



## Enquêtes, cacahouètes

mercredi 1er mars 2006, par [Ubblak](#)

*Les enquêtes, c'est comme les cacahouètes : une fois qu'on a commencé à en manger une, on ne s'arrête pas avant d'avoir fini le bol (Nestor Burma).*

Depuis le temps que je vous ai promis, chers et fidèles lecteurs, une aide de jeu sur ce type de scénarios ! Oui, le fameux scénario enquête. Le cauchemar du MJ débutant, le secret délice du MJ confirmé...bref ! Voici mes petites recettes personnelles pour mitonner un scénario de ce style.

### Avertissement

Les scénarios enquêtes sont parmi les plus difficiles à mettre en œuvre. Pourquoi ? Cela tient à une toute petite chose très contrariante pour un MJ : Les joueurs ne font jamais ce qu'a prévu le scénario.

- Soit ils sont moins intelligents que ce qui est prévu, passent à côté des indices ou des énigmes que le MJ croit pourtant accessibles, puisque lui connaît ou a inventé les réponses, ou pire, ils descendent un protagoniste essentiel de l'enquête.
- Soit ils sont trop intelligents : ils inventent une solution imparable que la trame originelle du scénario n'avait pas prévu, songent à relever des indices auxquels vous n'aviez pas pensé, soupçonnent d'emblée l'insoupçonnable.

L'élément incontrôlable d'un scénario enquête, ce sont bel et bien les joueurs/enquêteurs, pour la bonne raison que ce sont EUX qui mènent l'enquête... et le scénario. Vous voilà donc, vous MJ, confiné dans un rôle de réaction face à vos joueurs, qui disposent d'une grande liberté d'action, et c'est déjà bien compliqué. Et vous faites face en plus à une difficulté supplémentaire : vos PNJs mènent parallèlement leurs propres vies, avec souvent leurs propres objectifs. Pire, si on veut être réalistes, des PNJ protagonistes (ou antagonistes) des PJs vont modifier leur propre comportement en réaction à l'enquête menée par les PJs, ou poursuivre leur propre but. Bref, ils n'attendent pas les PJs...

A la lecture de ce paragraphe, vous l'aviez déjà bien compris : un MJ qui met en scène un scénario enquête doit impérativement apprendre à improviser. Et aimer ça. Ensuite, il doit abandonner la logique pure et dure, et apprendre la logique narrative. Et pour finir, il doit réapprendre à être purement logique.

### Préparation du scénario

A moins bien sûr que vous n'improvisiez totalement, nécessairement vous allez passer par une phase d'écriture de votre scénar.

### L'histoire parallèle

Un enquêteur enquête nécessairement sur des événements passés, essaie d'anticiper sur ceux à venir. Imaginez donc l'histoire sur laquelle va enquêter les PJs. Commencez par saisir l'essentiel de la chose (le crime par exemple)

Exemple :

Mr Applefish a zigouillé sa femme Mireille, qui le trompait.

Posez deux ou trois questions accessoires.

Exemple :

avec qui Mireille trompait-elle Applefish ? Comment l'a-t-il tué ? Comment compte-t-il dissimuler son crime ? Qui connaissait Mireille et de quelle manière ? Comment ? Où ? Y a-t-il des témoins ? Pourquoi

l'amant de Mireille ne se manifeste-t-il pas ? Qui est-il ? Comment Mr Applefish a-t-il découvert le pot-aux-roses ?

Maintenant posez vous la question essentielle, celle qui va déterminer la difficulté de l'enquête : **comment les PJs sont ils au courant, par qui, et de quoi au juste.**

Nous allons partir du principe que les PJs ont de bonnes raisons de s'intéresser à leur prochain : ce sont des mercenaires, des détectives ou des flics et ils sont payés pour ça.

Exemple 1 (difficulté élevée, la scène n'a pas de témoins) :

le cadavre étranglé d'une femme est retrouvé dans une benne à ordures. Qui est elle ? Une possibilité pire encore ce serait qu'une entreprise de démolition trouve, en creusant dans un chantier, des ossements humains qui n'ont rien à faire là...

*Alors là, les flics partent de rien. Pour une telle accroche, vos PJs devraient avoir accès à une cellule scientifique, informatique ou policière en passe de les aider. Ou alors un médium. Pourquoi pas ?*

Exemple 2 (difficulté moyenne, la scène a des témoins directs) :

les PJs sont appelés par le central de police ; un passant a vu un voyou s'en prendre à une jeune femme, et la poignarder.

*Le crime est donc récent, le voyou peut être identifié comme un zonard, qui avouera avoir été payé pour faire le coup, ou Mr Applefish lui-même, grisé. Qui plus est, il plus est facile d'identifier un cadavre récent, et si les PJs sont en panne, un témoin peut se manifester soudainement avec une information cruciale.*

Exemple 3 (Facile ; une tierce personne avertit les PJs) : une collègue de travail/partenaire de bridge/correspondante/amant infatigable de Mrs Applefish contacte les PJs, mort(e) d'inquiétude : il/elle n'a plus de nouvelles de son amie.

*Les PJs n'ont pas beaucoup d'enquête dans ce cas là, mais gageons que ça va se compliquer.*

C'est bon, vous avez une histoire, des détails, une accroche.

## Mise en scène

Maintenant réfléchissez : que voulez vous mettre en scène exactement ? Quels sont les ingrédients qui feront de cette enquête quelque chose de plus divertissant qu'une enquête de voisinage ? Sur quoi voulez vous mettre l'accent ?

