

# Robotics

Une « soirée enquête » de Jean-Noël Mégoz  
pour 7 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 cherchant à dénouer un mystère qui implique souvent un meurtre (d'où son nom anglais de « murder party »). Nul besoin d'avoir déjà joué aux jeux de rôles pour participer : un peu d'imagination, de réflexion et d'observation suffisent !

À partir de la fiche de personnage qui vous est remise et des règles décrites dans ce document, vous devrez jouer votre rôle durant quelques heures pour récolter des indices et croiser vos informations avec les autres joueurs, afin de résoudre le mystère qui vous est proposé et remplir le ou les objectifs personnels qui vous sont fixés.

À la fin de la partie, l'organisateur déclarera vainqueur celui qui y est le mieux parvenu. Gardez en mémoire, cependant, que l'objectif principal de toute soirée enquête est de se faire plaisir !

## Votre personnage

Votre personnage est décrit dans sa fiche de personnage. Elle résume son histoire 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 pour tout ce qui concerne la partie à venir.

Au cours du jeu, respectez votre rôle le plus possible. Quoi que vous fassiez, quoi que vous disiez, faites-le 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.

Les relations que vous nouerez avec les autres personnages vont permettre le développement de l'intrigue et vont nourrir le déroulement de la partie. Lorsque vous discuterez, tout en restant raisonnablement prudent (qui sait, vous parlez peut-être avec le coupable !), ne retenez pas trop les informations que vous possédez, à moins d'avoir une bonne raison pour le faire. Plus vous livrez intelligemment vos renseignements, plus vous en recevrez en retour.

## Déroulement de la soirée

Le document « Introduction » vous présente les circonstances de la soirée et les événements qui la précèdent. Lisez-le attentivement, afin de bien comprendre la situation : où se passe la soirée, à quelle occasion, qui est là et pourquoi. Si certains points ne vous semblent pas clairs, n'hésitez pas, là encore, à demander des précisions à l'organisateur.

Lorsque le jeu commence, un crime vient d'être commis par l'un des personnages présents. Si vous êtes le coupable, votre fiche le précise explicitement. Vous devrez alors détourner les soupçons en semant le doute dans l'esprit des autres. Sinon, il vous faudra enquêter afin de démasquer le criminel. Dans tous les cas, vous tenterez également de percer les secrets des autres personnages tout en vous efforçant de cacher les vôtres. La plupart de vos actions seront guidées par le contenu de votre fiche de personnage, mais vous êtes libre de pimenter la soirée de rebondissements ou de mensonges de votre cru, tant qu'ils ne vont pas à l'encontre de l'histoire (en cas de doute, consultez l'organisateur).

## 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 endroit où, durant la partie, vous pourrez quitter votre habit de personnage pour rendosser celui de joueur, et vous entretenir avec l'organisateur à l'abri des oreilles et des regards indiscrets. Ce sera notamment le cas lorsque vous voudrez effectuer une action dans une pièce simulée.

## Pièces simulées

Le jeu lui-même va se dérouler dans une ou deux pièces, qui figureront autant de pièces du lieu

imaginaire où se déroule le scénario. Les autres pièces de ce lieu seront « simulées », c'est à dire que pour les visiter, vous devrez consulter l'organisateur en zone hors-jeu pour lui décrire ce que vous voulez y faire et, en retour, apprendre ce que vous y trouvez.

## Actions simulées

C'est essentiellement en discutant avec les autres personnages que vous apprendrez qui ils sont et ce qu'ils savent. Ces conversations constituent donc l'une de vos principales sources d'information. Vous aurez cependant d'autres moyens d'obtenir des indices pour progresser dans votre enquête.

Certains seront peut-être cachés dans l'une des pièces où se déroule la partie. Il peut s'agir d'une boule de papier traînant sous le divan, d'un article de journal ou d'une lettre... Attention toutefois à ne pas lire tout ce qui vous tombe sous les yeux. Il est ainsi 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 peuvent être obtenus auprès de l'organisateur lors d'actions simulées, comme fouiller une pièce simulée. Pour cela, vous utiliserez les Points Action qui vous seront remis par l'organisateur en début de partie.

## Points Action

Vous trouverez sur votre fiche de personnage la liste des actions simulées qu'il peut accomplir. Vous ne pourrez simuler que ces actions-là durant le jeu. Chacune coûte un certain nombre de Points Actions (PA). Au début de la soirée, l'organisateur vous remettra un capital de PA, que vous devrez dépenser pour effectuer les actions qui vous semblent les plus pertinentes. Lorsque vous désirez effectuer une action, demandez à l'organisateur de vous recevoir en zone hors-jeu pour lui exposer vos plans, payer le nombre de PA requis et apprendre ce qui en résulte.

L'action la plus commune, que tout le monde peut accomplir, est de fouiller une pièce simulée. Selon les pièces, elle peut coûter de 1 à 3 PA ; l'organisateur vous le précisera au cas par cas. Si vous payez le coût demandé, il vous remettra l'un des indices présents dans la pièce... s'il y en a ! Dans certaines pièces, plusieurs indices sont dissimulés mais vous n'en trouverez pas plus d'un à chaque fouille. Vous resterez ensuite une ou deux minutes dans la zone hors-jeu, afin de matérialiser le temps passé à fouiller. Quand vous découvrez un indice, vous pouvez l'emporter (si c'est possible ; l'indice est peut-être un meuble, ou un tatouage sur le corps du défunt !). Dans ce cas, quelqu'un qui passera après vous ne pourra pas le trouver. 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 simulées. Si c'est votre cas, elles sont décrites sur votre feuille de personnage.

Les Points Action peuvent également servir de monnaie d'échange entre joueurs. Vous pouvez négocier votre aide si on vous la demande, 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

Lorsque l'organisateur annoncera la fin de la partie, il vous remettra un petit questionnaire sur les événements de la soirée et vos conclusions quant à l'enquête. Il vous sera également demandé de désigner le joueur qui aura, selon vous, le mieux tenu son rôle. Vos réponses lui permettront de déterminer le meilleur enquêteur et le meilleur comédien de la soirée !

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

Bonne partie !