

WHISPER MYSTERIES



PAR 3D6, SUR UNE IDÉE DE LAZARUS
DÉVELOPPÉE PAR MINOARD POUR LE DIXIÈME DÉFI TROIS FOIS FORGÉ DE PTGPTB.
CE JEU EST PLACÉ SOUS LICENCE CREATIVE COMMONS BY-NC-SA

SOMMAIRE

SOMMAIRE	PAGE 2
NOTE PRÉLIMINAIRE	PAGE 2
INTRODUCTION	PAGE 3
DÉROULEMENT D'UNE PARTIE.....	PAGE 4
S'ENTENDRE SUR LES ATTENTES	PAGE 4
MISE EN PLACE DE LA PARTIE	PAGE 5
SYSTÈME	PAGE 6
ECHECS ET BLESSURES	PAGE 8
RELANCES	PAGE 8
PARTIES PLUS COURTES	PAGE 8
L'AMALGAME	PAGE 9
LES MURMURES	PAGE 12
LES POINTS D'OMBRES	PAGE 13
INTERACTIONS	PAGE 14
HORLOGE DE L'ÉCHEC	PAGE 14
TYPES D'AFFAIRES	PAGE 15
ANNEXES	PAGE 16

CRÉDITS : *ILLUSTRATIONS CANVA ET BIDOUILLES DE 3D6*

POLICE : *ANONYMOUS PRO CANVA*

NOTE PRÉLIMINAIRE

A LA LECTURE, J'AI IMAGINÉ UN JEU DE RÔLE EN SOLITAIRE.

MAIS L'IDÉE DES MURMURES SOUFFLÉS PAR LES AUTRES JOUEURS QUE PROPOSAIT MINOARD ME PLAISAIT ÉNORMÉMENT.

L'IDÉE DE LAZARUS AVEC CES FANTÔMES QUI NOUS “GUIDENT” M'A UN PEU BLOQUÉ CAR JE VOULAISS D'UN JEU PLUS “POSITIF”, MÊME SI J'AI GARDÉ L'IDÉE DE CES OMBRES QUI PEUVENT NOUS INFLUENCER DIFFÉREMMENT.

JE N'AI PAS GARDÉ LE SYSTÈME À BASE DE CARTES À JOUER, TROUVANT ÇA TROP VISIBLE SUR UNE TABLE SANS QUE ÇA N'APPORTE VRAIMENT QUELQUE CHOSE À CES IDÉES DE MURMURES ET D'EXPLORATION.

TOUT AU LONG DE L'ÉCRITURE, J'AVAIS DES IMAGES DE LA SÉRIE “FLYNN CARSON ET LES NOUVEAUX BIBLIOTHÉCAIRES”, ET EN MÊME TEMPS, J'AVAIS DES ENVIES DE “POWER RANGERS” AVEC DES ÉMOTIONS POSITIVES. CE POINT EST PLUS DIFFICILE À INTÉGRER DE MANIÈRE LUDIQUE EN JDR POUR MOI.

JE VOUS REMERCIE DE VOTRE LECTURE ET VOUS SOUHAITE BON JEU!

INTRODUCTION

DANS WHISPER MISTERIES, VOUS INTERPRÉTEZ UN DÉTECTIVE UNIQUE AUX COMPÉTENCES PARTICULIÈRES. LORSQUE DES "CLIENTS" VOUS CONTACTENT, C'EST QU'ILS ONT ÉTÉ ORIENTÉS VERS VOUS EN RAISON DE VOTRE SPÉCIALITÉ.

VOUS ÊTES CAPABLE DE RÉSOUDRE DES MYSTÈRES INEXPLIQUÉS SE DÉROULANT EN VILLE.

EN EFFET, VOUS ÊTES RESENTEZ ET COMPRENEZ DES MESSAGES QU'AUCUN AUTRE N'ENTEND. VOUS ÊTES POUVEZ TROUVER DES PORTES MENANT CEUX QUI LES FRANCHISSENT VERS DES AILLEURS INDÉFINISSABLES. VOUS AVEZ DÉCOUVERT DES PASSAGES POUVANT SE REFERMER SUR LA MALHEUREUSE PERSONNE QUI LES FRANCHISSAIT, ALORS QUE POUR D'AUTRES IL S'AGIT D'UNE SIMPLE PORTE DE WC. VOUS AVEZ DÉCOUVERT QUE DES MONSTRES SE TERRENT DANS LES OMBRES SINISTRES DES RUELLES LES PLUS OBSCURES, COMME DANS LES RICHES BUREAUX DES PLUS HAUTES TOURS DU QUARTIER D'AFFAIRE. CES MONSTRES POUVANT ÊTRE HUMAINS OU POSSÉDÉS.

UN JOUR, VOUS AVEZ PERÇU COMME UN MURMURE. L'ÉCOUTANT, AYANT L'IMPRESSION DE COMPRENDRE CE QU'IL VOUS DISAIT, VOUS VOUS ÊTES LAISSÉ GUIDÉ VERS UNE SCÈNE DE CRIME ET AVEZ TROUVÉ UN INDICE QUE LES POLICIERS N'AVAIENT PAS REPÉRÉ, PUIS VERS UN LIEU ANODIN OÙ SE TROUVAIT UNE PERSONNE ÉPLORÉE ET PERDUE, DISPARUE DES SEMAINES OU DES ANNÉES AUPARAVANT.

AUJOURD'HUI ENCORE, VOUS NE SAVEZ PAS VRAIMENT CE QUE SONT CES VOIX. A QUI ELLES APPARTIENNENT. POURTANT, VOUS CONTINUER DE LES ÉCOUTER, VOUS LES LAISSEZ GUIDER VOS PAS POUR RÉSOUDRE DES AFFAIRES QUI SINON RESTERAIENT EN SUSPENS. MAIS AUSSI POUR SATISFAIRE VOTRE INSATIABLE CURIOSITÉ. PEUT-ÊTRE QU'UN JOUR CES VOIX VOUS MÈNERONT VERS ELLES.

EN ATTENDANT, PARFOIS, SOUVENT LORSQUE VOUS ÊTES SEUL, VOUS CRAIGNEZ QU'UN JOUR VOUS VOUS RETROUVIEZ INTERNÉ. A FORCE D'ENTENDRE DES VOIX, QUI SAURA DIRE SI ELLES SONT RÉELLES OU SI VOUS ÊTES SIMPLEMENT DEVENU FOU?

