

A Witch's Brew

Un jeu de rôle court

par Élise "Lachesis" Pagès

2018

A Witch's Brew

Les joueuses incarnent des personnes venant de mourir. Elles sont entre trois et cinq.

Chacune vient d'une époque différente :

- Passé lointain
- Passé proche
- Présent
- Futur proche
- Futur lointain

Chacune représente l'un de ces ingrédients :

- Courage
- Savoir
- Bonté
- Débrouillardise
- Malice

Leurs essences ont été transportées dans le village des sorcières. Elles ont le choix...

- 1) Elles peuvent accepter de passer trois épreuves. À la fin, si elles réussissent, elles fusionneront, formant ainsi une toute nouvelle sorcière.
- 2) Ou aller directement en Enfer. Mais la partie serait déjà finie et ce serait dommage.

Choisissez ensemble laquelle d'entre vous sera la Maîtresse de Jeu et incarnera les sorcières du village puis mènera les épreuves.

Chaque épreuve est normalement dirigée par une sorcière différente, dans sa propre ambiance. Elles ont pour but de nouer des liens entre les joueuses. Ainsi, à la fin, elles pourront former un tout cohérent et créer une nouvelle sorcière.

Vous pouvez décider des épreuves au préalable, toutes ensemble, ou laisser à la Maîtresse de Jeu le loisir d'y penser seule.

Exemples de thématiques d'épreuves :

- Le travail d'équipe
- L'empathie
- La confiance en l'autre
- L'acceptation de la différence
- La confiance en soi

A Witch's Brew

En ce qui concerne le passé de vos personnages, il sera normalement à construire toutes ensemble. En effet (si la Maîtresse de Jeu ne décide pas de baser une épreuve là dessus), il est admis que les personnages se connaissent soudainement les uns les autres lorsqu'elles s'éveillent, malgré les siècles qui les séparaient.

Il n'est pas non plus nécessaire de rédiger beaucoup de ce passé. Narrez simplement une anecdote courte, comme un souvenir, soulignant au mieux le caractère que vous imaginez à votre personnage.

Exemples :

- Sa première rentrée à l'école
- Son premier amour
- Sa première rupture
- Son coming-out
- La fois où elle a recueilli un chat errant, etc.

Remplir la fiche de personnage est simple :

1. Choisissez votre Nom, votre Âge et votre Genre. Les personnages ne sont pas obligés d'avoir toutes le même genre pour qu'une sorcière soit formée. L'avatar est totalement optionnel.
2. Votre personnage peut avoir emmené avec elle un objet, au delà de la mort. Elle pourra l'utiliser durant les épreuves. C'est le seul objet que vous pourrez posséder d'épreuve en épreuve, choisissez bien !
3. Choisissez l'Époque d'où vous venez.
4. Choisissez l'ingrédient que vous représentez.
5. Remplissez ensuite les six caractéristiques.

Pour ce faire, vous avez 36 points à répartir dans chacune d'entre elle avec un minimum de 3 et un maximum de 8.

Lorsque vous voudrez effectuer une action nécessitant un jet de dé, vous lancerez un D10. Si votre résultat est inférieur ou égal à la valeur de votre caractéristique, votre action est réussie.

Si vous faites 1, c'est une réussite critique apportant une conséquence positive en plus. Si vous faites 10, c'est un échec critique apportant une conséquence négative en plus.

A Witch's Brew

Nom :

Âge :

Genre :

Objet :

Époque d'origine :

- ☐ Passé lointain
- ☐ Passé proche
- ☐ Présent
- ☐ Futur proche
- ☐ Futur lointain

Ingredient :

- ☐ Courage
- ☐ Sarcir
- ☐ Bonté
- ☐ Débrouillardise
- ☐ Malice

Force :

Agilité :

Intelligence :

Éducation :

Relationnel :

Charisme :

Souvenirs :