

Scary Things For Real

Jeu de rôle

TOTAL**GAMER**
PRODUCTION

Sommaire

Contexte	3
Règles	4
Personnage	4
Résolution d'action	6
Tout pour le buzz	8
Départ	8
Enquête	10
Final	13
Feuille de personnage	14



Auteur : Mathieu Bourgais

Illustration : patator sur Freeimages.com

Le jeu Scary Things for Real © 2026 par Total-gamer Production est sous licence CC BY-SA 4.0. Vous pouvez consulter une copie de cette licence à cette adresse : <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

1. Contexte

Dans Scary Things for Real, vous incarnez une équipe d'enquêteurs et d'enquêtrices du paranormal qui diffuse ses enquêtes dans l'émission Scary Things for Real (une émission qui est au choix à la télévision ou sur internet). Le programme est régulièrement accusé de faire dans le sensationnalisme, mais peut-être est-il plus réaliste qu'il n'y paraît.

Scary Things for Real est pensé comme un jeu à "one-shot", chaque session de jeu couvrant 1 scénario, chaque scénario étant un épisode de l'émission. Les scénarios ne sont pas spécialement joués dans un ordre chronologique, pas de panique sur le maintien d'une cohérence temporelle ou le besoin d'avoir tel ou tel personnage à table.

Les joueurs et joueuses vont incarner des personnages assez caricaturaux de ce type d'émission : les techniciens images/son, les experts en phénomènes physiques liés au magnétisme, les chamans et autres mediums ou encore les présentateurs, policiers reconvertis, etc. Ces personnages sont pensés dans un

contexte américain, ils peuvent donc être armés, ils possèdent un accès à internet et un smartphone (les joueurs peuvent d'ailleurs se servir de ces outils pendant les parties).

Scary Things for Real est un jeu de rôle dont le but reste avant tout que tout le monde autour de la table passe un bon moment. N'hésitez pas à discuter avant la partie pour connaître les sujets sensibles des uns et des autres et éviter de créer des situations de malaise. Et même en cours de partie, on peut arrêter la description d'une scène si elle dérange.

Cet ouvrage vous présente un système de règles assez simples pour créer des enquêteurs et diriger des parties avant tout narratives. Un scénario d'introduction vous est présenté et une feuille de personnage est fournie à la fin.

2. Règles

Personnage

Caractéristiques

Votre personnage est d'abord défini, du point de vue des règles, par 10 caractéristiques réparties en 5 catégories, chacune disposant d'un volet Action et d'un volet Réaction. Ces caractéristiques indiquent le niveau global de votre personnage pour réaliser une tâche. Les catégories sont les suivantes :

Force : définit la force physique de votre personnage.

La partie Action indique la force que le personnage peut mettre pour déplacer des objets, donner des coups ou casser une porte.

La partie Réaction indique la capacité du personnage à encaisser des coups, à endurer des poisons ou à courir longtemps.

Précision : définit l'habileté manuelle dont peut faire preuve le personnage.

La partie Action impacte la visée du personnage, sa capacité d'équilibre

ou son maniement fin d'objets.

La partie Réaction indique les capacités d'esquive du personnage, sa capacité à rattraper des objets ou à être discret.

Social : définit le comportement social du personnage.

La partie Action indique la capacité du personnage à mentir, convaincre ou s'imposer dans un ordre.

La partie Réaction indique la capacité du personnage à détecter un mensonge, à résister à un ordre ou à détecter des relations personnelles.

Intellect : définit la capacité du personnage dans les tâches nécessitant de la réflexion.

La partie Action impacte la capacité à résoudre des problèmes logiques, à mettre en place des pièges ou à trouver des solutions à des énigmes.

La partie Réaction indique les connaissances générales dont dispose le personnage.

Recherche : définit la capacité de trouver des choses.

La partie Action concerne la fouille d'objets, la recherche d'information ou la recherche de contacts.

La partie Réaction concerne la perception de l'environnement, la détection de pièges ou le repérage.

