

La Trousse du Gardien

D'après une idée par E.J. Van Couvering (<https://ko-fi.com/ejvc2470>)

BRINDLEWOOD
BAY

Principes

- Laissez-vous surprendre par le jeu.
- Donnez vie au monde et aux personnages.
- Soyez fan des Maîtresses 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

Les réactions sont le meilleur moyen d'infliger des États, surtout sur un 7-9 (voir BRINDLEWOOD BAY pp. 41-43).

- Séparez les Maîtresses du crime.
- Tuez un Suspect.
- Infligez un État.
- Mettez une Maîtresse du crime en danger.
- Décrivez la mort d'une Maîtresse 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, Pouce écrasé, Hématomes sur les côtes, Cheveux arrachés, Visage égratigné, Proche de la noyade, Ivre, Transie de froid, Défoncée, Fatiguée, Épuisée, Main amputée, Marche en boitant, Vertige intense...

ÉTATS SURNATURELS

Maudite, Hantée, Quelque chose la 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...

Tester un attribut

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

Sang-Froid : si la Maîtresse 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 Maîtresse 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 Maîtresse du crime essaie de charmer ou d'intimider quelqu'un, ou de capter l'attention d'un interlocuteur.

Intuition : si la Maîtresse 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 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 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.



Coiffer une Couronne

Après avoir lancé les dés, une fois que le rebondissement a été résolu et narré, une Maîtresse 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.

Pauses publicitaires

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

La Trousse du Gardien

D'après une idée par E.J. Van Couvering (<https://ko-fi.com/ejvc2470>)

**BRINDLEWOOD
BAY**



Rebondissements

6-

7-9

10+

12+

	6-	7-9	10+	12+
Rebondissement diurne	Écoutez le récit du raté proposé.	Décrivez la position vulnérable à venir si la Maîtresse du crime ne renonce pas à son approche. Si elle persiste, décrivez l'évolution de la situation.	La Maîtresse du crime arrive à ses fins. Décrivez l'évolution de la situation.	La Maîtresse du crime arrive à ses fins. Accordez un bénéfice supplémentaire ou un avantage. Décrivez l'évolution de la situation.
Rebondissement nocturne	Écoutez le récit du raté proposé et décrivez comment la situation empire.	La Maîtresse du crime arrive à ses fins, mais cela a un coût ou la situation empire. Décrivez l'évolution de la situation.	La Maîtresse du crime arrive à ses fins. Décrivez l'évolution de la situation.	La Maîtresse du crime arrive à ses fins. Accordez un bénéfice supplémentaire ou un avantage. Décrivez l'évolution de la situation.
Mener sa petite enquête	Vous devez recourir à une Réaction (voir BRINDLEWOOD BAY pp. 41-43).	Décrivez la découverte d'un Indice avec un problème, ou faites survenir une complication dans l'enquête (voir BRINDLEWOOD BAY pp. 47-49).	Décrivez la découverte d'un Indice (voir BRINDLEWOOD BAY pp. 47-49).	Décrivez la découverte d'un Indice (voir BRINDLEWOOD BAY pp. 47-49). Décrivez la découverte d'un Indice abyssal, ou révélez quelque chose sur l'obscur complot.
Penser comme Amanda (1 fois par mystère)	Notez... <ul style="list-style-type: none"> • le titre de l'histoire en question (jamais deux fois le même !) ; • l'obstacle ou le problème auquel Amanda était confrontée, similaire à celui des Maîtresses du crime ; • la solution qui a permis à Amanda de surmonter ce problème. Appliquez un résultat de 12 ou acceptez une vérité proposée sur la situation actuelle.			 Coiffer une Couronne  <i>Après avoir lancé les dés, une fois que le rebondissement a été résolu et narré, une Maîtresse 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.</i>
Trouver du réconfort	Deux Maîtresses du crime retirent un État. Écoutez la découverte d'un Indice par un heureux hasard par celle qui pratiquait son hobby. L'Indice ne peut pas suffire à résoudre le mystère à lui seul.			
Toucher à l'occulte	L'action initiée ne pourra jamais être réalisée par les Maîtresses du crime. Celle qui l'a entreprise coche la prochaine Couronne abyssale. Décrivez l'évolution de la situation.	L'action initiée aboutit. Rédigeons ce nouveau rebondissement. Les Maîtresses du crime y ont dorénavant accès et le résolve en appliquant le résultat obtenu. Celle qui l'a entreprise coche la prochaine Couronne abyssale. Décrivez l'évolution de la situation.	L'action initiée aboutit. Rédigeons ce nouveau rebondissement. Les Maîtresses du crime y ont dorénavant accès et le résolve en appliquant le résultat obtenu. Décrivez l'évolution de la situation.	
Émettre une hypothèse	La solution est incorrecte. Vous devez recourir à une réaction (voir BRINDLEWOOD BAY pp. 41-43).	C'est la bonne solution. Ajoutez une complication ou 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 ou , à défaut, une autre façon de résoudre le mystère avec brio.	C'est la bonne solution. Les Maîtresses du crime parviennent aussi à démasquer un individu impliqué dans l'obscur complot.

