Bright Light

Il fait sombre.

Vous êtes attaché.

Vos membres sont endoloris.

Votre esprit embrouillé essaye de comprendre.

 Soudain, une vive lumière **explose** dans vos yeux.

Et une voix surgit des ténèbres et s'élève.

La voix vous pose des questions.

Sur le but de votre mission.

Sur vos commanditaires.

Sur vous.

Il va falloir répondre, gagner du temps et trouver le moyen de retourner la situation.

Bright Light est un jeu de rôle sans meneuse, visant à simuler un interrogatoire.

Il confronte l’une des joueuses (qui joue le rôle de **l’interrogé**, attaché) aux autres, qui jouent **les interrogateurs**, dissimulés derrière une intense source de lumière. Il a la particularité de proposer des parties courtes, de 30 minutes environ et de désigner à la fin l’un des deux camps comme “vainqueur”, en lui offrant la possibilité de raconter l’épilogue.

Il ne propose pas de cadre défini, mais laisse la tablée libre d’en décider. Les choix sont variés et nombreux, des plus réalistes aux plus excentriques ; les seules choses requises étant une chaise, des liens, une pièce sombre et une source de lumière vive, choses qui existent en tout temps et tout lieu :

* + Contemporain (James bond, Guerre froide …)
	+ Futuriste (Shadowrun, Cyberpunk…)
	+ Historique (Empire romain, Venise au 15e siècle…)
	+ Médiéval
	+ …

|  |
| --- |
| **Renforcer l’immersion**Le jeu prend une tout autre dimension lorsqu’il est joué dans des conditions proches de celles de la diégèse : un interrogé assis seul (oubliez les cordes et les liens, ça reste un jeu !) face à ses interrogateurs dissimulés par une lumière.  |

## Pas de violence

Malgré son thème sérieux et sombre, et l’invitation à renforcer l’immersion, **Bright Light** reste un jeu, et si un peu de tension ou de stress sont acceptables, la violence – même simplement évoquée – est à éviter.

Que ce soit car le setting s’y prête peu ou qu’il l’interdit, car les interrogateurs ne s’y abaisseraient pas, ou qu’ils savent qu’elle ne conduit généralement qu’à de faux aveux, toute forme de violence (menaces, tortures, insultes…) est à proscrire.

C’est uniquement par leurs questions, la réitération et leur perspicacité qu’ils vont obtenir les réponses qu’ils veulent.

#

# Préparer l’interrogatoire

1. Choisir qui sera l’**interrogé**. Les autres seront les **interrogateurs**.
2. Se mettre d'accord sur le setting, l’ambiance et l’époque, puis l’ensemble de la tablée invente cinq **éléments**, qu’ils écrivent sur une feuille et annoncent à voix haute :
	1. Le nom de quatre personnes.
	2. Le nom de deux organisations (clan, société, guilde, corpo, secte, lobby, famille …)
	3. Deux lieux.
	4. Deux objets.
3. Se munir de fiches de papier (format A6 ou A7) ou de Post-it. Écrire une question par fiche :
	1. *Quelle est votre mission ?*
	2. *Qui sont vos commanditaires ?*
	3. *Qui êtes-vous ?*
4. Écrire sur des fiches de trois à six questions spécifiques au setting et qui mentionnent ou interrogent les **éléments**.
5. Mettre à part la fiche "*Qu'elle est votre mission ?*" qui est toujours la première question que posent les interrogateurs, puis mélanger face cachée les fiches restantes.
6. Un interrogateur tire une fiche au hasard et pose la question écrite dessus. Cette fiche est ensuite écartée, face visible.
	1. La première question de chaque phase de jeu n’est pas tirée au hasard, il s’agit de la fiche "*Qu'elle est votre mission ?*"
7. L’interrogé répond à la question, puis :
	1. L’interrogé prend un d6.
	2. Le camps des interrogateurs prend un d6 s’ils sont tous d’accord pour considérer que la réponse est en contradiction avec ce qui a été répondu précédemment.
8. On reprend à l’étape 8. S’il n’y a plus de fiches face cachée, les remélanger toutes, face cachée.

# Retourner la situation

Le jeu est découpé en trois phases, et l’interrogé n’aura que trois occasions d’interrompre l’interrogatoire et de tenter de **retourner la situation** avant que son sort ne soit réglé.

Pour ce faire — après chaque question, à la fin de l’étape 7 — l’interrogé peut choisir de mettre fin à la phase en cours et de lancer tous les d6 en sa possession. S’il le fait, les interrogateurs lancent également tous les d6 en leur possession.

**Un “6” obtenu par les interrogateurs annule un “6” obtenu par l’interrogé.**

* **S'il obtient au moins un “6”**, sa tentative réussit : *il instille un doute* et **marque 1 point.**
	+ Il peut introduire un nouvel **élément** au choix, qu’il rajoute sur la feuille.
	+ Les interrogateurs décident à voix haute sur quel élément repose leur doute.
* **S’il n’a pas de 6, ou qu’ils sont tous annulés** par les dés des interrogateurs, il échoue à retourner la situation. **Les interrogateurs marquent 1 point**. Chaque interrogateur peut écrire une nouvelle question.

Après chaque tentative de retournement de situation, les interrogateurs peuvent écrire de nouvelles questions sur de nouvelles fiches.

Puis une nouvelle phase démarre et l’interrogatoire reprend à l’étape 5.

# Le sort est scellé

À la fin de la troisième tentative de retourner la situation, l’interrogatoire prend fin, le sort est scellé.

* **Si l’interrogé a moins de points que les interrogateurs**, il n’a pas réussi à les convaincre. Une épaisse cagoule noire lui drape soudain la tête.
Les interrogateurs racontent l’épilogue.
FIN.
* **Si l’interrogé cumule plus de points que les interrogateurs**, il réussit à instiller en eux un doute raisonnable : il est libéré.
L’interrogé raconte l’épilogue.
FIN.

##

##

# Conseils pour Jouer l’interrogé

Votre but est d’élaborer une histoire plausible et crédible qui explique votre implication et vos interactions avec les **éléments** existants, tout en vous dédouanant au maximum.

Que vous soyez un vrai James Bond sous couverture ou un simple touriste au mauvais endroit au mauvais moment importe peu dans le jeu : dans les deux cas, votre seul objectif est de produire une histoire qui semblera crédible aux oreilles des interrogateurs.

Évidemment, un simple déni en bloc ne marchera pas : si vous avez été attrapé et interrogé, c’est parce qu’à un moment, vous êtes devenu une *person of interest*. Et un simple “*je passais juste par là*” ne vous sauvera pas non plus.

Que ce soit vrai ou faux, que vous soyez coupable ou innocent de ce que les interrogateurs imaginent, il vous faudra bâtir une histoire, un mensonge, une légende qui associe suffisamment des éléments pour être crédible, mais sans vous donner le mauvais rôle, ou en tout cas qui vous permette d’instiller suffisamment de doute chez vos interrogateurs pour qu’ils vous libèrent… cette fois-ci.

Il vous faudra beaucoup de ruse et d’imagination pour berner vos interrogateurs.

Bonne chance.