



Là où les rêves se réalisent

Dans un célèbre parc d'attractions, une mère cherche son petit garçon. S'est-il égaré ? A-t-il été kidnappé par le mystérieux forcené qui rôde dans le parc ? A moins que dans le pays où les rêves se réalisent, les décors en carton-pâte ne cachent une réalité beaucoup moins magique...

Ce scénario est prévu pour quatre joueurs, et se joue avec le système de Cthulhu v.7.

L'histoire en bref

Un nouveau parc Disney a ouvert il y a trois ans. Les visiteurs s'y pressent en cette belle journée de juin. Parmi eux, une mère avec sa fille ado et son petit garçon, qui ne cesse de pleurnicher. A quelques mètres, dans une bijouterie de Main Street, la police est sur les dents : un forcené menace de se tirer une balle dans la tête si on ne lui amène pas le directeur. Un coup de feu en l'air finit par partir ; dans la confusion et le mouvement de foule qui suivent, le forcené s'enfuit dans le parc, et le petit garçon disparaît.

Les PJ – la mère et la sœur du petit garçon, ainsi qu'une jeune policière et la vendeuse de la bijouterie – doivent mener deux enquêtes en même temps pour pallier l'incompétence de la police : retrouver le forcené et le petit garçon.

Mais tout le monde n'apprécie pas de les voir fouiner, et les PJ se retrouvent rapidement épiés et menacés par de mystérieux poursuivants. Ils se montreront de plus en plus dangereux au fur et à mesure que les PJ découvriront le secret du parc : un protocole expérimental de contrôle des esprits est appliqué dans certaines des attractions, et a été fatal au fils du forcené. Ils devront à leurs risques et périls aller sauver le petit garçon, emmené dans le laboratoire secret tirant les ficelles depuis les tréfonds du parc.

L'univers

Le scénario est prévu pour se dérouler sur une journée, dans un futur proche à l'ambiance pulp. Le Mythe de Cthulhu n'est pas utilisé, mais la jauge de santé mentale l'est : elle représentera la fragilisation de l'esprit du PJ par la peur et le protocole du parc, le 0 le transformant en zombi à la solde des scientifiques du labo.

Il est prévu pour se dérouler dans un parc quasi-identique à Disneyland Paris. Il suffit ainsi d'exploiter les informations du site officiel. Un plan et un récapitulatif des attractions de Disneyland sont fournis en annexe. Cependant, il est possible d'imaginer son propre parc et de trouver des équivalences aux attractions.



Les secrets du scénario

Les secrets et motivations des PJ sont présentés en annexe, où se trouvent aussi les caractéristiques des PNJ et un récapitulatif de la chronologie des événements.

Un parc d'attraction aux stratégies douteuses

Il faut vivre avec son temps ! Le directeur du parc Disney ouvert il y a trois ans à Plan de Campagne, Jean-Charles Brigot, sait que ce qui rapporte, ce ne sont ni les DVD ni les tickets d'entrée, ce sont les à-côtés. Aussi, lorsqu'il a pris les manettes de la construction du parc, il a souhaité équiper les attractions « Chérie j'ai rétréci le public », Videopolis et Star Tours de la dernière technologie : une nouvelle méthode de suggestion par images subliminales, capable de vous inciter à acheter n'importe quoi. Cela lui a permis de créer un genre de parc low-cost, à l'entrée gratuite pour les mineurs et bon marché pour les adultes. Mais si c'est gratuit, c'est que c'est vous le produit ! Il est payé en amont par des sociétés pour faire de la publicité agressive, et en aval par ses propres visiteurs qui achètent leurs produits dès qu'ils sortent des attractions. En particulier, ils sont conditionnés pour avoir envie de sucreries tout au long de leur visite.

Il a dès le départ engagé une équipe de scientifiques, pour développer une solution encore plus efficace. Elle consiste à injecter dans le sang d'un cobaye des nanobots, robots miniaturisés qui vont se brancher sur le cerveau pour le reconditionner, voir le manipuler à distance : c'est le projet « True Dreams ». Malgré son éthique douteuse, il a vu le jour dans le laboratoire secret construit sous le lac de Frontierland, et a été mis en application il y a deux ans dans les attractions Space Mountain et Peter Pan's Flight. De nombreuses entreprises donnent depuis beaucoup d'argent pour inscrire directement dans le cerveau des clients potentiels les avantages de leurs produits. Étonnamment, le ministère de la Défense soutient financièrement le projet depuis le début... Et n'est pas prêt à le faire savoir.

Au moment où le public se retrouve dans le noir, un gaz est émis pour l'endormir. Des employés du parc viennent alors faire des injections de nanobots à la seringue sur tous les participants, à la chaîne. Les visiteurs sont ensuite réveillés par un autre gaz, à nouveau dans le noir, sans avoir conscience d'avoir dormi. Peu d'employés sont au courant ; ils doivent appliquer le protocole et veiller à son secret. En cas de problème, les scientifiques sont en mesure, à l'aide des nanobots, d'effacer la mémoire d'une personne.

Dans le même temps, certains vigiles ont reçu des nanobots en grande quantité, et sont entièrement sous le contrôle des scientifiques (la Défense surveille de près leurs performances). Ils ont toujours des lunettes de soleil pour cacher leurs iris rendus rouges par les nanobots, et portent normalement un costard, aussi seront-ils surnommés les « Mr. Smith ». Ils se déguisent couramment en touristes pour approcher des visiteurs suspects, ce qui est rarement crédible étant donné leurs mouvements de robot et leur moue permanente. Ils constituent la brigade spéciale de surveillance du parc, et ont pour priorité de protéger le projet « True Dreams ».

L'histoire de Greg le forcené

Grégoire Pluvier était un brave homme sans histoire. Il y a deux ans, il est allé au parc avec son fils Matthéo, 15 ans. Ils ont eu droit à l'injection de la première version des nanobots en faisant Space Mountain. Son fils s'est plaint d'avoir la migraine, la nausée, et la vue brouillée plus tard dans la journée. Il est tombé dans le coma le lendemain et est mort le surlendemain. L'enquête n'a pas permis d'identifier de causes externes à sa mort, concluant à une crise d'épilepsie qui a dégénéré.

Son père est depuis persuadé que le parc est pour quelque chose dans sa mort. Il a enquêté pour réunir les témoignages d'autres personnes ayant ressenti des malaises pendant leur visite au parc. Il a ensuite tenté de contacter les autorités mais a été pris pour un excentrique. Puis il a voulu lancer des pétitions contre le parc, sans succès. Il n'a jamais été pris au sérieux car il n'a pas pu prouver scientifiquement la corrélation entre le parc et les symptômes développés chez certains visiteurs.

En désespoir de cause, il a décidé de faire un coup d'éclat pour attirer l'attention de la police dans le parc. Il veut forcer le directeur à venir avouer qu'il existe une machination qui compromet la santé des visiteurs. Il demande de l'aide à Inès, une voisine, vendeuse au parc, qui compait à son histoire. Les



entrées et sorties des salariés étant beaucoup moins surveillées que celles des visiteurs, elle l'aide à faire entrer dans le parc un sac de sport, contenant selon lui des tracts à lancer dans la foule pendant la parade de 17h. Elle lui a même prêté la clé d'un casier du vestiaire à l'entrée du parc. En réalité, il s'est procuré un fusil de chasse à canon scié, des flashbangs, des fumigènes, et une réserve de vêtements pour changer de look. Il ne veut menacer personne, il préfère se faire passer pour suicidaire pour créer des remous, et fuir en cas d'échec. Il prévoit ça dans la boutique d'Inès, pour attirer la police sans créer la panique dans le reste du parc. Il y entre avec son sac à 9h par l'entrée principale, et se cache dans les toilettes avec la bénédiction d'Inès. A la surprise de celle-ci, vers 9h30, il en sort avec son fusil et se le pointe sur la tête, exigeant qu'on fasse venir le directeur du parc. Un coup de feu sera tiré lors de l'intervention de la police, l'incitant à fuir dans le parc.

L'enlèvement du petit Léon

Muriel Desbois et ses enfants, Anaïs et Léon, visite le parc en cette belle journée de juin, sur une proposition d'Anaïs qui adore Disney. Cependant, l'ambiance est morose : c'est la première sortie familiale que Muriel s'autorise depuis le grave accident de Léon, deux ans plus tôt. Elle est sous pression car craint que sa famille n'explose si elle n'arrive pas à revivre normalement. Sa fille tire la tronche, déçue que tout tourne comme d'habitude autour de la peur de Muriel pour Léon.

Lorsqu'ils sont allés dans l'attraction de Peter Pan peu de temps avant le début du scénario, ils ont reçu une injection de nanobots. Mais le petit garçon s'est réveillé au moment de la piqûre, se souvient de la douleur, et a depuis une réaction allergique qui le gratte. Il s'en est plaint en sortant de l'attraction (« Maman, ça fait mal au bras, j'aime pas la piqûre »), mais Muriel, sous le coup d'une envie de bonbons, a pris ses plaintes pour un caprice et a eu pour réflexe de lui offrir une barbe à papa. Près du stand, à côté du carrousel, Yann Marquez, un employé en costume de Dingo au courant du projet « True Dreams », a tout entendu et compris que Léon en savait trop. Il commence à suivre la famille.

Le scénario commence au moment où la famille arrive dans Main Street, cherchant l'infirmerie, Léon se plaignant toujours (il s'est tellement frotté qu'il a un œdème autour de la piqûre), lorsqu'un le coup de feu retentit et génère un mouvement de foule.

Perdu dans la foule, Léon a le réflexe de se diriger vers le château de la Belle au Bois Dormant, qu'il avait traversé peu de temps auparavant. Contrairement à Muriel, Dingo l'a retrouvé et veut maintenant l'attraper pour l'emmener dans le laboratoire secret, afin de lui effacer la mémoire. Seul problème, le petit garçon a une peur phobique des chiens, et fait tout pour l'éviter. Il finit par le coincer vers 10h20 dans un recoin de l'attraction « la Tanière du Dragon ». Il l'accule au fond derrière la statue du dragon, mais Léon se débat, explosant son arcade sourcilière contre la statue, et voyant valser sa barbe à papa.

Dingo endort Léon grâce à une injection qu'ont les employés « au courant », le cache dans le ventre de son costume, et le ramène discrètement dans la tour du château, où il y a le vestiaire pour les salariés costumés. Il y enlève son costume et enveloppe le petit garçon dans la housse de protection de celui-ci. Au rez-de-chaussée se trouve un dépôt, où il trouve un stand de bonbons ambulants. Il le cache dessous, et traverse le parc avec son stand, en passant par des accès employés sans caméra, jusqu'à Phantom Manor. Il emmène Léon au laboratoire, en passant par des accès réservés aux employés le menant à l'entrée secrète, et le laisse aux scientifiques. Ceux-ci font aussitôt passer à l'enfant des tests sur sa résistance aux soporifiques, et lui réinjectent des nanobots pour tenter de lui faire oublier ce qu'il a vu. Yann part ramener le stand au dépôt, et sort du parc vers 11h.



Evolution du scénario

Le scénario va être par la suite présenté suivant trois actes narratifs, mais il est aussi divisé en trois ambiances, qui montent crescendo en tension à mesure que les PJ découvrent les mystères du parc.

Ambiance 1(de départ) : le suspense de l'enquête

- La police fouille le parc en civil, avec l'objectif de ne pas montrer sa présence,
- elle est bienveillante envers les PJ, et requiert même leur aide dans certains cas,
- les Mr. Smith n'observent pas spécialement les PJ, ils sont quasiment invisibles,
- le parc n'est pas évacué : les entrées et sorties sont fortement filtrées, les PJ ont pour consignes de rester à la disposition de la police dans le parc.

Ambiance 2 : la menace larvée

Conditions de déclenchement

Les PJ ont été identifiés comme étant des fouineurs par l'inspecteur et les scientifiques, lorsque :

- les PJ ont trouvé Greg, qui a été arrêté par des Mr. Smith,
- ou les PJ ont fait la même attraction de nombreuses fois d'affilée,
- ou les PJ ont été vus tentant de s'introduire dans les coulisses d'une attraction, ou posant de nombreuses questions dessus,
- ou les PJ ont tenté de sortir du parc.

Ambiance

- La police est à cran et commence à trouver les PJ encombrants ; elle ne veut plus les voir enquêter,
- les Mr. Smith ont eu pour ordre de surveiller activement les PJ, déguisés en touristes et non armés,
- le parc fonctionne toujours normalement avec un filtrage des entrées et sorties, la police tente toujours d'être discrète mais se trahit de temps en temps.

