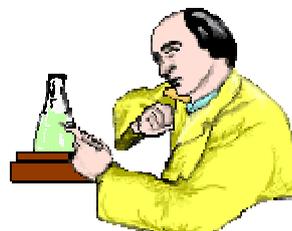


LES ZEXPERTS

Le Jeu de Rôle d'Enquête qu'il est Super



Introduction

Les Zexperts est un jeu de rôle inspiré d'une gamme de séries télévisées à succès où des techniciens de scène de crime se la donnent grave en résolvant des enquêtes compliquées tout seuls comme des grands, avec quand même de temps en temps un ou deux flics de base pour leur donner un petit coup de main. Dans *Les Zexperts*, les joueurs incarnent des spécialistes de la police scientifique d'une grande ville américaine : selon l'imagination du Scénariste (meneur de jeu), ce jdr pourra donc devenir *Les Zexperts San Francisco*, *Les Zexperts Denver* ou même *Les Zexperts Kalamazoo (Michigan)* – une touche unique qui ajoutera une atmosphère trop de la balle à vos scénars.

Création des Persos

Chaque Spécialiste (personnage-joueur) est défini, en termes de jeu, par deux scores : sa Spécialité (logique) et son Autre Compétence.

La **Spécialité** représente le domaine dans lequel le Spécialiste touche tout particulièrement sa bille – comme par exemple la balistique (avec un seul I), la dactyloscopie (qui n'est pas l'étude des jolies secrétaires mais bien la science des empreintes digitales), la médecine légale ou encore l'analyse-scientifique-de-tous-les-trucs-déqueulasses-qu'on-peut-trouver-sur-une-scène-de-crime.

L'**Autre Compétence** du personnage dépend de son Rôle (voir tableau). Si le Scénariste n'a pas assez de Rôles dans son casting, il pourra éventuellement autoriser les personnages bi-classés (ex : Petit Nouveau/Beau Gosse ou Petite Nouvelle/Petite Brune) en évitant toutefois les combinaisons peu crédibles (Grande Blonde/Petite Brune ou Chef de l'Equipe/Autre Type).

La Spécialité est déterminée sur 1D6+12 (c'est des Zexperts, quand même) et l'Autre Compétence sur 2D6+6. Une fois ces scores déterminés, le personnage est prêt à se lancer dans sa première enquête. Ben oui, c'est tout. Vous espériez quoi ?

Rôle

Le Chef de l'Equipe.....Parler Comme un Maître Jedi
Le Beau Gosse.....Avoir l'Air Trop Cool
Le Rigolo de l'Equipe.....Faire des Blagues Nulles
L'Autre Type.....Faire Tapisserie
La Grande Blonde.....Faire Fantasmer le Spectateur
La Petite Brune.....Prendre un Air Obstiné
Le ou la Légiste.....Dire des Trucs Décalés
Le Petit Nouveau.....Toujours être Top Délire
La Petite Nouvelle.....Prendre Tout Très au Sérieux

Autre Compétence

Déroulement du Scénar

Au début de chaque enquête, le Scénariste lance le **générique de début** – un bout de chanson des Who, mythique groupe anglais des années 60-70, c'est une obligation incontournable.

Ensuite, il lance 1D6 pour savoir combien d'**Indices** les Zexperts vont trouver sur la scène de crime. Chaque Indice doit également être relié à une Spécialité possédée par un des personnages du groupe.

Tout personnage possédant cette spécialité doit alors la tester sur 1D20. Si le résultat est inférieur ou égal au score, l'Indice est correctement interprété. Si le résultat dépasse le score de la Spécialité, le personnage galère et devra relancer le dé jusqu'à ce qu'il réussisse. De temps en temps, il devra aussi tester son Autre Compétence, histoire d'amener un peu de roleplay dans l'histoire.

Une fois que tous les Indices ont été interprétés correctement, l'affaire est résolue, le scénario est terminé et le meneur de jeu peut lancer la **chanson de fin** – de préférence un truc bien lent, avec une chanteuse à la voix éthérée. Ah oui, aussi, pendant le jeu, histoire d'animer les jets de dés, le scénariste pourra passer de la musique d'ambiance – tout ce qui ressemble à du trip-hop sans texte est le bienvenu. Voilà, c'est fini.