

Un Sommeil Insondable : cartes Problème

PROBLÈME 1

Ce qui tue le chat *Continuité*

Même quand tu devrais regarder ailleurs, et n'as aucune raison de chercher à savoir, tu ne peux pas t'en empêcher. Tu cours après les problèmes comme un terrier après les rats.



PROBLÈME 2

Solitaire *Continuité*

Tu aurais dû l'oublier depuis le temps. Elle est partie et pour de bon. Il faut passer à autre chose, trouver quelqu'un d'autre. Quelqu'un qui ne te prendra pas pour un idiot cette fois. Merde ! Qui crois-tu leurrer ?



PROBLÈME 3

Fauché *Continuité*

Personne ne peut t'accuser de trop aimer l'argent. Tu ne saurais être un privé honnête si tel était le cas. Mais un homme a besoin de manger et de payer ses factures. Et tu es sur le point d'être viré de ton appartement comme de ton bureau.



PROBLÈME 4

Démon du jeu *Continuité*

Jeu, putes et pipe à opium. Tu as déjà touché à tous ces vices. Aussi, si tu dérapes un peu et cèdes à une ou plusieurs de tes compulsions, tu pourras toujours te sevrer après, non ? Non ?



PROBLÈME 5

Entiché de Margaret

Oh, oh. On dirait que tu es à nouveau amoureux. Tu sens que ton jugement n'est déjà plus aussi lucide.



PROBLÈME 6

Grincheux

Tu essaies de rester calme, mais là c'est trop. Au lieu de cela, tu prends l'air du type agressif. Au temps pour ta bonne humeur.

Jusqu'à ce que tu aies provoqué et cogné quelqu'un, tu ne peux pas dépenser de Dépassements avec les compétences Relationnelles.



PROBLÈME 7

Œil au beurre noir

Tu as pris une bonne droite. Tu sais à quoi tu ressembles ? À un crétin.

Défausse cette carte après deux jours écoulés dans le temps narratif de Dex. Jusque-là, tu ne peux pas faire de Dépassement avec Intimidation, Marchander ou Soutien.



PROBLÈME 8

Muscle froissé

Tu t'es froissé un truc.

Malus de -2 au prochain test Général/Physique et -1 pour le suivant. Puis défausse cette carte.



PROBLÈME 9

Paranoïa

Une fois que tu as compris que quelqu'un te surveille vraiment, tu ne peux pas t'empêcher de penser que tout le monde en fait autant.

Malus de -2 à ton prochain test d'Équilibre mental, puis défausse cette carte.



PROBLÈME 10

Cheville foulée

Tu t'es tordu la cheville sur les pavés.

Malus de -2 à ton prochain test Général/Physique, puis défausse cette carte.



PROBLÈME 11

Phare cassé

Jusqu'à ce que cette carte soit contrée, tout Défi de Conduite réalisé de nuit débouche automatiquement sur un Revers. Contré en Prenant son Temps et une visite au garage.



PROBLÈME 12

Poings serrés

Un sentiment de rage peut être motivant. Mais une fois libéré, ce mauvais génie ne retourne pas facilement dans sa bouteille.

Quand quelqu'un t'agace, tu dois réaliser un test de Sang-froid pour retenir un coup de poing ou un mot déplacé. Prends du Temps dans une activité qui te détende.



PROBLÈME 13

Tu as tué un homme

Continuité

Bien sûr, c'était de la légitime défense. Mais ceux qui ne t'aiment pas vont vouloir qualifier ça de meurtre. Contré en Marchandant avec les autorités (nécessite d'être en position de force dans la négociation et un Dépassement) ou en faisant disparaître le corps.



PROBLÈME 14

Poignardé

Tu reçois une entaille à l'abdomen. Elle pourrait attirer l'attention malvenue des flics.

Malus de -3 à ton prochain test Général/Physique ; -2 au suivant. Contré en Prenant du Temps dans un hôpital ou chez un médecin. Si tu en souffres encore à la fin de l'histoire, tu meurs d'une hémorragie interne.



PROBLÈME 15

Pas ta meilleure journée

Tu as une mauvaise journée, ce qui n'arrange pas ton humeur.

La prochaine fois que quelqu'un se montre gentil, effectue un Test Rapide de Sang-froid difficulté 5. En cas d'échec, tu te montres insolent et la relation s'envenime.



PROBLÈME 16

Meurtrier à louer

Continuité

Tu as tué un homme pour de l'argent. Tu as non seulement compromis ton code moral, mais cela va te poursuivre pour le reste de ta vie. Si tu n'as pas fait porter le chapeau à quelqu'un d'autre à la fin du scénario, tu vas en prison ou sur la chaise électrique.



