

Murder Party

La murder party est un jeu de rôle grandeur nature d'une espèce particulière : sans dés ni table, dans un lieu clos, il faudra résoudre une énigme criminelle en incarnant soi-même un protagoniste dont on respectera le profil. Chacun possèdera ses motivations propres, ses secrets et ses accessoires.

Quelques explications et conseils de jeu.

Vous incarnez avant tout un personnage pour toute la durée du jeu.

Vous allez donc parler pour votre personnage, agir pour lui, bref, être lui. Cela impose de parler en utilisant le “Je”, et surtout pas “mon personnage te dit que...”. En fait, pour la durée de la soirée, les vraies personnalités des joueurs vont disparaître, des bons amis dans la réalité vont devenir parfois des ennemis en jeu, de la même façon que cela arrive dans tout jeu.

Ceci compris, le reste devient limpide : les joueurs ne sont pas assis autour d’une table, mais bougent, se déplacent, discutent (parfois en cachette, lorsqu’il s’agit de tractations cachées entre deux personnages), font tout **comme le ferait leur personnage s’il était vivant**.

Les indices à trouver, les fouilles et les autres actions à mener pour faire avancer l’enquête (comme par exemple espionner un autre joueur, lui soutirer des informations ou lui faire les poches), **tout est réel et respecte votre profil** : il faut donc être très attentif à tout.

En revanche, s’il est écrit qu’un endroit ou un meuble est 'hors-jeu', il est inutile d’y aller ou de démonter le meuble car (comme son nom l’indique), ils ne font pas partie du jeu.

Le meurtre

Il y aura à priori un ou plusieurs meurtres. Si vous êtes le ou les assassins, cela vous a été précisé dans votre fiche personnage. Je vous rappelle que les meurtres sont réellement mis en scène dans les 'murder party' et que donc il faut être attentif à tout

Expression

Votre fiche de personnage vous donne des conseils d’habillement, de comportement. Il ne s’agit jamais que d’exemples, mais il est conseillé de s’y tenir afin de mieux comprendre son personnage et de mieux le jouer. Il est préférable de n’avoir sur soi que les accessoires nécessaires à la partie.

Parfois, il suffit qu’un joueur ait mal compris son personnage pour que toute la soirée s’enraye. **Lors de la partie, il faudra donc éviter à tout prix les discussions hors-jeu**, et l’on préférera dire “Madame Truc, puis-je vous parler un instant?” au lieu de “Christine, faut que j’ te cause ?”. Il vaut mieux en faire trop que pas assez.

L’idéal est bien sûr de s’immerger totalement dans son esprit. Cependant, tout n’est pas figé et des zones d’ombres (ou mal éclairées) peuvent donner lieu à des interprétations différentes. C’est très bien car il est presque impossible de se séparer de son vrai “moi”.

De plus, vous aurez très certainement un but secret et inavouable qui vous permettra de naviguer au milieu de l’intrigue principale. Ne perdez pas pour autant de vue le but de la partie. Chacun est aussi indispensable que l’autre et mérite de s’y attarder. **Dans tous les cas, respectez au maximum votre personnage et ne faites rien qu’il ne ferait pas lui-même**. Si tous les joueurs respectent cette unique règle, tout le monde ne pourra que s’amuser.

Trac et complexes

Comment ça, vous n'avez pas le trac? menteur(se)! Tout le monde, comme vous, hésitera à dire "je", et les premières phrases un peu "mondaines" feront sourire. Ne vous en gênez pas, tous les joueurs sont comme vous, et en vous forçant vous aidez les autres à entrer dans le jeu. Jouez bien, vous verrez que ça en vaut le coup!

Comment démasquer l'assassin ?

Pour arriver à cet objectif, il suffit de suivre quelques règles simples.

Faites confiance à tout le monde.