Ambiance 3 : la guerre ouverte

Conditions de déclenchement

Les PJ ont été identifiés comme dangereux, soit par la police, soit par les scientifiques et le directeur du parc, qui trouveront un prétexte pour retourner la police contre eux. Il faudra alors que les PJ aient rapidement connaissance du laboratoire. Le palier est franchi quand :

- ils sont surpris dans les coulisses d'une attraction,
- ou ils sont vus en train de poser des questions sur un laboratoire,
- ou le forcené les rencontre sur le tard et leur parle du laboratoire,
- ou la SAN d'un PJ tombe à 0 ; il est sous contrôle des scientifiques et agit comme un Mr. Smith.

Ambiance

- Les Mr. Smith ont eu pour ordre d'attaquer les PJ, certains sont en civil non armés, d'autres en costard avec des pistolets,
- la police est hostile aux PJ, soit dès le départ, soit dès qu'il y aura eu altercation avec les Mr. Smith, et appelle le RAID, qui arrivera au plus tard pour la conclusion,
- le parc est évacué, des gens courent vers la sortie en petits groupes, les attractions sont à l'arrêt, les employés sont partis en laissant la plupart des accès ouverts. Mais des policiers armés attaqueront les PJ qui tenteraient de sortir.



Introduction

A faire en mode cinématique, avec quelques interventions des PJ pour une meilleure immersion.

Première partie : des visiteurs en crise

Les Desbois viennent d'arriver sur Main Street, à la recherche de l'infirmier. Alors qu'ils étaient à Fantasyland, Léon s'est plaint d'une douleur au bras droit. Muriel lui a offert une barbe à papa pour faire diversion, mais il arrive à la manger en geignant. Ils passent près de la bijouterie cernée par des barrières d'entretien technique.

« Aïe mon bras, aïe mon bras! » chouine soudain le petit garçon, de plus en plus fort. Les PJ ont quelques secondes pour réagir. Une inspection du bras indiquera qu'un œdème se développe juste sous l'épaule, où il a ce qui ressemble à une piqûre de moustique. A peine Muriel a-t-elle eu le temps de faire une action qu'un coup de feu retentit dans la bijouterie voisine. Un mouvement de panique se déclenche aussitôt dans la foule dense de Main Street. Les PJ peuvent lutter pour rester accrochés les uns aux autres, la foule les sépare tous les trois. Une épaisse fumée apparaît à l'entrée de la bijouterie, aveuglant une partie de la rue. La mère et la sœur parviendront vite à se retrouver, mais ne voient Léon nulle part.

Si les PJ le demandent, avant que la démangeaison ne commence, ils se sont promenés dans Fantasy Land, et ont fait les attractions du labyrinthe d'Alice, des tasses tournantes et de Peter Pan. La barbe à Papa a été achetée à un stand de confiseries devant le carrousel.

Deuxième partie : un étrange braquage

Flash-back : un peu plus tôt, dans la bijouterie d'Inès, Greg a bondi des toilettes du personnel, un fusil à canon scié à la main ; il menace de se tirer une balle dans la tête, à moins qu'on ne lui amène le directeur du parc. L'inspecteur, et deux flics débutants, Clément et Virginia, ont été appelés en toute discrétion pour gérer la crise. Ils comptent faire venir le RAID si la situation dégénère ; pour l'instant il s'agit juste d'un suicidaire à gérer. Deux vigiles gardent les entrées.

Les PJ peuvent tenter de le raisonner ou de le faire parler. L'homme répète en boucle qu'il a découvert des choses sur le parc, mais qu'il veut que ce soit le directeur qui en parle devant eux, sinon ils ne le croiront pas. Il est bien sûr hors de question pour l'inspecteur d'accepter d'exposer le directeur. Très vite, Greg s'énerve, comprenant qu'il n'obtiendra pas gain de cause. Il dévie son arme pour la tourner vers le sol. Les flics sortent leurs pistolets et le mettent en joue, ne connaissant pas ses intentions. Après un instant d'hésitation, il lance un flashbang. Surpris, Virginia tire un coup de feu dans le vide, provoquant la panique à l'extérieur. Mais Greg a réussi à s'enfuir en lançant un fumigène sous le nez des vigiles. Il se sauve dans l'agitation de la foule. Il est alors 10h.

Si les PJ veulent faire preuve de violence, Greg panique et tire en l'air accidentellement, avant d'envoyer son flashbang pour s'échapper au plus vite.



Acte 1 : A la recherche des disparus

Ici commence l'action des PJ, à réunir devant la bijouterie. La fumée commence à se dissiper et la foule à s'éparpiller, mais Léon reste introuvable. Les policiers sortent ; l'inspecteur engueule Virginia et lui promet une mise à pied si le forcené n'est pas retrouvé très vite. Les PJ, qui ont l'ordre de rester à la disposition de la police dans le parc, vont devoir s'impliquer dans deux enquêtes : retrouver le petit garçon, et le prétendu suicidaire.

La police s'installe au poste de sécurité, dans le bâtiment à l'entrée du parc. L'inspecteur Gibert a la pression, ses supérieurs lui ont promis qu'il perdrait sa place si le parc avait à souffrir des conséquences de ces affaires. Il organise un ratissage du parc par des policiers en civil, pour chercher les deux disparus, mais ses directives sont confuses et chacun se retrouve à choisir sa zone. Il a reçu pour ordre de ne pas faire évacuer le parc et de ne pas appeler le RAID, pour éviter un mouvement de panique et une mauvaise publicité inutile (une alerte dans les haut-parleurs demande juste aux visiteurs d'accepter une fouille à la sortie du parc, suite à une recrudescence de pickpockets). Aussi Greg doit-il être très vite maîtrisé. Les PJ incrédules seront invités à croire en l'incompétence de la police, dont l'inspecteur se révèle être le digne représentant. Mais il a une commission rogatoire pour intervenir sur tout le parc, et peut donc être un allié utile aux PJ.

Suivre la trace du petit garçon

L'enquête de voisinage

L'inspecteur Gibert accepte de lancer un appel neutre dans les haut-parleurs : « le petit Léon Desbois est attendu par sa maman à l'entrée du parc », mais en vain.

Les PNJ en mouvement n'ont pas vu Léon. Par contre, ceux stationnés depuis un moment à Centrale Plaza se souviennent de lui :

- Une jeune femme tient depuis l'ouverture un stand de souvenirs au milieu de la pelouse. Elle demande un achat en échange d'informations. Elle a vu le petit garçon se diriger vers le château. Elle lui a proposé une casquette Dingo, pour être raccord avec le vrai, juste à côté ; ça aurait fait une photo sympa.

- Un papa et son bébé attendent dans les tribunes du théâtre le prochain spectacle de Winnie l'ourson. Si l'heure a tourné, ils étaient là ce matin et viennent de revenir pour une nouvelle session. Le papa est effondré d'apprendre que Léon est en danger, car il l'a vu vers 10h10 courir, tout seul, en direction du château, l'air effrayé. Il serait allé voir, si son Gaspard ne lui avait pas craché de la compote dans les yeux à ce moment-là. Gaspard, désappointé de ne plus être le centre du monde, va recommencer en visant les PJ.

La Tanière du Dragon

La « scène de crime » se trouve au fond de l'attraction de la Tanière du Dragon, derrière sa statue. En s'avançant assez, ils verront par terre une barbe à papa à moitié mangée, et une petite flaque de sang le long du flan de la statue. Plus dure à voir, il y a sur les parois de la grotte des traces laissées par Léon et Dingo dans la bataille.

Si Muriel ou Anaïs voit cette scène, elle aura des flash-back de l'accident de Léon (et -1D6 de SAN sur un jet raté). Si elle a entendu des gens évoquer Dingo, elle se souviendra l'avoir vu près du stand de barbe à papa.



Suivre la piste de Dingo

Le seul indice est la présence de Dingo partout où Léon est passé. L'inspecteur est trop occupé à brasser de l'air pour trouver qui il est. En demandant à un employé du parc, celui-ci répondra qu'il ne sait pas, mais que le vestiaire et les plannings se trouvent dans la tourelle du château, fermée au public.

Un employé peut leur ouvrir l'entrée, sous l'arche du château, à condition d'avoir l'aval de l'inspecteur. Il faudra donc amadouer soit l'employé, soit l'inspecteur, à moins de réussir à voler les clés de la porte blindée. Cela doit laisser à Yann le temps de ramener le stand peu avant 11h.

Au rez-de-chaussée se trouve le dépôt où sont stockés les chariots les stands ambulants (aucun n'en est sorti ni rentré depuis 9h d'après les registres, ce qui peut se confirmer par un inventaire), et du matériel pour des réparations. En haut d'un escalier en colimaçon, une petite tourelle a été aménagée en vestiaire. Des portants à vêtement s'alignent sur la moitié du tour de la pièce, débordants de costumes de personnages Disney, l'autre moitié étant occupée par des casiers pour les employés ; une étagère au milieu porte les têtes des personnages.

Le planning, affiché sur la porte, indique que le porteur du costume de Dingo, Yann Marquez, était en service de 8h à 11h. Un autre employé le portera de 14h à 18h. En fouillant le vestiaire et en ayant lu le planning, les PJ peuvent trouver le casier de Yann. En le forçant, les PJ verront son permis de conduire, avec sa photo, tombé quand il a récupéré ses vêtements civils précipitamment. Ils peuvent retrouver le costume du corps de Dingo sur un portant, et sa tête sur l'étagère. Contrairement aux autres costumes et à la tête, le corps n'est pas dans une housse protectrice. Il y a une poche intérieure au niveau de son ventre, où ils retrouvent par fouille une petite seringue usagée vide. Plus dures à voir sur le tissu noir du doublage intérieur, il y a des traces de sang près de la poche.

A ce moment, les PJ remarquent sur un jet que la personne qui leur a ouvert est mal à l'aise. Elle voudra prendre congé dès que possible, sans dire qu'elle souhaite faire remonter la trouvaille de la seringue à la hiérarchie. La seringue peut être envoyée au labo, mais il n'y aura pas de résultats aujourd'hui.

Les PJ peuvent chercher Yann dans le parc, mais ne le trouveront pas. Son portable est éteint.

La surveillance vidéo

Les PJ peuvent obtenir de l'inspecteur l'autorisation de consulter les vidéos de surveillance, accessibles dans une salle du poste de sécurité sous la supervision du vigile Benoît, car « Ce n'est qu'un boulot de stagiaire ». Il faut par contre qu'ils précisent à chaque fois le lieu et l'heure qu'ils veulent voir.

Concernant Léon, les caméras de Main Street ne montrent rien, car le mouvement de foule était trop dense et rapide lorsqu'il s'est faufilé hors de la rue. Sur Central Plaza, où les caméras sont en périphérie, la résolution et la foule le rendent difficile à identifier. Par contre, on peut voir assez facilement Dingo se diriger vers le château. Il n'y a pas de caméra au niveau de la Tanière du Dragon, mais il y en a une de chaque côté au-dessus de l'arche traversant le château. On peut voir Dingo y passer à 10h25, les mains portant son ventre rebondi. Si les PJ possèdent une photo de Yann, il pourront le reconnaître passant dans l'autre sens 10 min plus tard, poussant un stand. Si suffisamment de temps a passé, il le verront 20 minutes après venir le remettre au dépôt. Mais le temps de réagir, Yann aura déjà quitté le parc.

Lorsque les PJ veulent suivre son parcours, ils ne le trouvent pas, comme s'il avait évité les caméras... A ce moment, Benoît reçoit un coup de fil, et annonce aux PJ que des hommes ont été envoyés pour chercher Yann, dans le parc et en dehors. La police veut maintenant suivre forcené sur les vidéos en priorité.



La traque de Greg le forcené

Les toilettes du parc

Afin de passer le plus vite possible inaperçu et surtout inoffensif, Greg a balancé son fusil dans des fourrés près de l'entrée « western » de Frontierland, que les PJ, ou à défaut la police (assez rapidement, pour éviter une intervention du RAID), trouveront en fouillant cette zone.

Sur les vidéos de surveillance, on le voit entrer dans les toilettes d'Agrabah à 10h15, et ne pas en ressortir. Il y a en effet changé de look pour passer incognito ; les PJ (ou la police) pourront retrouver dans la poubelle du lavabo le survêtement bleu, le tee-shirt noir et les baskets qu'il portait dans la bijouterie.

