

Avant-Propos

Ce document contient toutes les informations nécessaires pour préparer et faire jouer une partie de la murder "Le meurtre de Caius". Il s'agit d'une murder classique où le meneur a les pleins pouvoirs pour changer tout ou partie des événements au fur et à mesure que la partie se déroule. L'important est d'avoir une partie où tout le monde soupçonne tout le monde, et ce jusqu'au dénouement final.

Joueurs

Le meurtre de Caius est prévu pour 10 joueurs et un meneur de jeu.

Contexte

L'action se déroule à Rome en 78 avant Jésus Christ. Sulla vient de mourir après avoir changé la constitution romaine en espérant préserver la république. Il a en fait posé les fondations qui permettront à Jules César de prendre le pouvoir.

C'est dans ce climat de tensions politiques qu'un meurtre a été perpétré. Alors qu'il prépare la défense de son client, Lucius Flavius Verecundus est dérangé par le cri de l'une de ses esclaves. Toute la maisonnée se précipite pour voir de quoi il retourne. Avec horreur ils découvrent le corps de Caius Flavius Verecundus, le fils de Lucius. Un esclave est immédiatement dépêché auprès d'un médecin et la maison est fermée. Le meurtre semble récent, et l'assassin est certainement encore parmi vous.

Préparation

Distribution des briefings

Le meurtre de Caius est prévu pour 10 joueurs. Chaque joueur reçoit un briefing avant le début de la partie. Ce briefing qui lui présente le contexte du jeu, son personnage et ses relations avec les autres personnages.

De plus, le briefing lui donne des objectifs à réaliser. Chaque personnage a des attentes et des envies par rapport à chaque autre personnage. Les réaliser n'est pas obligatoire, il s'agit plus d'indications et d'aides de jeu.

Le genre et le nom des personnages n'a pas d'incidence sur la partie, cohérence historique mise à part. Ils peuvent être changés à volonté si vous le voulez. En cas de changement de nom et/ou de genre, n'oubliez pas de modifier les mentions de ce personnage en conséquence.

L'espace de jeu

Les personnages se réunissent dans l'atrium de la domus (pièce n°4 sur le plan). Une seule pièce est donc nécessaire à la partie, mais deux pièces est préférable. Pensez à aménager un coin tranquille (comme une seconde pièce) où les joueurs pourront parler discrètement avec le meneur de jeu et consulter les indices.

Matériel nécessaire

Les seuls supports nécessaires pour une partie sont le plan de la domus où se déroule la partie ainsi que les cartes indices. Ce plan peut être consulté par tous à tout moment.

Faire jouer Le meurtre de Caius

Début de partie

Avant de démarrer, le meneur doit présenter les personnages joueurs et la situation à tous. Une introduction théâtrale est de mise.

Avant le premier tour d'enquête, laissez les joueurs discuter un peu entre eux. Un petit 10-15 minutes devrait suffire. Ensuite, vous pouvez lancer le premier tour d'enquête. N'hésitez pas à rappeler les règles du tour d'enquête afin que personne ne soit perdu.

En jeu

Le jeu se déroule en deux phases, l'enquête et la délibération. L'enquête voit les joueurs interagir entre eux et fouiller les différentes pièces de la villa à la recherche d'indices. La délibération met tous les joueurs autour d'une table pour qu'ils mettent en commun leurs théories et votent pour la personne qu'ils pensent être l'assassin de Caius.

Enquêter

Un tour d'enquête peut être lancé à tout moment par le meneur de jeu. Il ne devrait pas y avoir trop de délai entre les tours d'enquête, pour éviter les temps morts et permettre aux joueurs de visiter un maximum d'endroits. Le tour d'enquête se fait en trois temps.

Tout d'abord, les joueurs décident secrètement la pièce où ils vont se rendre. Sur leur fiche de briefing, ils ont un tableau prévu à cet effet. Une fois que tout le monde a décidé de sa destination, le meneur énonce les pièces de la villa dans l'ordre indiqué sur le plan de la villa.

Quand une pièce est appelée, si au moins un joueur a décidé de s'y rendre, il prévient le meneur de jeu. Pour chaque pièce, il y a deux cartes indices (cf. le document cartes indices et le plan de la villa). Le joueur appelé vient choisir l'un des deux indices présents dans la pièce. Si plusieurs joueurs se rendent dans la même pièce, ils ont tous à choisir entre les deux indices.

Une fois les indices lus, un joueur peut décider de détruire l'indice auquel il a eu accès, auquel cas la carte indice est retirée du jeu. Pour que seuls les joueurs dans la pièce soient au courant de qui sait quoi ou qui a détruit quoi, le meneur et les joueurs appelés devraient physiquement être dans une autre pièce que les autres joueurs.

L'Atrium est la pièce où tout le monde se réunit, il n'y a aucun indice à y découvrir. Il ne peut donc pas être visité.

S' ils sont interrogés à ce sujet, les joueurs ne peuvent pas mentir sur les pièces qu'ils ont visité ni sur l'ordre dans lequel ils les ont visité.

Finir la partie

C'est au meneur de lancer la fin de la partie. Si vous sentez que les joueurs commencent à arriver à bout de sujets de discussion, c'est qu'il est probablement temps de lancer la dernière phase de la partie : la délibération. N'hésitez pas à demander à vos joueurs s'ils sont d'accord pour finir ou s'ils veulent un peu plus de temps. Dans le second cas, laissez-leur encore un peu de temps.

Rassemblez tout le monde en cercle, à une table ou debout. L'important est que tout le monde puisse voir et entendre tout le monde. Vous pouvez lancer la délibération.

Délibération

Elle se passe en deux étapes. Toujours en incarnant leurs personnages, les joueurs vont présenter tour à tour leur opinion sur l'affaire et tenter de convaincre les autres. Une fois que tout le monde a parlé, les joueurs vont voter sur qui est selon eux le coupable. La personne qui totalise le plus de voix risque fort de finir mal... La partie est terminée, vous pouvez maintenant passer au débriefing.

Une autre manière de mener la délibération est de faire voter les joueurs avant de faire le tour de table. Si vous le voulez, ils pourront ensuite revoir ou non leur vote.

Débriefing

Les joueurs peuvent discuter de leur ressenti, de leur opinion sur la partie et poser des questions. Comme la partie est terminée, tout le monde peut répondre à tout, il n'y a plus de secrets à garder.

Cette phase est de format libre et peut durer aussi longtemps que vous le voulez. Elle n'est cependant pas à négliger. Une murder peut être source de tensions. Un débriefing permet de tout mettre au clair.