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

UNE PARTIE DE WHISPER MYSTERIES SE DÉROULE GÉNÉRALEMENT DE LA MÊME FAÇON:

1. LES DÉTECTIVES SONT MIS AU COURANT D'UN MYSTÈRE, PAR LE BIAIS DE LA PRESSE OU PAR DES CLIENTS QUI ONT ENTENDU PARLER DE LEURS CAPACITÉS À AGIR LÀ OÙ LES AUTORITÉS NE PARVIENNENT PAS À LE FAIRE.
2. ILS VONT SE RENDRE SUR LES LIEUX OÙ L'ÉVÉNEMENT A ÉTÉ SIGNALÉ.
3. LEUR ENQUÊTE, NOTAMMENT VIA LES MURMURES, VA LES GUIDER SUR LES TRACES DE L'AMALGAME, À TRAVERS LES LIEUX QU'IL A TRAVERSÉ. ILS VONT DÉCOUVRIR, AU PASSAGE, D'AUTRES PROBLÈMES À RÉSOUTRE.
4. LORSQU'ILS VONT ÊTRE CONFRONTÉS À L'AMALGAME, ILS POURRONT TENTER DE DÉCOUVRIR CE QUI L'A AMENÉ À APPARAÎTRE, MAIS IL N'AURONT AUCUNE CHANCE DE LE VAINCRE. ILS POURRONT, TOUT AU PLUS, LUI CAUSER ASSEZ DE DÉGÂTS POUR QU'IL S'AFFAIBLISSE EN PERDANT DES CRISTAUX DE BILE. L'INCONVÉNIENT ÉTANT QU'AU PASSAGE, L'AMALGAME RISQUERA DE SE MULTIPLIER ET DE SE DÉVELOPPER.
5. UNE FOIS LES LIENS TROUVÉS ENTRE L'ORIGINE DE L'AMALGAME ET CE DERNIER, LES DÉTECTIVES OEUVRERONT À LES DÉTRUIRE OU LES SOIGNER POUR APAISER LA SITUATION ET PERMETTRE AU MONDE DE REVENIR À LA NORMALE.

S'ENTENDRE SUR LES ATTENTES

WHISPER MYSTERIES EST UN JEU DE RÔLE QUI VA CONFRONTER LES PERSONNAGES À DES SITUATIONS ÉTRANGES, PARFOIS VIOLENTES, LIÉES À DES ÉMOTIONS NÉGATIVES. IL EST IMPORTANT DE BIEN ABORDER LES SITUATIONS QUI PEUVENT VOUS DÉRANGER EN AMONT DE LA PARTIE, NOTAMMENT EN UTILISANT DES TECHNIQUES COMME LES "LIGNES ET VOILES" ET D'AUTRES COMME LA CARTE X.

PLUS D'INFOS SUR CES OUTILS : [HTTPS://PTGPTB.FR/OUTILS-SECURITE-EMOTIONNELLE](https://ptgptb.fr/outils-securite-emotionnelle)

EN MÊME TEMPS, LES JOUEURS SONT INVITÉS À DISCUTER SUR LEURS ATTENTES CONCERNANT LA PARTIE (L'ÉMOTION FORTE D'UN PERSONNAGE EST L'OCCASION D'ORIENTER LE JEU EN INDiquANT QU'ELLE NOUS INTÉRESSE) POUR QU'ELLE PLAISE À TOUS LES PARTICIPANTS ET QUE CHACUN AIT UNE CHANCE D'Y TROUVER DES MOMENTS FORTS POUR LUI.

CE JEU EST PENSÉ POUR ÊTRE GUIDÉE PAR UN MENEUR DE JEU. POUR AUTANT, IL SE PRÊTE TRÈS BIEN À UNE PARTIE SANS MENEUR, VOIRE EN SOLITAIRE.

S'ENTENDRE SUR LE RÔLE DU MENEUR ET LES ATTENTES DES JOUEURS SERA IMPORTANT EN AMONT DE LA PARTIE.

MISE EN PLACE DE LA PARTIE

1.

TOUT D'ABORD, VOUS ALLEZ CRÉER VOTRE CABINET. CELUI-CI PEUT CONSISTER EN UN BUREAU DANS UN IMMEUBLE, UN SQUAT, UN GARAGE DANS L'ARRIÈRE-COUR D'UNE PROPRIÉTÉ, VOIRE SIMPLEMENT UN SITE INTERNET OU UN COMPTE INSTAGRAM. L'IDÉE EST SURTOUT DE CRÉER UNE FAÇON D'ANIMER LES PERSONNAGES DÈS LE DÉPART.

2.

PUIS, VOUS CHOISISSEZ LA VILLE où FAIRE ÉVOLUER VOTRE DÉTECTIVE. ELLE PEUT ÊTRE FICTIVE COMME ELLE PEUT ÊTRE RÉELLE (LES OUTILS DE CARTOGRAPHIE SONT UNE FAÇON DE SE PERDRE DANS DES RUES PERDUES À L'AUTRE BOUT DU MONDE!).

REPÉREZ LES DIFFÉRENTS QUARTIERS, NOTEZ LES ENDROITS QUI VOUS SEMBLENT IMPORTANTS OU CEUX DANS LESQUELS VOUS IMAGINEZ VOTRE DÉTECTIVE ERRER. IL PEUT S'AGIR D'UN QUARTIER HISTORIQUE, UN BÂTIMENT INCONTOURNABLE, UN BAR DIFFICILE À REPÉRER, ETC. MARQUEZ LES LIEUX COMME LE MUSÉE, LES COMMISSARIATS, LES ÉCOLES, LES BIBLIOTHÈQUES, ETC.

3.

C'EST LE MOMENT DE CRÉER VOTRE DÉTECTIVE

VOTRE PERSONNAGE SE RÉSUME EN 3 ÉLÉMENTS :

- UN PASSÉ : EX-FLIC, BOXEUR RUINÉ, STARLETTE EN FUITE...
- UN VICE : ALCOOL, JEU, CHARME, OBSESSION, DROGUE...
- UN SIGNE DISTINCTIF : IMPER USÉ, CICATRICE, PHOTO FROISSÉE, BRIQUET GRAVÉ, CHAPELET PORTE-BONHEUR...

PUIS, PAR SES TRAITS :

- POINGS (VIOLENCE, INTIMIDATION, BASTON)
- NERFS (SANG-FROID, CULOT, TÉMÉRITÉ)
- CABOCHE (DÉDUCTION, BARATIN, FLAIR)
- VICE (SÉDUCTION, TRICHE, DÉPENDANCE)

RÉPARTISSEZ 2,1,1 ET 0 POINTS DANS LES 4 TRAITS.

