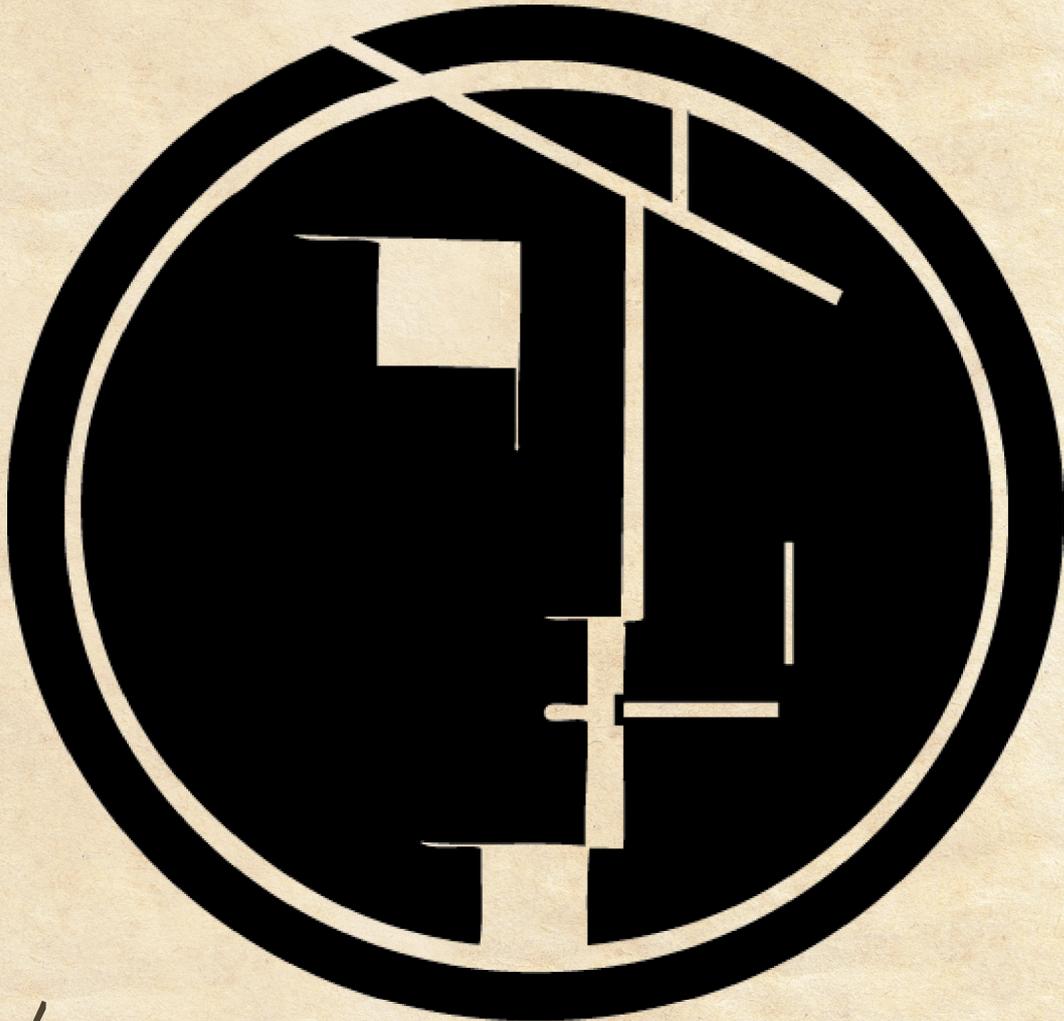


Un jeu de Eric J. Boyd

LE COMITE POUR L'EXPLORATION DES MYSTERES



Les carnets du Comité

Numéro Un :

Personnages prêt-à l'emploi, feuille
de personnage et autres documents
utiles au débutant comme au joueur
chévronné



narrativiste
édition

Ce document et son contenu 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 proviennent de diverses sources, gravures de la fin du XIXème et du début du XXIème siècle, dessins extraits des ouvrages de Jules Verne, etc... et sont tombées dans le domaine public.

Contrat Creative Commons

Les Carnets du Comité Pour l'exploration des Mystères I : *Personnages prêt-à l'emploi, feuille de personnage et autres documents utiles au débutant comme au joueur chevronné* 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.

