



**Sorcière
Sorcières !**

Par Turime, pour le Meunière D'Ét Trois Fois Forgé de PTGPTB Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Source d'inspiration :
Les contes de la rue Broca
Sacrées Sorcières
James et la pêche géante

Images :
<https://www.pexels.com/fr-fr/@olha-ruskykh/>
<https://www.pexels.com/fr-fr/@turgay-koca-405356598/>

"Sorcière ! Sorcière ! Prends garde à ton derrière !"

-Comptine pour enfant et incantation invocatrice de sorcière-

La grande sorcière Monocleua a été vaincue et la voilà réduite à être une grenouille aux cheveux violets. Elle a perdu une bataille, mais pas la guerre ! Et pour retrouver sa grandeur, elle fait appel à ses apprenties des quatre coins du monde. Pour l'aider, il faut réaliser la grande recette de potion qui lui permettra de retrouver son apparence et ses pouvoirs.

Le jeu fonctionne avec un système abstrait asynchrone entre les joueuses, il existe donc plusieurs façons de réussir une action qui divergent d'une joueuse à une autre. Vous aurez toujours besoin d'une maitresse de jeu, de sorcières et aussi d'un sablier, la grande sorcière conseille deux minutes de sablier pour bien s'amuser entre chaque tentative de magie.

Avant de commencer, choisissez la couleur de pouvoir parmi celles disponibles. C'est comme cela que les sorcières utilisent leurs pouvoirs. Vous pouvez utiliser plusieurs couleurs ou donner une couleur spécifique à une sorcière. Si l'action est échouée, c'est à la maitresse de raconter ce qu'il se passe.

Bleu : La sorcière utilise leur imaginaire et dessine des objets ou des personnages pour les aider.

Vous aurez besoin d'une boîte de crayons de couleurs et de feuilles de papier.

Pour faire une action, la sorcière dessine un personnage ou un objet. Mais il faut faire vite, car au moment où elle commence, la MJ retourne son sablier.

Quand un dessin est fini, la sorcière le présente à tout le monde en décrivant ce qu'il doit se passer et la maitresse dit si le dessin est suffisamment réussi pour faire l'action. Si le dessin n'est pas fini à la fin du temps imparti ou pas assez bon, la maitresse décrit alors le résultat.

Rouge : La sorcière utilise ses dons de voyance pour ses pouvoirs.

Vous aurez besoin d'un sac et de bille d'au moins 10 billes de couleurs différentes.

Lorsque la sorcière annonce vouloir faire une action, elle annonce une couleur et pioche dans le sac. Si la bille piochée est de la mauvaise couleur, elle la sort du sachet la place devant elle et le maléfice est raté, si la bille piochée est de la bonne couleur alors l'action est réussite puis toutes les billes sorties retournent dans le sac et c'est la sorcière raconte ce qu'il se passe.

Vert : La sorcière utilise son don du rangement et de l'équilibre pour faire fonctionner sa magie.

Vous aurez besoin au minimum de 3 petits objets. Trois cartes d'un paquet de cartes rigides feront l'affaire.

Quand la sorcière annonce vouloir faire une action, la maitresse annonce comment doivent être arrangés les trois objets devant elle puis retourne le sablier. Si à la fin du temps imparti la figure est faite alors le sort fonctionne. Si la figure n'a pas été réussie alors la maitresse annonce ce qu'il se passe.

Noir : La sorcière fait appel au chaos pour résoudre et faire fonctionner ses pouvoirs.

Vous aurez besoin d'un D12. La MJ annonce un chiffre de 1 à 12 et vous devez faire le plus proche.

Si vous avez 2 chiffres d'écart ou moins avec le chiffre annoncé alors c'est réussi. Sinon, le maléfice est raté.

Faire une action sans magie

Les sorcières sont considérées comme des caméléons sociaux et obtiennent toujours ce qu'elles veulent. Etant des pures créatures chaotiques et de magie elles utilisent toujours la magie Noire pour résoudre leurs actions quand quelqu'un leur résiste. Pour les autres ils se plient à sa volonté sans résistance.

Rater un maléfice

La magie, ça marche toujours. Et même lorsqu'une sorcière échoue, la magie agit et souvent au détriment de l'effet attendu. Elle devient alors sauvage. C'est alors à une autre sorcière autour de la table de raconter comment cela agit sur la partie et cela dégénère.

Anatomie d'une sorcière

Les sorcières ont le nez crochu, une énorme verrue souvent dessus. Des cheveux gris sont sales. Elles ont aussi les pieds carrés et des yeux avec une couleur qui indiquent qu'elles ne viennent pas de notre monde et pratiquent la magie.

Les sorcières adorent le chocolat. Plus il est noir, plus elles en raffolent. Enfin les sorcières ont deux faiblesses. La première c'est leur véritable apparence. Si quelqu'un arrive à les faire se transformer dans cette apparence, elles perdent tout pouvoir et sont obligées de retourner dans leur monde ou simplement de là où elles viennent. La seconde faiblesse ce sont les enfants. Les enfants ont le don inné de comprendre que ce sont des sorcières, mais les moins malins leur servent à faire de mauvais tour ou de repas, elles ont d'ailleurs tendance à les attirer avec du chocolat.

Les sorcières détestent les personnes affublées d'une beauté naturelle. Quel soit physique ou morale certaines essaieront de se mettre en couple avec d'autre aurons une seule envie, les tuer.

Une dernière particularité, les sorcières sont folles de la couleur qui définit leurs pouvoirs.

La grande potion

La grande potion est ce qui permet de lier le réel au magique de façon permanente. Elle peut prendre différentes formes. Tantôt elle peut être des langes de crocodiles fermentés lors d'une pleine lune dans le crâne d'une sorcière ou encore une mixture au fumet ragoutant et a l'apparence vert fluo. Dès que c'est consommé, le buveur se retrouve lié à la magie. Sa nature profonde prend alors le devant. Certains à ce stade peuvent devenir des sorciers, fées, magiciens ou encore créatures fantastiques, mais une très grande majorité devient une sorcière ou un sorcier.

Chaque potion est unique et pour en fabriquer une il faut que celle-ci ait trois composantes fondamentales.

- * Une dose d'horreur
- * Un soupçon de fantaisie
- * Une pincée d'espoir

Certaines potions peuvent prendre des années avant de devenir ce qui permettra de lier à la magie.

Vaincre sa nature profonde et devenir autre chose.

Certaines sorcières, conscientes de leur nature, peuvent souhaiter d'abandonner leurs malfaisances. Se faisant il peut se passer plusieurs choses pour elles. Elles peuvent devenir des fées ou des bonnes âmes qui serviront à guider ceux qui le désirent. D'autres redeviennent ce quelles était avant de devenir des sorcières et enfin certaines restent des sorcières, mais tordent le principe de maléfice pour rendre service aux gens qui comme dirait le dicton "Un mal pour un bien."