

L'aventure dont vous êtes le héros

SOMBRES MURMURES



L'AVENTURE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS !

Sombres Murmures est une histoire dans laquelle vous incarnez le personnage principal. À chaque fin de chapitre, vous faites un choix qui détermine la suite de l'histoire. Vos décisions influencent le déroulement de l'intrigue et peuvent mener à des fins très différentes.

A vous d'écrire votre destin !

COMBAT

Dans Sombres Murmures , vous pouvez être amené à vous battre.

Le combat se déroule en tours alternés, où chaque camp commence avec un certain nombre de points de vie (PV) et attaque à tour de rôle.

Lors du combat, le camp actif lance un dé à six faces (D6) pour déterminer les dégâts infligés. Suivant la situation, des bonus ou des malus peuvent être ajoutés au résultat.

Les dégâts sont directement retirés des PV de l'adversaire. Le combat se termine lorsque l'un des camps tombe à 0.

1.

Laan, le jeune Roi de Neven, se tient à la fenêtre de sa chambre, observant les va-et-viens des habitants de la ville. Bien que son règne ait commencé difficilement avec la mort de son père, les choses se sont calmées et le Royaume est à présent stable. Il est même florissant grâce aux nombreuses améliorations qu'il a apportées à son peuple.

Pourtant, une ombre plane au-dessus de lui.

Depuis quelque temps, Laan a remarqué des comportements étranges parmi ses conseillers. Des murmures étouffés dans les couloirs, des regards furtifs, et des tensions lors des Conseils éveillent ses soupçons.

Une nuit, en passant près de la salle du Conseil pour aller chercher une glace, il entend des voix. Les quelques mots qu'il saisit au vol laissent peu de doutes sur les intentions des présents. Le garçon se retire discrètement, l'esprit en ébullition et le cœur serré. Ses conseillers, des hommes en qui il a placé toute sa confiance, complotent-ils vraiment contre lui ?

Il doit en avoir le cœur net.

FAIS TON CHOIX !

- **Confronter ses conseillers**

Laan décide d'appeler une réunion d'urgence pour confronter ses conseillers par rapport à leurs agissements suspects.

(Aller en 2)

- **Enquêter discrètement**

Laan choisit de ne pas se précipiter. Il préfère enquêter discrètement pour rassembler des preuves.

(Aller en 23)

2.

Au matin, Laan rassemble ses conseillers dans la salle du Conseil pour une réunion exceptionnelle. L'atmosphère est tendue, les visages fermés.

"Ca fait quelque temps maintenant qu'il se trame quelque chose de pas net. Je n'y croyais pas, mais j'ai entendu des murmures et vu des actions qui me préoccupent. Je vous le demande donc en tant que Roi... " déclare Laan d'une voix ferme.

"... expliquez-vous."

Les conseillers échangent des regards perplexes.

L'un d'eux, le Grand Duc Arvin, prend la parole : "Majesté, je ne comprends pas de quoi vous voulez parler. Avons-nous commis une erreur ? Nous travaillons pour le bien du royaume, tout comme vous."

Laan les regarde tour à tour, comprenant que son choix n'était pas le bon. Il clôture le Conseil, et sort s'installer dans le jardin pour réfléchir.

Surveiller ses conseillers de plus près

Laan décide de garder un œil sur ses conseillers pour obtenir des preuves concrètes.

(Aller en 4)

Chercher des alliés parmi la garde royale

Laan décide de chercher des alliés loyaux parmi la garde royale pour se préparer à une éventuelle trahison.

(Aller en 15)

3.

Dans la salle du Conseil, Laan se tient face au Grand Duc Arvin, entouré de ses conseillers, mais aussi des nobles et de délégués du peuple. La tension est palpable. Le Grand Duc, accusé de trahison, se lève pour défendre son honneur.

Laan, déterminé à protéger le royaume, le défie dans un Duel Judiciaire.

COMBAT

- Laan : 10 PV
- Arvin : 15 PV

Avantage pour Laan :
Confiant + 1 dégât
Entouré de ses alliés + 1 dégât

Victoire de Laan

Laan finit par trouver une ouverture et frappe avec force. Arvin recule, blessé.

Comprenant qu'il est en train de perdre, il tente une dernière attaque désespérée, mais Laan, le désarme avec habileté.

