

# Les Brujas se barrent !!



## Règles :

- On possède la Compétence **Corps**, **Parler** et **Occulte**. Une est à 2 Dé, à 3, et à 4.
- Pour une action, on jette autant de dés 6 qu'on en a dans la compétence concernée.
- Le résultat doit être supérieur à 6 pour réussir l'action.
- L'inventaire des Personnages est constitué de ce que les Joueuse(eur)s ont dans leurs poches .

**Contexte :** Le monde est parcouru de "Brujas", des Sorcières, des personnes aux croyances et dons occultes. Leur existence est connue, et dans le Pays des Joueuseu(eur)s, être Bruja implique d'être victime d'actes de haine peu condamnés, d'être pointé du doigt par la presse et le gouvernement lors de problèmes, catastrophes, violences... Les élections vont bientôt avoir lieu, et pour la 6ème fois la même candidate liberticide et anti Bruja est en tête des sondages. La seule solution : la fuite, quitter le Pays... Vos Joueuse(eur)s, comme beaucoup de jeunes Brujas, prennent la route dans ce but. De base il est dur de passer la frontière, les Brujas en ont l'interdiction totale. Être pris implique d'être arrêté et envoyé derrière les murs des camp de redressement, pour un temps indéterminé .

**La Carte :** Un élément central au jeu sera la Carte. Présente à votre table, la Carte permet aux Joueuse(eur)s de choisir leur prochaine destination selon la distance, les indications sur les services qu'on peu s'y procurer, mais aussi d'y ajouter leurs annotations, d'y tracer leur progression... Le pays concerné peut alors être adapté à la terre entière selon vos envies : Japon, États Unis, Espagne...

## Les Événements:

- |                               |                            |                                    |
|-------------------------------|----------------------------|------------------------------------|
| 1-Manquer d'argent, vivres... | 6-Un camp pour brujas      | 11-Une bruja est recherchée        |
| 2-Une manifestation           | 7-Un avis de recherche     | 12-Un enfant perdu dans les bois   |
| 3-Un chauffeur suspect        | 8-Une conférence de presse | 13-Un animal abandonné             |
| 4-Être invité à un sabbat     | 9-Ne pas savoir où dormir  | 14-Être invités par un anti brujas |
| 5-Assister à un braquage      | 10-Des résistants          | 15-Comment passer la frontière ?   |

**Les Personnages :** En tant que Brujas, vos Joueuse(eur)s sont des personnes connaissant des pratiques surnaturelles, à la culture, aux croyances et au savoir que les autres craignent et haïssent. Nous allons décrire ici les éléments caractérisant chaque personnage.

**Le Don :** Chaque Bruja possède un pouvoir, un don qu'elle a appris et développé toute sa vie.

- |                                 |                                |                                   |
|---------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------|
| 1-Don de voir l'avenir          | 6-Don de générer des flammes   | 11-Don de parler aux animaux      |
| 2-Don de la pluie               | 7-Don de parler par la pensée  | 12-Don de perturber l'électricité |
| 3-Don de guérison               | 8-Don de générer des illusions | 13-Possession d'un balais volant  |
| 4-Don d'influencer les émotions | 9-Possession d'un familier     | 14-Don de déformer les souvenirs  |
| 5-Don de contrôler les plantes  | 10-Don de sortie hors du corps | 15-Possession d'un sac sans fond  |

**Le Rêve :** Fantasma du personnage, son avenir idéal, abordé et mis en jeux au cour du voyage.

- |  |  |
|--|--|
| 1-Devenir une star                             | 6-Vivre loin de la société                 |
| 2-Faire des études                             | 7-Mener un coup d'état sur le gouvernement |
| 3-Ouvrir un orphelinat                         | 8-Vivre avec ma famille                    |
| 4-Me venger d'une personne qui m'a fait du mal | 9-Faire un documentaire sur le voyage      |
| 5-Avouer mes sentiments à mon ami d'enfance    | 10-Créer mon propre coven                  |

**Les Preuves :** Les Brujas possèdent des éléments, objets ou marques les identifiant comme tel. S'en débarrasser n'est pas possible, le mieux est de les dissimuler.

