



Scénario et règles du jeu Fan Made  
S.O.S. Fantôme – Franchise

## Explication des règles :

Nous fonctionnons sur une base de jeu au **dé 20**, chaque action nécessitera un dé 20 auquel on ajoutera les différents modificateurs de la fiche de personnage.

Un personnage possède **trois caractéristiques principales** :

- **Physique** : représente les capacités physiques du personnage et affecte les jets d'actions nécessitant l'emploi de la force, de dextérité ou d'endurance.
- **Social** : représente l'aisance relationnelle du personnage et sa capacité à converser, convaincre, agir de manière rassurante ou comprendre les sentiments et la psychologie d'une autre personne.
- **Mental** : représente les capacités intellectuelles du personnage. Le mental conditionne, non seulement le niveau de connaissances techniques, intellectuelles et logiques du personnage, mais aussi sa capacité à voir des éléments que d'autres ne verraient pas.
- **Courage** : représente la capacité des personnages à faire face à une situation qui les dépasse et, notamment, face au paranormal.

Vous le découvrirez sur les fiches de personnages fournies en annexes, chaque personnage possède également des **compétences spécifiques et circonstancielles** qui expriment, en plus des caractéristiques, ses domaines d'expertise. Ces bonus sont conséquents et doivent pousser les joueurs à tenter de les utiliser le plus fréquemment possible afin de remplir le rôle qui leur est attribué au sein du groupe par la composition de son personnage. Leur utilisation venant en sus des bonus de caractéristiques nommés ci-avant, elles font de leur utilisateur un spécialiste dans ce domaine. Ces compétences peuvent également être une indication de « Rôleplay » permettant un bonus quand elle est appliquée.

### Exemples :

**Le Doc Griffin a +8 en mental.** Il souhaite bricoler le pack à proton pour le rendre capable de vaporiser un fantôme seul. Il possède une compétence **Technologie du paranormal à +5**. En combinant les deux, il gagne donc un **bonus de +13 à son jet**, ce qui rend la tâche particulièrement simple pour lui.

**Mme Morphis** veut obliger le secrétaire du Maire à faire des recherches sur le lieu hanté. Elle a **-5 en social**, mais elle décide de râler pendant toute la conversation. Aussi, puisqu'elle possède la compétence RP spécifique de **râler** avec un bonus de **+4**, cela ramène le **malus appliqué au jet à -1**.

Les règles classiques du D20 s'appliquent aussi ici, malgré ces bonus : **un 20 est une réussite automatique, un 1 est un échec systématique.**

Cependant, sachez que si la performance est effectuée par un RP convaincant, il est préférable que l'action soit récompensée, soit en diminuant la difficulté du jet, soit en accordant une réussite automatique.

Les PJ possèdent également une capacité spéciale, individuelle ou collective, souvent très puissante mais qui possède son lot de contreparties.

On leur donne également une description, un background, des handicaps, qui sont des indicateurs de Rôle Play, un inventaire (chaque personnage a un inventaire initial et possède, en plus de cet inventaire, 3 emplacements d'objets) et une phrase fétiche qui permet de cerner en une phrase le caractère du personnage.

Enfin, pour chaque test de courage échoué face à une situation effrayante, des **points de stress** qui viendront remplir une **jauge de pression** qui sera pleine lorsque 5 points seront acquis. Une fois pleine, les joueurs pourront utiliser cette jauge qui leur permettra de réussir une action de manière automatique, même si elle semble impossible, et de faire, ainsi, retomber la pression.

Veuillez noter que ce système se veut **tourné sur le Rôle Play**. Tout ce qui n'est pas décrit dans la fiche des personnages est à la libre interprétation des joueurs en cours de partie. S'il n'est, à aucun moment, mention de famille dans le background, libre à eux d'inventer totalement de qui elle se compose et ce qu'ils font par exemple.

### Résolution des conflits :

Dans ce système, le conflit n'est pas monnaie courante. Les PJ ne sont pas habitués à se battre et seul l'affrontement face aux fantômes est encouragé. Entrer en conflit avec un autre être humain est, cependant, une option viable. Le système de conflit est plutôt simple ici : **une confrontation implique l'opposition de jets de physiques de la part des deux protagonistes**. Le meilleur résultat de physique l'emporte et le vaincu perd l'opposition. Pas de système de points de vie ou de résistance, l'idée est de rester professionnels !

Ce principe de confrontation est aussi applicable sur les argumentations ou les confrontations intellectuelles, à la seule différence qu'à la place du physique, ce seront des tests de social ou de mental qui seront appliqués.

Enfin, face aux fantômes, il suffit aux joueurs de faire une analyse complète du type de fantôme, de s'organiser de sorte à pouvoir répondre à l'exigence de ce type et d'effectuer un test de courage. A savoir qu'un test de courage est plus difficile selon le type de fantôme :

- Fantôme de niveau 1 : DD10
- Fantôme de niveau 2 : DD11
- Fantôme de niveau 3 : DD13
- Fantôme de niveau 4 : DD14
- Fantôme de niveau 5 : DD15
- Fantôme de niveau 6 : DD16

Notez que ces Degrés de Difficulté seront aussi soumis à des variations selon l'accumulation de peurs qu'aura eu le personnage au cours de son aventure (niveau de la jauge de pression). Ainsi, pour chaque niveau de pression actuellement coché, le DD augmente de 1.

### Résolution des actions :

Il n'est pas toujours aisé de savoir quelle difficulté accorder à un test. Rappelez-vous que les experts doivent pouvoir réussir facilement un jet de leur spécialité tandis que les néophytes n'y parviendront peut-être jamais.

