



CREepy BUSTERS ✓

@creepy_busters - 666 subscribers • 18 videos

Chaine de démystification du paranormal



ABONNÉ



Videos

Liste de lecture



Visiter le crash d'avion (Shama se fait pipi dessus 🤢 !)



1 week ago – 666 vues



Visiter la demeure de Mme Isabelle (énorme surprise 🤢 !)



2 week ago – 666 vues



Ruine au nord de l'Italie Grosse frayeur en pleine nuit !



3 week ago – 666 vues



Le salon le plus Hanté de France (Spiritismes 😱)



4 week ago – 666 vues



Cimetière du XVème siècles Frissons !!!!



1 month ago – 666 vues



Un pénitencier occupé ? Quels sont ces bruits ?



1 month ago – 666 vues



Plus de contenus



Table des matières

2

In medias res	3	Le temps passe.....	7
Principe.....	3	Le stress	8
Créer son Buster	4	Les Blessures	8
Buster	4	Et les combats dans tout ça ?	8
Le Van	4	Jet de crédibilité.....	8
Équipement	4	Fin de stream	9
Les sponsors	4	Résolution	9
Préparation du “Live”	5	Les récompenses.....	9
Le cadre	5	Équipements Busters	10
Manifestations.....	5	Équipements Médium	11
Médium	6	Manifestions Paranormal.....	11
Les règles du jeu	6	Mission : Visite de Manoir	12
Les actions	6	Aventure pour 4 streamers.....	12
Obtenir ou perdre des dès.....	7	Exemple de résolution :	13
Les Avantages	7	Crédit Image.....	15
Les Nuisances	7		

Par Aligatron, sur une idée de Loveinpancake développée par Suncyam pour le Dixième Défi Trois Fois Forcé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA

In medias res

3

"Bonsoir les viewers et bienvenue dans ce 7ème épisode de Creepy Busters ! Je suis toujours avec Teva, Shawn et Maï, et on est au top d'avoir des gens aussi chauds que vous, vous êtes déjà 10.000 devant ce live ! Merci les Busters !

Aujourd'hui on repart pour 4h de diffusion non-stop et, pendant que je vous parle, Teva conduit notre van sur la route 82 en Louisiane, à 10 kilomètres au sud de Pecan Island, vous avez le traceur en bas à gauche de vos écrans !

Le site qu'on va Buster aujourd'hui nous a été soumis par C4ll1st3r, merci pour ton sub d'ailleurs, et vous l'avez choisi à 58% lors du vote de la semaine dernière !

Cette nuit, on va découvrir ensemble pourquoi tout le monde évite le dock à crevettier des Graham, abandonné depuis la fin du XXème siècle... On n'a pas fait plus de recherches que ça, histoire de se garder suffisamment de matière pour regarder ça en live avec vous !

Comme d'habitude, no cut, no fake, suivez-nous en direct via nos go-pro, posez vos questions et vos réactions ! Merci à tous ceux qui ont participé à notre dernier crowdfunding, on a plein de matos pour debunker cette nouvelle légende urbaine !"

Principe

Creepy Busters est un jeu de rôle narratifs pour 3 à 5 personnes. L'un.e d'entre eux incarnera la Réal' et les autres les Busters. Jouez à ce jeu pour incarner une bande de streamers qui se rendent sur des lieux abandonnés et réputés hantés. Ils apportent des explications rationnelles aux phénomènes observés avec leur matériel de pointe, tout en étant filmés en permanence.

Mais est ce que tout s'explique ? Même ce souffle glacial que vous venez de sentir sur votre nuque en plein milieu des bayous suffocants de chaleur ? A vous de jouer pour le découvrir ! Pensez à gagner des abonnées et de faire le plus de vues possibles, sans oublier vos sponsors !!

Créer son Buster

4

Buster

Pour créer votre Buster, remplacez les mots en vert et rouge dans la phrase suivante :

*Je suis **Torch**. Je suis le meilleur pour me déplacer discrètement et je ne suis pas mauvais pour **analyser des sons**. J'adore utiliser le **détecteur de métaux**. Par contre, j'ai une peur bleue **des serpents** et je n'aime pas trop **aller dans l'eau**.*

Les mots en vert sont des **atouts**, ceux en rouge des **faiblesses**.

