

# BUBBLEGUMSHOE

LE JEU DES ADOS-DÉTECTIVES



## BIENVENUE À DREWSBURY

Une présentation de la ville et quatre mystères prêts à jouer !



# BUBBLEGUMSHOE

## LE JEU DES ADOS-DÉTECTIVES

# BIENVENUE À DREWSBURY

**Bubblegumshoe est un jeu écrit par**

Emily Care Boss, Kenneth Hite et Lisa Steele

**Coordination de la gamme en VF**

Laurent Gärtner

**Auteurs**

Laurent Gärtner, Stéphane Lemonnier, Éden Rôliste,  
Michel Poupart et Boris Bouard

**Artistes**

Richard Longmore, Nicole McDonald, Frank Super,  
Meidelev, Axelle « Psychée » Bouet et RenArtDev

**Mise en page**

Laurent Gärtner avec **Affinity Publisher**

**Traduction**

Laurent Gärtner et Stéphane Lemonnier avec **OmegaT**

**Relecture**

Sylvain Garnier, Chrysostome

**Images additionnelles**

Photographies sous licence Pixabay de David Mark,  
Elizabeth Ferry, T Lannis, Robert Jones, Michael Pewny,  
Ryan McGuire, Peggy und Marco Lachmann-Anke,  
Michal Jarmoluk, Jean-François Gagnon, Rahul Pandit,  
Mathias Westermann, Victorua, Pexels, FouDeFoot60,  
Thomas, Gillian Callison, Jean-Paul Jandrain et Stefan  
Schweihofer, Nino Souza Nino, Oscar Portan.  
Phone mockup par rawpixel.com / freepik  
Gray Linen Canva Texture par kues1 / freepik

# GUMSHOE

Bubblegumshoe © 2016 Evil Hat Productions, LLC. Tous droits réservés.

**GUMSHOE** et le logo **GUMSHOE** sont des marques déposées de Pelgrane Press Ltd et sont  
utilisées avec la permission de Pelgrane Press Ltd. Le système **GUMSHOE** a été créé par  
Robin D. Laws avec du matériel additionnel de Kenneth Hite.

Dépôt légal troisième trimestre 2024

**ISBN numérique** 978-2-95664-384-5 • **ISBN papier** 978-2-95664-382-1

Imprimé en France dans les Ardennes par **Sopaic Repro** en octobre 2024

Première impression réalisée à 200 exemplaires

# SOMMAIRE

<b>INTRODUCTION .....</b>	<b>5</b>
Les mystères de Drewsbury .....	5
Le guide de Drewsbury .....	6
Où se trouve Drewsbury ? .....	6
Les ados-détectives .....	6
Prévention et sécurité émotionnelle .....	8
Derrière le voile .....	8
Faire une pause .....	8
Prendre de la distance .....	8
Mais souvent, tout fini bien ! .....	8

## **LES MYSTÈRES DE DREWSBURY..... 9**

<b>BUBBLEGUMSHOE 101.....</b>	<b>10</b>
Déjà, un jeu de rôle, c'est quoi ? .....	10
Prépare le matériel .....	11
Le déroulement du jeu.....	12
Capacités .....	12
Les relations .....	13
Collecter des indices .....	14
Il faut rester Cool .....	14
Réservé à la MJ : ce qui s'est réellement passé.....	14
L'enquête commence !.....	15
Les confidences de Ginny.....	16
Interroger, trouver de l'aide ou des indices ....	18
Le terrain de foot .....	19
Cyril Miller.....	20
Keith Jones.....	21
La salle de musculation.....	22
Le gymnase .....	22
La salle de profs .....	24
D'autres idées ? .....	25
Voler le devoir sur Cyril directement.....	25
Voler le devoir dans les vestiaires .....	25
Raisonner Cyril... ou l'affronter ? .....	26
Ou lui casser la figure ? .....	27
Épilogue.....	28
Le devoir est rendu à Ginny .....	28
Cyril n'a plus le devoir d'anglais.....	28
L'équipe a été retournée contre Cyril .....	28

