

Un jeu de Eric J. Boyd

LE COMITE POUR L'EXPLORATION DES MYSTERES



Les carnets du Comité

Numéro Zéro :

Moteur de génération d'aventures
extraordinaires & incroyables pour
joueurs timides, en mal d'imagination
et autres neurasthéniques



Ce document à été réalisé grâce à aux contributions sur le forum casus-no de *Fabien Lyraud (tout particulièrement), Ackinty, lepropre*. Grâce leur soit rendue. Il est distribué librement pour tout usage non-commercial et peut être modifié, sous réserve de le faire dans les mêmes conditions, et en indiquant sa paternité (en reproduisant la présente page). Les illustrations utilisées sont des gravures de la fin du XIXème et du début du XXième siècle, tombées dans le domaine public.



Contrat Creative Commons

Les Carnet du Comité Pour l'exploration des Mystères I : Moteur d'aventures extraordinaires et incroyables de Narrativiste Edition est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons

Paternité - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage à l'Identique 2.0 France.
par www.narrativiste.eu

version intégrale : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/legalcode>

Prologue

Ce moteur d'aventures pulp a été conçu comme aide de jeu pour "Le comité pour l'exploration des mystères", de Eric J. Boyd, (publié par Narrativiste Edition fin 2011), mais il peut être utilisé pour tout autre type de jeu similaire. L'époque concernée est laissée dans le flou, quelque part au début du XXème siècle, ou peut être avant. C'est à vous de décider.

Le but de ce document est avant tout de fournir des "étincelles" à votre imagination et de vous aider à construire vos aventures à vous. Aussi, même si les éléments sont (très arbitrairement) numérotés pour pouvoir faire l'objet d'un tirage aux dés, nous vous conseillons de les choisir à votre convenance. Cela sera d'ailleurs souvent nécessaire en raison de l'incohérence de certaines combinaisons.

Pour l'utiliser, rien de plus simple. Vous trouverez au début de chacun des 4 chapitres un très court texte à trous. Chacun de ces trous renvoie à un générateur identifié par une lettre en rouge. Il vous suffit de choisir un item sur chacun d'entre eux et de compléter le texte. Votre "quête" pulp prendra vie petit à petit. N'hésitez pas à modifier les textes et propositions au fur et à mesure que les idées vous viendront.

*Bonne chance à vous !
Zarbon, L'illusionniste
Membre émérite du Comité*

Index

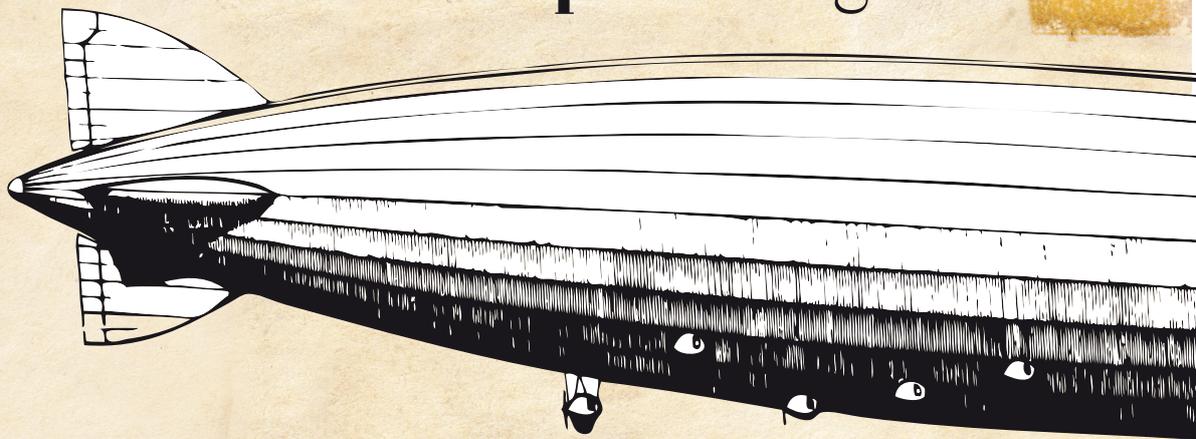
I- Quoi & Pourquoi ?