Le Grand Duc tombe à genoux, désarmé et vaincu. Laan baisse son épée. Le combat est terminé, et la justice rendue. Les nobles et les représentants du peuple se lèvent solennellement, et le Grand Duc est emmené pour répondre de ses actes.

Son arrestation provoque instantanément la reddition des quelques traîtres restants.
(Aller en 17)

Défaite de Laan

(Aller en 19)

4.

Laan décide de surveiller de près ses conseillers, mais cette tâche est trop compliquée pour qu'il s'en charge seul. Il fait appel à son Directeur des Services Secrets, un chat de confiance, qui envoie des espions suivre leurs mouvements et écouter leurs conversations.

Quelques jours plus tard, les espions lui rapportent des preuves accablantes : des réunions secrètes, des documents compromettants, et des plans de trahison.

Le DSS refuse d'aller plus loin, craignant pour ses chatons, mais Laan a désormais toutes les preuves dont il a besoin.

Confronter les traîtres avec les preuves

Laan décide d'affronter les traîtres avec les preuves en main.

(Aller en 21)

Préparer une contre-attaque

Laan choisit de préparer une contre-attaque discrète pour neutraliser les traîtres.

(Aller en 9)

5.

Le procès se déroule au ministère de la Justice. Laan, en tant que Roi, est présent pour s'assurer que tout se passe de manière équitable. Les preuves de trahison sont nombreuses et accablantes : documents secrets, témoignages, témoins oculaires, aveux partiels, etc.

Après délibération, la Ministre de la Justice annonce le verdict : pour avoir comploté contre le royaume, ils sont condamnés à la mort par le feu.

Le jour de l'exécution, les traîtres sont conduits au bûcher. Le feu illumine le ciel, projetant une lumière intense et magnifique.

6.

Laan, déguisé en simple serviteur, se faufile à la réunion secrète des conspirateurs, qui ne peuvent s'empêcher de commander à boire et à manger même quand ils complotent. Il entend le Grand Duc Arvin et les autres discuter des détails de leur plan pour le renverser.

"Nous devons agir ce soir," murmure Arvin. "Il est trop tard pour reculer."

Affronter les conspirateurs

Laan décide de révéler son identité et d'affronter les conspirateurs immédiatement.

(Aller en 21)

Préparer une contre-attaque

Laan choisit de rentrer et de préparer un plan stratégique en utilisant les informations recueillies.

(Aller en 9)

7.

Laan entame un dialogue avec les traîtres capturés, leur offrant la possibilité d'obtenir le pardon en échange de leur reddition. Certains acceptent et lui fournissent des informations cruciales sur leurs complices et leurs plans.

Les éléments les plus dangereux sont condamnés à la prison à vie, mais bénéficient d'un certain confort. Les autres sont autorisés à reprendre une vie normale sous l'étroite surveillance du Directeur des Services Secrets, et sans possibilité d'occuper de poste à responsabilité.

8.

Laan procède à des interrogatoires secrets parmi ses gardes. Il identifie rapidement les traîtres et les neutralise discrètement. Il réforme ensuite la garde en ne conservant que les membres loyaux. Pour résoudre le problème de sous-effectif, il ouvre les rangs de la garde aux paysans, leur accordant les mêmes droits que les autres soldats.

En position de force et confiant, Laan peut maintenant se concentrer sur les conseillers.

Défier publiquement le Grand Duc

Laan choisit de convoquer un Conseil et défie publiquement le Grand Duc Arvin
(Aller en 20)

Préparer une attaque discrète

Laan choisit de préparer une contre-attaque discrète pour neutraliser les conseillers qui l'ont trahi.
(Aller en 22)

9.

Laan se prépare discrètement pour une contre-attaque. Il renforce les mesures de sécurité au Château, met ses plus proches amis dans la confiance, et réfléchit à un Plan pour neutraliser les conspirateurs.

Il se sent enfin prêt à les affronter.

Le jeune Roi met en place un piège, en utilisant les preuves recueillies pour attirer les traîtres dans une fausse réunion. Tous ne viennent pas, mais ceux qui s'y rendent sont rapidement désarmés et capturés.

Les interroger

Laan choisit de les interroger pour obtenir des informations sur leurs complices.

