



Memento Cabinet des Murmures

Création de personnage

Création de l'esprit (p25)

- 21 points à répartir dans les **qualités** avec un minimum de 1 et un maximum de 5
- 3 points à répartir dans les **défauts**. La valeur doit être < à la qualité associée. Chaque point de défaut > à 3 donne. 1 point de qualité supplémentaire.
- Répartir 6 points dans les 3 **aspects** minimum 1 et maximum 3
- Définition des acquis : avec 3 mots clef qui synthétise un aspect marquant de son passé. Ou bien choisir parmi les acquis des profils (p80). Il faut répartir 6 points dans les 3 **acquis** minimum 1 et maximum 3. les acquis de « milieu » permettent d'acquérir un contact ou un adversaire (dans ce cas on a un contact bonus en plus)

Le pèrisprit et les routines (p31) :

- Chaque esprit a 9 points de pèrisprit qui s'utilise pour utiliser ses pouvoirs ou soigner le corps. Il faut définir la routine qui permettra de récupérer 1D6 de pèrisprit. Le type de routine dépend de l'aspect principal.

Les pouvoirs :

- Chaque esprit dispose, à chaque partie, de 6 pouvoirs qui sont obtenus aléatoirement sur la table des pouvoirs (p33). Il doit y avoir 3 pouvoir d'un niveau, 2 d'un autre niveau et 1 du niveau restant. Chaque esprit a des pouvoirs différents.

Les objets :

- Imaginer entre 2 et 4 objets ou les choisir parmi les exemples dans les profils (p80). Le comédien peut matérialiser 1 de ces objets contre 1 point de pèrisprit.

Création du corps (p35)

Définir son nom et sa description. Ainsi que son équipement et ses armes

Les **attributs** : répartir 9 points dans les attributs du corps avec minimum 0 et maximum 3.

Le malus total est = au total de cercles cochés au-delà du point noir.

Création du cabinet (p37) :

- En commun, les esprits le constituant définissent la description du cabinet en se basant sur leur passé et leurs objets.
- Les grâces : il y en a 3 par scénarios qui sont défini par les règles ou l'imagination du MJ. Elles doivent être déclencher par l'ensemble des esprits.
- Expérience collective, acquis collectif, contact et notes sont vides en début et seront remplis avec les expériences vécus durant les scénarios.



Règles de jeu

L'arbre de vie (p39)

Il représente la Kabbale et a un impact sur les actions des joueurs et le comportement de l'esprit, cela impacte le roleplay.

Au début d'une aventure chaque joueur place son pion sur la sphère qui correspond à sa qualité la plus marquée.

Un esprit peut déplacer son pion en suivant les lignes et changer de sphère. Mais il ne peut y avoir qu'un seul pion par sphère.

Si 2 esprits se disputent une sphère on utilise la discorde (p47)

Le comédien (p45)

Un seul esprit peut contrôler le corps. Il est alors appelé le comédien et est symbolisé par un objet. Il est le seul à pouvoir utiliser les attributs du corps

A chaque réveil du corp le MJ décide quel esprit est au contrôle du corp et donc le comédien. Les autres esprits sont des murmures. Le contrôle du corps peut passer librement d'un esprit à un autre.

Le comédien peut	Un murmure peut
<ul style="list-style-type: none"> • Parler aux PNJ. • Parler avec la voix du corps. • Faire appel aux sens du corps. • Accomplir des actions physiques. • Utiliser la totalité de ses pouvoirs. • S'adresser aux Murmures, mais uniquement à haute et intelligible voix. • Parler avec sa propre voix (coute 1 point de périssprit). • Faire apparaître une de ses objets du cabinet dans le monde matériel (coute 1 point de périssprit). 	<ul style="list-style-type: none"> • Voir les autres Murmures du cabinet et leur parler. • Parler au comédien. • Observer et écouter ce qui se passe à l'extérieur du corps. • Utiliser une partie de ses pouvoirs. • Quitter le cabinet pour rejoindre son <i>jardin secret</i> afin de s'isoler et se souvenir de sa vie passée.