II- Où ?

III- Comment ?

IV- Quelles embûches ?

Bonus: la vie de votre personnage



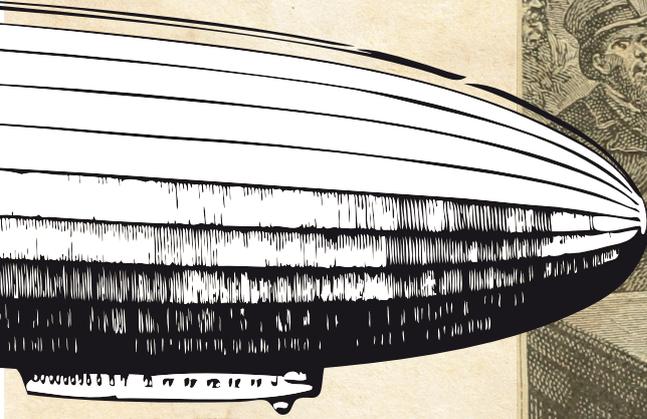
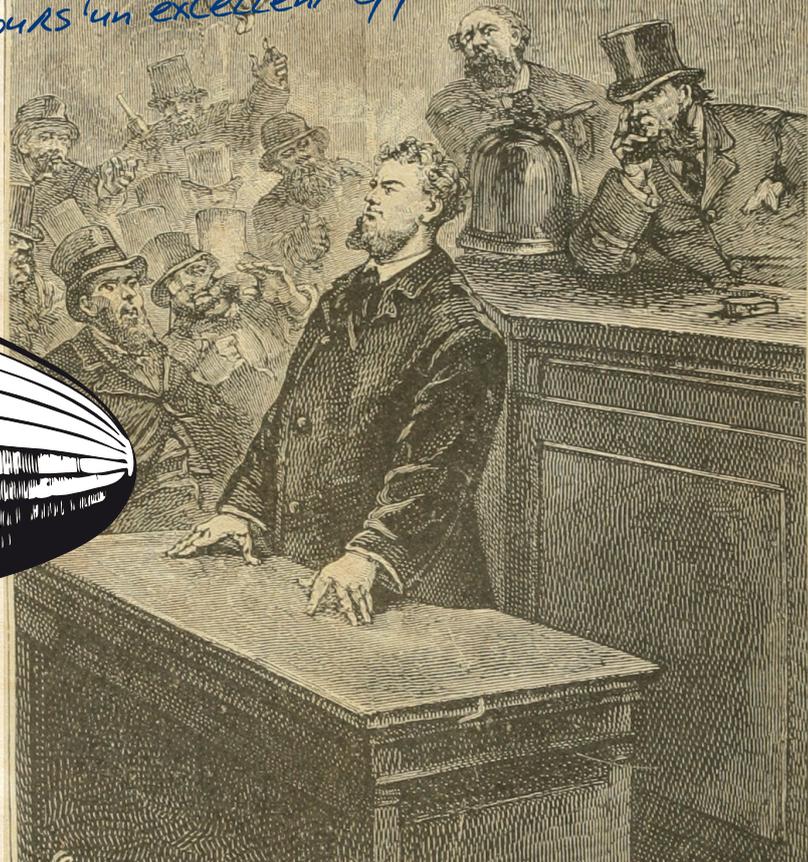
*Les sabotages, ça n'arrive pas qu'aux autres.
Pensez à surveiller les parties vitales de votre
Zeppelin.*

I- Quoi & Pourquoi ?

Nous sommes à la recherche de */A objet de l'exploration/*
à qui l'on attribue */B pouvoir ou at-
tribut/* _____, dans le but de */C rai-
son de la recherche/* _____

Note: pour le comité, comme vous faites le récit de votre exploration, vous pouvez parler au passé.