Compétences

Les spécialisations acquises par les personnages au cours de leur vie se traduisent dans des compétences particulières qui offrent des bonus lors d'actions précises. Ces compétences sont reliées à une caractéristique particulière.

Par exemple, Un personnage peut avoir une spécialisation dans l'écoute (liée à la Recherche Réactive), une spécialisation dans le combat à main nue (liée à la Force Active), une spécialisation dans les armes à feu (liée à la Précision Active), une empathie plus grande (liée au Social Réactif) ou encore une connaissance dans le piratage informatique (liée à l'intellect Actif), etc. Ces compétences sont à décider avec le MJ. Chaque nouveau personnage débute avec 4 points de compétences à répartir (soit 4 compétences à +1, soit 2 à +2, soit 2 à +1 et 1 à +2)

Action spéciale

Chaque personnage dispose aussi d'une action spéciale qu'il réussit à coup sûr en dépensant un point d'action.

Cette action découle du passé du

personnage et lui assure un gros avantage sur le moment. Cela peut être de convaincre à coup sûr quelqu'un, de trouver instantanément la solution à une énigme ou de repérer un détail infime pour donner des exemples, etc. Cette action spéciale est à décider avec le MJ lors de la création du personnage.

Points de vie

Chaque personnage possède 6 points de vie en début de chaque épisode. Ces points de vie représentent la santé du personnage, sa capacité à prendre des coups.

Une fois arrivé à 0 (ou en négatif), le personnage est hors service pour le reste de l'épisode. À vous de décider si le personnage est définitivement décédé ou s'il se remettra (par exemple en perdant une compétence, en gagnant une compétence négative ou en perdant des points de caractéristiques).

De façon générale, les personnages ne regagnent pas de vie au cours d'un épisode.

Points d'action

Chaque personnage possède 6 points d'action en début de chaque épisode. Ces points d'actions permettent de faire des actions diverses et ne sont pas regagnés en cours d'épisode.

Dépenser 1 point d'action permet d'obtenir 1 réussite en plus sur son jet

de dés (voir Lancer les dés).

Dépenser 1 point d'action permet d'activer son action spéciale.

Dépenser 1 point d'action permet de créer une condition favorable et d'impacter la narration. Par exemple, vous êtes dans une course poursuite et vous auriez besoin qu'une arme se trouve dans la boîte à gant de votre véhicule. En dépensant 1 point d'action, elle y est. Cela peut aussi être l'achat de matériel non habituel, des conditions climatiques favorables ou une relation qui répond au téléphone, etc.

Bonus

Pour terminer la création de votre personnage, vous pouvez lui donner un nom, un surnom, une activité dans l'émission (technicien, spécialiste, présentateur, etc.) ainsi qu'une description physique et psychologique et pourquoi pas un petit historique. Vous pouvez aussi lui donner des relations qui peuvent être d'ordre professionnel ou personnel.

Votre personnage peut aussi avoir un équipement particulier qui lui donnerait un bonus dans certaines situations (typiquement des armes).

L'équipement de base de l'émission (les caméra, les micros, des carnets de note, des objets techniques liés à la chasse aux fantômes, des objets religieux ou liés au travail des médium) est stocké dans le van de l'émission et accessible à tout moment.

Résolution d'actions

Lancer les dés

Si votre personnage tente une action dont le résultat est incertain, vous allez réaliser un test de caractéristique. Pour cela, lancer un nombre de dés à 6 faces (des dés cubiques habituels) égal à la caractéristique utile dans la situation donnée plus la valeur de bonus d'une compétence qui s'appliquerait.

Pour chaque face affichant un 4, un 5 ou un 6, vous comptez 1 réussite.

Chaque dé qui affiche un 6 peut être relancé et produire d'autres réussites.

Le nombre total de réussites obtenues doit égaier ou dépasser un seuil placé par le Meneur de Jeu (qu'il peut garder secret). Plus le nombre de réussites est élevé, plus l'action est réussie avec brio.

