

Bonne fortune et mauvais sort

Ou : "Quelles sont les p'tites faveurs que le Destin nous réserve?"

Une aide de jeu par Chevelu

Lors de la création de leur personnage, les joueurs décident de leur attribuer des qualités et des défauts, des forces et des faiblesses. Le p'tit mékansime qui est ici proposé a pout but d'étoffer les p'tites sorcières, en leur conférant des traits supplémentaires, certains bénéfiques, d'autres plus... délicats.

Lorsque ce trait est avantageux, il est qualifié de **Fortune**; s'il est au contraire désavantageux, on parlera de **Travers**. Leur attribution est la dernière étape de création du personnage.

Les p'tis aléas du Destin

A la création de son personnage, le joueur dispose de **2 points**. Il peut en dépenser tout ou partie pour acquérir une ou plusieurs Fortunes, en fonction du coût de celles-ci. Il peut ne rien dépenser s'il le désire.

A l'inverse, il peut prendre des Travers sans que cela lui coûte de points. Au contraire, **un Travers rapporte des points**. Ces points s'ajoutent à la réserve de deux points de départ. Un joueur peut prendre tous les Travers de son choix, il n'est pas limité en quantité. Toutefois, quel que soit le nombre de Travers qu'il a pris, **ils ne pourront pas lui rapporter plus de 3 points de bonus**, soit un total de 5 points au maximum à la création.

Le MJ doit connaître les Fortunes et les Travers pris par le joueur, ce afin de pouvoir les faire jouer correctement, ou de leur apporter d'indispensables précisions. Certains traits seront incompatibles entre eux ou ne colleront pas avec le personnage tel qu'il a déjà été préparé, il faudra alors en choisir d'autres.

Et ensuite?

Une p'tite sorcière peut acquérir de nouveaux traits lors de ses aventures, mais dans tous les cas **à la condition que l'opportunité se présente**. Bien sûr, le MJ a son mot à dire. Acquérir une nouvelle Fortune nécessite des points d'expérience (appelés pp), et demandera éventuellement d'autres coûts ou d'autres opérations (une épreuve qui donnera lieu à une aventure, un rituel magique...). Même chose pour "racheter" un Travers dont on veut se débarrasser.

Le MJ peut arbitrairement attribuer un Travers (par exemple, la peur des araignées, après cette traumatisante excursion dans la Forêt Interdite, peuplée d'araignées géantes). Le joueur peut refuser le Travers **au moment où il lui est attribué**, simplement en payant son coût en pp, sans autre condition. S'il l'accepte, il gagne des points d'expérience en plus (le coût du Travers converti en pp). Mais à l'avenir, il devra suivre la marche à suivre normale pour se débarrasser d'un Travers (chercher ou provoquer l'opportunité).

Prix des Fortunes et des Travers en cours de jeu	
Opération	Coût / Gain
Acquérir une nouvelle Fortune	Coûte (Niveau de la Fortune) x 2 pp
Se débarrasser d'un Travers	Coûte (Niveau du Travers) x 2 pp
Accepter un nouveau Travers	Gain de (Niveau du Travers) pp
Refuser un nouveau Travers	Coûte (Niveau du Travers) pp

De même, le MJ peut retirer ou restreindre une Fortune, si la p'tite sorcière ne s'en montre pas digne ou se malmène au point de mettre ce trait en jeu.

Liste des Fortunes

☆☆ Amitié avec les animaux (1 point)

Vous avez un bon contact avec les animaux; ils ne vous font pas peur, et eux n'ont pas peur de vous, ne vous sont pas

hostiles (mais peuvent être méfiants). Vous pouvez deviner quand ils sont en confiance et quand ils sont nerveux.