L'Obscur complot

Rassemblez ici vos notes sur le passé, les motivations et les manigances des Doulas de l'abysse embaumé.

L'enfant de Perséphone

Entre les séances, écrivez ci-dessous des détails au sujet de l'enfant de Perséphone que vous pensez que les Doulas essaient d'invoquer. Qu'arrivera-t-il si l'enfant vient au monde ?

Les Doulas

Quand vous révélez que des personnages font partie de l'obscur complot, notez leurs noms ci-dessous.

Le premier indice abyssal...

... doit toujours être la première apparition des Doulas dans l'histoire. Ce n'est qu'un aperçu (vous pourriez dire que les Maîtresses du crime aperçoivent brièvement des individus encapuchonnés), mais vous devez bien décrire leurs masques lisses et blancs, comme les statues de marbre d'un temple grec.

Strate I – La scène des Doulas

Vous accédez à cette strate lorsque les Maîtresses du crime ont découvert le **premier Indice abyssal**.

À la fin de la première séance lors de laquelle un Indice abyssal est révélé, décrivez une scène* montrant un groupe d'individus encapuchonnés qui se rassemblent en cercle sur la plage, la nuit. La lune est très haute dans le ciel et leurs masques de statues grecques reflètent sa lueur. Les individus se mettent à chanter d'étranges psaumes dans un murmure, puis de plus en plus fort. La scène s'achève lorsqu'émerge de l'océan une forme sombre dont on distingue à peine les contours au clair de lune.

* Variez cette scène en fonction de l'enfant de Perséphone choisi (voir p. 103 et suivantes).

L'Obscur complot

Rassemblez ici vos notes sur le passé, les motivations et les manigances des Doulas de l'abysse embaumé.

Strate IV – Les Doulas contre les Maîtresses du crime

Vous accédez à cette strate lorsque les Maîtresses du crime ont découvert **10 Indices abyssaux**. Les Doulas peuvent à présent s'en prendre aux Maîtresses du crime directement. Vous pouvez utiliser une nouvelle réaction du Gardien : *La magie des Doulas*.

Sortilèges*. Les Doulas peuvent attaquer leurs ennemis grâce à des rituels magiques. Lorsque ça se produit, mettez la scène actuelle en pause et décrivez en détail le rituel des Doulas avant de revenir à la scène et de montrer les effets du sortilège.

Serviteurs*. Les Doulas peuvent invoquer des entités surnaturelles mineures qui leur obéissent. À quoi ressemblent ces créatures? Quels sont leurs pouvoirs? Comment les arrêter?

Entre les séances, prenez le temps de finaliser l'enfant de Perséphone et le plan des Doulas.

* Sortilèges et Serviteurs sont détaillés en page 87 de BRINDLEWOOD BAY.

L'Obscur complot

Rassemblez ici vos notes sur le passé, les motivations et les manigances des Doulas de l'abysses embaumé.

Strate V – Le mystère abyssal

Vous accédez à cette strate lorsque les Maîtresses du crime ont découvert **15 Indices abyssaux**.