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



Le comité pour l'exploration des mystères,
Tous droits réservés Narrativiste édition 2011 - Association Goupil

Prologue

Voici réunis quelques documents utiles pour jouer au “Comité pour l’exploration des mystères”, le jeu narratif de Eric J. Boyd.

La fiche de personnage a été légèrement éclaircie par rapport à celle figurant dans le livre, pour vous permettre de l’imprimer avec plus de facilité. Elle est accompagnée de quatre fiches de personnages déjà remplies, correspondants aux personnages cités en exemple dans le livre. Elles pourront vous servir à démarrer une partie sur les chapeaux de roues ou réaliser une démonstration.

De même, vous trouverez réunis ici les différents organigrammes du jeu, qui, imprimés, vous permettront de mieux vous familiariser avec les règles durant votre première partie.

Que vos aventures
vous conduisent là
où nul n'est allé.

Zarbon, L'illusionniste
Membre émérite du Comité

NOM ET CONCEPT

Dry Jane Mc Grute

Archéologue de bureau en première expédition

DESIR



Faires ses preuves dans son domaine et obtenir une chaire prestigieuse

ELOUES



UTILISE ? ATTRIBUTS



DESCRIPTEURS

NOVEMBRE DE FOIS



AUDACE



Coup de chance



GENIE



Archéologie



INSTINCT



Attentive au moindre détail



CHARISME



Sait y faire avec les animaux



RELATIONS



Mentors de l'université

PRINCIPALES PHRASES-CLEFS

"J'étais bien loin d'imaginer les péripéties qui m'attendaient": pour réclamer votre Péril

"Je pense que vous vous fourvoyez !" suivi par "J'en conviens": Prononcé par deux joueurs pour opposer leur veto

"Me trouvant désemparé, je me tournai vers mes compagnons pour chercher du secours.": Pour demander de l'aide aux autres joueurs

"Mais, bien sûr, finalement, ce fut sans conséquences fâcheuses.":

Prononcé par le joueur suivant si vous êtes à court de temps lorsque vous affrontez un Péril, mais que vous pouvez toujours atteindre ou dépasser le Jet de Péril.

"Je suis gêné de dire que durant un moment, nous étions incertains sur la façon de procéder ": Si vous n'arrivez pas à attendre ou à dépasser le jet de Péril, et que vous êtes bloqué

"Bref, c'est réellement navrant, mais il s'agit là d'un récit à réserver pour un autre jour" Cliffhanger clôturant les sessions

DESCRIPTEURS LIBRES

Sens de l'orientation infallible

Peur des serpents

Père éminent

DIFFICULTES DE PERILS UTILISEES



NOM ET CONCEPT

Zarbon l'illusionniste

Magicien et escapologiste, toujours élégamment vêtu de noir

DESIR



Eradiquer le spiritisme et la superstition d'Angleterre

ELOUES



UTILISE ? ATTRIBUTS



DESCRIPTEURS

NOMBRE DE FOIS



AUDACE



Tours de passe-passe



GENE



Magie de scène



INSTINCT



Oeil incrédule



CHARISME



Présence scénique



EQUIPEMENT



Accessoires de magie



RELATIONS



Admirateurs inconditionnels

PRINCIPALES PHRASES-CLEFS

"J'étais bien loin d'imaginer les péripéties qui m'attendaient": pour réclamer votre Péril

"Je pense que vous vous fourvoyez !" suivi par "J'en conviens": Prononcé par deux joueurs pour opposer leur veto

"Me trouvant désespéré, je me tournai vers mes compagnons pour chercher du secours.": Pour demander de l'aide aux autres joueurs

"Mais, bien sûr, finalement, ce fut sans conséquences fâcheuses.":

Prononcé par le joueur suivant si vous êtes à court de temps lorsque vous affrontez un Péril, mais que vous pouvez toujours attendre ou dépasser le Jet de Péril.

