LE PLACARD DES

PROFONDEURS



Un jeu de rôle d'enquête, d'action et de mystères, où les personnages vont tenter de prouver que leur théorie occulte constitue la Vérité, avant que leurs missions ne les transforment eux-même en monstres...

Par <u>Lucas-C</u>, sur une idée d'Altay développée par Kergan pour <u>le Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB</u>. Le jeu est placé sous licence <u>Creative Commons BY-SA-NC</u>.

Ce jeu nécessite 5 dés à 6 faces par joueuse



SALUTATIONS, AGENT 427-25B!

Nos services de gestion des ressources humaines tiennent à vous adresser leurs félicitations les plus chaudes quant à votre taux de survie exemplaire (100%). Notez que ne sont comprises dans ce taux que les missions menées à terme. Taux de survie calculé en fonction de la persistance du rythme cardiaque, sans garantie psychologique, spirituelle ou physique, et ce en vertu des termes de votre contrat. Si vous n'avez pas, contrairement à nos informations, survécu à votre mission, vous êtes priée d'adresser une lettre manuscrite à notre département pour corriger cette erreur de notre part.

Alors comme ça on revient de mission encore en vie, hein? C'est bien, continuez comme ça et vous aurez de l'avancement! Ici on cherche des gens comme vous, capables de survivre à des hordes d'abominations, des sorciers, des monstres, des esprits, des mutants, des aliens et, parfois, à tout ça en même temps!

Bon, vous connaissez le protocole. Filez rejoindre votre équipe dans le Caisson de Débriefing. Votre Superviseure attitrée vous y attend. Vous allez vous installer gentiment, avec vos mains bien en vue, pour débriefer toute cette histoire entre nous. Pas d'inquiétude, c'est juste la procédure, on veut simplement savoir comment le problème s'est présenté, comment vous l'avez réglé, quel usage vous avez fait de vos ressources... Et nous assurer que tout va bien dans votre tête. Enfin pas plus mal que d'habitude, disons.

Et n'oubliez pas : « Que la Vérité Triomphe! »

BIENVENUE DANS P2 !

Dans ce jeu de rôle, vous allez incarner une équipe d'intervention affiliée à la mystérieuse **Agence**, organisation dédiée à lever le voile du surnaturel, de l'occulte, du paranormal.

Au moment où la partie commence, **la mission est déjà terminée**. Il n'est pas tout à fait clair s'il s'agit d'une réussite, d'un échec, ou d'un abandon pur et simple. La partie de P² que vous allez jouer sera constituée d'une succession de scènes racontées par les personnages présents (les **Spécialistes**) sur le mode du *flashback*. Cette narration partagée constitue le rapport que vous faites en temps réel à votre **Superviseure**, le personnage de votre Maîtresse de Jeu.

Inspirations : l'appel de Cthulhu, Delta Green, Laverie, Abstract Donjon, Paranoïa, Monster Of The Week, Oui Seigneur des Ténèbres, X-Files, Fondation SCP.



TABLE DES MATIERES

Salutations, agent 427-25b!		3
Bienvenue dans P ² !		4
La Menace Paranormale	N 1 1 0 0	6
L'Agence		7
Les Specialistes	2 8 9 V 4 8 2 V 4 4 V	7
Les Missions		7
Les Transformations	W = W = W = W = W	8
Le Placard		8
Ton Dossier	N P	9
Nom et histoire		9
Archetype	6,2,6,4,8,7,6,8,8	9
Theorie	77762368	11
Sur le terrain		12
Resolution d'une Scene		13
Encaisser	r 2 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6 6	13
Jet de chance	11/2/2/2/	14
Preuves		14
Transformations	8 7 8 · · · · · · · · · · · · · · · · ·	15
Corruption		15
Faux Rapports	- Y V 16/17/19/18/1	16
Abandon		17
Disparition		17
Supervision	N. 17 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18 18	19
Principes	778626	19
Gimmick de Superviseure	20273355	20
Le sort est contre nous		20
Prebrief	2027000	20
Quelques PNJs recurrents	950 A A A	21
Progression des Specialistes		22
Miccian - Sorial VHC Killer	1 m 2000 m	/ (300
Mission – Serial VIIS Riner	1000000	25
Illustrations	25,208,808	26
IllustrationsFeuille de Spécialiste	1895775	

