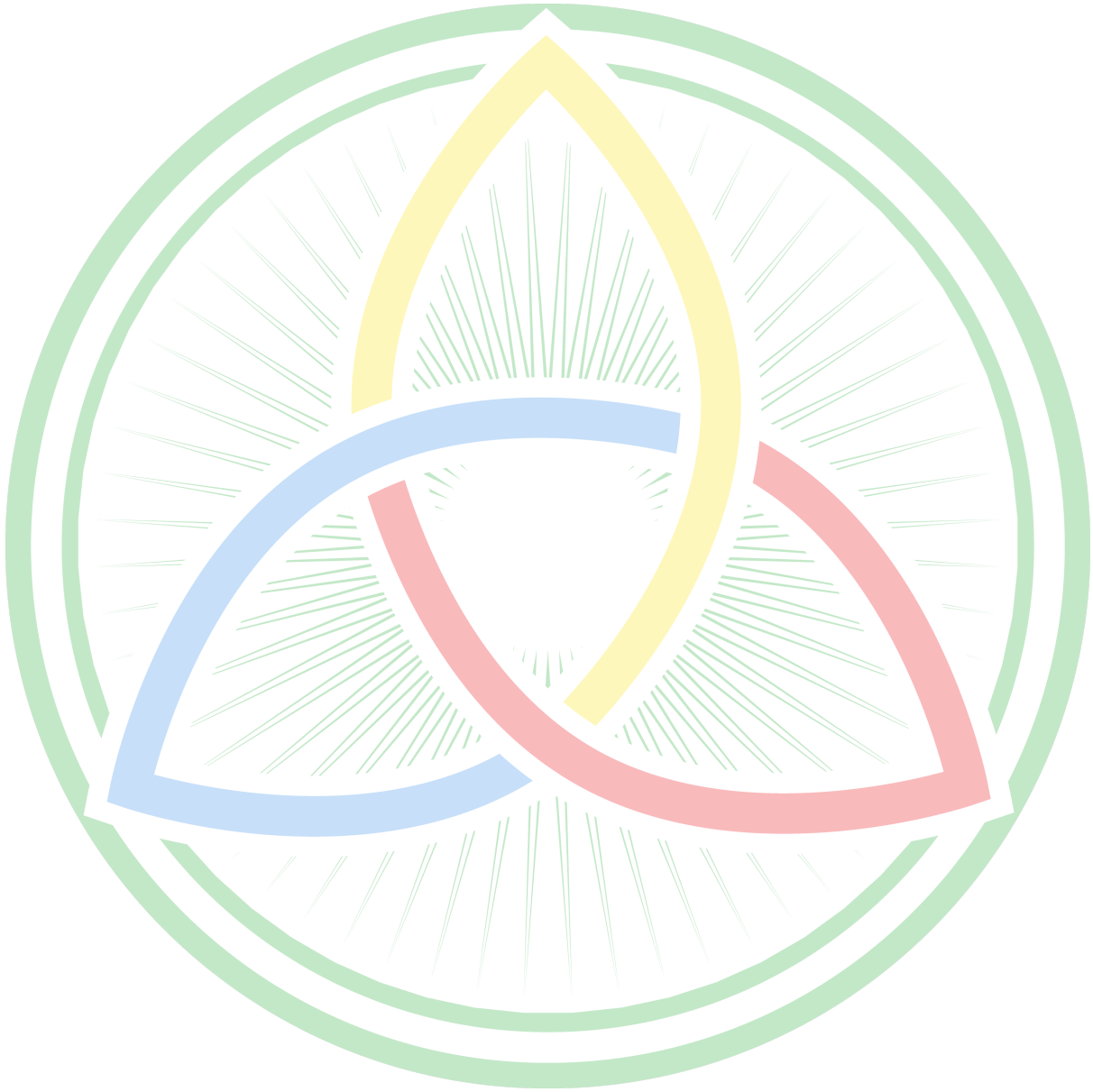




# Coven

Jeu de rôle asymétrique sans préparation, pour un Maelström et 2 à 5 sorcières.

Par Bloodymeister du Journal D'un Rôliste, sur une idée de Tunime et développée par Erwik pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.