En observant les vidéos sur les 15 minutes suivantes, on peut constater qu'un homme en sort alors qu'il ne correspond à aucun visiteur étant entré après Greg. Il porte un tee-shirt blanc à l'effigie de Mickey, des chaussettes dans des sandales, un sac à dos (que Greg avait déjà avant), et une casquette noire qui lui cache le visage. Il se dirige vers Frontierland, et bifurque vers le nord avant de disparaître des écrans.

Le message caché

Greg a ensuite stationné un moment à la cabane des Robinson, qui donne une vue panoramique sur le parc, tout en restant dans un angle mort des caméras, n'en partant que lorsqu'il voit Inès s'approcher. En explorant la zone avec son signalement, les PJ peuvent trouver des touristes qui l'ont remarqué à la cabane, intrigué par son statisme et son air désespéré. Une fouille permet de trouver le tee-shirt Mickey dans un recoin, avec dedans un mot qu'il a caché à leur attention, espérant pouvoir faire confiance à Inès et ses compagnons : « Ce parc n'est pas ce que vous croyez, si vous voulez en savoir plus, venez sans la police dans le labyrinthe d'Alice. Je ne veux que parler. »

Le rendez-vous

Si les PJ caftent leur découverte à l'inspecteur, celui-ci demande à Virginia et Clément d'y aller pour arrêter Greg. Dans tous les cas, des Mr. Smith les suivront.

Lorsque les PJ avancent dans le labyrinthe, ils font un jet de TOC pour sentir la présence des Mr Smith. Ceux qui réussissent se sentent observés, ou entendent un bruissement tout près, alors qu'ils sont seuls.

Soudain, l'un d'eux est attrapé au mollet. Il se rendra vite compte que c'est un touriste accroupi dans la haie qui le lui a attrapé. Virginia et Inès reconnaîtront Greg. Il les invite à s'accroupir derrière les haies. (Les PJ peuvent préférer partir ; il insiste pour dire deux mots d'abord). Il commence : « écoutez, il y a un truc pas net avec ce parc. Certaines attractions ne se déroulent pas comme on veut nous le faire croire, ce que j'essaie de le prouver depuis longtemps. Je... »

A ce moment, cinq Mr. Smith apparaissent derrière les haies et les enjambent, quatre habillés en touristes, un en costard et taser à la main. Pendant les quelques secondes de confusion qui suivent, Greg attrape la main du PJ le plus proche, et y met quelque chose, dos aux assaillants. Il se tourne ensuite vers eux en levant les bras, et est brutalement arrêté. Il est emmené jusqu'à l'entrée de service du Toad Hall Restaurant (un fish & chips tout proche), qui restera par la suite verrouillée. Si les PJ manœuvrent pour rester auprès de lui ou se montrent violents, ils finiront stoppés par des policiers en civil et ramenés dans le bureau de l'inspecteur.

Dans tous les cas, s'ils retournent voir l'inspecteur, il le verra frustré que le forcené ait été emmené par les sbires du directeur du parc pour un premier interrogatoire, avec l'aval de ses propres supérieurs. Mais il soutiendra que c'est la démarche normale.



La clé de vestiaire

L'objet laissé par Greg est la clé de vestiaire d'Inès, qui ouvre un casier à l'entrée du parc. Il contient les affaires dont Greg ne voulait pas se débarrasser dans les WC : un flashbang, deux fumigènes, sa carte d'identité, une lampe torche, et une demi-douzaine d'articles découpés dans des journaux. Ils parlent tous de personnes témoignant d'une mauvaise expérience du parc ; des enfants pris de vertiges ou de crampes, principalement. Les médecins pointent la difficulté de corréler ces symptômes à leur visite au parc.

Un dernier article s'intitule : « un père en deuil accuse Disneyland d'avoir tué son fils », et présente une photo d'un Greg à l'air mélancolique. L'article dit que son fils Matthéo est mort d'une crise d'épilepsie à 15 ans. Mais pour lui, sa mort brutale suivait de peu sa visite du parc, où il s'était plaint de ne pas se sentir bien. Un expert médical répond : « avoir des nausées en sortant de Space Mountain ne constitue pas une preuve de quoi que ce soit. Ce pauvre homme cherche manifestement un coupable à ce triste événement. »

Si les PJ décident de montrer la clé à l'inspecteur, il est content, mais laisse Virginia analyser toute la paperasse. S'ils lui montrent des éléments trouvés dans le casier, il les prend et déclare que ça ne change pas l'accusation qui pèse sur Greg.

Dans tous les cas, il estime avoir eu suffisamment les PJ dans les pattes, et leur propose d'aller se détendre un peu le temps qu'on retrouve Léon, maintenant que tout danger est levé. Hormis Virginia qui doit aller aider à fouiller le parc. Il fournit aux trois autres des fastpass illimités, pour les attractions qui en ont.

Et si...

- les PJ se montrent violents avec Greg : il leur donne quand même la clé, et les Mr. Smith interviennent tout aussi vite,
- les PJ manquent d'intérêt pour une des deux enquêtes, l'inspecteur se met à pérorer qu'il a l'intime conviction que Greg doit avoir enlevé Léon, et qu'il risque d'y avoir d'autres victimes,
- c'est vraiment le bazar, le RAID peut être appelé ; on passe en ambiance 3 et à l'acte 3, et un prétexte est trouvé pour fournir aux PJ les indices du laboratoire et de l'Architecte,
- les PJ ont commencé par aller voir les attractions, ils peuvent passer directement à l'acte 2, mais recevront des injonctions pour revenir vers l'enquête.



Acte 2 : Encore un tour de manège

Enquête dans les attractions

Si les PJ ont fait l'enquête, ils n'ont que deux pistes : Léon s'est frotté le bras après l'attraction de Peter Pan (Anaïs et Muriel se souviennent avoir ressenti un léger vertige en en ressortant), et le fils de Greg avait fait Space Mountain avant d'avoir ses symptômes. Cela peut les mener à tester les attractions pour comprendre ce qu'il s'y passe. Il y a trois cas de figure : les PJ font une attraction sans manipulation, une avec images subliminales, ou une avec injection.

Les attractions à images subliminales

Les attractions suivantes sont basées sur des vidéos qui contiennent des images subliminales, principalement de pubs de bonbons, au moment où l'écran produit un flash :

- dans Vidéopolis, les visiteurs assistent à un film inédit sur 360 °, sur le thème des oiseaux migrateurs. Vers la fin, un groupe d'oies volent vers le soleil couchant, qui devient un instant éblouissant,
- « Chérie j'ai rétréci le public », où la machine rétrécit les visiteurs dans un flash,
- Star Tours placent les visiteurs dans un bus spatial lancé dans l'espace. Les flashes apparaissent à l'écran quand le bus est malmené par des vaisseaux de l'Empire.

Chaque fois qu'ils font une de ces attractions, les PJ stimulent leur dépendance croissante au sucre, mais l'effet agit en différé. La prochaine fois que les PJ concernés passeront près d'un stand ou d'un magasin de sucreries, ils auront une irrésistible envie de bonbons (les stands de confiseries se trouvent principalement près des aires de jeu pour petits de Frontierland et Adventureland, devant le Nautilus, et à côté du Carrousel). Des jets de volonté à malus croissant indiquent s'ils cèdent. Toutes les trois séances de gavage, un jet de constitution indique s'ils perdent 1PV pour cause de début de crise de foie.

Les attractions à injections de nanobots

Les injections de nanobots sont faites dans les attractions suivantes :

- dans Space Mountain, juste avant le tunnel d'embarquement, les visiteurs patientent dans l'obscurité. Privés de repères, il ne se rendent pas compte qu'ils sont drogués et qu'on leur plante une aiguille dans le bras. Ils se réveillent au moment du « lancement de la fusée »,
- dans Peter Pan's flight, le même stratagème est employé : les visiteurs sont endormis alors qu'il sont dans le noir total entre le survol de Londres et celui du Pays Imaginaire, au début de l'attraction.

A la sortie de ces attractions, les PJ perdent 1D6 de SAN. Les conséquences en jeu sont de vagues effets secondaires : bras qui gratte, pied engourdi, légère migraine, de plus en plus marqués s'ils les refont trop de fois, ce cas de figure n'ayant pas été prévu dans le protocole des injections. Ils attireront alors rapidement l'attention des Mr. Smith, qui finiront par venir les voir pour leur dire « de laisser la place à d'autres visiteurs ». Les nanobots augmentent leur dépendance au sucre de la même façon que les images subliminales. Enfin, ils font en sortant un jet de TOC avec malus pour se rendre compte qu'ils ont une piqûre au bras.



L'infiltration

Si les PJ veulent inspecter les coulisses des attractions, voici le staff de base, non informé des manipulations, présent sur chaque attraction, et avec lequel il faudra composer :

- Dans un local à l'entrée de chacune (cabane, faux guichet...), un vigile surveille les vidéos retransmises des caméras de surveillance présentes juste à l'entrée de la file, là où les visiteurs montent dans les wagons, à la sortie, et à chaque scène de l'attraction, le long du circuit. Il n'y en a jamais là où ont lieu les manipulations. Elles peuvent pivoter, mais il n'y en a qu'une pour balayer toute la scène.
- A l'entrée, un employé s'occupe de gérer tout ce qui est lié à la sécurité et au règlement, pendant qu'un second installe les gens dans les navettes.
- Un homme à tout faire, ou deux sur les grosses attractions, sont chargés de parcourir l'attraction pour gérer tout problème technique ou humain sur le parcours. Il est en contact avec le responsable de la surveillance vidéo par talkie-walkie.

Pour la description détaillée de l'intérieur des attractions, se reporter aux sources internet en annexe.

S'ils réussissent leur infiltration, les PJ tombent sur une scène où des employés « qui savent » discutent, l'un disant à l'autre qu'il y a un problème technique quelconque (plus de seringue en réserve, un bug dans la vidéo censée fournir les images subliminales...), et ajoutent en rigolant qu'il allait falloir aller « sous l'eau » prévenir les « rats du laboratoire ».

S'ils se font remarquer par des employés "qui ne savent pas", ils seront soit chassés de l'attraction, soit envoyés au poste de sécurité, où l'inspecteur voudra les garder à l'œil. Il refusera d'écouter toute théorie des PJ, mais son manque d'organisation leur offrira de multiples occasions de s'échapper... C'est du moins ce qu'ils croient, car en réalité Clément, après être venu demander à Virginia à quel jeu elle jouait, fait exprès de la laisser partir, pour l'espionner par la suite.

S'ils sont pris par des employés "qui savent", l'ambiance 3 est enclenchée. Un peu aidés par les nanobots, ces employés sont juste persuadés agir pour le bien du parc, et de leur job. Les PJ découverts sont emmenés par autant de Mr. Smith dans un dépôt pour un interrogatoire discret. Ils sont drogués avec une injection de nanobots « à haute dose » les rendant complètement soumis pendant 2D6 minutes, et perdent 2D10 de SAN. A leur réveil, ils ne se souviennent pas de l'interrogatoire, mais entendent avant d'ouvrir les yeux un Mr. Smith dire « inutile de les envoyer au labo ». Accusés d'avoir voulu saboter une attraction, ils seront ensuite ramenés au poste de sécurité, sous l'autorité inefficace de l'inspecteur.

De mystérieux espions

Une fois en ambiance 2, les PJ ont l'impression que certains touristes sont un peu bizarres, et les observent de façon étrangement insistante. C'est les Mr. Smith en civil qui ont ordre de surveiller leur comportement, car la direction les trouvent fouineurs. Régulièrement, ils font un jet de TOC. Sur une réussite simple, ils ont une sensation désagréable, comme si quelqu'un fixait leur dos. Sur une réussite majeure, ils surprennent un touriste les fixant derrière ses lunettes de soleil. Sur une réussite spéciale, ou s'ils mettent en place des stratégies, ils croisent le regard rougeoyant d'un touriste par dessus ses lunettes noires.

Si les PJ les confondent avec des policiers en civil, les vrais confirmeront avoir pour seule mission de fouiller le parc. Si les PJ insistent trop, les policiers iront se renseigner. On leur dira que les PJ ont une attitude étrange voire déplacée dans le parc, et que des vigiles doivent les surveiller. A partir de là, les policiers deviennent soupçonneux envers les PJ. S'ils vont se plaindre auprès de l'inspecteur, celui-ci répondra qu'il a reçu des plaintes concernant leur comportement, et les houspille nerveusement. Cela peut être l'occasion pour Clément d'entrer en jeu.