ENFIN, CHAQUE JOUEUR DÉTERMINE UNE ÉMOTION QUI CORRESPOND LE PLUS À SA FAÇON D'ÊTRE (FOI, COURAGE, FIERTÉ, CONFIANCE, ETC.)

4. SUR LA FEUILLE D'OMBRE CENTRALE, ON ENTOURE LA VALEUR CORRESPONDANT AU NOMBRE DE JOUEURS X 2. (A 4 JOUEURS, ON COCHE LA CASE 8 DE LA LIGNE DE POINTS D'OMBRE)

SYSTÈME

LE MENEUR NE LANCE PAS LES DÉS. LES JOUEURS AGISSENT OU RÉAGISSENT.

LORSQU'UN JOUEUR VEUT RÉUSSIR UNE ACTION, IL LANCE DEUX DÉS À SIX FACES ET AJOUTE LA VALEUR DE SON TRAIT.

- . S'IL OBTIENT UN SCORE DE 6 OU MOINS: C'EST UNE ÉCHEC AVEC DES CONSÉQUENCES "DOULOUREUSES". IL PEUT DÉCIDER DE GAGNER UN POINT D'OMBRE ET ACCEPTER D'ÊTRE GUIDÉ PAR LES MURMURES.
- . S'IL OBTIENT UN SCORE DE 7 À 9, LA RÉUSSITE SERA MITIGÉE.
- . S'IL OBTIENT UN SCORE DE 10 OU PLUS, LA RÉUSSITE EST PARFAITE.

LORSQUE LE DÉTECTIVE EST GUIDÉ PAR LES MURMURES, IL LANCE UN DÉ À SIX FACES :



IL EST GUIDÉ AVEC BIENVEILLANCE.



IL EST GUIDÉ MAIS EST ORIENTÉ VERS UNE AUTRE PISTE EN SIMULTANÉE, UNE AUTRE SITUATION QU'IL NE PEUT IGNORER.



IL N'EST PAS GUIDÉ CONVENABLEMENT ET EST PERDU (GAIN D'UN POINT D'OMBRE)

EXEMPLE:

NOLAN A APPRIS QUE DES DISPARITIONS ONT EU LIEU CES DERNIÈRES NUITS DANS UN DES QUARTIERS PAUVRES DE LA VILLE. IL DÉCIDE DONC D'Y MENER L'ENQUÊTE DE NUIT. PAS DE CHANCE, IL EST REPÉRÉ ET, LA TENSION Étant ASSEZ VIVE SUITE AUX DISPARITIONS, EST PRIS À PARTIE AVEC DES HABITANTS DÉSIREUX DE PROTÉGER LEUR QUARTIER. IL N'A PAS RÉUSSI À LES CONVAINCRE ET DÉSIRE ÉVITER LE CONFLIT. ETANT EN DÉBUT DE PARTIE, IL N'A PAS ENCORE DE POINT D'OMBRE ET DÉCIDE DE FUIR LA BANDE EN COURANT. IL LANCE 2D6+NERFS ET OBTIENT :

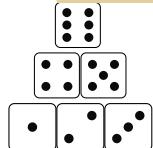
. 10 OU PLUS: IL PARVIENT À S'ENFUIR ET À TROUVER UNE ZONE SÉCURISÉE POUR LE MOMENT..

. 7 À 9: IL SE RÉUSSIT À FUIR, MAIS VA SE RETROUVER PERDU DANS LE QUARTIER ET ENTEND TOUJOURS LES VOIX DE SES POURSUIVANTS.

. 6 OU MOINS : PLUTÔT QUE D'ÉCHOUER ET DE RISQUER D'ÊTRE ROUÉ DE COUPS, IL ACCEPTE QUE LES MURMURES LE GUIDENT ET GAGNE UN POINT D'OMBRE ET EN NOTE UN SUR LA FICHE D'OMBRE CENTRALE. CE FAISANT, IL VA LANCER 1D6 POUR SAVOIR DE QUELLE FAÇON LES OMBRES LE GUIDENT. PUIS SELON LES RÉSULTATS, LES AUTRES JOUEURS VONT LUI PROPOSER DES IDÉES.

LORSQUE LE PERSONNAGE ATTEINT 5 POINTS D'OMBRES, IL N'ENTEND PLUS DES MURMURES, MAIS DES VOIX. IL POURRAIT MÊME LUI ARRIVER DE PERDRE LE CONTRÔLE.

AINSI, S'IL OBTIENT UN SCORE DE 6 OU MOINS ET DÉCIDE D'ÉCOUTER LES VOIX, IL LANCE 1D6 POUR SAVOIR S'IL GARDE LE CONTRÔLE OU S'IL S'ABANDONNE AUX VOIX.

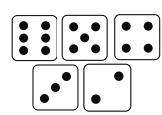


IL GARDE LE CONTRÔLE DE LA SITUATION ET LANCE 1D6.

IL A SUIVI LES VOIX CONSCIEMMENT, MAIS A RÉUSSI À ÉVITER LE PIRE.

IL NE SE SOUVIENT DE RIEN, MAIS LA SITUATION EST RÉSOLUE DE LA PIRE FAÇON QUI SOIT.

SI LE JOUEUR A GARDÉ LE CONTRÔLE, IL EST GUIDÉ PAR LES VOIX:



AVEC BIENVEILLANCE.

QUI L'ORIENTENT VERS UNE AUTRE PISTE EN SIMULTANÉE, UNE AUTRE SITUATION QU'IL NE PEUT IGNORER.



LES VOIX NE LE GUIDENT PAS CONVENABLEMENT ET FONT EXPRÈS DE LE PERDRE (GAIN D'UN POINT D'OMBRE)

EXEMPLE:

NOLAN QUI AVAIT RÉUSSI À S'ENFUIR TOMBE SUR UN VOYOU QUI A ÉTÉ TOUCHÉ PAR L'AMALGAME ET SE RÉVÈLE TRÈS AGRESSIF. IL DÉCIDE DE FUIR À NOUVEAU, N'AYANT PAS ENVIE DE PRENDRE DE RISQUES.

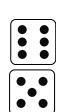
IL OBTIENT UN 4 SUR SON DÉ ET DÉCIDE D'ÉCOUTER LES VOIX. CE FAISANT, IL LANCE 1D6 ET OBTIENT UN RÉSULTAT DE :

6 : IL GARDE LE CONTRÔLE ET LANCE 1D6 POUR SAVOIR COMMENT LES VOIX VONT LE GUIDER.