Seuil de difficulté	Signification
1	facile
2	normale
3	difficile
4	très difficile
5+	quasi impossible

Par exemple, Sam veut sauter par dessus un précipice de 5 mètres. Cela implique un test de Force Active. Sam a 3 mais a une spécialisation d'athlète à +2. 5 Dés à 6 faces sont lancés avec les résultats suivants : 1-1-3-5-6. Le 6 est relancé et obtient un 4. Cela fait 3 réussites, la difficulté était de 3, l'action est réussie.

compétences. Il est aussi possible de conserver les objets acquis au cours des missions précédentes.

Affrontements

Dans le cadre d'affrontements avec des PNJ (qu'ils soient humains ou paranormaux), le MJ ne tire pas les dés, seuls les joueurs agissent. Si un joueur ou une joueuse veut réailiser une attaque, il s'agit d'un test de Force Active pour un coup et Précision Active pour un tir. Le nombre de réussites obtenues donne les dégâts causés par l'attaque (sauf si un objet précise des dégâts fixes). Si le joueur ou la joueuse se défend, ce sera un test de Force Réactive pour bloquer un coup ou Précision Réactive pour esquiver.

Si deux personnages se font directement face, chaque joueur réalise un test de son côté. La personne qui obtient le plus de réussite remporte l'action (recommencer les tests en cas d'égalité si ce résultat ne résoud pas la situation).

Évolution

Si vous souhaitez faire évoluer vos personnages (après plusieurs émissions réussies par exemple), ceux-ci peuvent récupérer de nouvelles

3. Tout pour le buzz

Préambule

Tout pour le buzz est un scénario d'introduction pour Scary Thing For Real. La suite ne doit être consultée que par la personne qui occupera le poste de Meneur de Jeu. Ce scénario se prête bien autant à des joueurs et joueuses débutants qu'un un Meneur de Jeu débutant.

Départ

2 AOÛT,
FALLFIELD, MONTANA
18 H 00

L'équipe de Scary Things For Real a été mise au courant de l'existence de plusieurs vidéos sur internet concernant "La Maison hantée dans la forêt", une maison assez récente mais à l'abandon, à l'écart du reste du village le plus proche.

Sur les vidéos, on voit des gens, souvent jeunes, explorer l'habitation et faire face à toutes sortes de phénomènes paranormaux (des bruits de pas à l'étage alors qu'il est inaccessible, un son de boîte à musique dans la cuisine, des portes

bloquées puis qui se claquent toutes seules, jusqu'à des petits objets qui tombent non loin des explorateurs).

Vidéos

Les enquêteurs n'ont aucun mal à trouver de nombreuses vidéos d'exploration de la vieille maison qui est devenue une "star" sur les réseaux sociaux ces dernières semaines. Entre enquêteurs amateurs dans le paranormal, vlog horreur et urbex, tout y passe, de jour comme de nuit. En regardant plusieurs vidéos, plusieurs phénomènes semblent revenir (même s'ils ne sont pas tous dans toutes les vidéos) :

- On entend des bruits de pas à l'étage alors que l'escalier qui y mène est pourri. Ces bruits indiquent des gens qui courent.
- Certaines portes semblent impossibles à ouvrir à certains moments puis deviennent ouvrables sans soucis.
- Certaines portes restent bloquées ouvertes puis arrivent à se débloquent toutes seules.
- Certaines portes claquent toutes seules.

- Un son caractéristique de vieille boîte à musique est entendu dans la cuisine, sans qu'il n'y ait de boîte à musique apparente. Ce son se déclenche de façon apparemment aléatoire.

- Certains débris de la maison semblent se déplacer tout seul ; soit ils tombent très près des explorateurs, soit ils traversent la maison jusqu'à parfois toucher les vidéastes.

- Comme souvent avec ce type de vidéo, les équipements électroniques perdent rapidement leur batterie, il y a des perturbations électromagnétiques, des baisses de températures et on peut entendre des chuchotements peu clairs dans et autour de la maison.