La recherche de l'identité de l'assassin est la tâche qui occupera une majorité des joueurs. Sauf miracle, vous n'avez aucune chance de découvrir tout seul qui est le meurtrier, aussi vous allez devoir échanger des informations et surtout essayer de savoir ce que les autres savent. Comme vous n'avez aucun moyen de savoir si ce qu'ils vous disent est vrai, il va falloir faire confiance. Il peut être utile de vous allier avec un ou deux joueurs pour avancer.

Ne faites confiance à personne.

On ne le répètera jamais assez : tout le monde est suspect. Ne l'oubliez pas. Ce qu'on vous dira peut être faux, peut être une version élaguée de la vérité. On peut même vouloir vous faire passer pour l'assassin en vous extorquant des informations compromettantes. N'hésitez pas alors à trahir vos alliances, discrètement bien sûr.

Mentez.

Le fait de rechercher des informations ou des preuves ne vous force pas à tout avouer au premier venu. Soyez sûrs de vous, mentez avec conviction, de façon cohérente et en ajoutant du vrai dedans, afin de tout mélanger et que votre interlocuteur ne soit plus capable de discerner le vrai du faux. Cela peut vous aider à cacher quelque chose en le disant, en vous efforçant alors pour que l'autre se rende compte que vous mentez et fasse l'amalgame...

Ne mentez pas.

Si vous mentez trop ou mal, on va très vite s'en rendre compte et vous perdrez toute crédibilité; par effet consécutif, vous aurez bien du mal à obtenir d'autres informations.

Ne procédez pas par élimination.

Si vous utilisez la méthode qui consiste à éliminer un à un les suspects, vous vous tromperez à coup sûr : l'organisateur et le ou les tueurs ont tout prévu pour ça. Les alibis fournis par des tiers peuvent être faux (complicité ou chantage par exemple), mais vous-même pouvez être victime d'une supercherie.

La tricherie

Non seulement elle n'apporte rien, mais en plus elle gâche le plaisir des autres. Or le plaisir de la soirée sera, nous l'espérons, tout simplement dans l'occasion de se retrouver dans un univers qui est assez proche du notre mais pas tout à fait...

Concernant les indices, je compte sur votre fair-play. Ne faites pas de la rétention d'indices.

Si vous en trouvez un, remettez-le à la place où vous l'avez trouvée afin que d'autres puissent le trouver.

Le dossier personnage

C'est de loin le document le plus important.

Dans un souci de clarté et de concision, je me suis contentée d'indiquer les informations essentielles dans le cadre du jeu. Je vous laisse donc la liberté de compléter la personnalité de votre personnage selon ce que vous jugerez enrichissant et utile, mais attention : si vous décidez d'ajouter des anecdotes au passé de votre personnage, elles doivent absolument être compatibles avec la base que j'ai fournie. En cas de doute, de question ou de problèmes d'interprétation concernant le contenu de ce document, n'hésitez surtout pas à me contacter avant le jeu pour obtenir des précisions ou me soumettre vos propres idées.

Je vous conseille aussi de soigner votre déguisement afin de ne pas être passe-partout. Vous pouvez aussi vous munir d'un petit carnet pour noter toutes les infos que vous découvrirez ce soir-là et ainsi pouvoir faire des recoupements.

Aux joueurs !

La soirée murder party aura lieu le en soirée.

Il est important que tout le monde soit arrivé avant! Ce sera l'heure des derniers préparatifs et des ultimes questions. Le jeu débutera à Il se terminera lorsque l'énigme sera résolue et dépendra donc de la sagacité des joueurs. Au mieux à, mais il vaut mieux compter sur (*à remplir selon les dates*)

Il y aura un apéritif et des toasts pour la soirée. Un gâteau d'anniversaire clôturera la soirée quand l'énigme aura été résolue. (*à moduler selon les circonstances*)

Mon numéro de téléphone :

Mon adresse mail :

[Note de copyright : Texte repris d'après celui de Gaelle Bedez pour le Bûcher des Arcis.]