



Livret d'accueil du nouveau
Chasseur de fantômes

Franchise SOS Fantôme® - Atlanta

Procédures et méthodes d'identification et de capture des fantômes chez SOS Fantôme :

Avant n'importe quelle mission, tout bon chasseur de fantôme doit prendre connaissance de la procédure d'intervention, relativement simple, découpée en deux parties :

Premières étapes : Analyser, évaluer, se préparer

- Répondre à l'appel
- Faire signer la décharge
- Repérer la zone d'action du fantôme
- Caractériser le type de fantôme auquel nous avons affaire (à noter qu'une part de cette identification ne peut se poursuivre que de nuit)
- Tenter d'identifier le sujet (il n'est pas toujours nécessaire de capturer un fantôme, l'apaiser peut aussi être une option)

Etapas finales : Planifier, embusquer, capturer

- Finaliser la caractérisation du type de fantôme (les apparitions de certains fantômes ne s'effectuent que la nuit)
- (Si le fantôme est communicatif, procéder à l'apaisement de l'âme)
- Préparer la capture en fonction du type
- Capturer le fantôme
- Etablir la facture d'intervention en fonction du type de fantôme et des éventuels dommages matériels.

Quelques règles de sécurité et de bonne démarche à toujours respecter :

- Toujours regarder où l'on marche
- Se munir d'un carnet tout au long de la mission pour prendre en note les différentes observations qui vous permettront de caractériser le fantôme
- Ne jamais utiliser de pack à proton quand un collègue risque de se trouver dans le champ d'action
- Ne jamais croiser les flux
- Eviter de vous retrouver seul face à un fantôme, surtout si vous intervenez de nuit
- Toujours privilégier l'apaisement à la capture (cela coûte moins cher en stockage)
- Ne mettez pas les doigts dans une prison spectrale activée
- Toujours porter des gants de protection lors de la manipulation d'un pack à proton, d'une prison spectrale ou d'ectoplasme

Classification des Fantômes :

Type 1

Description :

Fantôme de faible puissance, ils n'ont pas la possibilité de se matérialiser, ce qui rend leur capture par moment délicate. La seule manière de les percevoir c'est via des lunettes infra-rouge ou le PKE-meter. Leur interaction avec l'environnement est elle aussi limitée, se restreignant à de simples émissions sonores non verbales et l'incapacité à faire plus que transmettre ou absorber une énergie faible aux objets (mouvements légers, parfois imperceptibles, baisses de tension électrique).

La méthode pour les capturer consiste avant tout à repérer l'emplacement de leur ancrage. Le positionnement d'une prison spectrale sans utilisation de pack à proton est amplement suffisant. Une prison spectrale de taille classique peut contenir jusqu'à 10 spectres de ce type.

Critères de caractérisation :

- Pas d'apparition physique
- Manifestations sonores non verbales possibles
- Interaction avec l'environnement extrêmement limitée
- Pas de perturbation calorifique
- Pas d'émission d'ectoplasme
- Faible perturbation du champ électromagnétique

Type 2

Description :

Les fantômes du deuxième type font l'objet d'apparition souvent fantasmée et horribles. Leur capacité à se matérialiser est relativement limitée et ne permet l'apparition que partielle d'un corps. Un membre qui flotte, une paire d'yeux sans visage, etc. Ils sont capables de déplacer des objets ou même d'activer des mécanismes, ce qui les différencie fortement du type 1. L'action sur l'environnement est souvent conditionnée à une habitude passée de leur vivant. Des manifestations sonores peuvent aussi être associées à ces fantômes, mais resteront limitées à de l'expression non verbale.

Pour les capturer, un seul rayon à proton (réglage à 30% de puissance) suffit pour les entraver et les mener à la prison la plus proche. Une prison spectrale de taille classique peut contenir jusqu'à 6 spectres de ce type.