Quelques exemples de niveaux de difficultés :

Type d'action	Type de jet	DD
Rassurer	Social	15
Convaincre	Social	20
Se réceptionner d'une mauvaise chute	Physique	15
Enfoncer une porte	Physique	20
Résoudre un problème logique simple	Mental	10
Trouver des infos sur le net	Mental	15
Faire face à une situation surnaturelle légère	Courage	10
Résister face à un jet d'ectoplasme	Courage	15

## Description du scénario

### Ambiance générale :

- En deux temps : des phases lentes de suspense presque horreur psychologique et des phases d'action / panique fun et rythmées
- Ambiance musicale Spooky et Disco
- Chaque personnage a sa propre personnalité forte et originale, il faut les laisser s'exprimer et trouver leur équilibre de jeu. Ne pas hésiter à leur rappeler que certains personnages ont bien en tête qu'il s'agit d'un business et d'autres prennent les enjeux personnels et scientifiques bien plus au sérieux.

### Contexte :

Les joueurs jouent les membres d'une toute nouvelle franchise de SOS Fantôme ouverte à Atlanta par l'initiative du Doc E. Griffin et qui peine à trouver des affaires pour assoir sa crédibilité. Chaque membre de cette société a des enjeux qui lui sont propres et un degré d'implication versus le paranormal. Certains ne sont que des employés pour qui le besoin pécunier est prioritaire, d'autres ont l'impression d'œuvrer pour quelque chose de plus grand. Tous ne doivent pas oublier une chose cependant, une société qui tourne, c'est une société qui satisfait ses clients. Avant chaque mission, ils s'attachent généralement à s'intéresser au contexte de la mission qui leur est donné. Quelle est la volonté exacte du client qui paye ? Veut-il débarrasser l'endroit des entités ectoplasmiques ? Veut-il résoudre le problème d'une âme défunte bloquée sur cette terre ? L'usage d'outils particulièrement sophistiqués qui permettent de capturer les fantômes n'intervient généralement qu'après avoir épuisé les options douces d'apaisement... Ou lorsque le temps ne le permet pas. En ce sens, Mme Morphis, qui ne fait pas que râler contre l'entière de la société, a un rôle central à jouer.

Dans la situation qui va leur être exposée, le groupe va devoir explorer un vieil asile à l'abandon à l'extérieur de la ville qui doit être rasé pour laisser la place à un futur complexe hôtelier. Dans cette situation, l'efficacité leur sera avant tout demandée.

### Pitch d'introduction :

*« La cellule SOS Fantôme d'Atlanta, un tout nouveau bureau qui vient de naître depuis à peine deux mois sur l'initiative du docteur E. Griffin sur le modèle de l'agence du même nom qui a rencontré un franc succès à New-York. Bien que certains d'entre vous semblent persuadés qu'ils ont entre leurs mains une véritable mine d'or, les affaires peinent à décoller. Des clients, vous en avez vu assez peu et, en dehors de quelques illuminés ou de la voisine du dessous de Larry, ils ne se sont guère bousculés au portillon. En deux mois d'activité, vous ne comptez plus les canulars téléphoniques, les curieux, et autres gens un peu trop fortement avinés et n'affichez à votre compteur que deux affaires résolues dont les ectoplasmes dorment bien au chaud dans la cave de votre local. »*

*« Jusqu'à cette heure tardive de la matinée, c'est un lundi comme les autres. Et tandis qu'il est le premier à être arrivé à l'agence, j'invite le professeur Griffin à se présenter... »* **[laisser le PJ se présenter]**

*« Rapidement après toi, c'est Sharon qui arrive et que j'invite également à se présenter... »* **[laisser le PJ se présenter]**

*« Redoutant d'être en retard pour le boulot qu'il vient tout juste d'obtenir, Larry passe en sueur la porte de l'agence. Je t'invite à te présenter... »* **[laisser le PJ se présenter]**

« Bien un quart d'heure après l'heure officielle de prise de poste, c'est une Mme Morphis trainant des pieds qui passe la porte... » [laisser le PJ se présenter]

« Enfin, comme il est bien connu que le standard d'une agence comme celle-ci n'est jamais ouvert à l'heure, c'est Gary qui arrive en dernier... » [laisser le PJ se présenter]

« Comme je le disais, les clients sont rares à l'agence et les canulars, bien plus fréquents, alors quand je téléphone de l'accueil se met à sonner, c'est à la fois une surprise et un agacement pour la personne qui répond. C'est donc sans grande conviction que Gary répondit au téléphone et servit son pitch habituel d'introduction de l'agence : » [ouvrez l'opportunité au joueur incarnant Gary de jouer le décrochage téléphonique].

Ce coup de téléphone, c'est certainement celui qui fera décoller l'agence puisqu'au bout du fil, il s'agit de l'assistant du Maire :

- Bonjour Bureau du Maire, M. Teamer à l'appareil, assistant du Maire.
- ...
- Nous aurions besoin de vos services, discrets, cependant. Nous ne tenons pas à ce que cette affaire ne s'ébruite.
- ...
- En effet, dans le cadre de la construction du futur centre commercial et son parking un peu au sud d'Atlanta, nous devons démolir l'ancienne prison fédérale ainsi que le complexe hôtelier dédié aux familles des détenus qui était attenant. Le souci, c'est que les experts et géomètres n'ont pas pu mener leur mission à bien à cause de choses étranges.
- ...
- Ils ont difficilement pu nous en parler. C'était assez décousu. Bon je n'ai pas énormément le temps de vous expliquer mais grossomodo ils ont vu une sorte de fantôme.
- ...
- Bon c'est vous les experts. Vous pouvez vous y rendre demain, quelqu'un vous aura ouvert le portail.

#### Introduction en entrant dans le complexe :

Vous arrivez à bord de l'Ecto-608, la voiture d'occasion récupérée d'une autre franchise dont les pneus ont besoin d'être changés et dont la carrosserie est bosselée par endroits.