## Table des matières

|   |    |
|---|----|
| Principes .....                         | 3  |
| On joue quoi ? .....                    | 3  |
| Déroulement d'une partie .....          | 4  |
| Bien être émotionnel.....               | 4  |
| Étape 1 – Définir votre Coven .....     | 4  |
| Le cadre de jeu.....                    | 5  |
| Quand ?.....                            | 5  |
| Où ? .....                              | 5  |
| La nature du mal.....                   | 5  |
| Les sorcières .....                     | 6  |
| Étape 2 – Préparer votre histoire ..... | 7  |
| Étape 3 – Raconter votre histoire.....  | 8  |
| Matériel .....                          | 8  |
| Système de jeu.....                     | 9  |
| Action basique .....                    | 10 |
| Action magique.....                     | 11 |
| Types de magie .....                    | 11 |
| Rouge.....                              | 12 |
| Orange .....                            | 13 |
| Jaune .....                             | 14 |
| Vert .....                              | 15 |
| Bleu .....                              | 16 |
| Indigo .....                            | 17 |
| Violet .....                            | 18 |
| Appendices .....                        | 19 |
| Exemples de cadres .....                | 19 |
| Illustrations .....                     | 20 |
| Les inspirations .....                  | 20 |

# Principes

## On joue quoi ?

Dans *Coven*, nous jouons tous ensemble à nous raconter des histoires. Pas n'importe lesquelles : celles d'un rassemblement de sorcières luttant contre les forces du Mal.

L'un-e des participant-es représentera le Maelström, une entité mystique vers qui toutes les magies convergent d'une manière ou d'une autre. Il ou elle aura la charge de décrire le monde, d'incarner les personnages secondaires et d'être l'arbitre de la partie.

Le Maelström joue à la fois le rôle de catalyseur et d'observateur. Il gère le flux narratif, provoque des changements soudains dans l'histoire et oriente les personnages, sans tout contrôler de manière linéaire. Ses responsabilités et fonctions sont les mêmes que celles traditionnellement réservées au meneur ou à la meneuse de jeu.

Les autres participant-es vont incarner les sorcières, les héroïnes de notre histoire : des femmes puissantes et indépendantes qui luttent contre les forces du Mal.

Oubliez le nez crochu, les verrues, la laideur incarnée et les vols à dos de balai.

Les sorcières ne sont pas non plus des servantes du diable qui dévorent les enfants à la nuit tombée.

Ce ne sont que des fables, colportées par les sbires du diable pour discréditer leur combat.

Il s'agit de femmes fortes, intelligentes, indépendantes, capables, par le biais de formules magiques et/ou de potions de modifier la réalité.

Elles luttent contre le mal sous toutes ses formes.





## Déroulement d'une partie

Ce jeu nous invite à vivre des aventures magiques uniques, sans préparation, en trois étapes simples.

### Étape 1 – Définir notre Coven

Ensemble, nous décidons du cadre de jeu et créons les sorcières qui seront les héroïnes de l'histoire.

### Étape 2 – Préparer notre histoire

Nous définissons l'objectif principal des sorcières, ainsi que les problèmes *connus* qu'elles rencontreront sur leur chemin.

### Étape 3 – Raconter notre histoire

Nous racontons ensemble comment les sorcières parviennent (ou NON) à résoudre des problèmes, qu'ils soient connus ou inattendus. Une mécanique simple permettra de déterminer si une action *basique* est réussie ou non. Cependant, en matière de sorcellerie, chaque sorcière possèdera son propre *gameplay*, choisi à l'étape 1.

## Bien être émotionnel

Le but du jeu est de raconter l'histoire de sorcières affrontant des forces du mal. Ces forces peuvent être surnaturelles ou non, et il est possible d'aborder des thèmes difficiles.

C'est pourquoi nous vous invitons **FORTEMENT** à veiller au bien-être de chacun et à mettre en place, si nécessaire, des outils de sécurité émotionnelle.

Nous pouvons convenir en amont de la partie de **Lignes** (thèmes qui ne seront PAS abordés) et de **Voiles** (thèmes abordables mais traités sans entrer dans les détails).

### Exemples

- **Lignes** : violences sexuelles, violences envers les enfants
- **Voiles** : violences envers les animaux

# Étape 1 – Définir votre Coven

Un Coven<sup>1</sup> désigne une réunion de sorcières, ou par métonymie leur lieu de réunion habituel. La première étape pour jouer à Coven est donc, de créer cette assemblée. Pour cela, les participant·es vont se mettre d'accord sur plusieurs éléments structurants.

## Le cadre de jeu

### Quand ?

Il s'agit par cette question, de définir l'époque dans laquelle l'histoire va se dérouler. Souhaitez-vous pouvoir sortir votre smartphone dans la rue ou craindre le bûcher si votre identité est révélée ?

#### Exemples

- Les années folles (entre 1919 et 1929)
- Le règne de Jules César (entre 59 et 44 av. J.-C)

### Où ?

Le "quand" est important, mais le cadre géographique l'est tout autant. Quels paysages et quels décors serviront à vos aventures ?

#### Exemples

- San Francisco, en Californie aux USA ;
- Marseilles, en France.

### La nature du mal

Quelles sont les forces du mal contre lesquelles les sorcières devront lutter ? Il peut s'agir de démons, de sorciers ou autres créatures du diable.

Cela peut également être des menaces non surnaturelles : un politicien véreux, des maladies, des voyous etc. Les possibilités sont infinies à vous de déterminer ce qui correspond à vos envies.

