

Presentation :

Extreme Cleanup Detailing Crew (abrégé en **EC/DC**) est une émission de télé qui suit une équipe de nettoyage spécialisée dans les scènes de crimes. Les joueuses incarnent un groupe de **Nettoyeurs** qui réalisent différentes missions pour le compte de la **Showrunner**, incarnée par la meneuse.

EXTREME CLEANUP DETAILING CREW



Par Rémi « Velvet Wombat » Gisclon, sur une idée de Germi développée par Altay pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.



FAIT
(HU)MAIN 

1

Proposition de jeu

Intro

« Ce soir, dans EC/DC, notre équipe de nettoyage affronte son plus grand chantier de la saison : un triple homicide, dont les corps ont été transportés dans une voiture de collection. Le crew a moins de 24 heures pour restaurer le véhicule dans son état d'origine et faire disparaître les cadavres avant l'arrivée du FBI. Arriveront-iels à achever leur mission à temps ? C'est ce que vous découvrirez à 21:10 sur ExtremeTV. »

Avertissement : les thématiques de jeu incluent la violence, le sang, la mort, la torture, la drogue et le crime. Les personnages sont des criminels qui commettent des actes illégaux.

Principe

« Ok c'est simple, tu mets les restes organiques dans la broyeuse et tu fais gaffe à tes doigts car c'est violent »

Tony « 8 Doigts » Mortellini

2♥

Extreme Cleanup Detailing Crew (abrégé en **EC/DC**) est une émission de télé qui suit une équipe de nettoyage spécialisée dans les scènes de crimes. Les joueuses incarnent un groupe de **Nettoyeurs** qui réalisent différentes missions pour le compte de la **Showrunner**, incarnée par la meneuse.

Règles

Matériel

« - 3 bouteilles d'acide fluorhydrique

- 1 scie à bois

- 5 rouleaux de sac poubelles grand format... »

Vanessa « Scout, toujours prêt » Smith

- 1 jeu de 52 cartes par joueuse
- 3 jetons de poker par joueuse
- Des jetons de poker d'une couleur différente pour la meneuse

3 ♥

Personnages

« Oublie tes habituels portes-flingues avec deux mains gauches. Pour ce cas il nous faut une équipe de pro. »

Vito « Baron » Calzone

Un personnage de EC/DC est un nettoyeur. Ton job est de faire disparaître toutes les traces d'un crime qui pourraient être utilisées par les autorités pour incriminer ton commanditaire.

Ton nettoyeur est défini par ses approches de prédilection. Chaque approche correspond à une des quatre couleurs d'un jeu de cartes classique :

Instinctif ♣

Bourrin ♦

Subtil ♠

Intello ♥

L'approche **Instinctive** est adaptée pour les personnages qui aiment improviser et prendre des risques. C'est l'approche que tu vas utiliser quand tu mens à un officier de police, quand tu sautes d'un avion en parachute (avec ou sans parachute) ou lorsque tu tires à l'aveuglette.

L'approche **Bourrine** est adaptée pour les personnages qui ne craignent pas d'employer les grands moyens, ni des dommages collatéraux. C'est l'approche que tu vas utiliser quand tu fais sauter un coffre, lorsque tu casses les genoux du témoin ou que tu balances un corps dans le ravin.

L'approche **Subtile** est adaptée pour les personnages aux

4 ♥

doigts de fée, qui prennent le temps de la délicatesse. C'est l'approche que tu vas utiliser pour crocheter une serrure, tirer au sniper ou lorsque tu poses un hélicoptère sur le toit d'une maison.

L'approche **Intello** est adaptée pour les personnages cérébraux, qui réfléchissent avant d'agir. C'est l'approche que tu vas utiliser lorsque tu cherches la bonne recette pour nettoyer des traces de sang, quand tu estimes le prix d'un tableau ou que tu autopsies un cadavre.

