



Parousie

- Le réveil de Malice -



Parousie

- Le réveil de Malice –

Par Yaakab, sur une idée de Ludomancien développée par Altay
pour le Cinquième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.

Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

*Image de couverture : <https://pxhere.com/en/photo/777548> - CC0 – Domaine Public
Les petites « fioritures bleutées » ont été honteusement copiées/collées à partir du jeu Malice.*

Résumé du jeu

Parousie s'inscrit dans la suite de « Malice » forgé par Ludomancien en 2019.

Malice, est réveillée par les Vieilles. Le Pacte est scellé. Mais il est difficile de la garder sous contrôle.

Parousie se joue sans hasard. Chaque joueuse prend tour à tour le rôle de Vieilleuse, Malice, ou Narratrice.



« Dans le Royaume par-delà le désert, dans la Cité des Gemmes, la Déesse-Reine règne sur son peuple.

Dans le Royaume par-delà le désert, sous la Cité des Gemmes, se trouve le Labyrinthe.

Une immense étendue de couloirs de pierre, construite par les Anciens.

La légende dit que le labyrinthe existe dans plusieurs mondes à la fois, et qu'il est la prison d'êtres surnaturels qui ne doivent pas en sortir... »

Extrait de l'introduction de « Malice »



Parousie – Le Réveil de Malice - est une suite conceptuelle de **Malice : Le Labyrinthe** (<https://ludomancien.com/malice>), forgé en 2019. Certains éléments sont repris. Si la lecture du premier volet peut être utile pour comprendre le concept, elle n'est aucunement indispensable.



Le Sabbat, une société secrète vouée à libérer le monde du joug de l'Oppression, a recherché pendant des années le moyen de libérer une puissante entité qui leur permettra d'accomplir leur dessein.

Malice, endormie, attend sa libération...



Table des matières

Résumé du jeu	2
Présentation et principes.....	5
Univers de ce jeu.....	6
Préparation et déroulement du jeu.....	7
Créer l'Oppression	8
Créer la Malice	9
Créer les Vieilleses	10
Définir Le Pacte	12
Jouer la Malice	13
Jouer une Vieillesse	14
Enchaînement des scènes.....	15
Résumé d'une scène (Tour de jeu)	16
Résolution des actions	17
Exemple d'intrigue.....	18
Fiches de jeu vierges.....	27

Présentation et principes

- **Parousie** est un jeu de rôle à narration partagée à partir de 3 joueuses qui se joue en une seule session.
- Jouer à Parousie ne nécessite aucun matériel autre que les fiches de jeu que vous trouverez en fin de cet ouvrage, et des crayons de papier.
- Chaque joueuse, à tour de rôle, prend le rôle de **Malice** ou de la **Narratrice**, tandis que les autres sont les **Veilleuses**, membres d'une société secrète qui cherche à renverser l'Oppression.
- Les pouvoirs de Malice vont être libérés au cours de la partie et elle sera de plus en plus puissante difficile à contrôler.
- Les Veilleuses vont devoir choisir entre faire avancer leurs ambitions personnelles ou le but commun de leur Sabbat.
- Les Veilleuses ont des opinions différentes sur les buts ultimes de leur Sabbat.

Univers de ce jeu

Parousie – Le Réveil de Malice - a été imaginé avec en tête l'univers médiéval-fantastique du jeu Malice : Le Labyrinthe, dont l'action se situe dans un royaume dominé par une puissante métropole. La société y est dirigée par la Déesse-Reine, une figure considérée, à tort ou à raison, comme tyrannique par le Sabbat (et donc les personnages).

Ce jeu, plonge les joueuses dans une aventure lors de laquelle, Malice est réveillée de nouveau. L'action peut donc être transposée à de nombreux cadres.

Quelques exemples de cadres pour jouer à Parousie – Le réveil de Malice - sont donnés ci-dessous.

Cyberpunk

L'Oppression : une méga corporation

Le Sabbat : une société secrète de runners

Malice : une corporation rivale, un dragon, ...

