



Le Jeu en Ligne : <http://askywhale.com/chaudronmagique/>

Présentation

Le Chaudron Magique ! est un jeu gratuit et sans pub, destiné aux joueurs de tous âges. Comme tout jeu en ligne, il suffit d'avoir une connection internet régulière.

Le Chaudron Magique ! n'est pas Jeu-de-Rôle, mais s'en approche. Le but du jeu est d'avoir la plus grande audience en lançant les sorts les plus spectaculaires. Les sorts sont lancés grâce aux ingrédients récoltés et échangés par chacun.

Le Chaudron et la réserve

Dans votre chaudron magique. Vider			En réserve		
1	Aile de chauve-souris naine	95j 5h	16	Aile de chauve-souris naine	2j 1h
1	Aile de chauve-souris naine	95j 5h	10	Aile de chauve-souris naine	3j 2h
1	Aile de chauve-souris naine	128j 3h	10	Aile de chauve-souris naine	5j 2h
	Aile de chauve-souris naine (2) 16h		10	Aile de chauve-souris naine	6j 6h
			1	Ecaille de petite sirène	6j 2h
			2	Oeil de crapaud bleu	9j 2h
			1 *	Une pinode	Corne de rhinocéroce vert
			1 *	Une pinode	Corne de rhinocéroce vert
			12	Aile de chauve-souris naine	13j 1h

C'est là que les magiciens lancent des sorts

Le forum

Sephiroth
Disciples: 22
Clan: Bleu
Clan ennemi: Gris
Messages: 10

Posté le: 02 Nov 2004 11:16 pm - Sujet du message: [citer] [répondre]

Notre puissance est telle que nous n'avons pas encore trouvé de magicien osant nous défier alors que le premier ayant le courage de le faire se leve et parle.

Revenir en haut [profil] [mp] [email]

Lancelot
Disciples: 23
Clan: Noir
Clan ennemi: Violet
Messages: 8

Posté le: 02 Nov 2004 11:27 pm - Sujet du message: [citer] [répondre]

C'est avec jouissance que j'aurai été ce sorcier mais j'ai d'autre violet à fouetter.

Revenir en haut [profil] [mp] [email]

Nilrem

Posté le: 06 Nov 2004 09:51 pm - Sujet du message: [citer] [répondre]

La bave du crapaud n'atteint pas la blanche colombe.

Discuter, provoquer, proposer... Sont disponibles aussi des forums privés pour les clans et le forum privé du conseil, ainsi que les messages privés

Les échanges

Propositions reçues

Lancelot	12h30'	Aile de chauve-souris noire	2	Corne de rhinocéroce vert	3 * une pincée	Accepter Ref.
Gorgameth	1j 8h	Aile de chauve-souris noire	1	Ecaïlle de pathe sirène	2	Acceptée (20)
Lancelot	1j 16h	Aile de chauve-souris noire	4	Corne de rhinocéroce vert	2 * une pincée	Refusée (22h)
LeMetal	2j 12h	Bête De Géant	2 * une aile	Corne de rhinocéroce vert	1	Impossible (1)
Gorgameth	3j 16h	Aile de chauve-souris noire	4	Oeil de crapaud bleu	1	Acceptée (1)
Sephiroth	6j 16h	Aile de chauve-souris noire	10	Corne de rhinocéroce vert	1 * une pincée	Acceptée (5)
LeMetal	6j 21h	Oeil de crapaud bleu	5	Ecaïlle de pathe sirène	1	Acceptée (17)

akira Aile de chauve-souris noire 1 Aile de chauve-souris noire 1

Interface complète d'échange d'ingrédients pour les sorts.

Le classement

Gris	Cachalhâm	42
Blanc	Gorgameth	41
Violet	Nilrem	24
Rouge	askywhale	23
Noir	Lancelot	23

Classement complet

Nilrem	24
akira	24
askywhale	23
Lancelot	23
ciendre	23
Cachalhâm	22
Sephiroth	22

Hierarchie permanente par audience, clans, dernière pleine lune...

Les ingrédients et les sorts

Nom du sort

Description rapide

Couleur

Effet (de -100 pour une terrible malédiction a +100 pour une formidable merveille)

Durée (jours)

Quand reproduit plusieurs fois :

Les joueurs peuvent créer et valider de nouveaux sorts et de nouveaux ingrédients.

