

Fluffn'Co's

Ordinary Environments Compendium

Version *Française*

PREVIEW



DAGGERHEART COMPATIBLE

Darrington Press™ and the Darrington Press authorized work logo are trademarks of Critical Role, LLC and used with permission. This product includes materials from the [PUBLIC GAME CONTENT] © Critical Role, LLC. All rights reserved.

- Intro (3)
- Optionals: Conditions (4)
- Optionals: Diseases (5)
- Optionals: Rare Poisons (6)
- Optionals: Simple Travel (7)
- Optionals: Traps (8)

----- **Arctic & Tundra** -----

- Arctic (10)
- Boreal Forest (11)
- Glacier (12)

----- **Caverns & Underground** ----

- Caustic Burrows (14)
- Forgotten Catacombs (16)
- Grimdark (Lands+Sanctum)(18)
- Necromancer's Ossuary (20)
- Old Mine (21)
- Saltstone Penitentiary (22)
- Sewers (Toxic) (24)
- Sewers Complex (26)
- The Pit (28)
- Weeping Grottoes (30)

----- **Coastal & Aquatic** -----

- Veiled Lake (32)
- River (& Shores) (33)
- The High Seas (Ship) (34)
- Waterfall (Huge) (35)

----- **Desert & Volcanic** ---

- Blackrock Wasteland (37)
- Desert (38)

--- **Forest, Jungle & Swamp** ----

- Abandoned Grove (40)
- Blighted Swamp (41)
- Blood Swamp (42)
- Swamp (43)
- Fae Woods (44)
- Forest (45)

- Jungle (46)

--- **Magical, Planar & Exotic** ----

- Abandoned Carnival (48)
- The Grey Lady's Court (50)
- Gateway to Oblivion (51)
- Living Conservatory (52)
- The Moon (53)
- Tempest (Magical) (54)

----- **Mountains & Cliffs** ----

- Cliffside Ascent (55)
- Mountain Pass (56)

----- **Settlements** -----

- City (Haunted) (58)
- City (Magical) (59)
- City (Port) (Good) (60)
- City (Port) (Evil) (62)
- City (Flying) (Neutral) (64)
- **Extra Buildings Table** (69)
- Trade Town (Big) (66)
- Village (Frontier) (68)
- Chase (Streets) (70)
- Chase (Sewers) (72)
- Chase (Rooftops) (74)
- Chase (Dungeon/Ruins) (76)
- Raid on Village (Defense) (78)

----- **Structures** -----

- Ancient Basement (80)
- Ancient Mausoleum (82)
- Abandoned Castle (84)
- Bank Heist (86)
- Evil Casino (Devils) (88)
- Forgotten Thaumaturgy Lab (90)
- Fortress (Active) (92)
- Gang Hideout (Friendly) (94)
- Gang Hideout (Assault) (95)

- Steel Foundry (96)
- Train Station (98)
- The Ebon Archive (Library) (100)
- Haunted Manor (102)
- Local INN (104)
- Marketplace (Busy) (106)
- Grand Derby (Breeds) (108)
- Shattered Keep (Ruins) (110)
- Temple (111)
- Temple Ruin (Cursed) (112)
- The Arena (Duel) (113)

- Temple (111)
- Temple Ruin (Cursed) (112)
- The Arena (Duel) (113)

----- **Special Events** -----

- Ambush (Incoming) (114)
- It's a Trap! (Outgoing) (115)
- Battlefield (Battlements) (116)
- Battlefield (Clash of Legions)(117)
- Battlefield (Raid/Skirmish) (118)
- Battlefield (Breached C.Yard)(120)
- Battlefield (Haunted, Ashes) (122)
- Celebration (Festive) (123)
- Crime Scene (124)
- Eerie Fog (126)
- Grand Ritual (Occult) (128)
- Grand Ritual (Cataclysm) (130)
- Grand Ritual (Infernal) (132)
- Inferno (Structure *On Fire*) (133)
- Infiltration (Heist) (134)
- Escape (Lockdown) (135)
- Hangman's Hill (Cemetery) (136)
- Luxurious Gala (138)
- Museum (140)
- Siren's Song (141)
- The Summoning (Ritual) (142)
- Throne Room (143)
- Travel (Perilous Journey) (144)