4 OU 5 : IL A SUIVI LES VOIX EN GARDANT DIFFICILEMENT LE CONTRÔLE

1, 2 OU 3 : IL REPREND SES ESPRITS, LES MAINS EN SANG AU DESSUS DU CADAVRE DE SON AGRESSEUR. UNE PERSONNE A OUVERT SA FENÊTRE ET CRIE D'HORREUR.

LORSQUE LE PERSONNAGE ARRIVE À 10 POINTS D'OMBRE, S'IL PARVIENT À GARDER LE CONTRÔLE, LES POSSIBILITÉS SONT LES SUIVANTES:



ELLE LE GUIDE.

ELLE LE GUIDE MAIS L'ORIENTE VERS UNE AUTRE PISTE EN SIMULTANÉE, UNE AUTRE SITUATION QU'IL NE PEUT IGNORER.



L'OMBRE LE PERD VOLONTAIREMENT (GAIN D'UN POINT D'OMBRE)

ARRIVÉ À 15 POINTS D'OMBRE, L'OMBRE PREND LE CONTRÔLE DU PERSONNAGE. IL EST PERDU.

ECHEC ET BLESSURES

A CHAQUE ECHEC, LES JOUEURS COCHENT UNE CASE DE L'HORLOGE DE L'ÉCHEC. SI CETTE DERNIÈRE EST TOTALEMENT REMPLIE, LES DÉTECTIVES N'ONT PAS RÉUSSI À METTRE FIN À L'ÉVÉNEMENT EN COURS.

SI UN PERSONNAGE DOIT ÊTRE BLESSÉ, IL DIMINUE LE TRAIT CONCERNÉ D'UN POINT (MINIMUM 0)

SI LE TRAIT EST DÉJÀ À 0, ALORS LE PERSONNAGE EST MIS HORS-JEU POUR LA SCÈNE ET JUSQU'À CE QU'IL SOIT SOIGNÉ.

RELANCES

- UN JOUEUR PEUT DÉCIDER DE DÉPENSER UN POINT DE TRAIT POUR RELANCER UN DE SES DÉS. LES POINTS DE TRAITS SONT AUTOMATIQUEMENT REGAGNÉS LORSQUE LE PERSONNAGE SE REPOSE TOUTE UNE NUIT OU PREND LE TEMPS DE METTRE EN SCÈNE SON VICE AVEC DES CONSÉQUENCES.
- SI, AVANT DE LANCER LES DÉS, IL MET EN SCÈNE SON PASSÉ, SON VICE OU SON SIGNE DISTINCTIF DE MANIÈRE PERTINENTE, IL AJOUTE UN POINT SUPPLÉMENTAIRE À SON JET DE DÉS.

PARTIES PLUS COURTES

POUR UNE PARTIE PLUS COURTE, LES SEUILS PEUVENT ÊTRE DE 3 POINTS D'OMBRE AVANT D'ENTENDRE LES VOIX ET DE 5 POUR L'APPARITION DE L'OMBRE ET 10 POUR UNE PERTE TOTALE DE CONTRÔLE.

DE MÊME, IL EST POSSIBLE DE DIMINUER LE NOMBRE DE CRANS DE L'HORLOGE DE L'ÉCHEC. À 6 AU LIEU DE 8. ET D'ENTOURER LA VALEUR DE 5 SUR LA LIGNE D'OMBRE.

L'AMALGAME

UN AMALGAME EST LA CRYSTALLISATION INVOLONTAIRE (OU NON) D'ÉMOTIONS, D'ÉNERGIES RESENTIES DANS UNE ZONE GÉOGRAPHIQUE RESSERÉE.

UNE FOIS APPARU, L'AMALGAME GÉNÈRE UN ÉVÉNEMENT ÉTRANGE PUIS ERRE EN INFECTANT TOUT CE QUI SE TROUVE SUR SON PASSAGE SANS QUE NUL NE PUISSE COMPRENDRE CE QU'IL SE PASSE VRAIMENT.

L'ORIGINE DE L'AMALGAME PEUT ÊTRE UNE PERSONNE SOUFFRANT AFFREUSEMENT D'UNE SÉPARATION À UNE PLACE OÙ D'AUTRES ONT VÉCU LA MÊME CHOSE. IL PEUT S'AGIR D'UN LABORATOIRE CLANDESTIN AYANT FAIT DE NOMBREUSES VICTIMES, D'UNE BANQUE EN FAILLITE, D'UN RESTAURANT DONT LES GENS RESSORTENT REPUS, ETC.

L'AMALGAME EST INVISIBLE EN TANT QUE TEL, MAIS SA MANIFESTATION EST SOUVENT TANGIBLE! IL S'AGIT D'UNE CHARGE ÉMOTIONNELLE ET ÉNERGÉTIQUE ASSEZ FORTE POUR BOULEVERSER LE RÉEL EN S'IMPRIMANT DANS L'ESPRIT DES PERSONNES QU'IL CROISE, L'INSCRIVANT TOUJOURS PLUS DANS LA RÉALITÉ.

SA PRÉSENCE AFFECTE LES CRÉATURES VIVANTES ET LES OBJETS QU'IL CROISE SUR SON CHEMIN.

LEURS ÉMOTIONS NÉGATIVES SERONT PLUS DÉVELOPPÉES, LES êTRES VIVANTS VONT DEVENIR MALADES ET AGRESSIFS, LES OBJETS S'USER RAPIDEMENT, ETC.

LES PERSONNAGES SONT GUIDÉS PAR LES MURMURES ET PEUVENT SUIVRE LA PISTE DES AMALGAMES À TRAVERS UNE BILE ACIDE QUI RONGE L'ÉNERGIE VITALE ET LA COHÉRENCE DE LA MATIÈRE. LES HABITANTS DE LA VILLE NE L'IDENTIFIENT PAS EN TANT QUE TELLE, IMAGINANT QU'IL S'AGIT SANS DOUTE D'UN RÉSIDU QUELCONQUE. MAIS LES DÉTECTIVES LA REPÈRENT DISTINCTEMENT SANS HÉSITATION POSSIBLE.

FORME DE L'AMALGAME

UN AMALGAME ÉTANT ISSU D'ÉMOTIONS HUMAINES, IL PREND SOUVENT UNE FORME QUE DES HUMAINS PEUVENT INTERPRÉTER (UNE CRÉATURE HUMANOÏDE OU ANIMALE, DES OBJETS DU QUOTIDIEN, ETC.)

AINSII, UN ÉVÉNEMENT MÉTÉOROLOGIQUE POURRA ÊTRE LIÉ À UNE FORME HUMANOÏDE QUI LE PROVOQUE.