Critères de caractérisation :

- Apparition physique partielle
- Manifestations sonores non verbales
- Interaction avec l'environnement simple (déplacer ou actionner)
- Perturbation calorifique négative
- Pas d'émission d'ectoplasme
- Faible perturbation du champ électromagnétique

Type 3

Description :

Les fantômes du troisième type sont quasiment en tous points semblables au type 2. Les seules différences sont qu'ils sont capables de formaliser une apparition physique complète humaine par le biais de surfaces réfléchissantes. En dehors de cela, ils restent limités à des apparitions partielles.

Pour les capturer, un seul rayon à proton suffit pour les entraver et les mener à la prison la plus proche. Notez, cependant, qu'il pourrait être nécessaire de régler une puissance comprise entre 50% et 60% là où les précédents ne nécessitent qu'une puissance de 30%. Une prison spectrale de taille classique peut contenir jusqu'à 6 spectres de ce type.

Critères de caractérisation :

- Apparition physique partielle (ou complète via surface réfléchissante)
- Manifestations sonores non verbale
- Interaction avec l'environnement simple (déplacer ou actionner)
- Perturbation calorifique négative
- Pas d'émission d'ectoplasme
- Perturbation moyenne du champ électromagnétique

Type 4

Description :

Les fantômes de type 4 sont plus évolués que les précédents. Leur apparition physique est complète mais présente des formes difformes, absurdes et grossières. Ils se caractérisent par une propension forte à émettre de l'ectoplasme et à présenter un comportement déviant caricaturant un défaut fort qui les caractérisait de leur vivant. De part leur capacité à interagir avec leur environnement, ces fantômes peuvent être considérés comme dangereux. Ils n'ont, en effet, aucune difficulté à propulser des objets avec une forte vélocité, activer des mécanismes complexes et perturber les systèmes électriques. Ces fantômes peuvent émettre des manifestations sonores verbales limitées à quelques mots.

Afin de capturer ces apparitions, le plus efficace est avant tout de les identifier et de caractériser le défaut qu'ils représentent. Une fois privés de ce qui alimente leur défaut, ils se montreront moins véloces et la mutualisation de deux rayons à proton pour une puissance totale de 80% suffira à diriger le spectre vers la prison spectrale la plus proche. Une prison spectrale de taille classique peut contenir jusqu'à 4 spectres de ce type.

Critères de caractérisation :

- Apparition physique complète mais difforme (non humaine)
- Manifestations sonores verbale limitée
- Interaction avec l'environnement complexe (propulser, actionner, manipuler)
- Caractérisation d'un défaut
- Perturbation calorifique négative ou positive
- Emission d'ectoplasme importante
- Perturbation importante du champ électromagnétique

Type 5

Description :

Les fantômes de type 5 sont complexes et présentent une personnalité relativement proche de celle qu'ils possédaient de leur vivant en l'absence de forme de vie. Présentant une apparition physique complète à l'apparence humaine, ils la font varier à leur guise et cherchent souvent à reproduire des scènes de leur ancienne vie. Face à une forme de vie vivante, ils vont tenter de capter la chaleur de cette forme de vie et, la plupart du temps, de l'effrayer pour que la température du corps chute brutalement et libère son excédent de chaleur. Ces fantômes sont capables de communication verbales complexes et même de tenir des conversations.

Ces manifestations sont facilement repérables par le fait de la perturbation calorifique négative que les accompagne, l'émission non contrôlée d'ectoplasmes, sur les emplacements fréquentés trop longuement, et d'une perturbation importante du champ électromagnétique.

Les capturer est un véritable défi et nécessite la triangulation de trois rayons à proton pour une puissance totale de 100% pour les immobiliser et les affaiblir. La plupart du temps, connaître leur passé et leur nom aide à les apaiser et à les capturer plus aisément. Une prison spectrale de taille classique peut contenir jusqu'à 2 spectres de ce type.