*Attendez vous à des réactions d'incrédulité
lorsque vous commencerez votre récit. Un pé-
tro-dactyle vivant sorti de votre sac fera
toujours un excellent effet.*



A- Objet de l'exploration

Quel Type d'objet ?



- 1- Trésor
- 2- Animal ou fleur mystérieuse
- 3- Relique historique ou objet légendaire
- 4- Personne extra-ordinaire
- 5- Lieu mythique
- 6- Autre ou choisissez

Trésor

- 1- L'or du rhin
- 2- Le trésor des templiers
- 3- Le diamant noir
- 4- Le trésor d'Ali Baba
- 5- Le trésor du roi Crésus
- 6- La pierre philosophale
- 7- L'Edorado
- 8- Le trésor de Barbe Noire
- 9- Le trésor perdu des rois de France
- 10- choisissez

Créature Mystérieuse

- 1- La licorne
- 2- Le yéti
- 3- Le serpent de mer
- 4- Le squelette du chaînon manquant
- 5- L'arbre de vie
- 6- Les plumes de l'oiseau Simurgh
- 7- Le monstre du Loch Ness
- 8-10 Choisissez

Relique historique & objet légendaire

- 1- Une partition inconnue de Mozart
- 2- La sainte-croix
- 3- Le vase de pandore
- 4- Une toile perdue de Léonard de Vinci

- 5- L'arche d'alliance
- 6- Le cor de Roland
- 7- Les cendres de Jeanne d'Arc
- 8- Le fruit de la connaissance du bien et du mal
- 9- L'épave d'un galion espagnol
- 10- Le violon de Vivaldi
- 11- Le testament de Nicolas Flamel
- 12- Le sceptre de Gengis Khan
- 13- Les manuscrits perdus de la bibliothèque d'Alexandrie
- 14- La lance de Longinus
- 15- Excalibur
- 16- L'anneau de Gygès
- 17- L'épée de Damoclès
- 18- Le bouclier de Persée
- 19- La tête de Saint Jean Baptiste
- 20- La couronne d'épine
- 21- La Table d'Emeraude
- 22- Le caducée
- 23- La cavorite
- 24- Le veau d'or
- 25- Le sabre de Musashi
- 26- la toge sacrée
- 27- Le saint graal
- 28- Le crâne de cristal
- 29- La toge sacrée
- 30- Le marteau de Thor
- 31- La lyre d'Orphée
- 32- Le chaudron noir
- 33- Le nectar et l'ambroisie
- 34- La lampe d'Aladin
- 35-100 Choisissez

Personne extra-ordinaire

- 1- Le dernier des templiers
- 2- Le dernier représentant des atlantes
- 3- Le capitaine nemo (ou son successeur)
- 4- La tribu des Amazones
- 5- La tribu d'israel perdue
- 6- Les derniers des Incas
- 7-10 Choisissez

Lieu Mythique

- 1- Le cimetière des éléphants
- 2- Les mines du roi Salomon

- 3- Les fragments du vase de Soisson
- 4- Les sources du nil
- 5- La fontaine de jouvence
- 6- L'entrée de la terre creuse
- 7- La cité perdue du dieu Crocodile
- 8- Irem aux Colonnes
- 9- Le pays du prêtre Jean
- 10- La cité perdue de la Reine de Saba
- 11- L'Atlantide
- 12- La porte des enfers
- 13- Le monde jurassique perdu
- 14- Le tombeau d'Alexandre
- 15- Les ruines de Sodome et Gomorhe
- 16- Le monastère secret de Shangrila
- 17- Une expédition disparue
- 18- L'île du Dr moreau
- 19- Le pays des aveugles
- 20- Choisissez