<b>ARNAQUE, CRIME ET COMICS.....</b>	<b>29</b>
L'enquête commence !.....	29
Le malheur de Ruby et Randy.....	29
À quelques pâtés de maisons .....	31
A quelques mètres de là.....	32
Rencontre fortuite avec Marvin Garnett .....	32
Rick Brown .....	35
Retour au lycée .....	36
Le stade.....	37
La salle informatique .....	38
Confronter Lucas aux preuves .....	40
Autres preuves .....	41
Le dénouement, à toi de jouer ! .....	42
Affronter Garnett.....	43
Le piéger avec Rick Brown .....	43
Mélanger un peu tout ça .....	43
Et tout ça, c'est cadeau ! .....	43

<b>SAUVONS LE BAL.....</b>	<b>44</b>
Jouer une véritable enquête .....	44
Le huis-clos .....	44
Joue sur les nerfs .....	44
Une première réelle partie .....	45
Jouer au delà de l'enquête .....	45
Les dessous de l'affaire.....	46
Une histoire de chantage .....	46
L'élection de la reine et du roi du bal .....	46
Les suspects .....	47
Charlie Gaylon .....	47
Cindy Miller.....	50
Kaitlyn Price .....	51
Gabriel Soriano.....	53
Greg Hannover .....	55
Keith Jones et Maria Reyes.....	56
Et pourquoi pas M. Klyme ? .....	57
André Dubois.....	58
Les lieux .....	59
Le hall .....	59
Le gymnase .....	60
Le restaurant scolaire .....	60
La salle de musique.....	60
Le fablab.....	60

# INTRODUCTION

Si tu as déjà commencé à lire le livre des règles de **Bubblegumshoe**, tu as sans doute déjà fait connaissance avec Jessica, Tyler, Elizabeth ou encore Amanda. Dans leur petite ville, **Drewsbury**, elles résolvent des mystères depuis leur enfance, pousser par leur curiosité et leur envie d'aider les autres, en combattant les injustices.

Ce supplément inédit propose une plus longue visite de la ville de **Drewsbury** ainsi que quatre mystères prêts à jouer pour débiter tes propres histoires. Tu peux voir ces mystères comme une première saison ou un gros épisode. Il servira à corser une fin d'année pour les ados-détectives. Leurs activités d'enquêtrices basculeront et leurs compétences seront enfin reconnues, y compris par les adultes.

Tu n'as pas besoin de connaître les règles de **Bubblegumshoe** avant de te lancer dans les mystères de ce livre. Ils peuvent être joués directement en utilisant les personnages proposés à la fin du livre. Les règles essentielles pour jouer tes premières parties te seront expliquées au fil de la lecture..

## *Les mystères de Drewsbury*

La première partie de ce livre te propose quatre mystères pour jouer une fin d'année scolaire mouvementée pour les ados-détectives.

Avant de faire leur rentrée en classe de « onzième », l'équivalent de la seconde en France. Nos ados-détectives vont vivre quelques mésaventures au lycée. Ces enquêtes vont définitivement leur donner

une réputation d'enquêtrices amateurs autant entre les murs de l'établissement, mais aussi un peu partout en ville, quitte à agacer le chef de la police ou le vice-principal de Truman High.

Dans **IOI**, les ados-détectives interviennent pour aider *Ginny Montrose* qui subit le harcèlement permanent de Cyril Miller, le capitaine de l'équipe. Deviendront-elles les bêtes noires du lycée en salissant la réputation du roi du lycée ou sauront-elles user d'assez d'astuces et d'audaces pour aider Ginny durablement ?

Lors d'une visite du Mars Trip, les enquêtrices aideront les propriétaires de la boutique dans **Arnaque, Crime et Comics** à se sortir d'une escroquerie habillement menée.

**Sauvons le bal** leur permettra ensuite de s'exercer dans un huis-clos en retrouvant l'imbécile responsable de la colère de M. Klyme qui menace maintenant d'annuler le bal de fin d'année.

Enfin, l'année s'achèvera sur **Voleuses et préjugés**. Le lycée avait trouvé la coupable idéale dans une affaire de vol... mais nos héroïnes ne laisseront pas un innocent se faire accuser à tort et devenir le bouc-émissaire des intouchables du bahut.