À propos de ce produit

Je suis immédiatement tombé amoureux du concept des blocs de statistiques d'Environnement de Daggerheart. Cependant, comme beaucoup, j'ai trouvé qu'il n'y en avait pas assez dans le livre de base. Je me suis alors mise à la recherche d'un recueil complet capable de couvrir les besoins primaire d'une campagne sandbox générique. Je n'en ai jamais trouvé. Ne vous méprenez pas, il existe d'excellents suppléments, mais ils sont généralement trop ciblés sur un thème précis (ce qui les rend inutilisables en dehors du scénario spécifique), ils contiennent trop peu d'options, ou n'apportent tout simplement pas grand-chose au gameplay narratif. Alors, comme de nombreux GM, je me suis lancé dans la création du mien.

Ces blocs de statistiques d'Environnement sont suffisamment détaillés pour offrir le « crunch » mécanique/narratif recherché, tout en restant assez flexibles pour être adaptés à n'importe quelle situation ou lieu similaire dont vous auriez besoin. J'ai également inclus quelques environnements classiques issus du SRD, ajustés et modifiés pour s'intégrer parfaitement au reste de ce recueil. Un détail clé qui différencie ce produit est ma volonté d'efficacité pure : pas d'images d'inspiration, juste un format noir et blanc facile à imprimer, pensé pour être agrafé et utilisé directement à la table. Il inclut également un glossaire clair pour que vous puissiez trouver **rapidement ce qu'il vous faut**. L'un des meilleurs aspects de Daggerheart est son respect pour la charge mentale du GM, et je voulais m'assurer que ce recueil soit tout aussi rapide et facile à utiliser que possible. Il est là pour aider, pas pour distraire!

Comme j'ai initialement créé tout cela pour ma propre table, j'ai inclus quelques conditions personnalisées qui m'ont facilité la vie jusque-là. Vous pouvez les utiliser telles quelles, ou les ignorer/remplacer par la condition « Vulnérable » classique du Daggerheart de base. J'ai conçu ces environnements pour qu'ils soient simples à gérer, donc ignorer ces conditions personnalisées n'aura aucun impact sur votre partie si vous préférez les règles de base — mais elles sont là si vous le souhaitez. J'ai aussi ajouté une version simple et rapide de mes règles de voyage pour vous simplifier encore plus la vie en tant que GM, lesquelles se combinent parfaitement avec les environnements de type Traversal.

Enfin, ce que vous obtenez, ce sont plus de 90 environnements couvrant les lieux classiques que la plupart des groupes de JDR fantastiques visitent. Vous n'y trouverez pas “The Lost Gumball Mines of Shnoz the Goblin King”, juste “The Old Mines”. Pas “Whitestriv IV the fourth's Summer Mansion”, juste “Luxurious Mansion”. Pas “Dar'kon Empire's Fortress of Blurb-Guldur”, just “Fortress (Active)”. Bien que cela puisse paraître rudimentaire au premier abord, presque tous ces lieux s'étendent sur deux pages détaillées. Ils omettent simplement la narration hyper-spécifique qui les rendrait inutilisables dans votre univers maison. Considérez-les comme des archétypes d'**Environnement**, prêts à jouer le rôle dont vous avez besoin sur le moment. Rappelez-vous, un environnement est comme un buffet d'effets possibles, vous n'êtes jamais obligé de tout y utiliser.

J'espère qu'ils vous plairont et qu'ils vous feront gagner un temps précieux la prochaine fois que vos joueurs décideront de faire un détour imprévu. Amusez-vous bien !

OPTIONAL / BONUS

4 Les **conditions** émotionnelles représentent l'épuisement, la frustration ou l'excès généralement subit en contre-coup d'un obstacle ou d'un choix difficile.

[Exemple d'usage simple :

Success w/ Fear : Ça te draine ou ça te secoue; marque une condition (de ton choix) selon ce que tu faisais.]

