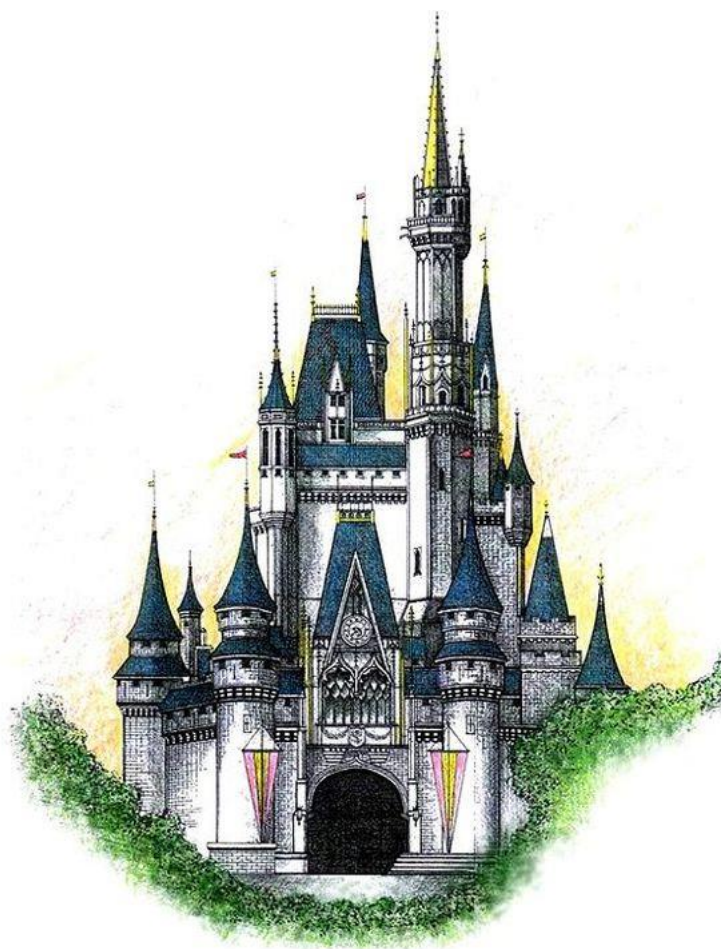


L'ÉLECTION DE MISS DISNEY

DOSSIER ORGANISATEUR



Contact : Valerian.Guivarch@gmail.com

Avant-propos

Ce scénario se passe, comme son nom l'indique, dans un univers à la jonction des mondes présentés par les grands classiques Disney. Ce scénario est fortement second degré, simulant une cohérence entre des mondes initialement indépendants. L'objectif principal est évidemment de permettre aux joueurs (en particulier fans de Disney) d'évoluer pour un temps dans cet univers en endossant le rôle de différents personnages Disney. Mais soirée enquête oblige, les histoires des personnages connues de tous seront ici un peu différentes, et tous les personnages présents, de la plus pure des princesses au plus vil comploteur, seront susceptibles d'apporter avec eux leur lot de sombres secrets.

Ce dossier présente un aperçu général de l'histoire des personnages. Bien sûr, chaque personnage possède de nombreux éléments spécifiques qui n'interviennent que peu, voire pas du tout, avec la trame principale, mais la majorité des éléments importants par rapport au déroulement de la soirée seront présentés ici.

En plus des éléments spécifiques aux secrets des personnages (et notamment vis-à-vis de l'enquête principale), ce dossier présente les différents éléments par rapport au déroulement de la soirée elle-même. En effet, le scénario prévoit un certain nombre d'activités pour les joueurs au cours de la soirée. Cela leur demandera un peu de préparation mais permettra de bien animer la soirée !

Il s'agit pour moi de mon premier exercice d'écriture, il est donc certain que ce scénario possède encore certains défauts, je serais donc ravi de prendre en compte les retours des joueurs et autres organisateurs ! Amusez-vous bien !



Résumé

Après plusieurs années, voici venu le temps de la nouvelle élection de Miss Disney ! Tandis que Cendrillon, l'actuelle Miss Disney, s'apprête à léguer son titre, les noms des heureuses candidates sont enfin dévoilés : Elsa, Mulan, Raiponce, et Belle ! Un jury d'élite, dont Jafar qui sera présent aussi à la soirée, aura pour mission de choisir qui, parmi elles, sera la nouvelle représentante Disney !

