

ENQUÊTES BUISSONNIÈRES

Un mini-JdR de Côme Martin pour 1 MJ et 3 à 5 PJ, écrit en février 2018 pour le DCA 1 (Défis des Courants Alternatifs).

Vous êtes lycéennes dans une petite ville de France ; chacune a une vie compliquée à gérer, entre les cours, la famille, les amies. Alors quand un crime est commis et que les adultes n'y prêtent pas attention, quand c'est à vous de trouver qui a fait le coup ça devient carrément galère à gérer !

Création : On choisit d'abord une ville française, plus ou moins au hasard, ou on l'invente dans ses grandes lignes : son nombre d'habitants, les loisirs de ses jeunes, ce qu'il y a autour...

Puis on crée autant de PJ que de gens présents (MJ compris). Ils commencent tous avec une jauge personnelle à 6/10, représentant leur vie privée et scolaire ; il y a aussi une jauge d'enquête commune qui commence à 0/10.

Étoffe les PJ : donnez-leur des noms, des passe-temps, des personnalités, et surtout au moins un problème lié à leur vie personnelle : un devoir à rendre, une brouille avec un pote, une privation de sortie...

Chaque PJ a un lien d'amitié profonde avec un autre PJ, un lien de sympathie avec un 2e et un lien d'antipathie envers un 3e.

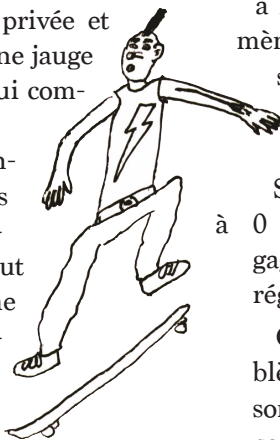
Enfin, chaque joueur, sauf le MJ, choisit un PJ : le personnage qu'il reste est la victime.

Agir et gérer les jauges : Le MJ détermine si l'action relève de l'enquête ou de la vie personnelle du PJ.

Il fixe un seuil à atteindre en dépensant les points des jauges : 2 si l'action est facile, 3 si c'est moyen, 4 si c'est difficile. On ne peut dépenser des points que de la jauge non concernée par l'action, pour symboliser le temps investi, les choses que l'on néglige pour accomplir cette action. Ces points sont ajoutés à l'autre jauge (en d'autres termes, si on mène l'enquête, on dépense des points de sa jauge personnelle et on en récupère dans la jauge d'enquête). Les jauges ne peuvent jamais dépasser 10 points.

Si la jauge personnelle d'un PJ tombe à 0 ou perd 4 points d'affilée, ce dernier gagne un nouveau problème personnel à régler.

Quand un PJ règle l'un de ses problèmes personnels (se réconcilier avec son pote, rendre à temps un devoir...), sa jauge gagne immédiatement 6 points (sans dépasser un maximum de 10).



♠	Lieu
2	Une salle du cinéma du coin
3	Un champ en dehors de la ville
4	Les toilettes du lycée
5	Le parking d'un supermarché
6	La piscine municipale
7	Chez l'ado le plus populaire du lycée
8	La salle des profs du lycée
9	Le CDI du lycée
10	Un restaurant fast food
V	Chez la personne où il y aura/a eu une grosse fête
D	Le skatepark local
R	Un bar un peu glauque
A	Devant un petit musée

♣	Objet
2	Les empreintes d'une chaussure en édition limitée
3	Un téléphone (éteint)
4	Un paquet de chewing-gum
5	Un ticket de cinéma
6	Une clef de boîte aux lettres
7	Un fragment de relevé de notes
8	Un bijou
9	Un masque en caoutchouc
10	Un dessin griffonné
V	Un boîtier de jeu vidéo (vide)
D	Un bout de poster
R	Un livre
A	Des cartes à collectionner

♦	Personne
2	Un·e prof
3	Un·e vagabond·e
4	Un·e élève harcelé·e
5	Un·e intello
6	Un·e élève très effacé·e
7	La/le comique de la classe
8	La/le conseiller·e d'orientation
9	Une dealeuse/un dealer
10	Un·e ado musicien·ne
V	Un·e voisin·e d'un PJ
D	Un·e gosse de riche
R	Un·e hipster
A	Une des brutes du lycée

♥	Rumeur (vraie ou non)
2	Récusant l'honnêteté de la victime
3	Concernant les parents d'un PNJ
4	Attaquant le statut social d'un PJ
5	À propos d'une relation amoureuse secrète entre deux PNJ
6	Aggravant le problème d'un des PJ
7	Affirmant que le même crime a déjà été commis autrefois
8	Révélat le passé caché d'un PNJ
9	Sur la fonction secrète d'un Lieu
10	Accusant un PNJ d'une double vie
V	Accusant 1 PNJ d'un petit crime
D	À propos d'un groupe formé en cachette par plusieurs PNJ
R	Sur le personnage le plus populaire
A	Suggérant une autre origine ou un·e propriétaire pour un Objet

Exemple de partie

Le MJ tire les cartes pour déterminer quel crime Zoé (la victime) va demander d'élucider à Andréa, Boris et Clémence (les PJ) : un deux de trèfle, une dame de pique, un roi de carreau et un sept de trèfle. Le crime est donc un chantage, et les indices concernent le skatepark local, un.e hipster et un fragment de relevé des notes. En se creusant un peu la tête, le MJ imagine que Zoé a tenté de falsifier son relevé de notes pour que ses parents ne lui mènent pas la vie dure, mais elle s'est fait voler son sac au skatepark local, et depuis reçoit des textos anonymes menaçant de révéler toute l'affaire. Elle pense que ça a un lien avec Mattéo, un skateur hipster avec qui elle a rompu la semaine dernière, mais c'est juste une intuition, ce sera au trio de détectives de mener l'enquête !

