour faire ce que l'on veut. Est-ce que ça serait amusant ? »

« Je pense que oui. Il y a un tas de choses que les sorcières ne peuvent pas faire. Il nous faut juste créer des règles à partir de cela. »

« Hmm... Alors, il y a une doyenne des sorcières qui envoie les sorcières accomplir différentes missions pour aider les gens. »

La conversation continua longtemps après ça. Assez rapidement, un livre de replay était écrit.

« On a joué à beaucoup de jeux de rôle. Peut-être qu'il serait amusant que les joueurs soient répartis entre sorcières et chats de sorcières ? Ça pourrait être comme dans *Kiki la petite sorcière*... »

« Il y a un tas de romans à propos de sorcières et de leurs chats. Ça serait parfait pour un jdr. »

C'est ainsi que ce jeu de rôle on l'on joue des sorcières et leurs chats est né. Nous espérons que vous apprécierez y jouer avec vos amis.

Beaucoup se demanderont peut-être ce qu'est un jeu de rôle exactement. Pas si différent d'un rpg sur ordinateur, c'est un jeu où chaque joueur joue le rôle d'un personnage dans le jeu et, en dialoguant avec le Maître de jeu, joue dans un monde imaginaire. Si vous lisez la transcription de partie du livre I, vous devriez être en mesure de comprendre pourquoi nous trouvons ces jeux si amusants.

Ce livre est probablement le premier jeu de rôle au monde à paraître avec un kit de divination inclus. Les sorcières vivent dans un monde fantastique où la divination est très populaire. Amusez-vous avec les cartes de Tarot contenues dans ce livre et jouez au jeu selon votre propre façon de faire.

Si vous découvrez un moyen amusant de jouer ou de faire de la divination, n'hésitez pas à

nous le faire savoir à Adventure Planning Service.

Nous sommes impatients d'entendre vos retours ! Nous nous reverrons dans la suite de Witch Quest.

Présentation de l'équipe

Tsugimi Wakiaka (Game Design)

Voici celui qui a conçu les règles de Witch Quest. Les règles du jeu ainsi que les cartes de Tarot qui les accompagnent apparaissent dans le livre II.

Koushi Kondou (Conception du système Apple Basic)

Nous avons utilisé les mêmes règles de base que celles utilisées dans Witch Quest pour différents jeux. Ce système s'appelle « Apple Basic ». Les jeux l'utilisant incluent la série *Space Replay*, *Tale of the Two rivers RPG* (Shakai Shisousha/Warlock magazine numéro 48) etc.

Sumire Hoshimiya (Livre I : transcription de partie)

Sumire est la personne qui a transcrit les parties du livre I. Considérez cela comme un moyen de raconter une expérience de jeu amusante. Lectrice avide, elle a également produits des retours utiles sur les règles, scénarios, etc. Son entêtement nous rappelle quelqu'un...

Sanagi Nanauchi (Livre I : création de scénario)

Sanagi a créé les scénarios du livre I, des histoires que le Maître de jeu peut utiliser pour mener des parties. C'est un beau garçon au nom de plume plutôt inhabituel ainsi qu'un très talentueux et enthousiaste artiste qui nous a aidé à rendre notre jeu plus amusant.

Yufuko Seno, Marchen Maker, Naomi Nakagawa, Hikari Nekoo, Chihiro Iizuka, Nobue Okamoto, Yuzurie Sakai, Rika Takahashi, Chiyomi Nozaki et Miho Sayama ont tous aidé à tester ce jeu. Nous leur sommes reconnaissants à tous pour leur aide inestimable dans la réalisation de ce jeu.