

PAYEES EN INVISIBILITE * ✿

* amulettes non fournies



Le JEU DES STAGES OCCULTES

Par Arca, sur une idée de Kergan développée par Rappar, pour le
Huitième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB

Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC

IMAGES LIBRES

COUV. [CREATFRANKENSTEIN](#)

[PIXABAY](#)

P.10 [TOMASZ SROKA,](#)

[UNPLASH](#)

P.11 [KENNY ELIASON](#)

[UNPLASH](#)

PAYÉES EN INVISIBILITÉ

AMULETTES NON FOURNIES

*

Depuis que vos parents vous ont appris l'existence du monde occulte, vous n'avez eu plus qu'un rêve : rejoindre les rangs des héroïques investigatrices qui défendent l'esprit et le corps fragile de l'Humanité contre les abominations venues d'autres plans.

**

*Vous êtes l'élève d'un collège d'enseignement spécialisé et votre rêve se réalise enfin : vous entrez pour votre stage de 3^e dans la prestigieuse **Société Armitage-Van Helsing (SAVH)**, l'une des organisations des plus anciennes qui luttent contre les périls occultes. Suivant la trace des épuratrices du passé, engagée aux côtés de vainqueresses triomphantes des forces hostiles, vous aussi allez enfin pouvoir vous aventurer dans des ruines obscures, résoudre de profonds mystères, détruire d'anciens artefacts maléfiques et exploser les horreurs d'au-delà du réel.*

« Ce petit stage d'une semaine a pour but de vous mettre en situation et d'acquérir des compétences professionnelles. Accueillies par une Tutrice, vous accompagnerez une équipe expérimentée, pour observer, apprendre et vous rendre utile. »

**

C'est non rémunéré bien sûr, mais c'est le meilleur moyen pour mettre un pied dans le monde du travail !

*

À moins que cela n'en sonne déjà la fin ?

Bienvenue dans le monde des stages occultes.



SECTION DES STAGIAIRES

LE MATERIEL

L'EMPLOI DES FEMMES

Nous ne sous-entendons pas que les femmes ont des pouvoirs secrets, mais l'emploi du féminin permet de « désocculter » les femmes rôlistes.

Cela ne vous interdit pas d'être – ni de jouer – des hommes (ou autres) !

Dans les règles du jeu, il sera employé l'usage du féminin pour décrire les rôles et du masculin pour décrire les personnes jouant ce soir à ce jeu de rôle.

Ainsi, les joueurs incarnant un rôle garderont leur dénomination de joueurs. Leurs héroïnes seront nommées les Stagiaires.

Le rôle de meneur de jeu est assuré par un des joueurs que l'on nomme le Maître de Stage. Et son rôle en jeu s'appelle la Tutrice. Par soucis de simplicité, on appellera le Maître de Stage « Tutrice » dans la plupart des cas.

Ce jeu se joue avec un jeu de tarot divinatoire de type Tarot de Marseille. Il faudra vérifier que les lames de ce tarot soient bien chiffrées de 1 à 21, ce qui exclut un certain nombre de tarots divinatoires de traditions variées.

Si vous n'avez pas ce type de Tarot, vous pourrez utiliser un jeu de tarot à jouer classique et vous ne conserverez que les atouts et l'excuse, qui jouera le rôle de la lame du Mat.

Un jeu de tarot divinatoire est constitué de 22 lames numérotées de 1 à 21, auxquelles s'ajoute l'arcane majeure du Mat, numérotée selon les traditions 0, 22, ou ne portant pas de numéro. Cette lame sera utilisée dans le jeu sans son numéro.

CONSIDERATIONS SUR LE JEU

Payées en invisibilité (amulettes non fournies) est un jeu de rôle de forme « classique » : un meneur de jeu organise, arbitre, prépare la partie et s'appuie un scénario écrit à l'avance connu de lui seul. De 2 à 5 joueurs incarnent chacun un rôle et tentent de triompher des embûches lancées par le meneur.

Le joueur prenant la position de « Maître de Stage » peut ou non s'aider d'un écran.