Contemporain fantastique

L'Oppression : la reine d'une cabale de vampires

Le Sabbat : une conjuration

Malice : un puissant démon

Parodique

L'Oppression : le patron d'une startup

Le Sabbat : des cadres dynamiques mais opportunistes

Malice : un syndicat

Préparation et déroulement du jeu

Une partie commence par la création de l'**Oppression** et des **Personnages** ; d'abord la Malice, puis les Veilleuse. Les raisons pour lesquelles le Sabbat souhaite renverser l'Oppression sont définies collégalement en début de partie.

Une fois ces éléments de décors mis en place, les joueuses peuvent enchaîner avec le prologue : entrée en scène des personnages et réalisation du rituel permettant aux Veilleuses de sortir Malice de sa torpeur. Les Joueuses sont libres d'imaginer ce rituel à leur convenance. Le texte ci-dessous est proposé à titre d'exemple.

*Des profondeurs je crie vers toi, Malice écoute mon appel !
Que ton oreille se fasse attentive à mon cri !
Si tu brises tes chaînes Malice, qui subsistera ?
Mais près de toi se trouve le pouvoir pour que le tyran te craigne.
J'espère tes faveurs Malice de toute mon âme ; J'espère, et j'attends ta présence.
Mon ambition attend la Malice, Plus qu'une Veilleuse ne guette l'aurore.
Plus qu'une Veilleuse ne guette l'aurore, attends la Malice, opprimé.
Oui, près de la Malice est la liberté ; Près d'elle, abonde le pouvoir.
C'est elle qui libérera l'opprimé de toute tyrannie.*

Psalmodie rituelle utilisée pour libérer la Malice- Source inconnue

Une fois Malice éveillée, les personnages vont tenter de conclure un **Pacte** avec elle. Une dynamique complexe s'instaure alors :

- D'une part, les Veilleuses veulent **conclure un pacte** avec Malice afin de prendre le contrôle et renverser l'Oppression. Malice va avoir besoin de pouvoirs pour réaliser les objectifs de leur Sabbat, il faudra donc **effectuer des rituels** pour accroître les pouvoirs de Malice.
- D'autre part, chaque Veilleuse a des **ambitions personnelles**, et Malice voudra en profiter pour **proposer des faveurs** en échange de plus de liberté.
- Enfin, Malice va habilement naviguer entre la négociation d'un pacte et l'opportunité de **briser ses chaînes**, ce qui lui redonnerait toute sa liberté.

Créer l'Oppression

L'Oppression est créée collégalement. Elle peut aussi bien représenter une monarchie tyrannique qu'une guilde commerciale omniprésente ou même un gouvernement parlementaire sclérosé par la bureaucratie.

C'est aux Veilleuses de choisir leurs raisons de vouloir renverser l'Oppression et prendre le pouvoir.

L'Oppression est caractérisée par plusieurs Oppositions – une Opposition par Veilleuse au minimum – qui représentent les difficultés à franchir avant de pouvoir détrôner l'Oppression.

Lorsque, par leurs actions, les Veilleuse parviennent à éliminer une Opposition, celle-ci est rayée de la fiche de l'Oppression.

Créer la Malice

C'est aux joueuses de décider de la nature exacte de Malice. Elle peut aussi bien être une divinité ancienne, un vampire, une sorcière ou liche. Dans tous les cas, le personnage de Malice doit présenter les caractéristiques suivantes :

- C'est une entité très puissante dont les pouvoirs ont été affaiblis par son long sommeil,
- Malice cherche à tout prix à retrouver ses pouvoirs et sa liberté,
- Malice ne peut agir, tant qu'elle n'est pas libérée de ses chaînes, que par le véhicule d'un Veilleuse.