LA MENACE PARANORMALE

À l'époque des *smartphones*, de la surveillance de masse, des pandémies mondiales et du séquençage ADN en temps record de ces virus, de la nouvelle conquête spatiale... À une ère où science et technologie semblent omniprésentes, n'y a-t-il plus de place pour le mystère ? Pour les phénomènes étranges, inexpliqués ? Pour les gens qui disparaissent et les lueurs dans la nuit ? Pour les revenants, les sorciers, les entités qu'on ne doit pas nommer ?

Peut-être bien que si. Il reste toujours quelque chose, tapis dans l'ombre, à la frontière de notre perception. Quelque chose qui a su s'adapter. Se faire plus discret. Laisser encore moins de traces.



Pourtant, pour ceux qui cherchent la Vérité au-delà des apparences, les faits sont là. Et ils sont nombreux. Des gens remplacés par des sosies. Des animaux domestiques qui tuent leurs maîtres. Des créatures qui rôdent la nuit, dans le parc près de chez vous. Des expériences interdites, aux conséquences terrifiantes, et des militaires témoins de scènes impossibles. Des patients internés « par erreur », et des asiles qui débordent. Des incantations trouvées sur de vieux forums Internet. Des *Escape Games* un peu trop vrais.

Heureusement, l'Agence est là.

L'AGENCE

Tentaculaire de bureaucratie et d'opacité, cette organisation opère avec l'aval de tous les gouvernements mondiaux. Nul ne sait qui la dirige réellement, tant y règne la culture du secret et du cloisonnement de l'information.

Son but officiel est de chercher des réponses aux phénomènes inexpliqués, mais aussi de les dissimuler aux yeux du public, pour éviter la panique. Elle collecte également des artefacts, et capture même parfois des créatures.

L'Agence possède de nombreux locaux disséminés à travers la planète : des bureaux, des laboratoires, des entrepôts et même des bases paramilitaires. Son QG est à Stockholm, mais différents portails à travers le monde permettent de s'y rendre en un instant. Car oui, l'Agence n'hésite pas à employer les artefacts qu'elle récolte, parfois même sans les maîtriser...

Déterminez ensemble : quel terriblement événement l'Agence a-telle réussi à éviter ? Quelles rumeurs circulent sur ses dirigeants ? Quelles sont les règles fondamentales de l'Agence ?

LES SPECIALISTES

Les personnes embauchées par l'Agence ont toutes eu une première carrière, dans des domaines aussi variés que l'archéologie, l'exobiologie, l'armée, la police, la presse, le spiritisme ou encore les langues mésopotamiennes.

Ces agents ont tous une chose en commun : une volonté sans faille de voir le monde en face, de connaître la Vérité. Sans mensonges. Sans approximations. Sans fermer les yeux quand la Vérité fait peur.

LES MISSIONS

L'objectif de chaque mission de l'Agence est toujours double :

- découvrir la clef du mystère et ramener des preuves à l'Agence
- empêcher que l'affaire ne s'ébruite : détruire les preuves publiques et faire taire les témoins si nécessaire

Pour une Spécialiste, chaque enquête est aussi l'occasion de trouver des **preuves** étayant **sa propre théorie sur la Vérité**.

Au terme de chaque mission, les Spécialistes sont réunies dans le **Caisson de Debriefing**. Définissez collectivement à quoi il ressemble, quelle est sont utilité, et en quoi il est dangereux...

