

Soirées

Portrait de famille

De quoi s'agit-il ?

Et si au lieu d'aller
passer le réveillon
chez tante Germaine,
vous innovez un peu ?
Moyennant
une centaine de francs
et quelques
préparatifs,
vous pouvez
vous offrir une soirée
dépayssante à mener
l'enquête avec une
bande de copains...

Les Soirées Enquêtes éditées par SPSR sont de petits grand-natures* policiers qui se jouent en intérieur. Livrées clé en main, elles sont prévues pour huit ou neuf joueurs plus un organisateur. Avant la partie, ce dernier a pour tâche de trouver un local, de rameuter des participants, de leur faire parvenir leurs fiches de personnages, de préparer de quoi manger, de photocopier les indices à distribuer. Pendant le jeu, il doit jouer son rôle, répondre aux (innombrables) demandes des joueurs, veiller au respect des règles, et parer aux imprévus de dernière minute. Ce n'est pas un travail aussi écrasant que cela en a l'air, à condition d'avoir un minimum de sens de l'organisation.

Les joueurs ont moins de travail : ils n'ont qu'à lire leur personnage pour savoir comment l'interpréter, se trouver un costume, délirer pendant quelques heures... sans oublier de traquer l'assassin, qui se trouve forcément parmi eux. Le temps de jeu prévu est d'une bonne soirée (environ 20h00/minuit), mais il peut varier sensiblement en fonction des joueurs. Des bavards invétérés peuvent faire durer le plaisir jusqu'à un bon 3 heures du mat', et des débutants paralysés par la timidité, ou trop efficaces, l'écourter de deux bonnes heures.

Il y a des règles, mais elles sont juste suffisantes pour encadrer le jeu sans le paralyser... d'autant qu'un organisateur conscient de ses responsabilités aura à cœur de les alléger (ou de les compliquer) en fonction des goûts des joueurs. Enfin, toutes les Soirées Enquêtes sont conçues pour être jouées dans un espace relativement restreint. Si vous disposez de deux pièces (un salon et un petit coin pour comploter), c'est suffisant ! Mais avec plus de place, ça marche aussi.

Avec, par ordre d'apparition à l'écran

Série noire à l'encre rouge

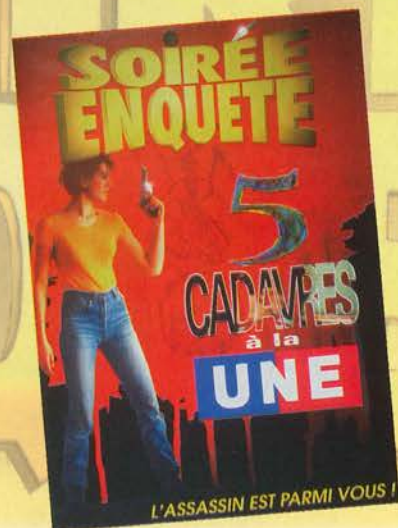
Le thème : Un célèbre écrivain vivant en reclus invite, pour la première fois, un groupe de connaissances sur son île, au large de la Bretagne. Bien entendu, il est assassiné peu après leur arrivée.

L'ambiance : La soirée commence comme un roman d'Agatha Christie. Quant à la suite, ce serait dommage de vous la raconter. Sachez quand même que ce n'est pas seulement un polar anglais un peu poussiéreux...

A acheter si... : Vous êtes complètement débutant et que vous voulez vous lancer.

A éviter si... : Vous êtes un vétéran de ce genre d'exercice. Car dans ce cas, l'assassin n'est pas franchement difficile à trouver.

* **Grandeur-nature** : forme de jeu de rôle où, au lieu d'être bêtement assis autour d'une table, vous êtes « en situation » et en costume.



Cinq cadavres à la Une

Le thème : Un tueur psychopathe massacre les principaux animateurs de la première chaîne de télévision. Convaincu que le coupable est parmi eux, un flic enferme les responsables de ladite chaîne (ainsi qu'un syndicaliste et un livreur de pizzas) dans le bureau du p.d.-g. Personne ne sortira tant qu'il n'aura pas mis la main sur le coupable !

L'ambiance : Euh... spéciale. D'un côté, c'est une enquête tout ce qu'il y a de plus sérieuse. De l'autre, c'est une caricature féroce (et vraiment pas subtile) d'un certain nombre de personnalités. Certains adoreront l'idée de jouer un homme d'affaires véreux nommé Bernard Carpette, d'autres auront du mal à entrer dans ce ton. Mais honnêtement, ça vaut le coup d'essayer.

A acheter si... : Vous êtes un lecteur inconditionnel de Télé 7 jours.

A éviter si... : Vous avez jeté votre télé par la fenêtre il y a quelques mois. Plus sérieusement, même si on s'y amuse beaucoup, elle souffre du défaut inverse de la précédente. Le coupable est carrément très difficile à neutraliser...