(Aller en 7)

Les juger immédiatement

Laan décide de juger les traîtres sur-le-champ.

(Aller en 5)

10.

Le mécontentement du peuple prend de plus en plus d'ampleur, et des mouvements populaires se créent. Une Maison non noble voit le jour, et des groupes de paysans défilent dans les rues pour protester contre des mesures augmentant le rendement au détriment de leur santé.

Pendant ce temps, Laan entretient une correspondance avec l'empire voisin. Il se prépare minutieusement, prenant soin de planifier chaque détail pour assurer son succès.

Après quelques mois, Laan est enfin prêt. Les Régents, épuisés par la révolte du peuple, sont devenus moins vigilants, ce qui lui permet de rassembler discrètement une petite armée. Il fait passer ses alliés par un passage secret situé dans les égouts et, profitant de la nuit, parvient à capturer et neutraliser les traîtres.

Le plan se déroule à la perfection, sans le moindre accroc.

Les tuer immédiatement

Laan décide de tuer les traîtres sur-le-champ pour prévenir tout risque.

(Aller en 16)

Juger les traîtres

Laan fait enfermer les traîtres et organise un procès pour les juger.

(Aller en 5)

11.

Laan parvient à échapper aux conspirateurs et se réfugie dans un lieu sûr. Là, il élabore un Plan pour battre les traîtres. Comprenant qu'il ne peut les vaincre seuls et que l'avenir du Royaume vaut plus que sa propre personne, il conclut une alliance avec l'empire voisin. En acceptant de prendre la fille du dirigeant pour Reine, il bénéficie de son aide.

Impossible pourtant de demander une aide militaire : le peuple ne comprendrait pas et pourrait se retourner contre lui, choisissant le parti des traîtres. Laan élabore donc un plan simple, mais audacieux, et met en scène sa propre mort suite à sa fuite.

Comme prévu, les conspirateurs prennent le pouvoir, et pleurent la mort du jeune Roi dans "une partie de chasse qui a mal tourné". Ils se placent en Régents, le temps permettre au Royaume de faire son deuil et de se stabiliser. L'une des premières mesures du Conseil des Régents est d'annuler toutes les mesures mises en place sous son règne.

De son côté, Laan se déguise en paysan, et vit caché au milieu de son peuple. Il pointe les erreurs des Régents, et exacerbe leur colère, les préparant pour une révolte.

Mais il est difficile de juger du bon moment pour lancer une offensive, et le garçon supporte de moins en moins d'attendre.

Lancer l'attaque dès que possible

Laan décide de lancer une contre-attaque contre les Régents.

(Aller en 13)

Renforcer son alliance avec l'empire voisin

Laan choisit de renforcer son alliance et de se préparer davantage avant d'agir.

(Aller en 10)

12.

Laan passe la journée et la nuit à déchiffrer les messages codés trouvés parmi les documents des conspirateurs. Les messages parlent d'une attaque imminente contre lui.

"Dans 3 jours. A l'aube. Roi pris au dépourvu." dit l'un message.

Confronter les traîtres avec les preuves

Laan décide d'affronter les traîtres avec les preuves en main.

(Aller en 21)

Préparer une contre-attaque

Laan choisit de préparer une contre-attaque discrète pour neutraliser les traîtres.

(Aller en 9)

13.

Le mécontentement du peuple prend de plus en plus d'ampleur, et la révolte éclate lorsque le Grand Duc Arvin annonce maximiser le rendement agricole en remplaçant les paysans par des machines.

Tout le Royaume de Neven se mobilise, et des gens de partout accourent à la capitale. Les rues sont envahies et les Régents sont obligés de se retrancher dans le château. Une tentative de meurtre de la part d'un domestique les fait sombrer dans la paranoïa. Bientôt, il ne reste plus qu'eux dans ce grand bâtiment vide.

C'est le moment que choisit Laan pour attaquer. Il entre dans le château par un passage secret situé dans les égouts et profite de la nuit pour tenter de capturer et neutraliser les traîtres.

Il parvient à en avoir certains, mais seul, impossible d'être suffisamment discret.