PAR EXEMPLE, LA FOUDRE FRAPPE LA VILLE SUR DES LIEUX PRÉCIS. LES DÉTECTIVES COMPRENNENT QUE CES IMPACTS REPRÉSENTENT UN MOTIF ET DEVINENT LE PROCHAIN LIEU. EN ARRIVANT SUR PLACE, IL DÉCOUVRE UN AMALGAME SOUS FORME D'UN HOMME ERRANT, VISIBLEMENT AGACÉ ET ÉCOEURÉ EN REGARDANT DES SPORTIFS DANS UN PARC.

CRISTAUX DE BILE

UN AMALGAME EST CONSTITUÉ D'ÉMOTIONS CRISTALLISÉES.

IL GAGNE EN CONSISTANCE AU FUR ET À MESURE DE L'AVANCÉE DE L'HORLOGE DE L'ÉCHEC. CECI EST REPRÉSENTÉ PAR DE PETITS CRISTAUX APPARAISSANT PETIT À PETIT DANS SA FORME.

PAR EXEMPLE, UN MONSTRE BRILLERA OU S'ASSOMBRIRA PAR ENDROITS OU UNE PORTE VOYAGEUSE SERA RENFORCÉE PAR DES PIÈCES MÉTALLIQUES. UNE CRÉATURE HUMANOÏDE POURRA GÉNÉRER DES EFFETS DE PLUS EN PLUS GRAVE ET DÉVASTATEURS.

LES DÉTECTIVES VONT SE BATTRE CONTRE L'AMALGAME EN DÉTRUISANT CES CRISTAUX DE BILE SUR SA ROUTE. À CHAQUE FOIS CELA DIMINUERA D'UN RANG LA DIFFICULTÉ POUR VAINCRE L'AMALGAME.

LUTTER CONTER LES AMALGAMES

POUR LUTTER CONTRE UN AMALGAME, LES DÉTECTIVES VONT DEVOIR SUIVRE SA TRACE, RECHERCHER DES INDICES SUR LES ÉMOTIONS LIÉES À L'AMALGAME ET AUX RAISONS QUI L'ONT AMENÉ À APPARAÎTRE AVANT QU'IL NE SE CRISTALLISE TOTALEMENT.

EN EFFET, SI L'AMALGAME ATTEINT SON STADE ULTIME, IL SE CRISTALLISE AU POINT D'ÊTRE TOTALEMENT ANCRÉ DANS LA RÉALITÉ ET DEVIENT REDOUTABLEMENT PUISSANT ET DÉVASTATEUR. POUVANT MÊME MENER LA VILLE À SA PERTE.

CE STADE ULTIME CORRESPOND AU MOMENT OÙ LA DERNIÈRE CASE DE L'HORLOGE DE L'ÉCHEC EST COCHÉE.

POUR LUTTER, LES DÉTECTIVES VONT DEVOIR DÉCOUVRIR L'ORIGINE DE L'AMALGAME ET TROUVER UNE SOLUTION POUR LE DÉSTRUCTURER, SOUVENT EN RÉSOLVANT L'ORIGINE DU PROBLÈME QUI L'A AMENÉ À APPARAÎTRE.

ILS SERA POSSIBLE DE SE BATTRE CONTRE SES PRÉSENTATIONS, LUI ARRACHER DES CRISTAUX, MAIS IL NE SERA PAS POSSIBLE DE LE VAINCRE DE CETTE FAÇON. IL TROUVERA TOUJOURS UN MOYEN DE S'ÉVADER, QUITTE À ÉLIMINER LES DÉTECTIVES QUI L'ATTAquent.

EXEMPLE:

CHAQUE NUIT QUELQU'UN DISPARAIT DANS LE QUARTIER. LES DÉTECTIVES ONT DÉCOUVERT QU'UN AMALGAMME SERAIT APPARU SOUS FORME DE LOUP-GAROU. ILS COMPRENNENT BIEN VITE QUE L'AMALGAMME GAGNE EN PUISSANCE À CHAQUE DISPARITION.

LES DÉTECTIVES POURRONT TENTER DE SE BATTRE CONTRE LUI ET LUI ARRACHER QUELQUES CRISTAUX, MAIS ILS REMONTER SA PISTE POUR DÉCOUVRIR SON ORIGINE SERA MOINS RISQUÉ.

LUTTER CONTRE UN AMALGAME PEUT SE FAIRE DE DIVERSES FAÇONS LORSQUE LES DÉTECTIVES SONT FACE À EUX.

CEPENDANT, TOUS ONT LA MÊME BASE, C'EST À DIRE, LA CRISTALLISATION D'ÉMOTIONS HUMAINES FORTES.

LORSQUE LES DÉTECTIVES FONT FACE À UN AMALGAME, ILS PEUVENT TENTER D'ENTRER EN COMMUNICATION, SE BATTRE, L'OBSERVER DE LOIN ETC...

DANS TOUS LES CAS, L'APPUI DES OMBRES LEUR DONNERA LES MOYENS DE REMARQUER LA BILE LAISSÉE SUR SA PISTE.

ILS VONT POUVOIR REMONTER SA PISTE, EN ESSAYANT, AUTANT QUE POSSIBLE DE DÉTRUIRE LES ÉVÉNTUELS CRISTAUX APPARUS AU FUR ET À MESURE DU CHEMIN PRIS PAR L'AMALGAME.

CELUI-CI A TENDANCE À IMPACTER TOUT CE QU'IL CROISE. SUPPRIMER CES ÉLÉMENTS SONT AUTANT D'ÉTAPES QUI VONT PERMETTRE D'AFFAIBLIR L'AMALGAME AVANT DE L'ÉLIMINER.

EN TERMES DE RÈGLES, AU LANCEMENT DE LA PARTIE, LES JOUEURS ONT ENTOURÉ UN CHIFFRE CORRESPONDANT À "NOMBRE DE JOUEURS X2". CELA REPRÉSENTE LA DIFFICULTÉ À AJOUTER AUX JETS DE DÉS POUR TOUTE ACTION CONTRE L'AMALGAME (*SI LA CASE 8 EST COCHÉE, ALORS IL FAUT OBTENIR 7+8 = 15 AU JET DE DÉS*)

CETTE VALEUR AUGMENTERA AU LONG DE LA PARTIE, AUGMENTANT D'AUTANT LA DIFFICULTÉ. UN CRISTAL DÉTRUIT PERMET DE RÉDUIRE LA DIFFICULTÉ DU JET D'AUTANT QUE DE CRISTAUX DÉTRUITS.

