

L'INTERROGATOIRE

Un micro-JdR tendu de Côme Martin pour 2 joueurs (un Criminel et un Enquêteur)



Mise en place : Installez-vous dans la pièce la plus chaude que vous puissiez trouver; chacun face à l'autre, avec de quoi écrire, un dé de chaque type (d4, d6, d8, d10, d12 et d20) et de quoi les dissimuler. Répartissez-vous les rôles : un joueur est l'enquêteur, l'autre est le criminel. Mettez-vous d'accord sur la situation de départ : pour quel type de crime le criminel a-t-il été arrêté, les zones d'ombre qui demeurent dans l'enquête, et éventuellement pourquoi le temps est compté avant que l'interrogatoire ne prenne définitivement fin. Quelques preuves pour arrêter le criminel sont déjà réunies ; il peut en revanche y avoir des disparitions non résolues, des valises de billets manquantes, un complice non identifié...

Chaque joueur écrit en quelques mots ce que son personnage pense des six valeurs suivantes : la Violence, l'Amour, le Devoir, la Justice, la Réputation et le Pouvoir. Il note secrètement à quel dé correspond chacune de ses valeurs : plus le dé est gros, plus la valeur compte pour le personnage.

L'enquêteur a un dossier plus ou moins fourni sur le criminel qu'il interroge, il peut donc lui demander à quel dé sont rattachées ses valeurs. Mais plus il profite de sa préparation, plus il s'expose : pour chaque dé que le criminel lui dévoile, l'enquêteur devra lui indiquer le score d'une valeur lors de la phase d'interrogatoire.

L'interrogatoire : Il a lieu en plusieurs rounds, pendant lesquels chaque personnage va tenter de faire perdre des dés à l'autre et de le pousser à des concessions.

Au début de chaque round, les joueurs lancent secrètement leurs dés et en notent le résultat ; ils pourront utiliser chaque dé une seule fois par round, dans l'ordre qu'ils souhaitent, mais ne pourront changer ces scores. C'est à ce moment du round que l'enquêteur doit donner un ou plusieurs de ses scores au criminel selon le nombre de dés de valeurs qu'il l'aura forcé à révéler.

À chaque round, l'enquêteur interroge le criminel sur un élément non élucidé de l'enquête ; il peut s'agir d'un élément déjà présent dans la fiction ou improvisé sur le moment. C'est toujours lui qui débuté l'échange. Il doit indiquer par ses questions par quel angle (quelle valeur) il veut attaquer cet élément : en s'interrogeant sur les relations du criminel avec un complice (Amour), sur les raisons l'ayant poussé à tel acte (Réputation), sur la féro-

cité d'une agression (Violence)... Il annonce, avant ou après sa tirade, un chiffre qui ne peut dépasser le score obtenu avec la valeur en question.

Le criminel doit répondre à la question puis annoncer à son tour un score, forcément supérieur à celui de l'enquêteur. Pour cela, il peut s'il le souhaite changer de sujet, pour pouvoir additionner le dé d'une autre valeur à la première. Puis c'est au tour de l'enquêteur, et ainsi de suite.

Pour changer de sujet, l'enquêteur pose ses mains sur la table, le criminel les joint devant son visage. Ce changement de valeur ne peut avoir lieu qu'après avoir répondu à une question ; une fois le changement de valeur effectué, on ne peut plus discuter de la valeur précédente jusqu'au round suivant.

Par ailleurs, un personnage peut éluder une question par dé qui lui manque à chaque round (un joueur qui n'a plus que deux dés à sa disposition peut donc éluder quatre questions par round). Pour cela, le criminel déclare « je ne répondrai pas sans mon avocat » et l'enquêteur « c'est moi qui pose les questions ici ».

Perdre des dés : L'échange continue de sujet en sujet, les scores des dés s'additionnant et les chiffres annoncés de plus en plus élevés, jusqu'à ce que l'un des deux joueurs ne puisse plus surenchérir ou accuse l'autre de bluffer.

S'il a raison, le joueur qui bluffait perd le dé correspondant à la valeur qui était actuellement discutée ; s'il a tort, c'est lui qui perd son dé de valeur. Le round est ensuite terminé.

Si personne ne bluffe, le round se termine lorsqu'un des joueurs ne peut surenchérir sur l'annonce de l'autre ; il perd alors son dé correspondant à la dernière valeur qui était discutée.

Quand un joueur perd un dé, il le montre à l'autre (en indiquant si nécessaire à quelle valeur il correspondait). Il doit ensuite concéder cet élément de l'enquête à l'autre joueur : le criminel confie à l'enquêteur les preuves manquantes, l'enquêteur admet que cet élément ne sera pas recevable au procès. Cette concession peut être colorée par les différentes valeurs qui ont été discutées au cours du round. On ne peut interroger un joueur à propos d'une valeur dans laquelle il n'a plus de dé.

L'interrogatoire se termine lorsqu'un des deux personnages perd son dernier dé : on raconte alors si le criminel sera libéré ou emprisonné pour de bon lors du procès.