Vous pouvez à présent créer le mystère abyssal en vous servant des conseils donnés en page 71 et suivantes de BRINDLEWOOD BAY.

Vous pouvez présenter ce mystère après le mystère où vous dévoilez le quinzième Indice abyssal. Après la conclusion du mystère abyssal, laissez à chaque joueur une opportunité de narrer l'épilogue de sa Maitresse du crime. C'est la fin de cette campagne de BRINDLEWOOD BAY. Nous espérons que vous avez apprécié votre séjour dans cette ville cotière pittoresque.

Liste des mystères joués

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

NOM DU MYSTÈRE

Traits d'inspiration classiques

À la création de personnage, chaque Maîtresse du crime doit avoir un trait unique.

Plus tard, un personnage peut avoir *Dale Cooper* et *Fox Mulder*, mais pas deux personnages différents.

BRINDLEWOOD
BAY

Angus MacGyver

Lorsque vous improvisez une solution avec ce que vous avez sous la main, demandez aux autres joueurs et au Gardien de décrire trois objets de votre environnement immédiat. Si vous trouvez une façon plausible d'expliquer comment ces trois objets peuvent vous aider, vous avez un 12+ automatique à un unique jet lié à la situation. Utilisable une fois par mystère.

Barracuda

Une fois par mystère, si vous ou une autre Maîtresse du crime devez subir une blessure corporelle, vous pouvez choisir de décrire comment vous l'évitez de justesse.

Colt Seavers

Une fois par mystère, appliquez un résultat de 12+ à un jet qui implique une prouesse physique audacieuse.

Dale Cooper

Augmentez votre Intuition de 1 (max. 3). À chaque début de séance, le Gardien vous révélera un Indice abyssal sous forme de rêve étrange et troublant. Ce trait ne peut être choisi que par une des Maîtresses du crime.

Frank Columbo

Les gens de la haute société ne vous prennent pas vraiment au sérieux. Précisez pourquoi. Une fois par mystère, quand vous *Menez votre petite enquête* dans un endroit fréquenté par des gens riches ou célèbres, vous trouvez un Indice supplémentaire, même en cas de raté.

Frank Dowling

Vous venez d'un milieu religieux; décrivez-le. Lorsque vous utilisez ce rebondissement, expliquez comment votre foi vous aide à tenir bon face à l'abysse. Ensuite, décochez toutes vos cases de Couronne abyssale. Vous êtes toujours fascinée par l'abysse, même si vous décochez **Pépin de grenade**. Ce trait n'est utilisable qu'une seule fois.

Fox Mulder

Une personne impliquée dans l'obscur complot vous aide en cachette. Dites au Gardien que le nombre d'Indices abyssaux requis pour atteindre chaque strate de l'obscur complôt est réduit de 1. Une fois par mystère, après qu'au moins un Indice abyssal vous a été présenté, vous pouvez rencontrer cet informateur en secret. L'informateur est

toujours caché dans la pénombre ou déguisé, de sorte à dissimuler son identité. Vous devez cadrer la scène simplement : le lieu, l'environnement, l'arrivée de l'individu mystérieux, etc. La conversation en elle-même n'est pas jouée. Ensuite, vous pouvez déclarer qu'un Indice abyssal découvert lors du mystère est en fait un Indice standard. L'informateur ne se révélera qu'au cours du mystère abyssal et il pourra alors être présent lors de scènes normales. Ce trait ne peut être choisi que par une des Maîtresses du crime.

Gordon Shumway (Alf)

Vous êtes très proche de votre chat. Votre matou hors du commun peut obéir à des commandes simples. Donnez-lui un nom et ajoutez-le à votre Petit coin cosy. Vous n'avez pas à le cocher quand vous l'utilisez pour gagner un avantage.

Jim Rockford

Au début de chaque séance, le Gardien narre un message que vous avez reçu sur votre boîte vocale. Ce message vient toujours de la même personne inconnue, qui vous demande d'effectuer une tâche spécifique qui n'a aucun lien apparent avec le mystère en cours. Si vous effectuez cette tâche avant la fin de la séance où elle vous a été donnée, cochez 1 case d'XP. Les messages et les tâches deviennent progressivement plus étranges et perturbants quand vous cochez la Couronne abyssale. Ce trait ne peut être choisi que par une des Maîtresses du crime.