Quand vous avez fini, lisez le paragraphe aux autres joueurs, puis décrivez brièvement à quoi ressemble votre personnage. Enfin, racontez une anecdote qui s'est déroulée sur un ancien tournage avec chaque autre Buster.

Vous disposez chacun de 3 emplacements d'équipements, et d'une jauge de stress de 5 emplacements, chaque Buster commence à 0 stress.

Le Van

Ensuite, énoncez chacun un fait sur le « Van », votre base mobile. Considérez de base qu'il dispose la plupart du temps d'une connexion internet stable, que vous pouvez vous y reposer, et qu'il dispose de 5 emplacements d'équipement, la réal' en tiendra le compte.

Équipement

Chaque Buster dispose de 3 emplacements d'équipement. Grâce au soutien de leur communauté, ils peuvent dépenser des sommes respectables dans des équipements allant du plus high-tech à une simple corde d'escalade. Si un équipement est endommagé, alors il est inutilisable jusqu'à la fin du scénario, tout en occupant tout de même un emplacement.

Les sponsors

Les Busters finances les streams et se rémunèrent à l'aide des vues mais surtout grâce à leurs collaborations commerciales avec des sponsors. Il peut avoir un seul sponsor pour le groupe ou un sponsor pour chaque Busters. Les Busters créer ensemble avec la Réal' les sponsors le nom de la marque, le slogan et les produits. Les Busters doivent parler des produits et de la marque le plus naturellement possible au moins une fois par stream. Si les Busters arrivent à faire la publicité pour leurs sponsors plus d'une fois ils obtiennent (à la discréction de la réal) la possibilité de relancer un dé sur un jet par publicité faite en plus.

Préparation du “Live”

5

Le cadre

L'émission est diffusée en Live. Alors que chaque Buster s'occupera de décrire ce que fait son personnage, la Réal' s'occupera de rendre l'environnement vivant et inquiétant. La Réal' réfléchit à un cadre de jeu qui incorpore les questions suivantes :

- Où se situe le lieu que les busters vont visiter ?
- Quelles rumeurs sinistres entend-on à son propos ?
- Combien de temps, compris entre 1h et 4h, durera le live ?

²La Réal' le formalise ensuite sous la forme d'un commentaire de viewer pour le lire en introduction aux Busters. Par exemple, le commentaire lié au texte d'introduction pourrait être le suivant :

C4ll1st3r dit : Les Busters, j'aimerais trop que vous alliez faire un tour du côté du dock à crevettiers des Graham en Louisiane ! Quelques bateaux rouillés au fin fond des bayous, des cabanes de pécheurs et un vieil entrepôt. Un beau jour la famille qui occupait les lieux depuis des décennies a disparu sans laisser de traces... Il paraît que le FBI s'est occupé de l'affaire et qu'ils ont classé le dossier à toute vitesse, bizarre non ? Pourtant les locaux racontent qu'ils se seraient entretués et que la nuit on entend les lamentations de la famille à un kilomètre à la ronde. D'autres disent que c'est une attaque de crocodile car ils avaient trop de crevettes au même endroit... J'y suis allé une fois avec des potes, pour les cris je confirme ! On a tellement eu la frousse qu'on a rebroussé chemin, un bon challenge non ?

Manifestations

Ensuite il réfléchit à un nombre de manifestations que les Busters devront démythifier, égal au minimum au nombre de joueurs, Réal' inclus, plus un. En continuant l'exemple susmentionné, on peut penser à :

- L'eau qui bouillonne régulièrement sans raison apparente dans un marécage
- Une inscription apparaît sur un mur de l'entrepôt
- Des sanglots qu'on entend à la nuit tombée
- Un bateau s'allume de lui-même et fais sonner sa corne de brume
- De petits fantômes rôdent autour des cabanes de pécheur
- Des traces de pas ensanglantées qui apparaissent sur la jetée

Plus vous incluez de manifestations, plus la difficulté du scénario sera élevée. Pour chacune des manifestations, la Réal' décide si elle est permanente ou si elle apparaît seulement à certains moments précis. Ne faites pas apparaître une manifestation une seule fois, après tout vous voulez laisser aux Busters l'occasion de s'y confronter, non ? Planifiez donc au moins minimum 2 ou 3 occurrences d'une manifestation intermittente.

