



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Jeuderôlogie > NVJ - JdRA > Présentations et critiques >
P'tites Sorcières le jeu de rôles

P'tites Sorcières le jeu de rôles

lundi 15 septembre 2003, par [Pitche](#)



*Toute vêtue de noir,
Elle sillonne la ville,
Le matin comme le soir,
Souhaitant se rendre utile.
Bravant la pluie, le vent,
Déterminée et fière,
Sur son balai volant,
C'est une petite sorcière !*

Bienvenue dans l'univers de p'tites sorcières, un Jeu de Rôle pour tous. Ici, pas de monstres terrifiants, d'interminables et sanglantes batailles ou de complots machiavéliques à l'échelle planétaire. p'tites sorcières est un jeu frais, qui respire la plénitude et la joie de vivre. Les règles sont accessibles à tous. p'tites sorcières a pour but de vous faire vivre des aventures insolites dans la peau d'une jeune pratiquante de cet art méconnu qu'est la sorcellerie. Vous trouverez dans ces pages tout ce qui nécessaire à votre apprentissage délicat, un système de règles simples, un cadre enchanteur, et de nombreuses choses pour partager de bons moments autour de la sacro-sainte table de jeu.

Les P'tites Sorcières sont les acteurs des aventures que vont vivre les joueurs. Comme tous les acteurs, elles ont besoin d'une scène. Cette scène, c'est l'Archipel des Sourires, un ensemble d'îles que l'on pourrait situer au coeur de l'Adriatique, mais sa localisation n'a pas vraiment d'importance. Il faut seulement garder à l'esprit que c'est un lieu paisible, loin des tracasseries quotidiens des grands continents. Imaginez le bassin méditerranéen des années 50. Ses villes ensoleillées, les musiques à la radio, l'odeur du bon pain et de l'océan, les rires des enfants et le bruit des vagues... L'atmosphère de l'archipel se résume en ces mots : joie de vivre,

sérénité et bien-être !

HISTOIRE D'UNE NAISSANCE

P'tites Sorcières est née sous la plume d'Antoine BAUZA en mai 2001. Suite à la diffusion d'une version bêta via le Site de l'Elfe Noir, et le très bon retour qu'il a obtenu, Antoine a décidé de mettre online son jeu via un hébergement sur le Site de l'Elfe Noir.

Depuis lors, le site web a vu fleurir les majorations et a récemment fait peau neuve pour une refonte totale de son design et de sa structure.

INSPIRATION

La principale source d'inspiration du jeu est Majo no takkuybin, un film d'animation du Studio Ghibli, réalisé par Hayao Miyazaki (Porco Rosso, Totoro, Nausicaa, Mimi o Sumaseba, Princesse Mononoke). Malheureusement, aucune sortie cinéma n'est prévu pour ce bijou de l'animation. Alors si vous avez l'occasion de visionner la version japonaise ou américaine (Kiki's delivery service), n'hésitez pas un seul instant. En revanche, il est possible de trouver



la bande originale, en CD audio, dans votre boutique de japanimation favorite. Ces musiques ont été composées par Joe Hasashi, qui a réalisé toutes les musiques des films du Studio Ghibli, ainsi qu'une grande partie de celles des films de Takeshi Kitano. Les airs sont tout simplement superbes et plongent dans l'ambiance du dessin animé comme dans celle de P'tites Sorcières.

ORIGINALITES

- Sans conteste, le plus original est l'interprétation du Familier par ... son voisin de table ! Roleplay et amusement assurés ! Cette interprétation prête autour de la table de jeu, une folie douce et les situations les plus rocambolesques !
- La faible importance des jets de dés et le nombre de règles restreint fait de P'tites Sorcières, le jeu par excellence pour initier les plus jeunes au Jeu de Rôles. De plus, l'univers naïf et magique se prête bien à leur imagination ! Et pour les joueurs adultes, il reste un excellent dépaysement !
- Il est au possible également de jouer uniquement comme Personnage un Familier. Mais attention, il faut garder à table, la sacro-sainte paire P'tite Sorcière - Familier.
- On est P'tite Sorcière de mère en fille. Le noir est leur couleur traditionnelle mais les moeurs évoluent aussi et l'on voit peu à peu d'autres couleurs. Elles sont coiffées du chapeau pointu et biscornu. Elles sont accompagnées de leurs Familiers, des chats noirs, mais les sortes de familiers se sont élargies à d'autres espèces.

