



L'entrepôt

Un Jeu de rôle court, très librement inspiré de la SCP Foundation.

Par Élise "Lachesis" Pagès.



*Historien·ne, Soldat·e, Linguiste,
Chimiste... vous êtes un·e spécialiste dans votre
domaine. Quel qu'il soit. Et vous êtes désespéré·e.*

*Bienvenue chez Clockwork Inc. Vous ne
nous avez pas transmis votre CV, mais nous avons
entendu parler de vous. Et nous souhaitons vous
embaucher. Nous vous proposons un salaire à sept
chiffres, une couverture maladie complète, un
logement et un véhicule de fonction. Une offre
impossible à refuser, n'est-ce pas ?*

*Clockwork Incorporated est une entreprise
extra-gouvernementale, dont l'activité principale est
de parcourir le monde pour y déceler des
"anomalies". Objets, personnes, lieux, entités... ces
anomalies seront Sécurisées, Contenues et
Protégées.*

*Les joueur·se·s seront accueilli·e·s dans un
bâtiment d'acier et de verre, anonyme. Iels ne
savent absolument rien de la mission de Clockwork
Inc. et pensent avoir affaire à une entreprise
plus... classique. Une femme dont le nom se termine
en A les invitera à la suivre. Le bruit de ses talons
hauts, régulier comme un cliqueti de pendule, les
verra s'endormir pour se réveiller dans un immense
Entrepôt.*

*L'Entrepôt semble n'avoir aucunes limites.
Ses allées sinueuses sont divisées en carrés de
différentes tailles. Leurs parois translucides
semblent immatérielles et contenir des objets,
personnes et autres, en stase. Livres, chiens,
enfants, gouttes d'eau, roses, maisons... on peut
trouver tout et n'importe quoi dans l'Entrepôt.*

*Une farandole de femmes (toutes
parfaitement identiques et ayant toutes un prénom
se finissant en A) informera les joueur·se·s qu'ils
portent maintenant la marque de Clockwork Inc. et
doivent remplir leur devoir. Sécuriser, Contenir et
Protéger les anomalies (la mission de cette
entreprise) assure la survie de notre espace temps.
Cela empêche le Chaos d'avancer et de nous faire
sombrier dans le néant. Les joueur·se·s vont donc
devenir des héro·s·ines... s'ils survivent.*



Chaque mission se déroule sur un format similaire. L'une des "femmes en A" présente les joueur·se·s avec l'objectif, les outils disponibles (outre le matériel spécifique à leur spécialité) et les fait transporter n'importe où en quelques minutes à peine.

Les joueur·se·s enquêtent sur place, essaient de comprendre la nature de l'anomalie, de la localiser et de la neutraliser pour que Clockwork Inc. puisse la transporter vers l'Entrepôt.

Les petits tableaux sont des aides mais peuvent être ignorés. Vous pouvez piocher dedans, lancer les dés appropriés ou vous en désintéresser totalement.

Générateur de prénoms en A

1. Ursula	11. Amanda
2. Sandra	12. Laura
3. Oihana	13. Samantha
4. Rajah	14. Isabella
5. Sabrina	15. Élis
6. Thérés	16. Sarah
7. Hélén	17. Nina
8. Andréa	18. Zita
9. Johanna	19. Paula
10. Martha	20. Lisa

Outils disponibles

1. Armes étranges
2. Sources d'informations surprenantes
3. Combinaisons protectrices bizarres
4. Deux des possibilités
5. Les trois
6. Rien du tout

Lieu de l'anomalie

1. Un village isolé	11. Dans l'ISS
2. Au cœur d'une grande ville	12. Dans un avion en vol
3. Au centre d'une forêt	13. Dans un train en marche
4. Une usine abandonnée	14. Dans un château
5. Un centre commercial	15. Les égouts
6. Une cave	16. Au sommet d'une montagne
7. Au fond d'un océan	17. Dans un désert
8. Au cœur d'un volcan	18. Sur un bateau
9. Une école maternelle	19. Chez vous
10. Au dessus d'un lac	20. Dans un lavomatique

Type d'anomalie

1. Une maison de poupées	11. Un œil
2. Un·e enfant	12. 25 h 10
3. Une rivière	13. Un mouchoir
4. Une plante	14. Un cri de terreur
5. Un grille-pain	15. Un livre
6. Un moine	16. Un trou de serrure
7. Un clown	17. Un vieux chewing gum
8. Un programme informatique	18. Un dentiste
9. Une pâtisserie	19. Un être humanoïde
10. Une chambre	20. Une présence



Problèmes causés par l'anomalie

1. Elle ralentit	1. Le corps
2. Elle déforme	2. L'esprit
3. Elle accélère	3. L'espace
4. Elle change	4. Le temps
5. Elle détruit	5. Le corps et l'esprit
6. Elle modifie	6. L'espace et le temps