S'ils veulent parler aux Mr. Smith en ambiance 2, ceux-ci répondent d'un ton atone qu'ils ne sont que d'humbles touristes « venus profiter d'une belle journée de juin ensoleillée dans un des plus beaux parcs du monde ». Les PJ peuvent faire un jet de TOC pour voir le renflement dans la poche poitrine de l'un d'eux, dû à une seringue pour injection de nanobots « à haute dose ». Les attaquer fera passer les PJ à l'ambiance 3.



Le retour de Greg

Les PJ vont avoir une nouvelle chance de voir Greg, dans des circonstances différentes selon les cas.

S'ils ont vu Greg emmené par les Mr. Smith, ceux-ci l'ont mis dans une salle à l'étage du restaurant pour l'interroger. Ils lui ont fait une injection « à haute dose », afin de s'assurer qu'il ne savait rien de sérieux sur le protocole de contrôle des esprits. Les premiers mots qu'il entend à son réveil sont « il est inutile de l'amener au labo », à l'insu des Mr. Smith. Ils ramènent ensuite discrètement Greg à la police, à l'aide d'une voiturette. Cela se fera d'autant plus vite si les PJ veulent à tout prix sauver Greg. Une fois au poste de sécurité, Greg est interrogé par l'inspecteur, puis sera menotté dans une salle d'interrogatoire improvisée, sous la surveillance de Clément. Si les PJ rament trop, ils peuvent être redirigés vers Greg.

Si les PJ ont réussi leur infiltration et n'avaient pas encore croisé Greg, celui-ci vient les voir au détour d'un angle mort de caméra, car il les a vu enquêter, et souhaite les aider tout en restant caché. S'ils lui parlent du laboratoire, il leur conseille d'interroger l'Architecte, qui fait en boucle une attraction sur l'eau.

Si les PJ rament complètement, et que Greg n'a pas été rencontré, il vient les voir de la même façon, et leur dit qu'il a appris qu'il y avait un laboratoire secret, mais il est arrêté par les Mr. Smith aussitôt.

Et si...

- Les PJ ont trouvé l'indice du laboratoire sans se mettre personne à dos : Clément vient quand même voir Virginia pour lui demander ce qu'elle fiche, puis décide de la suivre si elle ne parvient pas à le rallier à sa cause. Le passage à « l'ambiance 3 » se fera dès qu'ils seront identifiés comme cherchant explicitement le laboratoire.
- Les PJ ont fouillé les attractions dès le début, ils peuvent progresser directement dans l'acte 2. Mais quand ils se feront repérés comme fouineur, auront eu une première pulsion de bonbons, ou qu'ils commenceront à tourner en rond, un policier viendra les chercher pour leur dire au choix que :
 - la « scène de crime » vient d'être trouvée dans la Tanière du Dragon, où Muriel et Anaïs sont attendues pour répondre à des questions de l'inspecteur,
 - Virginia et Inès sont attendues dans les toilettes d' « Agrabah », pour identifier les vêtements trouvés dans la poubelle, et identifier Greg sur les vidéos des lieux.



Acte 3 : Le laboratoire secret

Il commence quand les PJ ont l'information qu'ils doivent chercher un laboratoire. Ils peuvent commencer à chercher en étant toujours en ambiance 2, mais dès qu'ils poseront des questions sur le laboratoire, ils seront détectés par un Mr. Smith en civil, et les scientifiques donneront l'alarme (enclenchant l'ambiance 3). Les Mr. Smith attaqueront les PJ, tout en les accusant auprès de la police de les avoir agressés.

Dès le passage en ambiance 3, les PJ sont poursuivis par des Mr. Smith en costard et armés, tandis que le directeur décide de faire évacuer le parc, sous prétexte de problème technique. Des touristes trottinent vers la sortie en petits groupes, tandis que les hauts-parleurs les invitent à sortir dans le calme, et à se plier à la fouille réglementaire. Les attractions sont arrêtées, mais le protocole veut que les postes de commande soient accessibles pour les secours ; les employés « non au courant » ont donc tout laissés ouvert. La police poursuivra les PJ à vue, et appellera le RAID, qui arrivera au plus tard pour la conclusion.

A la recherche du laboratoire

L'entrée secrète

A ce moment, les PJ ont acquis l'information qu'il existe un laboratoire secret. Il est sous le lac de Big Thunder Mountain, mais on y accède par deux tunnels complètement déportés. L'entrée du premier est hors du parc et gardée par des Mr. Smith. On accède au second par une entrée secrète au milieu de l'attraction Phantom Manor, au fond d'un cercueil d'où sort le mannequin représentant la Mariée maudite. La seule personne la connaissant encore dans le parc et ne souhaitant pas les tuer est l'architecte du parc, qu'ils vont devoir trouver.

Mais c'est sans compter sur le zèle des Mr. Smith, qui ont maintenant la consigne de les courser et de les attaquer à vue. Cela occasionnera des courses poursuites dans les attractions qu'iront voir les PJ dans leurs recherches (pour les mettre en scène, voir les descriptions détaillés des parcours sur les pages Internet données en annexe).

Les PJ pourront dénicher des employés « au courant », qui diront sous la menace qu'il y a deux entrées, mais qu'ils ne savent pas où est l'entrée secrète. Et hors de question de sortir du parc pour aller à l'autre, la police les attend aux sorties. Ces employés les renverront vers l'Architecte, qui a passé la journée dans « It's a small world ». Les Mr. Smith seront eux insensibles à tout dialogue ou menace.

S'ils ne savent vraiment pas où chercher, sur un jet, Anaïs ou Inès se souviennent que l'Architecte est tout le temps dans le parc à faire en boucle une attraction avec de l'eau autour (sur une réussite spéciale elles se souviennent de laquelle).

Le « laboratoire sous l'eau »

S'ils ont eu l'information que le laboratoire était sous l'eau, ou que l'Architecte fait une attraction sur l'eau, les PJ peuvent se lancer dans la fausse piste consistant à inspecter un des quatre points d'eau du parc :

- le lac de Frontierland, au milieu duquel émerge Big Thunder Mountain,
- l'étang entourant Adventure Island, reconstituant les plages des Caraïbes,
- Pirates des Caraïbes, attraction sous forme de croisière scénique,
- « It's a small world », également une croisière scénique.

L'objectif est de provoquer une course poursuite avec des Mr. Smith dans une de ces attractions, à moins qu'ils n'aillent du premier coup à « It's a small world ». A l'issue de leurs recherches, les PJ ne trouveront qu'un employé «non au courant», trop terrifié pour sortir de l'attraction. Il pourra les renvoyer vers l'Architecte, « qui doit encore être dans « it's a small world » à l'heure qu'il est ».



L'Architecte

L'Architecte est un personnage haut en couleur, qui passe son temps libre à faire l'attraction « It's a small world » en boucle, qu'il maintient en marche même après l'évacuation. Il ne s'intéresse pas à l'agitation autour de lui. En visitant l'attraction plus tôt, les PJ le croise, mais il ramène tout sujet au fait qu'il est fier d'avoir construit un parc Disney tel que le grand Walt l'avait imaginé. Les expérimentations au sein des attractions sont une volonté de la direction qui exploite l'architecture existante, donc cela ne le concerne pas. Si les PJ viennent lui parler spécifiquement du laboratoire, il pourra par contre expliquer en détail son plan sous le lac, l'endroit où trouver son entrée secrète – une idée géniale de son crue. Il ne sait rien du laboratoire en lui-même, il a juste répondu à la demande du directeur de construire un sous-sol au parc.

Les PJ peuvent tenter de l'interroger davantage, mais ils seront vite dérangés par des Mr. Smith. L'agitation qui suivra entraînera un accident électrique qui mettra le feu au décor et coupera le circuit des lumières. Quoiqu'il se passe, ils pourront voir l'Architecte, debout dans sa barque, jouer les chefs d'orchestre face à des dizaines de petites poupées continuant à chanter avec le visage fondant pour laisser apparaître leur squelette métallique. Les PJ perdront 1D6 de SAN sur un jet raté.

Dans l'antre du laboratoire

Les PJ peuvent maintenant parcourir l'attraction Phantom Manor à la recherche de l'entrée dans le cercueil de la Mariée, poursuivis par deux Mr. Smith, plus ceux qu'ils auront récoltés en chemin.

Le fond du cercueil est tapissé d'un simple linceul. Un trou de 10 m de haut apparaît en dessous, de 1 m sur 1 m et bordé d'une échelle. Il débouche sur un tunnel aux parois de béton brut, de 2 m de large sur 2,5 m de haut, et long de 200 m environ. Il est dans le noir total. Si des poursuivants ont vu les PJ y entrer, ils suivent les PJ de près, équipés de lampes torches. Les Mr. Smith seront trop lobotomisés pour appeler des renforts et fonceront dans le tas. S'ils ont suivi, les policiers ou agents du RAID resteront perplexes face à ce lieu imprévu, mais voudront toujours arrêter les PJ.

Le tunnel débouche sur une pièce circulaire de 10 m de diamètre, d'où part en face un second tunnel menant à la sortie du laboratoire externe au parc. A gauche de la pièce en entrant, le mur est couvert d'écrans d'ordinateur affichant des calculs et des courbes alambiqués. Une partie d'entre eux montrent des images des zones de manipulation dans les attractions désormais vides, une autre des vues par les yeux de Mr. Smith actifs, la dernière des tableaux de chiffres. Devant un grand tableau de contrôle, le long du mur sous les écrans, s'agitent trois hommes et une femme en blouse blanche. Une analyse poussée des écrans permet de comprendre que certains tableaux de chiffres présentent l'activité cérébrale et « le degré d'intégration des nanobots », soit de Mr. Smith, soit de « patients » numérotés.

A droite de la salle, sous un éclairage cru et masqués derrière des rideaux d'hôpital, s'alignent cinq machines numérotées évoquant des IRM, qui semblent être contrôlées via les écrans aux numéros correspondants. Trois sont occupées par des adultes en pyjama d'hôpital, un par un tout petit corps couvert d'une simple couverture de survie. Il s'agit de Léon, que les scientifiques sont en train d'analyser au scanner. Il est sous anesthésie générale. Les scientifiques, dès qu'ils verront les intrus, appuieront sur un bouton pour réveiller les trois « patients » adultes dans les machines, qui reçoivent alors par celles-ci une injection les faisant enfler à vue d'œil. Leurs pyjamas se déchirent pour laisser entrevoir des muscles hypertrophiés aux veines saillantes. Ils se lèvent ensuite avec lenteur, et attaquent les PJ à mains nues.

Si des policiers ou agents du RAID suivent les PJ jusqu'ici, ils seront complètement sidérés, et désormais plus réceptifs à leur version des faits, et pourront être persuadés de se ranger à leurs côtés. Mais cela devra aller très vite, car les « patients » chercheront à leur arracher leurs armes en les prenant de vitesse.

Les scientifiques ne seront réceptifs à aucun échange, ils ne font que mener leurs recherches au bout et remplir leur mission pour le directeur du parc. Les PJ auraient mieux faits de rester à leur place de moutons de Panurge. Ils auraient rendu le gosse une fois leur tests finis, et il lui ont même donné un antihistaminique pour son bras, donc ce n'était pas la peine de faire autant de foin ! Ils vont chercher à s'enfuir par l'accès principal dès qu'ils auront réveillé les « patients ».



Conclusion

Si Clément a pu pister les PJ et n'a pas été repéré, il va chercher des membres du RAID et les amène au passage secret. Ils arrivent dans le laboratoire après la bataille ou quand elle tourne court.

S'ils trouvent les PJ vainqueurs des « patients », ils considèrent ces derniers comme la preuve de manipulations louches sur le corps humain orchestrées par le parc, et les charges contre les PJ et Greg sont abandonnées (hormis s'il y a eu crime contre des innocents). L'enquête mettra par la suite en évidence le projet « True Dreams », et l'implication de membres du gouvernement. Devant une telle épreuve mais son issue heureuse, la famille Desbois est ressoudée, Virginia promue, et Inès recrutée dans une grande bijouterie marseillaise.