Vous aurez aussi besoin d'un seul dé à six faces, le plus gros et lisible possible, un CV (feuille de personnage) par joueur, des crayons et gommes.

Il est recommandé avant la partie à la Tutrice et au groupe de se mettre d'accord sur le degré de bienveillance à avoir les uns envers les autres.

Enfin, à l'exception de l'usage pour la partie du Maître de Stage, les téléphones portables et autres outils électroniques sont prohibés lors des parties de ce jeu car cela attire les mauvais esprits et éloigne les fées.

LES STAGIAIRES

Vous jouez des **jeunes étudiantes en sciences occultes** qui ont décroché **un stage à la SAVH**.

Malgré les promesses de l'entreprise, vous êtes aussitôt envoyées ensemble sur le terrain **en mission, sans encadrement**. Vous êtes un peu surprises de n'avoir pas reçu de formation pratique de la Société, sans parler de la piètre qualité de votre équipement.

La faute à pas-de-chance, sans doute.

CRÉATION DE VOTRE STAGIAIRE

Remplissez votre fiche de stage : **nom, prénom, genre** – sont à votre guise.

ÂGE

14 ans, parfois moins, ou plus mais moins de 18 ans. N'oubliez pas que vous êtes en 3^e.

ÉTABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT

C'est un collège professionnel du pays ou étranger. On y apprend les arts occultes et il oriente en particulier vers les métiers de **médium d'entreprise ou de la fonction publique**.

Ce jeu peut être joué à d'autres époques qu'en contemporain et autre part qu'en Europe mais il faudra faire quelques adaptations.

QUALITÉS

Les forces et les faiblesses des Stagiaires sont évaluées dans 6 **Qualités** notées de 0 à 20.

Répartissez 42 pts entre **Muscle** (force, puissance physique), **Adresse** (dextérité, agilité), **Débrouillardise** (intelligence, astuce) et **Lucidité** (perception, intuition).

Les scores des Stagiaires ont un minimum de 5 et un maximum de 15. Les scores de **Vigueur** (pts de vie et endurance) et de **Motivation** (volonté et force d'âme) sont à 10... au début.

COMPÉTENCES ET HOBBYS

Les compétences n'ont pas de score. L'initiation théorique à l'**Occultisme** est votre seule compétence.

Choisissez librement 2 **Hobbys** sans rapport avec l'occultisme professionnel.

PETIT PLUS

C'est la raison pour laquelle l'entreprise vous a choisie ; ce petit truc qui vous prédestine à cette **fabuleuse place de Stagiaire bénévole à la SAVH**. Faites une proposition à la Tutrice si vous êtes inspirée. Sinon, les joueurs réalisent chacun une *Prédiction* (cf plus loin) dans la liste.

- 1 **Tradition occulte familiale** : il y a des [censuré] et des chasseuses de [censuré] dans votre famille. Ajoutez-vous la compétence « *Connaissance des [censuré]* ».

Vous découvrirez peut-être durant la partie la nature de ces [censuré].

- 2 **Vagues notions de magie** : Vous avez accompli quelques rituels qui parfois marchent. Lorsque vous avez de la chance vous pouvez reproduire cette performance. Quand *la Vérité* est impaire (cf plus loin), vos rituels fonctionnent. Et vous perdrez 1 pt de Motivation.
- 3 **Piston** : Vous avez été pistonné et connaissez désormais suffisamment les rouages administratifs de la SAVH pour savoir au moins à qui vous adresser. Vous pourrez emprunter un grimoire lors du briefing si *la Vérité* est paire.
- 4 **Intuition occasionnelle** : Vous avez des flashes d'intuition lorsque *la Vérité* indique un 1 et lorsque vous rencontrez un nouvel être, entrez dans un endroit pour la première fois, découvrez un objet inconnu, etc. Vous devez penser à l'utiliser.
Ça n'est jamais très clair et pas toujours pertinent, mais c'est déjà ça !
- 5 **Pouvoir psy mineur** : Vous pouvez enflammer des petits bouts de bois ou faire de la télékinésie sur des objets légers, recoller des plaies, ce genre de choses. Vos pouvoirs fonctionnent pour 1 pt de Motivation lorsque *la Vérité* est impaire.
- 6 **Copain bien placé** : Vous avez une vague connaissance dans une organisation occulte (peut-être même la SAVH !). Lorsque *la Vérité*

est paire, elle acceptera de vous rendre des services mineurs – contre compensation.