Jonathan Hart

Vous avez le charisme et le glamour de quelqu'un qui a vécu une vie de luxe et de voyages aux quatre coins du monde. Augmentez votre Présence de 1 (max. : 3).

Michael Knight

Vous possédez un véhicule fiable (une grosse voiture, une moto ou une vieille camionnette) qui vous a sauvé la mise de nombreuses fois. Donnez-lui un nom et ajoutez-le à votre Petit coin cosy. Vous n'avez pas à le cocher quand vous l'utilisez pour gagner un avantage.

Milton Hardcastle

Vous avez une question de fin de séance supplémentaire qui est toujours cochée : « Avez-vous puni un malfrat selon vos propres règles ? »

R. Quincy

Vous avez travaillé dans le domaine de la médecine, décrivez ce que vous y faisiez. Ajouter un sac d'urgences médicales à votre Petit coin

cosy. Vous n'avez pas à le cocher quand vous l'utilisez pour gagner un avantage.

Remington Steele

Vous savez vous faire passer pour quelqu'un d'autre. Si un document ou un déguisement peut vous aider à incarner cet alter ego, vous l'avez en votre possession. Décrivez-le et ajoutez-le à votre Petit coin cosy.

Rick & A.J.

Vous avez un frère ou une sœur qui vous est diamétralement opposé en matière de personnalité et de style vestimentaire. Décrivez ce personnage au Gardien et donnez-lui un nom. Lorsque vous demandez à ce personnage de vous prêter main-forte, vous avez un avantage dans toutes les situations où il vous aide. Attention : cette aide a toujours un prix.

Sonny Crockett

Avec votre garde-robe élégante, vous faites tourner les têtes en ville! Décrivez votre style en détail et ajoutez « garde-robe élégante » à votre Petit coin cosy. Vous n'avez pas à la cocher quand vous l'utilisez pour gagner un avantage.

Thomas Magnum

Vous êtes un ami proche de la mystérieuse écrivaine des *Mystères de la couronne dorée*. Vous pouvez accéder aux ressources de Robin Masterson lorsque vous n'êtes pas à Brindlewood Bay : ses résidences, ses véhicules et même son compte en banque. Les Maîtresses du crime peuvent toujours choisir les 2 bonus lorsqu'elles *Pensent comme Amanda* (au lieu de 1).

Tom Hanson

Vous ne faites pas votre âge : vous pouvez vous faire passer pour quelqu'un de beaucoup plus jeune. Appliquez un avantage à vos jets de dés dans les situations où ce trait vous est bénéfique.

Scarecrow

Au début de chaque séance, un étranger vous confie quelque chose en main propre ou laisse un objet à un endroit où vous êtes sûre de le trouver. Le Gardien le décrit. Cet objet fonctionne comme un Indice, mais il n'est rattaché à aucun mystère : vous pouvez l'utiliser pour n'importe quel mystère.

Traits d'inspiration alternatifs

Il est interdit à deux Maîtresses d'avoir le même trait lors de la création de personnage. En outre, certains traits ne peuvent être choisis que pour une seule Maîtresse. Enfin, les traits **Robert Langdon** et **Clarice Starling** ne peuvent pas être choisis dans la même campagne.

BRINDLEWOOD
BAY

Alice Roy

Vous connaissez la vérité : Robin Masterson n'a pas écrit d'aventures d'Amanda Delacourt depuis des années, ce nom n'est qu'un pseudonyme utilisé par des dizaines de prête-plume différents et vous êtes l'un d'entre eux. Tant que vous gardez ce secret, les Maîtresses du crime peuvent choisir les deux bonus lorsqu'elles *Pensent comme Amanda*, au lieu de devoir en choisir un. Si vous dévoilez la vérité à qui que ce soit, vous pouvez *Penser comme Amanda* une seconde fois dans le mystère en cours, mais vous marquez l'État Cible du réseau Robin Masterson et les Maîtresses du crime ne peuvent plus *Penser comme Amanda*. Ce trait ne peut être choisi que par une seule Maîtresse du crime.