- |                       |                              |                                    |
|-----------------------|------------------------------|------------------------------------|
| 1-Un tatouage occulte | 6-Une idole occulte          | 11-Une section de carte d'identité |
| 2-Des dents pointues  | 7-Une langue de serpent      | 12-Une marque contestataire        |
| 3-Des mèches colorées | 8-Un instrument personnalisé | 13-Un œil occulte                  |
| 4-Des piercings       | 9-Un troisième œil           | 14-Des drogues chamaniques         |
| 5-Des jambes de bouc  | 10-Une bible satanique       | 15-Un objet lié au don             |

## **Inspirations :**

- X-Men, par Bryan Singer (*Film dans lequel des personnes possédant des pouvoirs surnaturels sont discriminées*)
- Kiki la petite sorcière, par Hayao Miyazaki (*Film dans lequel les jeunes sorcières doivent, pendant un an, partir voyager et vivre seules*)
- Psychonotas, par Alberto Vazquez et Pedro Rivero (*Film dans lequel des animaux mignons cherchent à fuir de leur île natale, détruite par une catastrophe écologique*)
- Sin Nombre, par Cary Fukunaga (*Film sur des Mexicains cherchant à se rendre aux Etats Unis*)
- Dirty Dancing, par Emile Ardonilo (*Film sur des jeunes organisant des fêtes clandestines, traitant de l'émancipation et des discriminations sociales*)
  
- Stranger Things, par Matt et Ross Duffer (*Série dans laquelle un groupe d'enfants s'opposent aux figures d'autorités d'un laboratoire, d'un gouvernement...*)
- Chilling Adventures of Sabrina, par Roberto Aguirre-Sacasa (*Série centrée sur des Sorciers et Sorcières satanistes, païens, lovecraftiens...*)
- Occulture (*Chaîne Youtube présentant toutes sorte d'objets, de mythes, de personnages liés à l'occulte, le surnaturel...*)
  
- Flying Witch, par Chihiro Ishizuka (*manga tournant autour de Sorcières, tantôt dans une version très occulte, tantôt plus fantaisiste*)
- Sœurs Sorcières, par Jessica Spotswood (*série de livres sur trois sœurs sorcières évoluant à travers les États Unis du début du 20<sup>ème</sup> siècle, dissimulant leur nature pour éviter d'être persécutées, combattant les chasseurs de sorcières...*)
  
- Babes in the Wood, par Adam Vass (*Jeu de rôle dans lequel les Joueuse(eur)s incarnent des enfants perdus dans une forêt enchantée, dans lequel chaque scénario prend la forme d'un nouveau lieu à explorer*)
- Les Bénis Damnés, Seconde Edition, par Nils Treguier (*Jeu de Rôle dans lequel les Joueuse(eur)s incarnent des Sorcières et Sorciers Sataniques ou Païens, dans des thèmes liés à la jeunesse*)
- Sorcellerie sans Étoiles, par Nils Treguier (*Jeu de Rôle dans lequel une part de la population est discriminée pour sa nature occulte*)
- Aventures de Dragons, par Nils Treguier (*One Page RPG dans lequel les Joueuse(eur)s incarnent des Dragons devant dissimuler leur nature en se faisant passer pour des humains*)
  
- Life is Strange 2, par Raoul Barbet et Michel Koch (*Jeu Vidéo sur deux frères d'origine mexicaine, cherchant à fuir les États Unis pour découvrir leurs racines*)
- Road 96, par Digixart (*Jeu Vidéo tournant sur un mouvement de migration des jeunes hors du pays pour fuir la dictature. Implique de se diriger via une carte, des rencontres aléatoires...*)
- Jalopy, par MinskWorks (*Jeu Vidéo dans lequel le Joueur fait un road trip à travers le pays*)
- Detroit : Become Humain, par David Cage (*Jeu Vidéo dans lequel le Joueur incarne des robots se battant pour être reconnus comme des êtres doués de sentience, fuyant le pays...*)
- Crown of Leaves, par Lingrimm (*Jeu Vidéo basé sur un monde occulte, dans un camp de caravanes loin de la civilisation*)
- Oxenfree, par Night School Studio (*jeu vidéo, adolescents isolés sur une île confrontés à un surnaturel mélangeant science fiction et merveilleux*)
- Night in the Woods, par Infinite Fall (*jeu vidéo, jeunes adultes évoluant dans une ambiance de petite ville mystérieuse*)
- Les modes Witchery et Bewitchment, sur Minecraft (*jeu vidéo magie occulte, rituelle, cultiste...*)
  
- Woon Young Joung (*Artiste dont un des thèmes implique des sorcières en voyage, road trip, promenade...*)
- Francis F Denny, Major Arcana : Witches in America (*Série photographique présentant des portraits de Sorcières modernes*)