Si les PJ sont mis au tapis, le RAID arrive par l'entrée secrète et fait fuir les patients par l'entrée principale. S'il n'y a pas de cadavre de patient pour prouver la manipulation, les PJ sont arrêtés, et le complot protégé, à moins qu'ils n'aient de solides arguments. Les scientifiques diront s'assurer de la bonne marche du parc à travers les écrans, et avoir voulu aider Léon, qui avait fait une mauvaise chute, mais avoir pris peur en voyant les PJ arriver. Les machines ne sont que d'innocents scanners. Les PJ et Greg sont arrêtés et poursuivis pour le bazar qu'ils ont provoqué, la famille Desbois explose, Virginia est suspendue et Inès virée.

Si Clément n'a pas été en mesure de mettre le RAID à leurs trousses, les PJ ne seront pas secourus. Ils peuvent ressortir soit dans le parc où le RAID les arrêtera mais acceptera d'aller voir le laboratoire, où les cadavres des patients seront trouvés, soit par l'accès extérieur, déserté par les Mr. Smith qui avaient été appelés en renfort dans le parc. Les PJ pourront alors choisir de révéler le complot au grand jour en allant voir le RAID ou d'autres instances indépendantes, ou de disparaître dans la nature.

Les PJ zombifiés finissent par revenir à eux, plus personne ne leur injectant de nanobots. Ils n'ont aucun souvenir de l'aventure.



Annexes

La chronologie du scénario

Il y a 3 ans	<ul style="list-style-type: none">- Inauguration du parc- Mise en application des images subliminales sur les attractions- Embauche d'Inès- Les scientifiques commencent à travailler sur le projet « True Dreams » de développement des nanobots
Il y a 2 ans	<ul style="list-style-type: none">- Mise en application des nanobots sur les attractions- Lancement de la brigade spéciale des « Mr. Smith »- Mort de Matthéo- Attaque de Léon par un chien
Jour J	
8 h	<ul style="list-style-type: none">- Ouverture du parc- Arrivée des Desbois, de Greg et d'Inès au parc
9 h	<ul style="list-style-type: none">- Greg entre dans la bijouterie et se cache dans les toilettes
9 h 30	<ul style="list-style-type: none">- Greg sort des toilettes fusil à la main- Inès appelle la police
9 h 50	<ul style="list-style-type: none">- La police arrive
9 h 55	<ul style="list-style-type: none">- Les Desbois arrivent sur Main Street
10 h	<ul style="list-style-type: none">- Coup de feu dans la bijouterie
10 h 15	<ul style="list-style-type: none">- Greg entre dans les WC d'Agrabah
10 h 20	<ul style="list-style-type: none">- Dingo accule Léon dans la Tanière du Dragon
10 h 25	<ul style="list-style-type: none">- Dingo entre dans le château
10 h 30	<ul style="list-style-type: none">- Greg sort des WC
10 h 35	<ul style="list-style-type: none">- Yann sort du château avec un stand
10 h 55	<ul style="list-style-type: none">- Yann revient au château avec le stand
11 h	<ul style="list-style-type: none">- Yann quitte le parc



Le plan du parc

Voici le plan légendé du parc de Disneyland Paris, qui sert de modèle à celui du scénario. Il provient d'un flyer disponible sur Internet à l'adresse : <http://www.hellodisneyland.com/plan-parcs-disneyland-paris-programme/>.





Adventureland

Bienvenue dans le monde des explorateurs et des aventuriers

- 13 La Cabane des Robinson
Explorez la cabane perchée dans un arbre.
- 14 La Plage des Pirates
Deux aires de jeux pour les enfants de 3 à 6 ans et de 7 à 9 ans.
Taille maximum : 1m40. Ouverture soumise aux conditions météorologiques.
- 15 Le Passage Enchanté d'Aladdin
Tableaux reconstituant l'histoire d'Aladdin.
- 16 Indiana Jones™ et le Temple du Péril
Montez à bord d'un wagonnet de mine qui vous "retournera" dans un looping dissimulé au milieu d'antiques ruines. Taille minimum : 1m40.
- 17 Adventure Isle
Explorez les grottes secrètes et les repaires des pirates.
- 18 Pirates of the Caribbean
Une croisière mouvementée lors de l'attaque d'un fort espagnol par des pirates.
Attraction pouvant éblousser.

Frontierland

La conquête de l'Ouest

- 6 Phantom Manor
Découvrez les fantômes et le mystère de la mariée qui hantent ce manoir.
- 7 Thunder Mesa Riverboat Landing
Croisière à travers des paysages du Grand Ouest sur un bateau à aube.
- 8 Rustler Roundup Shootin' Gallery
Stand de tir.
- 9 Big Thunder Mountain
Découvrez une mine d'or abandonnée à bord d'un train lancé à pleine vitesse.
Taille minimum : 1m02.
- 10 Pocahontas Indian Village
Aire de jeux pour enfants de 4 à 8 ans.
Ouverture soumise aux conditions météorologiques.
- 11 The Chaparral Theater
Scène de spectacle. Consultez le Programme.
- 12 Disneyland Railroad - Frontierland Depot
Horaires à consulter sur place.

Main Street, U.S.A.

Une petite ville typique des États-Unis à l'aube du 20^e siècle

- City Hall
Bureau d'informations et réservations Disneyland Paris, guide et cartes d'accessibilité.
- 1 Disneyland Railroad - Main Street Station. Horaires à consulter sur place.
- 2 Horse-Drawn Streetcars
Tram tiré par des chevaux.
- 3 Main Street Vehicles Présentés par Hertz
- 4 Statue of Liberty Tableau
- 5 Dapper Dan's Hair Cuts Payant
Coiffeur et barbier à l'ancienne.

Fantasyland

Toute la magie des grands classiques Disney

- 19 Le Château de la Belle au Bois Dormant
- 20 La Tanière du Dragon (dans la grotte)
- 21 Blanche-Neige et les Sept Nains
Pénétrez dans la sombre et mystérieuse forêt de Blanche-Neige.
- 22 Les Voyages de Pinocchio
Suivez Pinocchio dans son épopée mouvementée pour devenir un petit garçon.
- 23 Le Carrousel de Lancelot
- 24 Peter Pan's Flight
Envolez-vous pour le Pays Imaginaire à bord d'un vaisseau pirate.
- 25 Disneyland Railroad - Fantasyland Station. Horaires à consulter sur place.
- 26 Meet Mickey Mouse
Rencontrez Mickey dans les coulisses de son théâtre. Consultez le Programme.
- 27 Dumbo the Flying Elephant
Carrousel aérien.
- 28 Alice's Curious Labyrinth
Dédale de haies du Pays des Merveilles.
- 29 Mad Hatter's Tea Cups
Prenez place dans des tasses à thé géantes tournantes.
- 30 Casey Jr. - le Petit Train du Cirque
Voyagez à bord du joyeux train de Dumbo.
- 31 Le Pays des Contes de Fées
Croisière à travers des scènes miniatures des contes de fées.
- 32 "it's a small world"
Embarquez pour une croisière magique en chansons tout autour du monde.
- 33 Princess Pavilion
Une rencontre royale avec l'une de nos Princesses Disney. Consultez le Programme.
- 34 Le Théâtre du Château Scène de spectacle. Consultez le Programme.

Discoveryland

Rêves d'avenir des temps passé et présent

- 35 Buzz Lightyear Laser Blast
Inspiré du film Disney/Pixar Toy Story 2
- 36 Orbitron (Machines Volantes)
- 37 Videopolls Scène de spectacle. Programme à consulter sur place.
- 38 Disneyland Railroad - Discoveryland Station. Horaires à consulter sur place.
- 39 Star Tours
Embarquez à bord de ce simulateur de vol qui vous transportera au cœur de La Guerre des Étoiles. Taille minimum : 1m02.
- 40 Captain EO
Époustouflant de rythme et d'effets spéciaux, les aventures de Captain EO, alias Michael Jackson, racontées dans un film musical en 3D. (en V.O. non sous-titré)
- 41 Les Mystères du Nautilus
Visite du sous-marin du Capitaine Nemo.
- 42 Space Mountain: Mission 2
Sillonnez l'espace jusqu'aux confins de l'univers à bord de ce grand huit à très grande vitesse. Taille minimum : 1m32.
- 43 Autopia
Conduisez une voiture du futur des années 50. Taille minimum : 81cm.
Taille minimum pour conduire seul : 1m32. Chocs possibles.
Ouverture soumise aux conditions météorologiques.



Les attractions du parc DisneyLand.

Voici un aperçu des attractions que les PJ peuvent visiter. Le parc est scindé en cinq parties. En prime, un train fait le tour du parc, et possède une gare dans chaque zone.

Main Street

On entre dans le parc par Main Street, grande avenue piétonne où se trouve la majorité des boutiques. Elle distribue les accès aux quatre zones nommées « lands », par le biais de la grande place nommée Central Plaza.

Fantasyland

Fantasyland est le pays des contes de fées, à la sauce Disney. L'entrée principale est tout au fond de Central Plaza ; elle consiste à passer sous une arche qui traverse le célèbre « château de la Belle aux Bois Dormant », qui ne se visite pas par ailleurs. Cependant, deux attractions se trouvent côté Central Plaza :

- à droite du château quand on lui fait face, un théâtre qui donne des spectacles en plein air,
- à gauche, la Tanière du Dragon, une reproduction de grotte avec une statue de dragon à l'intérieur.

Deux chemins plus petits, derrière le théâtre et derrière la tanière, mènent également à Fantasyland.

Une fois passé le château, on trouve les attractions suivantes :

- un pavillon dédié à la rencontre avec un personnage en costume ou une princesse,
- le carrousel de Lancelot, manège traditionnel derrière le château,
- près du château, le rocher avec Excalibur plantée,
- le manège Dumbo : vous êtes dans un Dumbo et vous pouvez vous élever dans les airs à l'aide d'un levier,
- Blanche-Neige et les sept nains : une visite sur rail de la forêt hantée, avec des reproductions statiques de scènes du film,
- les voyages de Pinocchio : idem dans l'univers de Pinocchio,
- Peter Pan's Flight : on circule dans le noir dans un « bateau volant ». Dans chaque salle, la lumière s'allume sur des statues et des décors mobiles représentant des scènes du film. L'attraction n°1 en popularité auprès des plus jeunes (détails : https://fr.wikipedia.org/wiki/Peter_Pan%27s_Flight),
- le labyrinthe d'Alice : sous forme d'un labyrinthe de haies d'1m50 de haut, une reproduction de la forêt d'Alice aux Pays des Merveilles,
- les tasses du Chapelier Fou : un manège dans lequel on tourne une roue au milieu d'une tasse géante, pour la faire tourner et bouger au milieu de ses voisines,
- « It's a small world » : une croisière scénique au milieu de décors évoquant les différents continents, habités de petites poupées en habits traditionnels locaux, qui chantent toutes à tue-tête « Comme le monde est tout petit » (détails : https://fr.wikipedia.org/wiki/It%27s_a_Small_World).



Frontierland

L'entrée sur la gauche la plus proche de Main Street, dans un décor western, permet d'accéder à Frontierland, sur la thématique de la conquête de l'ouest. On y trouve :

- un stand de tir,
- une aire de jeu pour les tout-petits, évoquant un village indien,
- une scène de spectacle,
- Phantom Manor (le manoir fantôme) : des fauteuils avançant lentement dans la pénombre, au milieu d'un décorum à base de zombies et autres apparitions fantomatiques (détails : https://fr.wikipedia.org/wiki/Phantom_Manor),
- un lac avec plusieurs îles, sur lequel on peut faire une balade en bateau dans des paysages évoquant les Rocheuses,
- Big Thunder Mountain : Sur une île du lac, des montagnes russes dans des pseudo-wagons de minier, dans un décor montagneux.

Adventureland

L'entrée suivante depuis Central Plaza, une évocation d'Agrabah, la ville d'Aladdin, mène à Adventureland, zone sur le thème de l'exploration. On y trouve :

- une aire de jeu pour les tout-petits, évoquant une plage aux pirates,
- Adventure Isle : une île type « île au trésor », pleines de petites grottes et de repaires de pirates (dont le bateau du Capitaine Crochet), à explorer librement,
- la cabane des Robinson : un arbre géant abritant des cabanes façon « vie dans la jungle »,
- Indiana Jones et le Temple du Péril : des montagnes russes dans un décor type « ruines d'un temple cambodgien », qui tractent les wagons vers l'arrière, pour que vous ne voyiez pas le looping arriver,
- Pirates des Caraïbes : croisière scénique qui a inspiré les décors du premier film, intégrant depuis Jack Sparrow et Barbossa (détails : <http://magicdisneyland.fr/pirates-caraibes-attraction-plus-mure/>).

