

Page confidentielle (uniquement pour celui/celle qui organise la murder)

Bonjour à vous Maître du jeu (ou ceux qui viennent lire plus tard les fiches des personnages ;p). Voici *quasiment* la totalité du scénario pour bien gérer cette murder (pour davantage de détails, lisez les fiches personnages) ainsi que le passé de Kinako pour bien comprendre comment tout s'est goupillé. Les indications telles que "1d6" signifie "un dé six". Selon le chiffre donné par le dé, le personnage devra agir ainsi pendant x temps.

Que devez-vous faire? Lire cette page confidentielle pour connaître le scénario. Choisissez ensuite les personnes que vous allez inviter pour cette murder et attribuez-leur un rôle. Gardez cependant en tête qu'ils doivent avoir un peu de temps pour pouvoir bien saisir leur personnage donc anticiper votre murder!

Le personnage de Taka Kirishima peut-être éventuellement enlevé de cette murder puisqu'il est rapidement innocenté (et donc se faire à 6) et n'apporte rien de plus à l'histoire.

L'histoire de Kinako

Kinako n'a pas vécu une enfance des plus faciles non plus. Certes, elle avait son meilleur ami Kobayashi mais elle était sans cesse poussée par son grand-père à faire toujours mieux. À cause de ça, elle a développé un sentiment assez inhabituel: celui de toujours se servir des autres pour atteindre ses objectifs pour se faire remarquer (ses efforts ne portaient que peu leurs fruits. Utiliser l'influence des autres et de leur invention pour se faire remarquer est un bon moyen).

Lorsque Kinako a su que Petuis était sa demi-sœur, elle a réellement commencé cette ascension (exceptées Tiffaine, Leroy et Cash, personne n'est censé être au courant du lien entre Kinako et Petuis puisqu'elles se détestent mutuellement). Elle a soudoyé les examinateurs pour pouvoir rentrer dans son école d'ingénieur. Quelques temps après y être rentrée, elle a acheté sa propre maison. Quelques années plus tard, elle rencontre dans une rue un jeune garçon de 18 ans qu'elle recueille pour l'exploiter plus tard. Ce garçon est La Bavière. Elle l'élève et le nourrit dans le seul et unique but de gagner de l'argent. Par la même combine que pour son école d'ingénieur, elle fait faire de faux papiers d'identités pour le garçon pour pouvoir le menacer plus tard au cas où il se rebellerait.

Au même moment, elle revoit son ancien ami et décide de "collaborer" avec lui pour un projet. Mais encore une fois, elle l'arnaque et prend son projet pour le faire

sien. C'est d'ailleurs le premier projet qui décolle réellement avec le soutien financier de son "fils" adoptif. Après ça, elle enchaîne les projets volés.

La dernière victime ne sera autre que Faure, qui ne se doute pas que son projet sera volé (un jeu-vidéo). Pire encore, Kinako recontactera son ancien "associé" Kobayashi pour faire un détournement de fonds. S'en est trop pour Petuis qui découvre le projet complètement par hasard et décide de la tuer pour protéger son amie Leroy et d'autres personnes qui pourront être victimes de ses manigances. Mais dans le même temps, Cash a fait des avances à Kinako qu'elle refuse. Kinako est amoureuse de Leroy (d'où le fait qu'elle le repousse). Cash, fou de rage d'avoir été rejeté, décide donc que s'il ne peut pas l'avoir, personne de l'aura. Il veut la tuer.

Il y a donc 2 coupables dans cette histoire: John Cash et Laurence Petuis, tous les deux par amour. John Cash par amour de stalker qu'il n'a jamais pu avoir tandis que Laurence Petuis par amitié pour son amie. Le pire, c'est que Cash ne s'est même pas rendu compte qu'il s'est contenté de tuer un corps déjà mort (mais ça compte quand même comme une tentative de meurtre!). Et à vrai dire, un seul a mis en place un stratagème afin de sortir et c'est lui.

Petuis est la sœur de Kinako. Enfin plus précisément sa demi petite sœur, leur parent commun est leur mère. Alors que Kinako a été kidnappée par son propre père (avant qu'il ne se rende compte qu'il n'est pas capable d'élever un enfant seul...), Petuis a été élevée convenablement avant que sa mère lui avoue qu'elle avait déjà eu un enfant par le passé. Elle ne cherchera pas spécialement à la voir mais elles se connaîtront par l'intermédiaire de Leroy.