Le Wiki

Wiki: FrontPage

Contenu

- [L'HistoireDuChaudronMagique](#)
- [LesRegles](#)
- [LaFoa](#)
- [LesClans](#)
- [LesMagiciens](#)
- [LesIngrédients](#)
- [LesSorts](#)

Ceci est le [Wiki](#) du Chaudron Magique
 Ça sert à mettre des définitions à l'intention des débutants.
 Vous êtes libre d'y mettre ce que vous voulez.
 Liste complète ? la [WikiListe](#)

Il n'y a qu'un truc à connaître : pour créer une nouvelle page, modifiez une page existante en ajoutant un [Mg](#) et la page correspondante va se créer toute seule, vous n'aurez plus qu'à la remplir.

[ModeDémolitiComplet](#)

Retour à [FrontPage](#) | [WikiListe](#) des pages

Encyclopédie du jeu modifiable par chacun.

Arrete Ton Char !

Ce jeu partage son univers avec un autre : <http://atc.askywhale.com>

Les règles

Le Chaudron Magique ! est un jeu libre et gratuit, destiné aux joueurs de tous âges. Comme tout jeu en ligne, il nécessite une connection internet régulière - quelques dizaines de minutes par semaine -.

Le chaudron magique n'est pas Jeu-de-Rôle, mais s'en approche. Si vous n'avez jamais joué au jeu en ligne, <http://tourdejeu.fr> est à visiter.

Chacun peut jouer sans connaître les règles, mais il est préférable de les lire au moins une fois.

Le but du jeu

"L'univers est plein de choses magiques qui attendent patiemment que nous soyons assez intelligents pour les percevoir." - Eden Philpotts

Le meilleur magicien/ne est celui/celle qui a la plus grande popularité. Elle s'exprime en nombre de disciples/esclaves/aides...

Comment jouer

"Supercalafragalisticzpealladocisius !" - Marry Poppins

En haut à droite, les liens permettent d'accéder aux différentes parties du site. Certaines ne sont accessibles qu'aux joueurs, il faut donc commencer par s'inscrire.

- WIKI : cette page (textes lisibles et modifiables par tous)
- Forums : endroit pour poster des messages accessibles à tous, et pour lire les nouvelles
- Rechercher : chercher un message sur le forum
- Profil : pour modifier vos paramètres (email et informations diverses)
- Classement : le conseil, le classement des clans et des joueurs
- Joueurs : liste de tous les joueurs
- Chaudron : la page principale, là où on remplit le chaudron et on fait des échanges
- Autres : liens vers des pages spéciales du site
- Messages : messages privés envoyés sur le forum (à la place de l'email)

La magie

"Lorsque vous lui ouvrez la porte, la magie est partout" - Olivier Lockert

Chacun dispose d'un ingrédient, que ses disciples lui apportent de temps en temps. Il peut alors l'échanger avec d'autres magiciens contre d'autres ingrédients, ou le jeter dans son chaudron. Lorsque que les bons ingrédients sont dans le chaudron en bonne quantité, un sort se produit. Soit c'est une merveille, qui va attirer des disciples, soit c'est une malédiction, qui va frapper un ennemi et ainsi faire fuir ses disciples.

Les quantités d'ingrédients varient beaucoup. Ainsi, certains ingrédients sont collectés rarement mais 1 seul suffit pour un sort, alors qu'à l'inverse certains sont collectés chaque jour mais un sort nécessite l'emploi de la collecte d'une semaine.

Les clans

"Ce qu'il nous faut faire pour permettre à la magie de s'emparer de nous c'est chasser les doutes de notre esprit. Une fois que les doutes ont disparus, tout est possible !" - Carlos Castaneda

Chaque magicien a un clan (les couleurs). Il est attribué au début et ne peut plus être modifié. Chaque magicien a aussi un clan ennemi (exemple : sorcier du clan Noir et anti clan Bleu). Lorsqu'il lance une malédiction, celle-ci s'abat sur un sorcier ennemi au hasard. A chaque clan correspond des ingrédients, ainsi que des sorts (un magicien d'un clan reçoit souvent un ingrédient de son clan, et un sort d'un clan est souvent composé d'ingrédients de ce clan).