☆☆ **Familier fabuleux (3 points)**

Vos amies ont en général comme familier un chat, un rat ou une chouette. Plus exotique, votre amie Nadia, qui vient de l'Archipel des Sables, a un perroquet. Mais vous, vous faites encore plus original : votre familier est une créature fabuleuse. Chat ailé, dragon-fée, salamandre de feu... Bien sûr, il dispose de pouvoirs spéciaux. Cependant, son apparence est assez singulière (un chat... avec des ailes!?), ce qui peut surprendre.

☆☆ **Balai de qualité (1 point par glyphe, maximum 3 points)**

Vous avez un balai de bonne qualité, qui porte des glyphes (3 au maximum).

☆☆ **Bonne mémoire (2 points)**

Vous avez une excellente mémoire. Il vous est facile de vous rappelez de ce que vous avez vu, lu ou entendu... Lorsque vous cherchez à vous souvenir de quelque chose, la difficulté est réduite de un niveau.

☆☆ **Chanceux / Très chanceux (2 points / 4 points)**

Vous avez de la chance. Voire beaucoup de chance. Chanceux, une fois par aventure, vous pouvez recommencer un jet dont le résultat vous déplaît. Très chanceux, vous pouvez recommencer deux jets (mais pas deux fois le même).

☆☆ **Charme (2 points)**

Vous avez du charme. Pour une p'tite fille, bien sûr. Mais les gens sont assez souvent favorablement disposés à votre égard.

☆☆ **Douée pour les Arts (2 points)**

Vous avez un vrai talent pour la magie, du moins pour une compétence de Sorcellerie de votre choix. Vous faites des Eclats dans cette discipline à partir d'un résultat de 11 et non de 12.

☆☆ **Habilité artistique ou artisanale (1 point)**

Vous avez un vrai talent dans une compétence artistique ou artisanale de votre choix. Vous faites des Eclats dans cette compétence générale à partir d'un résultat de 11 et non de 12.

☆☆ **Jolie voix (1 point)**

Vous avez une jolie voix, un avantage agréable lorsque l'on pratique le chant.

☆☆ **Objet magique (2 à 4 points)**

Vous avez un objet magique. Un petit, certes, pas très puissant, mais magique tout de même. Déterminez-le avec votre MJ, qui fixera un coût pour cette Fortune en fonction de ce que vous désirez.

☆☆ **Passion pour... (2 points)**

Vous avez une passion, un centre d'intérêt important pour vous. Cela vous permet de faire baisser le coût en pp de 1 pour progresser dans une compétence générale de votre choix. Ce coût ne peut toutefois être inférieur à 1.

☆☆ **Sang de fée (3 points)**

Du sang de fée coule dans vos veines. Une ancêtre, sans nul doute. Vous êtes sensible à la magie des fées, vous devinez indistinctement leurs présences et vous voyez parfois leurs traces.

☆☆ **Santé de fer (2 points)**

Rien ne vous abat, ni le rhume, ni une mauvaise chute. Vous récupérez plus vite que la moyenne (3/4 du temps requis).

☆☆ **Sens de l'orientation (2 points)**

Vous avez un don pour savoir à peu près où vous êtes et dans quelle direction vous diriger, ce qui vous sert beaucoup sur votre balai. Lorsque vous devez vous repérez, la difficulté est réduite de un niveau.

☆☆ **Sorcelet (4 points)**

Un sorcelet est un p'tit charme. Pas besoin de l'apprendre, chez vous il est inné. C'est un don. Pas besoin non plus de

composant. Un sorcelet a des effets très réduits et limités : il ne peut être plus puissant qu'un Charme de Difficulté 5. On peut l'utiliser presque à volonté, car s'en servir est vite fatiguant. Une autre petite sorcière ne peut apprendre votre sorcelet; il est aussi naturel pour son détenteur que de marcher, alors pour l'expliquer aux autres... La difficulté du sorcelet est 5. Définissez-le avec le MJ.

☆☆ **Studieuse (3 points)**

Vous êtes appliquée, travailleuse, courageuse. Cela vous permet de faire baisser le coût en pp de 1 pour progresser dans une compétence de sorcellerie de votre choix. Ce coût ne peut toutefois être inférieur à 1.