Dieu est mort

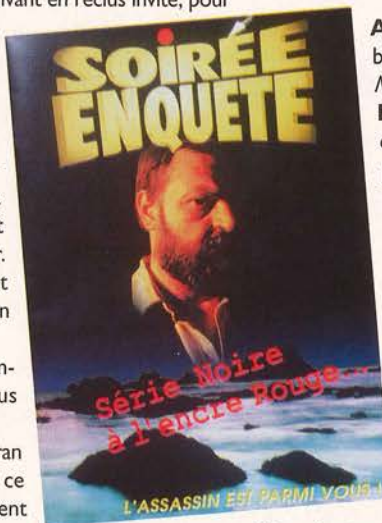
Attention : Cette Soirée Enquête utilise le background du jeu de rôle *In Nomine Satanis/ Magna Veritas (INS/MV)*.

Le thème : Tout est dans le titre. Dieu vient d'être victime d'un « accident du travail » avec préméditation. Quatre archanges et cinq princes-démons se réunissent pour répondre à la question cruciale : et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ? Accessoirement, ils se demandent tous qui a buté le patron.

L'ambiance : C'est celle qui a fait le succès d'INS/MV, un mélange de franc délire et de magouilles politico-catholico-surnaturelles. Son gros point fort est qu'il s'agit de la plus « équilibrée » des Soirées Enquêtes, celle où tous les personnages sans exception ont la même quantité d'infos au départ et les mêmes chances d'en ramasser d'autres.

Mine de rien, équilibrer les personnages d'un grandeur-nature est une tâche très difficile. Chapeau, donc.

A acheter si... : Vous êtes fan de INS/MV et que vous avez envie, pour une fois, de jouer les « patrons », de décider du



En prévision

On espère, pour le début de l'année prochaine, une Soirée Enquête à thème science-fiction qui se déroulera à bord d'une station spatiale...

Enquêtes

sort du monde et d'envoyer des groupes d'anges et de démons en mission pour récolter des infos à l'extérieur (oui, c'est prévu).

A éviter si... : Vous êtes allergique à *INS/MV* ; vous espérez convaincre l'aumônier du lycée de vous prêter un local pour jouer. A part ça, je ne vois pas.

Ovni soit qui mal y pense

A partir de cette Soirée Enquête, on passe d'une présentation en forme de livre (qui impose pas mal de photocopies) à une jolie pochette pleine de feuilles volantes (qui est un peu plus pratique pour vous repérer, mais qui impose aussi des photocopies, du moins si vous ne voulez pas récupérer vos originaux constellés de taches de café).

Le thème : Un éminent archéologue réunit un groupe de personnalités pour leur montrer sa « preuve de l'existence des extraterrestres ». Ça ne rate pas, il est assassiné juste avant. Qui est le coupable ? Et où est la preuve ? Et d'ailleurs, qu'est-ce que c'est ?

L'ambiance : Plus que les autres Soirées Enquêtes, *Ovni soit qui mal y pense* est une galerie de portraits de déjantés en tout genre (bon, d'accord, *Cinq cadavres à la Une* remporte la palme dans cette catégorie aussi). Et plus les personnages sont barges, plus vous avez intérêt à les confier à des joueurs aux épaules solides.

A acheter si... : Vous aimez les histoires tordues et les extraterrestres.

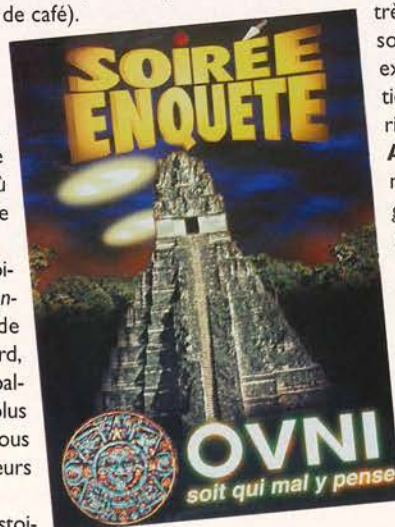
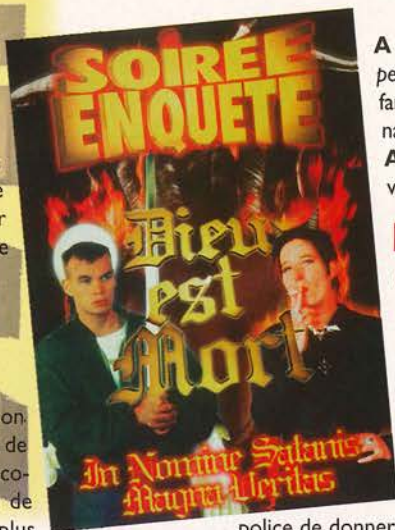
A éviter si... : A part une violente allergie à *X-Files*, je ne vois pas de contre-indication.