#### Exemples

- Un vieux vampire, maire de la ville.
- Un tueur en série, psychotique.

---

<sup>1</sup> <https://fr.wikipedia.org/wiki/Coven>



## Les sorcières

Chacun·e des participant·es en dehors du Maelström va créer une sorcière en remplissant le texte à trou ci-dessous

Je m'appelle 1, je suis la 2 sorcière du Coven. Quand je me regarde dans le miroir je vois 3  
Ma magie de prédilection est 4. Les forces du mal m'ont pris 5. Quand je ne les combats pas, mon métier c'est 6 et j'ai un hobby, c'est 7.

1. Nom et prénom ;
2. Adjectif qualificatif ou titre ;
3. Apparence ;
4. Le type de magie (voir « Types de magie », en page 11) ;
5. Quelque chose que les forces du mal ont pris au personnage. Au sens littéral ou métaphorique ;
6. Métier / occupation principale de la sorcière quand elle ne lutte pas contre les forces du mal ;
7. Hobby / passion.

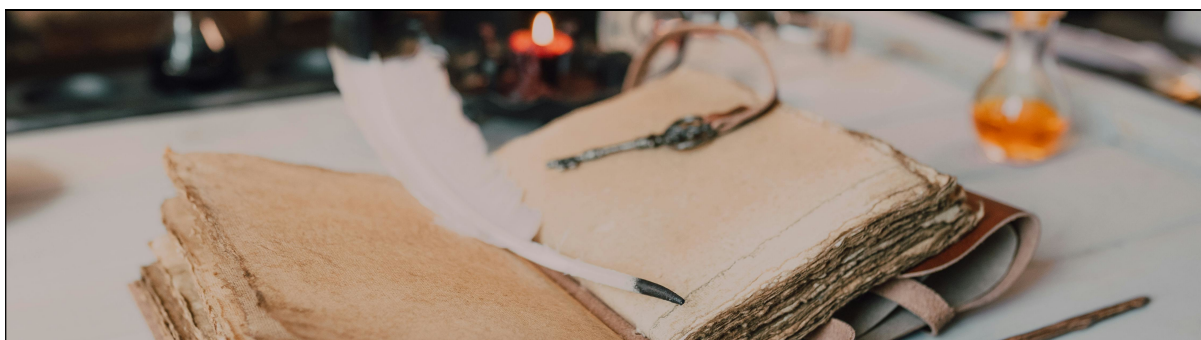
### Exemple

Je m'appelle **Abigaïl Spencer**, je suis la **plus puissante** sorcière du Coven.

Quand je me regarde dans le miroir je vois **une belle femme afro americaine qui déborde de confiance en soi**. Ma magie de prédilection est **la magie élémentaire de l'Eau (Vert)**.

Les forces du mal m'ont pris **l'amour de ma vie**. Quand je ne les combats pas, mon métier c'est **fleuriste** et j'ai un hobby : **le bridge avec les copines**.





## Étape 2 – Préparer votre histoire

Le Maelström propose au sein du Coven le problème principal qui servira de fil conducteur à l'intrigue. Les sorcières devront le résoudre. Un vote du Coven peut avoir lieu pour vérifier l'adhésion de tous, à ce socle narratif. S'il n'y a pas de majorité, il faudra creuser afin de déterminer quelle serait une meilleure accroche pour la suite.

**Rappel** pour le Maelström : le problème peut être surnaturel OU non, en lien direct avec les forces du mal OU non. Une fois la base validée, elle est notée sur un post-it à la vue de tous.

### *Exemple de problème principal*

**James Tusk**, promoteur véreux, souhaite détruire un immeuble social pour en faire un centre commercial. De nombreuses personnes vont se retrouver à la rue.

Chacun·e, Maelström compris, propose à son tour un complément au problème initial, puis éventuellement un problème secondaire qui lui serait lié. Ces éléments sont notés sur des post-it, les compléments étant positionnés près de leurs tickets associés.

### *Exemples*

**Complément** : La Mairie a décerné le permis de construire, suite à un pot de vin.  
**Problématique secondaire** : Agir contre James, c'est risquer de s'opposer à la mairie et à son influence.

Sur chaque post-it, devra figuré aussi une chronologie « supposée » (A, B, C, D, etc.) de résolution. Un problème A devra être résolu avant un problème B, qui devra être résolu avant un problème C, et ainsi de suite. Si des raccourcis sont pris, de A vers C, au Maelström de montrer les conséquences de ne pas avoir traité B.

Attention, cette préparation donne une structure narrative à votre histoire, mais sous l'effet des fluctuations des péripéties des sorcières, il ne faudra pas hésitez à ajuster la chronologie, les enjeux, etc.