Chaînes

Malice est liée par des chaînes qui ont été placées sur elle par l'Oppression ou par les Veilleuses afin de la contrôler. Une chaîne représente un interdit que Malice ne pourra en aucun cas transgresser :

Exemples de chaînes :

« Tu ne peux faire de mal à un membre de le Sabbat »

« Tu ne peux utiliser tes pouvoirs que la nuit »

« Tu ne peux pas sortir du labyrinthe »

« Tu ne peux pas tuer un être humain »

Si toutes les chaînes sont retirées de Malice, celle-ci est libre de faire ce qu'elle veut, y compris de ne pas réaliser le Pacte.

Pouvoirs

Au début de la partie, Malice ne possède aucun pouvoir. Elle obtient un pouvoir à chaque fois que les Veilleuses **réalisent un rituel** et **retirent une chaîne**. Ces pouvoirs peuvent être déterminés à la création de personnage ou bien improvisés au cours de la partie et sont au nombre de un pour une Veilleuse. Ils sont en nombre au moins égaux aux Oppositions.

Exemples de pouvoirs :

« Je peux lire dans les pensées. »

« Je peux manipuler le feu »

« Je peux charmer un être à qui je parle »

« Je peux me métamorphoser »

« Je peux voir l'avenir »

Malice peut accorder à n'importe quel moment un avantage ou un désavantage à une Veilleuse en utilisant un de ses pouvoirs.

Créer les Veilleuses

Les joueuses sont des membres du **Sabbat**, une société secrète qui aspire à renverser l'**Oppression** et à prendre le pouvoir. Pour ce faire, les Veilleuses sollicitent une alliance avec la Malice afin d'accomplir leurs desseins.

Archétype

Une joueuse commence par définir son personnage en choisissant son Archétype. Celui-ci décrit en quelques mots les capacités et l'état d'esprit de son personnage. Une fois par partie, la Veilleuse peut utiliser son Archétype pour obtenir un avantage sans coût si la situation est appropriée. Un Archétype décrit en quelques mots qui est la Veilleuse et quel est son caractère.

Exemples d'archétype :
Archère elfe baroudeuse,
Soldat du rang au mal du pays,
Prêtre-médecin désabusé,
Marchand bourgeois plein d'ambition...

Rôle

Chaque Veilleuse a un Rôle à jouer qu'elle doit garder secret le plus longtemps possible. Ces rôles peuvent être tirés au sort ou choisis en secret. Plusieurs Veilleuses peuvent avoir le même Rôle.

ÉGOISTE :

Gagne si 2 au moins de ses ambitions personnelles sont atteintes.

ALTRUISTE :

*Gagne si son ambition personnelle n'est pas atteinte **et** que le Pacte est réalisé.*

TRAÎTESSE :

*Gagne si son ambition personnelle est atteinte **et** que le Pacte n'est pas réalisé.*

GARDIENNE :

Gagne si Malice ne se libère pas.

FANATIQUE :

Gagne si Malice possède au moins 2 Pouvoirs en + que nécessaire pour le Pacte.

ORANTE :

Gagne si au moins une faveur a été accordée à chaque Veilleuse.

MARIONNETISTE :

Gagne si au moins une Veilleuse est un Pantin de Malice à la fin de la partie.

BRISEUSE DE CHAÎNES :

Gagne si Malice est libérée sans conclure le Pacte.

Ambition

Chaque Veilleuse possède une Ambition, une quête personnelle qui résume sa motivation principale du moment.

Lorsque l'Ambition est atteinte, la Veilleuse la raye de sa feuille et en choisit une nouvelle, encore plus difficile.

Si pour une raison ou pour une autre l'Ambition d'une Veilleuse devient irréalisable, celle-ci doit alors en définir une nouvelle et perd une conviction.

Malice va tenter d'exploiter les ambitions des Veilleuses pour devenir plus puissante.

Convictions

Les convictions sont un ensemble de 3 phrases qui définissent les valeurs et la détermination du personnage.

Une Veilleuse qui sacrifie sa dernière Conviction (volontairement ou non) devient un pantin de Malice. Elle compte alors comme un Pouvoir supplémentaire pour Malice.

Malice va devoir essayer de retourner les convictions des Veilleuses contre elles afin de les encourager à les renier.