- 7 **Doué en karting** : Vous avez fait des tours de parking avec l'un de vos parents. Il vous semble bien connaître la différence entre pédale de frein et d'embrayage. Sur un Tirage d'Adresse réussi, vous n'aurez aucun problème pour conduire une auto.
- 8 **Téléphone** : Le Stagiaire a obtenu le droit d'avoir sa propre (boule de cristal) portable. On peut même aller sur *MystèreNet* lorsque le verrouillage parental le permet.
- 9 **Permission de minuit** : Lorsque *la Vérité* est impaire, vous bénéficiez de la confiance totale de vos parents. Par ex., vous pourrez (ne pas) dormir chez *qui-vous-voulez* ce soir.

POSTE

Une fois que les autres Stagiaires du groupe sont créés, il est décerné un ou plusieurs **Poste** à chaque membre, désignant la fonction de la Stagiaire dans le groupe. L'ensemble des Postes doit être distribué : certaines Stagiaires peuvent en posséder 2, voire 3.

La **Gardienne du Pendule** est la Stagiaire à laquelle est confié le Pendule (cf plus loin).

Le **Héraut des Archives** est la Stagiaire à qui est attribué la rédaction du rapport de stage à donner à la Tutrice en fin de séance.

A son joueur est confié la prise de note du groupe.

La **Lionne** est le Poste donné à la Stagiaire qui semble la plus concernée par les séquences de combat ou à la Stagiaire qui peut démontrer le plus haut score de Muscle.

La **Genette** est donnée à celle qui est le plus concernée par les séquences d'action ou à la Stagiaire qui peut démontrer le plus haut score d'Adresse.

La **Salamandre** est donnée à celle qui s'intéresse le plus à la magie ou qui possède la plus haute Débrouillardise.

L'**Effraie** est pour celle qui s'intéresse à l'enquête ou qui possède la plus haute Lucidité.

Dans un groupe, les Postes sont aussi transmis en héritage lors d'un **Remplacement**, que la nouvelle Stagiaire soit qualifiée ou non pour le rôle.

ÉQUIPEMENT

Chaque Stagiaire obtient de ses parents **10 billes d'argent laminé** pour acheter son casse-croute le midi. Les prix en billes correspondent à peu près aux prix en Euros de notre monde.

Il est confié à la Gardienne du Pendule un **Pendule** en laiton, d'occasion, un peu désaccordé mais fonctionnel.

L'équipement est attribué après le briefing de la mission. Attention, le **service O** de la SAVH attend qu'on le lui ramène *en bon état*.

Si la Tutrice ne vous fournit pas d'autre équipement particulier, faites une Prédiction (cf plus loin) par Stagiaire dans la liste suivante.

1. **Une arme prosaïque** de qualité très moyenne. Demandez à la Tutrice de jeter secrètement 1d6 et de noter au bout de combien de combats elle devient inutilisable.
2. **Une protection déjà bien abîmée.** Elle augmente votre Vigueur de 3 pendant 1d6 combats. La Tutrice jettera ce d6 secrètement.
3. **Un talisman mineur**, qui vous empêche de perdre 1d3 pts de Motivation puis redevient inerte.
4. **Quelques papiers pertinents** mais mal conservés et mal classés.
5. **Une arme occulte** presque totalement épuisée (1d3 utilisations, nombre connu de la seule Tutrice).
6. **Un numéro de portable** utile mais à usage unique.
7. **Un grimoire mineur.** Les grimoires permettent de lancer des sorts lorsque le lecteur comprend ce qu'il lit, peut le lire d'une façon sincère, à voix haute et paye 1 pt de Motivation.