L'ivresse des profondeurs

Attention : Cette Soirée Enquête utilise le background du jeu de rôle *L'appel de Cthulhu*.

Le thème : Chasse au monstre dans les profondeurs du loch Ness ! Un zoologue excentrique invite une bande d'amis à passer le réveillon 1925 à sillonner le loch Ness en sous-marin. Évidemment, pas longtemps après, on retrouve son corps décapité flottant à l'extérieur...

L'ambiance : Un étrange mélange entre la soirée mondaine charleston-petits fours au début et le film catastrophe sur la fin, avec une généreuse ration de Cthulhu pour faire le lien. C'est pour le moment la seule Soirée Enquête à se dérouler à une autre époque que la fin du XX^e siècle. Évidemment, il est possible de la jouer en jean/baskets, mais si vous voulez vraiment être dans l'ambiance, il vaut mieux faire quelques efforts de costume. La même remarque vaut pour le lieu : créer un bathyscaphe crédible va demander un peu de travail au gentil organisateur.



A acheter si... : Vous êtes fan de *L'appel de Cthulhu* ; vous voulez initier des fans de Cthulhu aux joies du grandeur-nature.

A éviter si... : Vous êtes paresseux ; vous avez des joueurs claustrophobes.

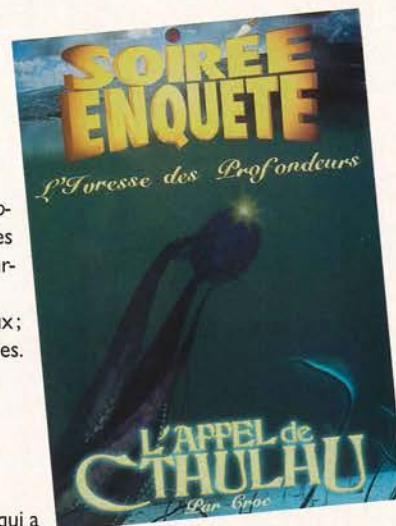
Les salauds se cachent pour mourir

Le thème : Suite à un braquage qui a mal tourné, une bande de truands se retrouvent terrés dans leur planque, avec pour tout butin trois CD-Rom dont ils ne savent pas quoi faire. Ils ont un otage, mais cela ne suffira pas à dissuader la police de donner l'assaut... et de toute évidence, l'un d'eux a trahi. Lequel ?

L'ambiance : Tendue. Nos braves truands sont très, très nerveux, et les événements de la soirée ne vont pas les calmer. Cet exercice d'hystérie contrôlée fonctionne mieux avec des joueurs expérimentés et un peu cabotins.

A acheter si... : Vous aimez Tarantino, *Reservoir Dogs* et les *Tontons flingueurs*.

A éviter si... : Vous faites partie de cette minorité de privilégiés qui ont beaucoup de joueuses dans leurs relations : contrairement à la majorité des autres Soirées Enquêtes, celle-ci fonctionne clairement mieux avec des personnages masculins (il y a un perso féminin, et possibilité de féminiser l'otage et un ou deux truands, mais c'est un pis-aller).



Les vertiges du Ka

Attention : Cette Soirée Enquête utilise le background du jeu de rôle *Nephilim*.

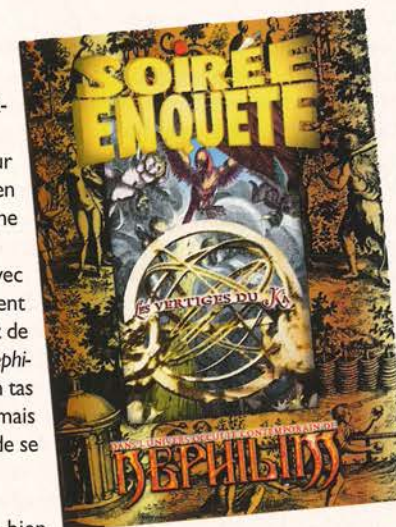
Le thème : Un groupe de Nephilim se réunit pour guérir l'un des leurs, sur le point de se transformer en Selenim. L'organisateur du rituel est assassiné avec une épée en orichalque avant d'avoir commencé.

L'ambiance : Tout ce qu'il y a de plus *Nephilim*, avec des histoires de réincarnation, des haines qui mijotent depuis plusieurs vies, et ainsi de suite. Il est important de noter qu'elle s'appuie à fond sur le background de *Nephilim* – avec des Selenim, les arcanes majeurs et tout un tas d'autres trucs. Tout ça est bien expliqué au début, mais il est vraiment conseillé de connaître *Nephilim* avant de se lancer.

A acheter si... : Vous êtes fan de *Nephilim*.

A éviter si... : Les joueurs ne connaissent pas bien *Nephilim* (faites-leur d'abord faire quelques parties sur table).

Note : Au moment où j'écris cet article, nous ne disposons que d'une version de travail de cette Soirée Enquête.



Tristan Lhomme