



## 3. Le Sort "Détection des Mensonges"

vendredi 1er janvier 2010, par [Bilbo](#)

Il y a peu, un MJ m'a demandé comment j'empêchais le sort "Détection des mensonges" de la magie indigo de saboter mes scénarios d'enquêtes.

En gros, il y a deux approches : soit faire des jets ce qui peut poser des problèmes avec des joueurs chanceux, soit s'arranger pour qu'ils ne puissent pas utiliser le sort efficacement.

Pour les jets, un conflit de volonté est une méthode mais généralement les mages ont une suffisamment grande volonté pour que cela ne change pas grand chose au résultat... Une solution plus intéressante serait de faire un jet sous la volonté du mage avec comme malus la volonté de la "victime". Bien sûr, il faut faire le jet en "aveugle" c'est à dire ne pas indiquer le résultat au magicien.

Mais, ce qui est le plus efficace, c'est de le limiter ou, mieux, de le "détourner"...

C'est plus difficile à faire accepter aux joueurs mais bon... s'ils ne sont pas trop idiots, ils reconnaîtrons que ce sort sabote totalement l'intérêt d'un scénario d'enquête.

Personnellement, je suis arrivé à l'arrangement suivant avec mon groupe :

On ne peut lancer le sort sur des

personnages importants car il s'en offusquerait voyant là un manque de confiance envers leur parole.

On ne peut pas directement poser la question : "êtes vous le coupable ?". Le sort peut juste être utilisé pour vérifier la valeur d'un témoignage. De toute façon, je ne donne généralement que des renseignements sur l'ensemble du témoignage du genre : "il n'a pas dit toute la vérité.", "Sur certains points, il a menti franchement.", "Tout cela n'est qu'un tissu de mensonges..."

Avec cela, c'est jouable... Mais il ne faut pas oublier qu'il peut être intéressant d'utiliser ce sort pour détourner les joueurs sur une fausse piste car :

Un personnage qui affirme quelque chose de faux mais qui est juste selon ce qu'il sait ne ment pas (notamment quelqu'un qui reprend des rumeurs...).

Un personnage peut mentir pour des raisons personnelles qui n'ont rien à voir avec l'enquête principale : autres occupations illicites, intérêts personnels, sabotage de la réputation de l'autre, faire son intéressant en inventant des histoires...

Ces deux limitations sont redoutables et, pour peu que le MJ soit un peu inventif, ce sort perd une grande partie de son utilité.