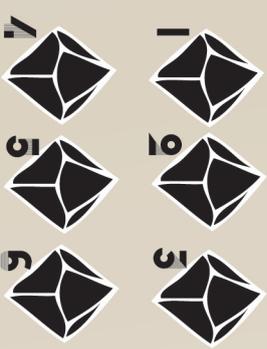
"Je suis gêné de dire que durant un moment, nous étions incertains sur la façon de procéder "... Si vous n'arrivez pas à atteindre ou à dépasser le jet de Péril, et que l'expédition est bloquée

"Bref, c'est réellement navrant, mais il s'agit là d'un récit à réserver pour un autre jour". Clifflanger clôturant les sessions

DESCRIPTEURS LIBRES

- Expert au bridge et flechettes
- Moustache cirée et hygiène impeccable
- Claudication

DIFFICULTES DES PERILS UTILISEES



NOM ET CONCEPT

Lord Melvin Grescale

Aventurier au sang-bleu d'un certain âge

DESIR



Réunir la fortune nécessaire pour éponger les dettes de sa famille et prendre sa retraite

ELOGES



UTILISE ? ATTRIBUTS



DESCRIPTEURS

NOMBRE DE FOIS



AUDACE

4



Nerfs d'acier



GENIE

3



Grand voyageur



INSTINCT

1



Inconscient du danger



CHARISME

3



Manières artisocratiques



EQUIPEMENT

2



épée de famille



RELATIONS

2



alliés de précédentes aventures

PRINCIPALES PHRASES-CLEFS

"J'étais bien loin d'imaginer les péripéties qui m'attendraient": pour réclamer votre Péril

"Je pense que vous vous fourvoyez !" suivi par "j'en conviens": Prononcé par deux joueurs pour opposer leur veto

"Me trouvant désemparé, je me tournai vers mes compagnons pour chercher du secours.": Pour demander de l'aide aux autres joueurs

"Mais, bien sûr, finalement, ce fut sans conséquences fâcheuses.":

Prononcé par le joueur suivant si vous êtes à court de temps lorsque vous affrontez un Péril, mais que vous pouvez toujours attendre ou dépasser le jet de Péril.

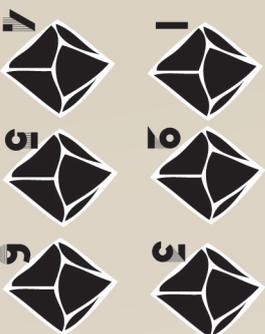
"Je suis gêné de dire que durant un moment, nous étions incertains sur la façon de procéder...". Si vous n'arrivez pas à attendre ou à dépasser le jet de Péril, et que vous êtes bloqué

"Bref, ce fut réellement déchirant, mais il s'agit d'un récit à réserver pour un autre jour" Cliffhanger clôturant les sessions

DESCRIPTEURS LIBRES

- a perdu un oeil
- Toujours un bon mot pour rire
- Perce à jour les mensonges

DIFFICULTES DE PERILS UTILISEES



NOM ET CONCEPT

Bric Taylor,

ancien boxeur et globe-trotter

DESIR



Prouver à la famille de bonne naissance d'Esther qu'il est digne d'obtenir sa main

ELOGES



UTILISE ? ATTRIBUTS



DESCRIPTEURS

NOMBRE DE FOIS



AUDACE

5



Bagarreur



GENIE

1



Fervent catholique



INSTINCT

3



Homme de la rue



CHARISME

2



Intimidation



EQUIPEMENT

2



Rosaire de prière



RELATIONS

2



Anciens entraîneurs

PRINCIPALES PHRASES-CLEFS

"J'étais bien loin d'imaginer les péripéties qui m'attendaient": pour réclamer votre Péril

"Je pense que vous vous fourvoyez !" suivi par "j'en conviens": Prononcé par deux joueurs pour opposer leur veto

"Me trouvant désemparé, je me tournai vers mes compagnons pour chercher du secours.": Pour demander de l'aide aux autres joueurs

"Mais, bien sûr, finalement, ce fut sans conséquences fâcheuses.":

Prononcé par le joueur suivant si vous êtes à court de temps lorsque vous affrontez un Péril, mais que vous pouvez toujours attendre ou dépasser le Jet de Péril.