L'objectif d'une structure est de cadrer au départ, mais vous êtes libre à tout moment de moduler votre partie à votre guise. L'important est de s'amuser.



## Étape 3 – Raconter votre histoire.

Quand l'ensemble de la préparation est terminé, vous pouvez lancer la partie proprement dite.

Le Maelström est libre de choisir son introduction. Choisira-t-il de mettre en scène la problématique principale ou le premier problème de la chronologie ? Il devra expliquer comment le Coven se retrouve impliqué. Une fois la situation initiale posée et l'objectif des sorcières connu, chaque sorcière agira dans l'histoire par le biais d'actions, de dialogues et de propositions d'éléments narratifs afin de faire avancer pas à pas l'intrigue derrière chaque post-it.

Attention, proposer un élément ne signifie pas qu'il sera accepté par le Maelström. Il est préférable d'opter pour un échange par question-réponse, plutôt que de forcer la main au Maelström en ajoutant des éléments à une scène, par exemple.

De plus, sachez qu'une action de votre sorcière n'est pas garantie de réussir. Si l'action que désire entreprendre une sorcière a un fort enjeu narratif, le système de jeu interviendra pour vous aider à connaître le résultat. Si ce n'est pas le cas, le Maelström décrira simplement le résultat de l'action entreprise par la sorcière.

### Exemple

Une sorcière se rend en bas de l'immeuble qui doit être détruit prochainement. Le Maelström raconte qu'elle est en bas de l'immeuble et décrira ce qu'elle voit, entend, ressent devant le désespoir des personnes bientôt à la rue.

Quand tous les problèmes sont résolus, la partie est terminée et chacun·e racontera un petit épilogue sur sa sorcière ou sur des personnages non-joueurs notables pour le Maelström. Ce moment est l'occasion de clôturer l'histoire de manière satisfaisante et d'ajouter une touche personnelle à l'univers, en laissant libre cours à l'imaginaire collectif pour développer les conséquences des événements vécus.

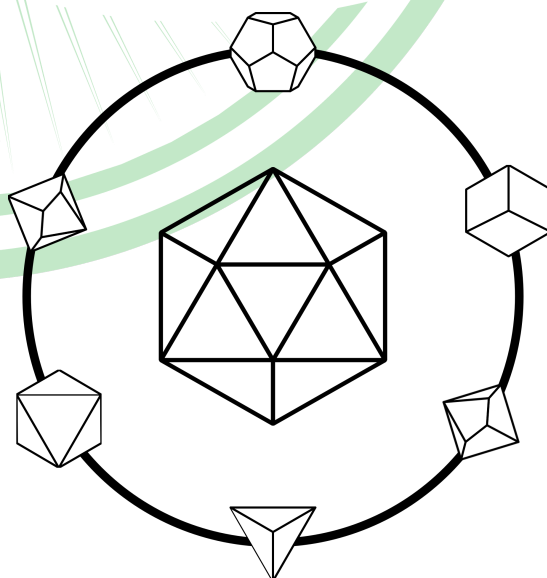
## Matériel

Pour jouer à ce jeu, vous aurez besoin de matériels comme :

des feuilles de papiers, des post-its, des crayons, des gommes, des boissons et des collations.

Certains sont mentionnés côté du chapitre sur les « Types de magie » et dépendront des magies choisies par les sorcières.

Il faudra aussi des dés de jeux de rôle →



## Système de jeu

Comme dans la plupart des jeux de rôles, chaque fois qu'une action (basique ou magique) a un fort enjeu narratif, le destin codifie la suite de la narration. Dans notre cas, le destin utilisera les règles ci-dessous.

La base quand nous parlons d'action est de répondre à la question suivante : « Est-ce que l'action est réussie ? ». La structure de la réponse est fixée par les règles de résolutions que nous verrons un peu après. Regardons les structures possibles sont :

- **Oui** : l'action est une réussite et décrite par le Maelström.
- **Oui mais** : l'action est une réussite et décrite par le Maelström. Ce dernier introduira un élément perturbateur, comme un potentiel problème à venir.
- **Oui et** : l'action est une réussite, elle est décrite par le Maelström. Ce dernier introduira en plus un élément positif, telle qu'une piste supplémentaire de résolution du problème.
- **Non** : l'action est un échec et décrite par le Maelström.
- **Non mais** : l'action est un échec et décrite par le Maelström. Ce dernier introduira un élément, qui ouvrira sur une nouvelle piste de résolution pour les sorcières.
- **Non et** : l'action est un échec et décrite par le Maelström. Ce dernier introduira un élément négatif, qui s'ajoutera soit sous la forme d'une mise à jour d'un problème, voir la création d'un problème.