COMBAT

- Laan : 10 PV
- Arvin : 15 PV

Avantage pour Arvin :
Entouré de ses alliés + 1 dégât

Victoire de Laan

Concentré, Laan alterne entre parades et attaques sans faiblir. Sa détermination à reprendre son Royaume est palpable. Après un combat acharné, il réussit finalement à vaincre le Grand Duc. La mort de ce dernier provoque instantanément la reddition des quelques traîtres restants.

(Aller en 17)

Défaite de Laan

Laan fait de son mieux, mais son adversaire est trop puissant. Il résiste autant qu'il le peut, mais les blessures s'accumulent, et il finit par s'effondrer, vaincu.

(Aller en 24).

14.

Laan se bat courageusement contre le Grand Duc Arvin. Le combat est intense, et aucun des deux ne semble prendre l'avantage, jusqu'à...

COMBAT

- Laan : 10 PV
- Arvin : 15 PV

Avantage pour Arvin :
Entouré de ses alliés + 1 dégât

Victoire de Laan

Après un affrontement difficile, Laan parvient à déconcentrer suffisamment le Grand Duc pour lui infliger une lourde blessure. Arvin laisse tomber son épée et met un genou à terre, peinant à retrouver son souffle. Les traitres se massent autour d'eux, prêts à prendre la relève.

Comprenant qu'il lui est impossible de gagner, Laan tente une feinte et fait mine d'attaquer frontalement Arvin pour profiter de son avantage. Il se décale au dernier moment, et en profite pour s'enfuir.

(Aller en 11)

Défaite de Laan

Laan s'écroule au sol, vaincu. Il n'a plus la force de se battre et ne peut que regarder Arvin, triomphant, se pencher lentement au-dessus de lui et enfoncer son épée dans son cœur.

(Aller en 24)

15.

Laan se tourne vers la garde royale, cherchant des alliés parmi eux. La réforme de la Garde qu'il a entrepris au début de son règne a motivé nombreux aspirants à tenter les quêtes de Garde, et à s'engager pour défendre le jeune Roi.

Il parle en secret ceux en qui il a le plus confiance, leur expliquant ses doutes.

Certains jurent de le soutenir, mais d'autres semblent fuyants. Laan doit agir vite et avec prudence.

Former une garde personnelle de fidèles

Laan décide de former une garde personnelle avec les gardes loyaux.

(Aller en 18)

Tenter de démasquer les traîtres parmi la garde

Laan choisit de démasquer les traîtres parmi la garde.

(Aller en 8)

16.

En tant que Roi, Laan est responsable de son peuple. Il décide d'agir sans attendre, dégainant son épée et s'approchant des traîtres alignés devant lui. Sans un mot, il lève son épée et le frappe, mettant fin à sa vie en un instant. Le bruit métallique de l'armure tombant au sol résonne dans la pièce.

Il se tourne vers les autres prisonniers, et les élimine un par un, implacable.

En quelques minutes, tout est terminé. Laan range son épée, le visage impassible. Il a le cœur lourd, mais il est conscient d'avoir agi pour protéger le royaume et mettre fin à la menace une fois pour toutes.

17.

Laan observe les traîtres qu'il a capturés, hésitant sur le sort qu'il doit leur réserver.

Les tuer immédiatement

Laan décide de les tuer sur-le-champ pour prévenir tout risque.

(Aller en 16)

Juger les traîtres

Laan les fait enfermer et organise un procès pour les juger.

(Aller en 15)

18.

Laan forme une garde personnelle composée de ses gardes les plus fidèles. Ils ne sont pas très nombreux, mais le groupe est soudé et motivé. Ensemble, ils mettent en place des patrouilles et sécurisent les points importants du château.

Avec des alliés à ses côtés, le jeune Roi se sent en sécurité et prêt à affronter les traîtres.

Défier publiquement le Grand Duc

Laan choisit de convoquer un Conseil et défie publiquement le Grand Duc Arvin
(Aller en 3)

Préparer une attaque discrète

Laan choisit de préparer une contre-attaque discrète pour neutraliser les traîtres.
(Aller en 22)

19.

Laan fatigue et commence à perdre du terrain. Il tente une dernière attaque, mais Arvin anticipe son mouvement et le désarme. Laan tombe à genoux, vaincu, tandis que le Grand Duc se tient au-dessus de lui, son épée levée. Le silence règne dans la salle alors que les conseillers, les nobles, et les petites gens observent la scène, certains avec tristesse, d'autres avec satisfaction.