SYSTEME DE RESOLUTION

TIRAGE

Quand un personnage entreprend une action à l'issue incertaine, son joueur réalise un **Tirage**.

La Tutrice détermine d'abord une difficulté.

Difficulté	Seuil
Trop fastoche	+10
Fastoche	+5
Normal	+0
Dur	-5
Trop dur	-10

Note : c'est dur de réussir. C'est correct, vous êtes propulsées dans des tâches qui vous dépassent.

Ajoutez :

- La valeur de la Qualité testée,
- + 4 si au moins une Compétence ou un Hobby est adapté,
- + le Seuil

Puis tirez une lame de Tarot.

Si le nombre de cette lame est inférieur ou égal à cette somme, l'action est réussie, sinon c'est un échec.

Lorsque la lame du Mat est tirée, la décision de réussite ou d'échec est confiée

à la Stagiaire dont le Poste est les plus appropriées pour l'action en cours (donc, à la Lionne lors d'un combat, etc.).

Ensuite, la lame et le paquet sont mélangés.

N'oubliez pas le +4 des compétences & hobbies si l'un peut être utilisé car dans ces règles nous ne donnons jamais leurs intitulés.

PREDICTION

Lorsqu'un joueur doit déterminer un élément d'une liste dans les règles, il tire une lame de Tarot.

Si cette lame indique un nombre supérieur au nombre d'éléments de la liste, il l'écarte et tire une autre lame jusqu'à obtenir un résultat.

Lorsque plusieurs joueurs doivent obtenir un élément différent de ces listes, les lames ne sont pas remélangées entre les tirages.

TROUVER UN INDICE & FOUILLER

Souvent, il s'agit de réussir un Tirage de Débrouillardise ou de Lucidité. Cependant, si un jet est raté et que le scénario en vient à l'impasse, **le Pendule s'échauffe** quelques minutes après.

La Gardienne du Pendule peut décider de l'utiliser pour trouver automatiquement l'indice mais la SAVH en tiendra *grandement* rigueur.

CONVAINCRE & MENTIR

Il n'y a pas de Tirage pour ceci, tout est fait en *roleplay*.

FAIRE UN PLAN

Les Stagiaires peuvent décider de prendre un certain temps pour s'organiser et faire **un plan**.

Plutôt que de décider précisément les détails du plan, les joueurs tirent chacun de leur côté 3 lames. Le joueur en choisit une – ou aucune – puis mélangent celles qu'ils n'ont pas choisies dans le paquet. Ils ne peuvent pas communiquer aux autres joueurs la valeur de ces cartes.

Lors d'un futur Tirage, un joueur peut expliquer ce qu'il avait préparé et jouer sa lame au lieu d'en tirer une du paquet. Il n'est pas obligé de jouer de lame : il peut décider de garder une haute valeur jusqu'à la fin de la partie pour optimiser les chances de réussite du paquet (ce qui optimise aussi les chances de réussite du Maître de Stage).

DUELS

Les **Duels** sont des actions en opposition. Le joueur à l'initiative de l'action réalise un Tirage en premier. S'il est réussi, cette fois le joueur garde la lame. Puis la cible réalise son Tirage. Si elle réussit, elle garde aussi sa lame. Puis c'est de nouveau au tour du 1^{er} joueur.

Le premier des 2 joueurs qui rate son Tirage perd le Duel puis les lames sont mélangées dans le paquet.

LA VÉRITÉ

Le dé est jeté en début de partie et laissé au milieu de la table. Ce dé s'appelle **la Vérité**. Lorsqu'un joueur ou le Maître de Stage en a besoin, la valeur indiquée est utilisée, puis le dé est relancé.

Par exemple, le Maître de Stage peut avoir à répondre « Oui » ou « Non » à une question. Il peut choisir d'utiliser les valeurs 1-3 pour « oui » et 4-6 pour « non ». Ou « 1-2 » pour « blanc », 3 pour « gris », 4-6 pour « noir ». Il ne donne jamais le barème.