LES TRANSFORMATIONS

Tous les agents ont déjà entendu ces rumeurs. Des Spécialistes que le terrain aurait affecté mentalement ou physiquement, au point de présenter d'étranges symptômes... Des griffes, des dents, un squelette qui mute, des dons médiumniques... Ces capacités surnaturelles constituent souvent un étrange écho aux convictions profondes de ces agents sur la Vérité...

Ils doivent néanmoins se faire discret, car lorsque l'Agence découvre leurs changements, ces agents sont rapidement mis **au Placard**.



LE PLACARD

C'est ainsi qu'est surnommé familièrement une base d'opérations de l'Agence, la plus confidentielle et mystérieuse, située au fond des océans. On dit que les agents de terrain y sont accueillis pour leur « retraite ». On dit que tous les rapports accumulés depuis des années y sont rassemblés et décortiqués. Que les plus puissants artefacts y sont examinés. Et qu'ainsi là-bas, une part de Vérité aurait été découverte.

Pourtant, on ne revoit jamais les agents qui y sont envoyés.

TON DOSSIER

NOM ET HISTOIRE

Quelle a été la carrière de votre Spécialiste ? Quand est-ce que le surnaturel a croisé son chemin ? Pourquoi et comment l'Agence l'a-t-elle recruté ?

ARCHETYPE

Chaque joueuse choisit un Archétype distinct pour sa Spécialiste :

- **Chasseur** : +1 Promotion par cadavre de monstre récupéré. +2 s'il est capturé vivant.
- **Cobaye** : sa Transformation est connue de l'Agence, la Spécialiste peut l'utiliser sans faire un faux rapport ni écoper de Blâme.
- **Collectionneur**: +1 Promotion par artefact ramené par le groupe à l'Agence. Si l'artefact est compatible avec la théorie de la Spécialiste, elle peut choisir à la place un +1 dans sa Théorie.
- Damné : vous pouvez lancer un dé supplémentaire pour +1 Corruption
- Fouineur : vous découvrez également des Preuves de votre Théorie lorsque vous obtenez un double 5
- **Protecteur** : une fois par Scène, vous pouvez doubler le dé d'un de vos collègues après qu'il réalisé son jet d'action
- **Sceptique** : peut éviter qu'un collègue coche une case de Corruption en réussissant un jet de Chance et en rationalisant ce qu'il vient de se passer. Un sceptique peur avoir comme Théorie la Science.

CARACTERISTIQUES

Trois Caractéristiques définissent principalement chaque Spécialiste :

- **Enquête** : investigation, fouille, renseignements, contacts, procédures, bluff, déduction ...
- Action: combat, fuite, filature, prouesse physique, poursuite, survie...
- Occulte : déchiffrer une tablette sumérienne, procéder à un rituel, distinguer les monstres qui se cachent parmi nous, utiliser un artefact...

Au début de ta carrière, tu démarres avec **7 dés à répartir** dans ces trois caractéristiques (min. 1 dé, max 4 dés).

TRAITS

Chaque Spécialiste commence également avec **trois Traits**, qui sont des savoir-faire qu'elle a acquis dans sa carrière précédente, des objets fétiches ou des compétences personnelles.

Exemples : agile, charismatique, entraînement militaire, fort, furtif, grimoire de sortilèges, intimidant, linguiste, médaillon vaudou, sens de l'observation, tireur d'élite...



THEORIE

Chaque Spécialiste possède sa propre théorie sur la Vérité. Sur ce qui se cache derrière tous ces phénomènes surnaturels. Pour elle, c'est certain : il s'agit d'aliens / de mutants / de nécromancie... Quelles que soient les situations et les créatures rencontrées, la Spécialiste ne démordra jamais de sa théorie. Celle-ci doit donc être assez large et flexible pour expliquer la majorité des phénomènes paranormaux.

Chaque joueuse définit librement une ébauche de théorie, qu'elle pourra étoffer au fil des missions. Vous commencez sans Preuves, avec un score à o.