Résolution d'une action (p46):

TABLE DES DIFFICULTES			
Situation	Difficulté	Seuil	Réussite
Il y a peu de chance de rater	Aisée	3	Evidente
Voyons voir	Moyenne	6	Normale
Les circonstances sont contre vous	Ardue	10	Impressionnante
Il y a très peu de chance de réussir	Extrême	15	Triomphale
Il n'y a que dans les romans à deux sous qu'on voit ça !	Impossible	21	Miraculeuse

Utilisation des aspects		
L'action fait appel à la raison	L'action fait appel à l'intuition	L'action fait appel au corps
<i>Neshama</i>	<i>Roua'h</i>	<i>Nefesh</i>

On jette autant de D6 que la qualité utilisée et on garde le meilleur



Test pour une action classique	
La qualité utilisée correspond à la sphère occupée	La qualité utilisée ne correspond pas à la sphère occupée
Dé conservé + (<i>dés de l'embellie</i>) + aspect +(acquis + attribut + pénétrant (+1 par point)) – le malus total \geq niveau de difficulté	Dé conservé + aspect +(acquis + attribut + pénétrant (+1 par point)) – le malus total \geq niveau de difficulté
Action en opposition	Action libre
La valeur d'action (aspect + bonus) de l'adversaire est le niveau de difficulté	Pas de niveau de difficulté, on évalue l'action en fonction de son niveau de réussite
Discorde	Les embellies (p51)
En cas d'opposition sur le choix d'une sphère ou le contrôle du corps. Les 2 joueurs font un test sur : Autorité + Roua'h + Geburah si embellie Le meilleur résultat l'emporte.	Si la qualité utilisée correspond à la sphère où est le pion sur l'arbre de vie. On comptabilise les 6 et les 1. Qui s'annule S'il reste au moins un 6 : on additionne tous les 6 restant + le meilleur résultat d'un autre dé. S'il reste au moins un 1 : c'est un échec désastreux. Il est possible de le transformer en réussite en prenant 1 point de défaut dans la qualité utilisée
Les actions étendues (p53)	
Certaines actions permettent de s'y reprendre à plusieurs fois pour qu'elles soient couronnées de succès. Tant que le résultat obtenu n'est ni un <i>désastre</i> , ni <i>inférieur à 3</i> , il est possible de retenter l'action jusqu'à obtenir le niveau de réussite souhaité. Le MJ fixe à l'avance la durée de temps entre chaque tentative.	

Les défauts et la corruption (52 et 151)

Quand la valeur d'un défaut devient \geq à la qualité qui lui est associée ; l'Esprit s'approprie la sphère correspondante sur l'arbre de vie. Il met un de ces jetons dans le cercle à côté de la sphère. Il est désormais le seul à pouvoir adopter ce comportement.

Quand le score d'un **défaut = 5** l'esprit obtient une corruption au choix du MJ.

Nom	Aspect physique	Malus	Bonus
Ailes de la nuit	2 ailes de chauve-souris	-3 en communication	+3 pour intimider + planer
Cornes d'Amon	2 cornes sur le front	-3 en communication	+3 pour intimider et aux dégâts
Crocs de l'Oupire	2 canines => crocs acérés visible	-3 en communication	+3 pour intimider et aux dégâts
Glyphes de la cité d'airain	Inscriptions étranges sur le visage et membres	-3 en communication	+3 pour intimider
Mains de paresse	Epaisse pilosité sur les mains	-1 en communication	Se hérissent si nervosité ou agressivité de l'interlocuteur
Marque des abysses	Une cicatrice sur le visage	Surprend les connaissances et vous démange	
Pseudopodes	D'étranges tentacules	Saisi de dégout	+3 pour intimider + dégâts
Queue de singe	Un appendice caudal	-1 en communication	Ne peut pas être surpris dans le dos
Vermine	Une myriade de parasites	-3 en communication	+3 pour intimider
Yeux carmin	Yeux comme des braises ardentes	-3 en communication	+3 pour intimider



Les actions (p57)