◆ **Fatigué (X).** *Disavantage sur **tout** ainsi qu'une Pénalité de -X empilable, va empirer sans repos. Décri en particulier quel détail de cet effort t'as poussé vers cette fatigue ? Comment se manifeste-t-elle ?*

◆ **En colère.** *Disavantage sur ton Intelligence **mais** Avantage sur ta Force. Contre qui ou quoi es-tu réellement en colère ? Est-ce que ça mijote ou ça explose ?*

◆ **Distrait.**

◆ **Effrayé.**

◆ **Insécure.**

◆ **Blessé.**

ECHANTILLON

Autre **Conditions**, celles-ci ne sont pas de nature émotionnels et sont généralement provoquées par les circonstances ou obstacles à surmonter :

- **Vulnérable :** Tout le monde a Avantage contre vous.
- **Restrained :** Vous êtes immobilisé, -2 Évasion
- **Malade (X):** Pénalité de -X sur **les jets physiques et les HP maximum**. Cette Condition empire (s'empile) à **chaque heure** (de vrai temps) qui passe et nécessite d'être traitée par un professionnel.
- **Confused :** Vous êtes **Vulnérable** et ne traitez personne comme un allié. Lancez un d20

▪ **Bleed** et les ses bles

▪ **Poisonné :** Toutes les **30 minutes** (de vrai temps) marquez un Stress (irrécupérable tant que le poison perdure), subissez une pénalité de -2 sur **tous les jets** physiques, et les soins reçus sont réduit de **moitié**. Cette **Condition** sera retirée à l'administration d'un antidote adéquat.

▪ **Hypothermia :** est impossible **importante**. Ce

La Noyade : Lorsque vous êtes submergés,

[DISEASES]-

Voici des maladies que vos héros pourront attraper dans les égouts (ou même ailleurs) :

J'ai basé ces maladies d'après les versions réelles exprès, surtout pour des raisons éducatives, sensibiliser n'est jamais une mauvaise chose. Ce n'est pas 100% identique bien sûr, mais comme dans la vraie vie, elles sont gérables au début puis deviennent sérieusement problématiques avec le temps. Heureusement pour nos héros, c'est de la fantaisie et se lancer sur une quête pour trouver un remède, c'est la moitié du plaisir!

1. Gutter-Lung : Une bactérie

2. Miasmatic Sclerosis : Une bactérie des bas-fonds qui corrompt le système immunitaire et nécrose progressivement les nerfs et les tissus. La chair du héro noircit éventuellement par endroits, s'écaille et s'engourdit douloureusement. Le héro devient de façon permanente **Vulnerable** face à tous les dégâts et subit toujours les dégâts comme s'ils étaient un damage threshold plus élevé. Chaque **Rest** (Long nor Short) que le héros prend, le stade de Miasmatic Sclerosis progresse et il/elle voit la valeur de ses damage thresholds diminuer de 1.

Comment cette chair morte s'étend-elle inexorablement le long de votre bras ?

3. Dementia : Une infection fongique qui attaque directement le système synaptique du cerveau, provoquant

Quelle hallucination insidieuse vous fait soudainement douter de la réalité qui vous entoure ?

4. Grave-Tainted Hemophilia : Des champignons microscopiques s'incrustent et prolifèrent à l'intérieur des plaies ouvertes du héro, se nourrissant de sa vitalité. Éventuellement ils se détachent et circulent

5. Fibromialgya : Débute par une infection virale qui corrompt le système nerveux-central. Les capteurs de

6. Necrotic-Encephalomyelitis : Un virus qui se développe une fois dans l'organisme et fini en maladie chronique multisystémique grave. Elle se caractérise par une fatigue profonde et écrasante qu'aucun sommeil ne peut soulager. L'énergie vitale fuit comme un sceau percé. Le héro devient incapable de récupérer plus qu'un seul **Stress** via **Rest** (Long nor Short). Il lui est cependant possible de sacrifier 2 **Hope** pour récupérer un Stress, une fois par scène, jusqu'à 3 fois par jour.