Au complexe, comme convenu, vous trouvez le portail déverrouillé. Il vous suffit donc de l'ouvrir et d'aller vous garer sur l'ancien parking aujourd'hui en partie recouvert de végétation.

Devant vous, vous découvrez un grand bâtiment austère visiblement à l'abandon vu les fenêtres cassées. C'est la prison. A côté, vous voyez également le complexe hôtelier, plus petit bâtiment dont les vitres manquent et où l'on peut apercevoir divers tags indiquant que l'endroit semble avoir servi de squat il n'y a pas si longtemps.

Vous voyez également une petite maison dans ce complexe qui, elle, ne semble pas abandonnée. Entretien, vous voyez que la lumière est d'ailleurs allumée à l'intérieur.

Les joueurs sont alors interpellés par le vieux gardien, Georges, qui les surprend tandis qu'ils s'intéressent à la maison du gardien. (Georges est un fantôme de niveau 6, très difficile de s'en rendre compte, il ne fait que déclencher légèrement les PKE Meter et les introduit dans le scénario en répondant à leurs questions. SPOILER : veillez à ne pas élever les soupçons sur Georges, au risque de dévoiler la chute du scénario).

## Phase 1 : Le geôlier

Les informations du premier fantôme à récupérer (le geôlier) = fantôme de type 4 :

### **Histoire :**

Eric Ertod était un maton de la prison fédérale, responsable d'une petite équipe, qui profitait de sa situation pour se simplifier la vie au sein de la prison. Appréciant le pouvoir et le fait d'être craint, il appréciait d'autant plus les pots-de-vin qui étaient versé soit par les familles des prisonniers, soit par les prisonniers eux-mêmes. Sa situation le mena à s'attirer les inimitiés de prisonniers important s'étant donné pour objectif de prendre le contrôle de la prison par l'intérieur. Il finit par se faire suriner dans la **cafétéria** de la prison, entraînant une émeute et empêchant les secours d'intervenir à temps pour le sauver.

### **Informations de caractérisation :**

- Apparition physique complète mais difforme (non humaine) : le fantôme du geôlier ne parvient pas à apparaître complètement et ne présente que des portions de corps (souvent la main avec les clefs, ou les jambes qui marchent). Il lui arrive plus rarement d'apparaître selon une autre forme celle d'un homme dont l'abdomen manque et dont le thorax est rattaché aux jambes.
- Manifestations sonores verbale limitée : bruits de clefs, bruits de pas, « Extinction des feux », « Fin de permission », « Evadé ! »
- Interaction avec l'environnement complexe (propulser, actionner, manipuler)
- Caractérisation d'un défaut : corruptible
- Perturbation calorifique négative ou positive : négative en salle des gardes
- Emission d'ectoplasme importante : son casier et la salle de contrôle en sont pleins
- Perturbation importante du champ électromagnétique

### **Eléments d'identification :**

- Dans la cafétéria, les couteaux sont tous comme aimantés au plafond.
- Dans la salle des gardes, un des placards est rempli d'ectoplasme et permet de voir des mots gravés sur l'extérieur qualifiant celui dont le nom « E. Ertod » de « Vendu », « Escroc », « Voleur ». A l'intérieur, on trouve une vieille photo des gardes tous ensemble. Elle est datée de 1976 et on voit clairement qu'un homme en particulier semble être assez central et prend fièrement la pose.
- Dans le casier il y a aussi un paquet de cigarettes, un porte cigares en or et une montre à gousset. (En ouvrant le casier, celui-ci s'ouvre violemment et un air froid accompagné d'une sorte de râle s'échappent).
- Dans l'infirmerie, dans une des chambres mortuaires de la partie morgue, on peut retrouver une sorte de petit carnet dans lequel il consignait les objets qu'il avait obtenu des détenus. Dans ce carnet on voit notamment que les cigarettes viennent d'un dénommé Renald Tick, le porte-cigares de José Rodrigue et la montre à gousset de Lonnie Gruss.
- Dans le bureau du directeur, on trouve de vieux registres. Celui de la fin des années 70 recense un accident survenu dans la cafétéria impliquant des détenus et le surveillant Eric Ertod. Ce dernier a été suriné par nombre de détenus et n'a pu être sauvé à cause de l'émeute que cela a provoqué. Lors des interrogatoires, le détenu Lonnie Gruss aurait déclaré que « le surveillant Ertod était une ordure qui profitait de sa situation de maton pour asseoir une sorte de pouvoir et se faire grassement payer par les familles ou les détenus eux-mêmes ». Le dénommé Gruss ainsi que deux

autres co-détenus furent condamnés à mort suite à l'affaire qui resta finalement sans suite sur les agissements de Ertod.

- Les vieux registres permettent d'indiquer également que les cellules sont les 70 (Renald Tick), 14 (José Rodrigue) et 39 (Lonnie Gruss).

Pour apaiser le fantôme, il est possible de remettre les objets retrouvés dans son casier dans les cellules portant les numéros indiqués dans le carnet pour lui offrir une sorte de rédemption envers ses agresseurs, morts après qu'il les a poussés à bout. Au cours des interactions avec le fantôme, les affirmations ou incitations à faire quelque chose seront assenties d'un « Permission accordée » et les négations de « Fin de permission ». Il ira même jusqu'à les mener aux cellules (la nuit uniquement) pour les pousser à poser les objets.

## Phase 2 : Les prisonniers

Les informations du second fantôme à récupérer (le prisonnier principal) = fantôme de type 5 :

### **Histoire :**

Miroslav Grundig était un prisonnier de la prison fédérale dans les années 68 à 72, année à laquelle il fut exécuté. Criminel multirécidiviste, il a braqué de nombreux petits établissements avant de s'orienter vers la pègre organisée et le trafic de drogues avec un groupe mafieux russe. Finalement interpellé vers la fin des années 60, son interrogatoire et l'enquête à son domicile et ses planques démontra qu'il avait joué un rôle plus inquiétant dans la guerre froide au profit du bloc soviétique directement sur le territoire américain. Après 4 ans d'enquêtes qui ne donnèrent pas grand-chose et le détachement total du bloc soviétique à l'égard de Grundig qui niait son implication à leurs côtés, il fut finalement exécuté pour divers motifs tels que braquage à main armée, meurtre avec préméditation, conspiration, production et recèle de substances illicites.