Médium

6

Pour rythmer le live et introduire les manifestations la Réal' demande de l'aide à des médium. Qu'ils soient cartomancien, sourcier, passeur d'âme,... Ces médiums sentent et voient des choses que les Busters n'ont pas conscience. Cela peut être des points d'entrée sur les lieux propice à l'investigation

Les règles du jeu

L'objectif des Busters va être de livrer une explication scientifique et rationnelle aux différentes manifestations qu'ils rencontreront. S'ils y arrivent, alors ils auront le droit d'élaborer ensemble le "fin mot de l'histoire", qui aura un impact sur la notoriété de leur émission. S'ils sont tous sortis du jeu avant, alors les viewers resteront sur leur faim et aucune explication satisfaisante ne sera apportée. Bien sûr, ils ne disposent que du temps de leur live pour y arriver.

Les actions

Les Busters décrivent les actions de leur personnage, posent des questions auquel la Réal' répond afin de décrire l'environnement et leurs possibilités. Lorsque les Busters font face à une situation dont l'issue est incertaine, alors ils ont recours aux dés 6. Le résultat du ou des dés les plus haut donneront le résultat de la situation :

- Plusieurs 6 annoncent un succès critique, le Buster décrit l'issue de la scène et la Réal' lui donne une chose en plus, comme une information, un équipement, un dé supplémentaire pour la prochaine action à venir...
- Un résultat de 6 annonce un succès total, le Buster décrit l'issue de la scène
- Un résultat de 4 ou 5 annonce un succès partiel, le Buster décrit l'issue de la scène, mais la Réal' ajoute ou modifie un détail afin de rendre la réussite précaire et incertaine.
- Tout résultat compris entre 1 et 3 est un échec, la Réal' décrit l'issue de la scène et applique un stress au Buster, ou une condition, comme "écorché", "angoissé", "trempé jusqu'au os"... ou tout autre mot clé cohérent avec la fiction. Il peut aussi déclarer un équipement cassé, celui-ci est donc inutilisable jusqu'à la fin du scénario.

Obtenir ou perdre des dès

7

Pour chaque lancé de dès les busters et la Réal' se mettent d'accord sur les avantages et les nuisances. Les avantages donnent 1D6 et les nuisances retirent 1D6 dans la limite de toujours lancer 1D6 au minimum. Les avantages et les nuisances sont décrite par les busters ou la Réal' avant le lancer du pool de dès 6.

Les Avantages

Les Avantages sont des bonus apporter par l'équipement ou l'environnement des Busters. Un Buster n'a pas besoin de prévoir à l'avance quel équipement il prévoit d'emporter pour son live. Lorsqu'il estime qu'il a besoin d'un équipement approprié, il suffit au Buster de déclarer qu'il a pris l'équipement sur lui. Il remplit alors un de ses emplacements libres avec le nom de l'équipement et il peut en faire usage immédiatement.

Les Busters peuvent réparer, changer d'équipement au Van ou demander à la Réal d'installer une aide. Pour ça ils lancent 3d20 pour chaque équipement qui leurs indique combien de minutes sont perdu

Les Nuisances

Les nuisances handicapent les Busters. Que ça soit une atmosphère particulièrement étouffante, une blessure ou un manque d'aplomb dû à une frayeur passé. Les busters peuvent prendre le temps pour faire passer cette nuisance et lance 3d20 pour chaque nuisance qui leurs indique combien de minutes sont perdu

Le temps passe

Pour chaque action entreprise, la Réal' fait lancer au Buster un dé ou plusieurs dès 8 qui exprime en minutes le temps qu'il faut pour tenter l'action visée. La réal' détermine le niveau de complexité de l'action de 1 à 5. 1 est une action facile comme grimper un veille escalier en bois et 5 une action très complexe comme crocheter une vieille serrure rouillé avec un trombone. Chaque niveau de complexité augmente de 1D8 le temps.

Si l'action nécessite un lancé de D6 alors augmenté le Temps de 1D8 donne un Avantage mais si les Busters ont envie de ce précipité ils peuvent retirer 1D8 en prenant une nuisance. Le temps de l'action est au minimum de 1D8

Pour le spectacle une seule action peut être réalisé en même temps, les autres Busters regardent l'action en cours pour que les viewer soit concentré sur l'action. Les autres Busters peuvent être pendant ce temps en catatonie.