La maison

L'habitation au centre de cette histoire est une maison du début du XXème siècle qui semble abandonnée depuis quelques décennies. Sur les différentes vidéos, on peut trouver les caractéristiques suivantes concernant cette habitation :

- La maison possède au moins un étage en plus du rez-de-chaussée, et possiblement un grenier.

- La maison se trouve au bout d'un chemin forestier, éloignée de la route et de tout autre voisinage.

- La nature a repris ses droits et les abords de la maisons sont couverts de branchages, de fougères

et de ronces, rendant le tour à pied difficile.

- La porte d'entrée de la maison est ouverte. La maison est en délabrement avec beaucoup de gravats au sol.

- Certains meubles sont encore debouts et le papier peint qui reste est vieillot. Les quelques calendriers ou journaux qui restent laissent penser que la maison a été abandonnée dans les années 1970.

- Il n'y a plus d'électricité et plusieurs vitres sont brisées.

La première vidéo

Les enquêteurs n'auront pas de mal à retrouver la première vidéo sur cette maison, celle qui a tout démarré. Elle est l'oeuvre d'une vidéaste nommée Fiona Mystery et a été réalisée il y a plus ou moins 6 mois.

FIONA MYSTERY

Fiona Maitland, 32 ans, rousse aux cheveux longs et droits. Elle faisait des vidéos sous le pseudo Fiona Urbex avant de réorienter sa chaîne sur du contenu lié à l'horreur après sa vidéo de "La maison dans la forêt".

Fiona acceptera sans problème de répondre aux questions des enquêteurs, surtout si ceux-ci promettent de mentionner sa chaîne dans leur reportage.

Fiona expliquera aux enquêteurs ce qu'on voit dans la vidéo qui a tout

démarré ; elle a voulu faire de l'exploration urbaine (urbex) dans une vieille maison abandonnée à quelques kilomètres de chez elle, sans avoir connaissance au préalable d'une quelconque question de hantise du lieu. Elle décrit ensuite les évènements dont elle a été témoin et que l'on voit dans sa vidéo : les portes qui se claquent, les débris qui tombent, les bruits de pas et la boîte à musique. Comme on le voit dans la vidéo, elle a pris peur et a quitté le lieu sur le champ.

Si la vidéo est montée, c'est pour une question de rythme. D'ailleurs, la vidéo a fait le plus gros score de sa chaîne, la poussant à faire une seconde vidéo quelques jours plus tard en emmenant une amie avec elle.

Dans cette seconde vidéo, qui ne contient aucune coupure, les mêmes phénomènes se produisent aux mêmes endroits, mais avec une intensité grandissante. Là encore, l'exploration a tourné court.

Aucune légende locale ne fait mention d'une hantise connue de cette maison, l'hypothèse serait qu'une vieille dame serait décédée dans la maison et que son fantôme serait encore là pour protéger les lieux.

Fiona n'est pas responsable de l'emballage médiatique qui a attiré des dizaines de vidéastes sur le lieu. Elle est passée à autre chose et fait désormais des vidéos de découverte de lieux hantés.

Enquête

Laissez les joueurs prendre possession des lieux et installer du matériel pour surveiller la maison. Déclenchez les événements de hantise petit à petit avec une gradation au fil de la soirée d'enquête.

La maison

Les enquêteurs arrivent à la maison après avoir suivi un chemin de forêt qui se parcourt à pied pendant une dizaine de minutes. Ils voient la porte d'entrée qui est toujours ouverte ainsi qu'un garage sur la gauche dont l'entrée est entravée par des buissons et des ronces. En entrant dans la maison par la porte d'entrée, les enquêteurs trouvent les pièces suivantes :

- Un couloir avec des gravats au sol. Tout de suite à gauche se trouve une porte vers la cuisine, tout de suite à droite se trouve une porte vitrée menant vers le salon/salle à manger. Un escalier menant à l'étage occupe la partie gauche du couloir tandis que la partie droite permet d'accéder à d'autres pièces dans le fond de la maison. On peut voir en partie le couloir à l'étage.
- La cuisine dispose encore de quelques meubles et les couverts sont encore dans les tiroirs. On peut entendre le son d'une boîte à musique.