Il faut avoir le contrôle du corps sauf mention contraire

Action		Test sur
COMMUNIQUER		
	Bluffer	D Sensibilité + Roua'h +(innocence) contre NESHAMA D Intelligence + NESHAMA contre Roua'h pour déceler le bluff
	Convaincre	D Charisme + NESHAMA contre NESHAMA
	Intimider	D Autorité + roua'h + (Etrangeté ou Puissance) contre NESHAMA D Courage + NESHAMA contre roua'h pour résister
	Questionner	D Ouverture + NESHAMA +(innocence) contre NESHAMA
	Séduire	D Charisme + NESHAMA ou Roua'h + (Beauté) contre NESHAMA D Sérénité + NESHAMA contre Roua'h pour résister
PERCEVOIR		
(pas de contrôle)	Ecouter	D Attention + NEFESH + (acuité)
	Fouiller	D Coordination + NEFESH + (acuité)
(pas de contrôle)	Observer	D Attention + NEFESH + (acuité)
	Surveiller	D Attention + NEFESH + (acuité) contre NEFESH + (anonymat)
AGIR	Avancer en équilibre	D Sérénité + NEFESH + (agilité)
	Créer	D Sensibilité + NEFESH + (habilité)
	Crocheter une serrure	D Coordination + NEFESH +(habilité)
	Dissimuler	D Coordination + NEFESH +(habilité)
	Faire les poches	D Coordination + NEFESH +(habilité) contre NEFESH + (acuité)
	Forcer	D Autorité + NEFESH + (puissance)
	Grimper	D Coordination + NEFESH +(habilité)
	Jouer de la musique	D Sensibilité + Roua'h + (habilité)
	Lancer, s'élancer	D Coordination + NEFESH + (puissance)
	Monter	D Coordination + NEFESH + (agilité)
	Piloter	D Coordination + NEFESH +(habilité)
	Poursuivre à pied	Poursuivant : D autorité + NEFESH (NEFESH pour un PNJ) + (puissance) contre Poursuivi : D coordination + NEFESH (NEFESH pour un PNJ) + (puissance)
	Poursuivre à cheval ou en véhicule	D Coordination + NEFESH +(habilité) contre NEFESH + (habilité) Plus ou moins modificateur de maniabilité
	Se faire discret	D Sérénité + NEFESH + (anonymat) contre NEFESH +(acuité)
	Se produire en spectacle	D Charisme + Roua'h
	Virevolter	D Coordination + NEFESH + (agilité)
SAVOIR		
(pas de contrôle)	Analyser	D Attention + NESHAMA + (acuité)
(pas de contrôle)	Comprendre	D Intellect + NESHAMA
(pas de contrôle)	Connaitre	D Savoir + NESHAMA
	Rechercher	D Attention + NESHAMA +(acuité)



Les combats (p64)

Lors d'un tour chaque combattant (physique) peut

- Soit attaquer
- Soit se défendre.

Tous ceux qui attaquent interviennent à leur rang d'initiative.

Ceux qui se défendent renoncent à leur initiative pour réagir aux attaques.

1^{er} tour

L'assaillant agit en 1^{er}, si le PNJ surprend les joueurs les murmures ne peuvent pas agir ce tour.

L'assaillant est	Le comédien ou un murmure	Un PNJ
Le comédien ou murmure utilise	D Autorité	D Courage

Déterminer l'initiative si plus d'un adversaire

Les tours suivants :

Initiative	
Comédien	D Coordination + NEFESH + (agilité) + acquis + périspit - malus
Adversaire physique	NEFESH +(agilité) +énergie
Si désastre à l'initiative	On agit en dernier et l'adversaire a une attaque bonus

Ordre des actions :

Rang 0	Actions des esprits (joueurs et pnj)
Rang 1	Le personnage avec la plus haute initiative
Rang 2	Le personnage avec la plus initiative suivante
Rang 3	Etc.