- 4- Mettre fin à une guerre
- 5- Fomenteur une révolution
- 6- Elucider un mystère
- 7- Tenir un pari
- 8- Toucher un héritage
- 9- Empêcher que l'objet ne tombe dans de mauvaises main
- 10- Dissiper une malédiction familiale
- 11- Donner un avantage a sa nation
- 12- Fournir a l'humanité un moyen de transport révolutionnaire
- 13- Explorer la lune
- 14- Faire progresser la connaissance
- 15- Devenir riche
- 16- Ajouter une pièce à sa collection
- 17- Dominer le monde
- 18- Empêcher la domination du monde
- 19- Prendre le pouvoir
- 20- Soigner une maladie

B-Pouvoir ou attribut



Les éléphants ne sont pas tous végétariens. Le Maharadja du Pukenjah, converti à Kali, avait inculqué le goût de la chair humaine à L'un d'eux

- 1-6- aucun
- 7- le pouvoir de réveiller les morts
- 8- la faculté de voyager sur d'autres mondes
- 9- le pouvoir de voir dans l'avenir
- 10- la faculté de lévitation.
- 11- Le pouvoir de lire dans les esprits
- 12- le possibilité de voyager dans le temps
- 13- Immortalité
- 14- Invisibilité
- 15- Guérison (d'une maladie rare)
- 16- Lever une malédiction
- 17- annuler les effets de la gravité
- 18- changer le plomb en or
- 19- fertilité et abondance
- 20- Choisissez

C-Raison de la recherche



(équivalent au désir du personnage pour le Comité)

- 1- Aucun (défi personnel)
- 2- Prouver un fait
- 3- Sauver une vie, une réputation...



II- Où ?

Selon **L** source d'information _____
Il se trouverait dans **L** site d'exploration _____

D- Source d'information



- 1- Le professeur xx, éminent archéologue
- 2- Une équipe d'archéologue allemand
- 3- Nos espions
- 4- Un manuscrit récemment trouvé
- 5- Un courrier intercepté par
- 6- Recherche en bibliothèque
- 7- Un vieux mendiant mystérieux
- 8- Des marins dans une taverne du port
- 9- Les moines d'un vieux monastère
- 10- D'antiques inscriptions dans les ruines de X...
- 11- Les archives du club des explorateurs
- 12- Le dernier rescapé d'une expédition, revenu a moitié fou
- 13- Un riche excentrique
- 14-20 - Choisissez

E-Site d'exploration



- 1- La mythique cité de
- 2- La source du nil
- 3- Les sommets de l'Himalaya
- 4- Les déserts du moyen orient
- 5- La lande écossaise
- 6- Les fonds marins des abysses
- 7- La vallée oubliée de
- 8- La cordillère des Andes
- 9- La jungle amazonienne
- 10- Les catacombes de Paris

- 11- Les tombes de la vallée des Rois
- 12- Le temple de
- 13- Le centre de la terre
- 14 - L'antartique
- 13- Une ile mystérieuse
- 14- La steppe de Mongolie
- 15- Le désert de Gobi
- 16- la toungouska
- 17- Le kilimandjaro
- 18-20 Choisissez

*Si vous souhaitez voyager au centre de
la TERRE, pensez aussi à un moyen d'en SORTIR*



III- Comment ?

Pour y parvenir, nous partirons de [**F** Lieu de départ] _____ en [**G** moyen de locomotion] _____ en direction de [**H** première étape] _____, puis nous nous dirigerons vers [**h2** deuxième Etape] _____ en [**G2** moyen de locomotion] _____, pour traverser ensuite [**h3** troisième Etape] _____ en [**G3** moyen de locomotion] _____.