À la création, choisis un archétype parmi la liste ci-dessous ou rends-toi au paragraphe suivant pour créer un personnage entièrement personnalisé :

- La Superviseuse +1♣ /0♦ /-1♠ /+1♥ : chef d'orchestre du nettoyage, elle prépare les contrats, récolte les informations et prend les choses en main une fois sur le terrain.
- Le Perfectionniste +1♣ /-1♦ /+1♠ /0♥ : obsessionnel du détail capable de repérer le moindre cheveu ou fragment d'ongle. Rien ne lui échappe et il sait tout nettoyer.
- La Chimiste -1♣ /0♦ /+1♠ /+1♥ : en mesure d'éliminer toutes les traces biologiques ou balistiques, elle est capable de littéralement faire se volatiliser les cadavres.
- Le Hacker +1♣ /-1♦ /-1♠ /+1♥ : spécialiste des systèmes de sécurité et de surveillance, il n'a pas son pareil pour faire disparaître toutes les traces numériques.

5 ♥

- La Bricoleuse $0♣ / +1♦ / +1♠ / -1♥$: remplacer une serrure, reboucher un trou, reprendre un papier peint, réparer une carrosserie, pour elle, la retape est un jeu d'enfant.
- Le Brocanteur $0♣ / -1♦ / +1♠ / +1♥$: un vase Louis XVI cassé ? une table en miettes ? un lustre arraché ? Un piston de Jaguar de 1978 ? Il sait où en trouver une copie conforme.
- La Mercenaire $+1♣ / +1♦ / -1♠ / 0♥$: experte en armes en tous genre, sans aucun scrupule et capable d'obtenir le silence des témoins, de gré... ou de force.
- Le Transporteur $+1♣ / 0♦ / +1♠ / -1♥$: évacuer les gravats, hélicopter les cadavres et mettre en scène un accident ne sont que quelques exemples de sa palette de talents.

Une fois ton archétype choisi, **ajoute +1 dans l'approche de ton choix.**

Personnage personnalisé : Si aucun archétype ne te plaît, tu peux aussi définir un personnage comme tu le souhaites en assignant à chaque approche un score entre -2 et +2.

Attention, la somme des scores doit être égale à +2.

Exemple : Marc veut que son personnage, M. Boum-boum, soit vraiment Bourrin et bas du front. Il assigne les scores $+2♣ / +2♦ / 0♠ / -2♥$ pour refléter cette spécialisation.

Système de jeu

« Les gens croient que tout est dû à la chance, mais moi, je sais que tout est question de timing. »

Maria « Nettoyage à sec » Baltel

Au début de la partie, chaque joueuse pioche 3 cartes de son paquet. Ces 3 cartes constituent sa **main**. Lorsque le fait d'échouer à une action peut avoir un impact sur l'histoire, la **Showrunner** demande un **test**.

Valeurs des cartes

Dans EC/DC, les cartes ont les mêmes valeurs qu'au Blackjack, c'est-à-dire :

- Les petites cartes (1 à 10) ont leur valeur nominale,
- Les têtes (valet/dame/roi) valent 10,
- Les as valent 1 ou 11, au choix de la joueuse.

Résolution des actions

La joueuse pose une carte de sa main. C'est la **carte d'approche** : la couleur de cette carte fixe l'approche utilisée par le personnage. La joueuse décrit ensuite comment son personnage tente de surmonter l'obstacle. Elle ajoute son score dans l'approche associée à la valeur de la carte. Elle tire ensuite une carte de sa pioche et ajoute la valeur de cette nouvelle carte.

7♥

Le résultat de l'action est donné par le tableau suivant :

Score	Résultat	Effet narratif
22+	Échec dramatique	Non et
21	Réussite exceptionnelle	Oui et
17-20	Réussite totale	Oui
14-16	Réussite avec complication	Oui mais
11-13	Échec avec opportunité	Non mais
10-	Échec total	Non

Une fois l'action résolue, la joueuse reconstitue sa main en piochant autant de cartes que nécessaire.