*Exemples : Abigail crochete la porte du bureau de James avec sa barrette à cheveux.*

- **Oui** : Abigail finit par entendre le cliquetis du verrou qui saute.
- **Oui mais** : La porte s'ouvre, mais sa barrette se casse dans la serrure. Le morceau est bloqué dedans, impossible à récupérer.
- **Oui et** : Elle arrive à ouvrir la porte très rapidement et remarque que l'écran d'ordinateur est encore allumé, un compteur avant le verrouillage automatique approche de la fin.
- **Non** : Abigail n'arrive pas ouvrir la porte. « On ne s'improvise pas voleur... »
- **Non mais** : La porte tient tête à Abigail, mais elle remarque au loin la silhouette du vigile qui fait tourner sur une chaîne son passe-partout.
- **Non et** : La porte tiens tête à Abigail et sa barrette fini par se casser dans la serrure. Le morceau est bloqué dedans, impossible à récupérer.



## Action basique

Il s'agit de l'ensemble des actions "standard" que n'importe quel humain peut entreprendre sauter, courir, convaincre, mentir, se battre.

Notez que le Maelström est seul juge et bourreau de ces actions. S'il estime qu'un échec aura des répercussions intéressantes sur l'histoire, alors la sorcière s'en remettra au destin.

La sorcière lancera un dé à 100 face. Le résultat sera comparé à un seuil de difficulté.

En général, un dé à 100 faces est décomposé en 2 dés à 10 faces, l'un pour les dizaines l'autre les unités. Les jets vont de 1 à 100.

Une action facile aura un seuil à 75 %, une moyenne à 50 % et une difficile à 25 %. C'est le Maelström qui donne le seuil de difficulté, connaissant certains éléments de l'intrigue que les sorcière n'ont pas.

L'écart entre le seuil de difficulté et le jet, répondra à la question « Est-ce que l'action est réussie ? ».

Si le résultat est inférieur au seuil et que l'écart est :

- Supérieur à 10% : **Oui**
- Inférieur ou égal à 10% : **Oui mais**

Si résultat supérieur ou égal au seuil et que l'écart est :

- Supérieur à 10% : **Non**
- Inférieur ou égal à 10% : **Non mais**

Il existe 2 cas de figures, où l'écart n'a pas d'impact. Si le dé indique, un résultat :

- Inférieur ou égal à 5% : **Oui et**
- Supérieur ou égal à 96% : **Non et**

*Exemples : Abigail essaye de mentir au vigil sur sa présence dans l'entreprise de James*

- Abigail fait 42 pour un seuil de 25.  
L'écart est supérieur à 10%, cela indique un **Non**.  
→ Le vigil ne se laisse pas tromper.
- Abigail fait 23 pour un seuil de 25.  
L'écart est inférieur à 10%, cela indique un **Oui mais**.  
→ Le vigil laisse une chance à Abigail, mais il compte bien la surveiller de près.
- Abigail fait 3 pour un seuil de 25.  
L'écart indique un **Oui et**.  
→ Le vigil croit Abigail et elle arrive à lui faire ouvrir la porte du bureau.

## Modificateurs

Certains éléments narratifs peuvent influencer le seuil de difficulté d'une action, que ce soit pour le rendre plus facile ou plus difficile. En règle générale, cette influence sera d'environ 10 % et sera décidée selon la volonté du Maelström.

Ces ajustements doivent toutefois être discutés **avant** le lancer de dés, afin de définir ensemble l'impact des éléments narratifs sur l'action en cours.

## Occupation et hobby

Une fois par résolution de problème, chaque sorcière peut invoquer son occupation ou son hobby pour obtenir une réussite automatique (**Oui**). Elle devra argumenter devant le Coven en expliquant comment cet aspect de sa vie pourrait influencer l'action.

Si le Coven juge que l'occupation ou le hobby est pertinent dans le contexte, l'action réussira automatiquement.

La sorcière pourra alors décrire ce qui se passe, ajouter ses propres détails à l'histoire, avec l'accord du Maelström.

## Action magique

Une sorcière peut choisir d'utiliser la magie, afin d'influencer fortement la narration et d'accomplir des actions impossibles sans.

Lorsque la magie est utilisée, le sort est **TOUJOURS** activé, mais les conséquences ne seront pas toujours celle désirée par la sorcière.

Se connecter au Maelström, pour agir sur la réalité, ne se fait jamais sans danger et cela peut vite empirer les choses en fonction du type de magie.

Chaque magie a sa méthode de résolution qui conduit à répondre à la question de la réussite ou non de l'action.

## Types de magie



Chaque sorcière possède un type de magie qui est et doit être unique au sein du Coven. Chaque type de magie a sa propre couleur, sa profondeur narrative et ses règles de résolutions.

Dîtes vous que le Coven est un arc en ciel. Chaque couleur de l'arc-en-ciel mets en valeur les autres et il existe sept types de magie. C'est donc naturellement, que nous représentons ces magies par une couleur de l'arc-en-ciel.