PROBLÈME 17

L'horreur dans les yeux d'Helen

Choc du Mythe

Tu as vu quelque chose dans les yeux d'Helen qui menace toute ta conception du monde. Ce qui l'a rendue folle est bien réel, bien au-delà de ta compréhension ordinaire. Si tu poursuis, cela en aura aussi après toi.



PROBLÈME 18

De la glace dans les veines

Tu gardes ta santé mentale en refusant toute empathie envers les autres.

Quand tu dépenses un Dépassement en Soutien, lance un dé. Sur un résultat impair, tu ne gagnes pas le bénéfice lié à ce Dépassement et tu défausses cette carte.



PROBLÈME 19

Entiché d'Helen

Peu importe son état presque catatonique. Tu te sens terriblement attiré par cette pauvre Helen brisée. Peut-être, quand tu l'auras sauvée, pourrez-vous être ensemble.

Si tu as également la carte Problème « Entiché de Margaret », fais un test de Sang-froid. 3+ : tu peux défausser cette seconde carte et garder celle-ci.



PROBLÈME 20

Mauvais souvenirs

Pour t'éviter de commettre une erreur stupide, tu refais le tour des bévues similaires que tu as commises par le passé. Cela fait remonter des souvenirs que tu croyais avoir enfouis depuis longtemps.

Malus de -2 à ton prochain test de Sang-froid, -1 au suivant puis défausse cette carte.



PROBLÈME 21

Dos en compote

Tu t'es froissé un muscle et maintenant ça fait mal à chaque mouvement.

Malus de -2 à ton prochain test Général/Physique, -1 au suivant puis défausse cette carte.



PROBLÈME 22

Ébranlé

Ce que tu viens juste de voir (ou d'apprendre) t'a secoué et mis mal à l'aise.

Jusqu'à ce que tu contres cette carte en Prenant ton Temps, malus de -2 aux tests de Sang-froid et d'Équilibre mental.



PROBLÈME 23

Tenté

Résister à ton vieux vice te demande plus d'effort que tu ne veux bien l'admettre.

Jusqu'à ce que tu Prennes ton Temps pour céder à cette faiblesse ou une autre, malus de -2 aux tests de Sang-froid et d'Équilibre mental.



PROBLÈME 24

Dettes de jeu Continuité

Tu dois plus que tu ne peux payer à quelqu'un qui n'oublie jamais une dette. Si tu ne peux pas te pointer avec le fric, il va te falloir une sacrée solution de rechange pour contrer cette carte Problème.



PROBLÈME 25

Brûlé

Malus de -2 aux tests Généraux/Physiques et -1 pour les autres tests jusqu'à ce que tu Prennes du Temps pour faire soigner tes brûlures.



PROBLÈME 26

Les poseurs de bombe t'ont vu

Les sales types qui ont attaqué l'Alegria savent à quoi tu ressembles.



PROBLÈME 27

Poursuite obsessionnelle

Tu pousses le bouchon jusque dans tes derniers retranchements.

Malus de -1 pour les tests Généraux/Mentaux jusqu'à ce que tu Prennes du Temps pour te calmer.



PROBLÈME 28

Rossé

Tu as été battu et frappé jusqu'à en être presque mort.

Jusqu'à ce que tu Prennes du Temps pour récupérer, tous tes tests Généraux donnent automatiquement un Revers. Même après ça, malus de -1 à tous tes tests Généraux/Physiques. Défausse cette carte à la fin du scénario.



PROBLÈME 29

Se battre, ou pas

Pour éviter de prendre une raclée, tu as fait appel à l'animal terrifié qui se trouve au fond de toi. Le désespoir le plus sombre n'est pas facile à oublier.

Malus de -2 aux tests de Sang-froid et d'Équilibre mental. Défausse cette carte après ton prochain test de Combat.



PROBLÈME 30

Tu l'as appelé Buggy

Sauf si tu gagnes son pardon pour cet affront habituellement impardonnable, l'histoire se termine car Buggy Siegel a décidé de te voir mort. Tout le monde t'avait dit de ne pas le faire.



PROBLÈME 31

Quelque chose au sujet de cette pierre

Choc du Mythe

Un petit morceau de pierre gravé d'étranges hiéroglyphes ne devrait pas te faire frissonner ainsi. Mais c'est pourtant le cas. D'une manière que tu n'arrives pas à comprendre, tu sens qu'elle va te guider hors de ce monde vers la terrible conscience de ce qui se terre juste au-delà.



PROBLÈME 32

Le cœur battant la chamade

Tu as fait quelque chose que chaque fibre de ton être t'enjoignait de ne pas faire. Tu t'es gavé d'adrénaline et tu n'arrives pas à te calmer.

Contré en acceptant un malus de -4 sur n'importe quel Défi. Si, à la fin de l'affaire, la carte est toujours entre tes mains, tu subis une crise cardiaque.



