

# Le détective s'emmêle

Jeu de rôle asymétrique sans MJ  
par Olivier Fanton

## Résumé

Un crime a été commis. Vous allez jouer l'enquête, ses péripéties et sa conclusion aussi grandiloquente que logique.

## Rôles

L'un des joueurs joue le détective. Les autres joueurs jouent les suspects : l'époux/l'épouse, l'amant ou l'amante, un enfant, le patron/la patronne, un employé ou une employée, un domestique ou une servante, etc.

## Début du jeu

Les joueurs décident en commun de l'identité de la victime et des détails connus du meurtre (date, lieu, objet du crime, corps retrouvé ou non, etc.).

On prend autant de bouts de papier que de joueurs. Sur l'un d'eux, on écrit : « détective ». Sur les autres, on écrit les noms des différents suspects, ainsi que leur relation avec la victime. Tout cela se décide collectivement.

On place les bouts de papier dans un chapeau, et chaque joueur en tire un.

*Détail important* : à ce stade de la partie, personne ne sait lequel des suspects est le coupable, même pas le coupable lui-même.

## Première phase

Le détective joue une scène avec chaque suspect, dans l'ordre de son choix. Il l'interroge sur son alibi et ses rapports avec la victime. Le suspect peut détourner les soupçons du détective vers un autre suspect, en mettant en avant d'éventuels motifs.

## Deuxième phase

Il est probable que les faits exposés par les suspects se contredisent. Dans cette phase, le détective va chercher à démêler la vérité entre leurs affirmations.

Pour cela, il doit exposer la façon dont il s'y prend. Cela peut être l'occasion d'une scène entre le détective et un ou plusieurs suspects, d'un passage au commissariat, chez un informateur, dans des archives, etc.

Pour résoudre ces scènes, on lance 1d6 : sur 1-2, le premier à parler avait raison, sur 3-4, les preuves ne permettent pas de conclure, sur 5-6, le deuxième à parler avait raison.

## Troisième phase

Chaque suspect va initier une nouvelle scène dans laquelle il fait intervenir un ou plusieurs autres suspects de son choix. Cela peut-être une dispute, un rendez-vous amoureux, un coup de téléphone, voire une bagarre ou une fusillade.

Les scènes de ce type doivent amener un nouvel élément dans l'enquête, en révélant quelque chose sur les personnages. Le détective peut en avoir connaissance directement, dans le cas d'une fusillade, par exemple, ou si la scène a lieu dans le manoir où tous les suspects sont consignés à résidence.

Si la scène est secrète, alors le détective doit poursuivre ses interrogatoires pour la découvrir et apprendre ce qu'elle révèle.

## Conclusion

À la fin de la partie, dans la grande tradition des romans policier de ce type, le détective réunit les suspects dans le salon et confirme ou infirme leurs alibis, un par un. Enfin, annonce qui est le ou les coupables, expose ses motivations et explique le déroulement du crime.

Lors de cette scène, le détective est autorisé à ajouter de nouveaux éléments qui ne peuvent être contredits.

**Bon jeu !**