De son vivant, dans la bibliothèque, Miroslav Grundig avait pris une place non négligeable parmi les détenus, persuadé que son affaire n'aboutirait jamais. Fréquentant régulièrement la cour et les bodybuilders ainsi que la bibliothèque où il avait établi un petit réseau interne à la prison, il avait ses habitudes bien en place.

### **Informations de caractérisation :**

- Apparition physique complète humaine variable
- Manifestations sonores verbale développées (conversations possibles) : au moment où les cellules s'ouvrent, sa voix retentit et dit « Le maton est parti, à nous la liberté, on va enfin s'amuser... »
- Interaction avec l'environnement complexe (propulser, actionner, manipuler)
- Tendance à vouloir effrayer les vivants
- Perturbation calorifique négative : dans la bibliothèque
- Faible émission d'ectoplasme : cellule puis bibliothèque avec quelques émissions dans les pièces par lesquelles il est passé : la cour
- Perturbation importante du champ électromagnétique

### **Éléments d'identification :**

- Au moment où retenti la sirène d'alarme dans la prison, toutes les portes s'ouvrent. C'est alors que sa voix s'élève pour inciter les autres fantômes à se manifester, les joueurs pourront alors également le voir se matérialiser au fond du couloir des cellules avant de disparaître de nouveau. Ils le voient clairement sortir d'une cellule.

- Sa cellule porte encore les traces de sa présence passée, bien qu'elle ait servi à d'autres détenus après. Au mur, certaines gravures sont signées d'un M.G. On trouve également une ancienne cache (DD Mental 15) permettant de dissimuler les paquets d'une drogue aujourd'hui totalement décomposée.
- Dans la cour, son passage laisse des traces d'ectoplasme au sol
- Dans la bibliothèque, une zone de la bibliothèque voit tous ses livres porter des traces d'ectoplasme. En y regardant de plus près, on s'aperçoit que certains livres ont été creusés pour pouvoir y cacher des choses et ont dû servir pour faire passer des choses illégales dans la prison. A cet endroit, en regardant dans un livre, le fantôme va essayer d'effrayer un chasseur en sortant du livre.
- Après être sorti du livre, il flottera sous la forme d'un fantôme humanoïde de prisonnier parcouru de courant électrique et portant sur la tête un dispositif avec une éponge. Progressant lentement, il accélérera ensuite pour essayer de faire peur aux chasseurs et leur propulsera des livres dessus.



Les lieux clefs de l'aventure :

- **Agence :**

*Description :* L'agence encore jeune n'a pas pu s'offrir les bureaux les plus luxueux dont tout le monde rêvait. Les bureaux sont sombres, les peintures craquelées et l'ambiance chargée d'un malaise étrange. De nombreux éléments électriques et électroniques jonchent les tables et ateliers laissant à penser que le Doc ne s'intéresse pas trop au rangement.

- **La Prison :**

*Description :* Vieille prison abandonnée depuis près de 10 ans, l'ancienne prison fédérale d'Atlanta présente une architecture somme toute assez classique des prisons de cette époque. Sa particularité vient de la brique qui a été utilisée lors de sa construction.

- **La cabane du gardien :**

*Description :* Petite maison dans le complexe, non loin du portail d'entrée, cette petite maison ne paye pas vraiment de mine et ne doit pas bénéficier d'une grande surface à l'intérieur. Pour autant, elle apparaît comme un véritable petit cocon dans lequel il ne fait aucun doute que l'on se sent en plein confort avec ses fauteuils épais et son feu qui crépite dans la cheminée.

*La cabane est, d'apparence, habitée par un vieux gardien (qui ne déclinera pas son nom). En réalité, le vieux gardien est un fantôme de type 6 et sa maison, abandonnée depuis longtemps, ne fait que donner l'illusion d'un endroit confortable.*

*Indices première phase :* Aucun

*Événement seconde phase :* Aucun

- **Le complexe hôtelier :**

*Description :* Vieil hôtel pas forcément très élégant, un peu blockhaus, les volets sont déformés et abîmés, des graffitis parcourent les murs.

*Indices première phase :* Aucun

*Événement seconde phase :* Aucun

- **Entrée et accueil des visiteurs :**

*Description :* Entrée un peu sombre, elle est équipée d'un portique de sécurité qui ne fonctionne évidemment plus aujourd'hui. L'électricité semble coupée dans la prison. Plus loin, des sièges d'attente permettaient aux familles de patienter avant de pouvoir accéder au parloir. Des panneaux sur les portes permettent de voir l'entrée des parloirs et la direction du bureau du directeur.

*Indices première phase :* Aucun

*Événement seconde phase :* La silhouette d'une femme semble attendre son tour dans la salle. Elle a l'air particulièrement patiente. L'ambiance, dans cet endroit pourtant proche de la porte d'où devrait entrer la douce chaleur printanière, est glaciale. Elle est de dos et si on l'appelle, seule sa tête se retourne en direction des chasseurs pour les voir. Son visage présente un sourire carnassier tandis que ses yeux sont écarquillés dans une expression plutôt effrayante. La lumière qui s'était allumée dans cette pièce est soudain sujette à une baisse de tension,

dans un flash de lumière on ne voit plus la femme puis dans un nouveau flash de lumière elle semble juste devant vous, son visage semblant presque pouvoir vous toucher. Elle dit un simple « Bouh » puis si les joueurs réussissent leur jet de courage, elle vomira de l'ectoplasme sur eux.

