

# Mode partenaires d'infortune

Une aide de jeu officielle pour Solitude des Ténèbres

---

## Introduction

*"Dans les ténèbres, nous ne sommes jamais vraiment seuls. Parfois, c'est un réconfort. Parfois, c'est une malédiction."*

Le Mode Partenaires d'Infortune transforme votre expérience solitaire en une aventure coopérative pour deux investigateurs. Vous incarnerez chacun un protagoniste confronté aux mêmes horreurs indicibles, partageant découvertes, terreurs et peut-être... la folie elle-même.

Dans ce mode, la collaboration devient votre meilleure arme face à l'innommable. Mais attention : plus vous êtes nombreux, plus les ténèbres ont de prises sur vos âmes.

**Durée de jeu** : 1h à 3h pour un one-shot, 5 à 15h pour une chronique

**Matériel nécessaire** : 2 feuilles d'investigateur, 1D100 par joueur, le livre de base

---

## Création des investigateurs

Chaque joueur crée son investigateur en suivant **exactement les mêmes règles que le mode solo** (pages 8-10 du livre de base).

Chaque investigateur commence avec **65 points en Santé Physique et Santé Mentale** :

### Autres caractéristiques

- **Profession** : choisie librement selon le livre de base
- **Hobbies** : Deux tirages sur la table page 6
- Chaque personnage peut avoir **ses défauts, ses ressources, ses alliés**.

### Options de création pour le duo

#### Option A : Duo libre

Créez deux investigateurs totalement indépendants. Ils peuvent se connaître ou se rencontrer pendant l'aventure. Cette option offre une grande liberté narrative.

### **Option B : Duo thématique**

Concertez-vous pour créer des personnages liés dès le départ : collègues, vieux amis, époux, frère et sœur, mentor et apprenti, etc. Cette option renforce l'immersion et la cohérence narrative.

**Conseil :** Privilégiez des profils complémentaires. Un médecin et un détective, un journaliste et un antiquaire, une scientifique et un occultiste... La diversité enrichit les interactions et multiplie les angles d'approche face à l'horreur.

### **Le lien (optionnel)**

À la création, chaque joueur peut choisir **un lien** qui unit les deux investigateurs. Notez-le sur vos feuilles respectives.

*Exemples de liens :*

- "Nous nous sommes sauvés mutuellement lors du grand incendie de 1919"
- "Elle connaît mon secret le plus sombre"
- "Nous partageons un héritage familial maudit"
- "Il me doit la vie depuis la guerre"

Ce lien peut être invoqué **une fois par partie** pour relancer un test raté. C'est un rappel de votre confiance mutuelle face à l'adversité.

---

## **Collecte des indices (seuil ajusté)**

Dans le Mode Partenaires d'Infortune, le mystère est plus dense et complexe. Vous devez collecter **5 indices au lieu de 3** avant de déclencher la confrontation finale.

### **Enquête ensemble ou séparée**

Les deux investigateurs peuvent choisir à tout moment de :

- **Rester ensemble** et explorer les mêmes lieux
- **Se séparer** pour couvrir plus de terrain ou suivre des pistes différentes

Cette liberté vous permet d'adapter votre stratégie selon la situation et vos objectifs narratifs. Se séparer accélère l'enquête mais augmente les risques individuels. Rester ensemble offre sécurité et soutien moral, mais ralentit la progression.

### **Qui effectue les tests ?**

Lorsqu'une situation demande un test (exploration, interaction avec un PNJ, déchiffrement d'un document, action physique, etc.), **c'est le métier ou le hobby le plus adapté qui détermine qui lance les dés.**

*Exemples :*

- Un document en latin ancien : l'antiquaire teste plutôt que le boxeur
- Une course-poursuite physique : l'athlète teste plutôt que le bibliothécaire
- Une négociation avec un notable : le diplomate teste plutôt que le mécanicien
- Un examen médical d'un cadavre : le médecin teste plutôt que le journaliste

**Règle importante :** Si les deux investigateurs ont des profils également adaptés à la situation, les joueurs choisissent librement qui effectue le test. Cela permet une flexibilité narrative et stratégique. Si vous estimez qu'avoir deux spécialistes sur une situation vous donne un avantage, libre à vous d'obtenir une relance de dés de gratuite.

## **Conséquences des échecs**

**Seul le personnage qui effectue le test subit les conséquences négatives en cas d'échec** (perte de Santé Physique, Santé Mentale, ou autre malus indiqué par le résultat du D100).

L'autre investigateur n'est pas affecté directement, même s'il est présent sur les lieux.