### *Que signifie 1d, 1d+2... ?*

Cette notation classique dans le jeu de rôle indique simplement qu'il faut lancer un dé (à six faces) et ajouter le score indiqué au résultat. 1d+2 indique simplement : lance un dé et ajoute 2 points au résultat.

## Le guide de Drewsbury

Dans cette seconde partie, tu trouveras plus de détails sur **Drewsbury** que tu as déjà découverte.

L'idée était d'apporter des éléments plus détaillés, de nouveaux seconds rôles, mais aussi des points de départ pour tes propres mystères. Nous avons décidé de laisser quand même plusieurs éléments vierges pour te permettre d'ajouter tes propres créations et tes propres idées. Cette ville, c'est la tienne, tu es libre d'en faire ce que tu souhaites.

## Où se trouve Drewsbury ?

**Drewsbury** est bien entendue une ville fictive, qui s'inspire de plusieurs villes de fictions ou réelles. Si tu penses que c'est important pour toi, positionne là sur une carte dans la région appelée la rust belt [1] assez loin d'une très grande ville.

Pour ma part, j'imagine **Drewsbury** quelque part dans le nord ouest de la Pennsylvanie. Mais tu es libre de trouver l'emplacement qui te convient le mieux. Les informations géographiques utilisent cette position, mais libre à toi de la changer.

Après, tu as l'embarras du choix ! Maine, New Hampshire, Vermont, Massachusetts, Rhode Island, Connecticut, New Jersey, Delaware, Maryland, New York, Pennsylvanie, Ohio, Indiana, Michigan...

Cette icône avec Amanda te signale un texte à lire à tes joueuses tel quel.



Celle-ci avec Jessica indique un indice que tes ados-détectives devraient découvrir...



Enfin, celle avec Tyler te présente un nouveau point de règle à utiliser pour animer la partie.

## Les ados-détectives

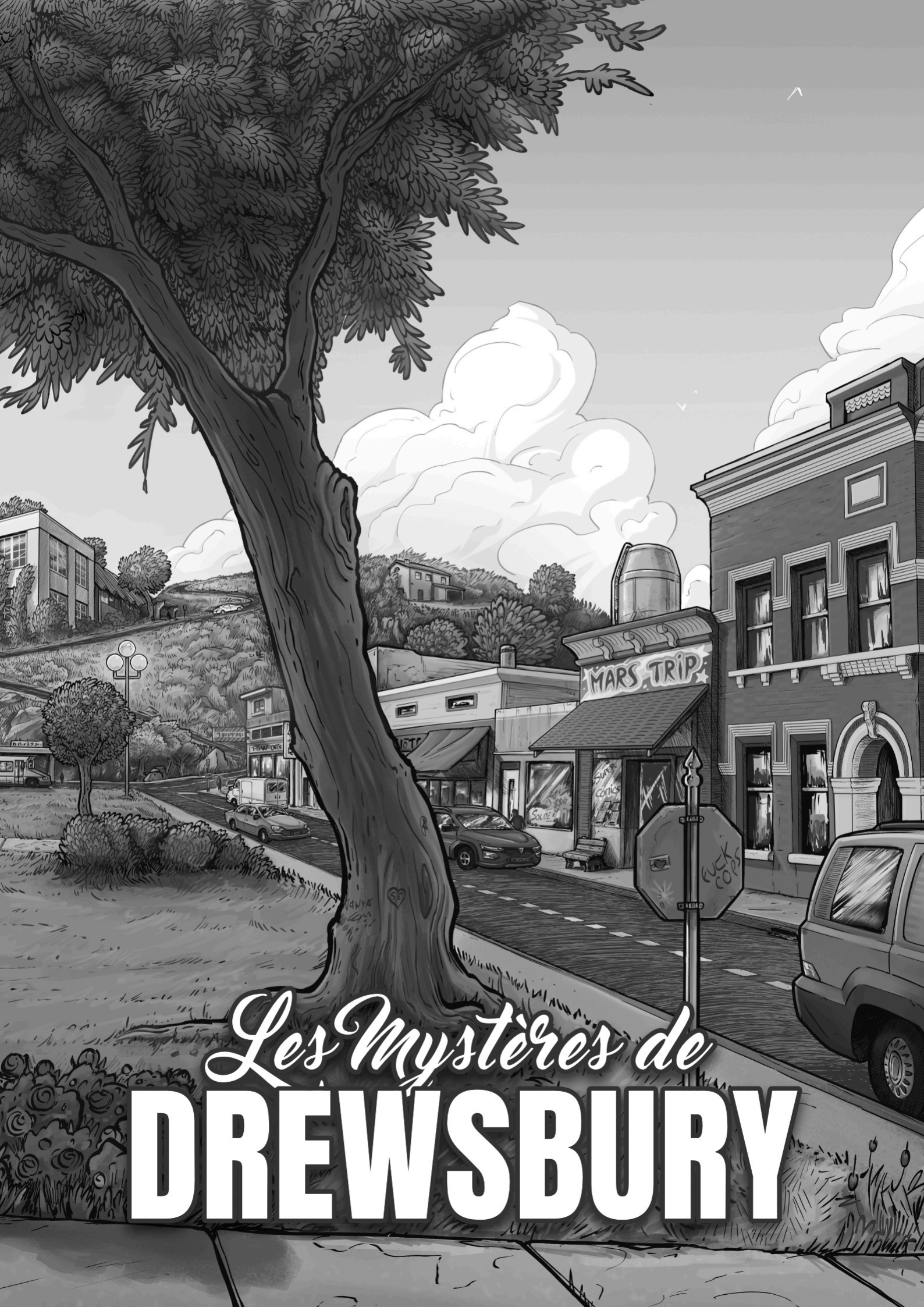
Pour vivre les mystères proposés dans ce livre, tu vas pouvoir proposer à tes joueuses quatre ados-détectives prêtes à jouer. On fait les présentations ?