Fantôme de Type 5

- **Parloir :**

Description : Une série de box non fermés, permettant de communiquer au travers d'une vitre et par le biais d'un téléphone avec une personne venant de l'extérieur. Certains téléphones ont leur cordon coupé, mais si le courant était présent, il est fort à parier que certains de ces dispositifs devraient fonctionner.

Indices première phase : Aucun

Événement seconde phase : Une oreille seule semble avoir porté le téléphone du parloir à son oreille et attendre patiemment son interlocuteur. Dans la pièce, il fait froid.

Fantôme de type 2

- **Salle des gardes :**

Description : C'est une sorte de vestiaire. Il y trouve, tout comme dans un vestiaire de sport, des bancs et des casiers en métal. Il y a même un espace de douches dédié au personnel de la prison.

Indices première phase :

- Un des placards est rempli d'ectoplasme et permet de voir des mots gravés sur l'extérieur qualifiant celui dont le nom « E. Ertod » de « Vendu », « Escroc », « Voleur ». A l'intérieur, on trouve une vieille photo des gardes tous ensemble. Elle est datée de 1976 et on voit clairement qu'un homme en particulier semble être assez central et prend fièrement la pose.
- Dans le casier il y a aussi un paquet de cigarettes, un porte cigares en or et une montre à gousset. (En ouvrant le casier, celui-ci s'ouvre violemment et un air froid accompagné d'une sorte de râle s'échappent).

Événement seconde phase : Aucun

- **Bureau du directeur :**

Description : Ce bureau correspond à tout ce que l'on peut attendre d'un bureau. Une pièce assez mal éclairée, avec un bureau, une chaise et un vieil ordinateur dépassé depuis longtemps. On distingue également une rangée de bibliothèque derrière dans laquelle sont stockés des registres.

Indices première phase :

- Dans le bureau du directeur, on trouve de vieux registres. Celui de la fin des années 70 recense un accident survenu dans la cafétéria impliquant des détenus et le surveillant Eric Ertod. Ce dernier a été suriné par nombre de détenus et n'a pu être sauvé à cause de l'émeute que cela a provoqué. Lors des interrogatoires, le détenu Lonnie Gruss aurait déclaré que « le surveillant Ertod était une ordure qui profitait de sa situation de maton pour asseoir une sorte de pouvoir et se faire grassement payer

par les familles ou les détenus eux-mêmes ». Le dénommé Gruss ainsi que deux autres co-détenus furent condamnés à mort suite à l'affaire qui resta finalement sans suite sur les agissements de Ertod.

Événement seconde phase : Aucun

- **Centre de sécurité :**

Description : Salle de contrôle de la prison, cette petite pièce sombre est équipée d'un grand bureau au-dessus duquel sont montés de nombreux écrans permettant de visualiser les transmissions de toutes les caméras de la prison. On distingue également des boutons permettant de contrôler plusieurs éléments de la prison à distance tels que caméras, alarmes, portes, etc.

Indices première phase : Aucun

Événement seconde phase : A plusieurs moments, des portes se refermeront devant les joueurs et ils pourront voir la caméra bouger dans le même temps et les haut-parleurs délivrer des borborygmes absurdes. Dans la salle de contrôle, un fantôme à la forme grossièrement ronde muni de bras assez longs et sans jambes, s'amuse à appuyer sur tous les boutons de la salle de sécurité. Dans la pièce, il fait chaud, de l'ectoplasme s'écoule de manière abondante du siège sur lequel est le fantôme et une vieille cigarette est allumée dans un cendrier qu'il prend de temps en temps et tire dessus de manière très avide.

Fantôme de type 4

- **Infirmierie :**

Description : L'infirmierie a servi à bien plus de choses qu'une simple infirmierie. Equipée de multiples ustensiles que l'on pourrait apparenter à de la torture (tant dentaire, scies à os, vieilles seringues, chaise électrique, etc), elle donne également sur une partie morgue et éviscération des cadavres.

Indices première phase :

- Dans l'infirmierie, dans une des chambres mortuaires de la partie morgue, on peut retrouver une sorte de petit carnet dans lequel il consignait les objets qu'il avait obtenu des détenus. Dans ce carnet on voit notamment que les cigarettes viennent d'un dénommé Renald Tick, le porte-cigares de José Rodrigue et la montre à gousset de Lonnie Gruss.

Événement seconde phase :

Une série de fantômes de type 2 font voler de nombreux objets dans la pièce, seringues, garrots, scalpels, scies à os, etc et semblent préparer petit à petit la chaise électrique qui n'a pas servi depuis longtemps.

4 fantômes des type 2

- **Cellules :**

Description : Le bloc de cellules est organisé en différents étages circulaires autour d'un grand espace rectangulaire et garni des coursives. Chaque étage présente, dans la partie centrale un grand filet pour éviter que les détenus ne tombent ou sautent. L'endroit est sale et

étrangement calme. Les portes, pour la plupart semblent fermées de manière mécanique et activée par un système électrique aujourd'hui inactivé.

Indices première phase : Aucun

Événement seconde phase :

Au moment où le maton est capturé, l'alarme retentit dans toute la prison, l'électricité est réactivée et les portes des cellules s'ouvrent toutes dans un vacarme assourdissant.

Si les joueurs cherchent bien, notamment dans la cellule du détenu recherché, certains objets bougeront imperceptiblement et s'ils regardent le miroir, ils pourront y voir une silhouette fantomatique juste derrière eux.

C'est un faible fantôme de type 3.

Indices seconde phase :

- Sa cellule porte encore les traces de sa présence passée, bien qu'elle ait servi à d'autres détenus après. Au mur, certaines gravures sont signées d'un M.G. On trouve également une ancienne cache permettant de dissimuler les paquets d'une drogue aujourd'hui totalement décomposée.