☆☆ **Talent enchanté (3 points)**

Vous avez un talent par lequel s'exprime la magie. Comme Belldandy qui, lorsqu'elle joue du violon, fait venir les oiseaux et pousser les fleurs sous ses pas. Comme Sarah, qui cuisine si bien qu'elle fait passer ses émotions dans les plats qu'elle prépare : quiconque en mange est submergé par une émotion semblable. Choisissez une compétence générale; lorsque vous vous en servirez, des p'tits effets magiques mineurs et sans conséquences se déclencheront.

Liste des Travers

☆☆ **Allergie (1 point / 3 points)**

Vous êtes allergique à quelque chose : poil de chat, pollen, poussière... Pas de chance, il s'agit d'une substance courante. Plus le niveau du Travers est élevé, plus les effets vous handicapent. Une allergie à 1 point vous inflige un malus de un niveau à vos difficultés. Mais à 3 points, vous êtes terrassés par votre allergie (pleurs, éternuements, vertiges...). Un jet d'ADaptabilité Délicat vous permet de vous reprendre, mais vous souffrez d'un malus permanent de un niveau sur vos difficultés tant que vous ne vous êtes pas soigné ou éloigné.

☆☆ **Douillet (1 point)**

Rien à faire, vous ne savez pas faire face à une p'tite douleur. Si vous vous êtes coupée, c'est tout de suite la panique. Un bleu et vous arrêtez votre activité. Appliquez un malus de un niveau à vos jets dès que vous êtes égratigné.

☆☆ **Effets secondaires magiques (2 points)**

Ce n'est pas que vous êtes maladroit en Sorcellerie, mais il arrive souvent qu'un Charme que vous lancez ait un effet "bonus", dont vous vous passeriez bien. Lancez 1D6 lorsque vous utilisez un Charme; si vous faites 1, un effet, parfois désagréable mais pas grave, déterminé aléatoirement par le MJ, accompagne les effets prévus du Charme (même s'il échoue).

☆☆ **Etourderie (2 points)**

L'expression "tête de linotte" est faite pour vous. Vous oubliez votre casse-croûte sur la table de la cuisine au moment de partir. Le MJ peut décider que vous avez oublié de prendre un objet super important. Faites un jet de MENTal de difficulté moyenne pour savoir si vous y avez pensé.

☆☆ **Fétiche (3 points)**

Vous n'arrivez pas à lancer de Charme ou à faire une Divination sans un objet personnel tout bête, mais qui vous rassure; un p'tit porte-bonheur, quoi. Appliquez un niveau de difficulté supplémentaire à vos jets d'Enchantement si vous n'avez pas votre fétiche.

☆☆ **Gros dormeur (1 point)**

Vous aimez dormir. Vous passez du temps au lit. Et vous en sortir est une vraie épreuve de force.

☆☆ **Hantée (1 point / 3 points)**

Un fantôme réside dans votre placard. Il n'est pas foncièrement méchant (quoique... pour trois points...) mais très joueur : il aime faire du bruit la nuit, déplacer des objets, mettre en désordre votre chambre... Et en plus, il est grossier, et pas sympathique du tout.

☆☆ **Je craque! (1 point / 2 points)**

Vous avez une passion. Forte. Très forte. Au point de ne pouvoir vous maîtriser si l'opportunité s'offre à vous de l'assouvir. Outre un bon taquet derrière les oreilles de la part de vos camarades, un jet de MENTal difficulté Moyenne (pour 1 point) ou Difficile (pour 2 points) vous permet de revenir à la réalité.

☆☆ **Magie incontrôlée (4 points)**

Parfois, une p'tite sorcière déclenche un effet magique sans le vouloir. C'est souvent le cas chez les sorcelines, dont les pouvoirs sont par définition précoces. Avec l'âge et l'apprentissage, ces dérapages disparaissent. Mais pas chez vous. Ce que vous dites se réalise. Si vous vous énervez, les ampoules grillent et l'étagère tombe. Au MJ de pimenter vos aventures.