Comment cette lourdeur anormale écrase-t-elle vos membres dès le réveil ?

SWAMP

Tier 1 Exploration

Une vaste étendue d'eau stagnante et d'arbres moussus, où le sol solide est un luxe et où chaque pas produit un bruit de succion inquiétant. L'air est lourd d'humidité et du bourdonnement incessant des insectes. Les nuits y sont froides et les jours collants.

Impulses: Ralentir la progression, dissimuler le danger, noyer les imprudents, pourrir ce qui est sec.

Difficulty: Tier 1 =11, Tier 2 =14, Tier 3 =17, Tier 4 =20

Potential Adversaries : Crocotoad, Giant Mosquitoes, Swamp Troll, Vine Lasher, Mud Elemental.

PASSIVES

Boggy Ground : Le sol est un mélange traître de boue et d'eau. Tout déplacement terrestre est considéré comme du Difficult Terrain (terrain difficile).

*Quel vestige inquiétant d'un voyageur précédent remonte à la surface lorsque vous déplacez la vase ?
Comment la boue semble-t-elle s'accrocher anormalement à vos bottes ?*

Sweltering Miasma : L'air est humide, lourd et porteur de maladies. Lorsqu'un héros tente de faire un Rest ici (Long or Short), il doit réussir une réaction de son choix sinon il ne récupère que la moitié de Stress/Vie/Armure.

*Quel goût métallique ou putride l'air laisse-t-il dans votre bouche ?
Comment le mélange de sueur, froid et humidité rendent-elles votre équipement inconfortable ?*

ACTIONS

Sinkhole : Spend a **Fear** pour que le sol cède soudainement sous les pieds du héros. Il/elle doit effectuer une réaction d'Agility. En cas d'échec, il est **Restrained** (enfoncé jusqu'à la taille) et marque 1 Stress.

*Que sentez-vous frôler vos jambes sous la surface de la boue ?
Quel objet précieux risquez-vous de perdre alors que vous vous enfoncez ?*

Insect Cloud : Spend a **Fear** pour qu'un nuage dense de moustiques et de mouches piqueuses enveloppe les héros. Chaque héros dans la zone doit marquer 1 Stress et devient **Vulnerable** jusqu'à la fin de son prochain tour à cause de la distraction.

*Le bourdonnement incessant vous rappelle quel souvenir désagréable ?
Où les insectes trouvent-ils un chemin pour piquer malgré votre protection ?*

REACTIONS

Submerged Ambush : Lorsqu'un héros s'approche d'une eau profonde ou termine son mouvement dedans, vous pouvez Spend a **Fear** pour qu'un adversaire caché se jette immédiatement sur eux avec Advantage.

*Quelle ondulation à la surface de l'eau trahit la présence du prédateur une seconde trop tard ?
Comment l'eau trouble masque-t-elle la véritable taille de la créature qui émerge ?*

HAUNTED MANOR

Tier 2 Exploration

Un vieux manoir abandonné au sommet d'une colline couverte de brume, où les planchers grincent sans raison et où des esprits tourmentés rejouent sans cesse les tragédies de leur passé.

Impulses: Effrayer les intrus, rejouer d'anciennes trahisons, isoler les proies dans l'obscurité.

Difficulty: Tier 1 = 11, Tier 2 = 14, Tier 3 = 17, Tier 4 = 20

Potential Adversaries: Poltergeist, Phantom, Animated Armor, Swarm of Bats, Ghostly Maid, Spectral Butler.

PASSIVES

Labyrinthine Halls: Les couloirs du manoir semblent s'allonger et les portes changer de place lorsque personne ne regarde. S'orienter à l'intérieur du manoir est anormalement difficile, une réaction d'Instinct ou de Knowledge est nécessaire de la part du meneur au moment d'entrer dans une pièce :

Succes w/ Hope : Vous entrez dans la pièce vu

Succes w/ Fear : Vous entrez dans la pièce vu mais la porte se referme derrière vous. Vous êtes seul.