# Rouge



## Source

Le temps qui s'écoule génère une énergie colossale, et certaines sorcières possèdent la capacité de puiser dans cette force pour déployer une magie extraordinaire.

## Matériel

Il vous faudra un sac opaque (celui du Scrabble fera parfaitement l'affaire), dix billes, jetons ou dés de couleurs différentes, ainsi qu'une liste des couleurs à portée du sac.

## Description

Ce type de magie est extrêmement dangereux et puissant. En utilisant une incursion temporelle, invisible pour ceux qui ne regardent pas avec leur âme, la sorcière peut scruter les méandres du passé, ou arrêter et reculer le temps d'un objet ou d'une personne. La puissance de cette magie en fait l'une des plus difficiles à maîtriser.

Cependant, il existe des limitations strictes à ce que la sorcière peut accomplir. Par exemple, elle ne peut pas voyager dans le temps, ni avancer le temps d'un objet ou d'une personne. Le temps est un farceur qui ne sait pas ce que l'avenir lui réserve. Il faut le voir comme un allié qui ne se soumet. Toute tentative de manipuler le temps de manière excessive peut entraîner des conséquences irréversibles.

## Règles

Les objets sont disposés dans le sac opaque. La sorcière expliquera au Maelström ce qu'elle désire effectuer avec sa magie et choisira une couleur. Le reste du Coven choisira ensuite 3 couleurs différentes. En fonction de la complexité du sort, le Maelström choisira un nombre spécifique de couleurs différentes.

- Faible : 1 couleur
- Moyenne : 2 couleurs
- Forte : 3 couleurs

La réponse à la question de la réussite, dépendra de la couleur de l'objet tiré par la sorcière.

Si la couleur est :

- celle désirée : **Oui**
- une de celles du Maelström : **Non et**
- une de celles du Coven : **Non, mais**
- une des autres : **Oui mais**

## Orange



### Source

Le cerveau est une ressource personnelle, dont la logique et les capacités de raisonnement peuvent être converties en pouvoirs magiques.

### Matériel

Pour le Maelström : 1 livre d'énigmes et/ou de charades, un casse tête, des grilles de sudoku, un chronomètre etc.

### Description

Ce type de magie ne comporte pas de débordements possible, ni plus ni moins. Elle est facilement accessible pour les sorcières qui préfèrent ne pas dépendre de forces extérieures qui les dépassent. Cette magie permet d'accroître les capacités cognitives de la lanceuse ou d'une autre personne, leur offrant la possibilité de surpasser n'importe quel surdoué. Mais elle peut aussi permettre de externaliser la force de leur esprit en pratiquant, par exemple la télépathie ou la télékinésie.

### Règles

Les règles sont plus que simples.

Le Maelström propose à la sorcière une charade, une énigme ou un casse tête dont la difficulté est équivalente à la complexité de son sort. Il lui donnera un temps de résolution en seconde.

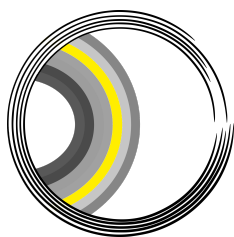
Le coven, ne peut pas l'aider car seul son cerveau est la clé de cette magie.

La réponse à la question de la réussite, dépendra de ses performances.

- Si la sorcière résout ce qui est demandé : **Oui**
- Sinon : **Non**

Pour les Maelström, les plus sensibles au respect des règles, toute aide que recevrais la sorcière peut amener à un **Non et**, ou **Oui** mais en fonction de la gravité.

## Jaune



### Source

Les émotions, parfois brutes, intenses et instables, offrent la possibilité de canaliser une magie puissante, pour toute sorcière désireuse de se l'approprier. Mais il faut bien les maîtrisées.

### Matériel

1 jeu de 54 cartes.

### Description

Cette magie permet d'influencer les émotions d'une cible. L'univers des possibles est grand, quand on peut la charmer, l'apaiser, la calmer ou la faire entrer dans une rage inconsidérée. En jouant sur les émotions il est aussi possible d'obtenir de grands bénéfices, néanmoins cette magie porte son lot de risques, pour la sorcière et pour la cible.

### Règles

La sorcière mélange son paquet de cartes. Elle tirera une carte au hasard dedans.

La réponse à la question de la réussite est déterminée par la nature de la carte tirée, si c'est une carte :

- Joker : **Oui et**
- Cœur : **Oui**
- Pique : **Oui mais**
- Carreau, parmi
  - les habillées (Roi, Dame, Valet) : **Non et**
  - les autres : **Non**
- Trèfle : **Non mais**



## Vert



### Source

L'équilibre entre les Yin et les Yang d'une sorcière lui permet de se synchroniser avec les éléments primaires de l'univers. Cette magie unique est possible grâce à ces forces opposées et complémentaires à l'unisson.

