

Christmas *Bloody* **Christmas**

Une soirée enquête de Jean-Noël Mégoz
pour 9 joueurs et 1 organisateur

Règles

Qu'est-ce qu'une soirée enquête ?

Une soirée enquête est une sorte de jeu de rôle où vous incarnez un personnage impliqué dans une affaire mystérieuse, souvent un meurtre (d'où son nom anglais de « murder party »). Nul besoin d'avoir déjà joué aux jeux de rôle pour participer : un peu d'imagination, de réflexion et d'observation suffisent !

À partir des règles décrites dans ce document et de la fiche de personnage qui vous est remise, vous devrez jouer votre rôle durant quelques heures pour récolter des indices et croiser vos informations avec les autres, afin de résoudre le mystère qui vous est proposé. À la fin de la partie, l'organisateur déclarera vainqueurs ceux qui y sont le mieux parvenus. Cependant, gardez en mémoire que l'objectif principal de toute soirée enquête est de s'amuser !

Votre personnage

Votre fiche de personnage résume l'histoire de votre personnage et brosse sa personnalité, afin de vous guider dans votre interprétation. Lisez-la attentivement : plus vous « sentirez » votre rôle, plus vous prendrez de plaisir à le jouer. N'hésitez pas à consulter l'organisateur si vous avez des questions ; il est votre seul interlocuteur autorisé avant la soirée, pour tout ce qui concerne le jeu.

En cours de partie, respectez votre rôle le plus possible. Quoi que vous fassiez, quoi que vous disiez, que ce soit en tant que votre personnage. Le fait que tous les joueurs jouent le jeu en permanence est l'un des plus importants facteurs de réussite de la soirée !

L'introduction vous présente le cadre de l'histoire et explique pourquoi vous êtes tous là. Lisez-la attentivement, afin de bien comprendre la situation. Si certains points ne vous semblent pas clairs, là encore, l'organisateur vous renseignera.

Déroulement de la soirée

Dès le début de la partie, vous jouerez votre rôle et serez plongé dans le contexte du scénario. Lorsque le jeu commence, quelqu'un vient de mourir. Est-ce un accident ? Un meurtre ? Le responsable, en tout cas, est l'un des personnages présents. C'est peut-être vous d'ailleurs ! Dans ce cas, le chose est mentionnée sur votre fiche.

Il vous faudra enquêter pour comprendre ce qui s'est passé, tout en détournant les soupçons de vous. Votre fiche de personnage va guider la plupart de vos actions, mais n'hésitez pas à pimenter la soirée de rebondissements ou de mensonges de votre cru, tant qu'ils ne vont pas à l'encontre du scénario (en cas de doute, demandez conseil à l'organisateur).

Comment mener l'enquête ?

Votre principale occupation au cours de la soirée sera probablement... le bavardage. C'est en discutant avec les autres personnages que vous allez apprendre ce qu'ils savent. Ces conversations constituent l'une de vos principales sources d'information.

S'il faut toujours rester prudent lorsque vous échangez avec un autre personnage (qui sait, c'est peut-être le coupable), ne retenez pas trop les informations que vous possédez, à moins d'avoir une bonne raison de le faire : plus vous livrez intelligemment vos renseignements, plus vous en recevrez en retour ; donnant donnant !

Vous aurez cependant d'autres moyens de progresser dans votre enquête. Certains indices seront peut-être tout simplement cachés dans l'une des pièces où se déroule la partie. Il peut s'agir d'une boule de papier traînant sous le divan, ou d'un article de journal, d'une lettre, alors ouvrez l'œil ! Attention toutefois à ne pas lire tout ce qui vous tombe sous les yeux : il est interdit de lire la feuille d'un autre personnage, même si elle traîne par terre. De même, l'organisateur possède un dossier de jeu dans lequel sont rangés des papiers importants, dont vous ne devez jamais prendre connaissance.

De nombreux autres indices devront être obtenus auprès de l'organisateur, dans la zone hors-jeu, lors de fouilles ou d'actions simulées.

Zone hors-jeu

Il y aura, là où va se jouer la soirée, une pièce ou un endroit identifié comme la zone « hors-jeu ». C'est le seul lieu où, durant la partie, vous pourrez quitter votre habit de personnage pour rendosser celui de joueur, si vous désirez vous entretenir avec l'organisateur à l'abri des oreilles indiscretes.

Pièces simulées

Le jeu lui-même va se tenir dans une ou deux pièces qui figureront autant de pièces du lieu imaginaire où se déroule le scénario. Mais dans l'histoire, ce lieu est bien plus grand ! Les autres pièces seront donc « simulées », c'est à dire que vous devrez consulter l'organisateur pour lui décrire ce que vous voulez y faire et, en retour, apprendre ce que vous y trouvez.

Actions simulées et Points Action

Au début de la soirée, l'organisateur vous remettra un certain nombre de *Points Action* (PA), que vous devrez utiliser pendant la partie pour effectuer des actions simulées. Lorsque vous désirez entreprendre une telle action, demandez à l'organisateur de vous recevoir en zone « hors-jeu » pour lui exposer vos plans, payer le nombre de PA requis, et en découvrir le résultat.

L'action la plus commune, que tout le monde peut accomplir, est de *fouiller une pièce simulée*. Elle peut coûter 1 ou 2 PA, selon la pièce. Indiquez à l'organisateur quelle pièce vous voulez fouiller et il vous informera alors du nombre de PA demandés. Si vous en payez le coût, il vous remettra l'un des indices présents dans la pièce... s'il y en a ! Dans certaines pièces, plusieurs indices sont présents, mais vous n'en trouverez pas plus d'un à chaque fouille.

Quand vous découvrez un indice, vous pouvez l'emporter (si c'est matériellement possible ; l'indice est peut-être un meuble ou quelque chose que vous entendez !) Dans ce cas, quelqu'un qui passera après vous ne le trouvera forcément pas. Ceci implique également que si vous ne trouvez rien lorsque vous fouillez une pièce, cela ne veut pas dire qu'elle a toujours été vide...

Certains personnages peuvent accomplir d'autres actions. Si c'est votre cas, elles sont décrites dans votre feuille de personnage, avec leur coût en PA.

Les Points Action peuvent également servir de monnaie d'échange entre joueurs : vous pouvez négocier des informations, vous faire rémunérer pour aider un autre personnage, ou vous mettre à plusieurs pour payer le prix d'une action. Il n'y a pas de règles précises pour ce genre de transactions ; c'est aux joueurs de trouver un terrain d'entente.

Fin de partie

Un événement ou une information déterminera la fin de la soirée enquête. Vous pourrez alors quitter votre rôle (à grand regret, cela va sans dire) et redevenir la personne plus ou moins normale que vous êtes.

L'organisateur vous remettra un petit questionnaire sur les événements de la partie et les conclusions de votre enquête. Il vous sera également demandé de choisir un joueur dont vous avez particulièrement apprécié la prestation. Toutes ces questions permettront de désigner le meilleur enquêteur et le meilleur comédien de la soirée !

Et avant de vous donner les résultats, l'organisateur vous révélera bien entendu le fin mot de l'histoire. Parce que la vérité n'est pas toujours ailleurs.

Bonne partie !