La pleine lune

"Le monde est sa propre magie." - Sunryu Suzuki

A chaque pleine lune (à peu près tous les 29 jours), à minuit, les deux meilleurs clans (ceux qui ont le plus de disciples en tout) reçoivent des récompenses. Les mages ayant pour ennemis les deux plus mauvais clans reçoivent aussi une récompense. Le meilleur magicien ou la meilleure magicienne de chaque clan reçoit aussi une récompense.

Les champions de chaque clan composent alors le conseil, qui de temps en temps prend des décisions.

Les nouveau sort, les nouveau ingrédients

"...son carrosse redeviendrait citrouille, ses chevaux des souris, ses laquais des lézards, et ses vieux habits reprendraient leur première forme..." - Murraine

Chacun peut proposer un nouveau sort ou un nouvel ingrédient (ce dernier sera attribué à un des prochains joueurs à s'inscrire). Chacun peut aussi valider un nouveau sort ou un nouvel ingrédient proposé par un autre.

Quand un sort ou un ingrédient est refusé, le proposant reçoit une grosse pénalité et le validateur une petite.

Quand un sort ou un ingrédient est accepté, le proposant reçoit une grosse récompense et le validateur une petite.

Quand un validateur est contredit par un administrateur, il reçoit une grosse pénalité.

Les récompenses

"En même temps l'air tu peux pas le toucher...Ca existe et ça existe pas...Ca nourrit l'homme sans qu'il ait faim...It's magic" - J.-C. Vandamme

Une récompense multiplie les disciples à la solde d'un sorcier. Les récompenses, positives ou négatives, sont additionnées au fût et à mesure, et divisées par deux juste avant chaque pleine lune.

Quand un joueur a beaucoup de récompense, il peut abandonner un peu ses disciples pour chercher des formules dans ses grimoires. Pour cela, cocher "chercher parmi les grimoires". Chaque demi-heure, il aura 1% de chance de trouver une formule, et perdra 1% de récompense. Dès que la récompense est négative, elle continue à baisser, mais sans trouver de formule.

Les sortilèges

"Tout est magie, ou rien !" - Novalis

Les formules des sortilèges sont inconnues, il faut les découvrir.

La formule est composée de 3 à 5 ingrédients mis ensembles (dans n'importe quel ordre) dans le chaudron.

Chacun des ingrédients doit être présent en quantité suffisante. Aucun des ingrédients ne doit dépasser 3 fois la dose nécessaire. Il peut y avoir un ingrédient inutile, mais pas plus.

Les sortilèges baissent en utilité lorsqu'ils sont reproduits plusieurs fois, que ce soit par un même magicien ou par plusieurs.

L'effet des sortilèges baisse aussi au bout d'un temps plus ou moins long (les disciples alors repartent)

Les ingrédients disparaissent (pourrissent, s'assèchent, ...) au bout d'un certain temps, même dans le

chaudron. S'ils sont dans le chaudron à ce moment, tout le chaudron est perdu.

Les potions

"Le sage laisse à autrui la course et la célébrité"

- Yi King

A la place d'un sortilège, il est possible de réaliser une potion avec le contenu d'un chaudron (au moins deux ingrédients en quantité faible). Il faut alors nommer et donner cette potion immédiatement à un propriétaire de coureurs d' *Arrete Ton Char !* (<http://atc.asky...>). Celui-ci pourra en connaître les effets en la faisant boire à l'un de ses coureurs (dopage ou poison). Les mêmes ingrédients donnent toujours le même effet.

Tous les coureurs d' *Arrete Ton Char !* ont une espèce. Une même potion a des effets variables suivant les espèces (généralement similaire pour toutes les espèces, avec quelques exceptions).

En échange, les écuries d' *ATC* peuvent déclarer courir pour un clan du *Chaudron Magique !*. Lorsqu'elles gagnent, la récompense des magiciens de leur clan augmente de 20%.

Si nécessaire, les règles d'ATC sont ici : <http://atc.asky...viewtopic.php>

Les échanges

"Va dans le jardin et apporte-moi une citrouille"

- Marraine

Vous pouvez proposer un échange d'ingrédient à n'importe qui. Il choisit alors d'accepter ou de refuser. Au moment d'accepter il faut que vous et lui disposiez des ingrédients en quantité indiquée dans la proposition.