Le Grand Duc, victorieux, sourit froidement, savourant son triomphe.

Laan est exilé et ses gardes exécutés. Cette défaite marque un tournant sombre pour le Royaume, laissant son avenir entre les mains du nouveau Roi, Arvin.

20.

Dans la salle du Conseil, Laan se tient face au Grand Duc Arvin, entouré de ses conseillers, mais aussi des nobles et de délégués du peuple. La tension est palpable. Le Grand Duc, accusé de trahison, se lève pour défendre son honneur.

Laan, déterminé à protéger le royaume, le défie dans un Duel Judiciaire.

COMBAT

- Laan : 10 PV
- Arvin : 15 PV

Avantage pour Laan :

Confiant + 2 dégât

Entouré de ses alliés + 1 dégât

Victoire de Laan

Laan finit par trouver une ouverture et frappe avec force. Arvin recule, blessé.

Comprenant qu'il est en train de perdre, il tente une dernière attaque désespérée, mais Laan, le désarme avec habileté.

Le Grand Duc tombe à genoux, désarmé et vaincu. Laan baisse son épée. Le combat est terminé, et la justice rendue. Les nobles et les représentants du peuple se lèvent solennellement, et le Grand Duc est emmené pour répondre de ses actes.

Son arrestation provoque instantanément la reddition des quelques traîtres restants.
(Aller en 17)

Défaite de Laan

(Aller en 19)

21.

Laan rassemble ses conseillers dans la salle du Conseil. Il leur demande de s'asseoir et passe calmement derrière eux, déposant les documents qu'il a rassemblé comme preuves de leur trahison.

"Je sais tout de vos complots," annonce-t-il avec détermination. "Expliquez-vous sans tarder !"

Les visages des conseillers se décomposent. Dans un geste désespéré, certains tentent de fuir tandis que d'autres nient désespérément leur implication.

Puis, soudainement, le Grand Duc Arvin se lève et sort son épée. "Votre règne n'a que trop duré, mon Roi. Vous changez trop de choses dans le Royaume et bientôt, les nobles tel que nous n'auront plus aucun pouvoir.

Je viens d'une famille très ancienne et ma Maison remonte à plus de deux semaines. Je refuse de voir disparaître mon nom et tout ce que mes ancêtres ont construit. Je suis la mémoire du Royaume et le Royaume doit rester tel qu'il est !"

Se battre

Laan décide de se défendre et d'affronter le Grand Duc Arvin.

(Aller en 14)

S'échapper

Reconnaissant la force du Grand Duc Arvin, Laan préfère fuir.

(Aller en 11)

22.

Grâce au soutien de sa garde, Laan prépare secrètement une contre-attaque. Il met en place un piège, en utilisant les preuves recueillies pour attirer les traîtres dans une fausse réunion. Tous ne viennent pas, mais ceux qui s'y rendent sont rapidement désarmés et capturés.

Les autres sont arrêtés un par un par ses gardes. Malgré ses protestations contre cette arrestation qu'il juge injuste, le Grand Duc est emprisonné aux côtés des autres conspirateurs.

Les interroger

Laan choisit de les interroger pour obtenir des informations sur leurs complices et leurs plans.

(Aller en 7)

Les juger immédiatement

Laan décide de juger les traîtres sur-le-champ. (

Aller en 5)

23.

Laan passe les jours suivants à observer discrètement ses conseillers, notant chaque détail suspect.

Une nuit, il surprend une conversation dans un couloir sombre. Le garçon, caché dans l'ombre, écoute attentivement. Bien lui en prend, puisque certains de ses plus proches conseillers parlent d'une réunion secrète qui doit se tenir d'ici peu.

En fouillant leur chambre, il tombe sur des documents codés.

A présent convaincu de leur trahison, Laan sait qu'il doit agir rapidement mais prudemment.

Infiltrer une réunion secrète

Laan décide de s'infiltrer dans une réunion secrète pour obtenir plus de preuves.

(Aller en 6)

Décoder les messages

Laan se concentre sur les messages codés pour comprendre l'étendue du complot.

(Aller en 12)

24.

Dans un dernier souffle, murmure un "adieu" au royaume qu'il aimait tant...