Les 2 tueurs ont attendu que Tiffaine parte pour acheter une robe de tueuse pour une future murder party pour s'introduire chez Kinako. Petuis l'a su par l'intermédiaire de Kinako elle-même tandis que Cash, c'est en la stalkant. Petuis et Cash ont profité de cet intervalle de temps pour agir. Le jour de la soirée, Kinako est tombée malade ce qui arrangeait les 2 tueurs.

C'est Petuis qui a d'abord agit, elle a tué d'une manière bien précise Kinako: quelques heures avant le dîner, elle est passée chez elle et lui a offert une pâtisserie à manger en disant que ça l'aiderait certainement à se rétablir. Kinako n'avait pas de goût alors elle ne sentait pas qu'il y avait de la poudre d'amande amère en grande quantité, ce qui l'a tuée. **(pour rappel, mangées en grande quantité, les amandes amères peuvent être fatales. Le très célèbre poison cyanure contient les mêmes molécules fatales que ces amandes, d'où le fait qu'on dise que ça sente l'amande amère quand une personne ingurgite ce poison).** Quelques minutes après avoir mangé ce gâteau, Kinako mourut dans son lit. Petuis a juste mis des gants pour être sûre de ne pas être suspectée et elle s'est enfuie par la porte fenêtre.

C'est ensuite Cash qui s'est infiltré dans la chambre (dans la même perspective de Petuis). Il ne savait pas que Kinako était déjà morte (il la croyait endormie) et il

met en place une scène d'accident de lampe qui aurait mal tourné. Il l'achève avec l'arme de fortune qu'il avait prévu (une boule de pétanque et une chaussette qui fera un parfait blackjack). Il utilise du fil de pêche afin de fermer la chambre



correctement. Une vidéo vaut mieux que des mots:

(S'il est impossible pour vous de visionner la vidéo, allez sur ce lien:

https://drive.google.com/file/d/1G6nIr5IhpiR6OxNdGib_TbHQ9WPcwQFI/view?usp=sharing)

(L'astuce est tirée de l'épisode 48 de Détective Conan si le lien ne fonctionne pas non plus)

Même si Cash n'est pas celui qui a tué véritablement, c'est tout de même un homicide (condamnable). Après avoir utilisé cette astuce, il repart et cache ses armes de meurtres dans son sac sans oublier de laver les traces de sang sur la chaussette. Ceci explique pourquoi la position du cadavre n'est pas la même quand Petuis le revoit.

Ce n'était donc pas un accident.

Comment coincer les meurtriers?

Petuis est coinçable aussi bien avec des objets sur elle que sur dans la chambre de Kinako:

- Le bout de gâteau trouvé dans la chambre contenant une grande quantité d'amande amère (qui se trouve aussi dans la bouche de Kinako)
- La note d'amandes amères achetées par cette dernière
- L'odeur émanant de la bouche de Kinako
- La haine qu'elle porte étrangement vers Kinako (si on ne sait pas qu'elle est sa demi-sœur).

Cash est coinçable sur quelques de points également:

- Lettre où Kinako pose sa plainte
- Chaussette (un peu ensanglantée) et boule pétanque
- Rendez-vous auquel il n'est pas allé (ne justifie pas son alibi)
- Son motif est le fait qu'il se soit fait rejeter.

Théophile/Tiffaine LeCourbe, un simple personnage?

Théophile/Tiffaine LeCourbe EST en effet un personnage, mais vous êtes en réalité bien plus. En tant que MJ, vous allez incarner quelqu'un qui sera présent tout au long de la partie et qui sera là pour guider les autres. C'est quelqu'un de proche de la victime depuis 8 ans mais qui ne l'apprécie pas tant que ça. En effet, Tiffaine/Théophile n'avait pas de quoi payer ses études de médecine. C'est Kinako qui les lui a payées et donc se doit de rester au service de cette dernière. Votre personnage a sympathisé avec toutes les personnes présentes et les connaît toutes. Il/Elle n'a pas beaucoup de background étant donné que vous êtes celui/celle qui organise la murder (libre à vous de vous créer une backstory)

Votre personnage doit laisser tout de même des indices par-ci par-là pour essayer d'éclairer les joueurs (pour peu qu'ils soient attentifs à ce que vous faites...). Par exemple en voyant le mot donné à Cash (cf Cash/Mot), vous pourriez dire quelque chose du genre "C'est l'écriture de Madame, je la reconnais!". Si la murder traîne un peu, essayez d'envoyer quelques petits indices pour que les autres puissent deviner qui sont les meurtriers. Essayez d'envoyer des pics sur Cash ou sur Petuis par exemple "Oh, j'ai vu ça dans la chambre de..." ou dire des informations comme si ce n'était pas fait exprès. **(En espérant que les autres ne vous en tiennent pas trop rigueur à la fin mdr).**

Kinako pour vous c'est...