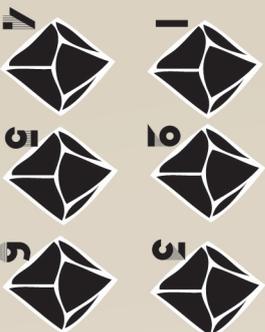
"Je suis gêné de dire que durant un moment, nous étions incertains sur la façon de procéder...". Si vous n'arrivez pas à atteindre ou à dépasser le Jet de Péril, et que vous êtes bloqué

"Bref, c'est réellement navrant, mais il s'agit là d'un récit à réserver pour un autre jour" Cliffhanger clôturant les sessions

DESCRIPTEURS LIBRES

- Doué pour les langues
- Ne laisse jamais tomber
- Jure comme un marin

DIFFICULTES DE PERILS UTILISEES



NOM ET CONCEPT

DESIR



ELOGES



UTILISE ? ATTRIBUTS



DESCRIPTEURS

NOMBRE DE FOIS



AUDACE





GENIE





INSTINCT





CLAIRSIE





EQUIPEMENT





RELATIONS



PRINCIPALES PHRASES-CLEFS

"J'étais bien loin d'imaginer les péripéties qui m'attendaient": pour réclamer votre Péril

"Je pense que vous vous foutez l'air suivi par "t'en conviens": Prononcé par deux joueurs pour opposer leur veto

"Me trouvant désemparé, je me tournai vers mes compagnons pour chercher du secours...": Pour demander de l'aide aux autres joueurs

"Mais, bien sûr, finalement, ce fut sans conséquences fâcheuses...":

Prononcé par le joueur suivant si vous êtes à court de temps lorsque vous affrontez un Péril, mais que vous pouvez toujours atteindre ou dépasser le jet de Péril.

"Je suis gêné de dire que durant un moment, nous étions incertains sur la façon de procéder": Si vous n'arrivez pas à attendre ou à dépasser le jet de Péril, et que l'expédition est bloquée

"Bref, c'est réellement navrant, mais il s'agit là d'un récit à réserver pour un autre jour". Cliffhanger clôturant les sessions