Vous pouvez annuler un échange avant qu'il n'ait été accepté ou refusé.

Lors d'un échange, les ingrédients les plus vieux (donc qui vont disparaître le plus vite) sont échangés.

La carte

*...ce qu'on fait quand on marche dans une ville,
c'est penser, et on pense de telle façon que nos
réflexions composent un parcours, parcours qui
n'est ni plus ni moins que les pas accomplis, si
bien qu'à la fin on pourrait sans risque affirmer
avoir voyagé - P. Auster*

Chacun (sauf quand il recherche des formules magiques) se place sur une case de la carte (un

quartier).

Il collecte des ressources sur cette case et les cases alentours (les cases bleues). Le numéro en haut à droite de chaque quartier indique le nombre de disciples qui s'y trouvent, et ainsi la récolte. Les disciples de chaque sorcier sont placés différemment.

Les disciples se déplacent quelques fois (surtout à la pleine lune).

Le but est de collecter des ingrédients auprès d'un maximum de disciples (note : il ne sert à rien d'aller voir un disciple puis l'autre, ceci n'est pas pris en compte).

S'il y a dans un quartier plus d'ennemis d'un clan que de mages de ce clan, ceux-ci n'y collectent rien, et ne peuvent pas venir s'y placer (cases grises).

Par ailleurs on partage les ressources collectées avec tous les mages de même clan ou de même ennemi situé sur la même case que soit.

Tricher

Il est interdit d'avoir plusieurs personnages à la fois. Il est demandé aussi d'utiliser le personnage au mieux de ses intérêts (i.e. ne pas jouer uniquement en faveur d'un autre).

La triche est un fléau des jeux sur internet, et en a détruit plus d'un.

Ce texte constitue non seulement les règles d'un jeu mais aussi une licence d'utilisation d'un logiciel, un contrevenant s'expose donc à des poursuites judiciaires. Si vous ne comprenez pas ce chapitre, ou si vous n'acceptez pas les règles, vous devez quitter ce site.

La FAQ

"Au commencement des temps, les mots et la magie étaient une seule et même chose." - Sigmund Freud

Vous pouvez poser toutes vos questions sur le forum, elle apparaîtront ensuite dans [LaFaq](#).

L'histoire du Chaudron Magique



Il était une fois, dans la contrée d'Elanilandre, un grand chateau, aux tourelles immenses et innombrables, et un bien petit prince, Mahonet fils de Gerdon le Barbu fils de Belinet l'Insolent.

Ce prince était malheureux, car il s'ennuyait. Pourtant, les jours de foire et les jours de célébration, les marchands et les bateleurs avaient toujours des égards et des surprises pour Mahonet. Lorsqu'on organisait une chasse à la vouivre ou au griffon, les connétables et les gens de la famille royale montés sur les petits dragons de Galdarian et de ses fils, il y avait toujours un ou deux escardeurs auprès de lui pour l'amuser ou l'encourager. Lors des nuits de pleine lune et des soir de grands feux, il

avait toujours une bonne place pour admirer les tours et les prodiges, pour se moquer avec les farceurs et les ensorceleurs. Lors des arrivées de caravanes joyeuses, certaines des meilleures jouvecelles (bien qu'il n'aimait pas ça) et des plus beaux musculeux lui étaient présentés. Malgré tout cela, lorsqu'au soir une manante ou un garde lui demandait si la journée lui avait convenue, il répondait toujours que le jour était perdu mais que demain peut-être il aurait de l'intérêt pour une chose ou l'autre.

Nous étions au temps du règne de Baldaron sur toutes les contrées connues (et la plupart des îles et des îlots). Le peuple aimait Baldaron parce qu'il n'avait pas d'envies extravagantes comme Vitarur et ses quatre-vingt huit et un demi châteaux, qu'il était plus malin que Jiatur-le-fou et sa ville de noix, de noisettes et de batons de réglisse (qui est maintenant la ville halfering de Miageara) et qu'il n'avait pas les vilaines habitudes de Siacuro de Batassone.

Baldaron avait deux conseillers, Tontonnatone de Feronnèse et Sianduk.

