

# BRINDLEWOOD BAY

## La Trousse du Gardien\*

### Principes

- Laissez-vous surprendre par le jeu.
- Donnez vie au monde et aux personnages.
- Soyez fan des Maitresses du crime.
- Confiez certaines décisions aux joueurs.
- Revenez au cosy.
- Rendez la nuit menaçante.
- Dissimulez l'identité des personnages dangereux.
- Décrivez l'abysse sans surjouer.

### Réactions

- Séparez les Maitresses du crime
- Tuez un Suspect
- Infligez un État
- Mettez une Maitresse du crime en danger
- Décrivez la mort d'une Maitresse du crime
- Retirez un objet de leur Petit coin cosy
- Révélez un Indice abyssal
- Faites intervenir une figure d'autorité
- Pause publicitaire

### États

- Les États compliquent les choses.
- Ils provoquent un comportement récurrent.
- Ils permettent de mieux incarner les personnages.
- Ils marquent des moments importants de l'histoire.
- Laisser du temps pour *Trouver du réconfort*.

### États émotionnels/psychologiques

Troublée, Effrayée, Choquée, Perturbée, En colère, Agacée, Amoureuse, Triste, Mélancolique, Aigrie, Jalouse, Envieuse, Isolée, Obsédée par X, Fâchée contre X, Attristée par X, Instable, Envie de se déchaîner contre quelqu'un, Morose, Profondément ébranlée.

### États physiques

Entorse à la cheville, Commotion cérébrale, Fumée dans les poumons, Plaie infectée, Griffure, Hématomes sur les côtes, Cheveux arrachés, Visage égratigné, Pouce écrasé, Proche de la noyade, Transie de froid, Ivre, Défoncée, Fatiguée, Épuisée, Main amputée, Marche en boitant, Vertige intense.

### États surnaturels

Maudite, Hantée, Quelque chose me suit, Vision de formes surnaturelles, Aveuglée par magie, Ensorcelée, Veines noircies, Reflet étrange, Les rats me murmurent des choses, Sensible à la lumière du jour, L'eau m'est imbuvable, Je vois des gens qui sont morts, Attirée par les cimetières, Ne peut pas entrer dans les églises, Peau translucide, Yeux brillant dans le noir.

### Pauses publicitaires

- Mobilier à mini prix chez Manny le Menuisier!
- Avec l'aspirateur Aspirex, vous ferez bon ménage!
- Les pizzas surgelées des Opossums fermiers!
- SodaPlus : bien PLUS qu'un soda!
- Herbie l'Herbe délirante.
- Burger Queen, festoyez comme une reine !
- ExtraCola, qui tacle discrètement son concurrent SodaPlus.
- Donjons & Siphons, le jeu tactique par excellence.
- Ciao-possum, le poison pour opossums.
- Les biscuits chocolat-banane VU.
- ShampoingPlus : bien PLUS qu'un shampoing.
- La mégaloterie : pourquoi pas vous?
- Mike « Le Gorille » Murphy, plus qu'un avocat.
- Midas & sons, les spécialistes du négoce d'or.
- Voyages en France, la destination 3<sup>e</sup> âge idéale.
- TortuePlus : bien PLUS qu'une animalerie!
- Noblesse oblige : rouges à lèvres éclatants et vernis scintillants!
- Les céréales Kornflex, avec Korny la licorne!
- Les vitamines VitaMagic.
- Fame-In, le nouveau régime miracle.

### Choisir l'attribut approprié

**PHYSIQUE** : si la Maitresse du crime fait preuve de force, de dextérité, d'endurance, d'athlétisme, si la situation demande un effort physique intense.

**SANG-FROID** : si la Maitresse du crime fait preuve de grande concentration, si elle doit avoir la main sûre, si elle essaie de garder son calme ou d'éviter de laisser la peur agir à sa place.

**RAISON** : si la Maitresse du crime lit des livres à la recherche d'informations, étudie un problème, passe une scène de crime au crible ou toute autre action qui lui demande de se creuser les méninges.

**PRÉSENCE** : si la Maitresse du crime essaie de charmer ou d'intimider quelqu'un, ou de capter l'attention d'un interlocuteur.

**INTUITION** : si la Maitresse du crime a affaire à des forces surnaturelles, le Gardien peut décider qu'une situation devant dépendre d'un autre attribut relève de l'Intuition à cause de la nature surnaturelle, spirituelle ou occulte de l'action tentée.

### Avantage

Grâce à un Rebondissement, ou le recours à un objet pas encore coché du Petit coin cosy (voir **BRINDLEWOOD BAY**, p. 17).

