

voilà un petit concept d'univers contemporain / horreur

j'espère que es amateurs vont apprécier, bien sur ce n'est pas fini il reste encore pas mal de chose a faire mais y a déjà de bonnes bases

Le Monde

Bienvenue dans notre monde, nous sommes au début du 21eme siècle et la société de consommation se retrouve partout, tout le monde possède une télévision et la plupart des gens ont internet. Mais il existe autre chose, des choses qui vivent dans le noir, à la frontière de nos perceptions, des cauchemars des légendes et des monstres et croyez moi ils sont bien réels...

Les monstres folkloriques, ceux sortie des livres ou des légendes ont toutes les chances d'être réels et de se cacher ou se fondre dans la population mondiale, utilisant les humains comme des jouets ou comme nourriture. Des phénomènes étranges peuvent être observés, des choses incompréhensibles peuvent se produire, pour faire bref, tout est possible.

Les gens ne savent rien, la vérité leur est caché, le seul moyen qu'ils possèdent d'en savoir plus c'est d'être eux même impliqués, et croyez moi ils ne sont pas nombreux a s'en sortir dans ces cas la.

Afin de ne pas laisser les populations sans défense face a ces créatures, plusieurs gouvernement ont décidé de mettre sur pied une organisation pour étudier et se défendre contre les différents phénomènes qui peuvent se produire : Blackwood. Sa fonction : surveiller, étudier et circonscrire les événements surnaturels survenant partout dans le monde.

Blackwood

Vous êtes un agent de cet organisation internationale, votre mission protéger l'humanité et étudier les phénomènes étranges qui apparaissent aux quatres coins du globe. Vous êtes tenu de garder le secret sur votre organisation, seul les autres forces de maintient de l'ordre ont entendu parler de vous et encore ils vous assimilent a une sorte de service spéciaux, mais vous êtes bien plus que ça .

Organisation

Cet organisme est organisé en cellules, pour limiter le danger potentiel d'une infiltration d'une autre organisation ou pire... Les membres effectuent des enquêtes sous de fausses identités qui en général sont abandonnées à la résolution du "cas". Bien sur certaine mission plus orientée peuvent se faire sous la vrai identité des agents, mais dans les enquêtes sur des évènements étranges, les gens sont plus rassurés de voir des agents d'une agence connue, plutôt que d'accueillir des membres d'une des agences les plus secrète au monde. Des erreurs dans le secret ou le respect des identité d'emprunt peuvent mener au désastre : Certaines organisations adorent envoyer des assassins pour torturer et tuer les familles et amis des agents, et parmi ces assassins certains n'ont rien d'humains....

Les cellules sont donc séparés ne communiquant entre elles que dans des cas de grand importance, ou pour vérifier l'activité de la cellule. Elle sont généralement composées de 4 à 10 agents actifs, et peuvent compter sur l'aide des force de l'ordre dans les pays où l'autorité de Blackwood est reconnue (voir Zone d'influence).

Les cellules sont dirigées par un Consultant, qui est le référent des agents auprès du siège du BRDP. Celui ci est leur contact, leur chef de mission, et la personne qu'ils doivent appeler si les choses tournent vraiment mal...

Les équipes restent groupées mais peuvent a l'occasion travailler avec des membres d'autres cellules. De nouveaux membres sont intégrés en cas de mort ou plus rarement de retraite. Les bleus peuvent être de nouvelles recrues ou des agents expérimentés que le Bureau a muté.

Il y a généralement un bâtiment par zone d'action de cellule qui appartient a Blackwood et qui se cache derrière une entreprise, souvent au nom évocateur : "Société de recyclage des déchets", "Société de gestion de la lumière"... Chaque agent a une chambre dans ses bâtiments, pour les agents étrangers des chambres d'amis sont largement misent a disposition.

La nature de certaines découvertes de Blackwood pendant ses 50 années d'activité ont rendu ses responsables prudents .Cette prudence se traduit par les couvertures et les sociétés paravents créées dans l'unique but de dissimuler les installations de l'organisation à travers le monde.

Membres d'une cellule

Les consultants

Le consultant est au centre d'une mission de recrutement. De manière générale, il a un rôle commercial, de conseils, d'évaluation du besoin, de recherche des candidats, et d'évaluation de ces derniers... En d'autre termes se sont d'anciens agents ou des agents "sécurisés", chargé du renouvellement des effectifs et de la recherche des personnes possédant un don.