Tontonnatone était un ancien Brave Survivant de la bataille du Champ de Tuirine contre les goules et les Neuf Chevalier Noirs, bien que l'on sait maintenant qu'il était alors chef des pitances et des tonnes et qu'il avait survécu grâce aux pestilences d'une fricassée de soluglates et de poulets préparée pour toute la garnison, barrière odorante que les revenants avaient après maintes tentatives renoncé à traverser. Tontonnatone était vif, malin, il savait déceler chez les quémandeurs de tous rangs ce que le roi Baldaron pouvait obtenir et ce qu'il pouvait accorder.

Sianduk, que l'on disait machiavélique, aimait lui indiquer à son souverain si tel ou tel général, tel ou tel marchand ou chef de guilde était ou non loyal, droit et honnête, et excellait en cela.

Sianduk avait depuis quelques saisons un souhait dont il proposait souvent les détails à Baldaron dès que les circonstances lui étaient favorables. En effet, en ce temps là, la magie n'avait pas de place dans les villes. On disait les mages des petites gens des colines trop avards de leur secrets pour les préparer dans les cités. On pensait les magiciennes des forêts trop timorées pour se produire auprès de tant de gens. On ne voulait pas laisser à l'intérieur des murailles les sorciers noirs ou blancs, un peu effrayé par les influences et les désagréments dus à ceux-ci.

Mais Sianduk pensait que c'est bien en ville que se trouvaient les personnes, des plus humbles aux plus nobles, et que c'est donc là que les mages devaient exercer leur talents.

Sianduk, ayant entendu l'histoire de Mahonet, avait eu cette idée : faire venir dans la cité de Caladrone, près du château de Gerdon le Barbu, nombre sorciers et sorcières. Il avait bien choisi son moment, c'est à dire pendant l'été qui avait vu le départ de Gerdon et de nombreuses troupes vers l'archipel de Calidas, que l'on disait insoumise depuis l'arrivée et le pullulement de chardons menteurs (ces herbes qui semaient la discorde furent depuis arrachées partout sauf dans les jardins de quelques intrigants).

Les sorciers ainsi conviés aurait la simple tâche de divertir Mahonet, voire de faire épancher son coeur. Sianduk offrirait une bourse d'or et une demeure citadine au meilleur. Les frères de Gerdon, Teclir le Beau, Dudunon et Teclir le Magnifique, devraient eux s'occuper de l'accueil des participants et de leur confort.

Sept jours de fête étaient prévus. Les mages, qui avaient pour beaucoup accepté l'invitation de bonne grâce, étaient regroupés selon leur humeurs, leur habitudes, leurs amitiés ou leur coutumes. On avait alors décidé ainsi des festivités : les sorciers de la mer, regroupés sous la bannière bleue, se produiraient le premier jour, car certains voulaient profiter des marées d'alors pour reconstituer des stocks de coquillages et autres créatures de l'eau.

Ensuite se produiraient les magiciens (surtout des magiciennes) qui se disaient bon, s'habillaient de blanc et faisaient de longs sermons avant et après chacun de leurs prodiges. On les avait placés si tôt dans les festivités car on craignait que les démonstrations de leur pairs ne les fâchent et qu'ainsi il

s'en aillent avant leur tour.

Puis devaient se produire les sorciers et sorcières des bois, mais ceux-ci refusèrent, car ils voulaient pour des raisons qui maintenant semblent évidentes, que les magiciens des montagnes, souvent pyromanes, se produisent avant eux. C'est pourquoi ces derniers furent invités pour le troisième jour.

Ensuite devaient venir donc les mages verts, puis les faiseurs de prodiges et alchimistes, qui étaient déjà en ville mais qui réclamaient eux aussi que l'on leur dédie un jour (en effet bien que déjà présents dans les sous-sol ou les maisons de la cité, ils n'avaient alors pas beaucoup d'audience). Enfin devaient se produire les magiciens que l'on disait maudits (ils s'en défendaient bien !), qui faisaient peur et qu'on accusait souvent de toutes sortes de maux. Le septième jour serait occupé à départager les meilleurs

Mahonet n'attendait pas cet événement avec une grande joie, mais il était toutefois curieux de voir les visages de ceux que l'on disait alors capables de mille prodiges. Sianduk lui avait même fait cadeau d'un petit grimoire trouvé enterré dans les caves du château.