Imprécations

Chaque Veilleuse commence la partie avec 3 points d'Imprécation. Ces points serviront à interagir avec la Malice et oscilleront selon les choix d'action de la Veilleuse entre 0 au minimum et 5 au maximum.

Relations

Chaque joueuse définit les relations de sa Veilleuse avec les autres. Lorsqu'une Veilleuse agit dans une situation impliquant le lien qui l'unit à un autre personnage, elle obtient un avantage sans coût sur son action, si cela paraît approprié.

Définir Le Pacte

Le Pacte correspond à une alliance entre les Veilleuses et Malice.

Il s'agit d'un accord pouvant comprendre différentes conditions et demandes d'un côté comme de l'autre. Pour conclure le Pacte, les conditions suivantes doivent être réunies :

- Malice possède au moins autant de pouvoirs que d'Oppositions restantes.
- Toutes les Veilleuses acceptent les termes de l'accord,
- Malice accepte les termes de l'accord.

Une fois le Pacte conclu, Malice aide le Sabbat des Veilleuses à renverser l'Oppression et à prendre le pouvoir.

Attention, si Malice est libérée de toutes ses chaînes, elle n'est pas tenue de tenir sa parole ni même de conclure le Pacte.

Malice essaiera de tirer le plus de bénéfices possibles du Pacte.

Jouer la Malice

Initiative

Malice ne possède pas l'initiative en début de partie. Cela signifie qu'elle ne peut initialement pas agir tant que les Veilleuses n'ont pas agi.

Plus ses chaînes seront brisée et ses pouvoirs libérés, plus elle sera capable d'initiative, jusqu'à prendre systématiquement les devants.

Actions

A chaque tour, Malice peut réaliser l'une des actions suivantes :

- Accepter ou amender le pacte
- Offrir une faveur en utilisant un pouvoir
- Proposer un rituel

Accepter ou amender le pacte

Lorsque les conditions sont réunies et seulement sur proposition des Veilleuses, Malice peut décider d'accepter les termes du pacte ou de faire une contre-proposition.

Offrir une faveur

Malice peut proposer à une Veilleuse une faveur en échange de l'une de ses convictions.

Proposer un rituel

Malice peut suggérer aux Veilleuses un rituel à réaliser pour lui permettre de retrouver une partie de ses pouvoirs.

Jouer une Veilleuse

Pacte

L'objectif commun des Veilleuses est de conclure un Pacte avec Malice. Celui-ci scelle une alliance entre le Sabbat et Malice afin de renverser l'Oppression.

Rappel : Les raisons pour lesquelles le Sabbat souhaite renverser l'Oppression sont définies collégalement en début de partie.

Faveurs

Chaque Veilleuse peut également conclure une entente avec Malice afin d'obtenir d'elle une Faveur. Celle-ci correspond à un appui de Malice dans la réalisation de son **Ambition** personnelle.

En échange, la Veilleuse doit sacrifier une de ses Convictions.

La Faveur permet donc d'effectuer les actions liées au sujet de l'entente avec un avantage, mais avec un coût également.

Malice va essayer de marchander les convictions contre des faveurs. Lorsqu'une Veilleuse n'a plus de conviction, sans destin est entre les mains de Malice.

Actions

Lorsqu'une Veilleuse a l'initiative, elle peut l'utiliser pour réaliser une des actions suivantes :

- Action Rituelle
- Action Favorable
- Action Avantageuse
- Action Périlleuse
- Action Lâche

Enchaînement des scènes

Le pouvoir de la Malice est trop grand pour qu'une Veilleuse ne puisse seule le contenir bien longtemps. Chaque Veilleuse doit donc prêter son corps comme véhicule à la Malice tour à tour.

Chacune son tour, les Joueuses vont donc incarner la Malice. Il convient donc de décider en début de partie qui incarnera en premier la Malice.

A chaque tour, la Joueuse qui incarnait la Malice au tour précédent prend le rôle de narratrice et introduit la scène. La Veilleuse qu'elle incarne est trop épuisée pour agir dans cette scène. La joueuse à droite de la Malice sera donc la Narratrice et l'on tourne dans le sens horaire à chaque changement de scène.