Animée par le Chapelier Toqué, la soirée promettait d'être un succès, avec en invité d'honneur Ursula, la Miss Evil Disney, le roi Adam, venu accompagner sa femme, Jafar, en tant que membre du jury, mais surtout la Fée Bleue, matrone de l'élection ! Malheureusement, la soirée vire au désastre lorsque le corps de la Fée Bleue est retrouvé sans vie. Et comble de la surprise, la présence de Peter Pan sur les lieux du crime, alors qu'il n'était pourtant pas invité !

Un événement aussi important que l'élection de Miss Disney ne peut en aucun cas être annulé ! Mais tandis que la soirée continue malgré tout, une seule question reste sur les lèvres des invités : qui donc a pu tuer la Fée Bleue ?

L'histoire



Pour découvrir les raisons de la mort de la Fée Bleue, il faut remonter à plusieurs années dans le passé, à l'époque où le jeune prince Adam venait tout juste d'accéder au pouvoir. Capricieux, égoïste et insensible, il n'avait cure de son royaume, et se contentait de vivre en enfant gâté dans son château. Un soir d'hiver, une vieille mendiante frappa à sa porte pour lui demander un abri contre le froid, en échange d'une rose. Riant de son modeste présent, Adam la chassa. Grave erreur, car la vieille femme se métamorphosa en une créature enchantée, et lui lança un sort qui le transforma en bête.

Ce qu'Adam ignorait à l'époque, c'est que celle qui l'avait maudit n'était nulle autre que la Fée Bleue. Celle-ci s'évertuait en effet à utiliser ses pouvoirs pour faire le bien autour d'elle, mais à sa façon très personnelle. Elle décidait donc selon ses propres critères qui méritaient son aide, et qui méritaient ses punitions. En l'occurrence, par cette malédiction, elle espérait faire comprendre à Adam l'importance de l'amour. Pour briser le charme, il devrait apprendre à aimer et réussir à se faire aimer en retour.

Les choses se déroulèrent très différemment. Conscient qu'il n'aurait que très peu de chances de trouver l'amour au vu de son horrible apparence, Adam s'est tourné vers une astuce plus fourbe. Il a choisi de contacter Ursula, la sorcière des mers, pour qu'elle lui prépare une potion d'amour. Grâce à cette potion, Adam a pu tomber amoureux de Belle et s'en faire aimer en retour, brisant ainsi le charme. Mais les effets de la potion se sont dissipés et l'amour qui liait Belle et Adam a disparu.



Ayant refusé la demande de divorce de Belle, Adam la séquestre chez eux et la fait surveiller en continu pour l'empêcher de s'échapper. Elevé dans les anciennes traditions, il considère que le divorce serait un déshonneur, et il refuse de perdre la face, préférant violenter et terroriser sa femme. Mais il vit continuellement dans la peur que leur secret soit connu, et plus encore dans la haine de celle qui l'a maudit en premier lieu, le poussant par désespoir à épouser une femme en dessous de sa condition.

Mais voilà qu'arrive le jour de l'élection de Miss Disney, où Belle a été sélectionnée comme candidate. Dans l'incapacité d'empêcher Belle d'y aller sans que cela paraisse suspect, Adam a donc préféré la suivre pour la garder à l'œil. Mais en fin d'après-midi, alors qu'il patientait dans sa chambre, il a découvert une mystérieuse lettre, laissée à son intention. Cette lettre anonyme lui apprenait que la Fée Bleue était celle qui l'avait maudit et transformé en bête. Pris de fureur, il s'est alors précipité vers la chambre de la fée bleue.



Sur place, se trouvait déjà Peter Pan. Celui-ci était venu réclamer un sort de rajeunissement auprès de la Fée Bleue, car sa bien-aimée Wendy avait beaucoup vieilli, et était aujourd'hui au seuil de la mort. Peter avait déjà beaucoup voyagé pour tenter de la rajeunir, mais chacune de ses précédentes tentatives s'étaient soldées par un échec. Grâce à l'aide de Belle, qu'il avait connu lorsqu'elle était plus jeune et qu'il avait même amené un temps au Pays Imaginaire, il avait pu rentrer dans le château malgré les sécurités magiques du lieu.