Exemple : M. Boum-boum veut faire disparaître les traces d'ADN et les empreintes d'une voiture en la faisant exploser au C4. Marc pose un 9 de Carreau ♥9 et choisit donc l'approche **Bourrine** ♦. Il ajoute à cette carte son score de Bourrin (+2), ce qui l'amène à 11. Il tire une carte de la pioche : c'est un 3 de Trèfles (♣3). Son total pour ce test est donc 14. C'est une réussite avec complication. La voiture explose dans une déflagration tonitruante. Le réservoir n'était pas vide : un incendie se déclare aux abords de la scène. Marc pioche une carte pour remplacer son ♥9.

Conseil à la meneuse : Pour que la partie soit intéressante, il est recommandé de demander entre 10 et 20 tests par séance par joueuses, de manière à flirter avec la fin de la pioche au bout de la partie.

L'opposition

« Quand tu joues contre le vent, tu sais que tu dois plier, pas casser. »



Jean « Philo » James

Au début de la partie, la meneuse pioche une carte de chacun des paquets de cartes des joueuses. Ces cartes représentent **l'adversité**. Lorsque les personnages rencontrent un obstacle significatif, la meneuse peut augmenter la difficulté en tirant une carte d'adversité. La valeur de la carte d'adversité est **soustraite** de la somme des cartes. Quand la meneuse utilise une carte d'adversité contre un nettoyeur elle pioche à nouveau une carte de son paquet.

Règles spéciales

S'en remettre à la chance

Sur n'importe quel **test**, un personnage peut décider de s'en remettre à la chance. Il ne choisit pas d'approche particulière et se contente de tirer deux cartes de la pioche. Le test ne bénéficie bien sûr d'aucun modificateur lié aux approches du personnage.

Puiser dans ses ressources

Chaque joueuse commence la partie avec 3 jetons de **Gnaque**, représentés par des jetons de poker. À tout moment, une joueuse peut utiliser un de ses jetons pour :

- Piocher une nouvelle carte et ajouter sa valeur à l'action en cours,



9♥

- Cette règle permet aussi d'aider un autre personnage en ajoutant une carte à son action
- Défausser et renouveler l'intégralité de sa main,
- Brûler une carte qui vient d'être jouée,
 - La carte n'est pas défaussée, elle est éliminée du jeu. Elle ne compte pas dans le compteur d'**Enquête** de la meneuse.
- Examiner la première carte du paquet et la défausser, ou la remettre en haut de la pioche.

Avantages et désavantages

À sa discrétion, la meneuse peut considérer qu'un personnage bénéficie d'un avantage ou d'un désavantage pour réaliser une action précise. Typiquement, cela peut être parce que le personnage est particulièrement doué pour l'action en cours car cette action entre dans son archétype, ou bien un désavantage résultat d'une complication passée.

Dans ce cas, la joueuse concernée tire deux cartes de la pioche au lieu d'une seule. Dans le cas d'un avantage, la joueuse choisit la carte utilisée. Dans le cas d'un désavantage, c'est la meneuse qui choisit.

Conseil à la meneuse : L'utilisation d'Avantages et de Désavantages permet de mieux contrôler le nombre de cartes restant dans les différents paquets.

10♥

Blessures

EC/DC n'utilise pas de mécanisme explicite de points de vie. La joueuse dont le personnage se retrouve blessé ou incapacité perd une carte de sa main ou 5 de son tas de cartes au choix.

Par exemple, si le personnage est blessé une fois et que la joueuse défausse une carte, elle continue la partie avec seulement 2 cartes en mains.

Si le personnage est blessé alors que la joueuse n'a plus de cartes en mains, le personnage est mis hors-jeu. Il n'est pas nécessairement mort, mais il ne peut plus participer à l'action.

De plus si la joueuse n'a plus de carte dans son paquet son personnage est aussi mis hors-jeu.

Course contre la montre

« Je pourrais les arrêter maintenant, mais j'adore les voir gaspiller leur énergie. »

Camille « The Boss » Wachter

L'équipe de nettoyage joue contre le temps. En effet, à mesure que le chronomètre tourne, les risques que la scène de crime soit découverte augmentent. L'équipe doit donc se hâter pour faire disparaître les preuves avant que les investigations ne remontent le fil des événements.