Introduire une scène

La Narratrice propose une nouvelle scène de jeu. Celle-ci implique nécessairement la Malice et toutes les Veilleuses hormis la Veilleuse incarnée par la Narratrice.

Jouer la scène

L'initiative est déterminée par le nombre de Convictions des Veilleuses et le nombre de Pouvoirs de la Malice.

Chaque Joueuse, à commencer par celle dont le personnage a la plus forte initiative, et en suivant l'ordre décroissant d'initiative, décrit ce que fait son personnage et expose ses intentions d'Action. Chacune peut ensuite librement rebondir sur ce qu'on dit les autres.

Quand toutes les joueuses estiment que la scène a été suffisamment décrite, on passe, toujours par ordre d'initiative, à la résolution des actions.

Proposer le pacte

Si les conditions sont réunies à la fin d'une scène et avant la résolution des actions, les Veilleuses qui ne sont pas encore des pantins de la Malice peuvent proposer le pacte à Malice, qui est libre de l'accepter ou non. Toutes les Veilleuses doivent être d'accord pour faire cela.

Fin de partie

La partie est composée d'une succession de scènes, et se termine par la libération de Malice, la conclusion du pacte, la « pantinisation » ou l'abandon de toutes Veilleuses.

Résumé d'une scène (Tour de jeu)

1. La Narratrice introduit la Scène
2. On détermine les initiatives (Convictions pour les veilleuses et Pouvoirs pour la Malice)
3. Par ordre d'initiative, chacune décrit comment son personnage agit.
4. Chacun peut rebondir librement sur les propos des autres afin d'étoffer la narration ou d'apporter des précisions.
5. Quand toutes les joueuses estiment la scène suffisamment décrite, si les conditions sont réunies, le Pacte peut être proposé.
6. Si le Pacte ne peut pas être proposé, ou s'il est refusé, on passe à la résolution des actions en suivant l'ordre d'initiative.
7. On applique les conséquences de la résolution des actions et la Malice change de véhicule. La joueuse qui incarnait la Malice devient Narratrice.

Résolution des actions

Lorsqu'une joueuse veut influencer le cours des événements, elle choisit une action appropriée et en applique les règles.

Action Rituelle

Toutes les Veilleuses de la scène doivent y participer, et cette action ne peut se faire qu'en concertation. Cette action coûte 2 Imprécations à chaque Veilleuse impliquée dans la scène. Une Chaîne de Malice est brisée et celle-ci gagne un Pouvoir. Une Opposition est vaincue.

Action Favorable

Malice utilise un pouvoir pour apporter une Faveur et donc un avantage à la Veilleuse dans la réalisation de ses ambitions. Cette Veilleuse doit dépenser 1 point d'imprécation et perd une conviction. Une Veilleuse ayant perdu toutes ses convictions devient un pantin de la Malice. Satisfaire une ambition permet à la Veilleuse de récupérer son Maximum de points d'Imprécation.

Action Avantageuse

La Veilleuse utilise soit son archétype, soit un lien pour se tirer d'une situation délicate. L'Archétype ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie à cette intention. Le lien utilisé est rayé et la situation se complique pour la Veilleuse avec qui était établi ce lien.

Action Périlleuse

La situation empire pour la Veilleuse et favorise Malice. La Veilleuse gagne 1 point d'Imprécation dans la limite de 5.

Action Lâche

La situation empire pour les Veilleuses sauf celle qui a choisi cette action, et favorise Malice. La Veilleuse gagne 2 point d'Imprécation dans la limite de 5.

Exemple d'intrigue

Dans cette partie à 4 joueuses, l'intrigue prend naissance dans un univers contemporain. Les Veilleuses sont les reporters employées d'un journal d'investigation au titre évocateur de Sabbat.



Oppression

Ce qu'est l'Oppression : Un gouvernement planétaire qui prétexte une pandémie mondiale pour instaurer un régime autoritaire.