VIGUEUR

Vous êtes Stagiaire et l'entreprise n'a pas investi dans votre entraînement physique. Votre Stagiaire ne dispose donc que de **10 pts de Vigueur**, pas un de plus. Lorsque qu'ils sont tous perdus, la Stagiaire est **perdue** (mort, blessure, au choix du joueur) et doit être remplacée.

MOTIVATION

Votre Stagiaire n'a pas eu la chance de bénéficier d'un entraînement ni d'un suivi psychologique. Elle dispose donc de **10 pts de Motivation**, qu'elle perd en faisant de la magie ou en étant confrontée à l'horreur. Lorsque que le score de Motivation tombe à 0 ou moins, c'est le **Craquage**. Seule la Tutrice sait ce qui se passe alors...

COMBATS

Ni vous, ni vos adversaires ne se laissent faire ? C'est la bataille !

INITIATIVE

Le 1^{er} personnage qui décide de porter un coup possède **l'Initiative**. Il décide d'une **action** et d'une **cible**. La cible indique son action selon le contexte logique du combat : par ex., on ne contre-attaque pas à la rapière lorsqu'on se fait tirer dessus au lance-flamme, sauf à bout portant. Les personnages vont faire un Duel à l'aide des Qualités ci-dessous.

Attaques et contre-attaques

- Combat au contact : Muscle
- Combat à distance : Adresse
- Combat magique : Débrouillardise

Défenses

- Esquive (contact, distance) : Adresse
- Esquive (magie) : Lucidité
- Parade (contact, magie) : la Qualité utilisée par l'attaquant
- Autres actions : selon action.

Une Esquive ou une Parade réussie met fin au Duel en cours.

Que le Duel soit une réussite pour l'attaquant ou non, c'est la cible qui possède maintenant l'Initiative.

Qu'elle se soit défendue, ait contre-attaqué ou ait fait autre chose, l'ancienne cible peut désigner une nouvelle cible (ou se venger sur l'assaillant). Elle réalise un Duel puis l'Initiative est donnée à la dernière cible.

Le combat s'arrête lorsque les circonstances le dictent (la Police arrive, aucun combattant dans un groupe, etc.).

BLESSURES

La Vérité est multipliée par 2. On en retranche **l'Armure** du blessé, puis on soustrait de sa Vigueur le résultat.

COURIR

Souvenez-vous de vos cours d'EPF du collège (Education Physique à la Fuite) : « *si vous n'êtes pas en train de gagner, fuyez vite et loin !* ».

- Sprint : Duel de Muscle
- Course : Duel de Vigueur
- Traque : Duel d'Adresse du Fuyard contre Lucidité du Traqueur.

SOINS

- Manger, Dormir : 1 pt de Motivation par repas (midi et soir), 1 pt de Vigueur pour un sommeil de 8h. Si vous passez la nuit chez vos parents, vous gagnerez 10 billes.
- Premiers soins : après un combat, réussir un Tirage d'Adresse de Seuil -5 permet de rendre 2 pts de Vigueur à la cible.

- Hospitalisation : la Stagiaire est remplacée.
- Soins Magiques, psys, ou occultes : il faut réussir un Tirage de Lucidité avec un seuil de (5 - le score de Vigueur / Motivation actuel de la patiente). En cas de succès, (*la Vérité*) pts sont récupérés ; en cas d'échec, 2 pts sont perdus.
Dans chaque cas, le lanceur perd 1 pt de Motivation.

REMPLACEMENT

De votre point de vue de Stagiaire, la mort est sans doute grave ; mais rassurez-vous, la SAVH ne manque jamais de ressources.

Si la Stagiaire ne peut plus assurer sa présence au Stage, remplissez aussitôt une nouvelle fiche de Stagiaire. Le temps de la finir, la Stagiaire aura rejoint l'équipe, envoyée par la Tutrice pour remplacer l'absente.



SECTION DE LA TUTRICE



Alerte divulgâchêge ! Les informations ci-dessous ne doivent pas être lues par les joueurs !