Discoveryland

L'entrée immédiatement à droite en arrivant sur Centrale Plaza depuis Main Street donne sur Discoveryland, zone dédiée à la science-fiction. On y trouve :

- Buzz Lightyear : où l'on incarne des rangers de l'espace avec des pistolasers, prêts à en découdre face aux sbires du terrible Zurg,
- Orbitron : manège composé de machines volantes et autres fusées qu'on peut élever dans les airs,
- Vidéopolis : une scène de spectacle avec écran sur 360°,
- une reconstitution du Nautilus à visiter,
- Autopia : un circuit de petites voitures sur rail « telles que les 50's les imaginaient dans le futur »,
- « Chérie j'ai rétréci de public » (a remplacé Captain EO) : un film 3D avec sensations de vibrations, et projections d'air et d'eau sur le public, sur le thème d'une remise de prix qui tourne mal (détails : https://fr.wikipedia.org/wiki/Ch%C3%A9rie,_j%27ai_r%C3%A9tr%C3%A9ci_le_public),
- Star Tours : un cinéma dynamique (avec les fauteuils qui bougent sur place) sur le thème d'un voyage spatial mouvementé dans l'univers de Star Wars (détails : https://fr.wikipedia.org/wiki/Star_Tours),
- Space Mountain – de la terre à la lune : des montagnes russes donnant l'illusion de vivre un voyage spatial dans une fusée (détails : <https://www.chroniquedisney.fr/parc/1995-space-mountain.htm>).



Les caractéristiques des Personnages Non-Joueurs

Les PNJ seront définis par leurs caractéristiques en %, et leurs quelques compétences notables. Pour utiliser une compétence non notée, prendre la caractéristique associée divisée par 3.

L'inspecteur Patrick Gibert

Le supérieur de Virginia est un homme médiocre monté en grade en s'attribuant les mérites de ses équipes. Spécialiste en brassage de vent, il laisse à chaque enquête ses larbins se dépêtrer avec quelques injonctions contradictoires. Il veut avant tout garder sa place, et craint donc la colère de ses supérieurs hiérarchiques. Virginia a un malus pour résister à ses tentatives d'intimidation.

FOR	DEX	POU	CON	APP	EDU	TAI	INT
45	50	50	75	50	70	75	55
PV	MVT	ESQ	IMPACT	Crédit	Intimidation	Baratin	Pistolet
15	7	25	0	80	50	50	60

Grégoire Pluvier, Greg le forcené

Inès a un malus face à ses tentatives de persuasion.

FOR	DEX	POU	CON	APP	EDU	TAI	INT
60	60	80	70	50	50	60	50
PV	MVT	ESQ	IMPACT	Persuasion	Discrétion	Orientation	Pister
13	8	30	0	50	70	70	70

L'Architecte

Quand on lui demande son nom, il répond simplement : « je vous en prie, appelez-moi Archie. » Vivant dans son propre monde, il a une énorme résistance mentale.

FOR	DEX	POU	CON	APP	EDU	TAI	INT
40	50	80	50	60	80	65	70
PV	MVT	ESQ	IMPACT	Architecture	Sciences	Connaissance du parc	Electronique
12	7	25	0	80	60	80	60

Les « Mr. Smith »

Vigiles ayant subi le programme de contrôle des esprits à son dernier degré, ils sont dirigés par les scientifiques suivant les directives du directeur du parc, par injonctions générales comme « neutralise cet individu » ou « déguise-toi en grand-mère et va surveiller l'entrée de ce manège ». Ils sont incorruptibles puisque simples pantins, d'où une volonté artificiellement absolue. Ils sont armés d'un pistolet (dégâts 1D10, cadence 2) quand ils sont en costard.

FOR	DEX	POU	CON	APP	EDU	TAI	INT
70	70	100	70	50	0	60	0
PV	MVT	ESQ	IMPACT	Imposture	Combat rapproché	Armes à feu	Baratin
13	9	35	+2	30	70	70	20



Les employés du parc « qui ne savent pas »

Ils sont identifiés par leur prénom inscrit sur le badge sur leur poitrine, et sont en général jeunes et usés par leur boulot.

FOR	DEX	POU	CON	APP	EDU	TAI	INT
60	65	40	55	55	55	60	60
PV	MVT	ESQ	IMPACT	Corps à corps	Informatique	Mécanique	Electronique
12	9	32	0	50	50	50	50

Les employés du parc « qui savent »

Dont « Dingo », alias Yann Marquez.

FOR	DEX	POU	CON	APP	EDU	TAI	INT
60	65	70	60	55	55	60	60
PV	MVT	ESQ	IMPACT	Corps à corps	Baratin	Discrétion	TOC
12	9	32	0	70	75	60	60

Les policiers

De jeunes recrues zélées, mais dépitées par l'attitude de l'inspecteur, dont Clément Benotti, le coéquipier de Virginia. Ils sont munis d'un talkie-walkie, de menottes, d'une matraque, d'un gilet pare-balle (protection 4, -10 % aux jets d'action), et d'un pistolet Sig-Sauer SP 2022 9mm (dégâts 1D10, portée proche, cadence 2, chargeur 15).

FOR	DEX	POU	CON	APP	EDU	TAI	INT
70	70	50	70	60	50	60	50
PV	MVT	ESQ	IMPACT	Combat rapproché	Pistolet	Intimidation	TOC
13	9	35	+2	70	60	50	70

Les membres du RAID

Ils n'interviennent que si la situation devient extrême, mais mieux vaut ne pas les avoir contre soi.

FOR	DEX	POU	CON	APP	EDU	TAI	INT
70	80	70	70	50	70	70	80
PV	MVT	ESQ	IMPACT	Corps à corps	Armes à feu	Discrétion	TOC
14	9	40	+2	80	80	70	80

Les scientifiques

Quatre drôles de gus en blouse blanche et lunettes à double foyer, trois hommes et une femme, affairés nuit et jour devant un mur couvert d'écrans de contrôle dans les tréfonds du parc.

FOR	DEX	POU	CON	APP	EDU	TAI	INT
40	50	80	50	45	80	50	70
PV	MVT	ESQ	IMPACT	Sciences	Informatique	Electronique	Bibliothèque
10	9	25	0	80	80	80	80



Les « patients »

Trois hommes en pyjama, aux muscles hypertrophiés et à la volonté impitoyable.

FOR	DEX	POU	CON	APP	EDU	TAI	INT
90	50	100	80	30	0	90	0
PV	MVT	ESQ	IMPACT	Corps à Corps	TOC	Psychologie	Sauter
17	8	25	+4	90	40	0	70

Les touristes adultes

Ils ont des tenues ridicules et une seule envie : que personne ne les contrarie pendant leur jour de congé.

FOR	DEX	POU	CON	APP	EDU	TAI	INT
50	60	50	60	45	50	60	50
PV	MVT	ESQ	IMPACT	Baratin	Ecouter	Psychologie	TOC
12	8	30	0	70	70	60	60

Les touristes enfants

Dont Léon Desbois. Ils sont surexcités d'être chez Mickey, et n'en n'ont rien à cirer de l'enquête ou d'une potentielle menace.

FOR	DEX	POU	CON	APP	EDU	TAI	INT
30	70	70	60	70	30	30	50
PV	MVT	ESQ	IMPACT	Esquive	Sauter	Discretion	Grimper
9	9	70	-4	70	60	60	70

les feuilles des Personnages Joueurs

Les feuilles des personnages ci-dessous comprennent leurs motivations et secrets.

État civil

Nom Muriel Desbois
 Joueur
 Occupation Commerçante
 Âge 43 Sexe F
 Résidence Chambéry
 Lieu de naissance Grenoble

Caractéristiques

FOR

45	22	9
----	----	---

ÉDU

60	30	12
----	----	----

DEX

65	32	13
----	----	----

TAI

60	30	12
----	----	----

POU

50	25	10
----	----	----

INT

75	37	15
----	----	----

CON

55	27	11
----	----	----

MVT

7	+1	-1
---	----	----

APP

65	32	13
----	----	----



Période
Classique

Blessure grave <table border="1"><tr><td>6</td></tr></table> PV max. <table border="1"><tr><td>11</td></tr></table>	6	11	Folie temp.	Folie persist.	Initial <table border="1"><tr><td>50</td></tr></table> Max. <table border="1"><tr><td>99</td></tr></table>	50	99
6							
11							
50							
99							
POINTS DE VIE <i>Mourant / Inconscient</i> 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 X 12 13 14 15 16 17 18 19 20	SANTÉ MENTALE <i>Folie</i> 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 X 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100						
POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 X 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24	CHANCE <i>Pas de chance</i> 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 X 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100						

Compétences de l'Investigateur

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	<input type="checkbox"/> Discretion (20 %) 50..... % <table border="1"><tr><td>25</td><td>10</td></tr></table>	25	10	<input type="checkbox"/> Orientation (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2
0	0							
25	10							
5	2							
<input type="checkbox"/> Archéologie (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	<input type="checkbox"/> Droit (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Persuasion (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2
0	0							
2	1							
5	2							
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Écouter (20 %) 70..... % <table border="1"><tr><td>35</td><td>14</td></tr></table>	35	14	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2
2	1							
35	14							
5	2							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Électricité (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2	<input type="checkbox"/> Pilotage (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0
5	2							
0	0							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Équitation (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
2	1							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2) 32..... % <table border="1"><tr><td>16</td><td>6</td></tr></table>	16	6	<input type="checkbox"/> Pister (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2
16	6							
5	2							
<input type="checkbox"/> Baratin (05 %) 75..... % <table border="1"><tr><td>37</td><td>15</td></tr></table>	37	15	<input type="checkbox"/> Estimation (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Plongée (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0
37	15							
2	1							
0	0							
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20 %) 20..... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> Grimper (20 %) 20..... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30 %) 30..... % <table border="1"><tr><td>15</td><td>6</td></tr></table>	15	6
10	4							
10	4							
15	6							
<input type="checkbox"/> Charme (15 %) 55..... % <table border="1"><tr><td>27</td><td>11</td></tr></table>	27	11	<input type="checkbox"/> Histoire (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0
27	11							
2	1							
0	0							
<input type="checkbox"/> Combat à distance	<input type="checkbox"/> Imposture (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Psychologie (10 %) 70..... % <table border="1"><tr><td>35</td><td>14</td></tr></table>	35	14		
2	1							
35	14							
<input type="checkbox"/> (armes de poing) (20 %) 20..... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> Intimidation (15 %) 15..... % <table border="1"><tr><td>7</td><td>3</td></tr></table>	7	3	<input type="checkbox"/> Sauter (20 %) 20..... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4
10	4							
7	3							
10	4							
<input type="checkbox"/> (fusils) (25 %) 25..... % <table border="1"><tr><td>12</td><td>5</td></tr></table>	12	5	<input type="checkbox"/> Lancer (20 %) 20..... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> Sciences (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0
12	5							
10	4							
0	0							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU) 70..... % <table border="1"><tr><td>35</td><td>14</td></tr></table>	35	14	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
35	14							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Langues (01 %)	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>				
<input type="checkbox"/> Combat rapproché	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>				
<input type="checkbox"/> (corps à corps) (25 %) 55..... % <table border="1"><tr><td>27</td><td>11</td></tr></table>	27	11	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Survie (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2
27	11							
5	2							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Mécanique (10 %) 50..... % <table border="1"><tr><td>25</td><td>10</td></tr></table>	25	10	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25 %) 75..... % <table border="1"><tr><td>37</td><td>15</td></tr></table>	37	15
25	10							
37	15							
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Médecine (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	<input type="checkbox"/> Informatique (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1
2	1							
0	0							
2	1							
<input type="checkbox"/> Conduite (20 %) 20..... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00 %) 0..... % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Electronique (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0
10	4							
0	0							
<input type="checkbox"/> Conduite engin lourd (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	<input type="checkbox"/> Nager (20 %) 20..... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> Pâtisserie 30..... % <table border="1"><tr><td>15</td><td>6</td></tr></table>	15	6
0	0							
10	4							
15	6							
<input type="checkbox"/> Crédit (00 %) 0..... % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Naturalisme (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
5	2							
<input type="checkbox"/> Crochetage (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	<input type="checkbox"/> Occultisme (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
0	0							
2	1							

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
<i>Corps à corps</i>				<i>1dB + Imp.</i>		<i>/</i>		
.....								
.....								
.....								
.....								