Type d'attaque	La cible ne se défend / ne se protège pas	La cible se défend /se protège
Au corps à corps	L'attaque réussi automatiquement => dégats	Attaque contre défense ou Nefesh + Agilité pour PNJ
A distance	Seuil de difficulté = 6	Attaque contre esquive ou abri
Contre plusieurs adversaire		Malus de -1 par adversaire au test de défense



Les actions de combats

Action		Test sur
ATTAQUER AU CORPS A CORPS		
	Désarmer	D Autorité / Courage + NEFESH + (Habilité ou Puissance)
	Frapper	D Autorité / Courage + NEFESH +(Agilité)
	Immobiliser	D Autorité / Courage + NEFESH +(Agilité) Pour l'épuiser D Autorité / Courage + NEFESH +(Puissance) contre NEFESH + (Agilité)
	Se bagarrer	D Autorité / Courage + NEFESH +(Puissance)
<i>En cas de désastre</i>	<i>Possibilité de prendre 1 point de défaut pour réussir sur intolérant si assaillant ou Imprudent. Pas d'attaque au prochain tour / arme brisée</i>	
ATTAQUE A DISTANCE		
	Lancer	D Autorité / Courage + NEFESH +(Puissance)
	Tirer	D Autorité / Courage + NEFESH +(Habilité)
	Viser	Pas d'action ce tour et ensuite choix localisation ou diminution seuil de difficulté. On ne doit pas être touché durant ce tour
<i>En cas de désastre</i>	<i>Possibilité de prendre 1 point de défaut pour réussir sur intolérant si assaillant ou Imprudent. Arme enrayée. On touche un autre personnage</i>	
SE DEFENDRE		
	Esquiver	D Autorité / Courage + NEFESH +(Agilité)
	Parer	D Autorité / Courage + NEFESH +(Agilité)
<i>En cas de désastre</i>	<i>Possibilité de prendre 1 point de défaut pour réussir sur intolérant si assaillant ou Imprudent. <u>Esquive</u> : on glisse vers l'adversaire qui assomme <u>Parer</u> : arme brisée ou si mains nues perte de la prochaine action</i>	
SE PROTEGER		
	Se dégager	D coordination + NEFESH + (Puissance ou Agilité contre NEFESH + (Puissance)
	Se mettre à l'abri	D coordination + NEFESH + (Agilité)
<i>En cas de désastre</i>	<i>Possibilité de prendre 1 point de défaut pour réussir sur Avide. On glisse et échoue à se mettre à l'abri et offre 1 action supplémentaire o l'adversaire.</i>	

Les dégâts (70) :

LOCALISATION	
Résultat 2D6	Partie du corps touché
2	Tête
3-5	Bras droit
6-8	Bras gauche
9-10	Torse
11	Jambe droite
12	Jambe gauche

Calcul des dégâts
D de l'arme +
Puissance (si corps à corps)
<i>Moins</i>
Protection + Robustesse de la cible
1 point par point de périssprit dépensé
<i>Egale</i>
Dégâts à cocher



EFFETS DES DEGATS	
Situation	Conséquences
Dégâts > ● risque de s'évanouir	Test D sérénité + NEFESH + (Robustesse) ≥ 6
S'affaiblir : Chaque cercle au-delà de ●	Malus cumulatif de -1 sur les actions physiques
Rester en vie tous les cercles d'une partie sont cochés	Test D sérénité + NEFESH + (Robustesse) ≥ 10 Et soins obligatoires dans moins d'une heure + séquelle grave

Dégâts naturels (p74)

LE FEU		
Nature du feu	Difficulté pour éteindre	Dégâts
Torche, départ de feu	Ardue (10)	1D
Brasier, individu enflammé	Extreme (15)	2D

LES EXPLOSIONS
Lancez 1D pour déterminer le nombre de personnes touchées
On détermine personnage par personnage les dégâts
Bombe à main, dynamite = 3D

LES ACIDES	
Les dégâts continus jusqu'à ce que la peau soit lavée à grande eau. Risque de séquelle visible=> Etrangeté	
Contenu d'un flacon	1 point par tour ou minute
Contenu d'une bouteille	3 points par tour ou minute