Ils sont en charge de toutes la paperasse de l'organisation (bien que la plupart des services soient informatisés) et servent aussi de relais entre une équipe de terrain et les ressources de Blackwood. Ce sont les vrais chefs d'équipes,

leurs connaissances accumulées leur permettent d'analyser et de lire entre les lignes de certains rapports, décelant des dangers encore invisibles aux agents de terrain.

Le nombre de Consultants est limité généralement par le nombre d'équipes de terrain d'un pays. Ils sont les seuls à pouvoir faire appel à d'autres consultants quand les événements dépassent leurs domaines de connaissance. Dans de rares cas certains consultants ont été autorisés à retourner sur le terrain, afin d'aider les équipes dans des missions très spécifiques.

Les vérificateurs

Ces hommes à la tenue impeccable, costume trois pièces, canne et petit chapeau, reconnaissables à leurs magnifiques montres à gousset, se tiennent au coin de certaines rues, à des heures particulières à des dates bien précises. Ils sont là pour vérifier que les événements annoncés se passent au bon endroit au bon moment, dans le but de fournir des informations aux médiums du Bureau.

Certains membres de l'organisation se demandent si ces personnes élégantes et discrètes ne seraient pas là pour vérifier leurs agissements... paranoïa quand tu nous tient...

Fonctions et accréditations

Dans les pays signataire de la création de l'agence les agents de terrain ont accès à pratiquement toutes les ressources disponibles grâce aux forces de l'ordre d'un pays, que soit l'accès à un site, l'étude des preuves ou mettre en place un barrage routier, tout ce que l'armée ou la police sur place puisse mettre en oeuvre pour les aider, dans la limite du raisonnable.

Dans les pays reconnaissant simplement l'agence les choses se corsent un peu, il y a fort à parier que les agents en mission seront filés par les services locaux, et que l'échange d'information avec ces derniers se fera toujours à sens unique.

Enquêtes et procédures

Protocole d'investigation

Blackwood peut fournir à ses agents des ressources substantielles si nécessaire. Pour des raisons de sécurité les investigateurs sont toutefois priés de ne garder qu'un contact minimum avec les chefs de cellules ou leur Consultant pendant la résolution d'une enquête. Il vaut mieux prévoir une bonne organisation que de demander par la suite un surplus d'équipement.

Les Agents sont d'abord des chercheurs de faits et ensuite des forces chargés de faire respecter les lois non écrites du monde réel. Une fois qu'ils ont déterminés les limites de l'activité paranormale, en ayant identifié ses auteurs et les lieux concernés, ils règlent le problème le mieux possible avec les moyens qu'ils ont à disposition, si ils peuvent parvenir à un compromis ne mettant en aucun cas la vie d'êtres humains en danger cette solution sera envisagée sinon, il faudra sûrement en envisager une autre plus musclée.

La dernière responsabilité d'une équipe d'agents sur un cas résolu est de mettre au point un plan pour faire passer les "événements" pour des faits plus normaux. c'est la couverture officielle pour les médias et les gouvernements. L'équipe doit prévoir une explication possible à tous les aspects de l'affaire qui ont été dévoilés. Un plan bien conçu pour faire baisser l'anxiété du public, débarrasse une enquête de tous ses événements paranormaux et réduit les atrocités. généralement le public est bien disposé à cette opération, les gens n'aiment pas admettre l'existence de chose que la science ou la logique ne peut expliquer.

Dans le cas où des témoins humains existeraient, l'équipe se doit de l'escorter jusqu'au plus proche lieu sûr contrôlé par Blackwood. à partir de là il sera pris en charge par des experts qui pourront remodeler ses souvenirs afin de les faire correspondre à la description officielle inventée par les agents. Quelques rares exceptions ont été intégrés au bureau soit car leur résistance psychique s'est révélé hors du commun, soit parce que les événements vécus ont réveillés chez le témoin un don latent.

Il va sans dire que l'équipe se verra sanctionner pour avoir mêlé un être humain non consentant aux activités du bureau.