PAR EXEMPLE, NOLAN SE TROUVE FACE À UN AMALGAME CAPABLE DE FAIRE TOMBER LA FOUDRE EN DES POINTS PRÉCIS. IL REPÈRE UN POINT OÙ IL ESPÈRE QU'IL POURRA ATTEINDRE SA CIBLE SANS QU'ELLE NE PUISSE GÉNÉRER UN ÉCLAIR SUR LUI.

LA PISTE D'OMBRE INDIQUE 8 POINTS. POUR BLESSER L'AMALGAME, IL VA DEVOIR LUI INFILIGER UNE RÉUSSITE DE 7+8 SUR SON JET DE DÉS. CE QUI, MATÉRIELLEMENT N'EST PAS POSSIBLE. IL A DÉJÀ RÉUSSI À DÉTRUIRE 5 CRISTAUX ET VA DONC DEVOIR ATTEINDRE UNE VALEUR DE 10 AU LIEU DE 15. DIFFICILE, MAIS PAS IMPOSSIBLE.

D'ÔÙ L'IMPORTANCE DE DÉTRUIRE DES CRISTAUX AUPARAVANT.

POUR CE FAIRE, IL SUFFIT POUR LES DÉTECTIVES DE LES REPÉRER SUR LA PISTE DE L'AMALGAME ET DE LES DÉTRUIRE.

CETTE ÉTAPE EST PLUTÔT NARRATIVE. IL SUFFIRA AUX DÉTECTIVES DE DÉCOUVRIR LES CRISTAUX ET DE DÉCIDER DE LA FAÇON DE LE DÉTRUIRE.

PAR EXEMPLE: NOLAN ENTRE DANS UN BAR DÉGOULINANT DE BILE. LES GENS À L'INTÉRIEUR SONT AIGRIS ET AGRESSIFS, L'AMBiance EST EXPLOSIVE. IL VA PARLER À LA PATRONNE ET APPREND QU'UNE PERSONNE ÉTRANGE EST ENTRÉE EN DÉBUT D'APRÈS-MIDI ET QUE DEPUIS, TOUT LE MONDE EST TENDU. EN ÉCHANGEANT AVEC SON OMBRE, NOLAN REPÈRE QUE LE CRISTAL S'EST MATÉRIALISÉ DANS LA TIREUSE À BIÈRE DU BAR. IL SAIT DONC QUE S'IL PARVIENT À LA DÉTRUIRE OU À GÉNÉRER DES ÉMOTIONS POSITIVES AUTOUR DE CETTE DERNIÈRE, IL POURRA AFFAIBLIR L'INFLUENCE DU CRISTAL ET ENSUITE LE DÉTRUIRE.

LES MURMURES

LE DÉTECTIVE ENTEND DES MURMURES, DES VOIX TOUT AUTOUR DE LUI. IL N'ARRIVE TOUJOURS PAS À EN COMPRENDRE L'ORIGINE, MAIS IL A TOUJOURS ÉTÉ BIEN GUIDÉ.

CE SONT LES VOIX DE LA VILLE, LES RUMEURS, LES ESPOIRS, LES DÉSESPOIRS QUI S'AMALGAMENT ET QUE LE DÉTECTIVE PERÇOIT.

CE QU'IL CRAINT, C'EST QU'UN JOUR, ELLES LE GUIDENT VERS SA PROPRE MORT, VOIRE PIRE, QU'IL NE LES ENTENDENT PLUS COMME ÉTANT EXTÉRIEURES À LUI.

LORSQUE LE DÉTECTIVE SE RETROUVE SOUS PRESSION, IL LUI ARRIVE D'ENTENDRE LES MURMURES PLUS DISTINCTEMENT ET DE SE LAISSER GUIDER.

LORSQU'IL ÉCOUTE LES MURMURES OU LES VOIX, CE SONT LES AUTRES JOUEURS QUI LE JOUENT, MURMURANT OU DONNANT DES IDÉES À HAUTE VOIX AU JOUEUR CONCERNÉ. CELUI-CI CONFIRME AVEC LE MENEUR QUEL MURMURE IL DÉCIDE D'ÉCOUTER.

EXEMPLE: NOLAN EST SOUS PRESSION, POURSUVI PAR UN MALFRAT QU'IL A IMPORTUNÉ. LES JOUEURS INTERPRÈTENT LES MURMURES. UN DES JOUEURS LUI PROPOSE DE SE PLANQUER, UN AUTRE PROPOSE QU'UN OBJET TOMBE D'UN REBORD DE FENÊTRE SUR LE POURSUITANT, LE DERNIER PROPOSE QUE NOLAN S'ARRÊTE ET L'ÉLIMINE.

A CHAQUE FOIS QU'UN PERSONNAGE GAGNE UN POINT D'OMBRE, IL EN NOTE UN SUR LA FICHE D'OMBRE POSÉE AU CENTRE DE LA TABLE.

DE FAIT, AU FUR ET À MESURE QU'ILS ENQUÊTENT SUR LE MYSTÈRE, L'AMALGAME QUI EN EST À LA SOURCE VA GAGNER EN PUISSANCE.

PERSONNE N'A JAMAIS RÉUSSI À LUTTER CONTRE SON OMBRE GRANDISSANTE. COMMENT LUTTER CONTRE DES VOIX DANS SA TÊTE, À QUEL MOMENT EST-ON SÛR QUE CE NE SONT PAS NOS PROPRES PENSÉES?

LES DÉTECTIVES IMAGINENT QUE LES MURMURES POURRAIENT ÊTRE D'AUTRES DÉTECTIVES DU PASSÉ AYANT ÉCHOUÉ DANS LEUR LUTTE CONTRE DES AMALGAMES. POURTANT IL SEMBLERAIT QU'AU FUR ET À MESURE QUE L'OMBRE APPARAISSE ELLE AGISSENT DE LA PIRE FAÇON QUI SOIT POUR LES DÉTECTIVES.

POURRAIT-IL MÊME ÊTRE ENVISAGEABLE QU'UN JOUEUR AYANT PERDU SON PERSONNAGE LE VOIT REPARAÎTRE DANS UNE PARTIE SUIVANTE EN TANT QUE MURMURE?

LES POINTS D'OMBRE

IL Y A DEUX TYPES DE POINTS D'OMBRES.

LES POINTS D'OMBRE PERSONNELS QUI REPRÉSENTENT LE LIEN ENTRE LE PERSONNAGE ET LES MURMURES DE LA VILLE. CEUX-CI MONTENT AU FUR ET À MESURE DE LA PARTIE LORSQUE LE JOUEUR SE RETROUVE EN DIFFICULTÉ PARCE QU'IL A SUIVI LES MURMURES.