Pour calculer le temps qui passe la réal' dispose d'un compteur temps. Avec 3D10 la réal' calcule le temps de stream. Un dès donne les heures, l'autre donne les dizaines de minutes et le dernier les minutes.

Le stress

8

Les stress et une manière de quantifier la honte que ressent les Busters quand ils échouent ou la peur qu'ils ressentent quand ils sont en fasse d'une manifestation inexplicable. Les Busters ajoute un point de stress à sa jauge à chaque échec (1 – 3) de jet d'action et de crédibilité jusqu'à 5 points de stress maximum. Tous les deux points de stress les Busters ajoute une nuisance supplémentaire à tous leurs prochains jets.

Quand les Busters doivent ajouter un sixième point de stress alors les Busters tombent en catatonie pour une durée de 10D8 temps. Chaque Buster en catatonie ajoute une nuisance aux autres Busters.

Les Busters peuvent jeter 1D8 temps pour se débarrasser d'un point de stress en indiquant à la réal' comment ils se mettent un peu en retrait pour souffler.

Les Blessures

En cas de réussite partiel ou d'échec à un jet d'action les Busters peuvent être blessé. Chaque blessure est « role-play », elle est simplement décrite sur la feuille de personnage. Si elles sont trop sévère elles peuvent donner une nuisance. Si il y a un trop grand nombre de blessures la réal' peut décider de faire sortir des Busters du stream.

Et les combats dans tout ça ?

Qui tenterait, même avec un solide cerveau cartésien, de s'en prendre à une créature paranormale ? Toute confrontation directe avec une manifestation est vouée à l'échec, et celle-ci inflige automatiquement une ou deux conditions, sans que le Buster ne puisse rien faire. En revanche toute tentative de fuite, d'esquive, de diversion... est bienvenue et se résout comme toute autre action.

Jet de crédibilité

Lorsque les Busters tentent une démonstration pour démysterifier définitivement une manifestation, ils font alors un point "face-cam" face à ses viewers et leur décrit la manière dont elle fonctionne, selon lui. Pour cette démonstration il s'appuie sur des jets d'actions réussie en amont qui avez pour but de trouver une partie du mystère (entre 1 et 5 réussites décidé en amont par la réal'). Il effectue ensuite un jet de crédibilité. Chaque jet d'action réussi en plus pour ce mystère octrois un avantage en plus au jet.

Le jet se fait de la même manière qu'à l'accoutumée. En cas de réussite, la version du Buster est définitivement considérée comme valide. Si aucun 6 n'est obtenu, et que les résultats 1 – 3 alors la tentative d'explication prend l'eau en direct, et elle est directement contredite par le chat est reste inexplicable. La manifestation inflige immédiatement une nuisance au Buster.

On ne peut tenter qu'un seul jet de crédibilité face à une manifestation par Live.

Fin de stream

9

Le Stream prend fin si le temps est écoulé pour tous les Busters, si tous les Busters sont en catatonie ou alors si toutes les manifestations ont été démystifiées ou si tous les Busters ne peuvent plus faire de jet de crédibilité.

Résolution

Lors que l'ensemble des manifestations ont fait l'objet d'un jet de crédibilité, ou lorsque le temps est écoulé, les Busters retournent au van pour le débrief. Chacun leur tour ils indiquent le moment qui leur a procuré le plus de sensation, et à quel défi ils ont préféré se confronter.

Ensuite ils peuvent répondre à quelques questions du chat posé par la Réal', avant de couper le live.

Les récompenses

Enfin, les Busters lancent 1d100 pour chaque manifestation débunkée, moins -1D100 pour chaque manifestation demeurée inexplicable et Buster hors-jeu. Si le nombre de D100 à lancer devient négatif, considérez simplement que cet épisode fait un bide.

Le résultat s'exprime en milliers de vues pour la vidéo du mois. Divisez ensuite ce résultat par 10 et vous obtiendrez le nombre d'abonnés à la chaîne. A chaque million de vue en cumulé, vous pouvez ajouter un emplacement d'équipement à un Buster ou au Van.