Olga sait que nous vivons dans le Purgatoire d'un autre monde, dont nous avons tout oublié. Dans cette antichambre des Enfers, les créatures du Diable viennent parfois nous tourmenter ou collecter quelques âmes damnées.

SUR LE TERRAIN

La **Superviseure** commence par imaginer les grandes lignes de la mission, et définit le niveau de **Menace** de l'opération. Ce seuil fixe le nombre de dés dans la réserve de la Superviseure et le niveau de risque encouru par les **Spécialistes**. Cette réserve de dés est « virtuelle » : il n'est pas nécessaire d'avoir autant de d6, il suffit d'en garder le compte durant chaque mission.

Menace I : 6 dés par Spécialiste,

• Menace II : 8 dés par Spécialiste,

• Menace III : 10 dés par Spécialiste.

Une mission est composée d'une successions de **Scènes**. Une Scène correspondant à une séquence d'actions des Spécialistes dans un même lieu et dans un temps continu, sans ellipse narrative.

La Superviseure emploie le rapport papier des agents pour les interroger sur ce qui s'est passé durant ces Scènes.



RESOLUTION D'UNE SCENE

Au début de chaque Scène, la Superviseure pose le décor et détermine son degré de danger, en choisissant un certain nombre de dés de sa **réserve de Menace**: entre 1d6 pour un obstacle mineur (voler un bateau de pêche) et 4d6 pour un très-très-gros problème (affronter un loup-garou). La somme de ces dés détermine le **Niveau de difficulté** de la Scène. Les Spécialistes **ne connaissent pas** exactement la valeur de ce seuil, mais les jets de dés de toutes leurs actions durant cette Scène devront l'atteindre ou le dépasser.

Durant une Scène, chaque fois qu'une Spécialiste fait face à un obstacle, la joueuse décrit ce qu'elle entreprend pour le dépasser puis choisit la Caractéristique la mieux adaptée à son action et lance autant de dés. Si un Trait de la Spécialiste est employé, il permet de lancer un dé supplémentaire.

La joueuse annonce à la Superviseure le total de son jet :

- Si ce total **dépasse le Niveau de difficulté**, *c'est réussi* ! S'il est **égal**, *c'est réussi de justesse* ! Sinon, *c'est un échec*.
- Si le total **dépasse le Niveau de difficulté de 6 ou plus**, *c'est une réussite critique* ! La joueuse décrit l'action d'éclat de sa Spécialiste.
- Si le total **est inférieur au Niveau de difficulté de 6 ou plus**, *c'est un échec critique* ! Les Spécialistes **Encaissent**.
- Si au moins **deux dés à 6 faces** sont obtenus dans le jet, le Spécialiste découvre une **Preuve** allant dans le sens de sa Théorie

ENCAISSER

Lorsqu'une **Spécialiste** essuie un échec critique, elle a deux choix :

- cocher une case de **Corruption** et sombrer un peu plus dans le côté obscur du paranormal, se transformer de plus en plus...
- diminuer de -1 une de ses **Caractéristiques**, jusqu'à la fin de la mission, traduisant la fatigue et les blessures accumulées par l'agent

JET DE CHANCE

Parfois, les Spécialistes tentent une action qui dépend bien plus du **hasard** que de leurs compétences. Parfois, elles aimeraient beaucoup avoir à portée de main un objet anodin. Parfois, la présence ou l'absence d'un élément dans le décor peut être salvateur...

Dans tous ces cas de figure, la Superviseure demande à la joueuse de choisir **pair ou impair**, puis de lancer un dé. Si le résultat est celui annoncé, la chance sourit à la Spécialiste!

PREUVES

Lorsqu'une Spécialiste obtient au moins deux dés à 6 faces lors d'un jet, elle gagne une Preuve potentielle pour sa théorie.