LE GAIN DE POINTS D'OMBRES A PLUSIEURS EFFETS. EN EFFET, ILS INDIQUE QUE LE PERSONNAGE SE LAISSE DOMINER PAR LES MURMURES DE LA VILLE, MAIS AUSSI QU'IL LES ACCEPTE PLUS FACILEMENT. CELA A POUR EFFET DIRECT QU'IL BÉNÉFICIE D'AVANTAGE POUR SES RELATIONS AVEC AUTRUI.

SUR LA FICHE DE PERSONNAGE

LES POINTS D'OMBRE CENTRAUX

CES POINTS D'OMBRES SONT ALIMENTÉS AUTOMATIQUEMENT PAR LES JOUEURS LORSQU'ILS GAGNENT DES POINTS D'OMBRE.

L'HORLOGE DE L'ÉCHEC AUGMENTE D'UN CRAN TOUS LES TROIS POINTS D'OMBRE GAGNÉS. CELA SYMBOLISE LE FAIT QUE L'AMALGAME A AGI À NOUVEAU ET QU'IL VA Y AVOIR DE NOUVELLES VICTIMES À DÉPLORER.

PLUS IL Y A DE POINTS D'OMBRES AU CENTRE DE LA TABLE, PLUS CELA SIGNIFIE QUE L'AMALGAME EST PUISSANT ET IMPACTE LE MONDE. LES JOUEURS SONT INVITÉS À COLORER LEURS DESCRIPTIONS EN PRENANT EN COMPTE CETTE ÉVOLUTION.

SI LES DÉTECTIVES DÉCIDENT DE SE CONFRONTER À L'AMALGAME ET PARVIENNENT À L'ATTEINDRE, IL POURRA PERDRE DES CRISTAUX, QUI SERONT REPRÉSENTÉS PAR LA PERTE DE POINTS D'OMBRE (ILS SONT COCHÉS SUR LA FICHE D'OMBRE CENTRALE).

INTERACTIONS

AU FUR ET À MESURE QU' IL GAGNE DES POINTS D'OMBRE PERSONNELS, LE DÉTECTIVE POURRA LES COCHER POUR PROFITER DE DEUX TYPES DE BONUS:

DIALOGUER AVEC LES OMBRES

LES PERSONNAGES PEUVENT ÉCHANGER AVEC LES "OMBRES", TANT AU SUJET DE L'ENQUÊTE QUE POUR OBTENIR DES INFORMATIONS SUR LES PERSONNES QU' ILS RENCONTRENT, LES LIEUX QU' ILS DÉSIRENT VISITER, ETC.

AINSII, IL LEUR SERA POSSIBLE D'ÉCOUTER LES MURMURES VOLONTAIREMENT POUR AVANCER, MÊME SI CELA APPORTERA TRÈS PROBABLEMENT DE NOUVEAUX POINTS D'OMBRES.

EXEMPLE: NOLAN EST ARRIVÉ DEVANT LE COMMISSARIAT MAIS NE PEUT PAS Y ENTRER SANS RISQUER D'ÊTRE REPÉRÉ. IL DEMANDE À SON OMBRE DE LE GUIDER POUR QU' IL TROUVE UNE SOLUTION. CELLE-CI PEUT LUI INDIQUER UNE ENTRÉE NON SURVEILLÉE, OU POURRAIT MÊME LE GUIDER EN INFLUENÇANT UN POLICIER DE FACTION DANS UNE ENTRÉE.

INFLUENCER DES PERSONNAGES NON JOUEURS

CHAQUE PERSONNAGE BÉNÉFICIE D'UNE ÉMOTION PRIVILÉGIÉE INSCRITE SUR SA FICHE. CELLE-CI LUI PERMET D'UTILISER CETTE ÉMOTION LORS D'INTERACTION AVEC DES PNJ POUR OBTENIR DES INFORMATIONS, INFLUENCER LES ACTIONS DES PNJ, ETC.

EXEMPLE: NOLAN A TROUVÉ UN POLICIER SEMBLANT FATIGUÉ ET DÉSIRE L'ORIENTER VERS L'IDÉE DE QUITTER SON POSTE UN INSTANT. IL PROFITE DE CE QU' IL EST "À L'ÉCOUTE" POUR QUE SON OMBRE L'AIDE À INFLUENCER CE PAUVRE AGENT ET AINSI PERMETTRE SON ENTRÉE DANS LE COMMISSARIAT.

HORLOGE DE L'ÉCHEC

L'HORLOGE DE L'ÉCHEC AUGMENTE INEXORABLEMENT.

LORSQU'ELLE EST ENTIÈREMENT COCHÉE, L'AMALGAME S'EST ANCRÉ DANS LA RÉALITÉ ET LA SITUATION A TOTALEMENT ÉCHAPÉ AUX DÉTECTIVES.

SUR UNE PARTIE NORMALE, ELLE EST DE 8 QUARTIERS, MAIS POURRA ÊTRE RÉDUITE POUR DES PARTIES PLUS COURTES.

TYPES D'AFFAIRES

DISPARITION

UNE PERSONNE A DISPARU DEPUIS PLUSIEURS JOURS.

LORS D'UNE RÉUNION, QUELQU'UN EST ALLÉ AUX TOILETTES ET N'EST PAS REPARU.

DES CRIS, DU CHAHUT ET UNE DISPARITION INEXPLIQUÉE.

MONSTRES

UNE CRÉATURE ERRE LA NUIT DANS LA RUE, ATTAQUANT CEUX QU'ELLES CROISENT. SES VICTIMES ÉVOQUENT DES LOUP-GAROUS, DES YOKAÏS ETC. LES GANGS SE DÉPLACENT DANS UNE RUE ANNEXE. LA VIE NOCTURNE EST CHANGÉE SANS QUE PERSONNE NE SACHE CE QU'IL SE PASSE VRAIMENT.

MEURTRE

UN MEURTRE SANS MOBILE APPARENT.

DES MEURTRES MYSTÉRIEUX.

LA POLICE ENQUÈTE DÉJÀ SUR L'AFFAIRE ET SOLICITE LES DÉTECTIVES OU PAS.

VOL

DES ŒUVRES D'ARTS SONT VOLÉES.

DES OBJETS INSIGNIFIANTS ONT ÉTÉ DÉROBÉS DANS DES BANQUES, DES BUREAUX D'AFFAIRES, ETC.

DES VOITURES DISPARAISSENT DE LA CIRCULATION.