Comme chacun sait, Caladrone se jette dans la mer par des pontons de bois résistants et nombreux, la ville ayant envoyé par le passé nombre d'escadres vers le grand large. C'est en pirogues, caraques et autres vaisseaux plus étranges que parvinrent les premiers participants. Certains avaient la peau tanée et verte, et tous semblaient plus ou moins mals à l'aise sur la terre ferme.

Durant la nuit d'avant le premier jour la moitié des embarcations acostées périrent par les flammes. On ne connut jamais qui pouvait bien avoir agi aussi basement, mais la colère des marins fut épouvantable. De plus, un orage d'été s'abattit alors sur la ville, et quelques habitations furent noyées.

Ceux qui avaient perdu les ingrédients dans leurs navires furent alors rejoints dans leurs plaintes par les alchimistes et autres mages gris qui avaient vu leurs ateliers submergés par les flots. Les volcaniques, ainsi que les mages verts que l'on disait prompts à changer le temps, se défendirent de ces calomnies à grands cris dans toute la cité.

C'est alors que les deux autres clans, dont on avait séparé les quartiers, prirent de l'avance dans leur programme (on dit que les sorciers maudits n'avaient pas un grand contrôle alors sur leur invocations). Des chaudrons furent portés dans la précipitation sur les places, et les citoyens, ravis, assistèrent à des illusions tantôt effrayantes et grisantes (à cause de certaines, beaucoup interdirent à leurs enfants de rester la nuit à observer par la fenêtre), tantôt charmantes et apaisantes.

Les autres clans ne furent pas en reste bien longtemps. Alors qu'un défilé de créatures marines traversa la ville de part en part (les moins agiles sautillant sur leurs nageoires ou leur queues), buissons, baies et fleurs sauvages firent leur apparition sur tous les toits et cheminées. On murmurait par ailleurs que Mahonet aurait la décision finale, et qu'il se cachait dans des demeures de citoyens pour observer, c'est pourquoi, au fur et à mesure des rumeurs de sa présence dans tel ou tel endroit, onze maisons furent changées en or, émeraude, améthyste ou porphyre par des sorciers maîtrisant ces aspects de l'alchimie.

Au quatrième jour, des maisons, fondations comprises, furent écartées du centre de la cité, flottant sur un magma bouillant, laissant une grande place au milieu de laquelle restaient quelques chaudrons, leur propriétaires, et des spectateurs devenus disciples. Des liqueurs de plante circulèrent parmi la population, offrant pêle-mêle force physique et endurance, vigueur, rapidité ou rêves agréables. Deux quartiers furent transformés en île, des citoyens ravis se voyant offrir barques et autres cannes de pêcheur.

Les mages qui déjà avaient un grand succès et une belle audience se virent privés de la parole ou couvert de boutons repoussants. Toute la nuit du cinquième jour fut illuminée comme en plein jour, les étoiles ayant décuplée d'incandescence.

Une coline pointue, sorte de tour de granit et de basalte, s'éleva au centre de la nouvelle grande place et l'occupa vite en entier, propulsant sa flèche à une grande hauteur. En son sommet des mages rouges prirent leur quartiers et y placèrent une grande flamme qui illumina les environs. Loin en dessous de multiples statues de pierre et d'argile se déplacèrent d'elle-même et virent embellir le pied de la tour nouvellement apparue. Un ruisseau ne tarda pas à atteindre les pedestals de ces sculptures, et devint une douve sur presque tout son pourtour. A mi-hauteur apparurent de magnifiques jardins, au dessus desquels un temple traversant la tour de part en part devint point de rencontre de bons sorciers et autres prêtres doués de talents. On dit aussi que loin en dessous se regroupèrent certains des mages de la pire engeance.

D'autres prodiges se produirent, mais le septième jours les sorciers, manquant d'ingrédient et de formules (mais pas de spectateurs) attendirent dans un calme relatif que le prince et la population annoncent un vainqueur.

C'est alors qu'une grande musique retenti autour du nouveau phare, là ou nombre de citadins spectateurs s'étaient rassemblés. D'innombrables voix d'instruments de toutes nature semblaient provenir des recoins de la cité. Sur les murs des maisons proches apparurent de grande fresques dépeignant toutes sortes d'événements paisibles ou solennels. La tour sembla se transformer un peu, gagnant en prestance, en symétrie et en couleur.