Critères de caractérisation :

- Apparition physique complète humaine variable
- Manifestations sonores verbale développées (conversations possibles)
- Interaction avec l'environnement complexe (propulser, actionner, manipuler)
- Tendance à vouloir effrayer les vivants
- Perturbation calorifique négative
- Faible émission d'ectoplasme
- Perturbation importante du champ électromagnétique

Type 6

Description :

ATTENTION : les fantômes du 6^{ème} type peuvent être très dangereux et particulièrement difficiles à repérer. Forme la plus aboutie de fantômes connue à ce jour, ils possèdent une forme corporelle extrêmement fidèle à celle d'un être vivant et peuvent même devenir entièrement tangibles. Ils arborent, le plus souvent, la forme de leur ancien corps ainsi que leur ancienne personnalité. Bien évidemment, leur forme d'expression verbale est complexe et complète. Elle leur permet de mener de véritables conversations. Leur interaction avec l'environnement est telle qu'un humain pourrait l'accomplir avec des sortes de pouvoirs psychiques complémentaires.

Dans cette catégorie, on identifie, notamment des fantômes capables de prendre possession du corps d'un être vivant et de le manipuler, ce qui les rend particulièrement dangereux. Pour les identifier, il faut être extrêmement attentif aux quelques signes qui trahiront leur caractère non vivant : pas de souffle et d'éventuels anachronismes. Pour le reste, il est très difficile de les identifier car ils ne possèdent qu'une très faible perturbation électromagnétique.

Les capturer est un défi très difficile. Il est nécessaire de prendre le spectre dans trois rayons à proton pour une puissance totale de 200% pour les immobiliser et les affaiblir. La plupart du temps, connaître leur passé et leur nom aide à mieux les cerner et pouvoir les prendre au

piège, mais cela ne les apaise ni ne les affaiblit. Une prison spectrale de taille classique peut contenir jusqu'à 1 spectre de ce type.

Critères de caractérisation :

- Apparition physique complète humaine pouvant être tangible
- Manifestations sonores verbale développées (conversations possibles)
- Interaction avec l'environnement complexe (propulser, actionner, manipuler)
- Capacité à prendre possession d'un être vivant
- Aucune perturbation calorifique
- Absence d'émission d'ectoplasme
- Perturbation faible du champ électromagnétique

Présentation du matériel de mission :

- Capteur thermique : un simple thermomètre pour mesurer la température des lieux et la possible action de certains fantômes.
- PKE meter ou lecteur EMF : un capteur qui capte les perturbations de champ magnétique et psychokinétiques. Assez bruyant, la fréquence et l'intensité augmentent en fonction de l'intensité de la perturbation.
- Lunettes à vision infrarouge : permet de voir hors du spectre lumineux et d'apercevoir les auras de fantômes quand ils ne sont pas sous une apparition physique. Attention, les lunettes à infra-rouge ne permettent pas d'assurer une visibilité efficace. Veuillez éviter de vous déplacer en les portant. La société se dégage de toute responsabilité en cas d'accident.
- Prison spectrale ou chambre de contention ectoplasmique : alimentée au proton, elle permet la compression spectrale et l'entrave efficace de l'ensemble des fantômes à capturer. Merci d'utiliser le canon à proton pour mener les fantômes dans la prison. Attention, la capacité d'une prison est limitée. Veuillez-vous référer au type de fantôme rencontré.
- Pack à proton : outil le plus technique et central de l'attirail du chasseur, le pack à proton permet la génération d'un rayon électrostatique protonique permettant l'entrave et la redirection des fantômes vers une prison. Il est muni d'une molette de puissance permettant de la régler de 10% jusqu'à 100%. ATTENTION : l'usage à 100% n'est pas recommandé. La puissance du rayon peut endommager l'environnement d'utilisation, veillez à ce que personne ne se trouve dans le champ d'action. Il est TRES VIVEMENT DECONSEILLE de croiser les flux des rayons à proton. Ceci provoquerait une surcharge telle que ni vous, ni personne sur plusieurs dizaines de kilomètres n'y survivrait.
- Voiture de fonction SOS Fantôme, modèle D608 : Cette voiture de fonction à votre disposition permet le transport de 6 personnes au total et le stockage de tout le matériel nécessaire à votre chasse en plus de celui que vous transportez (3 packs à proton, 10 prisons spectrales, 2 capteurs thermique, 2 PKE meter, 1 paire de lunette à infra-rouge).