

# Stockholm, quand tu nous tiens



Illustration 1: "The Usual Suspects" (1995), tiré de <https://www.chron.com/entertainment/movies/article/The-most-memorable-interrogation-scenes-in-film-6170886.php>

Un jeu de rôle d'enquête émergent pour 2 à 4 joueuses et +, sans MJ.

Par Ryeth, pour le 10<sup>e</sup> Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA

## Sécurité émotionnelle

---

**Sujets sensibles** : enlèvement, enquête policière

Conflits émergents entre personnages : pensez à proposer des Lignes/Voiles et une carte X en début de partie

## Introduction

---

Vous vous apprêtez à lire les règles de *Stockholm, quand tu nous tiens*. Ce jeu (ou cette ébauche de jeu) a pour objectif de vous placer dans la peau de personnages plongés dans une affaire d'enlèvement. Pensez Hannibal Lecter, la scène de l'interrogatoire de Usual Suspects etc, ...pour l'ambiance.

Par contre, le but est de sortir du manichéisme du méchant kidnappeur et de la gentille victime : il est possible que le ravisseur ait agi avec les meilleures intentions du monde, et que la victime soit une personne détestable qui ait elle-même tout fomenté. Les causes de cet enlèvement, les liens entre les personnages devraient être définis de manière émergente en cours de partie, à coup de flashbacks. Je me suis notamment inspiré de Fiasco pour la partie mécanique.

## Acte 1 : Ouverture.

Description : *Une salle nue, des murs en béton. Une table métallique sale. Deux chaise posées de part et d'autre. Une lumière froide, qui diffuse une lueur blafarde sur la scène. Deux personnages se font face. Qui sont-ils ?*

Tirez au sort dans la table suivante :

Personnage	2 joueuses	3 joueuses	4 joueuses et +
Kidnappeur	X	X	X
Victime	X	X	X
Enquêteur	-	X	X
Proche de la victime	-	-	X

Pour rester dans les clichés du genre, le kidnappeur sera un homme mûr, et la victime un.e adolescent.e ou jeune adulte. Les autres personnages n'ont pas de contraintes.

Lancez un pile ou face pour savoir lequel des deux a l'ascendant sur l'autre. Après un court dialogue, passez aux flashbacks.

## Acte 2 : Flashbacks

Chaque flashback doit intégrer 2 des PJ : ce seront les **Protagonistes** de la scène. Les autres joueuses incarneront les **Figurants**.

### Question abordée

Les Protagonistes lanceront le flashback en répondant à une des questions de la liste ci-dessous, déterminée aléatoirement ou choisie d'un commun accord :

- Comment ces deux personnages se sont-ils rencontrés ? / Quel est le lien qui unit ces deux personnages ?
- Lequel de ces deux personnages a l'ascendant sur l'autre ? Pourquoi ?
- Quel est le secret que l'un de ces personnages cache à l'autre ?
- En quoi l'un de ces personnages a-t-il besoin de l'autre pour atteindre ces objectifs ?
- Pourquoi la confiance entre ces deux personnages a-t-elle été brisée ?

### Nombre de scènes

Assurez-vous que chaque paire de PJ ait eu le nombre de scènes indiqué dans la table ci-dessous :

Nombre de joueuses	Nombre de scènes par paire de PJ	Nombre total de scènes
2	5	5
3	3	9
4	2	12

A la fin de chaque scène, les Figurants choisiront (d'un commun accord ou aléatoirement si aucun consensus ne se dégage) lequel des 2 Protagonistes aurait le plus intérêt à être impliqué dans l'enlèvement. Celui-ci gagne **1 point de Stockholm**.

## Acte 3 : Résolution

Une fois que l'ensemble des flashbacks ont été joués, lancez la scène de la Résolution. La joueuse ayant le plus de point de Stockholm est **la Commanditaire**. Celle en ayant le moins est **la Quidam**.

### Lancement

La scène est lancée par la Quidam. Le point de départ peut être varié selon le rôle de cette joueuse (tentative d'évasion de la victime, filature de l'enquêteur, rencontre pour une rançon du kidnappeur, initiative désespérée du proche, etc...), et amènera tous les personnages à se retrouver dans un même lieu et en même temps.

### Pression entre les personnages

Il est possible qu'un des personnages ait un moyen de pression sur un autre (arme, appel de renforts, argent, informations compromettantes, etc...), mais cette pression doit alors être équilibrée afin d'éviter qu'une seule joueuse ne dirige toute la scène : au moins un autre personnage devra avoir également un moyen de pression sur le personnage dominant.

### Tour de parole

Tout le monde découvre (d'une manière ou d'une autre) rapidement que la Commanditaire est à l'origine de cet enlèvement. La scène sera alors l'occasion pour tous les personnages de vider leur sac et de chercher une solution à tous les conflits qui les lient aux autres. Laissez la parole faire quelques tours afin que chacun puisse s'exprimer, puis passez au vote.

### Vote

Toutes les joueuses votent pour déterminer si la Commanditaire avait une intention louable et altruiste ou non, et si elle était finalement une "gentille" ou une "méchante". Ce vote établit une vérité, indépendamment de ce qui s'est passé jusque là dans la fiction. Si aucun consensus ne se dégage, tirez à pile ou face. Une fois les intentions de la Commanditaire établies, elle les détaille en jeu au reste du groupe.

### Fin de la scène

La scène va alors se conclure sur un événement qui permettra de mettre un terme à toute l'affaire, de manière légale ou non, violente ou non : règlement de compte, arrestation, transaction, fuite, réconciliation, etc...

## Acte 4 : Epilogue

---

Chaque joueuse aura alors un Epilogue, au cours duquel elle intégrera chacune des autres joueuses afin d'apporter un terme définitif à tous les conflits encore non résolus entre eux.

Puis, la Quidam fera la dernière scène, qui consistera en une interview par un journaliste : elle résumera alors de son point de vue l'ensemble de l'affaire, présentant ainsi ce que le grand public aura retenu de cette histoire.