Là encore je ne puis pas donner de recettes toutes faites, seulement des exemples pour illustrer le point.

Une enquête scientifique, avec force détails morbides médico-légaux attention, réserver aux MJs avec une bonne culture scientifique, ou fan de « Les Experts » ?

Une mise en scène de la vie secrète et inavouable d'un quartier réputé tranquille ? Les PJs, en enquêtant, vont mettre au jour les petites infamies des voisins/voisines de Mireille Applefish : untel qui deale pour arrondir ses fins de mois, un autre qui est un séducteur invétéré, maltraitance, ragots -autant de fausses pistes ?

Un fait-divers navrant ? Mr Applefish se retranche dans sa maison, forcené, avec en otages ses enfants.

Une histoire glauque ? Mr Applefish est un sectateur du Grand Chtulhu, il se prépare à sacrifier l'amant de sa femme au prochain solstice, et le nourrit de rats en attendant.

Une enquête bibliothécaire ? L'esprit de Mireille Applefish hante la maison sise au 33 Butcher Street, Arkham. Elle vécut dans cette maison au siècle dernier.

Un truc auquel personne ne pense ? (Mrs Applefish avait UNE amante, sa partenaire de bridge, qui a prévenu la police sans expliquer ses relations avec Mireille. Si les PJs traînent, elle risque de descendre Applefish elle-même, ou même de manipuler les PJs pour condamner Applefish alors que c'est ELLE qui a sacrifié Mireille aux Mi-Go)

La chasse aux preuves ? Les PJs savent qu'Applefish a tué sa femme. Comment le faire avouer ? Où sont les preuves ? Il a un beau sang-froid cet

Applefish, et s'il le faut il pourra même descendre un témoin.

Un medley ? Attention ce genre d'exercices est gourmand en temps de jeu ! Mais c'est tellement bon.

C'est bon, vous pouvez quasiment ouvrir l'enquête. Le plus facile est fait !

Il ne vous reste plus qu'à décrire vos PNJs avec soin. Le conseil petit plus du vieux briscard : prévoyez une liste de patronymes (noms-prénoms), que vous noterez sur une de vos fiches. Si vous êtes contraint d'improviser un personnage au cours du scénario, cela évitera à vos joueurs de tiquer en vous voyant bafouiller (ah, fausse piste : le MJ est obligé d'inventer un nom) !

## Conseils en jeu

### - Indices, pistes, témoignages

Il y a un aspect de l'enquête que nous n'avons pas encore abordé, volontairement : les pistes, les indices.

Une bonne raison à celà : si vous basez votre scénario sur UNE piste ou UN indice déterminant, pour peu qu'ils ne soient pas évidents, les PJs risquent de passer à côté.

Je conseille donc d'improviser témoignages (d'où l'utilité de la liste de noms que vous avez préparé) et indices (scientifiques ou pas) au fil de l'eau, ainsi que leur degré de clarté (indice inutilisable, obscur, déterminant, preuve, témoignage fantasmé, direct, indirect), et le tout modulé selon la vitesse à laquelle vous voulez faire évoluer vos PJs !

Deux avantages : c'est vous qui gardez le contrôle du scénario, tout en gardant les joueurs dans l'illusion contraire, et en cas de dérapage ou d'idées géniales des joueurs, vous pouvez faire rebondir l'enquête avec un fait nouveau de votre crû. Ou la ralentir.

### - L'enquête est au point mort

Si vos joueurs pataugent, n'oubliez pas que ce qui compte, c'est le plaisir que vous avez à jouer. Un nouvel indice ou témoignage inattendu peut bien sûr relancer la partie, mais vous pouvez aussi choisir de faire échouer les PJs ; les flics ne réussissent pas toutes leurs affaires. Et les voilà avec un échec (et ses conséquences) sur la conscience. Sans parler de la troisième option : les PJs réussissent... mais trop tard. Vous pouvez ainsi changer le happy end prévu du scénario en véritable tragédie.

### - Logique narrative

Créer des indices, le scénario au fur et à mesure, ce n'est pas facile !! Comme la partie n'est pas illimitée en temps, il va vous falloir arrêter de penser logique si vous voulez que tout le monde s'amuse. Un indice n'est pas vraisemblable ? Tant pis, vous trouverez une explication plus tard. Les joueurs ont raté un témoignage primordial ? Inventez un moyen pour que le témoignage vienne à eux. Il vous faut privilégier le sens de l'histoire, et non la logique du scénario, surtout si celle-ci est rigide. Rappelez-vous que les trois quarts des affaires policières, dans la vie réelle, ne sont résolues que par pure chance ou par un pur indic, pas par des détectives du style Hercule Poirot.

C'est pour cela que tout ce qui sert le sens de votre histoire (rappelez vous ce que vous voulez mettre en scène) est bon à prendre. La logique pure et dure est intéressante aussi, mais uniquement si elle sert votre scénario.

C'est ce qu'on appelle la logique narrative. C'est bien commode, et les joueurs ne s'en rendent généralement même pas compte...

### - Derniers conseils

Ne soyez pas injustement cruel ou mystérieux avec vos joueurs : ils risquent de vous détester, de saboter votre enquête, ou de s'en désintéresser, et vous allez droit au dérapage !

Ne perdez jamais de vue ce que vous voulez mettre en scène. Même si les joueurs agissent de manière imprévue, essayez de respecter l'esprit de votre scénario.



Prévoyez toujours une scène d'action. Elles sont gourmandes en temps de jeu, mais permettent de détendre les joueurs, crispés par leur effort mental sur l'enquête.