Peut-être a-t-elle obtenu des échantillons atypiques, réalisé des déductions allant dans le sens de sa théorie, obtenu des aveux d'un suspect par la force, oui bien encore s'est-elle emparé d'un objet très révélateur.

À la fin du débrief, chaque joueuse lance autant de d6 que de Preuves récoltées par sa Spécialiste :

- 5-6 : cette preuve indiscutable étaye votre Théorie! +1 en score
- 3-4 : l'Agence récupère, conteste ou fait disparaître la preuve
- 2 : « c'est un faux ! » discréditez la théorie d'un collègue. Offrez-lui ce dé qui annulera un de ses résultats 5 ou 6
- 1: la preuve a eu un impact surnaturel malfaisant, +1 en Corruption

La première joueuse qui atteint **10** dans son score de Théorie déclenche une **Mission Finale**, de Menace III, qui sera l'apothéose de l'investigation de ce Spécialiste : elle marquera la fin de sa carrière d'une manière ou d'une autre, et impliquera le Placard des Profondeurs.

TRANSFORMATIONS

Contre un gain de +1 en Corruption, une Spécialiste peut utiliser une Transformation. Tous ses dés déjà lancés sont alors remplacés par des 6.

La joueuse décrit la capacité surnaturelle dont fait preuve sa Spécialiste, comment cela affecte son apparence, et pour combien de temps.

Une Spécialiste qui se Transforme sans faire de **Faux Rapport** pour le camoufler, et qui n'est pas un Cobaye, recevra un **Blâme**.



CORRUPTION

Lorsqu'une Spécialiste coche sa quatrième case de Corruption, elle les efface toutes mais doit **corrompre définitivement un de ses Traits**.

L'agent Smith remplace son trait "Gros balaise en athlétisme" par "Ma peau suinte d'un ichor noir acide"

Ces traits corrompus peuvent toujours être utilisés, lors d'un jet, si la joueuse a une idée pour s'en servir, mais... ça aggrave la corruption (+1).

FAUX RAPPORTS

Dans certains cas il est possible que vous ne souhaitiez pas particulièrement que l'Agence ait connaissance de vos agissements... Transformation, comportements suspects, paranoïa, sait-on jamais!

La solution est, dans ce cas, assez simple : mentez. Signalez à vos camarades quelle part de ce que vous ne dites n'est pas la vérité via une subtile négation, et offrez une explication plus raisonnable.

Je ne me transforme absolument pas en loup-garou pour lui griffer la gueule, je me contente de lui donner quelques coups avec un couteau tout à fait normal.

Faites attention, ceci dit! Si votre explication alternative est trop tirée par les cheveux ou n'explique pas le résultat (exemple : « Je ne me sers absolument pas de mon bras-tentacule pour lui arracher une jambe, à la place je lui donne un coup de poing dans le nez ») la Superviseure peut se douter de quelque chose et questionner vos camarades à ce sujet, voire vous coller un **Blâme**.



ABANDON

Si la situation paraît réellement désespérée, il est toujours possible pour les Spécialistes d'abandonner la mission collectivement. Tous les Spécialistes reçoivent alors un **Blâme**.

DISPARITION

Une Spécialiste peut disparaître de trois manières :

- Obtenir un **quatrième Blâme** ou **corrompre son dernier Trait**. À ce stade l'Agence choisira de vous « retirer » du terrain afin d'éviter que vous mettiez en danger vos camarades.
- Tomber à **zéro dans une Caractéristique**. Votre corps a simplement dépassé ses limites . Le prochain obstacle sera fatal.

La mort, dans P², n'est heureusement pas un obstacle à tout : si vous choisissez de jouer la mort de votre Spécialiste lors d'une session de jeu, vous pourrez considérer que sa part du débrief est donnée par un médium. Après tout, la mort ne vous libère pas de votre contrat...







