

# *Jouer un Familier*

## *Ou : Comment miauler avec conviction ?*

Les familiers, comme ils sont décrits dans les règles de “p’tites sorcières”, sont joués par les joueurs, en plus de leur sorcière. Cette aide de jeu à pour objectif de permettre aux joueurs qui désirent se consacrer entièrement à l’interprétation d’un familier.

Le joueur doit se mettre d’accord avec un autre, qui lui interprète une sorcière, afin de garder l’équilibre une sorcière, un familier.

### *Attributs*

Le joueur qui interprète un familier comme personnage choisit ses attributs (*Physique, Mental, Social, Réalisation* et *Adaptabilité*) comme une sorcière.

### *Compétences Générales*

Il choisit ses compétences générales de la même manière, à la différence qu’il doit garder à l’esprit que toutes les compétences ne sont pas accessibles à un chat !

### *Compétences de Sorcellerie*

Les Familiers ne disposent pas des compétences de sorcellerie, mais de pouvoirs.

### *La compétence Familier*

Aucun changement pour la sorcière dont le familier est interprété de cette manière par un autre joueur.

### *Pouvoirs*

Les Pouvoirs remplacent les compétences de sorcellerie. Ils sont sujets aux même règles que ces dernières, (niveaux, coûts en points d’expérience).

Les joueurs sont libres de choisir et d’inventer des pouvoirs pour leur familier.

Voici quelques exemples :

---

Jiji est interprété par Marion, qui choisit les compétences suivantes :

Discrétion 9  
Jeux de réflexion 8  
Courir 7  
Intimider les chiens 6  
Se cacher 5

---

Invisibilité  
Métamorphose  
Parler avec les animaux  
Télépathie  
Détection (personne, animaux, objets)

A la création, le joueur choisit deux pouvoirs.