11

Jauge d'Enquête

La meneuse tient le décompte des cartes défaussées. Chaque carte dans la défausse augmente la **jauge d'Enquête** d'autant que sa valeur.

Utilisez les seuils suivants pour représenter la progression des flics dans leur enquête :

- 100 : ★☆☆☆☆ Premier signalement. Les flics sont prévenus.
- 200 : ★★☆☆☆ Découverte de la scène de crime. Les autorités commencent à poser des questions.
- 300 : ★★★☆☆ Les flics trouvent un témoin qui pense avoir vu quelque chose.
- 400 : ★★★★☆ La pression monte. Les flics découvrent un élément que l'équipe n'a pas encore nettoyé **ou** les flics font appel à des renforts (agence fédérale, services de renseignement, etc.).
- 500 : ★★★★★ Alerte générale. Les flics sont sur les traces de l'équipe. Les commanditaires risquent d'être incriminés à tout moment.

Cette jauge est purement narrative mais n'hésitez pas à intégrer ces éléments comme complications ou comme désavantages dans les scènes.

12

Fin du paquet

Lorsque le dernier paquet de carte est vide, la partie s'arrête. Les flics arrivent et embarquent tout le monde. L'équipe de nettoyage est arrêtée.

Fuite : L'équipe de nettoyage peut choisir d'abandonner un contrat à tout moment si ce dernier devient trop « chaud ». Attention, ce n'est pas sans conséquence. La réputation du crew en prend un coup et il est possible que les commanditaires exercent des représailles.

Réputation

« Je ne cours pas après les compliments, mais ils arrivent quand même, comme par magie. »

Franck « Narcisse » Stefanidis

Chaque épisode de l'émission améliore la réputation de l'équipe de nettoyage grâce aux **clips viraux**. Un test se transforme en clip viral lorsqu'il s'agit d'un échec dramatique (score supérieur ou égal à 22) ou d'une réussite exceptionnelle (score égal à 21).

À chaque clip viral, la **Showrunner** ajoute un jeton au pool de **Réputation**. Si la mission de nettoyage est accomplie avec succès, chaque joueuse augmente son score de réputation d'autant que de jetons.

Si l'équipe de nettoyage abandonne la mission, alors tous

13

les jetons de **Réputation** sont perdus (mais les personnages vivent un autre jour).

Progression des personnages

À tout moment, une joueuse peut dépenser de la **Réputation** pour faire progresser son personnage :

- Une augmentation permanente de 1 du score d'une approche coûte 3 points de **Réputation**,
- Une augmentation permanente de 1 de la taille de sa main coûte 5 points de **Réputation**.
- Échange d'une carte de son jeu avec celui d'une autre joueuse de valeur équivalente coûte 5 points de **Réputation**.
- Échange d'une carte de son jeu avec celui d'une autre joueuse moins haute coûte 2 points de **Réputation**.

Comment faire son scénario

Chaque mission de nettoyage commence par un court briefing en voix off décrivant la scène de crime dénichée par la **Showrunner** :

- Lieu : un motel, un appartement, un camping, un bureau, un bar, un casino, une ruelle, etc.
- Commanditaire : la Cosa Nostra, les triades, le Baba Yaga, deux mecs appelés Jules et Vincent, Villanelle, etc.
- Les éléments majeurs de la scène de crime : nombre de corps, véhicules, présence de surveillance (vidéo, policière ou autre), état des cadavres, etc.

La **Showrunner** prépare à l'avance au moins cinq complications susceptibles de survenir. Par exemple, une des victimes est encore en vie, un randonneur découvre le cadavre, un gang rival fait irruption, une journaliste enquête sur une disparition, le poison utilisé pour le crime contamine un nettoyeur, etc. Ces éléments pourront intervenir au moment d'opposer les cartes d'**adversité** aux joueuses. Une table de complications est disponible plus loin dans les règles.