PRINCIPES

- Jouez pour voir où ça vous mène
- Rendez le monde dangereux et mystérieux.
- · Ne donnez pas la clef des mystères.
- · Consultez les joueuses pour définir des éléments du monde.
- Incarnez une Superviseure qui « prétend tout savoir mais ne divulgue jamais rien »
- Incarnez une Superviseure tatillonne et suspicieuse, prête à dégainer le Blâme pour encourager aux Faux Rapports
- · Occasionnellement, jouez une Scène hors de l'ordre chronologique



GIMMICK DE SUPERVISEURE

En tant que meneuse de jeu, vous allez alterner durant la partie entre :

- le « temps présent » où les Spécialistes opèrent et où vous leur décrivez l'environnement et le comportement des PNJs
- le « temps futur » où les Spécialistes débriefent et vous incarnez une Superviseure inquisitrice

Pour permettre aux joueuses de bien percevoir les changements entre ces deux temporalités, vous pouvez adopter un *Gimmick* de Superviseure : vous pouvez chausser vos lunettes à chaque fois, ou bien changer de place autour de la table de jeu, ou bien allumer / éteindre une lampe...

LE SORT EST CONTRE NOUS

Une fois par mission et par Spécialiste, la Superviseure peut lui mettre de bâtons dans les roues : elle remplace alors un de dés obtenus par un 1.

PREBRIEF

Les missions sont systématiquement données aux Spécialistes selon un étrange cérémonial atypique et confidentiel.

Comme chaque fois, les agents ont rendez-vous dans un dinner, le Greta's 24/7 Dine In. Une toute l'équipe assise à une banquette, le temps semble se figer quelques instants, tandis qu'à la TV murale le présentateur météo, Ted, s'adresse aux Spécialistes pour leur présenter la mission.

QUELQUES PNJS RECURRENTS

TED LE PRESENTATEUR METEO

Cet homme au costume un peu ringard, posant devant une carte du pays aux prévisions systématiquement erronées, passe très régulièrement à la TV dans l'indifférence générale. Parfois cependant il semble surveiller les Spécialistes du coin de l'œil... Et parfois même il s'adresse à elles pour leur donner des instructions de la part de l'Agence, sans que quiconque ne s'émeuve jamais du franchissement de ce quatrième mur.

DOC VETO

Un jeune homme affable, modeste mais dont les connaissances semblent sans limites, et dont le large sourire procure un sentiment inexplicable de malaise.

Il officie comme vétérinaire de campagne dans un village isolé et sert de « point de livraison » lorsque les Spécialistes réussissent à capturer un monstre. Si besoin, il pourra leur prêter du matériel ou même main forte, pour peu qu'on lui fasse miroiter la capture d'une créature intrigante.

DEBORAH LA STANDARDISTE

Bien que personne ne l'ait jamais rencontré en personne, tout le monde connaît Deborah à l'Agence. C'est toujours elle qui décroche lorsqu'un agent a besoin d'un renseignement, de rendre les autorités locales conciliantes ou pour avertir de l'Apocalypse imminente.

Deborah est une jeune femme consciencieuse mais qui s'ennuie terriblement. Elle ruse régulièrement pour prolonger un peu les conversations avec les agents de terrain, prétendant un délai de traitement de son système informatique pour bavarder avec les Spécialistes et donner son avis sur les enquêtes en cours.

PROGRESSION DES SPECIALISTES

Au terme du débrief, des **Promotions** et des **Problèmes** sont obtenus par les Spécialistes, selon le bilan de la mission :

- réussite totale (au moins un mystère résolu et pas de traces) : tous les Spécialistes obtiennent une Promotion
- réussite partielle (un mystère résolu ou pas de traces): seul le Spécialiste le plus méritant d'après le débrief a une Promotion

La Superviseure octroie également toujours une Promotion au Spécialiste qui a le plus agit selon les règles de l'Agence selon elle.