F- Lieu de départ

- 1- Londres (quartier ?)
- 2- Paris (lieu ?)
- 3- New York
- 4- Chicago
- 5- Berlin
- 6- Venise
- 7-10 - Choisissez

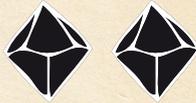


G- Moyen de locomotion

- 1- Avion
- 2- Train
- 3- Paquebot
- 4- Bateau à vapeur
- 5- Chameau
- 6- Caravane
- 7- Automotrice
- 8- Ballon
- 9- Sous marin
- 10- Hydravion
- 11- Zepellin
- 12- Vélo
- 13- Yacht
- 14- Automobile
- 15- Fiacre
- 16- Eléphant
- 17- L'orient express
- 18- Un chariot de mine
- 19- Un parachute !
- 20- Autochenille (la croisière jaune)
- 21- Cheval
- 22-100 Choisissez



H- Etape



- 1- Les égouts de ...
- 2- Les souterrains de ...
- 3- Les grottes de
- 4- Les rives du Fleuve ...
- 5- Un archipel des mers du sud
- 6- Au sommet de la montagne de ...
- 7- l'île du Dr Moreau (ou son successeur)
- 8- Le pays des aveugles
- 9- La grande muraille de Chine
- 10- Descente du Nil
- 11- Traversée du désert
- 12- Tombouctou
- 13- Une oasis
- 14- Angkor
- 15- Stonehenge
- 16- Pétra
- 17- Chichén Itzá
- 18- Machu Picchu
- 19- Un casino de Macao
- 20- Concession française, Shanghai
- 21- La cité interdite
- 22- Tokyo, palais de l'empereur
- 23- Le musée du Louvre
- 24- Une bibliothèque
- 25- Un vieux monastère bouddhiste perdu dans la brume
- 26- La villa d'un lord anglais
- 27- Une galerie d'art
- 28- Une boutique d'antiquité
- 29- Une ambassade
- 30- Les ruines d'un temple
- 31- Un soukh
- 32- Un port
- 33- La suite d'un grand hôtel
- 34- Les coulisses de l'opéra
- 35- Le laboratoire d'un savant
- 36- La maison d'un explorateur
- 37- Un manoir
- 38- Le Palais du Maharadja
- 39- Le ghetto des lépreux
- 40- Le harem du sultan (Mais les laisseriez-vous entrer ?)
- 41- La Mecque (interdit aux infidèles)
- 42- La plantation d'un colon (qui maltraite les indigènes ?)
- 43- un marché (clandestin) aux esclaves
- 44- Une fumerie d'opium
- 45- La hutte du grand chef
- 46- La maison de Madame Chang
- 47- Une mission des pères blancs
- 48- Un avant poste militaire colonial
- 49- Un village indigène

- 50- Le quartier général d'une société secrète
- 51- Le palais du marabout
- 52- Un bordel miteux
- 53- Le museum d'histoire naturel
- 54- La collection privée d'un riche particulier
- 55- Monte Carlo
- 56- Un salon de thé
- 57- Une concession commerciale dans une ville coloniale
- 58- Les entrepôts d'un riche homme d'affaire
- 59- Une lamasserie de l'himalaya
- 60- Un cimetière
- 61- Une vieille abbaye
- 62- Un refuge de montagne
- 63- Une banque suisse
- 64- Un phare
- 65- Un hôpital psychiatrique
- 66- Une mosquée
- 67- Le Soukh du Caire
- 68- Une île méditerranéenne
- 69- Les canaux de Venise
- 70-100 choisissez

Prévoyez un moyen de repartir en catastrophe. Juste au cas où vous auriez atterri chez des cannibales...