EC/DC étant une émission de télé, la **Showrunner** narre les actions des nettoyeurs à la façon d'une voix off. Il est possible ainsi de commenter l'action et de teaser des événements futurs.

En tant que **Showrunner**, ne répondez à **aucune** question concernant l'organisation de l'émission :

15

- Comment font les caméras et les micros pour suivre les nettoyeurs en permanence ?
- Qui regarde cette émission ?
- Pourquoi ne voit-on jamais les équipes de tournage ?
- Qui produit l'émission ?

Après tout, personne ne pose ces questions dans une émission de télé-réalité normale.

Exemple de Nettoyage

« Une bonne histoire doit être comme un bon saucisson : ça doit être bon du début à la fin. »

Alice « Végétarien » Santini

La **Showrunner** peut s'inspirer de ces cours synopsis pour ses émissions. Il est conseillé de lire les descriptions (ou une version adaptée) au début de la partie pour mettre les **Nettoyeurs** dans l'ambiance.

Mafia du 3eme âge :

L'ancien parrain Enzo "Bambino" Russo avait décidé de passer les derniers jours de sa vie dans la maison de retraite « La Casa del Silenzio ». Cependant retomber sur ses anciens rivaux a réveillé la flamme de Bambino.

Aujourd'hui l'équipe devra effacer les traces du massacre avant que les enfants du parrain ne viennent rendre visite à nonno amato.

Murdeur Circus :

Du sang dans le pop-corn, des traces d'animaux et un lion facétieux qui refuse de rendre le bras d'une victime. Ce soir nos nettoyeurs devront faire face aux spectacles du

17♥

cirque à la suite d'un règlement de comptes entre deux gangs de clowns. En espérant que Monsieur Loyal porte bien son nom.

Estomac à toute épreuve :

Un contrat mafieux tourné au fiasco dans un restaurant chic. Des coups de feu, des éclats de verre, et une nappe qu'il va être impossible à rattraper. L'équipe de nettoyage pensait avoir tout prévu... ou presque. Entre le sang et la sauce tomate nos héros de l'ombre vont devoir tout donner pour rendre au Pasta & Paillettes son aspect normal.

Le nettoyage de l'Horreur :

Minuit sonne, une équipe de nettoyeurs entre dans une maison isolée, lieu d'un crime macabre. Cependant, ils ignorent que cette maison possède un sinistre secret et qu'ils devront affronter un défi bien au-delà des tâches ménagères.

Garde tes amis proches :

Gorgio « Le Boucher » Coppa a encore bâclé son crime. L'équipe devra non seulement nettoyer la scène du crime mais aussi s'assurer de ne pas devenir les prochaines victimes de ce fou de la gâchette.

Nettoyage sous Pression :

Après un meurtre mystérieux, l'équipe de nettoyage doit

18♥

effacer toute trace d'un deal échoué. Mais quand l'un des nettoyeurs commence à douter de l'origine du crime, tout pourrait se retourner contre lui.

Sangue è vita :

L'équipe de nettoyage doit venir nettoyer une scène au manoir d'Alucard, un ami du boss.

Cadavres sans la moindre goutte de sang, un mafieux qui ne boit jamais...de vin. Certains auraient mieux fait de porter un col roulé ce soir.

Sauce piquante :

Ce soir, l'équipe de nettoyage débarque dans une pizzeria où un règlement de comptes a mal tourné. Des sauces, des épices, et des morceaux de pizza éparpillés.

Mission : effacer tout ça avant que les flics ne débarquent. Comment garder son calme quand le four est plus chaud que l'enquête ?

Le Verre de trop :

La dégustation avait bien commencé mais une bouteille un peu trop bouchonnée a vraiment gâché la soirée. Les meurtres ont peut-être aussi participés à pourrir l'ambiance, il est vrai.

Entre les taches de vin et les témoins qui ont trop bu, on se demande qui a eu l'idée de fêter ce deal ici ce soir ?