Une clameur s'éleva lorsque l'on vit un mage en robe violette penché sur un grand chaudron, sur la terrasse d'une riche demeure proche de l'assemblée. Un seul sorcier, un petit sorcier même, semblait commander avec habilité ces nouvelles merveilles.

La clameur devint liesse lorsque l'on vit que c'était Mahonet qui commandait ainsi ces prodiges. Il avait appris durant ces quelques jours auprès des plus grands sorciers réuni dans sa ville, et notamment Dimatim, alchimiste local et ami de longue date, et avec l'aide du grimoire qui lui avait été offert.

Aucun des autres clans ni mage ne fut déclaré vainqueur ce soir là, mais chacun s'accorda pour considérer que désormais les sorciers et sorcières auraient leur place dans la ville.

Plus tard un conseil fut créé, dont Mahonet et Dimatim furent tour à tour chef. Bien qu'ennemis ils se rapprochèrent et, grâce aux prodiges de leurs clans, eurent beaucoup d'enfants...

Tutoriel (pour les débutants)

Vous venez de vous déclarer comme apprenti sorcier ? Et bien sur, c'est à Almegradon, ce bon vieux marchand de citrouilles, que vous demandez de l'aide pour bien débiter dans la grand Caladrone. Bon, alors par ici :

1 - Voilà, débarrassez vous de tout ce fatras, hibou, chapeau et balais. Et ouvrez cette page dans une fenêtre séparée, pour pouvoir la lire en permanence.

2 - Allez d'abord voir votre Chaudron. Regardez en haut : "Chaudron". C'est là qu'il faut aller. Vu ? A gauche, votre chaudron, tout neuf (tout vide). A droite, votre réserve. Pas vide du tout : c'est

plaisant, n'est-ce pas ? C'est votre réserve de départ, offerte pas vos prédécesseurs. Ca correspond à une longue récolte.

Au dessus, les informations les plus importantes. Elles sont connues de tous, et parlent pour vous. Encore que 20 ou 25 disciples ? C'est comme s'il y avait marqué "novice" sur votre front.

A gauche, en dessous du chaudron, un grand espace pour prendre des notes. N'hésitez pas, la mémoire joue des tours.

En bas, les échanges en cours ou déjà réalisés. La première partie, c'est ce que vous avez proposé, la suivante, les propositions qui vous ont été faites. Tout en bas, de quoi faire de nouvelles propositions. Fates un essai : proposez à "N'importe qui" 1 ou 2 de l'ingrédient que vous possédez (voir la réserve), contre un autre ingrédient en quantité plus grande, n'importe lequel. Avec un peu de chance, quelqu'un acceptera votre offre, vous n'aurez pas perdu grand chose, et gagné en reconnaissance.

3 - Allez donc voir maintenant la liste de joueurs ("Joueurs"). Voici les mages. Certains ont le nom de leur ressource en gras. Passez la souris au dessus : vous observez ce que le mage est prêt à échanger. A noter pour plus tard.

Vous observez aussi ici le nombre de disciples de chacun, avec entre parenthèses la récompense. Regardez les sorciers les plus célèbres, ce sont les plus utiles, et les plus dangereux.

4 - Regardons maintenant la carte ("Carte"). Vous y êtes ! Vous pourrez cliquer sur l'une des 25 cases. C'est là où vous vous trouverez pour collecter.

Où se placer ? Regardez les cases bleues. Il s'agit des cases autour de vous, ainsi que celles alignées avec vous. C'est là que vous collectez. Chaque case porte un numéro en gros : c'est le nombre de disciples qui se trouvent dans ce quartier. Il faut donc vous placer de façon à ce que les cases bleues soient celles avec le numéro le plus grand. Cherchez bien, et cliquez.

5 - Voilà, il n'y a plus qu'à attendre des propositions, des réponses à vos propositions, une nouvelle récolte... Pendant ce temps, pourquoi ne pas ? :

- Vous présenter, ainsi que votre clan, sur le [WiKi](#)
- Aller lire en détail [LesRegles](#), et peut-être aussi [LaFaq](#)
- Aller lire les derniers messages sur les forums
- Contacter les mages de votre clan, ou de même ennemi, pour leur poser vos questions