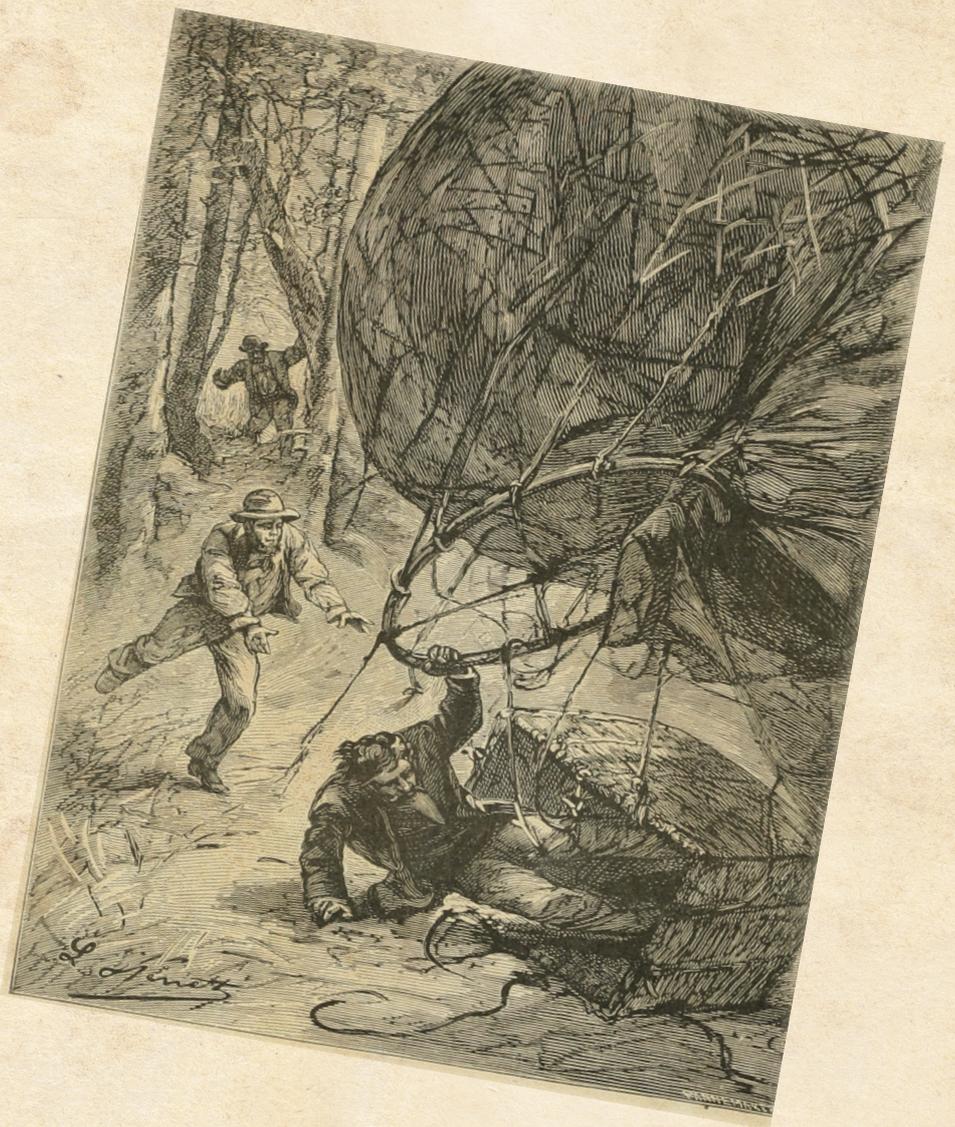
IV- Quelles embûches ?

Sur l'itinéraire pourront peut-être nous guetter,
Dentre autres *Li* Périls Prévisibles!...

i- Périls prévisibles



- 1- Les homme-singes
- 2- Les homme-léopard
- 3- Un sous sol volcanique instable
- 4- Un fossile vivant
- 5- Une société secrète
- 6- Une tribu hostile
- 7- La secte des hommes léopards
- 8- Les inondations
- 9- Des éboulements, une avalanche
- 10- Des bêtes sauvages
- 11- Les aléas climatiques
- 12- La malaria
- 13- Piqûres d'insectes, sangsues
- 14- Des serpents (beaucoup)
- 15- Guerrilleros
- 16- Des contrebandiers
- 17- Une ancienne malédiction
- 18- Des pièges
- 19- Cannibales !
- 20- Pilleurs de tombes
- 21- Bédouins en rébellion
- 22- Nazis !
- 23- Chauve- souris vampires
- 24- Guerre civile en chine orientale !
- 25- Unité 721 (Nana-san-ichi butai)
- 26- Bolchéviques !
- 27- Sorcier Vaudou
- 28- Le Triades
- 29- La Maffia
- 30- Sables mouvants
- 31-10- Choisissez



Tout au long de notre parcours, nous aurons peut-être à faire face à nôtre **L'Ennemi juré** !