- **Douches :**

Description : Salle sommaire rectangulaire, entièrement carrelée et dont les murs sont équipés de douches, de WC et de lavabos.

Indices première phase : Aucun

Événement seconde phase :

L'eau coule dans une des douches et il semblerait qu'un des fantômes reproduise sa toilette quotidienne. On l'entend même chanter à la manière des pizzaiolos italiens. Ressemblant à une espèce de grand humanoïde allongé, sans bras mais avec des mains spectrales, il se frotte abondamment avec un savon dont on ne sait d'où il sort. En voyant les chasseurs, il se met à pousser un cri très strident et suraiguë. Sous lui, avec l'eau coule abondamment une grande quantité d'ectoplasme.

Fantôme de type 4 (défaut, maniaque et pudique)

- **Cafétéria :**

Description : Grande salle garnie de coursives élevées et d'une cuisine blindée et seulement accessible depuis le couloir de l'infirmerie et de la salle des gardes, elle présente également au centre des tables rondes avec des sièges intégrés.

La salle est sale et présente à certains endroits des tâches certainement dues au peu de soin apporté par certains détenus.

Indices première phase :

- Dans la cafétéria, les couteaux sont tous comme aimantés au plafond.

Événement seconde phase : Un fantôme de type 4 verdâtre à grande gueule semble attaquer les réserves dépassées depuis fort longtemps de la cuisine de la cafétéria.

Fantôme de type 4

- **Cour :**

Description : Grande cour à ciel ouvert munie d'un préau et de coursives supérieures pour surveiller les détenus. Il y a diverses choses pour occuper les prisonniers : terrain de basket, tables d'échec, bancs de musculation et altères, etc.

Indices première phase : Aucun

Événement seconde phase :

Dans la cour, ils pourront constater la présence de plusieurs bras fantomatiques, sans corps, qui soulèvent de la fonte, accompagnés de râles d'effort.

3 fantômes de type 2

Indices seconde phase :

- Dans la cour, le passage du fantôme de Miroslav laisse des traces d'ectoplasme au sol

- **Bibliothèque :**

Description : On ne s'attend pas forcément à trouver une bibliothèque dans une prison et pourtant, lire est un passe-temps assez prisé des prisonniers. Cette bibliothèque est suffisamment grande pour permettre d'avoir une quinzaine de rayonnages de livres et diverses tables pour lire tranquillement.

Indices première phase : Aucun

Événement seconde phase : Aucun

Indices seconde phase :

- Dans la bibliothèque, une zone de la bibliothèque voit tous ses livres porter des traces d'ectoplasme. En y regardant de plus près, on s'aperçoit que certains livres ont été creusés pour pouvoir y cacher des choses et ont dû servir pour faire passer des choses illégales dans la prison. A cet endroit, en regardant dans un livre, le fantôme va essayer d'effrayer un chasseur en sortant du livre.
- Après être sorti du livre, il flottera sous la forme d'un fantôme humanoïde de prisonnier parcouru de courant électrique et portant sur la tête un dispositif avec une éponge. Progressant lentement, il accélérera ensuite pour essayer de faire peur aux chasseurs et leur propulsera des livres dessus.

## 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 verbales 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<sup>ème</sup> 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 : un capteur qui capte les perturbations de champ magnétique. 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 : 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)

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

Tout bon chasseur de fantôme doit suivre un ordre de procédure relativement simple découpé 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)

*Étapes 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.

Il est quelques règles 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
- Éviter 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

### Résolution de fin :

Aussitôt que le fantôme du prisonnier Miroslav Grundig entre dans la prison spectrale pour y purger une nouvelle peine, toutes les sources d'électricité semblent s'éteindre accompagnée d'un fort bruit de mise hors tension électrique. Le calme semble être revenu dans la prison.

Mission accomplie, tous les fantômes de la prison semblent avoir été capturés. Les dispositifs de prisons spectrales sont fumants et il ne vous reste plus qu'à aller les transférer bien à l'abri dans l'unité de stockage de l'agence.

En repartant, s'ils repassent voir le gardien, ils frappent à la porte et il les surprend de nouveau en les interpellant « Alors les jeunes, ça s'est passé comment ? »

De retour à l'agence, le lendemain, ils reçoivent un coup de fil de Mr Teamer qui leur demande comment cela s'est passé ? Il les informe qu'il pourra bientôt envoyer les experts de nouveau pour qu'ils fassent leur boulot mais qu'en attendant, il va demander à ce que le complexe soit refermé. Par mesure de précaution.

S'ils citent le gardien, le secrétaire du maire leur demandera, étonné, « Quel gardien ? », les informant ensuite qu'il n'y a aucun gardien, le dernier étant décédé près de 10 ans auparavant...

S'ils ne le citent pas, le secrétaire demandera alors « Vous avez pu tout nettoyer et vérifier ? La prison, le complexe hôtelier et l'ancienne maison du gardien ? » ouvrant ainsi la discussion autour du fait que la maison est abandonnée depuis longtemps...

Fin.

### Note aux MJ :

Ce scénario est entièrement modulable. Selon le temps dont vous disposez, vous pouvez ajuster le nombre de fantômes de la seconde phase voir même pousser le vice jusqu'à en ajouter au complexe hôtelier. Le scénario devient plus inquiétant et immersif si vous les poussez à revenir de nuit. Ne délivrez pas toutes les informations nécessaires à l'enquête pendant la journée, pour pouvoir installer une ambiance sombre et inquiétante propice à la seconde phase.

Afin d'aider vos joueurs à se mettre dans la peau de leur personnage de l'agence et à s'appropriier les règles des chasseurs de fantômes, n'hésitez pas à leur transmettre le document nommé « Livret d'accueil du nouveau Chasseur de fantôme », en supplément de ce scénario.