Niveau de dangerosité

1. Dérangante mais sans danger	6. Fort danger sur un large rayon
2. Danger modéré sur un rayon réduit	7. Fort danger à l'échelle planétaire
3. Danger modéré sur un large rayon	8. Danger mortel sur un rayon réduit
4. Danger modéré à l'échelle planétaire	9. Danger mortel sur un large rayon
5. Fort danger sur un rayon réduit	10. Danger mortel à l'échelle planétaire



Pour concevoir les fiches, c'est très simple :

1. Choisissez votre **nom**, votre **âge** et votre **spécialité**.

2. Puis lancez votre niveau de **stress**. C'est **1 dé 100 faces**. Au résultat, **ajoutez 30** et c'est bon !

Le stress, c'est une mécanique que vous pouvez choisir de ne pas appliquer : lorsque lea MJ juge que ses joueur·se·s vivent une situation moralement éprouvante, iels lancent un dé (de **6 à 10 faces**). Iels soustraient ensuite le résultat à leur total de stress. Lorsqu'iels atteignent un **score en dessous de 20**, les personnages deviennent psychiquement **instables**. Lorsqu'iels atteignent **00**, les personnages perdent totalement la raison et deviennent **injouables**.

3. Ensuite, remplissez le tableau de vos **caractéristiques**.

Elles sont au nombre de **07** et leurs noms sont assez parlants :

- a. **Perception** : La capacité de remarquer des détails dans un lieu ou sur quelqu'un ; de percevoir qu'un danger approche ou de ressentir qu'il y a quelque chose qui cloche.
- b. **Intelligence** : La facilité avec laquelle lea personnage va analyser une situation ou information de façon logique ou bien de saisir à la volée comment utiliser un objet complexe/inconnu ou se sortir des ennuis.
- c. **Sociabilité** : L'aisance avec laquelle lea personnage interagit avec les autres et est perçue par elleux.
- d. **Force** : La puissance musculaire della personnage, que ce soit au combat ou pour soulever une charge lourde par exemple.
- e. **Agilité** : Cette caractéristique indique si lea personnage est capable de bondir de toit en toit, de se faufiler par une lucarne ou de placer un tir avec précision !
- f. **Système D** : Si la valeur de Système D est haute, cela indique que lea personnage est doué·e pour détourner une objet de son utilité première ou pour commettre quelque menu délit (comme crocheter les serrures).
- g. **Spécialité** : Que lea personnage soit un·e spécialiste des Arts Martiaux ou un·e informaticien·ne de génie, c'est sur cette caractéristique que se baseront ses jets relatifs à sa spécialité.

Pour remplir ce tableau, c'est simple : vous aurez **7 valeurs** à placer, qui détermineront votre niveau de maîtrise de la caractéristique. Plus la valeur est haute, plus vous maîtrisez la caractéristique. Les valeurs vont de **1 à 4** :

- a. Un 4
- b. Deux 3
- c. Trois 2
- d. Un 1



Au delà de votre niveau de maîtrise, ces nombres indiquent combien de dés vous devrez lancer pour effectuer une action. Le jeu se joue avec des dés 10 faces.

Exemple : Si vous avez placé le 4 en Perception et que le MJ vous demande de tenter de percevoir si un ennemi s'approche, vous devrez lancer 4 dés 10 plus 1 de bonus obligatoire (Le +1 est rappelé sur la fiche pour que vous n'oubliez pas). Donc 5 dés 10 au total. Pour que votre jet soit validé, vous devez avoir **au moins un dé égal ou supérieur** au seuil de difficulté donné par le MJ. Si le seuil de difficulté fixé par le MJ est de 7, vous devrez avoir au moins un dé affichant un résultat de 7 à 10. C'est pourquoi plus la caractéristique est maîtrisée par le personnage, plus il a le droit à un nombre élevé de dés.

Plus il y a de dés dont le score correspond au seuil de difficulté ou plus, mieux l'action est réussie par le personnage.

Si il n'y a aucun dé atteignant le seuil ou plus, c'est un échec.

Si un dé affiche un 10, le résultat est une réussite critique accordant des conséquences positives supplémentaires à l'action.

Si un dé affiche un 1, il annule une des réussites (par exemple, si vous avez dans votre résultat un 1 et un 8, le 8 est annulé). Si il y a autant de 1 que de réussites, c'est un échec. Si au final il y a plus de 1 que de réussites, c'est l'échec critique ! Vous aurez des conséquences négatives supplémentaires à votre échec.

Sur une action à plusieurs, quand un allié fait un échec critique et vous une réussite critique, votre réussite l'emporte et votre équipe n'aura pas à subir les conséquences négatives de l'échec.

Si le MJ est gentil, il vous accordera des dés de bonus en plus selon la situation. Mais ça, ça dépend d'ellui !

4. L'historique rapide et l'avatar sont optionnels mais appréciables.



NOM :

ÂGE :

SPÉCIALITÉ :

STRESS :

Perception : +1

Intelligence : +1

Sociabilité : +1

Force : +1

Agilité : +1

Système D : +1

Spécialité : +1

Historique rapide :