Combat

IMPACT	<table border="1"><tr><td>0</td></tr></table>	0		
0				
CARRURE	<table border="1"><tr><td>0</td></tr></table>	0		
0				
ESQUIVE	<table border="1"><tr><td>32</td><td>16</td><td>6</td></tr></table>	32	16	6
32	16	6		

Profil

Description ...Une mère de famille ultra-protectrice et...
une commerçante déterminée

Traits ...Ses traits fins et sa silhouette gracile lui...
donnent une apparence de fragilité

Idéologie et croyances Elle pense que ses peurs sont...
irrationnelles et qu'elle doit lutter contre.

Séquelles et cicatrices ./.....

Personnes importantes ...Sa fille Anaïs (13 ans), son fils...
Léon (5 ans), son mari Nicolas

Phobies et manies Phobie des chiens, surveillance où sont...
ses enfants en permanence

Lieux significatifs ./.....

Ouvrages occultes, sorts et artefacts ./.....

Biens précieux ./.....

Rencontres avec des entités étranges ./.....

Équipement et possessions

Smartphone Une photo de chacun de
Bouteille d'eau ses enfants dans son
..... portefeuille

Richesse

Dépenses courantes/.....
.....
Espèces 200€
Capital 300€ accessible sur son compte
.....
.....

Amis investigateurs

NOM Anaïs Desbois (sa fille).....

Joueur : Scénario :

NOM Virginia Sanpaulo (jeune policière).....

Joueur : Scénario :

NOM Ines Villequin (vendeuse).....

Joueur : Scénario :

NOM

Joueur : Scénario :

Notes

Il y a 2 ans, son fils Léon a été attaqué par un chien sous ses yeux.
Pour n'avoir pas su réagir, elle est tombée en dépression et a été internée un temps.
Son mari, qui la pousse en vain à reprendre le contrôle sur ses peurs, a perdu confiance en elle, ils font chambre à part et se parlent peu depuis l'accident.
Elle surprotège Léon, malgré sa guérison.
Sa fille Anaïs leur en veut de la laisser à l'écart.
C'est la première fois depuis l'accident qu'elle fait une sortie avec les enfants ; elle a peur pour Léon, mais aussi pour son couple et la cohésion de sa famille. Elle pense que cette sortie est aux yeux de son mari un test de sa capacité à gérer ses enfants sans crise, il FAUT que ça se passe bien!

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse	100 / 96+
Échec	> %
Ordinaire	≤ %
Majeur	1/2 %
Extrême	1/5 %
Critique	01

Redoubler un test :

Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | **Médecine :** soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

État civil

Nom *Ines Villequin*
 Joueur
 Occupation *Vendeuse*
 Âge *24* Sexe *F*
 Résidence *Marseille*
 Lieu de naissance *Marseille*

Caractéristiques

FOR 50

25	10
----	----

ÉDU 60

30	12
----	----

DEX 55

27	11
----	----

TAI 60

30	12
----	----

POU 75

37	15
----	----

INT 60

30	12
----	----

CON 50

25	10
----	----

MVT 7

+1	-1
----	----

APP 70

35	14
----	----



Période
Classique

Blessure grave PV max. 11	Folie temp. Folie persist.	Initial 75	Max. 99
POINTS DE VIE <i>Mourant / Inconscient</i> 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 X 12 13 14 15 16 17 18 19 20	SANTÉ MENTALE <i>Folie</i> 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 X 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100		
POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 X 16 17 18 19 20 21 22 23 24			
CHANCE <i>Pas de chance</i> 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 X 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100			

Compétences de l'Investigateur

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	<input type="checkbox"/> Discretion (20 %) 70..... % <table border="1"><tr><td>35</td><td>14</td></tr></table>	35	14	<input type="checkbox"/> Orientation (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2
0	0							
35	14							
5	2							
<input type="checkbox"/> Archéologie (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	<input type="checkbox"/> Droit (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Persuasion (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2
0	0							
2	1							
5	2							
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Écouter (20 %) 60..... % <table border="1"><tr><td>30</td><td>12</td></tr></table>	30	12	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2
2	1							
30	12							
5	2							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Électricité (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2	<input type="checkbox"/> Pilotage (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0
5	2							
0	0							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Équitation (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
2	1							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2) 27..... % <table border="1"><tr><td>13</td><td>5</td></tr></table>	13	5	<input type="checkbox"/> Pister (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2
13	5							
5	2							
<input type="checkbox"/> Baratin (05 %) 55..... % <table border="1"><tr><td>27</td><td>11</td></tr></table>	27	11	<input type="checkbox"/> Estimation (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Plongée (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0
27	11							
2	1							
0	0							
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20 %) 20..... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> Grimper (20 %) 20..... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30 %) 60..... % <table border="1"><tr><td>30</td><td>12</td></tr></table>	30	12
10	4							
10	4							
30	12							
<input type="checkbox"/> Charme (15 %) 55..... % <table border="1"><tr><td>27</td><td>11</td></tr></table>	27	11	<input type="checkbox"/> Histoire (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0
27	11							
2	1							
0	0							
<input type="checkbox"/> Combat à distance	<input type="checkbox"/> Imposture (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Psychologie (10 %) 60..... % <table border="1"><tr><td>30</td><td>12</td></tr></table>	30	12		
2	1							
30	12							
<input type="checkbox"/> (armes de poing) (20 %) 55..... % <table border="1"><tr><td>27</td><td>11</td></tr></table>	27	11	<input type="checkbox"/> Intimidation (15 %) 15..... % <table border="1"><tr><td>7</td><td>3</td></tr></table>	7	3	<input type="checkbox"/> Sauter (20 %) 20..... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4
27	11							
7	3							
10	4							
<input type="checkbox"/> (fusils) (25 %) 75..... % <table border="1"><tr><td>37</td><td>15</td></tr></table>	37	15	<input type="checkbox"/> Lancer (20 %) 20..... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> Sciences (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0
37	15							
10	4							
0	0							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU) 60..... % <table border="1"><tr><td>30</td><td>12</td></tr></table>	30	12	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
30	12							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Langues (01 %)	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>				
<input type="checkbox"/> Combat rapproché	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>				
<input type="checkbox"/> (corps à corps) (25 %) 25..... % <table border="1"><tr><td>12</td><td>5</td></tr></table>	12	5	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Survie (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2
12	5							
5	2							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Mécanique (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25 %) 45..... % <table border="1"><tr><td>22</td><td>9</td></tr></table>	22	9
5	2							
22	9							
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05 %) 35..... % <table border="1"><tr><td>17</td><td>7</td></tr></table>	17	7	<input type="checkbox"/> Médecine (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
17	7							
0	0							
<input type="checkbox"/> Conduite (20 %) 20..... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00 %) 0..... % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
10	4							
<input type="checkbox"/> Conduite engin lourd (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	<input type="checkbox"/> Nager (20 %) 20..... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
0	0							
10	4							
<input type="checkbox"/> Crédit (00 %) 0..... % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Naturalisme (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
5	2							
<input type="checkbox"/> Crochetage (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	<input type="checkbox"/> Occultisme (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
0	0							
2	1							

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
<i>Corps à corps</i>				<i>1dB + Imp.</i>		<i>/</i>		
.....								
.....								
.....								
.....								

Combat

IMPACT

0

CARRURE

0

ESQUIVE

27	13	5
----	----	---

~ Profil ~

Description ..Vendeuse dans une bijouterie de Main Street

Traits ..Jeune femme aux nombreuses couches de maquillage

Idéologie et croyances /

Séquelles et cicatrices /

Personnes importantes ..S'est attachée à Greg, le forcené, et à Matthéo, son fils de 15 ans décédé

Phobies et manies ..Aquaphobie

Lieux significatifs ..Le stand de tir de frontierland : elle a gagné le dernier tournoi interne au staff

Ouvrages occultes, sorts et artefacts /

Biens précieux /

Rencontres avec des entités étranges ..Pense avoir vu un OVNI une fois

~ Équipement et possessions ~

~ Richesse ~

Smartphone

Dépenses courantes/

Badge d'employée du parc (non magnétique)

Espèces 20€

Clé de la bijouterie

Capital 50€

Spray au poivre

~ Amis investigateurs ~

~ Notes ~

NOM ..Muriel Desbois (mère)

Son voisin Greg a perdu son fils Matthéo il y a 2 ans. Elle n'a pas bien compris en quoi, mais il pense que le parc, où elle travaille comme bijoutière depuis l'ouverture il y a 3 ans, en est responsable. Elle est elle-même très touchée, car elle considérait Matthéo comme un petit frère.

Joueur : Scénario :

NOM ..Anaïs Desbois (ado)

Aussi a-t-elle accepté ce matin de faire entrer en douce Greg dans le parc avec un gros sac de sport, contenant d'après lui des tracts pour prévenir les visiteurs des dangers des attractions.

Joueur : Scénario :

NOM ..Virginia Sanpaulo (policière)

L'entrée des employés est en effet beaucoup moins surveillée que la principale. Elle lui a aussi prêté sa clé de casier du vestiaire de l'entrée du parc, qu'elle n'utilise pas car elle a un vestiaire dans sa boutique.

Joueur : Scénario :

NOM

Il est enfermé depuis 9h dans les toilettes de l'arrière-boutique, il dit attendre la parade, mais elle commence à douter de ses intentions. S'il fait quelque chose de mal, elle risque d'être jugée complice !

Joueur : Scénario :

~ Aide-mémoire ~

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse	100 / 96+
Échec	> %
Ordinaire	≤ %
Majeur	1/2 %
Extrême	1/5 %
Critique	01

Redoubler un test :

Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | **Médecine :** soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

État civil

Nom Virginia Sanpaulo
 Joueur
 Occupation policière
 Âge 21 Sexe F
 Résidence Marseille
 Lieu de naissance Marseille

Caractéristiques

FOR

65	32
	13

ÉDU

65	32
	13

DEX

70	35
	14

TAI

60	30
	12

POU

45	22
	9

INT

60	30
	12

CON

65	32
	13

MVT

9	+1
	-1

APP

45	22
	9



Période Classique

Blessure grave <u>6</u> PV max. <u>12</u>	Folie temp. Folie persist.	Initial <u>45</u> Max. <u>99</u>
POINTS DE VIE <i>Mourant / Inconscient</i> 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	SANTÉ MENTALE <i>Folie</i> 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100	
POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24		
CHANCE <i>Pas de chance</i> 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100		

Compétences de l'Investigateur

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	<input type="checkbox"/> Discretion (20 %) 20..... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> Orientation (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2
0	0							
10	4							
5	2							
<input type="checkbox"/> Archéologie (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	<input type="checkbox"/> Droit (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Persuasion (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2
0	0							
2	1							
5	2							
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Écouter (20 %) 20..... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2
2	1							
10	4							
5	2							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Électricité (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2	<input type="checkbox"/> Pilotage (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0
5	2							
0	0							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Équitation (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
2	1							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2) 35..... % <table border="1"><tr><td>17</td><td>7</td></tr></table>	17	7	<input type="checkbox"/> Pister (10 %) 50..... % <table border="1"><tr><td>25</td><td>10</td></tr></table>	25	10
17	7							
25	10							
<input type="checkbox"/> Baratin (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Estimation (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Plongée (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0
2	1							
2	1							
0	0							
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20 %) 20..... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> Grimper (20 %) 20..... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30 %) 70..... % <table border="1"><tr><td>35</td><td>14</td></tr></table>	35	14
10	4							
10	4							
35	14							
<input type="checkbox"/> Charme (15 %) 15..... % <table border="1"><tr><td>7</td><td>3</td></tr></table>	7	3	<input type="checkbox"/> Histoire (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0
7	3							
2	1							
0	0							
<input type="checkbox"/> Combat à distance	<input type="checkbox"/> Imposture (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Psychologie (10 %) 40..... % <table border="1"><tr><td>20</td><td>8</td></tr></table>	20	8		
2	1							
20	8							
<input type="checkbox"/> (armes de poing) (20 %) 70..... % <table border="1"><tr><td>35</td><td>14</td></tr></table>	35	14	<input type="checkbox"/> Intimidation (15 %) 75..... % <table border="1"><tr><td>37</td><td>15</td></tr></table>	37	15	<input type="checkbox"/> Sauter (20 %) 20..... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4
35	14							
37	15							
10	4							
<input type="checkbox"/> (fusils) (25 %) 55..... % <table border="1"><tr><td>27</td><td>11</td></tr></table>	27	11	<input type="checkbox"/> Lancer (20 %) 20..... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> Sciences (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0
27	11							
10	4							
0	0							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU) 65..... % <table border="1"><tr><td>32</td><td>13</td></tr></table>	32	13	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
32	13							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Langues (01 %)	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>				
<input type="checkbox"/> Combat rapproché	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>				
<input type="checkbox"/> (corps à corps) (25 %) 75..... % <table border="1"><tr><td>37</td><td>15</td></tr></table>	37	15	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Survie (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2
37	15							
5	2							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Mécanique (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25 %) 65..... % <table border="1"><tr><td>32</td><td>13</td></tr></table>	32	13
5	2							
32	13							
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Médecine (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	<input type="checkbox"/> Chant lyrique 40..... % <table border="1"><tr><td>20</td><td>8</td></tr></table>	20	8
2	1							
0	0							
20	8							
<input type="checkbox"/> Conduite (20 %) 20..... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> Mythe de Cthulhu (00 %) 0..... % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
10	4							
<input type="checkbox"/> Conduite engin lourd (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	<input type="checkbox"/> Nager (20 %) 30..... % <table border="1"><tr><td>15</td><td>6</td></tr></table>	15	6	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
0	0							
15	6							
<input type="checkbox"/> Crédit (00 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2	<input type="checkbox"/> Naturalisme (10 %) 10..... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
5	2							
5	2							
<input type="checkbox"/> Crochetage (01 %) 1..... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	<input type="checkbox"/> Occultisme (05 %) 5..... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
0	0							
2	1							