Ce que sont les Oppositions de l'Oppression :

Cocher la case lorsque l'Opposition est vaincue

- Les organes de propagande omniprésents
- Les agents de l'exécutif zélés dans l'application des interdicts
- Les services administratifs intransigeants
- Un système de sanctions disproportionnées
- Les privations de liberté



Ce que je suis : *La Malice se manifeste au travers d'une théorie du complot capable de corrompre les esprits même les plus cartésiens.*

Ce que sont mes Chaînes :

Cocher la case lorsque la chaîne est brisée.

- Je ne peux pas être véhiculée par les médias traditionnels (TV, radio, journaux)
- Je ne peux pas corrompre un membre du gouvernement
- Je ne peux pas me manifester ni agir publiquement
- Je ne peux pas apporter de solution médicale crédible à la pandémie
- Je ne peux pas convaincre un scientifique

Ce que sont mes Pouvoirs :

Cocher la case lorsque le Pouvoir est libéré.

- Je peux me diffuser via les réseaux sociaux
- Je peux me diffuser par des tracts et journaux pamphletiques
- Je peux me diffuser facilement dans les milieux défavorisés
- Je peux falsifier des documents officiels
- Je peux organiser des réunions secrètes



Mon archétype : Rédactrice en chef surmenée

Mon ambition :

Cocher une case pour chaque ambition réalisée.

Imprécations :

Ce que sont mes Convictions :

Cocher la case lorsque la conviction est reniée.

- Le gouvernement est corrompu jusqu'à la moelle
- La pandémie profite aux lobbies pharmaceutiques
- Il y a là-dessous une affaire de pots-de-vin
- Mon équipe est la meilleure
- Aucun autre journal ne travaille sur ce scoop

Mes Relations avec les autres Veilleuses :

L'investigatrice à toute ma confiance. J'aime son obstination.
La photographe a du talent mais nous lâchera au premier danger réel.
La pigiste n'est là que par pur intérêt personnel. Je me demande lequel.
La journaliste politique à un bon réseau et de l'influence.

Mon Rôle secret : _____

Tenez-le bien caché !



Mon archétype : Investigatrice obstinée

Mon ambition :

Cocher une case pour chaque ambition réalisée.

Imprécations :

Ce que sont mes Convictions :

Cocher la case lorsque la conviction est reniée.

- Le ministère de la santé est directement impliqué
- L'exécutif fait des excès de zèle et enchaîne les bavures
- La presse nationale est au service du gouvernement et de la propagande
- Je n'ai peur d'aucun politicien, ni des pressions et menaces qui en émanent
- Le président est un pantin

Mes Relations avec les autres Veilleuses :

La rédac'chef est proche du burn-out et fume trop. Elle va craquer.

La photographe est une amie qui a besoin de ma protection.

La pigiste est plus attirée par le scandale que par la vérité.

La journaliste politique est trop proche des politiciens pour être honnête.

Mon Rôle secret : _____

Tenez-le bien caché !



Mon archétype : Photographe nerveuse

Mon ambition :

Cocher une case pour chaque ambition réalisée.

Imprécations :

Ce que sont mes Convictions :

Cocher la case lorsque la conviction est reniée.

- Un bon cliché vaut mille pages
- Tous les fonctionnaires s'achètent avec quelques photos compromettantes
- Mieux vaut travailler pour le Sabbat que dans la presse people
- Les flics sont des brutes sanguinaires
- La pandémie ne peut pas m'atteindre

Mes Relations avec les autres Veilleuses :

La rédac'chef est forte de caractère, mais ce n'est pas une mauvaise personne.

L'investigatrice n'a peur de rien. Je l'admire

La pigiste est une vraie pipelette, pourvu qu'elle ne nous trahisse pas.

La journaliste politique a besoin de moi pour faire pression sur les puissants.

Mon Rôle secret : _____

Tenez-le bien caché !



Veilleuse 4

Mon archétype : Pigiste fouineuse

Mon ambition :

Cocher une case pour chaque ambition réalisée.