Entre chaque épisode, les Busters réparent leur équipement, se soignent et réduisent leur stress à 0.

Équipements Busters

Liste non exhaustive des équipements disponible des Busters. Chaque équipement bien utilisé donne un avantage. Ils peuvent également avoir un effet néfaste (EN) en cas d'échec du jet d'action.

Corde d'escalade : Matériau en polyester de haute qualité, très solide et durable. Diamètre : 8 mm. Poids : 45 g/mètre. EN : Blessure

Coupe Boulon : fabriqué en acier haute résistance, ce coupe-boulons de 35,6 cm offre une puissance de coupe exceptionnelle. Parfait pour couper des chaînes, des boulons et des fils avec facilité. EN : Blessure

Pied de biche : le pied-de-biche est fabriqué en acier au carbone trempé, forgé à l'aide d'un processus de durcissement pour garantir une longue durée de vie et une grande durabilité. EN : Blessure

Détecteur de métaux : Bobine de Recherche Étanche rivières, lacs et plages avec la bobine submersible IP68 de 26 cm pour une utilisation polyvalente. Identification Claire des Cibles: Écran LCD rétroéclairé et alertes sonores distinctes pour une visibilité parfaite même par faible luminosité. EN : Endommagé

Caméra Thermique : Mesurez facilement les températures entre -20°C et 450°C, identifie auto-matiquement les points les plus hauts, les plus bas et les points centraux. EN : +1 Stress

Thermomètre Laser : Ce thermomètre infrarouge est équipé d'un détecteur de température haute sensibilité avancé qui

mesure rapidement la température en 0,5 seconde. EN : Endommagé

Testeur de Tension : Double Sensibilité et plage : Testeur de tension peut détecter des tensions dans deux plages de tension: 12V-1000V / 48V-1000V. EN : Endommagé

Caméra endoscopique : Embout caméra de petite taille, câble semi-rigide de 15 m, l'endoscope est doté de 8 lumières LED, adapté aux environnements industriels humides et poussiéreux. EN : + 1 stress

Les baromètres ALD : mesure la pression atmosphérique sur une plage allant de 700 à 1100 hPa. Il convertit la valeur mesurée en un signal analogique actif. EN : + 1 stress

Un hygromètre : un appareil qui sert à mesurer l'humidité de l'air. Suivant le type, il mesure soit l'humidité relative de l'air, ou degré hygrométrique, soit son humidité absolue. EN : Endommagé

pH-mètre : Permet de mesurer le pH d'une solution. EN : Endommagé

Un goniomètre : utilisé pour déterminer la déviation d'un rayon lumineux par un dispositif optique (par exemple un prisme ou un réseau de diffraction). EN : + 1 Stress

Équipements Médium

Liste non exhaustive des équipements disponible des Médium pour matérialiser les interventions paranormales.

Planche de ouija : une planche sur laquelle apparaissent les lettres de l'alphabet latin, les dix chiffres arabes, ainsi que les termes « oui », « non », « bonjour » et « au revoir », permet la communication avec les esprits

Tarot de Marseille : ensemble de cartes à enseignes « latines » qui ont la particularité de posséder une cinquième suite de vingt-deux cartes décorées d'images allégoriques spécifiques.

Pendule divinatoire : pour diagnostiquer les déséquilibres énergétiques dans le corps, détecter les influences géobiologiques nocives dans les environnements

Baquette de sourcier : pour diagnostiquer les déséquilibres énergétiques dans le corps, détecter les influences géobiologiques nocives dans les environnements

Spirit Box : appareils de recherche paranormale qui balaien rapidement les stations de radio

Détecteur EMF : EF, MF, Radio Fréquence, Champ Électrique, Magnétique, Haute Fréquence, Détecteur de Rayonnement Électromagnétique Portable Avec Numérique LCD Pour Extérieur, Maison, Bureau.

Spirit Pod : Surveille la proximité, les champs magnétiques, les variations de température et les mouvements linéaires et angulaires

Manifestations Paranormal

Liste non exhaustive de manifestation paranormal

Un poltergeist : phénomène paranormal consistant à faire des bruits divers, des déplacements, apparitions ou disparitions d'objets

Pluies de sang : petite goutte rouge qui tombe du ciel. Laisse des traces rondes sur tous les supports à découvert.