Celle que vous devez servir, peut-être jusqu'à la fin de vos jours... Heureusement qu'elle paye à peu près bien.

Était-ce un accident?

Votre personnage ne sait pas s'il s'agit d'un accident ou non. Impossible de savoir si Kinako est sortie ou non mais le problème est que la porte était belle et bien fermée... Il faudra essayer de vous détacher de votre rôle de MJ et d'oublier que vous savez qui sont les meurtriers tout en essayant de bien jouer votre rôle.

Vous reconnaissez ici

Andréa Faure, l'associée actuelle. Une des personnes les plus proches de Kinako en ce moment. Elle travaille avec elle sur un projet dont vous n'êtes pas au courant. Kinako prévoyait de garder ça secret. Le problème étant que (par je ne sais quelle raison, trouvez vous-même 😅) vous savez que Kinako a prévu de voler le projet de Faure. Vous tentez de prévenir La Bavière, dont vous savez "l'identité" (ie un enfant orphelin recueilli et élevé par Kinako dans son sous-sol).

George Akira Kobayashi, l'ancien associé. Un homme que vous n'avez pas vu beaucoup de fois. C'est un homme en soi sympathique mais vous ne savez pas grand chose de lui.

Louise Leroy, l'amie chimiste. Une fille que vous connaissez depuis que vous travaillez pour Kinako, très candide et qui croit réellement que Kinako est une bonne personne. Vous l'aimez bien mais un peu trop naïve pour vous.

John Cash, le journaliste. Un homme qui s'intéresse un peu trop à Kinako selon vous. Chaque fois que vous sortiez, vous avez l'impression qu'il était toujours à proximité. Mais de là à dire qu'il prenait des photos d'elle? Non, ewww...

Taka Kirishima, le grand-père de Kinako. Vous ne l'avez vu qu'une ou deux fois et il avait l'air très sévère, vous regardant un peu d'en haut tout de même... Vous n'êtes pas très rassurée autour de lui et vous vous contentez d'être polie avec lui.

Laurence Petuis, la musicienne. Elle s'est rapprochée de Kinako c'est dernier temps. Au début, vous l'aimiez bien mais affichait clairement son aversion pour Kinako. Au fur et à mesure, vous avez l'impression qu'elle s'est adoucie mais qu'elle ne le fait que par convention... Vous vous entendez bien avec elle néanmoins.

Robert de la Bavière, l'avocat. Vous savez qu'il a été élevé par Kinako et il avait l'air assez malheureux quand il est revenu en France. En même temps, il était obligé de financer ses projets... Vous êtes assez proche de lui, vous l'avez même prévenu quand vous avez appris que Kinako allait probablement voler le projet de Faure.

Vos objectifs

En soi, le vôtre est aussi de découvrir ce qui s'est passé dans la chambre, le problème étant que VOUS êtes le MJ et connaissez par conséquent le fin mot de l'histoire. Mais faites mine d'essayer de vous intéresser au raisonnement de chacun.

Essayez de faire en sorte que tout le monde soit dans l'ambiance de la murder. Tout le monde est censé être bouleversé (ou pas...) par cette mort, essayez de mettre à l'aise les gens en vous mettant vous-même dans la peau du personnage.

Essayez de vous faire disculper! Vous êtes celui/celle qui avait le plus d'occasions de la tuer. Vous pouvez vous faire blanchir en grâce à Kobayashi qui vous a vu dehors à l'heure présumée de la mort. Vous pourrez vous faire "accuser" avec la perfect murder dress et le couteau potentiel mais la victime est morte avec le poison et en étant battue sans compter que le corps ne comporte AUCUNE trace de coupure.

Concernant le dîner (puisque la soirée est censée commencer à 19h45), vous pouvez servir un petit apéritif le temps que tout le monde vienne, mettre la table et préparer un vrai dîner si possible. Vous annoncerez que Kinako est morte après avoir servi le repas (juste quand vous venez de commencer). Après ça, "appelez" la police et juste après, faites mine qu'il n'y a plus de réseau après ça. Dites aux joueurs de rester calme. La murder party commencera réellement à ce moment-là.