Auguste Dupin

Quand vous arrivez dans un Lieu, vous pouvez demander au Gardien : « Qu'est-ce qui est sur le point de se passer ? » Le Gardien vous répond honnêtement, mais sa réponse peut être partielle. Si vous avez une Raison de 2 ou plus, vous pouvez aussi demander au Gardien de préciser en lui demandant : « Pourquoi ? » Sa réponse doit être honnête, mais peut être partielle.

Cadfael

Vous avez de grands talents d'herboriste et vous avez accès à un nouveau hobby : la naturopathie. Si un cataplasme ou autre préparation à base de plantes peut vous aider, vous pouvez passer un certain temps à la préparer et l'ajouter à votre Petit coin cosy.

Clarice Starling

Ce trait est inactif tant que vous n'avez pas mis au moins un Suspect derrière les barreaux à l'issue d'un mystère. Après ça, vous pouvez faire d'un des Suspects arrêtés votre consultant. Une fois par mystère, vous pouvez aller lui rendre visite en prison et lui poser des questions au sujet du mystère. Cela vous permet de *Mener votre petite enquête* comme lorsque vous interrogez n'importe quel personnage, mais les réponses du consultant changent en fonction de la dernière case de Couronne abyssale que vous avez cochée.

- **Aucune case** : le consultant se montre moqueur ou insultant.
- **L'Ombre dans le jardin** : le consultant prétend que des esprits malveillants vous accompagnent.
- **Le Chariot** : le consultant révèle 1 Indice abyssal, même en cas de raté (mais pas d'effet supplémentaire pour un 12+).
- **Le Masque pâle** : le consultant vous donne le nom d'une personne qui risque de mourir si vous n'intervenez pas pour la sauver.
- **Le Pépin de grenade** : le consultant confesse son amour pour vous. Si c'est réciproque, retirez l'État Fascinée par l'abysse et vous ne pouvez plus utiliser ce trait. Si vous refusez ses avances, marquez l'État Cible

de (nom du consultant) et vous ne pouvez plus utiliser ce trait. Le consultant finira par s'échapper et essaiera de vous retrouver.

Encyclopedia Brown

Une fois par mystère, vous pouvez partager un fait intéressant de culture générale qui est pertinent dans une scène. Ce fait devient un Indice.

Frank & Joe

Une fois par mystère, au lieu de subir une blessure grave, vous pouvez choisir de perdre connaissance à la place : expliquez comment. Marquez l'État Un peu sonnée. Lorsque vous vous réveillez, vous êtes toujours à l'endroit idéal pour poursuivre l'enquête.

Hercule Poirot

Augmentez votre Raison de 1 (max. : 3).

Jane Marple

S'il fait jour, vous pouvez entrer où vous voulez et personne ne vous arrêtera tant que vous ne vous montrez pas ouvertement hostile aux personnes présentes.

Mma Precious Kamotswe

Vous avez deux hobbies supplémentaires. Vous pouvez les choisir dans la liste de la fiche de personnage ou les inventer. Une fois par mystère, lorsque vous pratiquez un de ces hobbies, vous pouvez *Trouver du réconfort* auprès de n'importe quel habitant de Brindlewood Bay. Enfin, lorsque vous *Trouvez du réconfort* avec une autre Maîtresse du crime, celle qui pratique son hobby peut choisir entre trouver un Indice et effacer un de ses États.

Nero Wolfe

Votre Petit coin cosy est tout sauf petit ; ajoutez-y les éléments suivants : garde-manger de gourmet, serre aux orchidées, bar bien approvisionné, ascenseur personnel, majordome (donnez-lui un nom). Ce trait ne peut être choisi que par une seule Maîtresse du crime.

Père Brown

Une fois par mystère, narrez un flashback du point de vue du meurtrier pas encore démasqué. Ce flashback ne correspond pas forcément à la réalité, mais vous pouvez demander aux autres Maîtresses du crime d'établir un Indice en se basant sur ce que vous avez décrit. Cet Indice ne doit pas résoudre le mystère à lui seul.