CRAQUAGE

Le craquage survient après avoir vu et vécu trop de choses horribles.

Lorsque la Stagiaire craque, *la Vérité* applique l'effet correspondant :

1. **Rage** : la Stagiaire pique une crise de rage et s'attaque physiquement à tout ce qui est à portée, y compris ses collègues.
2. **Mauvais sens** : la Stagiaire perd toute prudence et prend des risques énormes.
3. **Monomanie** : la Stagiaire ne s'intéresse plus qu'à la mission et ne cherche qu'à accomplir l'objectif, quelles que soient les conséquences.

Motif	Perte de pts de Motivation
Déclenchement de phobie (araignées, serpents, ...)	1-2
Apprentissage de Terribles Savoirs qu'Il Aurait Mieux Valu Ignorer	2
Première confrontation avec un type de monstre	2
Mort d'une collègue	3
Être assailli de plein de monstres variés et grouillants	4

4. **Martyre** : la Stagiaire – emplie de la puissance divine – couvre la fuite de ses collègues en provoquant leurs adversaires. Elle les combat avec +3 en Muscle, +3 en Vigueur et la compétence *Insultes en latin*.
5. **Rejet** : la Stagiaire est en *burn-out* de l'occultisme et passe à autre chose en ignorant les menaces ou en fuyant.
6. **Trahison** : la Stagiaire réalise la détresse de la situation et, comprenant la duplicité de la SAVH, fait de son mieux pour la pourrir – ainsi que la mission, malheureusement.

Lorsque la Tutrice considère que le Craquage a suffisamment été joué, les effets se dissipent. Son maximum de Motivation diminue de 4 et le personnage retrouve les autres avec ce nouveau score maximum de Motivation.

INSPIRATION

À tout moment la Tutrice peut tirer une *Lame* pour s'inspirer d'un élément de la *Lame* (dessin, symbolisme, chiffre, etc.), la rejeter et/ou en tirer une autre.

SECRETS

Tradition occulte familiale : Ce Petit Plus recouvre un secret de famille qui fait perdre 1 pt de Motivation à la Stagiaire qui le découvre : elle est issue d'une histoire d'amour entre sa mère (ou son père) et un monstre : succube, incube, autre démon,

loup-garou, vampire... Mais du coup c'est un type de monstre qu'elle connaît un peu !

C'est une évidence, mais **ce jeu se passe dans un univers parallèle** à celui des joueurs. Le jeu se déroule dans **le plan #712**. Il fonctionne de manière similaire au notre, tout en possédant une fâcheuse propriété. Les personnages de fiction du plan #712 ont parfois tendance à prendre vie dans la réalité.

Les créateurs de science-fiction et les rôlistes ont à peine raconté l'histoire de voyageurs extra-planaires que les voilà visitant le plan #712 et expliquant comment s'exiler à nos charmants habitants.

Ce sont des choses qui sont mal connues des enfants : après tout le Père Noël existe bien, quel problème avec les histoires ?

La Société Armitage-Van Helsing n'est plus que l'ombre d'elle-même. Ses membres chevronnés ont disparues ou sont en grève ; ou ont toutes démissionné – par rejet des conditions de travail.

Par manque d'investigatrices expérimentées, ayant perdu l'équipement précieux de ses équipes, la SAVH en est réduite à envoyer les Stagiaires au casse-pipe.

En effet, la SAVH a été prise dans le Ragnarök du plan #839 contre des Forces Obscures. Elle y a laissé l'essentiel des effectifs qui contribuaient à son professionnalisme et à son prestige d'antan.

La société a été rachetée par un fonds de pension scandinave il y a 3 mois dans le plus grand des secrets.

POLITIQUE DE LA SAVH

- Tout échec sera imputé aux Stagiaires survivantes
- Toute réussite sera portée au crédit de la SAVH

LE MYSTÈRE-O-TRON

Pour donner des idées de scénarios, la Tutrice peut réaliser une Prédiction sur la table des Affaires.