Une Promotion peut être, au choix:

- obtenir **un nouveau Trait** via une formation avant la prochaine mission. Si la précédente était un succès, il peut aussi s'agir d'une réputation favorable comme « *tueur d'aliens* ».
- · se débarrasser d'un Blâme.
- en échange de **2 Promotions**, une Spécialiste peut également augmenter de **+1 une de ses Caractéristiques** ou obtenir **un second Archétype**.



MISSION - SERIAL VHS KILLER

Des collectionneurs de VHS partageant leur passion sur un même forum Internet, *CyberVideodrome*, sont les victimes de meurtres étranges alors qu'ils étaient a priori seuls chez eux.

Chaque victime semble avoir été littéralement avalée par son écran. Plusieurs d'entre elles étaient enfermées chez elles, isolées sans accès possible :

- Douglas Fairbank, courtier vivant en appartement
- Andrew Falkous, agriculteur vivant dans une belle cabane en forêt
- Célina Gomes, banquière et mère célibataire

Les scènes de crimes recèlent plusieurs pistes :

- avant chaque meurtre, une VHS a été transcodée en numérique puis visionnée par la victime. Les VHS, distinctes et a priori uniques, ont brûlé et font partie d'une même collection de documentaires des années 80 : « Aux Frontières du Bizarre »
- Douglas semble avoir été décapité par sa TV, sa tête ayant disparu. Douglas était au téléphone au moment de sa mort. Si l'enregistrement de l'appel est récupéré, on peut y discerner quelques mots qu'il échange avec quelqu'un (ou quelque chose) dans la pièce, puis une cacophonie symphonique résonne, faisant griller l'appareil audio sur lequel les Spécialistes écoutent.
- o d'énormes traces de griffes sont présentes sur la scène de crime d'Andrew. Seuls ses mains ont été retrouvées, agrippés aux bords de sa TV, le reste du corps ayant été comme aspiré par l'écran plat. En y regardant de plus près, les traces de griffes semblent indiquer que quelque chose essayait de quitter la pièce...
- o le corps de Célina a fusionné dans le mur face à son vidéo-projecteur. Ses enfants, Javier & Bella, ont été témoins de la scène et ont été rendu muets par le traumatisme. Ils ont vu une créature emmener leur mère dans le film, puis Bella, terrifiée, a éteint le vidéo projecteur.

Durant l'enquête, les informations suivantes peuvent être récoltées par les agents : une même personne a envoyé les VHS, nommée **Queen Ju** sur *CyberVideodrome* ; à chaque fois, des témoins ont entendu une autre voix dans la pièce ; les victimes ont toutes gagné beaucoup d'argent *post-mortem* (héritage, ticket de loto gagnant, pari boursier) ; et bien sûr plein d'autres indices correspondant aux Théories des Spécialistes.

Un·e médium prendra contact avec les Spécialistes, **Sacha De Vigne**, prétendant avoir eu une vision avant chaque meurtre. Il s'agit en réalité d'un·e autre membre de *CyberVideodrome* qui veut détruire toutes les VHS *AFdB* pour empêcher l'Entité d'entrer dans notre monde.

La presse commence a avoir vent de l'affaire, en particulier un journaliste qui a réussi à mettre la main sur une VHS *AFdB* originale et s'apprête à la visionner, **Brett Cannon**.

Queen Ju est le pseudo d'un·e étudiant·e mélomane, **Camille Julot**. Iel est pourtant dans le coma depuis plusieurs mois, pour des raisons mystérieuses...

À partir de là, à la Superviseure d'improviser! Quelques idées de Scènes:

- Brett Cannon devient la 4e victime. Cette fois *la chose* réussit à s'enfuir.
 Si elle échappe aux Spécialistes, elle ira rendre visite à Camille.
- Sacha De Vigne tentera un rituel pour entre en communication avec les défunts et/ou l'Entité.
- L'assemblé générale de *CyberVideodrome* est sur le point d'avoir lieu au vidéo-club / *datacenter* de l'association.