19♥

Pas parano, prudent :

Une équipe de nettoyeurs se retrouve dans un bureau où un deal raté a tourné au carnage. La mission : tout effacer, y compris les preuves. Mais qui les surveille ? Qui peut-on vraiment croire dans ce monde de faux-semblants ?

20♥

Quelques Nettoyeurs.euses

Tony « 8 Doigts » Mortellini :

Bricoleur 0♣ / +2♦ / 1♠ / -1♥

Contrairement à ce que son surnom pourrait faire penser, Tony a toujours 10 doigts à ces mains. Ce surnom provient d'une affaire où il a réussi à anonymiser un corps avec ces deux pouces attachés l'un à l'autre.

Vanessa « Scout, toujours prêt » Smith :

Brocanteuse 1♣ / -1♦ / 1♠ / 1♥

Quel que soit le contrat Vanessa a le matériel qu'il faut au moment où il faut. Elle ferait passer Mary Poppins et son sac pour une amatrice du dimanche.

Maria « Nettoyage à sec » Baltel :

Chimiste -1♣ / 0♦ / 2♠ / 1♥

Si Maria avait été plus scolaire, elle aurait déjà eu son prix Nobel. Malheureusement il n'y a pas de Nobel pour la disparition de traces compromettantes ou la dissolution de cadavre.

Camille « The Boss » Wachter :

Superviseur.e 1♣ / 0♦ / -1♠ / 2♥

20♥

21

Certains.es sont nés.es pour suivre, pas Camille. Que cela soit depuis le confort d'une salle de confort ou directement a se salir les mains sur le terrain, lel sait toujours coordonnées une équipe au mieux de ces capacités.

Franck « Narcisse » Stefanidis :

Perfectionnisme 2♣ / -1♦ / 1♠ / 0♥

Certains disent que Franck n'aime rien de plus que son reflet dans le miroir. Ce n'est pas vrai, Franck aime le travail bien fait, et il semblerait que ces parents aient fait du bon travail.

Alice « Végétarien » Santini :

Mercenaire 2♣ / 1♦ / -1♠ / 0♥

Que cela soit officiellement ou en tant que Black Ops, Alice a participé a des conflits sur les 7 continents (oui même l'Antarctique). Alors pour se reposer durant sa retraite elle fait nettoyeuse pour la mafia.

Table aléatoire de Complications

<i>Carte</i>	<i>Complication</i>
1 ♠	L'une des victimes est encore en vie.
2 ♠	Un passant innocent débarque.
3 ♠	Ton téléphone n'était pas en silencieux.
4 ♠	La victime est trop lourde pour être transportée discrètement.
5 ♠	Le sac mortuaire se déchire en plein milieu de la rue.
6 ♠	Ton employeur a oublié de préciser qu'il y avait des caméras de sécurité... beaucoup de caméras
7 ♠	Un témoin essaie de filmer la scène pour ses réseaux sociaux.

23 ♥

8 ♠	Un proche de la victime arrive pour « faire son deuil ».
9 ♠	Tu réalises que la scène du crime est à deux pas du commissariat.
10 ♠	Le chien du voisin commence à aboyer furieusement en te voyant.
Valet ♠	Une grève de taxi te laisse en plan avec le cadavre à porter.
Reine ♠	Le corps dégage une odeur insoutenable... et tu as oublié ton masque.
Roi ♠	La cible avait un jumeau... et tu n'es plus sûr d'avoir nettoyé le bon.
1 ♥	La victime avait un animal de compagnie très protecteur.
2 ♥	Le coffre de ta voiture refuse de se fermer.
3 ♥	Ta voiture tombe en panne pile devant le commissariat.