# Fiches de personnages



## GH0STBUSTERS

### Description

Très propre sur lui mais avec des goûts vestimentaires d'un autre temps, le Docteur Edward Griffin n'est pas une personne très douée dans les relations sociales. Ayant de grandes difficultés à s'exprimer en public, sa timidité n'a d'égale que sa grande connaissance du sujet paranormal et de la physique quantique. Fondateur de cette nouvelle agence franchisée Ghostbusters, il espère enfin obtenir la reconnaissance qu'il espère.



Pseudo

**DOC E. GRIFFIN**

### PHYSIQUE

0  
(Max +10)

### SOCIAL

-6  
(Max +10)

### MENTAL

+8  
(Max +10)

### COURAGE

0  
(Max +10)

### Compétences Spéciales (Max +10)

Connaissances parapsychologie : +7  
Explications trop longues : +5  
Technologie du paranormal : +5

### Handicaps

*En théorie* : Comme la plupart de ses collègues, le Doc est incapable de résumer une idée en une simple phrase courte et compréhensible par le commun des mortels.

*C'est pas le moment* : il a tendance à se lancer dans de grandes réflexions d'étude aux pires moments.

### Equipement

- Un livre sur la parapsychologie dont il est l'auteur
- Un pack à proton
- Un détecteur EMF
- Une chambre de contention d'ectoplasmes
- Une lampe UV

### Capacité spéciale

Savoir c'est pouvoir : Par un test de mental DD 20, il peut accorder à tout le groupe un bonus de courage de +4

### Background

Physicien, ingénieur et Docteur spécialisé dans le domaine du subliminal et de la parapsychologie, son intérêt pour le paranormal lui a valu de perdre sa subvention à l'université de Emory à Atlanta. Ne changeant pas d'objectif, il entendit parler d'une agence de chasse aux fantômes et y vit un moyen de réhabiliter sa crédibilité en tant qu'enseignant chercheur en Parapsychologie.

### Punch Line

C'est fascinant !



# GH0STBUSTERS

## Description

Ancienne représentante des forces de l'ordre reconvertie dans le privé, Sharon use de son physique musclé et d'un charisme intimidant pour mener à bien les missions qui lui sont confiées.

Confiante dans ses capacités, son rôle dans l'agence est autant de s'occuper des plaisantins qui ne prennent pas le business au sérieux que de motiver le Doc qui doute trop souvent de lui.



Pseudo

**SHARON K. ROTH**

**PHYSIQUE**

+7  
(Max +10)

**SOCIAL**

+2  
(Max +10)

**MENTAL**

-5  
(Max +10)

**COURAGE**

-3  
(Max +10)

## Compétences Spéciales (Max +10)

Intimidation : +6

Suivre un protocole : +5

Bouger le Doc : +5

## Handicaps

*Traumatisme paranormal* : Le passé de cette expérience traumatisante la rend incapable d'être pleinement rationnelle en cas de manifestation fantomatique.

*Protocolaire* : Sortir du protocole et du cadre de la loi est tout bonnement impensable pour Sharon.

## Equipement

- Une veste rembourrée
- Un pack à proton
- Des lunettes infrarouges
- Des rangers
- Une matraque
- Deux talkie-walkie

## Capacité spéciale

Transfert de stress : par un test d'intimidation, elle peut transférer un test de courage à un collègue.

## Background

Mise à pied suite à un événement paranormal, Sharon a choisi de raccrocher son insigne pour se tourner vers le privé et pousser davantage sa curiosité du surnaturel.

Elle a trouvé en la personne du Doc une personne qui lui permette de mieux comprendre ce monde qui la terrifie.

Faisant de son mieux pour surpasser son traumatisme, elle ne peut, cependant, pas s'empêcher de ressentir une peur bien ancrée face aux fantômes.

## Punch Line

Doc, on comprend rien, soyez plus clair !



# GHOSTBUSTERS

## Description

Vieille un peu acariâtre, Fanny Morphis est une femme singulière dont le soin apporté à sa permanente n'a d'égale que sa clairvoyance par moment terrifiante.

Blasée par le paranormal, elle vit avec depuis son enfance au point qu'elle considère chaque personne effrayée par ces manifestations comme de véritables mauviettes.



Pseudo

## MME MORPHIS

**PHYSIQUE**

-2  
(Max +10)

**SOCIAL**

-5  
(Max +10)

**MENTAL**

+3  
(Max +10)

**COURAGE**

+7  
(Max +10)

### Compétences Spéciales (Max +10)

Connaissance du paranormal : +6  
Clairvoyance : +5  
Râler : +4

### Handicaps

*Accroc à la cigarette* : Incapable de passer une heure entière sans s'en griller une, c'est toujours au plus mauvais moment qu'elle fait retentir son briquet Zippo. Evidemment, ça joue sur sa santé.

*Foncièrement désagréable* : Pas la plus agréable des personnes, elle est incapable de donner un assentiment ou compliment.

### Equipement

- Trois paquets de cigarettes
- Un briquet Zippo
- Un bigoudi encore coincé dans ses cheveux
- Un jeu de tarot
- Un stick de rouge à lèvres carmin
- Une table de ouija
- Des gâteaux secs

### Capacité spéciale

*Entité négociable* : Peut obtenir qu'une entité fasse quelque chose de simple pour elle contre un malus de courage pour ceux qui l'accompagnent.

### Background

Fanny Morphis a, depuis tout aussi longtemps qu'elle puisse s'en souvenir, été en contact avec l'au-delà et les manifestations paranormales. Détestant la compagnie des vivants, elle s'est souvent résignée à travailler pour subvenir à ses besoins.

Ce poste de consultante en paranormal semblait être une bonne planque mais il s'est avéré qu'elle y était plus utile qu'elle ne l'aurait elle-même pensé...

### Punch Line

En avant les trouillards, j'ai pas que ça à faire de la journée...