LES CHUTES
Pour une chute entre 2 et 3 mètres 1D
+1 point de dégâts par mètre supplémentaire.
On localise les dégâts

L'ASPHYXIE	
Test Test D sérénité + NEFESH + (Robustesse) ≥ 10	
Si réussite	Perte 1 cercle de santé torse
Si échec	Perte 2 cercles de santé torse
Si tous les cercles du torse sont cochés => mort immédiate	

POISONS ET VENINS
Le MJ choisit une virulence (valeur de dégâts), une fréquence et une durée.
Test Test D sérénité + NEFESH + (Robustesse) ≥ 10
Si réussite : dégâts /2 localisés
Les dégâts ne sont pas absorbés par la robustesse, mais le pèrisprit est utilisable.

Les soins (p75)

Récupération naturelle	1 point par jour
Si gravement blessé (> ●)	Doit être au repos complet + suivi médical

Prodiguer les 1ers soins	Récupération de 1 cercle de santé
Test D savoir + NEFESH + (Habilité)	Difficulté : 3 si < ● / 6 > ● / 10 tous les cercles
Si désastre	Le blessé sombre dans l'inconscience

Utiliser le Pèrisprit	1 cercle de santé par point de pèrisprit dépensé
-----------------------	--



Le spiritisme (p76)

Contacter les morts coûte 1 point de pérospir (d'énergie pour les PNJ) et un test	Chaque point d'énergie ou de pérospir supplémentaire : bonus cumulatif de +1
D sérénité + Roua'h	
Résultat test	Effets
Réussite évidente (3)	On détecte juste la présence d'un fantôme
Réussite normale (6)	On peut dialoguer avec le fantôme via un objet
Réussite impressionnante (10)	On voit en plus l'apparence du fantôme au moment de sa mort
Réussite triomphale (15)	Un vrai dialogue à voix haute direct avec le fantôme
Réussite miraculeuse (21)	Le fantôme peut entrer dans le cabinet et tous les murmures peuvent interagir discrètement avec lui
Echec	Rien ne se passe
Désastre	Contact avec une entité maléfique qui provoque des effets puissants et dangereux.

Les jardins secrets (p79)

Est un espace personnel où chaque Esprit peut s'isoler. On y est automatiquement lorsque le corps dort ou quand on choisit de quitter le cabinet. Il est possible d'inviter d'autres esprits dans son jardin secret.

On n'a plus alors de contact avec le monde extérieur. Cela permet de se concentrer sur ses souvenirs, préparé par le MJ. Au début de l'aventure le MJ informe du nombre de souvenirs à disposition.

On peut avoir accès à 1 souvenir par jour et coûte 1 point de pérospir.

Les souvenirs permettent de faire le lien entre la vie passée et les éléments de l'intrigue, aiguiller vers un contact, un adversaire, leur refaire vivre un événement.

Les pouvoirs (p111)

Ils sont définis au hasard en début d'aventure. Utilisation d'un pouvoir :

- Occuper la sphère correspondante
- Dépenser le nombre de points de pérospir demandé

- Avoir si besoin le contrôle du corps

La durée est par défaut d'une scène

Le joueur doit décrire à voix haute l'effet provoqué par le pouvoir.

Les grâces (p119)

L'ensemble des esprits dispose de 3 grâces par scénario.

Cela nécessite l'implication de tous les esprits et coûte 16 points de pérospir à se répartir.

L'un des joueurs décrit l'effet de la grâce

L'expérience (p125)

A chaque fin de scénario px = nombre d'esprit x2 +bonus

Les joueurs choisissent ensemble de la quantité individuelle et de la quantité collective

Progression individuelle	
Augmenter un acquis de 1 point	6px
Gagner 1D de qualité	12px
Modifier une routine	8 px
Prendre un nouvel acquis	6 px
Remplacer un objet du cabinet	4 px

Progression collective	
Entretenir un contact	8px
Supprimer 1 point de défaut	4px
Améliorer 1 attribut	12px
Prendre un nouvel attribut	12px
Prendre un acquis collectif	12 px
Augmenter un acquis collectif	8px