DESCRIPTEURS LIBRES

DIFFICULTES DES PERILS UTILISEES

1	2	3
4	5	6

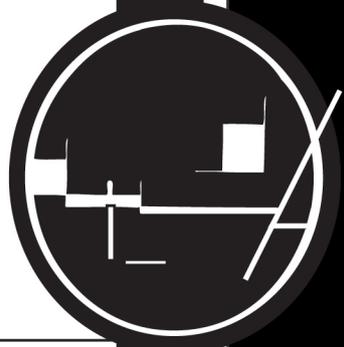
FICHE D'AVENTURE

LE COMPTE POUR
L'EXPLORATION
DES MYSTÈRES

SITE D'EXPLORATION

CARACTÉRISTIQUES

PERILS



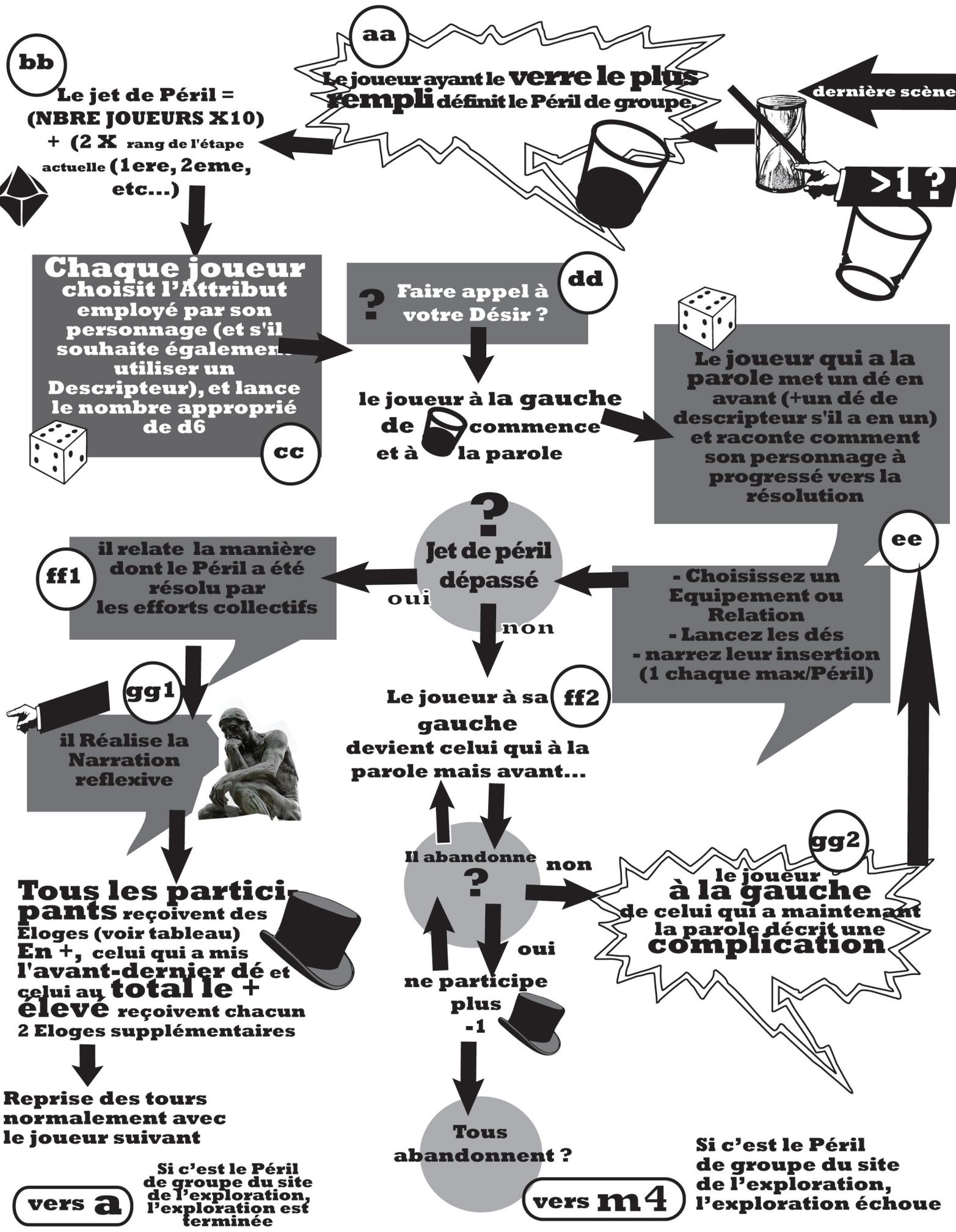
SECRET

ETAPES

Empty rectangular box for notes or details.

Large empty rectangular box for the main content or story.

PERILS DE GROUPE



LES PERILS

a Narration de transition

b "J'étais loin d'imaginer les péripéties qui m'attendaient"

d Elle attribue une difficulté
Choix des dés
 1ère étape: 2d10 à 3d10
 Autres étapes: 4d10 à 6d10
 Site d'exploration: 4d10 à 6d10
 (ne peuvent pas se répéter avant d'avoir tous été utilisés)
 Lancer les dés pour déterminer le jet de péril

c L'Adversité définit le péril

e Faire appel à votre Désir ?
 + Relancez le d10 le + bas
 (ne peut plus être choisi jusqu'à faire appel à un -)
 - Relancez le d10 le + haut

f Brève narration sur le choix des Attributs (1 seule fois chacun avant de les répéter sinon payez 1 Eloge) et Descripteurs

g Lancez le d6 d'Attribut + descripteur si applicable (ne peuvent être utilisés qu'un nombre de fois par session égal aux dés de l'Attribut)

k Mettez en avant un dé

j - Choisissez un Equipement ou Relation
 - Lancez les dés
 - narrez leur insertion (1 de chaque max/Péril)

i Décrivez vos actions correspondants à l'Attribut (et Descripteur)

La 1ère fois:

h L'Adversité retourne le sablier

l Jet de péril dépassé
 non
 oui

m2 Narrez la réussite

TOUR FINI

Il reçoit des Eloges (voir tableau). Si +5D utilisés (sauf Attribut): gagne 1d d'Attribut (ou Equipement / Relations si perdus.). A justifier dans la Narration Réflexive

il reste du temps ?