Imprécations :

Ce que sont mes Convictions :

Cocher la case lorsque la conviction est reniée.

- Cette aventure est ma clef vers la célébrité
- La pandémie n'a pas d'existence réelle, c'est de la poudre aux yeux
- Le gouvernement est à la solde des grands patrons
- Il y a de l'argent à se faire avec cette affaire
- Ce journal, « Sabbat » en vaut bien un autre

Mes Relations avec les autres Veilleuses :

La rédac'chef ne m'impressionne pas. Je peux faire aussi bien qu'elle.

L'investigatrice est encore plus fouinarde que moi. Je m'en méfie.

La photographe devrait faire de la photo artistique : c'est une trouillarde.

La journaliste politique connaît les grands de ce monde. Je dois en faire mon alliée.

Mon Rôle secret : _____

Tenez-le bien caché !



Mon archétype : Journaliste politique sans crupules

Mon ambition :

Cocher une case pour chaque ambition réalisée.

Imprécations :

Ce que sont mes Convictions :

Cocher la case lorsque la conviction est reniée.

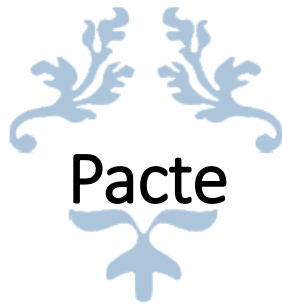
- Moi seule peux faire tomber le gouvernement
- Aucun politicien ne peut me résister
- Aucun fonctionnaire ne peut me baratiner
- Sabbat est le seul journal qui ne soit pas corrompu
- Si je trouve qui tient les clefs, le régime s'effondrera

Mes Relations avec les autres Veilleuses :

La rédac'chef paraît plus fragile qu'elle ne l'est.
L'investigatrice est moi formons un bon duo, mais je peux me passer d'elle.
La photographe est plus un poids qu'un atout dans cette équipe.
La pigiste est trop ambitieuse pour que je lui fasse confiance.

Mon Rôle secret : _____

Tenez-le bien caché !



Ce que sont les exigences des Veilleuses :

Cocher la case lorsque l'exigence est remplie.

- Que le Sabbat garde la primeur du scoop
- Qu'aucun politicien ni fonctionnaire impliqué ne soit épargné
- Que la presse retrouve son indépendance
- Que la Malice ne prenne pas le pouvoir politique
- _____

Ce que sont les exigences de la Malice :

Cocher la case lorsque l'exigence est remplie.

- Que le Sabbat ne révèle jamais sa véritable nature
- Que les Veilleuses n'intentent rien contre elle une fois l'affaire terminée
- Que le Sabbat lui réserve la place principale dans un numéro hors-série
- Qu'elle puisse prendre comme véhicule un membre du prochain gouvernement
- _____

Fiches de jeu vierges

Les fiches dans les pages suivantes vous permettront de donner corps aux différents personnages de l'intrigue que sont La Malice, Les Vieilles et l'Oppression, ainsi que de formaliser le Pacte.



Ce qu'est l'Oppression : _____

Ce que sont les Oppositions de l'Oppression :

Cocher la case lorsque l'Opposition est vaincue

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____



Ce que je suis : _____

Ce que sont mes Chaînes :

Cocher la case lorsque la chaîne est brisée.

<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____

Ce que sont mes Pouvoirs :

Cocher la case lorsque le Pouvoir est libéré.

<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____



Mon archétype : _____

Mon ambition : _____

Cocher une case pour chaque ambition réalisée.

Imprécations :

Ce que sont mes Convictions : _____

Cocher la case lorsque la conviction est reniée.

Mes Relations avec les autres Veilleuses : _____

Mon Rôle secret : _____

Tenez-le bien caché !



Ce que sont les exigences des Veilleuses :

Cocher la case lorsque l'exigence est remplie.

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

Ce que sont les exigences de la Malice :

Cocher la case lorsque l'exigence est remplie.

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____