Failure w/ Hope : Vous restez groupé mais la pièce n'est pas celle que vous pensiez.

Failure w/ Fear : C'est la mauvaise pièce et la porte se referme derrière vous. Vous êtes seul.

Quel portrait poussiéreux aux yeux sinistres semble suivre votre position dans la pièce ?

Quelle voix vous chuchote que vous ne sortirez jamais d'ici ?

ACTIONS

Flying Debris: *Spend a Fear* pour qu'un esprit frappeur enragé projette violemment des objets de la pièce (livres, chandeliers, couteaux de cuisine) sur les héros. Tous les héros à portée *Close* doivent réussir un *Agility réaction Roll* ou subir des dégâts physiques équivalents à leur *Minor Damage Thresholds*.

Quel objet étonnamment personnel l'esprit a-t-il choisi de lancer spécifiquement sur vous ?

Entendez-vous un rire d'enfant moqueur ou un sanglot lugubre pendant que les objets volent ?

Extinguished Lights: *Spend a Fear* pour qu'un courant d'air surnaturel souffle instantanément toutes les sources de lumière dans le manoir. La pièce est plongée dans des ténèbres totales et étouffantes. Vous n'arrivez pas à allumer d'autre lumière avant que cette scène soit terminée. Si vous essayez sans arrêt, l'objet nécessaire vous est brusquement enlevé des mains et disparaît dans l'obscurité.

Quelle silhouette déformée apercevez-vous l'espace d'une fraction de seconde juste avant que tout ne s'éteigne ?

Remarquez-vous que la température vient de chuter suffisamment pour que votre souffle soit visible ?

The Music Box: *Spend a Fear* pour qu'une vieille boîte à musique d'enfant s'ouvre d'elle-même au milieu d'une pièce silencieuse. Tous les héros à portée *Close* sont soudainement envahis de tristesse, s'ils ne réussissent pas une réaction ils doivent marquer une condition.

Quelle scène rejouent des ombre d'enfant dans le coin de la pièce pendant que la mélodie résonne ?

Haunted Manor (Suite)

ACTIONS

False Bookshelf: *Spend a Fear* lorsqu'un héros examine une bibliothèque ou un meuble imposant. Un mécanisme s'enclenche avec silence étonnant, faisant pivoter brusquement l'étagère. Le héros est happé dans un espace secret exigu et oppressant, se retrouvant isolé du reste du groupe dans l'obscurité totale et désorienté. Le héros en question doit réussir une réaction sinon il/elle subit des dégâts physique majeurs alors qu'elle tombe dans l'escalier colimaçon descendant vers l'obscurité. S'il y avait d'autre héros dans la pièce avec elle, ils font une réaction d'instinct pour voir s'ils ont vu ce qui s'est passé. Le Spotlight va au héros coincé dans l'escalier.

*Quel faux livre, étrangement immaculé, a déclenché ce mécanisme oublié ?
Quelle odeur de poussière et de moisissure s'échappe de ce passage scellé depuis des décennies ?*

Muffled Trapdoor: *Spend a Fear* lorsqu'un héros se déplace dans une pièce ou s'éloigne légèrement du reste du groupe. Le plancher se dérobe sous ses pieds avec un silence absolu et surnaturel, le précipitant directement dans le sous-sol avant de se refermer instantanément ni vu ni connu, sans le moindre grincement. Le héros doit réussir une réaction d'*Agility* ou subir des dégâts de chute de 20 pieds de haut. (Voir Environnement : Ancient Basement)

*Quel amas d'objets ou de restes macabres amortit brutalement votre atterrissage dans les ténèbres de la cave ?
Quel détail troublant fait soudainement réaliser aux autres héros que leur compagnon a disparu sans avoir poussé le moindre cri ?*

REACTIONS

Servant's Hollow Walls: Lorsqu'un héros réussit avec Hope en investiguant les cloisons des murs pour révéler l'ancien réseau de couloirs de service dissimulés derrière les murs, ils permettent de réapparaître par des portes dérobées fondues dans les boiseries.