Total des dés lancés > péril ?

oui

m1 L'Adversité crée une Complication (2 phrases / 15s)

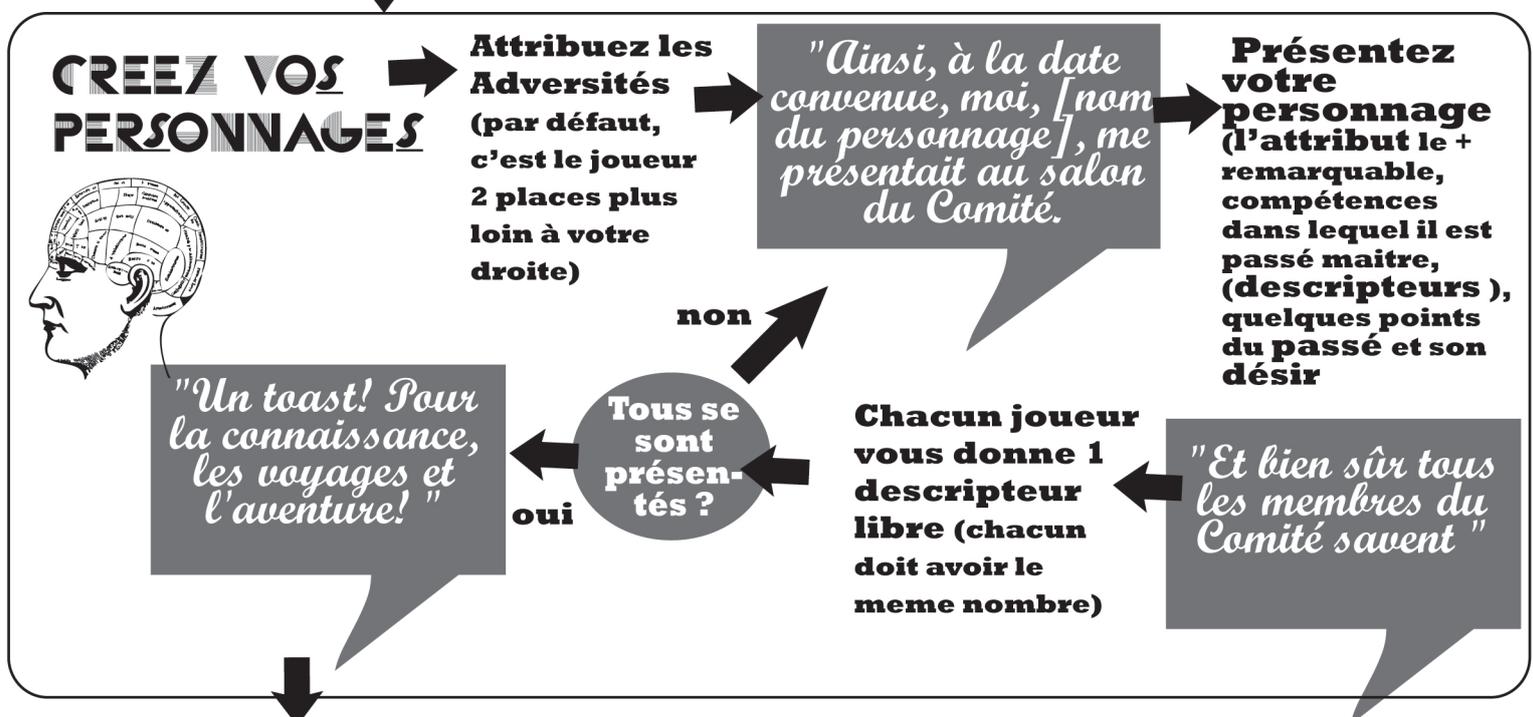
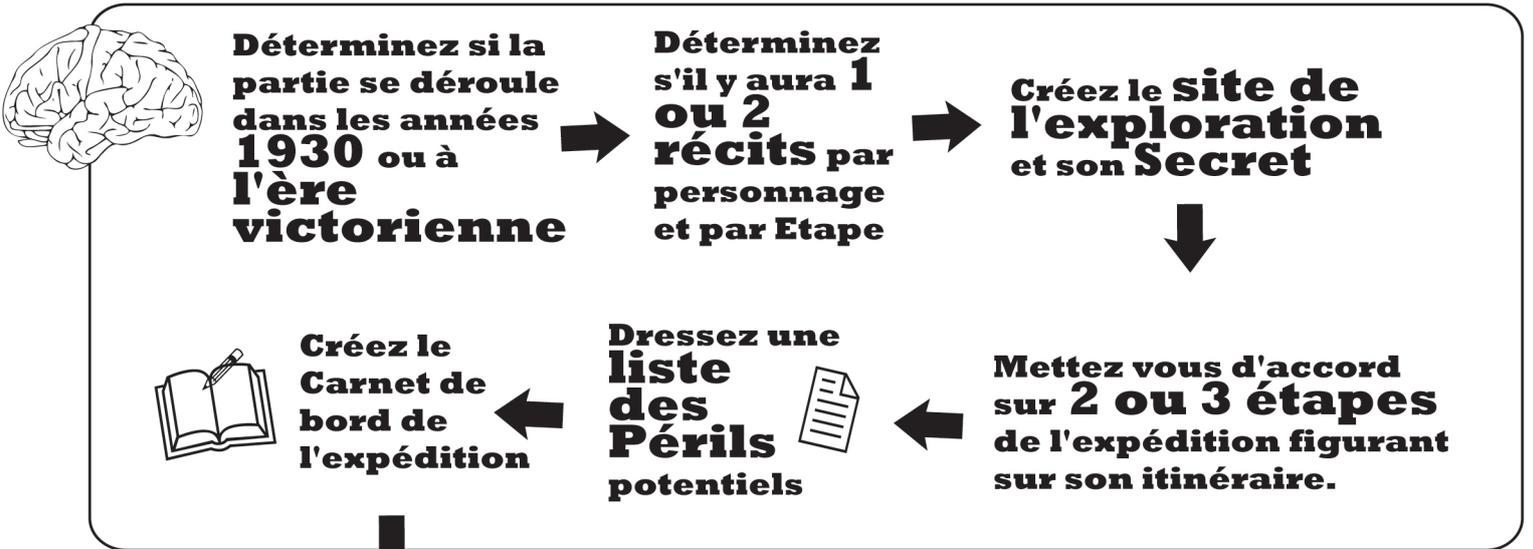
non
EXPEDITION BLOQUEE
m4