24 ♥

4 ♥	Une grand-mère passe pour demander si elle peut emprunter du sucre.
5 ♥	Une application de fitness poste ta localisation actuelle sur les réseaux.
6 ♥	Les clés de ta voiture/planque/casier/... glissent dans une bouche d'égout.
7 ♥	Le corps s'échappe de tes mains et tombe bruyamment dans les escaliers.
8 ♥	Ton nettoyeur fait maison déclenche l'alarme incendie.
9 ♥	Les caméras de l'ascenseur/la rue/... sont en direct sur un site de streaming.
10 ♥	Un gang rival a piégé ta voiture avec une bombe artisanale.
Valet ♥	La voiture censée venir te chercher est en panne d'essence.
Reine ♥	Un courrier recommandé arrive pour la victime.

25 ♥

Roi ♥	La police fait une descente pour une affaire sans lien... pile à cet endroit.
1 ♣	Un groupe de touristes qui ne parle pas ta langue débarque et prend plein de photos
2 ♣	Un voisin en galère te demande de l'aide pour monter des meubles.
3 ♣	Un enfant perdu s'attache immédiatement à toi.
4 ♣	La victime a tatoué son appartenance à son gang sur son corps, et le message est beaucoup trop visible.
5 ♣	Un animal mort est découvert avec la victime... mais ce n'était pas prévu.
6 ♣	Le frigo pour stocker le corps tombe en panne.
7 ♣	Un badaud déboûle pour une "fête surprise" qu'il a mal localisée.

26

8 	Le camion-poubelle arrive plus tôt que prévu, et ton matériel planqué dans la poubelle a disparu.
9 	Tu te bloques le dos quand tu soulèves le corps.
10 	Remonté des champignons hallucinogènes pris lors de ta dernière soirée.
Valet 	Une équipe de nettoyeur rivalise avec sa propre émission débarque.
Reine 	La déchetterie locale est fermée pour "entretien annuel"
Roi 	Un mystérieux inconnu t'appelle... en utilisant un téléphone que tu as jeté.
1 	La route est coupée par une course cycliste annuelle.
2 	Ton sac tombe du pont directement... dans un bateau (de police ?) en dessous.

27♥

3 ♦	Un pêcheur t'aborde pour te demander ce que tu jettes dans l'étang.
4 ♦	Une fanfare commence à jouer, attirant l'attention... et tu es en plein milieu.
5 ♦	La barrière automatique de la déchetterie refuse de reconnaître ton ticket.
6 ♦	Le tapis de ton coffre est un cadeau de ta mère, avec ton nom brodé en gros.
7 ♦	L'autoroute est bloquée par un accident, et le bouchon semble sans fin alors que le corps commence à sentir.
8 ♦	Les sacs en plastique bio se dégradent sous l'effet de la chaleur/ du froid/ d'un acide.
9 ♦	Un chien errant commence à te suivre avec insistance.
10 ♦	Les freins lâchent pile en descente, et tu es chargé de matériel compromettant.

28

Valet 	Ton lieu en forêt/mer/lac/désert ou tu comptes laisser le cadavre est envahie par des militants écologistes qui manifeste pour préserver ce lieu.
Reine 	Une panne générale du réseau téléphonique empêche toute communication.
Roi 	La rivière est à sec en raison d'une sécheresse, tu ne peux pas y jeter le corps

Crédits

Scène de crime par Geralt (Pixabay)

Police Downcome par Misprinted Type

Police Times No Roman par Typografski

Inspirations

Quelques sources d'inspiration

Les séries et émissions télévisées :

- **Killing Eve** de *Phoebe Waller-Bridge*
- **The Blacklist** de *Jon Bokenkamp* avec l'emblématique Mr Kaplan
- **Breaking Bad** et son spin off **Better Call Saul** de *Vince Gilligan* et *Peter Gould*
- **Grim Sweepers** de *Brenda Kovrig* et *Eric Westermann*
- **Minus et Cortex** de *Tom Ruegger*

Les films :

- **Pulp Fiction** de *Quentin Tarantino*
- la saga **John Wick** de *Chad Stahelski*
- **Sunshine Cleaning** de *Christine Jeffs*

Les jeux vidéo :

- **Viscera Cleanup Detail** de *RuneStorm*
- **Serial Cleaner** de *Draw Distance*