

Jeux narratifs

- Le Manoir des Ombres

Le Manoir des Ombres

Un jeu d'enquête et d'improvisation narrative

▣ Présentation

Le Manoir des Ombres est un jeu d'enquête narrative où vous explorez un manoir mystérieux, découvrez des indices et improvisez une histoire de crime cohérente. Chaque lieu du manoir possède son propre thème qui guide les événements et les découvertes.

▣ Objectif

Explorer les différents lieux du manoir, improviser des événements en fonction des résultats des dés, puis construire ensemble une version cohérente du crime à partir des indices découverts. Il n'y a ni bonne ni mauvaise réponse : seule compte la richesse de l'histoire racontée.

▣ Matériel

- 8 cartes Lieu (ou moins selon la durée de partie souhaitée)
- 1 dé à 6 faces
- 1 fiche pour noter les indices et éléments importants

▣ Mise en place

1. Mélangez les cartes Lieu face cachée
2. Retournez la première carte : c'est votre point de départ
3. Placez-la au centre de la table
4. Préparez le dé et la fiche de notes à portée de main

▣ Déroulement de l'exploration

1. **Départ** : Commencez par le lieu initial (par exemple le Salon d'apparat)
2. **À chaque tour** :
 - Choisissez une direction (haut, bas, gauche, droite)
 - Piochez une nouvelle carte Lieu non révélée
 - Placez-la adjacente sur la table
 - Lancez un dé pour déterminer l'événement à improviser
 - Utilisez le thème du lieu pour orienter votre improvisation
 - Notez les éléments importants découverts
3. **Fin de partie** : Quand toutes les cartes Lieu sont révélées et explorées

☐☐ Tableau des événements

Résultat	Type d'événement narratif
1	Vous trouvez un objet mystérieux
2	Vous rencontrez un témoin étrange
3	Vous découvrez une scène anormale (désordre, sang, absence inquiétante...)
4	Vous tombez sur une fausse piste séduisante
5	Vous ressentez une menace ou une présence (bruit, ombre, frisson)
6	Deux événements consécutifs (relancez 2 fois)

☐☐ Les lieux et leurs thèmes

Lieu	Thème général	Type d'informations attendues
Salon d'apparat	Relations sociales	Disputes, jalousies, alliances, promesses
Bibliothèque ancienne	Secrets intellectuels	Lettres codées, recherches, vieilles haines
Jardin d'hiver	Traces physiques	Empreintes, objets cachés, témoignages visuels
Galerie des portraits	Histoire familiale	Liens de sang, trahisons, héritages
Sous-sols humides	Crime matériel	Armes, cadavres, preuves solides
Cuisine déserte	Quotidien bouleversé	Objets déplacés, rythmes cassés, poison
Chambre scellée	Vie privée	Journaux intimes, photos, lettres d'amour ou de menace

Lieu	Thème général	Type d'informations attendues
Tour de guet effondrée	Mouvement extérieur	Fugues, arrivées secrètes, surveillance nocturne

☐☐ Comment utiliser les thèmes pendant le jeu

À chaque fois que vous explorez un nouveau lieu, lancez le dé pour déterminer le type d'événement, mais orientez systématiquement votre improvisation selon le thème du lieu. Des tables d'improvisations sont là comme ressources si besoin.

Exemple :

- Lieu = **Bibliothèque ancienne**
- Dé = ☐☐ 2 → Rencontre d'un témoin
- **Témoin** = Un vieux bibliothécaire qui a intercepté une lettre codée menaçant la victime

☐☐ Règles complémentaires

- Vous ne pouvez pas revisiter un lieu déjà exploré
- Option bonus : Si vous êtes bloqué (plus de lieu adjacent possible), considérez que vous "forcez une porte" et placez une carte comme vous pouvez

☐☐ Clôture du jeu

Quand tous les lieux ont été explorés :

1. Relisez vos notes
2. Ensemble ou en solo, reconstruisez l'histoire du meurtre :
 - Qui est la victime ?
 - Pourquoi a-t-elle été tuée ?
 - Comment les indices mènent-ils à cette histoire ?
 - (Optionnel) Qui est, selon vous, le coupable et son mobile ?

Le but est de créer une histoire fluide et captivante, inspirée par ce que vous avez découvert au fil de l'exploration.

☐☐ Tableaux d'inspiration - Le Manoir des Ombres

☐☐ Comment utiliser ces tableaux

Ces tableaux sont conçus pour inspirer, pas pour limiter. Utilisez-les quand l'inspiration manque:

1. **Lancez un dé** pour sélectionner une ligne au hasard
2. **Adaptez l'élément** à votre histoire et au contexte
3. **Combinez plusieurs éléments** pour créer quelque chose d'unique

☐☐ Tableau des témoins potentiels

D6	Salon d'apparat	Bibliothèque	Jardin d'hiver	Galerie	Sous-sols	Cuisine	Chambre	Tour de guet
1	Majordome âgé	Bibliothécaire	Jardinier	Guide touristique	Vieux domestique	Chef cuisinier	Femme de chambre	Garde forestier
2	Invité inattendu	Chercheur nerveux	Botaniste	Restaurateur de tableaux	Plombier	Apprenti cuisinier	Amant(e) caché(e)	Ornithologue
3	Pianiste engagé	Enfant curieux	Vieille dame	Peintre	Prisonnier évadé	Livreur	Médecin	Astronome
4	Veuve explorée	Antiquaire	Entomologiste	Photographe	Ouvrier	Bonne	Valet personnel	Rôdeur
5	Notaire pressé	Étudiante	Fleuriste	Membre de la famille	Rat parlant*	Gouvernante	Infirmière	Messager
6	Journaliste	Collectionneur	Papillon rare*	Portrait animé*	Fantôme*	Chat observateur*	Perroquet bavard*	Hibou mystérieux*