SYSTEME DE JEU

- Le Personnage ainsi que son Familier possèdent plus ou moins les mêmes genres de caractéristiques. Les Compétences générales et de sorcellerie se déterminent par un nombre (niveau de compétence) alors que cinq attributs (PHYsique, SOCial, MENTal, ADAPtabilité et REALisation) du Personnage ou Familier se déclinent de Mauvais à Excellent.
- Il faut réussir un Jet de Difficulté à l'aide de dés à six faces pour savoir si l'action a réussi (brillamment éventuellement) ou si c'est un échec (cuisant

éventuellement).

- Les compétences sorcellerie des P'tites Sorcières sont l'Alchimie (potions magiques), Enchantement (charmes et transmutation), Légende (traditions et connaissances magiques), Divination (connaître le passé, présent et futur), Familier (complicité de la P'tite Sorcière avec son compagnon) et Balotage (contraction entre balais et pilotage).

Le Familier possède quant à lui des Pouvoirs qu'il peut choisir.

- Les combats sont rares et en tous cas jamais mortels ! on est " sonné ", " immobilisé " et " hors combat ". L'initiative est déterminée par le plus haut score d'ADA.

Ensuite, on utilise PHY pour le combat à main ou avec un objet et si on lance un objet, on utilise ADA. Une personne touchée pour tenter d'esquiver en lançant un Jet d'Evasion.

- Des points d'expériences permettent de progresser des ses compétences (de sorcellerie ou générales) actuelles ou d'ajouter une nouvelle compétence, telle une nouvelle corde à son arc.

SITE WEB

Sur le site web de P'tites Sorcières, vous pouvez découvrir et télécharger tout ce qu'il vous faut pour mener ou jouer à P'tites Sorcières le jeu de rôles avec vos partenaires de tablées. Vous allez découvrir l'intégralité des Règles, le Matériel indispensable pour y jouer, de nombreux et palpitants scénarios à faire vivre à vos joueurs, des Aides de jeu commodes pour vous plonger vers de nouveaux horizons.

N'hésitez pas lors de votre passage à participer à notre Sondage et Test " quel genre de P'tite Sorcière êtes-vous ? " et pourquoi ne pas laisser vos impressions dans le grand Livre d'Or.

RENSEIGNEMENTS PRATIQUES

- [Site P'tites Sorcieres](#)
- [Forum des P'tites Sorcières](#)
- [Mailing-List des P'tites Sorcières](#)
- [Chef de Rubrique](#)
- Wouebm@ster



- [Auteur](#)
- [Site perso de l'Auteur](#)

des concepts nouveaux et innovants. Affaire à suivre ...

PERSPECTIVES

Dernièrement, une version "pro" était en visionnage chez Asmodée Edition.

Pour ce faire, Antoine s'est adjoint les services et l'aide d'un illustrateur, d'une coloriste et d'une maquettiste talentueux. Asmodée Edition n'est pas intéressé par le projet mais l'aventure continue !

Par un coup de baguette magique, toute une série de projets sortent régulièrement du chapeau pointu de la Mailing List très active de P'tites Sorcières. Des synopsis, des aides de jeu, des scénarios, etc. plus une foule de compte-rendus de parties menées lors de conventions où l'on présentait P'tites Sorcières.

Actuellement, la version 2 des règles de jeu est de cours. Bientôt, vous pourrez découvrir sa (déjà) version 3 en cours de rédaction. Celle-ci comportera

NOUS REJOINDRE ?

- Sans problème, inscrivez-vous à la [Mailing List de P'tites Sorcières](#)
- Prenez contact avec le [Chef de Rubrique](#)

CREDIT DE L'EQUIPE P'TITES SORCIERES

- Auteur : Antoine BAUZA
- Illustrations : Jean-Florian TELLO
- Couleurs : Albertine
- Conception graphique : Françoise SENGISSEN
- Chef de Rubrique au SDEN : Paul-Henri VERHEVE, Pitche
- Wouebm@ster : Paul-Henri VERHEVE, Pitche
- Les membres de la mailing list p'tites sorcieres

Texte original de Paul-Henri VERHEVE, *Pitche* avec extraits tirés des Règles