Accessoires et tenues

On saute les actions propres, vous en avez pas, vous êtes le MJ! Vous savez tout x)

2 choix possibles de tenue pour vous:

- 1) Habillez-vous bien, comme si vous alliez à une soirée. Même si vous êtes la gouvernante, bien s'habiller pour les invités sert à faire bonne impression pour la soirée. Sans compter que ça montre aussi que Kinako paye assez son

employée pour qu'elle puisse s'acheter de beaux habits (**bravo la grosse tête...**).

- 2) Utilisez une tenue plus modeste qui fait penser à une servante. Je pensais à une tenue de maid japonaise. Mais est-ce trop? Ou alors, une tenue de servante médiévale avec un tablier blanc (juste avec un tablier qui couvre les cuisses). Pour ma propre murder, je voulais ça à la base mais je m'y suis prise trop tard pour commander ^^'. Ne faites pas la même erreur que moi 😂

Préparez aussi tous les accessoires que les autres n'ont pas. C'est pour ça qu'il faut les contacter suffisamment en avance pour que vous puissiez anticiper ce que vous avez et ce qu'ils doivent apporter.

Comment dire que c'est la fin?

Au tout début en trouvant le corps de Kinako, dites que vous avez appelé la police et qu'elle n'arrivera que dans quelques heures. En attendant qu'elle arrive, vous conseillez à tout le monde de rester calme et d'essayer de profiter du dîner malgré cette mort.

La fin de la murder se conclura par la venue de la "police" quand tous les indices à usage unique seront épuisés. Chacun leur tour, désignez les joueurs pour qu'ils exposent leur théorie sur cette mort, qui en est responsable, ce qu'il s'est passé dans cette chambre et quel motif y avait-il.

Applaudissez tout le monde, c'est la fin de la murder. Vous avez fait du bon travail!!

Conseils de MJ:

- De ce que j'ai expérimenté de la murder, notez chaque action des joueurs dès qu'ils ont terminé pour garder une trace au cas où quelqu'un voudrait les prendre en filature (ce n'est pas forcément simple). Peut-être que pour mieux vous organiser, avoir un 2^e MJ jouant le rôle du Taka Kirishima (le grand-père) est appréciable.
- Préparez votre dîner à l'avance! Vous allez être énormément sollicité.e et vous n'allez pas rester en cuisine lorsque personne ne sera là pour vous demander des indices... Préparez quelque chose de rapide que vous aurez juste à réchauffer.

Bonne chance à vous MJ! Vous allez assurer 😊

Mots de la fin

Bref, un jeu qui semble bien rempli 😊 J'ai commencé dès juillet 2021 en jouant à ma toute première murder party (pour les plus curieux, il s'agit de *L'ivresse des profondeurs*, disponible sur murder-party.org) puis j'ai continué durant l'été et le début d'année scolaire 2021-2022 (quand j'étais en prépa lol). Détective Conan, l'ivresse des profondeurs et ma vie personnelle ont été les principales sources d'inspiration. J'aime beaucoup les animés, d'où les noms assez japonisés des personnages 😊.

Je n'ai joué cette murder party qu'une seule fois. Je ne pensais pas qu'elle serait si éprouvante x)

Si vous avez la moindre question ou la moindre suggestion à faire sur la murder, contactez-moi à cette adresse mail marinettekudo@gmail.com ou même à me dire ce que vous en pensez ^^

Je mets aussi 2-3 notes concernant les condamnations et les recherches concernant La Bavière (merci à mon petit ami en droit de m'avoir aidée de ce côté-là 😊😂)

Droit général licence, master spécialisé ou financer ou privés.

Droit des familles = public et droit des affaires = privé

Master université et diplôme (propre à l'université) universitaire en parallèle.

Vérification, pas obliger de passer par le barreau. Docteur en droit ou exercé plus de 8 ans en tant que juriste suffit pour devenir avocat.

Barreau IEJ, préparer l'examen CRFPA. Préparer à passer le CAPA. Épreuves écrites admissibles puis oraux (liberté droits fondamentaux, connaissances, capacité à exprimer les idées). 18 mois de stage (6 mois, 6 mois, 6 mois). Formation théorique sur les fondamentaux. Réalisation projet pédagogique individuel = stage de 6 mois.

Falsification (délit/usage de faux, fraude prestation sociale 7 ans + 100 000€).

Peine complémentaire (plus le droit d'exercer, retirer le barreau)

En espérant que la murder vous plaise ^^

Bon jeu à vous!!!