*Exemple :*

Le Dr. Helena Voss (médecin) examine un cadavre mutilé dans une morgue et rate son test. Elle perd 10 points de Santé Mentale. Son partenaire Lance Carver, présent dans la pièce, ne perd rien (même s'il peut décrire sa réaction de dégoût pour enrichir le roleplay).

Cette règle reflète que chacun vit l'horreur différemment selon son implication directe dans l'action.

## **Partage des découvertes**

**Tous les indices découverts sont automatiquement partagés entre les deux investigateurs**, qu'ils soient ensemble ou séparés au moment de la découverte.

Vous pouvez imaginer que les personnages se retrouvent régulièrement pour faire le point, s'envoient des télégrammes, communiquent par téléphone, ou se laissent des messages codés. L'essentiel est que les deux investigateurs progressent ensemble vers la vérité, même s'ils empruntent des chemins différents.

**Conseil pratique :** Tenez un "journal commun" où vous notez les 5 indices au fur et à mesure de vos découvertes. Cela peut être un vrai carnet physique que vous remplissez ensemble, renforçant l'immersion.

---

# La confrontation finale

Lorsque vous avez réuni vos **5 indices**, la confrontation commence. Les règles de base s'appliquent (page 34 du livre de base), avec ces adaptations cruciales pour le mode duo.

## Structure de la confrontation

La confrontation finale se déroule en **trois jets successifs** :

1. **Survie Physique** (test d'endurance corporelle).
2. **Survie Mentale** (test de résistance psychologique).

À chaque jet, consultez la table correspondante dans le livre de base pour connaître les conséquences selon votre résultat.

### En résumé :

- Une réussite : on passe au second test.
- Un semi-échec : le personnage qui a fait le test perd 15 points dans son attribut physique ou mental. Le personnage qui a échoué peut éventuellement sacrifier quelque chose de précieux pour obtenir une relance.
- Un échec critique : c'est la catastrophe. Le personnage qui a échoué peut éventuellement sacrifier quelque chose de précieux pour obtenir une relance.

## Choix du protagoniste

**Règle clé** : À chaque jet de confrontation, **vous choisissez quel investigateur effectue le test**. Cela permet de jouer sur vos forces respectives et d'optimiser vos chances de survie.

*Exemple stratégique :*

- Le Dr. Helena Voss (profession médicale, robuste avec 75 en **santé physique**) effectue le jet de **survie physique**.
- Lance Carver (70 en santé mentale, esprit rationnel) effectue le jet de **survie mentale**.

Discutez ensemble avant chaque jet pour déterminer qui a les meilleures chances de réussir selon vos attributs et votre état actuel. Et parfois l'histoire des éléments de jeu vous dicteront qu'un personnage plus faible tente. Laissez-vous guider et voyez ou le hasard vous mène.

## Le sacrifice héroïque

**Nouvelle mécanique cruciale** : Si l'un des investigateurs **échoue à un test de confrontation**, l'autre peut **se sacrifier** pour offrir une seconde chance à son partenaire.

**Comment fonctionne le sacrifice :**

1. L'investigateur A rate un test de confrontation (physique ou mentale).
2. L'investigateur B déclare **immédiatement** qu'il se sacrifie.
3. L'investigateur B est **définitivement hors-jeu** (mort, absorbé par l'entité, perdu dans les dimensions, fou à lier, consumé par le rituel...).
4. L'investigateur A peut **relancer le dé immédiatement** avec un **bonus de +20** (le sacrifice ultime décuple ses forces et sa détermination).
5. Si ce nouveau jet échoue également, **la partie est perdue pour tous les deux.**

### **Narration du sacrifice :**

Prenez le temps de décrire ce moment épique et tragique. Le joueur qui se sacrifie a droit à quelques derniers mots, un geste héroïque désespéré, une action qui donne à son partenaire la force ou l'opportunité de continuer. C'est le point culminant dramatique de votre histoire commune.

#### *Exemple narratif :*

*"Helena voit Lance suffoquer sous l'emprise tentaculaire de la Némésis. Sans hésiter, elle se jette entre eux, plongeant sa seringue d'adrénaline directement dans ce qui pourrait être le cœur de la créature. Les tentacules la broient dans un craquement horrible, mais Lance, libéré pour un instant, saisit le talisman sacré et..."*

### **Résolutions possibles**

À l'issue de la confrontation finale, plusieurs issues sont possibles :

**Victoire totale :** Les deux investigateurs survivent et triomphent de la Némésis. Vous pouvez décrire ensemble comment vous scellez la menace et ce qu'il advient de vos personnages après cette épreuve.

**Victoire au prix d'un sacrifice :** Un investigateur est mort héroïquement, mais l'autre a vaincu grâce à ce sacrifice. C'est une victoire amère, teintée de deuil et de culpabilité pour le survivant.

