

Les règles de jeu

Qu'est ce qu'une Soirée Enquête ?

Il s'agit d'un jeu de rôle grandeur nature où chaque joueur interprète réellement un personnage impliqué dans une intrigue policière. L'histoire de ce soir se situe le 1^{er} octobre 1888, dans un Londres qui ne parle que de Jack l'Éventreur et des meurtres de Whitechapel. Parmi tous les joueurs de ce soir se trouve un meurtrier : l'assassin de Lord Carnevon. Le but est alors pour les joueurs de découvrir qui, parmi eux, a tué Lord Carnevon et pourquoi. Le meurtrier, quant à lui, devra tout faire pour ne pas se faire démasquer.

Chaque invité de ce soir s'est vu remettre une feuille de personnage décrivant les principales caractéristiques, l'histoire et les objectifs du personnage qu'il sera amené à incarner. Chaque joueur devra interpréter son rôle pour le mieux. Cette implication des joueurs est une des composantes essentielles de la réussite de la soirée.

La principale source d'information des joueurs est la discussion entre personnages. Il vous faudra donc interroger les autres invités de ce soir pour connaître leurs motivations, leurs liens avec Lord Carnevon ou avec un autre personnage, etc. Mais vous serez également interrogé sur votre passé, vos cotés sombres... Un conseil pour que la partie ait toutes les chances de réussir : ne gardez pas toutes les informations pour vous et ne niez pas toujours tout en bloc. Il s'agit d'une partie de donnant-donnant. Il vous faudra donc concéder des informations pour en obtenir de nouvelles en retour, et ainsi progresser dans l'intrigue. Seul, vous ne parviendrez pas à résoudre les différentes énigmes de la soirée et à dénouer le fil de l'intrigue. Un dernier conseil : tous les personnages ont leur importance dans l'intrigue. N'omettez aucune piste, ne délaissiez aucune hypothèse...

Les règles

En début de partie, vous bénéficiez d'un capital de dix Points Actions (10 PA) que vous pourrez utiliser tout au long de la soirée en le signalant aux organisateurs. Les points actions symbolisent également l'argent. Libre à vous de l'utiliser comme bon vous semble pour négocier, faire chanter, ou tout ce que vous pourrez imaginer.

Vous pouvez utiliser les points action pour fouiller soit le vestiaire où se trouvent toutes les vestes et autres affaires des invités de Lord Carnevon, soit le manoir, et ce dans un unique but : obtenir des informations sur les autres personnages de l'intrigue. Les pièces disponibles à la fouille sont présentées sur un plan qui est accessible hors-jeu. Le joueur désireux de fouiller un de ces endroits en informera donc un organisateur, qui lui demandera quelles affaires il compte fouiller (ex : fouiller les affaires du Prince Albert Victor). En échange d'un point action, l'organisateur lui remettra l'indice correspondant.

Important : il est interdit à un joueur d'aller fouiller dans ses propres affaires et de faire disparaître un indice qui le concernerait.

Avant la partie, l'organisateur vous signalera brièvement quels sont les indices que les autres joueurs pourront découvrir dans vos affaires. Vous pourrez toujours nier porter sur vous une collection de couteaux de boucher, mais ce sera en connaissance de cause.

Si par malheur il arrivait que l'on en vienne aux mains (mais ce genre de chose n'arrive jamais entre gentlemen, n'est-il pas ?), sachez que vous disposez d'un point de vie sur chaque localisation répartis

comme suit : un sur chaque membre et un sur le torse. Il est interdit de frapper quelqu'un à la tête, cela manque singulièrement de classe. Si l'un de vos membres est touché, il devient inutilisable, à moins d'être soigné, auquel quel cas il sera à nouveau utilisable, mais avec force grimaces et souffrances. Si par malchance un individu malveillant vous blesse au torse, vous disposez d'un quart d'heure pour vous mettre au clair avec votre créateur, car vous ne manquerez pas de partir à sa rencontre, à moins d'être soigné. Dans ce cas, vous resterez faible et ne pourrez que péniblement vous déplacer jusqu'à la fin du jeu. Rappelez-vous que nous sommes tous mortels...

Vous avez désormais les cartes en main : costumez-vous, amusez-vous et surtout, passez une bonne soirée...