J- L'Ennemi Juré

- Qu'est-ce que veut cet Ennemi juré ?

- Dominer le monde
- La vie éternelle
- Se venger d'un héros
- Faire reconnaître son génie
- Sauver une personne qu'il aime.

- Quelles relations l'Ennemi Juré entretient-t-il avec les autres personnages clefs ?

- Membre de la famille d'un personnage
- Ancien mentor d'un personnage
- A sauvé la vie d'un personnage par le passé
- A tuer des amis, membres de la famille d'un personnage

- Quelles sont les ressources dont l'Ennemi juré dispose ?

- Un empire industriel
- Une fortune immense

Contrairement à ce que l'on pourrait imaginer, les ennemis jurés sont souvent animés de bonnes intentions. En tout cas, c'est ce qu'ils croient.



- Ses connaissances scientifiques
- Une organisation criminelle
- Un gouvernement acquis à sa cause
- Des révolutionnaires anarchistes
- Un groupe de presse
- Un laboratoire
- Une armée

- Comment l'Ennemi Juré mène-t-il les conflits ?

- En manipulant les autorités
- En montant ses adversaires les uns contre les autres

Bonus: la vie de votre personnage

Au cours de ses aventures, votre personnage utilisera son équipement et se rappellera ou rencontrera d'anciennes connaissances. Ces détails doivent être déterminées lors de la création du personnage en tant que descripteur d'Équipement et de Relation, mais peuvent en plus de cela surgir au cours de l'aventure. Utilisez la table ci-dessous si vous êtes à court d'inspiration à ce moment là.

Équipement

- Un revolver
- Une canne épée
- Des vêtements de sport
- Un appareil photo
- Du matériel de chimie
- Un télescope
- Un sextant
- Une boussole
- Un bâton de marche
- Un jeu de cartes
- Un microscope
- Une trousse médicale
- Une boîte à outil
- Un rossignol (instrument de cambrioleur)
- Un phonographe
- Une lampe à pétrole
- Un fouet
- un casque colonial / une ombrelle
- une paire de jumelles
- une machette
- Du matériel de cartographie (papier, encre, plume, couleurs, compas, ...)
- des lunettes d'aviateurs
- un chronomètre
- un pendule
- des rations de survie
- un portulan
- le récit d'un précédent aventurier
- le sceau d'une société secrète
- une malle de voyage