Une porte donne sur le garage.

- Le garage est relativement propre. Il reste une tondeuse à gazon et des pots de peinture sur les étagères.

- Le salon/salle à manger est une grande pièce en longueur dans laquelle il est difficile de marcher à cause des gravats. Les quelques meubles qu'il reste sont cassés.

- Dans le fond de la maison, on trouve une chambre à coucher, une salle de bain et des WC. Ces 3 pièces présentent aussi des gravats.

- L'escalier qui permet de monter à l'étage est visiblement pourri. L'emprunter est dangereux et on pourrait passer au travers, se blessant un peu. Derrière l'escalier se trouve une porte qui est fermée à clé.

- L'étage de la maison semble inaccessible. On y trouve quelques pièces de part et d'autre d'un couloir central. Ce sont des chambres, des pièces de stockage et une salle de bain. Là encore dans un mauvais état

Au cours de la visite, surtout de nuit, les enquêteurs vont entendre la boîte à musique dans la cuisine, ils peuvent entendre des bruits de pas s'ils sont tous dans le salon, quelques portes sont difficiles à ouvrir ou à fermer, voir s'ouvrent et se ferment toutes seules.

Dans la maison, les indices restant corroborent la thèse de la dame âgée qui vivait ici toute seule. Mais rien

n'indique de lien avec le milieu paranormal.

Vous pouvez ajouter des problèmes électromagnétiques ou jouer sur la température et les bruits suspects, même si ces phénomènes n'ont rien à voir avec ce scénario.

La Verité

Le canular

L'ÉQUIPE DE FIONA

Patrice et Yin, 42 et 35 ans, techniciens audiovisuels qui aident sur la chaîne Fiona Mystery pour l'image et le son. Ils sont tous les deux sportifs et payés pour leurs actions.

Toute cette histoire est en réalité un canular orchestré au départ par Patrice et Yin, les collaborateurs habituels de Fiona Mystery. Ils ont créé une fausse maison hantée pour prendre au piège leur amie ce qui a fonctionné.

Mais la vidéo produite a eu un trop grand succès et toute l'équipe, Fiona comprise, a décidé de reproduire la supercherie pour une nouvelle vidéo. Depuis, l'équipe continue son petit manège de temps à autre pour entretenir le mythe, et donc ramener des vues sur les vidéos de départ.

Lorsque Scary Things For Real a contacté Fiona, l'équipe a décidé d'organiser une dernière fois le canular en faisant les choses en grand pour

impressionner l'émission.

Le poltergeist

Cette histoire a réveillé un ancien esprit poltergeist qui s'est accroché à la maison, énervé par les agissements des influenceurs. Au moment où les enquêteurs arrivent, cet esprit agit en parallèle des influenceurs.

Cet esprit ne correspond pas du tout à la dernière occupante des lieux. Par contre, il est très enervé et c'est majoritairement lui qui jette des débris sur les explorateurs de la maison pour les chasser.

Fiona et son équipe ne sont pas au courant de la présence de cet esprit. Pour apaiser ce poltergeist et le libérer de sa tâche de protection de la maison, il va falloir découvrir la supercherie et chasser définitivement l'équipe d'influenceurs.

La nuit

Si les enquêteurs peuvent visiter la maison de jour, et même installer du matériel de captation (caméra et micro), c'est surtout la nuit que les phénomènes vont avoir lieu.

Patrice et Yin disposent d'une échelle qui leur permet de monter à l'étage par une fenêtre. Depuis cette position, le duo peut déclencher une enceinte sans fil cachée dans les décombres de la cuisine, produisant le son de boîte à musique. Cette enceinte est relativement facilement trouvable pour peu qu'on se donne la

peine de chercher derrière les meubles de la cuisine.

Les bruits de pas à l'étage sont aussi la responsabilité de Patrice et Yin qui courent sur le parquet lorsque les visiteurs se trouvent dans la salle à manger/salon.