### Jessica Park

Jessica est la fille unique de la médecin légiste de l'antenne locale du coroner. Elle a perdu son père récemment. Il était le médecin le plus apprécié de Drewsbury, autant des familles les plus aisées de la ville que des personnes les plus modestes pour lesquelles il n'hésitait pas à faire plus que son simple travail.

Depuis cette tragique disparition, elle s'intéresse de plus en plus à ses origines coréennes en apprenant notamment cette langue. Elle s'intéresse à la photographie et rêve de devenir journaliste pour dénoncer les injustices.





*Les Mystères de*  
**DREWSBURY**

# BUBBLEGUMSHOE 101

Un mystère pour découvrir Bubblegumshoe écrit par *Laurent* inspiré du mystère « Le Comité d'Accueil » proposé dans le livre des règles du jeu.

Hello ! Je suis Jessica, détective amateur à Drewsbury. Je te propose de faire vivre mes aventures à plusieurs de tes amies et je vais t'accompagner dans ta découverte de ce jeu. Si tu lis ce livre, c'est que tu souhaites jouer à **Bubblegumshoe**. Je ne vais pas te faire jouer, mais plutôt t'apprendre à faire jouer tes amies.

Tu vas être la modératrice de jeu, ou, plus simplement la **MJ** ! Alors, suis bien tous mes conseils. Il va falloir que tu lises ce livret avant de faire jouer tes amies à **Bubblegumshoe**, comme il est préférable de le faire avant une partie de jeu de société.

## *Déjà, un jeu de rôle, c'est quoi ?*

Un jeu de rôle est un jeu où on va se raconter une histoire... Enfin, tu vas raconter une histoire et l'imaginer au fur et à mesure avec tes amies. Il n'y a pas de plateaux ou de jetons. Ce livre contient les règles et tout ce qu'il te faut pour jouer de nombreuses heures. Tu n'auras besoin en plus que de quelques crayons à papier et des dés. Si tu n'en as pas, tu peux aller piller le Monopoly ou encore utiliser l'une des nombreuses applications gratuites qui existent sur ton smartphone.

Tu vas être la **MJ**. Tu vas diriger cette histoire, un peu comme une metteuse en scène ou une scénariste. Tes amies vont jouer les principaux personnages de l'histoire, les **ados-détectives**, et ce sont elles qui vont décider de leurs actions. Ton rôle

va être de devenir les yeux, les oreilles et surement la voix de tous les figurants qu'elles vont croiser dans cette histoire.