Les différentes Techniques d'investigation

Identification biométrique

Méthode anthropométrique

Proposée par Adolphe Bertillon (1879), elle énumère tout d'abord les caractéristiques signalétiques : caractères du visage, marques particulières, cicatrices et caractères d'ensemble. Ainsi le portrait parlé est une description analytique des formes, dimensions, inclinaisons & signes particuliers des trois parties principales du visage : le front, le nez et l'oreille. S'y ajoutent les caractères chromatiques des yeux, des cheveux et de la barbe.

L'anthropométrie, utilisée pour l'identification des cadavres, repose elle sur la longueur, la largeur maximale de la tête, la longueur du médius gauche et du pied gauche, la grande envergure des bras en croix et la couleur de l'iris gauche.

Dactyloscopie

Appelées empreintes digitales, les sillons et les crêtes (dermatoglyphes) de la pulpe capillaire des doigts, paumes et plantes des pieds sont classés pour la première fois par Francis Galton (1897). C'est le corps gras sécrété par la peau qui laisse ces empreintes. On a les mêmes depuis le sixième mois de vie intra-utérine ! Elles se composent des arcs, boucles et volutes qui se distinguent par leurs orientations.

Relèvement & révélation des empreintes digitales

Le relèvement se fait par encrage et sur un cadavre (gniak gniak), par découpe de la peau ou injection de paraffine dans la pulpe des doigts... miam miam ;)

La révélation utilise des poudres fines telles que alumine, céruse, oxyde de cuivre ou poudre magnétique. Le dactylogramme peut aussi être révélé par la vaporisation de métaux ou de métalloïdes (poudre de zinc, d'antimoine, de cuivre, de cadmium ou de mélange d'or) dans une enceinte sous vide, pour les petits objets ou le papier. Dernièrement, l'utilisation du laser à l'argon permet de révéler la riboflavine du sébum qui apparaît en bleu-vert.

Etude de la voix

La voix est caractérisée par sa fréquence, son intensité et sa tonalité. Les appareils d'analyse tiennent compte de leurs propres faiblesses et des distorsions dues à l'environnement.

Etude de la vascularisation de la rétine

Le "fond de l'oeil" est étudié (depuis 1935) par l'emplacement et la complexité du réseau des veines apparentes sur la rétine.

Identification des traces

Groupes sanguins

Le sang doit d'abord être relevé par présomption : propriétés pseudopéroxydasiques du sang, ou par certitude : réaction microspectroscopique et microspectrométrique. L'origine humaine est prouvée par des méthodes immunologiques : sérums précipitants ou réaction de Coombs. L'identification, elle, se fait par les groupes érythrocytaires (ABO et Rh), les systèmes Lewis et MNSs, les groupes sériques Gm et Km, les groupes enzymatiques et les groupes tissulaires caractérisés par le système HLA Human Leucocyte Antigen. En 1985 Jeffreys publie une méthode d'analyse de l'ADN par les caractéristiques des régions polymorphes et hypervariables. Une fois extrait, l'ADN peut être conservé longtemps à -20°C.

Poils & Cheveux

Ils servent tout d'abord à distinguer l'homme de l'animal par l'étude de la médulla, zone centrale du poil, dont le diamètre est inférieur à 0,3 chez l'homme. La microscopie électronique permet de définir des différences au sein d'une même espèce.

Traces non biologiques

Ecrits

L'expertise de l'écriture date de 1929 avec S. Pellat. Ce domaine concerne le papier, l'encre et l'écriture elle-même. Ecrit d'une seule main (olographe) ou falsifié par un tiers (apocryphe), c'est par comparaison avec d'autres documents que ce fait l'analyse. L'écriture a des caractéristiques d'angles, d'arrondis, d'arcades et de courbes. De plus doivent être pris en compte fatigue et ratures. Actuellement, grâce à l'utilisation d'un stylo spécial, pour les signatures, il est possible d'analyser aussi la pression, la vitesse,...

Dactylographiés

On peut analyser l'encre (remonter jusqu'au fabricant), le ruban des machines à écrire pour voir ce qui a été tapé ou même le fouflage (relief laissé par l'impression). La falsification concerne un document dont des parties ont été modifiées ou altérées alors que la contrefaçon concerne le document entier.