PHÉNOMÈNES PARANORMAUX

DES PORTES S'OUVRENT SUR DES BACKROOMS, PIÉGEANT CEUX QUI LES TRAVERSENT.

DES ESCALIERS SEMBLANT INFINIS DONT ON NE PARVIENT PAS À SORTIR.

DES COULOIRS ET DES PORTES APPARAISSENT ET DISPARAISSENT

DES VOEUX QUI SE RÉALISENT, ETC.

RÉAPPARITION

UNE PERSONNE DISPARUE DEPUIS PLUSIEURS JOURS, SEMAINES, MOIS, ANNÉES RÉAPPARAÎT.

UNE PERSONNE RÉAPPARAÎT MAIS N'EST PLUS LA MÊME.

UNE PERSONNE SEMBLE AVOIR ÉCHANGÉ SA PERSONNALITÉ AVEC QUELQU'UN D'AUTRE.

LES JOUEURS SONT TOUT À FAIT INVITÉS À S'INSPIRER DE MYSTÈRES ISSUS DES BACKROOMS, DE LA FONDATION SCP, DES CREEPY PASTA, ETC.

GÉNÉRATEURS

LIEUX IMPORTANTS:

1. SUPÉRETTE
2. EGLISE
3. BAR
4. COMMISSARIAT
5. FACULTÉ
6. HÔPITAL
7. QUARTIER RICHE
8. USINE ABANDONNÉE
9. DOCKS
10. CHANTIER
11. CIMETIÈRE
12. DANS UN TAXI
13. GARE
14. STADE
15. PARC CENTRAL
16. ZONE INDUSTRIELLE
17. QUARTIERS POPULAIRES
18. PERDU EN VILLE

AFFAIRES:

1. DISPARITION
2. MEURTRE
3. RÉAPPARITION
4. CRÉATURE ETRANGE
5. MÉTÉO BOULEVERSÉE
6. CHATS PAR MILLIERS
7. MONSTRE
8. ECHANGE D'IDENTITÉ
9. VOL ET CAMBRIOLAGES

IDÉES:

1. UNE PERSONNE GÉNÈRE DE LA VIOLENCE AUTOUR D'ELLE
2. UN LOUP-GAROU
3. UNE PERSONNE ABÎME LES ÉDIFICES
4. LES POUBELLES SE RETROUVENT ENVAHISE DE VERMINES SE RÉPANDANT DANS LES QUARTIERS
5. DES ENFANTS DISPARAISSENT EN JOUANT AU BALLON
6. UNE PORTE APPARAÎT DANS LE SECTEUR, LES PERSONNES QUI LA FRANCHISSENT DISPARAISSENT
7. DES OEUVRES D'ARTS DISPARAISSENT
8. UNE PERSONNE USURPE L'IDENTITÉ DE L'ENTOURAGE DE SES VICTIMES
9. UNE ORGANISATION TENTE DE MANIPULER LES OMBRES.

WHISPER MYSTERIES

FEUILLE D'OMBRE

MURMURES

3 - 5 VOIX

5 - 10 OMBRE



POINTS D'OMBRE

1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21

WHISPER MYSTERIES

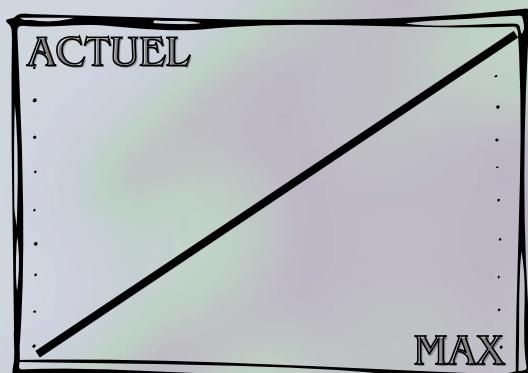
NOM :

PASSÉ :

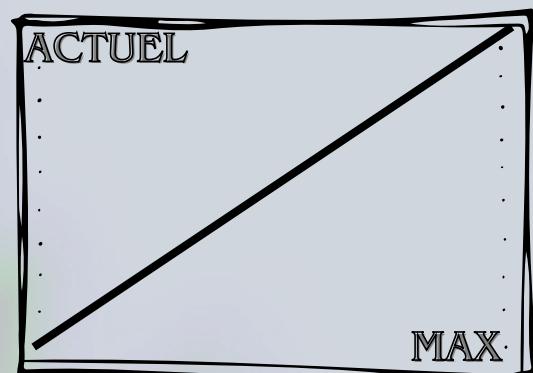
VICE :

EMOTION :

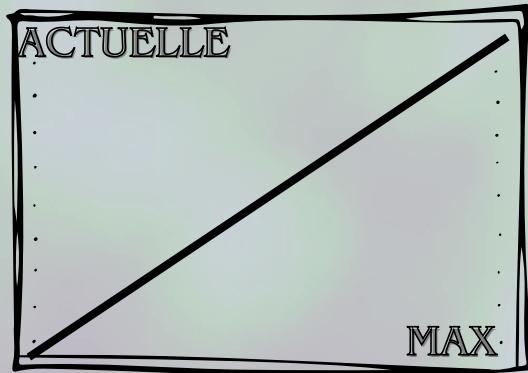
POINGS



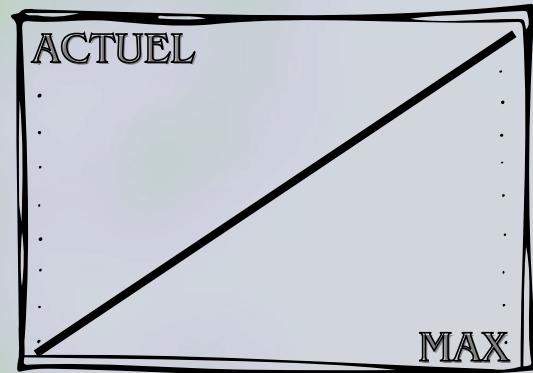
NERFS



CABOCHE



VICE



POINTS D'OMBRE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

WHISPER MYSTERIES

QUELLES SONT CES VOIX QUE VOUS ENTENDEZ AU QUOTIDIEN?

POURQUOI VOUS-ONT ELLES RÉUNIS?

POURQUOI VOUS RETROUVEZ-VOUS SANS CESSE CONFRONTÉS À DES ÉVÉNEMENTS
INCOMPRÉHENSIBLES?

VOUS ÊTES DES DÉTECTIVES.

ET VOUS ÊTES LES SEULS CAPABLES D'EXPLIQUER L'INEXPLICABLE!