Chaque [*mot entre crochets*] demande une Prédiction sur une table supplémentaire. Les *mots en italique* qui ne sont pas entre crochets se réfèrent à une Prédiction lors de la construction de ce Mystère.

Rayez les éléments que vous avez utilisés pour décider si vous voulez refaire la Prédiction ou inventer un nouvel élément.

Affaires

1, 2, 3, 4 – **Meurtre** : la [*Victime*] a été tuée par le [*Coupable*] à cause d'un [*Motif*] grâce à un [*Objet*].

5, 6, 7 – **Vol** : le [*Coupable*] a volé un [*Objet*] à la [*Victime*] à cause d'un [*Motif*].

8, 9, 10 – **Disparition** : la [*Victime*] a disparu à cause du [*Motif*] d'un [*Coupable*].

11, 12 – **Vengeance** : la [*Victime*] est la cible de la Vengeance d'un [*Coupable*] à cause d'un [*Motif*].

13 – **Vengeance** : le [*Coupable*] souhaite se venger d'une [*Victime*] à cause d'un [*Motif*] et mandate la SAVH pour ceci.

14 à 21 et Mat – **Chasse** : le [*Monstre*] est le *coupable* d'une autre [*Affaire*]. Ignorez ce résultat lors de cette seconde *Affaire*.

Personnage (Victime / Coupable / Témoin)

1 – un vieux

2 – un médium

3 – un écrivain ou un rôliste

4 – le parent d'une Stagiaire

5 – un religieux

6 – Ce [*Personnage*] est l'amant d'un [*Personnage*]

7 – un membre de la SAVH

8 – un voisin

9 – un clochard

10 – un quidam

11 – un policier

12 – un circassien

13 – un croque-mort

14 – un gardien de musée

15 – un savant fou

16 – un voyageur extra-planétaire

17 – un artiste

18 – un chef de grande entreprise

19 – le maire de la ville (c'est un [*Personnage*])

20 – un juge

21 – un enfant

Le Mat – un [*Monstre*]

Motifs

- 1 – compléter une collection
- 2 – le témoin d'une [Affaire]
- 3 – protéger la famille
- 4 – l'argent
- 5 – l'ignorance
- 6 – l'amour
- 7 – l'autorité
- 8 – la justice
- 9 – la solitude
- 10 – le hasard
- 11 – l'impatience
- 12 – l'emprisonnement
- 13 – la jalousie
- 14 – soigner un [Personnage]
- 15 – la science
- 16 – l'expérience alchimique
- 17 – l'esthétisme
- 18 – la confusion
- 19 – grimper en position sociale
- 20 – la réussite
- 21 – le qu'en dira t'on
- Le Mat – la miséricorde

Monstres

- 1 – l'Ankou
- 2 – une araignée géante
- 3 – un blob
- 4 – un calamar géant
- 5 – une dame Blanche
- 6 – un démon
- 7 – un dinosaure
- 8 – un être-fée
- 9 – un fantôme
- 10 – un golem
- 11 – des gremlins
- 12 – une guenaude
- 13 – l'homme De Java
- 14 – la Licorne
- 15 – un loup-garou
- 16 – une momie
- 17 – un ogre
- 18 – un robot
- 19 – un sorcier
- 20 – un vampire
- 21 – des zombis
- Le Mat – un [Personnage] déguisé en [Monstre]. Ignorez ce résultat lors de la Prédiction de ce [Monstre]

Objets

- 1 – une boule de cristal portable
- 2 – une carte au trésor
- 3 – une carte de fidélité des Folies-Bergères
- 4 – des cartes d’adhérents d’un parti politique controversé
- 5 – les clefs d’un moyen de transport original (un sous-marin ? un ballet volant ? un ULM à vapeur ? un robot géant ?)
- 6 – la couverture d’un grimoire dont il manque les pages
- 7 – un cube électronique d’une technologie inconnue
- 8 – des documents juridiques
- 9 – un dodo empaillé
- 10 – des fioles contenant des liquides de toutes les couleurs
- 11 – un globe terrestre creux contenant un [Objet]
- 12 – un instrument de musique
- 13 – un objet culturel exotique inestimable
- 14 – un paquet de couches-culottes
- 15 – un pendule
- 16 – des pièges à souris d’une taille inhabituelle
- 17 – une pile de lettres d’amour
- 18 – une photo d’il y a 100 ans sur laquelle on reconnaît parfaitement un [Personnage] de l’Affaire
- 19 – une prothèse de main en bois