Quel grattement frénétique entendez-vous se déplacer précipitamment derrière le luxueux papier peint ?

Visions of the Past: Lorsqu'un héros tente d'examiner un objet ancien, *Spend a Fear*. Le héros est brutalement plongé dans une vision rejouant l'évènement tragique qui a maudit ces murs.

*Quel rôle morbide jouez-vous malgré vous dans cette vision du passé ?
Les autres héros vous voient-ils hurler de terreur dans le vide ou rester figé et livide comme un cadavre ?*

Cursed Compartment: *Spend a Fear* lorsqu'un héros découvre un double fond dans un tiroir ou une lame de plancher amovible recelant un objet précieux. L'objet est maudit et si un héros la ramasse, son bras est momentanément engourdi par un froid glacial.

*Quel mécanisme pervers et rouillé menace de trancher les doigts du héros imprudent ?
Quel gémissement spectral s'échappe du compartiment lorsque le piège se déclenche ?*

BATTLEFIELD (BATTLEMENTS)

Tier 2 Event

Les remparts de pierre d'une forteresse assiégée. L'air est saturé de cris, de fumée et de projectiles mortels alors qu'une armée tente de briser vos défenses.

Impulses: Repousser l'assaut, protéger les portes, survivre au bombardement constant.

Difficulty: Tier 1 = 11, Tier 2 = 14, Tier 3 = 17, Tier 4 = 20

Potential Adversaries: Archer Guard, Bladed Guard, Head Guard, War Wizard, Thug.

PASSIVES

Killzone: Les héros positionnés sur le haut des remparts bénéficient d'un *Advantage* sur leurs jets d'attaque à distance contre les ennemis situés en contrebas jusqu'à portée *Far*.

*Ressentez-vous de l'empathie pour ces ennemies en bas se faisant massacrer en espérant atteindre votre mur ?
Le vent violent des hauteurs vous affecte-t-il ?*

Rain of Arrows: La menace vient du ciel. À la fin de chaque Spotlight, des flèches pleuvent sur les défenseur ET les attaquants. Les créatures pris à découvert subissent des dégâts physique Majeurs.

*Entendez-vous un sifflement terrifiant annoncer la volée qui approche ?
Le ciel s'assombrit-il sous cette nuée de projectiles ?*

ACTIONS

Ladders! : *Spend a Fear* pour débiter un Countdown (3) qui descend suite à chaque Action des héros. Une énorme échelle de siège s'abat violemment sur le parapet près du groupe. Si le Countdown se termine avant que l'échelle soit détruite ou repoussée, 1d4 *Bladed Guards* lourdement armés apparaissent sur le rempart à portée *Close* et prennent le Spotlight.

Quelle expression lisez-vous en regardant le visage du premier attaquant à apparaître ou monter l'échelle ?

Incoming! : L'artillerie ennemie frappe fort. Un boulet de siège provenant d'une catapulte ennemie s'écrase sur le rempart à portée *Close* d'un héros. Ceux s'y trouvant doivent réussir un *Agility Roll* ou subir des dégâts physiques Severe et être projeté à distance *Close* de l'impact.

*Est-ce qu'un cri de panique précède l'impact de l'énorme projectile ?
Est-ce que votre ouïe se réduit momentanément à un cillement lourd et aigue ?*

REACTIONS

Crumbling Defenses: Lorsqu'un héros obtient un échec avec *Fear* sur un déplacement près du bord de la muraille, *Spend a Fear*. Le parapet endommagé cède sous son poids, il/elle ne dispose que d'une réaction pour s'agripper sinon il/elle chute tout en bas de la muraille.

*Quelle pierre massive se détache sous votre poids ?
Sentez-vous le vide vous aspirer vers une mort certaine ?*

CRIME SCENE

Tier 2 Social

Une scène de crime méticuleusement orchestrée où rien n'est laissé au hasard. Chaque indice semble avoir été planté pour égarer les enquêteurs, et les témoins ont tous un sombre secret à protéger.

Impulses: Tromper les sens, cacher la vérité, accuser des innocents.