### Matériel

2 dés à 6 faces de couleurs différentes (blanche et noire)

### Description

À travers son équilibre personnel, la sorcière peut manipuler les éléments naturels tels que le feu, l'eau, la terre et l'air. Une élémentaliste maîtrise aisément un élément principal (à définir lors de l'étape 1), mais possède également les connaissances nécessaires pour contrôler les autres éléments, bien que cela lui soit plus difficile.

### Règles

La sorcière indique si le sort qu'elle désire lancer est en lien avec son élément principal ou non. Puis, elle lance les deux dés à 6 faces, l'un pour son Yin et l'autre pour son Yang.

La réponse à la question de la réussite est déterminée par l'écart entre les deux dés.

Pour l'élément principal, si l'écart est :

- égal à 0 ou 1 : **Oui**
- égal à 2 : **Oui, mais**
- supérieur à 2 : **Non**

Pour les autres, si l'écart est :

- égal à 0 : **Oui**
- égal à 1 : **Oui, mais**
- supérieur à 1 : **Non**



## Bleu



### Source

Contrairement à la magie orange, qui puise sa puissance dans la rationalité, la magie bleue s'alimente de l'imaginaire de la sorcière

### Matériel

Un matériel de dessin et un chronomètre.

### Description

Grâce à ses facultés de représentation mentale, la sorcière peut influencer la réalité. Elle peut ainsi invoquer un personnage ou un objet susceptible de l'aider dans la situation présente, modifiant ou réécrivant ainsi la réalité. Quoique la sorcière invoque par cette magie, cela viendra trouver une place cohérente dans l'histoire.

### Règles

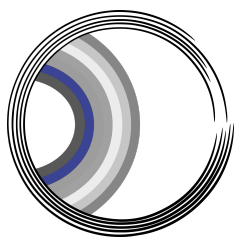
La sorcière dispose de 25 secondes pour dessiner un personnage, un objet, ou toute autre représentation sans révéler son intention à personne, même pas au Coven.

Une fois le décompte écoulé, le Maelström devra deviner ce qu'elle a dessiné. Le Coven ne doit en aucun cas aider le Maelström.

La réponse à la question « Est-ce que l'action est réussie ? » dépendra des méandres tumultueux de l'esprit d'analyse du Maelström. Ce qu'il devinera influencera la narration, positivement ou négativement, mais cela s'inscrira toujours de manière cohérente.

Cette magie repose entièrement sur l'interprétation du Maelström face aux modifications apportées à la situation donnée.

# Indigo



## Source

Le Maelström est une entité vers laquelle convergent toutes les forces. Le chaos qui naît de ces croisements est inépuisable. Certaines sorcières ont appris à y puiser une magie incroyable.

## Matériel

1 dé à 12 faces pour le Maelström.

## Description

Cette magie permet des prouesses qualifiées tantôt de miracles, tantôt de catastrophes. La sorcière peut faire pleuvoir des grenouilles comme de la grêle acérée, mais elle doit gagner son pari avec le Maelström. Le risque d'empirer la situation donnée est élevé, mais les bénéfices en cas de réussite le sont tout autant.

## Règles

La sorcière explique ce qu'elle désire accomplir.

En fonction du sort et de son impact potentiel sur la narration, le Maelström fixera une valeur nommée *l'écart*. Les valeurs possibles sont les suivantes. Si le sort est :

- Simple : *écart* de **5**
- Moyen : *écart* de **3**
- Puissant : *écart* de **2**

La sorcière choisit oralement un nombre entre 1 et 12.

Le Maelström lance le dé **et** ne révèle pas le résultat.

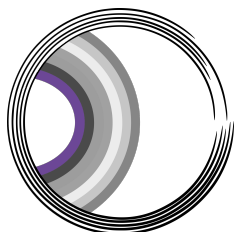
La sorcière doit parier sur *l'écart réel* entre son nombre et le résultat du dé, en déterminant si cet *écart* est inférieur ou égal à *l'écart* fixé par le Maelström.

La réponse à la question « Est-ce que l'action est réussie ? » dépendra de la combinaison de deux choses :

- *L'écart réel* entre le nombre choisi et le résultat du dé est
  - inférieur ou égal à *l'écart* fixé : **oui**
  - supérieur à *l'écart* fixé : **non**
- La sorcière a parié que *l'écart réel* était
  - inférieur ou égal à *l'écart* fixé et il l'est : **et**
  - supérieur à *l'écart* fixé et il ne l'est pas : **mais**
  - inférieur ou égal à *l'écart* fixé et il ne l'est pas : **et**
  - supérieur à *l'écart* fixé et il l'est : **mais**



## Violet



### Source

La chance, tout simplement.

### Matériel

1 dé à 100 faces, 3 pions ou objets d'une même couleur et 3 d'une autre couleur. Une couleur symbolisera la chance, l'autre la malchance.