20 – un sac de billes, des figurines en plastique de balléistes du Tour de France et un sachet de caramel périmé depuis 40 ans

21 – le thème zodiacal complet d’un [Monstre]

Le Mat – un [Objet] focus attirant un [Monstre]. Ignorez ce résultat lors de la Prédiction de cet [Objet]

Preuves

Vous choisissez d’abord un élément entre crochets de l’Affaire qui est connu par les Stagiaires et la SAVH.

Vous devrez générer d’une à trois preuves pour les 2 ou 3 autres éléments.

Tout comme les mécaniques d’expérience, le signage du 3FF ne nous permet pas de détailler. Elles seront données dans une autre version du jeu après le défi.

AMORCES DE SCENARIOS

SCOUBIDOU

Mission : enquêter sur des accidents graves et des apparitions spectrales au Luna-Park !

Enquête : selon les rumeurs, le fantôme est celui de l'ancien propriétaire du parc d'attraction. Il s'était suicidé après avoir dû vendre à une multinationale dont le logo est une souris aux grandes oreilles.

Secret : le fils de l'ancien propriétaire sabote les manèges et apparaît sous un drap blanc. Poursuivi et attrapé, il laissera échapper "ça aurait pu marcher si ces enfants ne s'étaient pas mêlés de tout !".

NEW STAR FLASH LASER LIGHT ACTION CLUB

Mission : on a découvert deux cadavres vidés de leur sang près de cette discothèque !

Équipement : chaque Stagiaire peut choisir un objet parmi :

1. Une potion de soin. *La Vérité* : 1-3 : restaure 3 pt de Vigueur ; 4-5 : restaure 5 pts ; 6 : elle est périmée, -1 pt de Vigueur.
2. Un pieu et un maillet
3. Un crucifix
4. Un miroir de poche
5. Un collier d'ail
6. Une torche en bois

Enquête : la boîte de nuit et son parking immense sont situés près d'une autoroute. Elle ferme à 4h du matin.

Les victimes sont un sans-abri et un fêtard ivre.

Suspects, mais innocents : Toréada, la gérante noctambule de la discothèque, est une « goth » pâle au charme vénéneux. Elle s'entoure de quelques motards largués qui cherchent la bagarre.

Il y en a autant que de Stagiaires.

Les « Brouhaha », bande de motards en cuir

Mus 12	Adr 8	Vig 8
Déb 4	Luc 6	Mot 4

Note : ils sont complètement imbibés ; frappés à la tête, ils ne s'évanouissent pas.

Monstres coupables : des chauves-souris vampires géantes dont la grotte est proche. Elles sortent à 04h30 pour fondre sur les trainards et se régaler de leur sang. Il y en a 2 fois plus que de Stagiaires.

Chauves-souris enragées

Mus 10	Adr 8	Vig 2
Déb 8	Luc 8*	Mot 10

** Attaque spéciale « cri ultrasonique » : la victime doit résister avec Motivation. Si elle perd, elle est paralysée (à son tour, la victime choisit une cible mais doit aussi choisir une esquive).*

PAYÉES EN INVISIBILITÉ *

<h2>CURRICULUM VITÆ</h2>			
Nom	Prénoms	Genre	Age
Convention de stage			
Établissement d'enseignement	Entreprise	Poste(s)	Date de début du stage et durée <div style="text-align: right;">1 semaine</div>
Qualités			
Muscle /20	Adresse /20	Vigueur /20	
Débrouillardise /20	Lucidité /20	Motivation /20	
Petit plus :			
Compétences et Hobbys			
Occultisme			
Divers			
Équipement	Argent	Notes	
	Craquages		
* amulettes non fournies			