PROBLÈME 33

Image indélébile

Tu as vu quelque chose que tu aurais préféré éviter. Maintenant, tu ne peux plus le chasser de ton esprit.

Contré en acceptant un malus de -4 sur n'importe quel Défi. Si, à la fin de l'affaire, la carte est toujours entre tes mains, tu subis une crise cardiaque.



PROBLÈME 34

Catatonie imminente

Choc du Mythe

Plutôt que relier véritablement entre elles les images que tu as vues pour leur donner un sens, ton esprit est sur le point de se mettre en veille. Peut-être est-ce mieux ainsi.



PROBLÈME 35

Blessure fatale

Cette fois, c'est la blessure qui ne te laisse aucune chance. Il te reste peut-être une heure à vivre. Après, tu es mort.



PROBLÈME 36

Nerveux
Continuité

Si tu as toujours cette carte en main à la fin de l'affaire, tu développes un tic nerveux permanent.

Si tu as cette carte en main au début d'une affaire, perds un Dépassement.



PROBLÈME 37

Horreur cosmique**Choc du Mythe** 

Le récit de l'univers est au mieux une indifférence cosmique, au pire une monstrueuse et éternelle entropie. Rien n'a de sens. La corruption de L.A. est un pâle reflet de cette entropie universelle.

Chaque fois que tu fais appel à la compétence Inspiration, tu subis un malus de -2 au cours du Défi suivant.

PROBLÈME 40

Ridicule

Ta conduite maladroite a sauvé ta peau, mais a aussi terni ta réputation de mec calme face à la pression.

Quand tu dépenses un Dépassement en Intimidation, lance un dé. Sur un résultat impair, tu ne gagnes pas le bénéfice lié à ce Dépassement et tu défausses cette carte.

PROBLÈME 43

Voiture criblée de balles

On a tiré sur ta Packard. Encore une fois. Elle roule toujours, mais attire aussi l'attention de la police jusqu'à ce que tu Prennes le Temps de la faire réparer. Quand tu t'en occupes, fais un test d'Organisation. Sur 5 ou moins, prends la carte Problème 3, « Fauché ».

PROBLÈME 38

Tremblement

Tu souffres de tremblements nerveux qui s'emparent de toi en période de stress.

Pénalité de -2 pour tous les Défis Généraux/Manuels.

PROBLÈME 41

Imaginaire hanté**Continuité****Choc du Mythe** 

Tu es supposé découvrir ce qui est arrivé, mais quand tu en as eu l'occasion, la peur t'a cloué sur place. Maintenant, tu imagines ce que tu aurais pu voir, chaque évocation plus terrifiante que la précédente. Ton échec t'interroge sur le genre de détective que tu es.

Malus de -2 aux tests de Sang-froid et d'Équilibre mental. Contré en prenant le risque de se confronter à une menace surnaturelle.

PROBLÈME 44

Voiture en miettes

Mince, tu n'avais pas repéré cette bombe ! Un privé de L.A. sans voiture est comme une mouche sans ailes.

Perds un Dépassement puis défausse cette carte la prochaine fois que tu te rends d'un lieu à un autre. Explique qui tu as convaincu de te prêter un véhicule de remplacement. Si tu n'as aucun Dépassement, garde cette carte jusqu'à en obtenir un, puis perds ledit Dépassement et défausse la carte.

PROBLÈME 39

Accro à l'opium**Continuité**

Tu pensais avoir laissé le pavot derrière toi, mais ça te reprend encore.

Quand tu as le choix entre poursuivre l'affaire ou te faire un trip, fais un Test Rapide de Sang-froid, difficulté 4, pour ne pas choisir la seconde option. Contré en dépensant une carte Atout donnant un bonus en Sang-froid ou Équilibre mental.

PROBLÈME 42

Ton bureau a explosé

Ton bureau a été soufflé. Il va falloir trouver une bonne explication pour qu'un autre propriétaire accepte de te louer un local. Et tes ouvrages de référence sont partis en fumée.

Perds un Dépassement la prochaine fois que tu utilises une compétence Académique afin d'obtenir des informations, puis défausse cette carte. Si tu n'as aucun Dépassement, perds le prochain que tu aurais dû gagner et défausse cette carte.

PROBLÈME 45

Mickey ne t'aime pas

Ta dernière rencontre avec Mickey Cohen s'est terminée alors qu'il te fustigeait du regard comme s'il allait t'étrangler de ses mains. Peut-être devrais-tu faire quelque chose avant qu'il ne vienne te voir armé d'un fer à repasser. Personne ne manie un tel objet comme Mickey.

Un Sommeil Insondable : cartes Atout

ATOUT 1

Maître de soi

Une démonstration de self-control te donne l'assurance nécessaire si l'affaire se complique.

Dépense cet Atout pour obtenir un dé supplémentaire dans un test de Sang-froid ou d'Équilibre mental, ou un bonus de +2 dans tout autre test Général/Mental.