### Description

Ce type de magie échappe à toute norme ou forme traditionnelle. Quoi ? Vous pensez que la chance n'est pas un pouvoir ? Eh bien, si imaginez une arme qui s'enraille juste avant qu'on vous tire dessus. Imaginez trouver un indice près d'un billet que vous ramassez par terre. La chance est une forme de magie qui déstabilise ceux qui ne sont pas préparés.

### Règles

La sorcière annonce au Maelström comment la chance pourrait tourner en sa faveur dans la situation donnée. Puis elle lance un dé à 100 faces. Le résultat est comparé à un seuil de difficulté défini en fonction de l'impact narratif de son besoin :

- Faible : 75 %
- Moyen : 50 %
- Majeur : 25 %

L'interprétation du jet se résoudra comme une **action basique**, sauf que :

- Tout « **Non \*** » donnera un objet de couleur **chance** à la **sorcière**.
- Tout « **Oui \*** » donnera un objet de couleur **malchance** au **Maelström**.

Une limite de 3 objets existe pour préserver l'équilibre de cette magie.

Un objet chance est utilisable par la sorcière pour faciliter ses prochaines actions magiques.

Le Maelström, lui peut utiliser un objet malchance pour complexifier n'importe quelle action de la sorcière.

Leur utilisation doit être annoncé avant le lancer de dés.

Ces objets influent sur le seuil de difficulté, à hauteur de 10% par objet en plus ou en moins selon sa nature.



# Appendices

## Exemples de cadres

### **Salem, 16ème siècle**

Les forces du mal sont représentées par une Église catholique toute puissante qui part en chasse contre toutes les femmes fortes et indépendantes qu'elle qualifie de sorcières et souhaite voir brûlées vives sur ses bûchers.

### **Monde héroïque fantastique**

La principale force maléfisante est un puissant roi liche, nécromancien qui souhaite conquérir l'ensemble des peuples libres et royaumes du monde

### **New York, de nos jours**

Le mal est incarné par des hommes puissants et sans scrupule qui souhaitent obtenir le plus de profit possible et qui pour ça n'hésitent pas à sacrifier les personnes les plus vulnérables.

### **Station spatiale, futur lointain.**

Des créatures maléfiques dévorent des planètes entières et les sorcières sont le seul rempart contre cette engeance.



## Illustrations

Couverture - Le Maelström par **Turgay Koca** :

<https://www.pexels.com/fr-fr/@turgay-koca-405356598/>

Filigrame - triquetra par **jette55** :

<https://pixabay.com/fr/illustrations/triquetra-trinitatis-trinit%C3%A9-6310505/>

p.3 - Coven, Power of Sisterhood par **Alina Vilchenko** :

<https://www.pexels.com/fr-fr/photo/table-accessoires-bocaux-pots-14689038/>

p.6 - Wicca, symbole de magie celtique par **Max\_Frei** :

<https://pixabay.com/fr/vectors/wicca-magie-celtique-symboles-2006219/>

p.7 - Grimoire magique, par **RDNE Stock project** :

<https://www.pexels.com/fr-fr/photo/harry-potter-cosplay-baguette-magique-poudlard-7978240/>

p.8 - Cercle magique des rôlistes par **dorienro** :

<https://pixabay.com/fr/vectors/d-d-cercle-de-d%C3%A9s-d%C3%A9-d20-embl%C3%A8me-6021557/>

Chapitre « Type de magies » - Magies réunies + représentation unitaire, compositions par **Bloodymeister** via l'outil GIMP à partir de :

- Arc en ciel par **einsichesweise** :  
<https://pixabay.com/fr/vectors/arc-en-ciel-des-nuages-dessin-2278774/>
- Cercle par **emmastyles1776** :  
<https://pixabay.com/fr/vectors/angle-blanche-cheveux-noirs-6200459/>

p.15 - Yin et Yang par **Mohammed\_hassan** :

<https://pixabay.com/fr/vectors/yin-yang-harmonie-%C3%A9quilibre-4401011/>

p.18 - La chance par **OpenClipart-Vectors** :

<https://pixabay.com/fr/vectors/tr%C3%A8fle-tr%C3%A8fle-%C3%A0-quatre-feuilles-156451/>

## Les inspirations

1<sup>ère</sup> forge

- Les contes de la rue Broca
- Sacrées Sorcières
- James et la pêche géante

2<sup>ème</sup> forge

- Charmed
- L'agence de Adrien Cahuzac

3<sup>ième</sup> forge

- Deadpool 2



Incarnez une assemblée de sorcières luttant contre les forces du Mal. Alliant fantastique et bienveillance, ce jeu s'inspire de sorcières bien-aimées, comme celles de *Charmed* ou *Sabrina, la petite sorcière*. Chaque magie a sa propre mécanique, offrant une expérience unique et immersive.