Le papier est caractérisé par le grammage, l'épaisseur, la rigidité et la rugosité. On peut aussi y insérer divers artifices pouvant être détectés : pastilles, fils, produits chimiques... La photocopie peut être détectée en laboratoire aisément.

Équipement et Matériel

Ci-dessous, vous trouverez une liste non exhaustive de matériel et d'équipement disponible pour les agents

Il y a trois catégories d'équipement : personnel, en commun et spécial.

Équipement personnel

Chaque agent dispose des articles suivants :

Un téléphone cellulaire.

Une arme de poing et 2 chargeurs de 60 cartouches.

Une lampe torche.

Équipement en commun

Les articles ci-dessous sont mis à la disposition de chaque équipe :

Ordinateur portable, relié par modem au réseau d'ordinateurs du bureau.

Cet équipement permet le repérage radiogoniométrique d'une source radio (avec une précision de 1km à 50m selon la puissance de l'émetteur).

Sur l'ordinateur sont installés des logiciels d'analyse d'images et de son ainsi que des algorithmes de décryptage. Relié à une mini-antenne satellite, le portable permet une localisation GPS et un accès au réseau d'ordinateurs de l'organisation (et à Internet).

Appareil photo, équipé d'un téléobjectif et de pellicules spéciales (infrarouge) selon les besoins. Cet appareil peut être relié à l'ordinateur via une interface spécifique, permettant ainsi le traitement des photos et leur analyse.

Caméscope numérique, étanche, de la taille d'un paquet de cigarettes. Comme pour l'appareil photo, les données sont transférables à l'ordinateur.

Trousse de secours, mallette style attaché-case contenant scalpels, pinces, attelles, anesthésiants, seringues, médicaments, une bonbonne d'oxygène. L'utilisation de ce matériel demande un minimum de connaissances en médecine (utilisation de la compétence Premiers Soins et/ou Médecine).

Kit de serrurerie, se présente sous la forme d'un petite mallette contenant un vibreur électronique de la taille d'un briquet, plus une dizaine de lames et de crochets ; ce matériel permet d'ouvrir la plupart des serrures du commerce (utilisation de la compétence Serrurerie sans malus).

Ce kit contient aussi pinces, tournevis et fils nécessaires pour ouvrir les systèmes de fermeture électronique standards.

Traceur radio ; de la taille d'une pile-bouton, magnétique et adhésif, ce dispositif permet de détecter et de suivre la cible dans un rayon de 20km (interface possible avec l'ordinateur portable et le réseau satellite).

Équipement spécial

Les articles ci-dessous font partie de l'équipement spécial, alloué à une équipe suivant les particularités de chaque missions.

Certains articles demandent un délai de quelques jours pour être disponible :

Lunettes de vision nocturne ; permettent de voir dans l'obscurité presque totale comme en plein jour.

Kit d'analyse chimique ; contient tout le nécessaire pour la prise d'échantillons et une analyse préliminaire. Le kit contient également un microscope optique.

Masque à gaz, contenu dans un sac banane ; cet équipement peut être mis en 1 round et diminue (ou supprime) les effets des gaz toxiques (la VIRulence du gaz est diminuée de 2d6).

Gilet pare-balles, facile à dissimuler sous une chemise ample ou une veste ; protection : 5 points d'armure.

Système d'éclairage et de visée laser, adaptable sur les fusils et certains pistolets mitrailleurs, ce dispositif donne un bonus de 10 à 30% aux chances de toucher.

Véhicule selon les besoins, la BUREAU fournira à l'équipe un moyen de transport approprié. Cela va du canot gonflable au véhicule amphibie en passant par l'hélicoptère ou la moto neige.

Les Failles

Les failles sont les lieux où se retrouvent les oubliés et les marginaux de ce monde, les gens qui n'existent peut être plus dans le monde normal mais pourtant sont encore vivants et prospèrent dans les Failles. Ainsi tout une organisation sociale s'est créée dans les Failles en découpant les zones d'influence en royaume et prêtant les serments d'allégeance envers des suzerains. En tant que mage vous pouvez exister aussi bien dans le monde normal et les Failles mais gare à ceux qui se perdent dans les limbes de ce monde étrange en parallèle du notre car ils pourraient bien subir le sort des occupants moins puissants. Les êtres difformes et monstrueux ont souvent tendance à trouver refuge dans les Failles. Chaque grande ville possède ses clochards et autre invisibles aux yeux de la société bien pensante et généralement il n'en faut pas plus pour créer une Faille.