MISSION - THE LOST ROOM

Un flic, **Joe Miller**, semble avoir perdu les pédales. Il s'est lancé dans une vendetta vengeresse envers tous les criminels de la ville, distribuant une justice expéditive.

Là où le surnaturel s'invite dans l'histoire, c'est que Joe semble bénéficier de plusieurs artefacts magiques lui permettant de mener à bien, pour le moment, sa parodie de justice.

- La première fois que les Spécialistes croiseront Joe, il leur échappera en utilisant **La Clef**. Cette clef permet d'ouvrir n'importe quelle porte munie d'une serrure à clé plate, et d'entrer alors dans **La Chambre 10**.
- Les agents pourront apprendre que la vendetta justicière de **Joe** s'est déclenchée suite à la disparition de sa fille, **Anna**.
- La seconde fois que les Spécialistes rencontrent Joe, celui-ci se fait abattre par des malfrats. Dans ses dernières paroles, il demandera aux agents de retrouver sa fille, disparue dans **La Chambre 10**.
 - **Marco Di Giallo**, un caïd notoire, est présent / parti prenante de cette scène. Il découvre le pouvoir de La Clef et va tout faire pour l'obtenir.
- La Chambre 10 est une pièce d'un vieux motel abandonné, le *Sunshine Motel*, où le temps semble s'être arrêté. Toute tentative de quitte le motel est voué à l'échec, les personnages revenant sur leurs pas comme s'ils étaient bloqués sur <u>un tore</u>. Avec La Clef, on peut se rendre depuis la chambre 10 vers **n'importe quel autre endroit** du monde situé derrière une autre porte. Il suffit de penser à ce lieu lorsqu'on introduit La Clef dans la serrure, depuis l'intérieur de la chambre.
- Il existe une centaine d'objets banals (briquet, mug, fourchette, bible, miroir...) issus de La Chambre 10, possédants tous des propriétés magiques : arrêter le temps 10 secondes, chauffer comme un microondes, rendre invulnérable, endormir une personne, projeter une déflagration d'air, téléporter quelqu'un sur la route 66 devant le motel...
- Une cabale de **sorciers urbains** s'intéresse de près à ces objets, et mettra tous ses moyens en œuvre pour récupérer La Clef.

ILLUSTRATIONS

- Arrière-plan & alien: Pixabay
- Couvertures pour <u>The weird company</u> & <u>Walkure : Poisonous legacy 1</u>
 David Hueso <u>CC BY-NC</u>
- <u>Firebrand Remembers</u>, <u>Researcher Talloran 01</u>, <u>SCP-099</u>, <u>SCP-1893</u>,
 <u>SCP-3143</u> & <u>Shub-Niggurath</u> <u>SunnyClockwork</u> <u>CC BY-SA</u>
- <u>Dinner</u>, <u>Medium</u>, <u>Sad Nosferatu</u>, <u>Sick Creature</u> & <u>Train Station</u> Dumaker – <u>CC BY-NC-SA</u>
- <u>Bukkake</u> Joke-BilouMaster <u>CC BY-NC-SA</u>
- ClipArts : OpenClipArt



Merci à Aurélien, Henri et Nicolas pour la partie de test!



ARCHETYPE :	JOUEUSE :	
ARCHETYPE : HISTOIRE :	21 31 16 75	6268
	CARACTERISTIQUES	1
ENQUETE	ACTION	40%
66		<u> </u>
1888		
TRAITS ⊠=corromp	1500 m	1 5
22682	1 1 1 1 2 0 1 8 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	
S 7 9 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	# W W W W W W W W W W W W W W W W W W W	
A Comment	1438	
	CORRUPTION:	
TRANSFORMATION	36 3 5 7 4 4 7 1 2 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5	A
BLAMES:	04 2 1 2 5 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	5 15
LAINLY .	11, 10, 02,000	4/0

9 7 16 50 4 580 600 000 550