m3 "Mais finalement, ce fut sans conséquences"

TOUR FINI

Vers Narration Réflexive & validation des Elements de l'histoire créés, réutilisés ou détruits

RESUMÉ DE LA STRUCTURE DU JEU



METTRE DE L'ELOGE EN JEU



Dépensez un Eloge pour...

- ▶ **Etre pénétré d'une Clairvoyance soudaine** : relancer 2 dés non encore mis en avant dans le récit (relatez un flashback)
- ▶ **Changer de Tactique**: après avoir entendu la Complication, lancez les d6 supplémentaire du nouvel Attribut utilisé (racontez comment le Péril vous a forcé à changer de tactique)
- ▶ **Se découvrir une capacité jusqu'alors ignorée**: obtenir un nouveau Descripteur libre ou une utilisation supplémentaire d'un Descripteur existant (parlez de cette habileté lors de votre récit)
- ▶ **Demander du secours**: demander de l'aide aux autres joueurs. Prononcez la phrase-clef et faites un tour de table pour savoir qui se portera à votre secours.

Pendant la résolution des Périls

Vous pouvez **créer** un élément de l'histoire lorsque vous jouez votre personnage ou en tant qu'Adversité

Vous pouvez **détruire** un élément de l'histoire en payant à son créateur un de vos Eloges. (sauf le Secret et les Ennemis jurés, qui ne peuvent être détruits que sur le site de l'exploration)

Pendant la Narration Réflexive

Si pendant votre narration **Réflexive** ou en tant qu'Adversité vous avez **réutilisé** un ou plusieurs éléments de l'histoire que vous n'avez pas vous-même créés, vous gagnez un **Eloge** à la fin de la scène, avec les conditions suivantes

ELOGES

Et éléments de l'histoire



A la fin de la scène

Ecrivez le sur le Carnet de Bord de l'expédition, dessinez un **cercle** autour, et mettez y vos **initiales**.