Ce sont les ponts entre l'autre monde, l'outremonde, l'agartha... peut importe son nom et le notre. Ces passages peuvent être empruntés des deux côtés pour peu que l'utilisateur sache où les trouver et les conditions à remplir pour les franchir. Chaque passage a ces conditions, et elles peuvent être radicalement différentes d'une faille à l'autre. D'un autre côté si assez de personnes pense à vous, d'un côté vous pouvez les rejoindre sans trop de problème. c'est généralement ainsi d'ailleurs que se font les opérations d'invocation réalisés par quelques sorciers

L'autre monde n'est qu'un miroir du monde réel dans lequel se reflètent les peurs et les cauchemars. Les rêves des hommes prennent corps dans l'autre monde là où assez de personnes tournent leur pensées vers une seule idée. Voilà pourquoi les créatures surnaturelles ne rêvent pas, étant elles même le rêve des Hommes. Les personnes possédant des dons sont bien réelles, mais il y a fort à parier que dans leur arbre généalogique se trouve quelque chose qui provient du monde de l'autre côté des Failles.

Ce monde est noir, sombre, semblait toujours être sous terre. une sorte de grande caverne, où vivent et survivent des inadaptés, des clochards, des pauvres héros tombés là par hasard ainsi que les sombres rêves des hommes, peurs devenues matériel et qui hantent cet obscur lieu à la recherche des choses qu'elles aspirent, la chaleur de la vie et la

lumière du monde réel.

Ici bas aucune notion de géographie classique ne peut servir, ce monde n'est nul part et portant il existe la ou se trouvent les hommes et leurs pensée. N'importe qui ou bien n'importe quoi peut atteindre ce lieu, il suffit d'être jeté, abandonné, délaissé, depuis assez longtemps pour que plus personnes ne fasse attention a vous, et c'est la que vous commencez a glisser vers les ombres...

Dans cette étrange place, se trouve donc de vieux bâtiments, des ordures et les laissés pour compte de la société. De n'importe où dans le monde ces choses peuvent glisser dans l'autre monde. Elles sont le reflet des cités qui les ont vus naître, grandir, puis qui les ont oubliés, les quartiers se forment et se peuplent petit a petit. Chaque ville de la surface est présente dans l'autre monde, mais les lieux entre ces villes sont des zones de ténèbres que personnes n'a jamais réussi a traversé. Pourtant le Grand Marché semble avoir le pouvoir de reunir tous les peuples de toutes les villes sans se soucier des zones vide entre les cités déformées de l'autre monde

Ainsi l'autre monde, L'outremonde, les ténèbres ou quelque soit son nom, n'est qu'un calque de la réalité, une vaste étendue ou se matérialise les pensée des hommes du monde réel. Les premiers a y avoir basculer ont créés des version déformés de leur ville, village ou habitation, mais bien que chaque villes soient distinctes dans l'autre monde, certain bâtiments se retrouvent dans chacune d'elles. Ainsi si des personnages voyage dans l'autre monde ils peuvent en ressortir a d'autre endroit dans leur ville de départ, mais aussi si il sont assez réceptif et ont compris le principe de l'unité de ces bâtiments, ils peuvent ressortir dans une rue portant le même nom que celle du départ de leur voyage mais qui sera situé dans une autre ville voir dans un autre pays.

L'autre monde se caractérise aussi par la diversité des coutumes, des cultures et des langages car ce qui a toujours effrayé les hommes au cours des âges était la différence... autant dire que vos joueurs vont être servis. le temps passant de manière déformé dans l'autre monde les personnages peuvent se voir confronter a des Templiers ,qui auraient trouvé ici un refuge contre les persécution de l'église, comme rencontrer des carthaginois qui auraient fuit les exactions de Rome. Bien sur il y a fort a parier que les premières personnes que verront les personnages, seront familier de la ville d'où le voyage des personnages débute. Mais au fil des ruelles sombres, entre les bâtiments tordus et déformés de cette réalité, ils feront sans doute beaucoup d'autre rencontre.