**Survie partielle :** Les deux investigateurs survivent mais sont gravement blessés physiquement et/ou mentalement. La Némésis est affaiblie ou temporairement repoussée, mais pas détruite. Vous vivrez avec les séquelles et la terreur qu'elle revienne.

**Défaite totale :** Les deux investigateurs périssent ou sombrent dans la folie. La Némésis triomphe. Décrivez ensemble les derniers instants et l'horreur qui consume vos personnages.

---

## **Conseils de jeu et ambiance**

### **Pour les joueurs**

**Communiquez constamment** : La coopération est au cœur de ce mode. Parlez ouvertement de vos stratégies, partagez vos peurs (pas seulement celles de vos personnages, mais aussi vos inquiétudes de joueurs). La transparence renforce l'expérience.

**Incarnez la relation** : Si vos personnages se connaissent avant l'aventure, jouez leur dynamique. Sont-ils complices ? En désaccord sur les méthodes ? Protectors l'un envers l'autre ? Jaloux de leurs compétences respectives ? Ces nuances enrichissent le roleplay.

**Acceptez le sacrifice** : Si votre personnage doit se sacrifier pour sauver l'autre, embrassez ce moment dramatique. C'est votre scène héroïque finale, votre apothéose narrative. Ne la gêchez pas par frustration, célébrez-la comme le climax qu'elle est.

**Gérez ensemble le rythme** : Vous êtes deux à raconter cette histoire. Laissez régulièrement la place à l'autre, rebondissez sur ses idées, construisez ensemble plutôt que de tirer chacun dans votre direction. L'improvisation collaborative est la clé.

**N'ayez pas peur de vous séparer** : Même si c'est plus risqué, se séparer crée des moments de tension formidables et accélère l'enquête. Faites-vous confiance pour gérer vos scènes solo respectives.

## **Pour optimiser l'expérience**

**Musique d'ambiance** : Jouez une bande-son en fond sonore pour renforcer l'atmosphère.  
Suggestions :

- Jazz sombre et mélancolique des années 1920
- Ambiances "Dark Jazz" ou "Noir Jazz" (disponibles sur Spotify/YouTube)
- Musiques d'époque : Bessie Smith, Louis Armstrong, Django Reinhardt
- Bandes originales de films : *The Lighthouse*, *Crimson Peak*, *Penny Dreadful*

**Éclairage tamisé** : Des bougies, une lampe à pétrole factice, ou simplement une lumière douce créent une atmosphère propice à l'immersion. Évitez les néons agressifs.

**Journal partagé physique** : Tenez un vrai carnet où vous notez à la main vos indices, croquis, impressions. C'est un souvenir tangible de votre aventure et cela renforce l'ancrage dans les années 1920 (pas de smartphones !).

**Accessoires d'époque** : Si vous êtes motivés, quelques accessoires simples amplifient l'immersion : vieille carte de l'Europe, loupe d'antiquaire, dé à coudre vintage, vieux stylo-plume, photographies sépia... Vous pouvez même vous habiller dans un style années 1920 pour une soirée spéciale.

## **Ajuster la difficulté**

**Mode accessible (débutants)** :

- Le lien peut être invoqué **deux fois** par partie.
- Seuls **4 indices** sont nécessaires pour déclencher la confrontation.

**Mode standard (recommandé) :**

- Règles telles que décrites dans ce document.
- 5 indices nécessaires

**Mode hardcore (vétérans) :**

- **6 indices** sont nécessaires pour déclencher la confrontation.
- Le lien ne peut être invoqué qu'**avant la confrontation finale** (pas pendant).
- Les sacrifices héroïques donnent un bonus de **+15 seulement** (au lieu de +20).

---

## En finir dans une horreur à deux

**Quelques derniers conseils :**

- Ne précipitez pas la confrontation finale. Savourez les 5 indices, laissez monter la tension progressivement.
- Si vous jouez en chronique longue, notez les événements marquants entre chaque session. Créez une véritable continuité narrative.
- N'hésitez pas à adapter les règles à votre table. Ces mécaniques sont des guides, pas des chaînes. Si quelque chose ne fonctionne pas pour vous, modifiez-le.
- Le plus important reste l'histoire que vous racontez ensemble. Les dés et les règles ne sont que des outils pour servir cette narration.

Rappelez-vous : dans les ténèbres lovecraftiennes, personne ne vous entendra crier. Mais au moins, avec le Mode Partenaires d'Infortune, **vous ne crierez pas seul**.

**Bon courage, investigateurs. Que votre partenariat résiste à l'innommable.**

---