Cercle de culture : vaste motif ou ensemble de motifs géométriques créés dans un champ

Un ectoplasme : substance, de nature indéterminée, prenant une forme plus ou moins précise, extériorisée par un médium en état de transe

Lévitation : pour un être ou un objet, de se déplacer ou de rester en suspension au-dessus du sol, sous l'effet d'une force qui compense la gravitation

12

Mission : Visite de Manoir

Dans un manoir du XIXeme, ce manoir à appartenu à un des dernières alchimistes reconnues. Il réussit la transmutation du plomb en or mais il en a payé le prix. Une Exploration de 3 heures.

Fils2yoshi : Yo ! Ma mère m'a parlé d'un endroit où elle allait quand elle été plus jeune. Enfin elle allait juste devant, elle avait trop les chocottes de rentrer. Elle m'a raconté avoir entendu des bruits de chaîne, vue des yeux la regarder par les fenêtres et sentis des odeurs de brûlé. Aller y faire un tour !

5 Manifestations / 2 réussites par manifestations

- Odeur de brûlé
- Reflet dans les vitres
- Bruits de chaîne
- Ouverture de grimoire
- Pluie de sang dans l'une des chambres

Aventure pour 4 streamers

Je suis Torch. Je suis le meilleur pour me déplacer discrètement et je ne suis pas mauvais pour analyser les odeurs. J'adore utiliser le détecteur de métaux. Par contre, j'ai une peur bleue des serpents et je n'aime pas trop aller dans l'eau.

Je suis MjCesar. Je suis le meilleur pour utiliser ma force et je ne suis pas mauvais pour crocheter. J'adore utiliser la caméra thermique. Par contre, j'ai une peur bleue des bruits fort et je n'aime pas trop aller en hauteur.

Je suis Laure_Bike. Je suis la meilleure pour conduire et je ne suis pas mauvaise pour l'escalade. J'adore utiliser le drone. Par contre, j'ai une peur bleue des oiseaux et je n'aime pas trop les endroits exiguës.

Je suis Zeefal. Je suis la meilleure pour me faufiler et je ne suis pas mauvaise pour découper. J'adore utiliser le chalumeau. Par contre, j'ai une peur bleue du sang et je n'aime pas trop les endroits trop sombres.

Exemple de résolution :

Laure_Bike veux commencer par les reflets. Elle utilise le drone pour faire un tour du manoir. 1D6 de base + 1D6 « conduire » + 1D6 outils + 1D6 « Drone » -1D6 du vent selon la réal' +1D6 pour prendre son temps. 4D6, résultat 6,6,4 et 2. Réussite critique. Dans le jardin près du manoir à des CD pour effrayer les oiseaux qui reflète au fil du vent une lumière rouge qui viennent des câbles hautes tensions qui se reflète elle-même dans les vitres. La réal' autorise un Jet de crédibilité du au succès. Elle lance les 2D8 temps, 7 et 8 tout le monde avance sont compteurs de 15 mins

Torch lui a envie de s'occuper de l'odeur de brûler. Il utilise un détecteur de gaz 1D6 de base +1d6 outil – 1D6 du au vent, 1D6, résultat 2, échec torch prend 1point de stress, le détecteur s'emballe, effet néfaste +1 stress. 1D8 temps, 4 tout le monde avance sont compteurs de 4 mins et décidz de lire le manuel du détecteur pour comprendre. 2D8 temps moins 2 stress, 1 et 6, 7 min de plus

MjCesar prend la caméra thermique 1D6 base + 1D6 « Camera » + 1D6 « temps ». Résultat 3D6, 6,4 et 1, réussite, il trouve une grille plus chaude. 2D8, 5 et 5 tous le monde avance de 10 mins. Il ouvre la grille avec le pied de biche, 3D6, 6,1 et 1. Réussite 1D8, 5 mins de plus

Zeefal passe par la petite fente ouverte 2D6, 4 et 2 succès partiel. Zeefal glisse doucement dans une cave très sombre. 1D8, 1, +1min. Elle essaie de sentir l'odeur de brûler, 1D6 de base – 1D6 lieu sombre, 1D6, résultat 6, une odeur viens d'un tonneau qui contiens du charbon de bois. 1D8 temps, 5, +5min. Elle fait un jet de Crédibilité pour expliquer comment charbon brûle depuis des années à cause de l'orage. 1D6, 2, le chat n'y crois pas, et Zeefal est prise d'une crise de panique, et aura du mal à respirer pour tous le live (1D6 sur chaque dès) 1D8 temps, + 6mins