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
<i>Corps à corps</i>				<i>1d3 + Imp.</i>		/		
matraque				1D6+Impact	contact			
Sig-Sauer SP 2022				1D10	proche	2	15	99+

Combat

IMPACT	<table border="1"><tr><td>+1D4</td></tr></table>	+1D4			
+1D4					
CARRURE	<table border="1"><tr><td>+1</td></tr></table>	+1			
+1					
ESQUIVE	<table border="1"><tr><td>35</td><td>17</td></tr><tr><td></td><td>7</td></tr></table>	35	17		7
35	17				
	7				

Profil

Description ... Jeune policière tout juste sortie de l'école

Traits ... Jeune femme trapue et musculeuse, à l'attitude pataude et au physique avenant mais banal

Idéologie et croyances Elle croit en la justice, et a foi dans le système judiciaire français

Séquelles et cicatrices ./

Personnes importantes ... Son supérieur, l'inspecteur Gibert, et son fidèle co-équipier, Clément Benotti

Phobies et manies Acrophobie

Lieux significatifs ... Marseille Forever

Ouvrages occultes, sorts et artefacts ./

Biens précieux ... Son flingue

Rencontres avec des entités étranges ./

Équipement et possessions

Pistolet	Gilet pare-balle (protection 4, -10% aux jets d'action si porté)
Matraque	
Menottes	
Badgé de la police	
Talkie-walkie	

Richesse

Dépenses courantes/

40€
Espèces

100€
Capital

Amis investigateurs

NOM Muriel Desbois (mère)
 Joueur : Scénario :

NOM Anaïs Desbois (ado)
 Joueur : Scénario :

NOM Ines Villequin (vendeuse)
 Joueur : Scénario :

NOM
 Joueur : Scénario :

Notes

Virginia est une nouvelle recrue, qui ne rêve que d'une chose : faire ses preuves dans la police, auprès de l'inspecteur Gibert.

Intégrer la police, c'est le rêve de toute une vie. Entre sa famille qui doute de sa réussite, et ses idéaux de justice, elle n'a pas le droit à l'échec.

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :

Maladresse	100 / 96+
Échec	> %
Ordinaire	≤ %
Majeur	1/2 %
Extrême	1/5 %
Critique	01

Redoubler un test :

Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | Médecine : soigne : 1D3 PV

Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque

Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient

Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant

Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine

Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour

Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine

État civil

Nom Anaïs Desbois
 Joueur
 Occupation Collégienne
 Âge 13 Sexe F
 Résidence Chambéry
 Lieu de naissance Chambéry

Caractéristiques

FOR 40

20	8
----	---

ÉDU 60

30	12
----	----

DEX 75

37	15
----	----

TAI 55

27	11
----	----

POU 60

30	12
----	----

INT 65

32	13
----	----

CON 50

25	10
----	----

MVT 8

+1	-1
----	----

APP 55

27	11
----	----



Période
Classique

Blessure grave 5	PV max. 10	Folie temp.	Folie persist.	Initial 60	Max. 99
POINTS DE VIE Mourant / Inconscient 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20		SANTÉ MENTALE Folie 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100			
	PM max. 12				
POINTS DE MAGIE 00 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24		CHANCE Pas de chance 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100			

Compétences de l'Investigateur

<input type="checkbox"/> Anthropologie (01 %) 1... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	<input type="checkbox"/> Discretion (20 %) 20... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> Orientation (10 %) 10... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2
0	0							
10	4							
5	2							
<input type="checkbox"/> Archéologie (01 %) 1... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	<input type="checkbox"/> Droit (05 %) 5... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Persuasion (10 %) 10... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2
0	0							
2	1							
5	2							
<input type="checkbox"/> Arts et métiers (05 %) 5... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Écouter (20 %) 20... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> Pickpocket (10 %) 10... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2
2	1							
10	4							
5	2							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Électricité (10 %) 10... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2	<input type="checkbox"/> Pilotage (01 %) 1... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0
5	2							
0	0							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Équitation (05 %) 5... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
2	1							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Esquive (DEX/2) 67... % <table border="1"><tr><td>33</td><td>13</td></tr></table>	33	13	<input type="checkbox"/> Pister (10 %) 10... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2
33	13							
5	2							
<input type="checkbox"/> Baratin (05 %) 75... % <table border="1"><tr><td>37</td><td>15</td></tr></table>	37	15	<input type="checkbox"/> Estimation (05 %) 5... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Plongée (01 %) 1... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0
37	15							
2	1							
0	0							
<input type="checkbox"/> Bibliothèque (20 %) 20... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> Grimper (20 %) 30... % <table border="1"><tr><td>15</td><td>6</td></tr></table>	15	6	<input type="checkbox"/> Premiers soins (30 %) 30... % <table border="1"><tr><td>15</td><td>6</td></tr></table>	15	6
10	4							
15	6							
15	6							
<input type="checkbox"/> Charme (15 %) 15... % <table border="1"><tr><td>7</td><td>3</td></tr></table>	7	3	<input type="checkbox"/> Histoire (05 %) 5... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Psychanalyse (01 %) 1... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0
7	3							
2	1							
0	0							
Combat à distance	<input type="checkbox"/> Imposture (05 %) 55... % <table border="1"><tr><td>27</td><td>11</td></tr></table>	27	11	<input type="checkbox"/> Psychologie (10 %) 10... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2		
27	11							
5	2							
<input type="checkbox"/> (armes de poing) (20 %) 20... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> Intimidation (15 %) 15... % <table border="1"><tr><td>7</td><td>3</td></tr></table>	7	3	<input type="checkbox"/> Sauter (20 %) 60... % <table border="1"><tr><td>30</td><td>12</td></tr></table>	30	12
10	4							
7	3							
30	12							
<input type="checkbox"/> (fusils) (25 %) 25... % <table border="1"><tr><td>12</td><td>5</td></tr></table>	12	5	<input type="checkbox"/> Lancer (20 %) 20... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	<input type="checkbox"/> Sciences (01 %) 1... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0
12	5							
10	4							
0	0							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Langue maternelle (ÉDU) 60... % <table border="1"><tr><td>30</td><td>12</td></tr></table>	30	12	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
30	12							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			Langues (01 %)	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>				
Combat rapproché	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>				
<input type="checkbox"/> (corps à corps) (25 %) 25... % <table border="1"><tr><td>12</td><td>5</td></tr></table>	12	5	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Survie (10 %) 10... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2
12	5							
5	2							
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Mécanique (10 %) 10... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2	<input type="checkbox"/> Trouver Objet Caché (25 %) 65... % <table border="1"><tr><td>32</td><td>13</td></tr></table>	32	13
5	2							
32	13							
<input type="checkbox"/> Comptabilité (05 %) 5... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> Médecine (01 %) 1... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	<input type="checkbox"/> Informatique (01 %) 41... % <table border="1"><tr><td>20</td><td>8</td></tr></table>	20	8
2	1							
0	0							
20	8							
<input type="checkbox"/> Conduite (20 %) 20... % <table border="1"><tr><td>10</td><td>4</td></tr></table>	10	4	Mythe de Cthulhu (00 %) 0... % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Electronique (01 %) 1... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0
10	4							
0	0							
<input type="checkbox"/> Conduite engin lourd (01 %) 1... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	<input type="checkbox"/> Nager (20 %) 60... % <table border="1"><tr><td>30</td><td>12</td></tr></table>	30	12	<input type="checkbox"/> Connaissances films Disney 50... % <table border="1"><tr><td>25</td><td>10</td></tr></table>	25	10
0	0							
30	12							
25	10							
Crédit (00 %) 0... % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Naturalisme (10 %) 10... % <table border="1"><tr><td>5</td><td>2</td></tr></table>	5	2	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
5	2							
<input type="checkbox"/> Crochetage (01 %) 1... % <table border="1"><tr><td>0</td><td>0</td></tr></table>	0	0	<input type="checkbox"/> Occultisme (05 %) 5... % <table border="1"><tr><td>2</td><td>1</td></tr></table>	2	1	<input type="checkbox"/> % <table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
0	0							
2	1							

Armes

ARME	ORD.	MAJ.	EXT.	DÉGÂTS	PORTÉE	CAD.	CAP.	PANNE
Corps à corps				1d3 + Imp.		/		
.....								
.....								
.....								
.....								

Combat

IMPACT	<table border="1"><tr><td>0</td></tr></table>	0		
0				
CARRURE	<table border="1"><tr><td>0</td></tr></table>	0		
0				
ESQUIVE	<table border="1"><tr><td>67</td><td>33</td><td>13</td></tr></table>	67	33	13
67	33	13		

Profil

Description .. Jeune fille renfrognée Idéologie et croyances / Personnes importantes .. Sa mère Muriel, son frère Léon, son père Nicolas Lieux significatifs . / Biens précieux . /	Traits .. Elle est athlétique, avec de longs cheveux en queue de cheval Séquelles et cicatrices . / Phobies et manies .. Se ronge les ongles, a la phobie du sang Ouvrages occultes, sorts et artefacts . / Rencontres avec des entités étranges . /
--	---

Équipement et possessions

smartphone

 yoyo

Richesse

Dépenses courantes /

 Espèces 20€
 Capital 0€

Amis investigateurs

NOM Muriel Desbois (mère)
 Joueur : Scénario :
 NOM Virginia Sanpaulo (jeune policière)
 Joueur : Scénario :
 NOM Ines Villequin (vendeuse)
 Joueur : Scénario :
 NOM
 Joueur : Scénario :

Notes

Son petit frère Léon, faux-jeton de 5 ans, a été attaqué par un chien Il y a 2 ans. Sa mère est tombée en dépression et a été internée un temps. Elle la voit depuis surcouver Léon à son détrimment. Il y a également un fossé qui se creuse entre ses parents depuis, ce qu'elle vit comme une punition supplémentaire. Quand elle y pense trop, elle se déteste de détester Léon alors qu'il a failli mourir. C'est la première fois depuis l'accident qu'elle fait une sortie avec sa mère et Léon. Sa mère a l'air complètement flippée depuis le début de la journée, comme d'habitude. Anaïs n'a pas envie de faire d'efforts avec eux deux. Elle s'est réfugiée pendant 2 ans dans les Disney, qu'elle connaît par cœur. Malgré son air de dégoût, c'est elle qui a demandé à venir au parc.

Aide-mémoire

TESTS DE COMPÉTENCE OU DE CARACTÉRISTIQUE

Niveaux de réussite :
 Maladresse 100 / 96+
 Échec > %
 Ordinaire ≤ %
 Majeur 1/2 %
 Extrême 1/5 %
 Critique 01

Redoubler un test :
 Justification nécessaire ; impossible en combat ou pour la santé mentale.

BLESSURES ET SOINS

Premiers soins : soigne 1 PV | **Médecine :** soigne : 1D3 PV
Blessure grave : perte de la moitié des PV en une attaque
Tomber à 0 PV sans blessure grave : inconscient
Tomber à 0 PV avec blessure grave : mourant
Mourant : Premiers soins pour stabiliser, puis Médecine
Guérison naturelle (sans blessure grave) : 1 PV / jour
Guérison naturelle (avec blessure grave) : 1 test / semaine