Philip Marlowe

Une fois par mystère, si vous êtes la seule Maîtresse du crime présente dans une scène, vous pouvez narrer à la première personne votre arrivée

dans un Lieu ou votre rencontre avec un Suspect. Tous les éléments de votre narration sont vrais, mais ils ne peuvent pas suffire à résoudre le mystère. Ce trait ne peut être choisi que par une seule Maîtresse du crime.

Phoenix Wright

Lorsque vous trouvez un Indice sous forme d'objet physique, vous pouvez le manipuler et découvrir un détail supplémentaire : un détail caché, une pochette secrète, un message, etc. Ce détail est ajouté à l'Indice, mais ne doit pas suffire à résoudre l'enquête à lui seul.

Robert Langdon

Une fois par mystère, vous pouvez transformer un Indice qui a une forme physique en un Indice abyssal si vous décrivez des symboles cachés, des motifs étranges ou tout autre détail inhabituel ou ésotérique. Si vous avez débloqué la troisième strate de l'obscur complot, dites au Gardien que le nombre d'Indices abyssaux requis pour atteindre chaque strate de l'obscur complot est réduit de 1. Ce trait ne peut être choisi que par une seule Maîtresse du crime. Ce trait et Clarice Starling sont incompatibles et ne peuvent pas être choisis dans la même campagne.

Sam Spade

Vous avez l'air d'une dure-à-cuire; pour quelle raison donnez-vous cette impression ? S'il fait nuit, vous pouvez entrer où vous voulez et personne ne vous arrêtera tant que vous ne vous montrez pas ouvertement hostile aux personnes présentes.

Sherlock Holmes

Lorsque vous rencontrez un Suspect pour la première fois, vous pouvez énoncer un trait en vous appuyant sur son apparence. Cette information est vraie, mais ce n'est pas un Indice et ça ne suffit pas à résoudre le mystère.

Tintin

Vous êtes très proche de votre chien. Votre toutou hors du commun comprend parfaitement tout ce que vous lui dites. Donnez-lui un nom et ajoutez-le à votre Petit coin cosy. Une fois à la cinquième strate de l'obscur complot, votre chien peut communiquer avec vous et vous êtes la seule à le comprendre. Ce trait ne peut être choisi que par une seule Maîtresse du crime.

VI. Warshawski

Augmentez votre Physique de 1 (max. : 3).

Traits d'inspiration français

À la création de personnage, chaque Maîtresse du crime doit avoir un trait unique.

BRINDLEWOOD
BAY

Adèle Blanc-Sec

Ajoutez à votre Petit coin cosy les cendres de votre défunte moitié/une momie/un animal empaillé, étrangement capable de s'exprimer. Vous n'avez pas à la cocher quand vous l'utilisez pour gagner un avantage. Dites au Gardien qu'il peut ajouter *Introduire une menace surnaturelle* à ses réactions, pour vous compliquer la vie.

Arsène Lupin

Grâce à des déguisements, du maquillage et vos dons d'improvisation, vous vous insérez aisément dans la haute société, comme si vous en aviez toujours fait partie. Démaquillée, personne ne vous reconnaîtra. Vous avez aussi toujours un avantage pour dérober discrètement quelque chose.

Bécassine

Quand vous comprenez mal une consigne, une expression ou une situation, décrivez votre méprise et agissez en conséquence. Le Gardien vous indique ensuite à quel point votre gaffe est embarrassante et vous révèle un Indice.

Blacksad

Après l'avoir observé, vous pouvez indiquer à quel animal vous fait penser un Suspect ou un Personnage secondaire. Par la suite, quand vous utilisez vos connaissances sur cet animal pour vous mettre en situation avantageuse face à ce personnage, vous avez un avantage. Vous pouvez activer ce trait une fois par Suspect ou Personnage secondaire, mais pas changer l'animal que vous lui avez attribué.

Catherine Wald

Lors de la découverte d'un meurtre, expliquez pour quelle raison un Suspect vous accuse d'être la meurtrière. Après la résolution du mystère et avoir démontré que vous n'y étiez pour rien, ajoutez ce Suspect à votre Petit coin cosy.