# GH0STBUSTERS

## Description

Larry n'est pas particulièrement grand, ni particulièrement beau. Disons qu'il est moyen en tout et que sa procrastination est ce qui le définit le mieux. En bref, Larry est un loser.

Trouillard, hypocondriaque et pas du tout confiant en lui, Larry a rejoint l'agence par dépit et c'est par manque de candidats qu'il a été recruté. Le début d'une belle relation de confiance soulignée d'une certaine appréhension...



Pseudo

**LARRY FLOWERS**

**PHYSIQUE**

0  
(Max +10)

**SOCIAL**

+3  
(Max +10)

**MENTAL**

+3  
(Max +10)

**COURAGE**

-8  
(Max +10)

## Compétences Spéciales (Max +10)

Compter sur les autres : +6

Jeux-vidéos : +6

Pointer les évidences : +3

## Handicaps

*Mauviette* : Autant le dire, face au danger, il n'est pas le choix le plus judicieux à avoir dans son équipe. Sujet à l'évanouissement, sa seconde option est souvent la fuite.

*Hypocondriaque* : Sa peur de l'extérieur vient aussi de tout ce qui pourrait le rendre malade. Il ne touche à rien sans gel hydroalcoolique.

## Equipement

- Un smartphone
- Une photo de sa copine
- Une lotion de gel hydroalcoolique
- Un pack à proton
- Un capteur thermique
- Un paquet de mouchoirs

## Capacité spéciale

Moyen en tout : Peut choisir de faire 10 à n'importe quel de ses jets (sauf le courage)

## Background

Larry a réussi ses études en informatique en ayant un peu plus que la moyenne dans à peu près toutes les matières. Cependant, sa carrière n'a jamais décollé derrière. Mis au pied du mur par sa copine qui en avait marre de le voir se morfondre et passer son temps à remettre au lendemain et culpabiliser de jouer aux jeux-vidéos, il a trouvé ce boulot pour lequel il est à la fois très anxieux et sceptique.

## Punch Line

Sinon, on peut aussi faire demi-tour, non ?



# GH0STBUSTERS

## Description

Bellâtre qui passe son temps à flirter avec les clients innocemment en leur faisant croire qu'il est le véritable héros de la société, Gary n'est en réalité que le secrétaire de l'agence.

Il lui arrive d'être réquisitionné pour certaines missions, l'équipe est petite après-tout. Fonçant sans réfléchir, ses collègues en sont encore à se demander s'il fait preuve de courage ou d'une extraordinaire inconscience.



Pseudo

**GARY T. CLARK**

**PHYSIQUE**

-1  
(Max +10)

**SOCIAL**

+6  
(Max +10)

**MENTAL**

-5  
(Max +10)

**COURAGE**

+4  
(Max +10)

## Compétences Spéciales (Max +10)

Charme naturel : +7

Ne pas réfléchir : +4

Faire des citations : +4

## Handicaps

*Maladroit* : Incroyablement gauche, Gary ne sait jamais quoi faire de ses mains et c'est une calamité où qu'il passe. Le budget vaisselle de l'agence en pâtit...

*Extraordinairement con* : C'est pas de sa faute, la seule chose qui lui vienne quand il réfléchit trop ce sont des citations de film. Malédiction !

## Equipement

- Un crayon à la mine cassée
- Un carnet qu'il tient à l'envers
- Des lunettes sans verres
- Une montre dérégulée
- Un attaché-case vide
- Un smartphone déchargé

## Capacité spéciale

Cela ne doit pas être bien compliqué : Octroie à autrui un bonus de +2 s'il échoue un jet de physique ou mental pour faire la même action.

## Background

Gentil garçon qui joue un peu trop de ses charmes, Gary s'occupe seul de sa mère. Son temps libre, il le passe à regarder un grand nombre de films et séries.

C'est un dandi qui vit dans les univers qu'il affectionne, il a pris l'habitude de réciter ses citations préférées dans les moments les plus appropriés, même s'il n'en comprend pas le sens la plupart du temps.

## Punch Line

Attendez, ne bougez pas, je suis là pour vous...



## Crédits et remerciements :

Inspiré des films SOS Fantôme, « SOS Fantôme Franchise », est un scénario fan made original gratuit, clefs en main, mis à disposition de tous et toutes via les outils de communication de la chaîne Les Dés sont Jetés. Aucun nom ou personnage n'a été repris des œuvres originales, nous ne faisons que quelques références. Toute ressemblance ou reprise serait parfaitement involontaire. L'ensemble de ce scénario est accessible gratuitement sur internet et est protégé, au même titre que toutes les productions Les Dés sont Jetés, par copyright. Toute reproduction visant à commercer ce contenu serait parfaitement illégal. Toute réutilisation commerciale de ce scénario ou des illustrations et photos qui le complètent le seraient également sans respect des droits d'auteurs.

Pour toute incertitude sur ce scénario, n'hésitez pas à nous poser des questions sur le discord ou en commentaire de la rediffusion du live ayant vu jouer ce scénario sur Twitch. Nous remercions d'ailleurs les joueurs et joueuses qui se sont prêtés à cet exercice : Red Fanny, Max Mammoth, Tristan, Saefiel et Fimaë. Ils ont playtesté avec brio ce scénario et se sont pleinement appropriés leurs personnages pour leurs donner une ADN très. La vidéo est disponible ici en deux parties : <https://youtu.be/SDISfQL5ds0>

### Création et rédaction :

Aurélien Dupont-Molina (Gold'n Link)

### Logo Les Dés sont Jetés :

Maureen Caudron

### Illustrations :

*Chicago Tribune*, photo de **Olympia Payne Lewis**

Photo de **Florence Stanley**

Photo de **Matthew Goode**

*I am not ok with this* photo de **Wyatt Oleff**

*You, me and the apocalypse*, photo de **Matthew Baynton**