Torch fait le jet de crédibilité, Face cam il annonce que dans ce tonneau macèrent des végétaux qui ont lentement fait chauffer les bâtons qui se sont transformé lentement en charbon. L'aire chaud chargé d'odeur c'est échappé par la grille et le vent a transporté l'odeur. Il étaye son propos à l'aide de son dernier équipement, un capteur de particule fine. 3D6 résultat 6,4,2, réussite le chat valide. 1D8, +4 mins

Après une bonne demi-heure les Busters sont venus à bout des trois mythes annoncés par leur abonné. Comme la démontré Laure_Bike et MjCesar les bruit de chaîne viens de l'ancien moulin à eau. Une chaîne est prise dans la transmission est cogne contre des plaques qui amplifie le son.

Mais le médium à l'aide de son pendule leur indique qu'il y a quelque chose d'étrange au premier étage. Les Buster s'y rendent et trouve une chambre recouverte de point rouge sang. Impossible pour Zeefal de se concentrer dans cette atmosphère, elle part souffler dans une bibliothèque dévastée. Là, alors qu'elle respire un vieux livre à la couverture de cuivre et de cuire s'ouvre et se ferme soudainement.

En fin de stream, les Busters trouvent que la barrière en fer est entourée de câbles en cuivre, dans ces câbles passe un courant alternatif et intermittent qui viens d'une vieille dynamo installée sous l'immense girouette en forme de coq. En revanche le chat n'a jamais été convaincu pour la pluie de sang.

Les Busters lancent alors 4D100 (réussite) moins 1D100 (échec), 3D100, 42, 26 et 74 soit 142 000 vues et 14 200 abonnés qui sont ajouté aux compteurs de chaque Busters.

Vue : _____ Follow : _____

Je suis _____. Je suis le meilleur pour me _____ et je ne suis pas mauvais pour _____ . J'adore utiliser _____.
Par contre, j'ai une peur bleue _____ et je n'aime pas trop _____.

LIVE



Stress

Note d'investigation :

Vue : _____ Follow : _____

Je suis _____. Je suis la meilleure pour me _____ et je ne suis pas mauvaise pour _____ . J'adore utiliser _____.
Par contre, j'ai une peur bleue _____ et je n'aime pas trop _____.

LIVE



Stress

Note d'investigation :

Crédit Image

https://www.flaticon.com/fr/icone-gratuite/sac-a-dos_90825?term=cartable&page=1&position=7&origin=search&related_id=90825
https://www.flaticon.com/fr/icone-gratuite/glissiere_4117607?term=jauge&page=1&position=11&origin=search&related_id=4117607
<https://pixabay.com/fr/photos/citrouilles-halloween-nuit-horrible-7555083/>
<https://pixabay.com/fr/illustrations/angoissant-fant%C3%B4me-hant%C3%A9-tendu-9061612/>
<https://pixabay.com/fr/photos/avion-crash-catastrophe-cass%C3%A9-5975744/>
<https://www.freeimages.com/fr/download/spooky-creepy-haunted-house-1475593>
<https://www.freeimages.com/fr/download/ruined-house-b-w-1234845>
<https://www.freeimages.com/fr/download/old-couch-1203899>
<https://www.freeimages.com/fr/photo/cemetery-1210731>
<https://www.freeimages.com/fr/photo/eastern-state-penitentiary-1212044>
<https://www.freeimages.com/fr/photo/haunted-house-1441235>
<https://pixabay.com/fr/photos/effrayant-for%C3%aat-hant%C3%A9-2800116/>
<https://pixabay.com/fr/photos/prison-ancien-vieux-b%C3%A2timen-t-hant%C3%A9-1433520/>
<https://pixabay.com/fr/vectors/pomme-ipad-tablette-la-tablette-1798657/>
<https://pixabay.com/fr/vectors/mobile-smartphone-portable-t%C3%A9l%C3%A9phone-2237421/>