*Pour une ambiance plus fantastique ou onirique

☐☐ Tableau des indices et objets mystérieux

D6	Salon d'apparat	Bibliothèque	Jardin d'hiver	Galerie	Sous-sols	Cuisine	Chambre	Tour de guet
1	Invitation déchirée	Livre annoté	Outil ensanglanté	Portrait lacéré	Chaîne brisée	Couteau manquant	Lettre froissée	Carte marquée
2	Verre empoisonné	Note codée	Empreinte étrange	Cadre vide	Tache suspecte	Nourriture avariée	Journal intime	Longue-vue
3	Testament modifié	Marque-page	Plante rare	Inscription cachée	Outil inhabituel	Recette secrète	Parfum entamé	Message dans une bouteille

D6	Salon d'apparat	Bibliothèque	Jardin d'hiver	Galerie	Sous-sols	Cuisine	Chambre	Tour de guet
4	Bijou perdu	Document officiel	Terre retournée	Photo ancienne	Porte murée	Poison étiqueté	Vêtement déchiré	Plume d'oiseau rare
5	Cendres de lettre	Plan du manoir	Fleur coupée	Peinture récente	Passage secret	Liste d'achats	Médicament	Jumelles
6	Tache de sang	Encre renversée	Bassin troublé	Tableau retourné	Empreinte de pas	Restes de repas	Fenêtre ouverte	Corde nouée

☐☐ Tableau des scènes anormales

D6	Salon d'apparat	Bibliothèque	Jardin d'hiver	Galerie	Sous-sols	Cuisine	Chambre	Tour de guet
1	Meubles renversés	Livres éparpillés	Plantes piétinées	Tableaux décrochés	Porte fracturée	Repas abandonné	Lit défait	Vitre brisée
2	Tapis taché	Échelle renversée	Serre fracturée	Cadre vide	Eau qui monte	Four allumé	Miroir brisé	Télescope déréglé
3	Piano désaccordé	Rayonnage effondré	Fontaine à sec	Mur gratté	Outils abandonnés	Assiettes cassées	Valise ouverte	Toit percé
4	Feu mourant	Papiers brûlés	Animaux morts	Lumière vacillante	Flaques suspectes	Odeur nauséabonde	Parfum écœurant	Traces de lutte
5	Horloge arrêtée	Tache d'encre	Vent anormal	Toile déchirée	Objet déplacé	Nourriture renversée	Fenêtre condamnée	Pigeon mort
6	Rideau arraché	Table barricadée	Brouillard étrange	Spectres visibles*	Son répétitif	Couteau planté	Message au mur	Ciel rouge*

*Pour une ambiance plus fantastique ou onirique

☐☐ Tableau des fausses pistes séduisantes

D6	Salon d'apparat	Bibliothèque	Jardin d'hiver	Galerie	Sous-sols	Cuisine	Chambre	Tour de guet
1	Arme décorative	Romance interdite	Plante toxique	Héritage disparu	Tunnel d'évasion	Recette mortelle	Double vie	Signal lumineux
2	Dispute financière	Testament secret	Animal exotique	Tableau maudit	Trésor caché	Empoisonnement	Suicide maquillé	Conspiration

D6	Salon d'apparat	Bibliothèque	Jardin d'hiver	Galerie	Sous-sols	Cuisine	Chambre	Tour de guet
3	Alliance politique	Livre de magie	Jardinier renvoyé	Artiste jaloux	Prisonnier évadé	Chef remplacé	Rendez-vous galant	Invasion imminente
4	Chantage amoureux	Société secrète	Espèce disparue	Identité usurpée	Cave à vin	Rivalité	Maladie contagieuse	Signaux codés
5	Duel programmé	Manuscrit volé	Cérémonie rituelle	Fortune cachée	Laboratoire secret	Empoisonnement lent	Dédoublement*	Observations extraterrestres*
6	Jeu d'argent	Prophétie ancienne*	Créature étrange*	Tableau vivant*	Portail dimensionnel*	Recette de longévité*	Rêve prémonitoire*	Voyage temporel*

*Pour une ambiance plus fantastique ou onirique

☐ Tableau des menaces et présences

D6	Salon d'apparat	Bibliothèque	Jardin d'hiver	Galerie	Sous-sols	Cuisine	Chambre	Tour de guet
1	Silhouette furtive	Respiration lourde	Bruissement anormal	Regard qui suit	Grattement lointain	Odeur âcre	Courant d'air froid	Ombre mouvante
2	Porte qui claque	Pages qui tournent	Brume étrange	Portrait changeant	Chaînes qui cliquettent	Ustensile qui tombe	Grincement du plancher	Cri d'oiseau
3	Chuchotements	Livre qui tombe	Vent soudain	Toile qui tremble	Goutte à goutte	Flamme vacillante	Rideau qui bouge	Signal lumineux
4	Piano qui joue seul	Encre qui coule	Odeur de putréfaction	Cadre qui penche	Tambourinement	Four qui s'allume	Miroir embué	Craquement d'escalier
5	Parfum ancien	Poussière qui vole	Feuilles qui s'agitent	Sensation d'être épié	Lumière fugitive	Froid soudain	Porte qui s'entrouvre	Nuage menaçant
6	Ombre imposante	Livre qui brille*	Plante qui bouge*	Portrait qui soupire*	Voix d'outre-tombe*	Nourriture animée*	Reflet autonome*	Étoile qui pulse*

*Pour une ambiance plus fantastique ou onirique