Commissaire Adamsberg

Une fois par mystère, quand vous enquêtez sur un Suspect, un Personnage secondaire ou un Lieu, déclarez que votre intuition vous souffle quelque chose à son propos et demandez au Gardien de vous révéler un Indice, sans jet de dés.

Commissaire Bombardier

Quand vous *Menez votre petite enquête* en taquinant avec humour un Suspect ou un Personnage secondaire, vous avez un avantage.

Commissaire Maigret

Vous avez accès à un nouveau hobby : fumer la pipe. Lorsque vous *Menez votre petite enquête* en demandant à un Suspect de se confier ou de vous parler d'un autre Suspect, vous avez un avantage.

Commissaire Moulin

Une fois par mystère, vous pouvez choisir de résoudre un *Rebondissement diurne* ou un *Rebondissement nocturne* avec un désavantage. Si vous obtenez 7+ pour le résoudre, sans avoir recours à *Penser comme Amanda*, vous bénéficiez de +1 pour *Émettre une hypothèse*.

D'Artagnan

Quand vous *Menez votre petite enquête* et qu'il y a une complication, racontez comment vous vexe ou provoquez un Suspect ou un Personnage secondaire. Résolvez la situation avec un *Rebondissement diurne/nocturne*, qui vous donnera un Indice sur un 10+.

Fantômette

Ajoutez une tenue de justicière à votre Petit coin cosy. Décochez-la à la fin de chaque mystère. Quand vous tentez de vous glisser quelque part ou de vous enfuir sans vous faire remarquer en profitant de l'obscurité, vous avez un avantage.

Grégoire de Fronsac

Vous avez accès à un nouveau hobby : observation de la nature. Lorsque vous *Émettez une hypothèse*, vous pouvez inventer un Indice tiré de vos observations des minéraux, de la flore, de la faune ou d'un phénomène naturel pour appuyer votre théorie.

Julie Lescaut

Vous avez fait carrière dans l'institution policière et en connaissez les rouages. Passer à autre chose n'est pas aussi simple. Vous avez un avantage dans vos interactions avec les représentants de la loi. Quand vous cochez la Couronne de la Reine, la police doit toujours être impliquée dans ce que vous narrez.

Karim Abdouf

Vous avez fréquenté les milieux criminels et avez gardé des contacts. Une fois par mystère, vous pouvez appeler l'un d'eux pour obtenir des informations, du matériel ou un petit coup main comme une diversion, un vol ou une intimidation. Nommez ce contact et racontez une anecdote le concernant, puis formulez votre demande. Le Gardien pourra vous demander quelque chose en échange du service demandé.

Morgane Alvaro

Votre QI est exceptionnel. Augmentez votre Raison de 1. Cochez la question « Avez-vous secrètement nui à une figure d'autorité locale ? » et laissez-la cochée en permanence. Elle ne compte pas dans le total de questions cochées. Barrez également la mention secrètement : la subtilité n'est pas votre fort.

Navarro

Une fois par mystère, vous pouvez déclarer qu'une autre Maîtresse du crime arrive avec exactement l'information, l'objet ou l'aide dont vous avez besoin sur le moment, ce qui ajoute 1 au résultat de votre jet de dé. Désignez la Maîtresse du crime et comment elle vous apporte son concours.

Nestor Burma

On ne vous intimide pas facilement. Augmentez votre Sang-froid de 1 (max. : 3).

Nicolas Le Floch

Quand vous *Menez votre petite enquête* en analysant une scène de crime, vous trouvez un Indice supplémentaire, même en cas de raté. Décrivez-le. Cet Indice ne doit pas résoudre le mystère à lui seul.

Ophélie

Ajoutez une écharpe tricolore à votre Petit coin cosy. Décochez-la à la fin de chaque mystère. Une fois par mystère, vous pouvez toucher un objet pour ressentir ses émotions. Décrivez ce que l'objet vous raconte. C'est un Indice qui ne doit pas résoudre le mystère à lui seul.

Rouletabille

Vous ne craquez jamais sous la pression. Quand vous effectuez un jet de dés avec Raison et obtenez un raté, considérez-le comme un 7-9.

Voyages
en
France