Un jeu de rôle habituellement, c'est un gros pavé de 300 pages plein de règles, de conseils et d'informations sur un univers imaginaire et fantastique. **Bienvenue à Drewsbury** est une porte d'entrée vers le jeu de rôle **Bubblegumshoe**. Nous l'avons imaginé pour être simple et te permettre de jouer sans avoir à lire l'intégralité des règles. Ce livre peut donc autant servir de jeu à part entière ou de complément pour la version complète du jeu qui te permettra de créer tes propres personnages, tes propres villes et tes propres mystères.

Le premier mystère que nous te proposons ici est basé sur l'ébauche « Le Comité d'Accueil » dans le chapitre « La Ville » de **Bubblegumshoe**. Je te conseille de lire ce chapitre intégralement avant de le faire jouer. Il contient autant l'histoire, du moins, sa trame que les règles que tu auras à mettre en jeu lors de la partie.

Côté univers imaginaire, ici, nous sommes dans un univers sombre et cruel : notre monde réel ! Nous allons raconter des histoires de jeunes détectives trop curieuses qui résolvent des mystères dans leur petite ville pourtant si tranquille. Si tu veux te refamiliariser avec tout ça, n'hésite pas à voir quelques épisodes des séries *Riverdale*, *Veronica Mars* ou encore *Meurtre mode l'emploi...* ou pourquoi pas *Scooby Doo* ! Tu trouveras à la fin de ce livre une liste plus complète d'œuvres qui traitent du sujet « mystères pour ados ».



Dans ces premières pages, tu vas trouver tout ce qu'il te faut pour faire jouer une première partie à tes amies et je vais t'accompagner jusqu'à son dénouement. Tu pourras apprendre et découvrir les règles en jouant. Prévois environ une heure et demi de jeu, explications comprises ainsi que deux à quatre amies prêtes à participer.

## Prépare le matériel

À la fin de ce livre, dans les annexes, tu disposes de différentes aides de jeux que tu peux photocopier. Tu peux aussi télécharger ces aides de jeux sur le site officiel du jeu en cliquant sur le QR-Code au début des annexes.

Tu peux aussi retrouver tout ces éléments dans le supplément **Les fournitures scolaires**, notamment un *écran de jeu* que tu peux ouvrir devant toi pendant la partie. De ton côté, tu trouveras un résumé des règles les plus utiles pendant la partie et de l'autre, une illustration. Il va surtout permettre de cacher toutes tes notes.

Le but de la partie est de résoudre un **mystère**. Dans l'histoire que nous allons faire jouer ensemble à tes amies, il faudra faire en sorte que Cyril Miller, le capitaine de l'équipe du lycée, cesse d'harcéler une élève qui, jusqu'à présent, lui faisait ses devoirs d'anglais. Mais pour l'instant... Chut !!! N'en dis rien à tes amies !

## Et si je n'ai que deux ou trois amies qui viennent jouer ?

Pas de panique, tu vas pouvoir faire jouer ce mystère tout de même, et en plus, elles vont pouvoir gagner quelques **niveaux** en plus dans leurs **capacités**.

★ Avec trois amies, elles peuvent répartir 1 niveau de plus dans les **capacités d'enquête**, 1 niveau de plus dans les **capacités sociales** et 2 niveaux de plus dans les **relations**.

★ Avec deux amies, elles peuvent répartir 2 niveaux de plus dans les **capacités d'enquête**, 3 niveaux de plus dans les **capacités sociales** et 5 niveaux de plus dans les **relations**.

Elles doivent faire bien attention : toutes les **capacités d'enquête** et les **capacités sociales** doivent être couvertes par les détectives qui seront jouées. Par exemple, si Tyler n'est pas jouée, il faudra obligatoirement qu'une autre détective répartisse des niveaux dans la capacité « **Culture Pop** ».

Présente les détectives à tes amies et laisse-les choisir celles qui leur convient le plus... Chaque joueuse a maintenant une ado-détective, alors, nous allons jouer !

Laisse-leur un peu de temps pour lire l'historique de leurs ado-détectives, leurs motivations. Il y a sans doute des indices cachés dedans.