

J'aborde ici une façon de faire pour transposer un personnage P'tites Sorcières en un Héros de [Méta-Créatures](#) de Groumphilator. Tout un programme, tout un défi.



Pour ce faire, je me servirai du Profil existant de Sorcière branchée auquel j'ajouterai l'une ou l'autre Pouvoir ou Faiblesse et Qualité existantes ou originales.

Une P'tite sorcière se définit par :

- ses Attributs,
- son Familier,
- ses compétences de sorcellerie,
- ses compétences générales.

Il faut ainsi transposer ces éléments, les fondre, les intégrer dans la fiche d'un Héros de MC.

En tout premier, je propose de se servir du **Profil** de base suivant :
Sorcière branchée.

Sorcière branchée

La sorcière (ou sorcier) branchée a passé toute sa vie à étudier la magie, enfin elle aimerait bien. Ce n'est pas cette rude éducation qui a eu raison du reste de sa vie puisqu'elle collectionne les mecs, a un très bon boulot et une grande baraque. Le seul défaut que cette étude lui à laisser c'est un prénom ridicule, limite simplet. Elle ne peut utiliser qu'un pouvoir, mais cela ne l'empêche pas de la ramener a tout bout de champs Mais soyons réalistes, la sorcière branchée et son homologue masculin préfère les boîtes de nuit et les soirées bien arrosées à l'étude des grimoires poussiéreux. Comme elle se sent quand même utile au niveau de la chasse elle intégrera n'importe quel type d'équipe. Elle sera même présentée aux Elus par l'Intello qui la ramène.

Modifiez le Pj comme il suit : +1 en ADA, +2 en MEN, +2 en CHA, - 2 en FOR, -1 en DEX, -5 en Combat à mains nues, -3 en endurance, +2 en Séduction, + 2 en Baratin. La Sorcière Branchée à également droit à un Pouvoir qui fait peur à Grand-Maman (Voir plus loin).

Faiblesses déconseillées : Alcoolique - Sanguinaire

Qualités conseillées : Gai Luron.

Surnoms pratiques : Pim, Pam, Poum, Plouf. (Obligatoirement stupide)

Citation : "Ouais, c'est méga fun !"

Ensuite, pour ce qui est des **Attributs**, je vous propose cette transposition.

- Physique similaire à FORCE
- Mental similaire à MENTAL
- Social similaire à CHARISME
- Adaptabilité similaire à ADAPTABILITE
- Réalisation similaire à DEXTERITE

Lors de l'attribution des 32 points à répartir, j'invite les meneurs à veiller à ce que les niveaux (EXCellent, BON, MOYen, FAIble et MAUvais) s'y reflètent, n'oubliez pas 1 étant le minimum et 11 presque surhumain.

Pensez à ceci :

1-2	Maladif	MAUvais
3-4	Très faible	FAIble
5	Faible	FAIble
6-7	Moyen	MOYen
8	Fort	BON
9-10	Humain très entraîné EXCellent	
11-12	Niveau exceptionnel non disponible	

N'oubliez pas le bonus des femmes, +1 en ADA.

Je propose de rajouter l'une ou l'autre **Faiblesse** ou **Qualité** adéquate et pertinente, proche de l'univers de PS, parmi cette liste.

- Ballistophobie
- Hématophobie
- Faire pitié
- Sixième sens
- Charismatique en diable
- Caviar
- Gai luron
- etc.

Au Réalisateur de favoriser leurs scores respectifs.

Mais oublions ceux-ci :

- Alcoolique
- Sanguinaire
- Arsenal de folie
- Porter des trucs lourds
- Ambidextre de folie

- Sportif
- En cloque
- Traître
- Méga impulsif
- Bourrin manqué
- Peureux
- Bête de sexe
- etc.

N'oubliez pas de calculer la **VIT** et les **PV**.

Pour le **Balotage** des P'tites sorcières, je propose de retrouver cela dans la Compétence **Conduite** liée à la DEX au Réalisateur de voir pour la difficulté.

Au même titre, pour ce qui est de la Compétence de sorcellerie **Divination**, je propose de permettre au Héros d'avoir la Qualité **Sixième sens**.

Dans la même veine, **Traditions**, compétence de sorcellerie, se retrouve à merveille dans la Compétence **Histoires occultes**. Au joueur de booster celle-ci.

Pour ce qui est de l'**Alchimie** et de l'**Enchantement**, je propose que la Héros Sorcières branchée choisisse un **Pouvoir-Qui-Fait-Peur-A-Grand-Maman** parmi ceux-ci ?

- Guérison
- Télékinésie
- Hollow man
- Chite pause
- Persuasion
- Empathie animale

Enfin, pour la **Familier**, je vous propose de vous servir de la toute nouvelle et originale Faiblesse / Qualité que je vous présente : **Animal de Compagnie**.



C'est un animal de compagnie de l'un des Héros. Il peut aussi être la mascotte du Groupe et dans ce cas, il obéit à tous. Mais il reste toujours néanmoins, en dernier mot sous les ordres du Réalisateur qui décide de ses tours ou actions, s'il faille les discuter ou les trancher. Il est aidé d'un dompteur (s'il s'agit d'un animal vivant) ou d'un technicien (s'il s'agit d'un robot).

Le Public l'aime et ne voudrait pas qu'il lui arrive malheur ou qu'on lui fasse mal, tant qu'il est sur pattes, le groupe bénéficie d'une COTE DE POPULARITE de +1.

Faiblesse (gain de 3 pts)

Quel animal empoté et indiscipliné. Que ce soit par maladresse ou gourmandise, il n'en râte pas une. La catastrophe et les ennuis le suivent. Il est affublé de sa Faiblesse Poissons.

surnom pratique : Scoubidou, Rantanplan, Plutot, etc.

Qualité (perte de 5 pts)

C'est un véritable Héros à lui tout seul, il est valeureux, courageux, serviable, etc. Il aidera grandement le Groupe avec sa Qualité innée de Caviar.

surnom pratique : Rintintin, Rex, etc.

Le Meneur jugera si le familier est un atout ou un boulet.

Pour les **Compétences générales**, je vous invite à augmenter et favoriser certaines Compétences proches ou adéquates.

Tout ceci nécessite du bon sens et une juste pondération.

Je vous invite à découvrir ma page perso Méta-Créatures avec la compilation intégrale et actualisée des règles du JdRa !

<http://home.tiscali.be/phverheve/mc/meta-creatures.html>

Illustrations by TELLO et [SEPHIEL](#)