

Enquêtes criminelles spéciales

Les personnages sont les héros d'une série télévisée, membres d'une équipe de spécialistes scientifiques et policiers, utilisant la haute technologie et leur intuition quasi-infaillible pour résoudre les crimes les plus improbables.

Création d'une équipe

Il faut créer l'équipe en collaboration les uns avec les autres. Elle doit au moins comporter :

- ➔ Un chef, qui porte généralement un prénom rigolo
- ➔ Un médecin légiste, souvent doyen de l'équipe
- ➔ Le petit nouveau de la saison, qui finira par s'intégrer
- ➔ Un membre d'une minorité ethnique (ou stylistique)

Chaque personnage se crée en lui donnant un nom, un sexe, un âge, un rôle dans l'équipe et enfin en répartissant six points entre les attributs : Investigation, action et personnalité.

- ➔ L'investigation sert à enquêter : interroger un suspect, observer des indices, surfer sur des sites web, etc
- ➔ L'action sert à toutes les scènes qui bougent : poursuite en voiture, fusillade finale, bagarre, etc.
- ➔ La personnalité ne sert à rien, sinon à faire ressortir ses centres d'intérêts : musique, drague, jeux vidéos, etc.

Pour chaque point d'attribut, le personnage possède une spécialité le rendant plus remarquable

Exemple d'équipe

Aristobule Christo, chef sévère et juste, homme, 54 ans
I:3 (biochimie, mécanique, autorité) ; A:2 (moto, pistolet) ; Personnalité 1 (cyclisme)

Farida Cissoko, médecin légiste noire, femme, 42 ans
I:4 (traumatologie, maladies rares, poisons, animaux exotiques) A:1 (karaté) P:1 (aquariophilie)

Johnny DuPont, rigolo de l'équipe, homme, 35 ans
I:1 (psychologie criminelle) ; A:2 (course à pied, conduite automobile) ; P:3 (homosexuel, musicien, blagues nulles)

Peter Johnson, petit nouveau, homme, 24 ans
I:2 (informatique, occultisme) ; A:1 (chanceux) ; P:3 (rôliste, ami des animaux, bon dessinateur)

Le réalisateur

Le réalisateur est le joueur décrivant les événements. Ce rôle tournera entre les joueurs de l'épisode : son personnage sera absent des scènes décrites, pour des raisons qu'il choisira...

Résolutions

Pour réussir, il faut lancer un dé à six faces, et faire un chiffre inférieur ou égal à l'attribut concerné.

Si le personnage a une spécialité, il peut lancer deux dés et n'utiliser que le plus intéressant. Éventuellement, si les deux dés indiquent un succès, il s'agit d'une réussite critique : dans ce cas, le joueur décrit l'incroyable succès que son personnage rencontre (supplantant le réalisateur), puis il décide qui sera le réalisateur des scènes suivantes.

L'épisode

La séquence pré-générique

Chaque épisode débute par une séquence pré-générique standard. Le réalisateur est déterminé au hasard, mais ne peut pas être le chef au début.

Par exemple : 1/ le crime a lieu ; 2/ l'équipe arrive ; 3/ le chef enlève ses Ray-Ban et fait un jeu de mot pourri

Le générique

Lancez le CD du générique, 1 minute maximum.

L'enquête

L'enquête se déroule, le réalisateur présentant les événements. Le réalisateur impose les scènes d'investigation et d'action ; les autres joueurs peuvent imposer les scènes de personnalité...

La résolution

Lorsque 40 minutes seront passées, le chef d'équipe désigne un réalisateur pour les 5 dernières minutes. Il faut que la solution de l'enquête soit révélée dans ce laps de temps, sauf si l'épisode a été défini préalablement comme étant à suivre...

Expérience

Au bout d'une saison (de 10 à 25 épisodes), un personnage peut gagner +1 dans un attribut.

Les fils conducteurs

Les épisodes sont généralement totalement improvisés, mais il est possible d'avoir un fil conducteur : un ensemble d'éléments imposés qu'il faudra impérativement caser avant les 5 minutes finales.

Exemple de fil conducteur

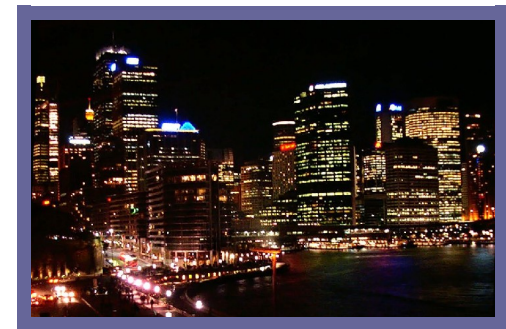
Séquence pré-générique : Un homme roule au volant d'une décapotable sur une route de campagne. Sa voiture disparaît dans un tunnel. La caméra se déplace de l'autre côté du tunnel : un enjoleur enflammé roule... L'équipe arrive avec des lampes torches et étudie le crash de la voiture. Le chef fait un jeu de mot nul, et le générique part.

Investigation : Les personnages devront aller enquêter dans un club sado-masochiste.

Action : Au milieu de l'épisode, il y aura une poursuite entre moto et voiture de sport.

Personnalité : le petit jeune de l'équipe va être dragué par une prostituée clef de l'enquête.

Résolution : le coupable sera un personnage que l'ont croyait mort depuis des années.



Producteur exécutif : Philippe Tromeur
Diffusé le mardi 26 février 2008