

# Comment jouer

## 1. Qu'est-ce qu'une soirée enquête ?

Vos amis vous ont raconté des souvenirs mémorables, votre libraire ou votre vendeur de jeux préféré vous a vivement conseillé de vous y essayer mais au fond, vous ne savez pas vraiment de quoi il retourne ... Cette section est faite pour vous.

« Une soirée enquête est un jeu dans lequel les joueurs interprètent un personnage et tentent de résoudre une enquête le temps de la partie. »

Il existe de nombreuses variantes autour de ce principe : avec ou sans meurtre, avec ou sans objectifs pour les personnages, ... Chaque scénario propose son propre système de jeu avec ses règles particulières plus ou moins compliquées, mais dans l'ensemble, les soirées enquêtes se résument toujours à *jouer un rôle le temps de la partie* et surtout à passer un bon moment.

Aux côté des joueurs, se trouve les organisateurs. Ils ont lu le scénario, ils savent donc tout sur les personnages et le fin mot de l'histoire. Leur rôle est de distribuer les rôles aux joueurs et de garantir que tout se passe bien. Ils servent d'arbitres (rarement) et d'oreille attentive (souvent).

## 2. Avant la partie, la feuille de personnage

Les organisateurs vous ont déjà transmis votre fiche de personnage. Cette fiche contient tout ce que vous devez savoir du personnage que vous allez interpréter pendant la soirée : une partie de sa vie, les raisons de sa présence, ce qu'il sait déjà des autres personnages et tout un tas de détails importants.

Lisez-là mais **n'en parlez à personne mis à part aux organisateurs**, vous ne savez pas ce que les autres joueurs savent de vous, évitez de leur en dévoiler trop avant même de commencer.

Si vous voulez poser des questions, ne les posez qu'aux organisateurs ; *certaines connaissances naissent de la question*<sup>1</sup>. Si les organisateurs ne vous répondent pas, ou vous répondent qu'ils ne peuvent rien dire, c'est normal, ils ont leurs raisons ; parfois certains éléments doivent rester secrets, vous pourrez les découvrir pendant la partie.

Avant la partie, n'hésitez pas à **préparer un costume**. Il ne doit pas forcément être très élaboré mais choisir un vêtement plutôt qu'un autre, quelques accessoires, participent à l'ambiance du jeu, ce qui vous aidera à rester dans le rôle pendant la partie.

---

<sup>1</sup> Par exemple : « Est-ce que le meurtrier sait qu'il est meurtrier ? », les autres joueurs savent immédiatement que vous ne l'êtes pas.

### 3. Pendant la partie, vivez votre personnage

Pendant la partie, vous allez incarner un personnage, jouer son rôle. Comme au théâtre mais le public et les gradins en moins. Vous allez donc essayer de comprendre ce qu'il se passe et tout faire pour remplir vos objectifs.

Pour jouer, aller simplement **discuter avec les autres**. Échangez des informations avec eux, interagissez, demandez-leur des services, utilisez vos pouvoirs, ... bref agissez comme si vous étiez vraiment ce personnage que les autres croient que vous êtes.

**La découverte de l'histoire se fera petit à petit.** En découvrant des indices, en échangeant des informations, vous vous ferez votre propre idée de la situation. Idée qui changera au fur et à mesure que d'autres informations viendront compléter le puzzle.

**Les objectifs qui vous sont fixés sont seulement là pour vous donner une direction.** C'est le moteur de votre personnage, ce qu'il veut accomplir, et donc ce que vous voulez accomplir aussi. Il est possible que ces objectifs deviennent impossibles<sup>2</sup>. Dans ce cas, rien n'est perdu : demandez-vous ce que ferait votre personnage et agissez de la sorte. Après tout, votre objectif principal c'est de vivre dans la peau de votre personnage et vous amuser.

En cas de problème, gardez à l'esprit que vous n'êtes pas seul. Les autres personnages, les autres joueurs et les organisateurs peuvent vous aider. Les organisateurs sont même là pour ça. En cas de problème, ne restez jamais tout seul, vous perdriez votre temps.

### 4. Règles du jeu

Dans une soirée enquête, il y a peu de règles. Les règles sont surtout là pour garantir l'ambiance ou permettre d'effectuer des actions qui ne sont pas possibles autrement.

#### Règles de base

- **En jeu, hors-jeu :** Lorsque vous incarnez votre personnage, on dit que vous êtes en jeu. Au contraire, lorsque vous êtes vous-même, on dit que vous êtes hors-jeu (lorsque vous posez des questions à l'organisateur par exemple).
- **Fair play :** Il vous est demandé de jouer honnêtement. Si vous tombez sur la feuille d'un autre personnage, ne la lisez pas. Si vous entendez une conversation hors-jeu, ne l'écoutez pas. Ça gâcherait tout le plaisir de jouer.
- **Pas de violence :** Même si vos personnages sont en conflit, n'en venez pas aux mains (un accident est si vite arrivé). Le feriez-vous dans la réalité ? Dans ce domaine, privilégiez la diplomatie ou les pouvoirs spéciaux de votre personnage.
- **Ne vous isolez pas :** Même si vous ne voulez pas dévoiler vos secrets à n'importe qui, laissez les autres joueurs vous interrompre dans vos conversations. Imaginez ce que vous penseriez si, lors d'une soirée, un couple s'enfermait dans une chambre et refusait qu'on les dérange.

---

<sup>2</sup> Parfois, c'est même voulu.

## Règles spécifiques

- **Argent** : Votre personnage disposera de **10 florins** en début de partie. Cet argent aura de multiples usages et pourra servir de monnaie d'échange entre personnages. Attention néanmoins aux voleurs...
- **Indices** : Afin de progresser dans l'aventure, chaque joueur peut demander des indices aux organisateurs. Ces indices ont un coût, mais ils font partie intégrante du jeu. Alors ne vous privez pas, surtout lorsque votre enquête patine.
- **Lancer un sort** : Si votre personnage dispose de pouvoir magique (Druides, rôdeurs, paladins & Bardes), vous pouvez lancer un sort. Pour cela, vous devez prévenir un organisateur puis réciter l'incantation inscrite sur un parchemin (en la lisant ou de mémoire).
- **Capacité de classe** : Chaque personnage possède une capacité, expliquée ultérieurement, qu'il pourra utiliser une ou plusieurs fois durant la partie. Pour l'utiliser, allez voir un organisateur.
- **Arrestation** : Les membres du *guet* peuvent chacun arrêter un personnage. Une fois leur choix communiqué à un organisateur, l'arrestation sera effective à l'issue de la partie.

## 5. Après la partie

Lorsqu'ils jugeront que c'est l'heure, les organisateurs vous notifieront la fin de la partie. Après un éventuel petit questionnaire, ils vous annonceront ce que vos personnages sont devenus à la suite de leurs actions. Si les fiches de personnages sont le prélude de l'aventure, cette étape est l'épilogue.

Il est ensuite d'usage de laisser tout le monde discuter de la partie, de son personnage, de ses intrigues et autres à bâtons rompus, la partie est finie, vous pouvez maintenant tout vous dire et raconter comment vous avez vécu cette aventure et voir comment les autres l'ont ressentie.