☆☆ **Magie lunatique (4 points)**

Vous êtes sous l'influence de la Lune. Lorsqu'elle est pleine (soit trois jours par mois), vous faites des Eclats dans toutes vos compétences de sorcellerie à partir d'un résultat de 11 et non de 12. Mais le reste du temps, vos Catastrophes se font à partir d'un résultat de 3 et non de 2. Et lorsque la lune est noire, c'est encore pire : vos Catastrophes se font à partir d'un résultat de 4!

☆☆ **Mal de mer ou Mal de l'air (1 point / 3 points)**

Vous souffrez du mal de l'air ou du mal de mer. Pas pratique sur un bateau, ou pire sur un balai. Pour 1 point, augmentez vos difficultés de un niveau en vol ou en mer. Pour 3 points, vous êtes trop malade pour agir : faites un jet d'ADaptabilité difficulté Délicate pour vous ressaisir, mais vous souffrez d'un malus de un niveau de difficulté à vos jets.

☆☆ **Maladroite (2 points)**

Vous ne manquez pas de bonne volonté, mais on ne vous confierait pas un plateau chargé de verres. Vos Catastrophes se font à partir d'un résultat de 3 et non de 2.

☆☆ **Malchanceux / Très malchanceux (1 point / 3 points)**

Le sort ne vous est pas favorable. On peut même dire qu'il s'acharne sur vous. Malchanceux, une fois par aventure, le MJ peut vous obliger à recommencer un jet dont le résultat lui déplaît. Très malchanceux, il peut vous obliger à reprendre deux jets (mais pas deux fois le même).

☆☆ **Méfiance des animaux (2 points)**

Les animaux ne vous apprécient pas. C'est pas de votre faute, mais ils sont méfiants, apeurés, voire vraiment agressifs. Vous augmentez la difficulté de un niveau lorsque vous tentez d'amadouer ou d'approcher un animal.

☆☆ **Myope / Très myope (1 point / 2 points)**

Vous avez une mauvaise vue. et bien sûr, vous devez porter des lunettes. Pas pratique en balai sous la pluie. Myope, plus un niveau de difficulté pour vos jets de perception si vous n'avez pas de correcteurs. Très myope : trois niveau.

☆☆ **Obligation magique (2 à 4 points)**

Vous êtes tenue par un ancien serment, une malédiction de famille, un geas comme dirait Gwenael le Barde. Cela vous impose une restriction plus ou moins délicate : ne pas faire de Magie les nuits de pleine lune, ne pas parler le dernier jour du mois... Déterminez avec le MJ la nature de votre obligation ainsi le niveau de celle-ci (et la punition si vous ne vous y tenez pas).

☆☆ **Peur / Phobie (1 point / 3 points)**

Vous avez peur de quelque chose. Du noir, des araignées, des serpents... Pour 1 point, vous faites tous vos jets en présence de l'objet de votre peur avec une difficulté au niveau supérieur. Pour 3 points, vous ne pouvez que fuir vous cacher, ou ne rien faire car vous êtes tétanisée : faites un jet d'ADaptabilité difficulté Délicate pour vous ressaisir, mais même ainsi, toutes vos difficultés sont augmentées de un niveau.

☆☆ **Rançon du succès (1 point)**

C'est bien d'avoir du charme, mais trop, c'est trop. Les garçons vous courent tous après, tout le monde veut avoir un conseil de votre part. Impossible d'avoir cinq minutes pour soi.

☆☆ **Santé fragile (1 point)**

Vous tombez facilement malade. Vous êtes abonnée au mauvais rhume, vos coups de fatigue vous clouent au lit pour une journée ou deux et il vous faut plus de temps que la moyenne pour guérir (la moitié du temps moyen en plus).