Significatif : **créer** une **connexion** entre des éléments de l'histoire, **rompre** une **connexion**, soit **utiliser** les éléments de l'histoire comme une source de **Péril**.

Vous devez avoir **déjà créé un nombre d'Éléments de l'histoire** égal au rang de l'Étape auquel vous vous trouvez



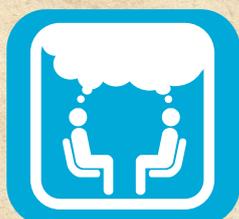
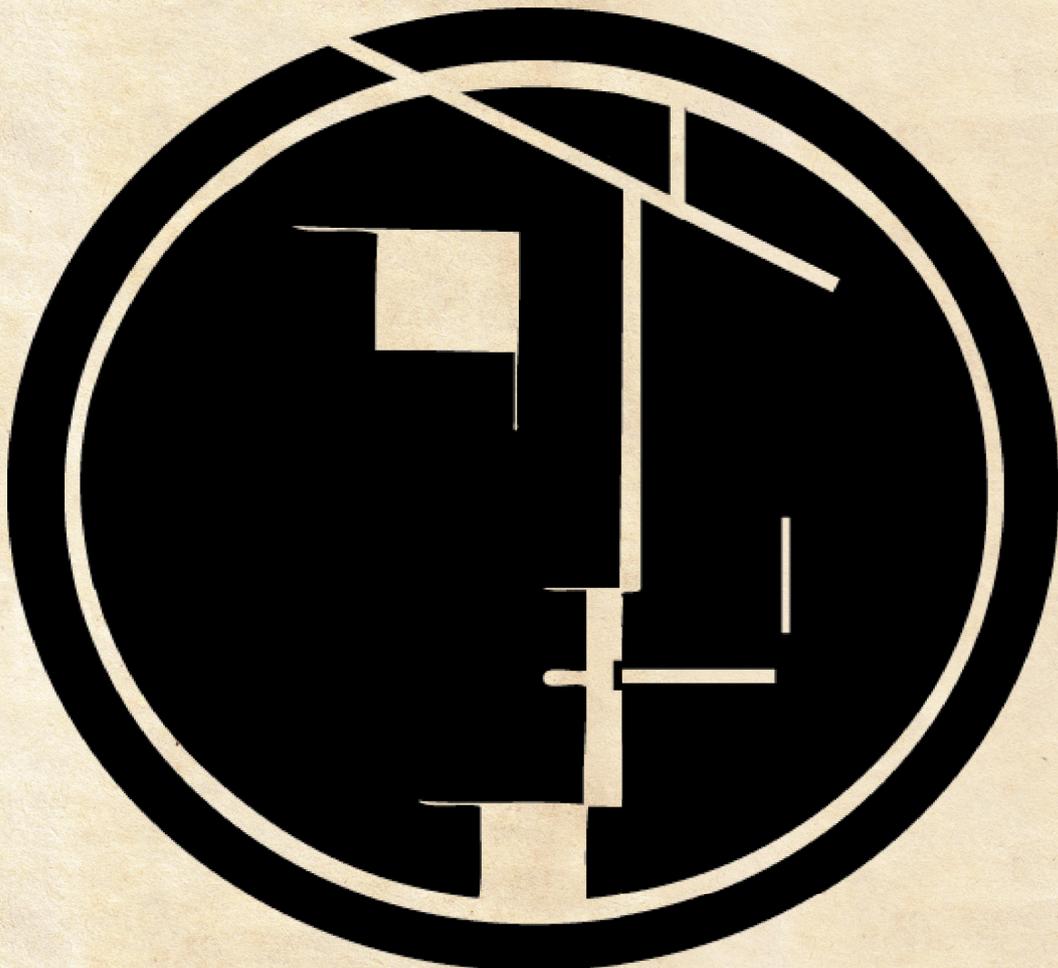
Dessinez un **nouveau cercle** pour celui-ci, s'il n'en possède pas encore à l'étape actuelle. **Indiquez les connexions** en traçant une ligne entre les éléments de l'histoire et **signalez la rupture** d'une connexion par un «X» en travers de la ligne

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...



narrativiste
édition