**Jet de dés** : 3d6, on garde les deux résultats les plus élevés. On ajoute l'attribut à leur somme.

### Désavantage

À cause d'un État (voir **BRINDLEWOOD BAY**, p. 16), ou des circonstances selon vous.

**Jet de dés** : 3d6, on garde les deux résultats les plus faibles. On ajoute l'attribut à leur somme.

### Avantage & Désavantage

Dans une situation où il y a un ou plusieurs avantages et un ou plusieurs désavantages, ils s'annulent. On jette alors 2d6 et on ajoute l'attribut à leur somme.

### Coiffer une Couronne

Après avoir lancé les dés, une fois que le rebondissement a été résolu et narré, une Maitresse du crime peut décider de Coiffer une Couronne pour passer au degré de réussite supérieur.

Le cas échéant, on narre les conséquences issues du nouveau résultat et ce qui a été dit précédemment ne se produit pas.

Rebondissements	6-	7-9	10+	12+
<b>Rebondissement diurne</b>	Ce que le joueur craignait arrive (modifiez éventuellement) <b>ou</b> jouez une autre réaction. Décrivez l'évolution de la situation.	Décrivez la position vulnérable à venir si la Maitresse du crime ne renonce pas à son approche. Si elle persiste, décrivez l'évolution de la situation.	La Maitresse du crime arrive à ses fins. Décrivez l'évolution de la situation.	La Maitresse du crime arrive à ses fins. Accordez un bénéfice supplémentaire ou un avantage. Décrivez l'évolution de la situation.
<b>Rebondissement nocturne</b>	Ce que vous avez raconté de pire que ce que le joueur craignait arrive. Décrivez l'évolution de la situation.	La Maitresse du crime arrive à ses fins, mais cela a un coût ou la situation empire. Décrivez l'évolution de la situation.	La Maitresse du crime arrive à ses fins. Décrivez l'évolution de la situation.	La Maitresse du crime arrive à ses fins. Accordez un bénéfice supplémentaire ou un avantage. Décrivez l'évolution de la situation.
<b>Mener sa petite enquête</b>	Jouez une réaction et décrivez l'évolution de la situation.	Décrivez la découverte d'un Indice avec un problème, <b>ou</b> faites survenir une complication dans l'enquête.	Décrivez la découverte d'un Indice.	Décrivez la découverte d'un Indice et soit un Indice abyssal, soit quelque chose sur l'obscur complot..
<b>Penser comme Amanda (1x / mystère)</b>	<p>Notez...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• le titre de l'histoire en question (jamais deux fois le même !);</li> <li>• l'obstacle ou le problème auquel Amanda était confrontée, similaire à celui des Maitresses du crime ;</li> <li>• la solution qui a permis à Amanda de surmonter ce problème.</li> </ul> <p>Appliquez un résultat de 12+ <b>ou</b> acceptez une vérité proposée sur la situation actuelle.</p>			
<b>Trouver du réconfort</b>	Deux Maitresses du crime retirent un État. Il ne peut suffire à résoudre le mystère à lui seul. Celle qui pratiquait son hobby découvre un Indice que son joueur décrit.			
<b>Toucher à l'occulte</b>	L'action initiée ne pourra jamais être réalisée par les Maitresses du crime. Celle qui l'a entreprise coche la prochaine Couronne abyssale. Décrivez l'évolution de la situation.	L'action initiée aboutit. Rédigez ce nouveau rebondissement avec les joueurs. Les Maitresses du crime y ont dorénavant accès. Vous pouvez le résoudre en appliquant le résultat obtenu. Celle qui l'a entrepris coche la prochaine Couronne abyssale. Décrivez l'évolution de la situation.	L'action initiée aboutit. Rédigez ce nouveau rebondissement avec les joueurs. Les Maitresses du crime y ont dorénavant accès. Vous pouvez le résoudre en appliquant le résultat obtenu.	
<b>Émettre une hypothèse</b>	La solution est incorrecte. Jouez une réaction et décrivez l'évolution de la situation	C'est la bonne solution. Ajoutez une complication <b>ou</b> présentez une opportunité périlleuse d'arrêter le coupable ou de conclure l'enquête.	C'est la bonne solution. Offrez une opportunité d'arrêter le coupable <b>ou</b> une autre façon de résoudre le mystère avec brio.	C'est la bonne solution. Offrez une opportunité d'arrêter le coupable <b>ou</b> une autre façon de résoudre le mystère avec brio. Les Maitresses du crime parviennent aussi à démasquer un individu impliqué dans l'obscur complot.