Relations

- Un vieux prêtre
- Un officier de marine
- Un vieux collectionneur handicapé

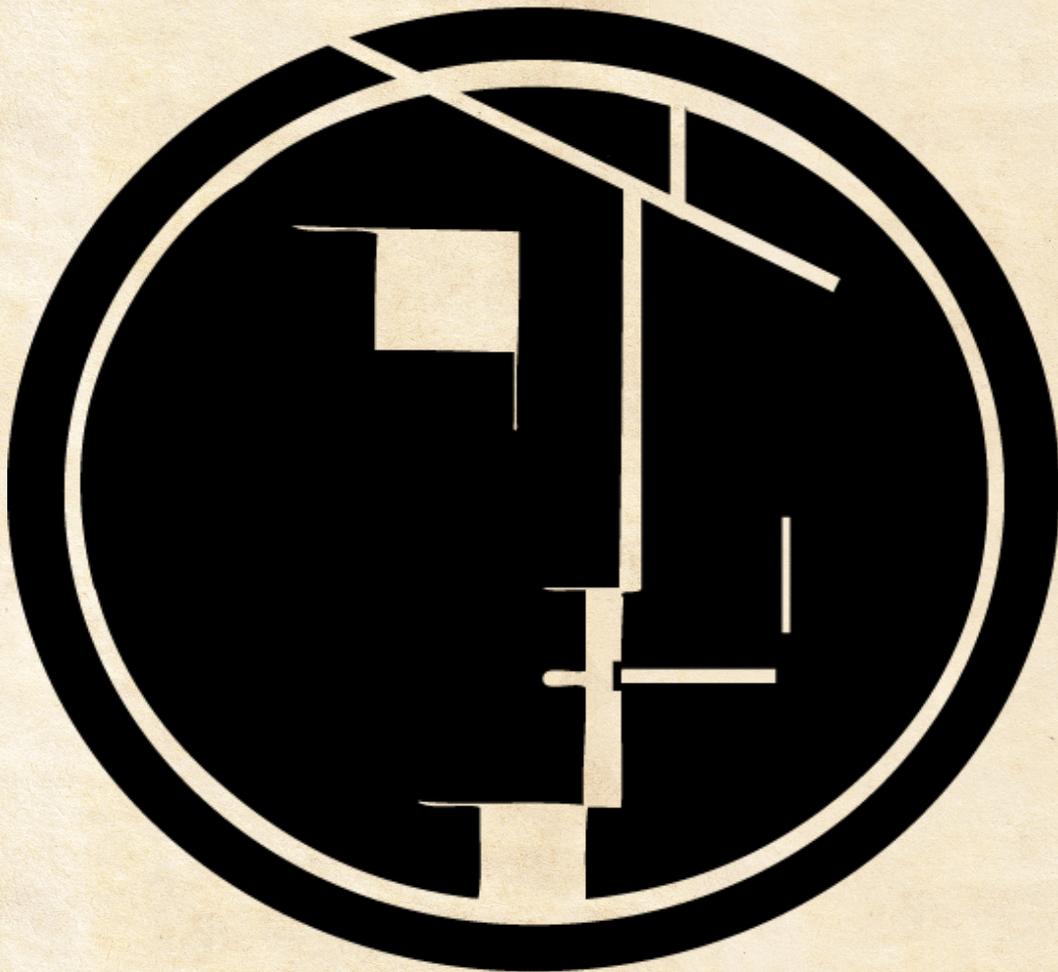
- Un antiquaire
- Le chef des mendiants d'une ville du moyen orient
- Un juge
- Un politicien ambitieux
- Un professeur d'université
- Un spirite
- Un cousin très riche et qui prête de l'argent sans compter
- Un voleur de renommée mondiale
- Un scientifique expert dans son domaine
- Une ex femme
- Un vieil érudit acariâtre et immensément riche
- Un vieux scientifique original et paranoïaque
- Un milliardaire
- Les membres du club des explorateurs (un club "concurrent" ?)
- Les membres survivants d'une expédition disparue
- Un diplomate
- Un agent secret
- Un militaire
- Un "frère de loge" (franc maçon)
- Un ancien ami devenu fonctionnaire colonial au placé
- Un ancien ami, révolutionnaire devenu chef d'état
- Un cousin parti dans les colonies, aux relations troubles (trafic d'opium ?)
- Un religieux aveugle d'une abbaye des Pyrénées
- Un lama d'un lamasserie tibétaine
- Un yogi des Indes
- Le propriétaire d'une hacienda sud américaine
- Un aristocrate français, propriétaire d'une riche propriété viticole
- Une ex compagne devenue religieuse
- Un médecin
- Sherlock Holmes (ou un autre grand détective)
- Le directeur d'un grand journal
- Un sportif
- Un ancien condisciple de l'université
- Le capitaine d'un paquebot
- Un cocher de cab londonien
- Un membre de la pègre
- Un marchand d'antiquité soupçonné de recel

A suivre...

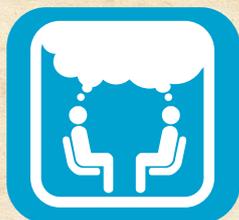
**Envoyez vos propositions, révisions du
carnet sur le forum de
www.narrativiste.eu**

LE COMITE POUR L'EXPLORATION DES
MYSTERES

Asseyez-vous. Prenez un verre. Le récit va commencer...



LE 28 OCTOBRE



**narrativiste
édition**