ATOUT 2

Réflexes vifs

Dépense cet Atout pour obtenir un dé supplémentaire dans un test d'Athlétisme, de Conduite ou de Combat.



ATOUT 3

Marshall offre son aide

Marshall Daly est d'accord pour t'aider, même en cas de danger, si cela permet de choper ceux qui ont fait du mal à Helen.



ATOUT 4

Charlie Chaplin t'est redevable Continuité

Un Charlie Chaplin reconnaissant apprécie ce que tu as fait pour lui.



ATOUT 5

Mickey t'en doit une Continuité

Mickey Cohen est sans doute une brute, mais on ne peut pas dire qu'il oublie ceux qui lui ont rendu service.

Défausse cette carte si tu gagnes le Problème 45, « Mickey ne t'aime pas ».



ATOUT 6

Fondamentalement sceptique

Le surnaturel ? Des divinités maléfiques ? Que des sornettes ! Cette blague ne marche pas avec toi.

Dépense cette carte pour contrer un Choc du Mythe.



ATOUT 7

Ouf

Tu as eu de la chance sur ce coup. Peut-être es-tu dans ta période faste.

Dépense cet Atout pour obtenir un Dépassement au choix, ou un dé supplémentaire sur n'importe quel test.



ATOUT 8

Dur à cuire

Tu t'es endurci face aux situations les plus choquantes qui enverraient les gens lambda sur le divan du psychiatre.

Dépense cette carte pour contrer un Problème qui pénalise une compétence Générale/Mentale (sauf un Choc du Mythe).



ATOUT 9

En état d'alerte

Une partie de toi est toujours en alerte.

Bonus de +1 à tous les tests de Sixième sens jusqu'à ce que tu dépenses cet Atout. Si tu effectues un test de Sixième sens dans la scène en cours, dépense cet Atout pour obtenir un dé supplémentaire en Athlétisme, Combat ou Fuite.



ATOUT 10

En position de force chez A. M. Hillyer's

À n'importe quel moment autour ou dans l'entrepôt de presse, gagne un Dépassement gratuit ou un dé supplémentaire sur un test au choix, puis défausse cette carte.

Dans l'entrepôt, tu reçois un Coup de chance sans contrepartie et sans défausser cette carte.

Si tu as encore cette carte en quittant l'endroit, défausse-la ainsi qu'une carte Problème qui n'est pas un Choc du Mythe.



ATOUT 11

Humour de potence

Ce qui choque ou révulse les autres t'inspire tes meilleurs sarcasmes.

Lance un sombre sarcasme approprié à la scène, puis défausse cette carte pour obtenir un Dépassement gratuit pour n'importe quelle compétence Relationnelle.



ATOUT 12

Étrange mais pas démentiel

Tu as croisé de près le prétendu surnaturel, et tu en es revenu. Bien sûr, c'est monstrueux, et surprenant, mais cela doit quand même avoir une explication rationnelle.

Dépense cet Atout pour contrer un Choc du Mythe.



ATOUT 13

Les monstres saignent

Tu as rencontré une créature qui n'est pas censée exister. Et tu l'as abattue. Apparemment, le surnaturel n'est pas si robuste que ça, en fin de compte.

Dépense cet Atout pour contrer un Choc du Mythe.



ATOUT 14

Poing de la justice

À L.A., la justice est dispensée avec parcimonie. Mais aujourd'hui, au moins un sale type a reçu ce qu'il méritait. Grâce à toi.

Contre un problème autre qu'un Choc du Mythe qui pénalise tes compétences Générales/Mentales ou ta capacité à utiliser des Dépassements en Relationnel.



ATOUT 15

Déni de corrélation

Il y a des mystères que l'homme n'est pas censé résoudre. Quand tu tombes sur l'un d'eux, ton esprit est trop futé pour s'y essayer.

Contre n'importe quel Choc du Mythe.



ATOUT 16

Réglé

Grâce à toi, l'ancre de la folie a été détruite. Plus personne ne pourra tomber dessus.

Dépense cet Atout pour contrer un Problème acquis au cours du scénario « Un sommeil insondable ».



ATOUT 17

Armure émotionnelle Continuité

Les gens utilisent le mot réprimer comme si c'était une mauvaise chose.

Défausse cette carte pour contrer un Problème dont le texte mentionne une compétence Relationnelle ou Générale/Mentale.



ATOUT 18

Bombe en réserve

D'autres seraient perturbés par une tentative avortée de sabotage à l'explosif. Toi tu penses : « Hé ! une bombe gratuite ! »

Quand tu as besoin d'avoir des explosifs sous la main, dépense cet Atout pour un succès automatique dans un Test Rapide d'Organisation, ou pour une Progression dans un Défi d'Organisation.