Les PJ décident d'aller interroger Mattéo après les cours ; ça veut dire qu'ils auront moins de temps pour réviser le DST de géo qui aura lieu demain, mais il faut avoir le sens des priorités. Le MJ juge que faire parler Mattéo est difficile : il en vaut toujours à Zoé et n'a aucune raison de l'aider. Après une scène de roleplay, Andréa et Boris dépensent 1 point de leur jauge personnelle et Clémence 2. Les 4 points vont dans la jauge d'enquête. (Un MJ plus sympa aurait pu se contenter de la scène de roleplay et ne pas demander de dépense, puisque les PJ ont droit à un Indice gratuit par scène.)

La joueuse de Boris tire une carte : c'est un 8 de cœur. Mattéo a entendu une rumeur

Mener l'enquête : Le MJ tire une carte ou choisit le type de mystère dont il va être question et répond à la question entre parenthèses. En général, il s'agit d'un crime dont les adultes se désintéressent ou qu'ils ne peuvent réparer et qui va demander plusieurs jours pour être résolu.

Il détermine également 3 Indices dont disposent les PJ au départ (voir les rabats). Les 3 cartes tirées pour cela sont ensuite défaussées.

L'enquête est divisée en scènes. Les PJ reçoivent gratuitement un nouvel Indice par scène (en tirant une carte qui est ensuite défaussée) tant qu'ils agissent en ce sens ; tout Indice supplémentaire demande une action de difficulté 3.

Les PJ peuvent aussi relier gratuitement un Indice à un autre personnage tant que cela est logique ; affirmer un lien sans aucune preuve est une action de difficulté 4 moins le nombre d'Indices déjà reliés au personnage concerné.

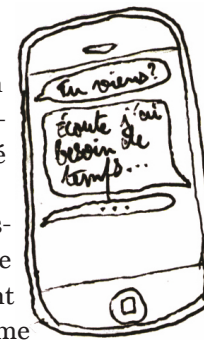
Une fois 3 Indices au moins reliés à un personnage, on peut le désigner comme Suspect. On lui attribue alors une jauge de Suspicion, qui démarre à un score égal au nombre d'Indices reliés au Suspect. La Suspicion monte (d'un point à chaque fois) en trouvant de nouveaux Indices ou en menant des actions contre ce Suspect (interrogatoire, fouille de ses affaires, filature...). Quand



sa jauge de Suspicion atteint 10, un Suspect peut être désigné comme Coupable.

Les Indices et Suspects peuvent être écartés à tout moment par les joueurs comme fausse piste au prix d'une action de difficulté 2 s'ils ne font pas sens dans l'histoire.

Une fois le Coupable désigné, il reste à expliciter son mobile (si ce n'est pas déjà fait) et surtout à prouver son crime et à le punir, si nécessaire en passant par des autorités compétentes !



2	Chantage (pour révéler quoi ?)
3	Tabassage (pour quoi ou qui ?)
4	Disparition (de qui ?)
5	Vandalisme (de quoi ?)
6	Colportage d'une rumeur (à propos de quoi ?)
7	Vol (de quoi ?)
8	Usurpation d'identité (par qui ?)
9	Fausse accusation (de quel crime ?)
10	Harcèlement (de quelle manière ?)
V	Meurtre d'un animal de compagnie (pourquoi ?)
D	Cambriolage (chez qui ?)
R	Découverte de preuves d'un ancien crime (lequel ?)
A	Falsification (de quoi ?)

à propos de Zoé, il paraît que plus jeune, elle faisait partie d'un groupe de harceleuses et que Paul était leur victime favorite... (Le MJ aurait également pu inventer une rumeur à propos d'un PNJ pas encore introduit dans l'histoire, le but dans les deux cas étant de fournir une nouvelle piste aux joueuses.)

Un peu plus tard, les PJ ont accumulé 4 Indices contre Paul, qui semble en effet avoir gardé une sacrée dent contre Zoé. Pour faire monter la jauge de Suspicion contre lui, Clémence et Andréa décident de s'introduire chez lui pour fouiller sa chambre à la recherche de preuves. Mais ni l'une ni l'autre n'a assez de points restants dans leur jauge personnelle pour réaliser l'action ! Avant la scène de fouille, les PJ refont donc le plein avec des scènes personnelles : Andréa emmène son petit frère, qu'elle déteste, à la piscine, et Clémence se réconcilie avec Julie, sa petite copine. Ça vide un peu la jauge d'enquête et fait râler la joueuse de Boris, mais c'est comme ça !

Plus tard encore, la jauge de Suspicion de Paul est à 9 et les PJ décident de le confronter une bonne fois pour toutes : un interrogatoire serré le fait craquer, et il avoue son crime aux détectives. Mais est-ce vraiment un crime ? Au final, il voulait simplement se venger de Zoé, qui l'a harcelé et qui est la seule responsable de ses mauvais résultats. En tout cas, c'est sa version... Maintenant que les PJ ont toutes les cartes en main, de quelle façon vont-ils rendre justice ?

Inspiré par Bubblegumshoe, Noirlandia et The Dreadful Secrets of Candlewick Manor.