

Caractéristiques des P'tites sorcières et P'tits mages

Corps	<i>Courir, sauter, grimper, retenir sa respiration, etc. Ne pas s'enrhumer sous une pluie battante, etc.</i>
Cœur	<i>Empathie, charisme, sensibilité, etc. Obtenir un sourire, quelques bonbons supplémentaires, etc.</i>
Méninges	<i>Calculer, mémoriser, inventer, réaliser, etc. Ne pas se tromper dans la diction d'une formule magique, etc.</i>

Résolution d'une action

- 1 : Définir la Caractéristique à employer
- 2 : Définir la Difficulté de l'action
- 3 : Lancer 2D6
- 4 : Si le score est supérieur ou égal au chiffre indiqué dans la P'tite table suivante pour la Difficulté/Score de Caractéristique, l'action est réussie

Catastrophe !

Si un joueur obtient un double "1", son personnage est victime d'une catastrophe. Catastrophe, souvent fâcheuse pour le personnage et son entourage, mais jamais dramatique

Action d'éclat !

Si un joueur obtient un double "6", son personnage réussit une action d'éclat. Un véritable tour de force, une réussite spectaculaire avec des conséquences très positives.

P'tite table : Test de Caractéristique

Difficulté	Pas Terrible	Moyen	Fort
Fastoche	5	4	3
Simple	6	5	4
Moyenne	7	6	5
Difficile	8	7	6
Abracadabrante	10	9	8



Compétences

Utilisation d'une compétence :

Quand une p'tite sorcière ou un p'tit mage effectue une action qui correspond à une compétence qu'il possède, il peut relancer une fois les dés si le premier jet est raté.



Pouvoirs des P'tites sorcières et P'tits mages

Balotage	<i>art de piloter un balai volant ; nécessite un balai</i>
Enchantement	<i>art de jeter les sortilèges (mages) ou les charmes (sorcières) ils produisent des effets magiques et peuvent transformer des choses ; nécessite une baguette magique</i>
Alchimie	<i>art de concocter des potions magiques, des philtres et des onguents ; nécessite un récipient</i>
Divination	<i>art de percevoir le passé, le présent et le futur des objets, des lieux et des gens ; nécessite un miroir, feuilles de thé ou marc de café ou l'objet</i>
Métamorphose	<i>art de se transformer en animal ; nécessite de connaître l'animal</i>
Invocation	<i>art de faire apparaître des objets et des créatures magiques ; nécessite une baguette magique</i>

P'tite table : Test de Pouvoir

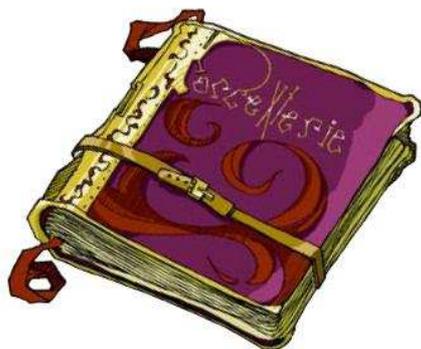
Difficulté	Débutant	Chevronné	Expert
Fastoche	5	4	3
Simple	6	5	4
Moyenne	7	6	5
Difficile	8	7	6
Abracadabrante	10	9	8





Grimoires

Enchantement	<p><u>Fastoche</u> : faire souffler une brise légère</p> <p><u>Simple</u> : devenir aussi léger qu'une plume (le temps d'une chute)</p> <p><u>Moyen</u> : donner la parole à un animal</p> <p><u>Difficile</u> : devenir invisible</p> <p><u>Abacadabrant</u> : passer à travers les murs</p>
Alchimie	<p><u>Fastoche</u> : préparer une compresse contre la fièvre</p> <p><u>Simple</u> : préparer un pansement très efficace</p> <p><u>Moyen</u> : préparer une potion de courage</p> <p><u>Difficile</u> : préparer un philtre d'amour</p> <p><u>Abacadabrant</u> : préparer un onguent de protection contre le feu</p>
Divination	<p><u>Fastoche</u> : deviner le nom du propriétaire d'un objet</p> <p><u>Simple</u> : deviner l'origine d'un objet</p> <p><u>Moyen</u> : deviner le passé d'une personne</p> <p><u>Difficile</u> : deviner ce qu'il s'est passé dans un lieu</p> <p><u>Abacadabrant</u> : deviner le futur lointain d'une personne</p>
Métamorphose	<p><u>Fastoche</u> : se métamorphoser en chien</p> <p><u>Simple</u> : se métamorphoser en petit oiseau</p> <p><u>Moyen</u> : se métamorphoser en aigle</p> <p><u>Difficile</u> : se métamorphoser en dauphin</p> <p><u>Abacadabrant</u> : se métamorphoser en éléphant</p>
Invocation	<p><u>Fastoche</u> : invoquer une abeille</p> <p><u>Simple</u> : invoquer un marteau</p> <p><u>Moyen</u> : invoquer une trousse à outils</p> <p><u>Difficile</u> : invoquer un lutin</p> <p><u>Abacadabrant</u> : invoquer une sirène (près de l'océan !)</p>





P'tits points

Attribution des p'tits points

Par conte ensorcelé joué	2pp	Pour avoir bien interprété son perso	1pp
Pour avoir bien interprété un familier	1pp	Pour avoir bien usé de la Magie	1pp
Pour avoir fait rire les autres joueurs	1pp	Pour avoir aidé un perso du conte	1pp
Pour avoir découvert un lieu, un personnage ou une créature du Pièce-monde			1pp

Utilisation des p'tits points

Améliorer une caractéristique	40pp	(une seule fois par personnage)	
Acquérir un troisième pouvoir	20pp	(pas plus de trois pouvoirs)	
Améliorer un pouvoir			
Passer de Débutant à Chevronné	15pp	Passer de Chevronné à Expert	25pp
Acquérir une compétence	10pp		