Par contre, les portes qui bloquent ou bougent toutes seules sont le fait du poltergeist. Une fois bien avancé dans la nuit, celui-ci peut lancer sur les visiteurs de gros débris qui feront 1D4 de dégâts à chaque personne touchée.

ANATOLE ET MAÏA

Anatole Barty et Maïa Dutch, respectivement 18 et 20 ans, duo de vidéastes sur internet spécialisés dans le paranormal. Leur chaîne à leur nom compte quelques centaines d'abonnés. Anatole est très peureux.

Au milieu de la nuit, Anatole et Maïa vont arriver à la maison pour faire eux-même leur vidéo sur cette histoire. Ils ne sont pas méchants et vont interférer avec l'enquête en cours.

La deuxième partie de l'enquête démarre lorsque la porte derrière l'escalier émet de gros bruits de frappe. C'est en réalité Patrice ou Yin qui viennent de la déverrouiller et qui appellent les enquêteurs vers le sous-sol.

Lorsque la porte du sous-sol est ouverte, on peut entendre une voix étrange parler toute seule et voir une lueur faible au loin.

Final

Le sous-sol

L'escalier qui descend au sous-sol donne sur une buanderie. Cette buanderie est connectée à une seconde pièce via une porte par laquelle s'échappe un peu de lumière rouge et une voix guturale qui récite le texte suivant :

Entrez dans le cercle du seigneur des malheurs, le grand Zerenc Segék, et donnez lui votre force vitale. Amener sur Terre le pouvoir de la destruction, et le châtiment de la mortalité. N'ayez pas peur, vous ne serez que les passeurs d'une force qui vous dépasse, et qui doit se répandre sur le monde, pour le purifier. Faites allégeance à votre maitre et donnez votre sang pour lui.

Au sol de cette pièce se trouve un pentagramme dessiné avec du faux sang et des bougies tout juste allumées, ainsi que des branches d'arbre éparpillées.

Cette deuxième salle dispose d'une porte au fond qui se trouve cachée et dans la pénombre. Cette porte donne sur une ancienne petite cave à vin dont le toit est éffondré ce qui permet d'y rentrer par l'extérieur à travers les buissons. Patrice et Yin sont cachés dans cette cave à vin avec une seconde enceinte bluetooth par laquelle ils diffusent la prière satanique. Leur objectif est de faire peur aux enquêteurs.

Résolution

Pour faire partir l'esprit, il faut faire partir toutes traces des influenceurs. Le moyen le plus efficace consiste à récupérer les deux enceintes bluetooth (celle dans la cuisine et celle dans la cave à vin) et à confronter Patrice et Yin en leur faisant quitter les lieux.

L'esprit partira de lui-même dans un dernier murmure caractéristique avant que le calme total se fasse, indiquant que la situation est revenue à la normale.

Détruire complètement la maison est aussi une solution possible.

Enfin, les enquêteurs peuvent aussi ne pas aller au bout et fuir la maison à tout moment, ce qui laissera le poltergeist accroché au lieu.

Scary Things For Real

Nom :

Surnom :

Activité :

CARACTÉRISTIQUES

Action

Réaction

Force :

Précision :

Social :

Intellect :

Recherche :

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

35 points à répartir pour créer votre personnage

ACTION SPÉCIALE

Points de vie :

À 0, votre personnage est arrêté pour l'épisode, ou mort

Points d'action :

Permet d'obtenir une réussite, d'activer l'action spéciale ou d'invoquer une circonstance favorable

COMPÉTENCES

Nom

Bonus

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

Description :

Équipements :

Relations :

En tant que membre de l'émission Scary Things For Real, vous avez accès à différents objets utiles comme des caméras de diverses sortes, des micros, des détecteurs de champs magnétiques, des thermomètres, des détecteurs de mouvement, des planches Ouija, etc. Tout cela est rangé dans votre van qui vous suit partout.

Vous avez aussi accès à différents contacts comme des guides locaux, des contacts religieux, etc.