Difficulty: Tier 1=11, Tier 2=14, Tier 3=17, Tier 4=20

Potential Adversaries: Assassin, Spy.

PASSIVES

A Web of Lies: Initiez un Investigation Countdown (8) qui progresse chaque fois qu'un héros découvre un indice pointant vers le bon suspect ou permet d'en éliminer un faux.

Quel détail macabre attire immédiatement l'œil du héros?

Pourquoi la garde de Xin-City refuse-t-elle d'enquêter?

Repeatable Offense : Roulez 2d6 et utilisez la combinaison de résultats sur les deux tables d6 de la section Extras pour établir aléatoirement les détails du meurtre en question.

ACTIONS

Red Herring: Le meurtrier ou ses complices tentent d'égarer l'enquête. **Spend a Fear.** Vous énoncez deux indices, un vrai et un faux.

Comment cet indice falsifié trompe-t-il l'Instinct du héros?

You Can't Handle the Truth! : Lorsqu'un héros presse un suspect pour obtenir des aveux, un succès avec Hope dévoile une information précieuse et fiable. Sur un succès avec Fear, le suspect lâche nerveusement plusieurs déclarations contradictoires, parmi lesquelles se cache une vérité. **Spend a Fear** après cette Scène.

Comment le suspect tente-t-il de brouiller les pistes ?

REACTIONS

Bad Cop : Une fois par scène. Sur une Failure avec Hope, un Héros peut choisir de marquer un Stress ou une

Cornered Rat: ()
choisissent le ré
des preuves, fui
garde en clamar
lors d'une autre

ECHANTILLON

Comment les autorités réagissent-elles?

CRIME SCENE (Suite)

Voici deux tables d6 pouvant créer facilement plusieurs scènes de crime avec chaque fois un crime, un coupable et un motif différent

	Victim	Motive	Opportunity
1	Partenaire d'affaires : Gère les mêmes affaires que la victime.	Fortune et Dettes : Capter un héritage massif ou effacer une dette financière impossible à rembourser.	Accès exclusif : Possédait l'unique clé, le mot de passe ou le sceau d'entrée de la scène du crime.
2	Membre de la famille : Fait partie de la lignée directe ou de la belle-famille de la victime.	Secret destructeur : Empêcher la révélation publique d'une information ruinant toute une réputation.	Alibi fabriqué : Avait l'aide d'une autre personne complice pour couvrir l'heure exacte du décès.
3	Amour clandestin : Entretenait une romance secrète et passionnée avec la victime.	Soif de pouvoir : S'emparer d'une position d'autorité politique ou d'un artefact puissant.	Magie à distance : A utilisé un rituel ou un sortilège sans avoir besoin d'être physiquement sur place.
4	Rivalité professionnelle : convoitait le poste de la victime.	Fanatisme : Accomplir une directive sectaire ou finaliser un rituel nécessitant un sacrifice.	Familiarité fatale : Connaissait parfaitement la routine de la victime et les failles de ses défenses personnelles.
5	Personnel de maison : S'occupait de l'entretien, de la cuisine ou de la sécurité au quotidien.		
6		Couvrir ses traces : Éliminer la seule personne témoin d'un crime précédent totalement distinct.	

	Suspects	Allure & Comportement	Détail Suspect	Complication de la Situation
1	Valen	Garde une posture hautaine, porte des soieries impeccables. Parle avec lenteur et condescendance.	Possède une chevalière portant des traces récentes d'une substance inhabituelle.	Exige de quitter la scène immédiatement en menaçant d'invoquer des relations politiques haut placées,
2	Kaelen	Joue sans cesse avec une pièce. Voix très basse, répond aux questions par d'autres questions.	Connaît des détails précis sur la scène du crime qui n'ont pas encore été divulgués	Cherche discrètement à dissimuler un petit paquet avant l'interrogatoire.
3	Solis			
4	Rell			
5	Julia			
6	Vayne	nerveusement un bout de tissu entre ses mains.	à toutes les pièces verrouillées du bâtiment.	du corps lors de l'arrivée de l'équipe.