Toutes les cultures et les peuples se retrouvent mélanger lors du Grand Marché. Cet évènement est très fréquent dans l'autre monde et tout le monde vient y participer. Il change régulièrement de lieu, et permet a des gens qui n'ont aucune idée de l'unicité de l'autre monde de pouvoir voyager vers d'autre ville ou en rencontrer certain personnages.

Les failles quand à elles sont les portes qui relie l'autre monde avec le monde réel. Ils est facile de tombé dans l'outremonde mais beaucoup moins aisé d'en ressortir sans une aide extérieur

Les Dragons
Ils n'ont de dragon que le nom, leur apparence varient de l'un à l'autre, ils sont des entités vivants dans les recoins les plus sombre des failles. De taille gigantesque leur corps composées de tentacules et d'écailles, ils cherchent a venir dans le monde réel pour y régner en maître absolues. Ils s'insinuent dans les rêves des hommes pour préparer leur arriver. Ils ont pour habitude de charger certaine autres créatures plus faibles, de semer le chaos sur terre ou de transmettre ordre et objets a leurs serviteurs humains.

Ils se cachent sous terre dans les abysses insondables ou les lacs de magma, mais les pires d'entre eux sont la où même le temps et la lumière n'osent pas aller. Perdu dans l'immensité de l'espace, au coeur des étoiles noires se cachent les Grands Dragons, aspirant la vie et l'énergie de toutes choses qui les entourent afin de retrouver leur puissance ancienne et de mettre l'univers à feu et a sang

Les Créatures Courantes
Le petit peuple

« Les fées » désignent une communauté désignée parfois par Petit Peuple, Bon Peuple, Peuple des Fées ou par d'autres euphémismes, rassemblant une multitude de créatures de la mythologie et du folklore païen : les lutins, elfes, trolls, gnomes, trolls...

Plus vieux que l'humanité le petit peuple est une énigme pour les agents, il semble contrôler une partie du temps et de l'espace, ainsi que les phénomènes naturels. Les membres du petit peuple ne donne pas l'impression d'être des créatures sortis des failles, elles étaient la avant les Hommes et sont bien décidés à perduré après eux.

Il est de notoriété publique que les représentants du petit peuple ne supportent pas le contact du fer, par simple toucher ils perdent leurs pouvoirs pendant quelques temps et reprennent leur forme originelle. Il est noté l'existence de certaine exceptions heureusement forts rares.

Bien que moins visible le petit peuple est beaucoup plus actif qu'avant, leur capacité de métamorphose leur permette d'interagir de façon simple avec le monde des humains. Ils chapeautent presque toutes les organisation a caractère écologique et n'hésitent pas a mettre sur pied de véritable "commandos verts".

Leurs actions ne s'arrêtent pas là, car ils sont les instigateurs de quelques unes des catastrophes naturelles les plus grave (Tsunami 2004, Katerina...). Tout le petit peuple n'est pas aussi fanatique et beaucoup essaye de sensibiliser les

humains et de leur faire comprendre qu'il faut respecter la planète. Ainsi il arrive aussi que plusieurs factions du petit peuple rentrent en guerre les unes contre les autres aussi bien sur terre que dans l'autre monde.

=====

Re:Agence Blackwood

Posté par Malk - 13-03-2008 à 12:50

On peut envisager ensuite deux types de jeux

Vous êtes des agents

Avantages

Vous avez accès à la connaissance et au matériel de l'agence, vous bénéficiez d'une couverture solide, vous avez des papiers et vous n'avez généralement pas à vous en faire pour l'argent.

Défauts

Vous avez une hiérarchie au dessus de vous, vous devez exécuter les ordres, vous ne choisissez pas vos missions, enfin le genre de choses qui se passent quand on a un patron au dessus de soi...

Vous êtes des chasseurs indépendant

Avantages

Vous êtes libre comme l'air, vous faites ce qui vous plaît avec les pièces à conviction les indices occultes et les problèmes étranges

Défauts

il y a fort à parier que vous serez toujours en mouvement pour échapper aux forces de l'ordre que vous allez vous mettre à dos, l'équipement pour vos chasses sera sans doute dur à dénicher et vous allez devoir utiliser de faux papiers la plupart du temps pour ne pas attirer l'attention sur vous

=====