La Fée Bleue constituait son dernier espoir, mais celle-ci venait une nouvelle fois de lui refuser son aide. Enervé, Peter a fini par l'attaquer, mais il avait sous-estimé la Fée Bleue qui, d'un sort, l'a assommé. Concentré sur son agresseur, elle n'a pas fait attention à Adam qui, fou de rage, a saisi le poignard de Peter Pan pour le planter dans le dos de la Fée Bleue.

En théorie, la Fée Bleue est la gérante du concours de Miss Disney, mais sa mort n'empêchera pas l'élection. Pas plus que cela ne retirera le cadeau qu'elle avait prévu pour la gagnante, à savoir le vœu de son choix. En effet, avant de mourir, la Fée Bleue avait déjà ensorcelé la couronne de Miss Disney afin que la gagnante puisse souhaiter le vœu de son choix lorsqu'elle la portera. C'est ce qu'espère Belle qui, par ce vœu, compte échapper à son calvaire avec Adam.

Les autres candidates ont des raisons différentes de participer. Pour Elsa, il ne s'agit ni plus ni moins que l'obsession de gagner. Sa soif de gloire la pousse à tout pour l'emporter. Elle a déjà manigancé pour éliminer d'office sa principale concurrente Anastasia, et considère les chances de gagner de Belle et de Mulan assez faibles pour ne pas s'en préoccuper. Mais Raiponce a ses chances, et plutôt que de laisser la place au hasard, Elsa s'est déjà occupée plus tôt dans la journée de congeler son compagnon Pascal, et de laisser un mot dans sa chambre pour l'obliger à se désister durant le concours si par malheur elle s'approchait trop près de la victoire.





La lettre d'Elsa est dans une enveloppe sur laquelle il est stipulé de ne l'ouvrir qu'une fois la soirée lancée, c'est uniquement à ce moment-là que Raiponce découvrira le kidnapping de Pascal. Pour l'heure, elle est loin de se douter de la tournure que la soirée prendra, et n'espère que passer une bonne soirée avec ses amies princesses sans réelle prétention pour gagner. De plus, elle espère profiter de l'occasion pour revoir sa meilleure amie, qui n'est nulle autre qu'Ursula.

En effet, après des années dévouées au Mal, la Sorcière des Mers a fini par se repentir réellement. En manquant de mourir face à Ariel et Éric, elle s'est rendu compte qu'elle avait tort de vouloir faire souffrir les gens autour d'elle, plutôt que d'utiliser ses pouvoirs pour faire le bien. Malheureusement, ses seuls amis sont tous des vilains, en particulier son meilleur ami Jafar qu'elle connaît depuis des années, et auprès de qui elle n'a toujours pas osé avouer son envie de se repentir. Seule Raiponce est au courant et elle a promis de garder ça secret jusqu'au jour où Ursula sera prête à s'afficher officiellement comme une gentille.

C'est peut-être aujourd'hui l'occasion d'ailleurs. Car elle et Jafar sont tous les deux membres d'une organisation maléfique secrète appelée le Comité des Vilains de Disney (le CVD), qui œuvre pour l'avènement du mal. Et Jafar est là pour mettre en place la prochaine étape du plan. Bien qu'Ursula ne connaisse pas les détails, elle espère bien en apprendre assez pour le faire échouer, et ainsi saisir l'occasion de s'afficher comme gentille.



L'objectif de Jafar est simple : devenu président du jury de l'élection de Miss Disney grâce aux sombres manigances du CVD, il compte en profiter pour hypnotiser la candidate qui a le plus de chances de l'emporter, et la pousser à utiliser le vœu de la Fée Bleue pour souhaiter qu'il devienne roi de Misthaven, le royaume de Raiponce où il travaille aujourd'hui comme Grand Vizir. Son plan est en marche, et rien ne semble être en mesure de l'en empêcher.



A l'exception de Mulan. Car face au CVD se dresse encore la SOS Société. Etant incapable d'infiltrer un de leurs agents souris à un gala, ils ont en effet saisi l'occasion de la disqualification d'Anastasia pour recruter Mulan et lui proposer de travailler pour eux. La première mission de Mulan est alors de tenter de repérer les éventuels agents du CVD au cours de la soirée. A juste titre, c'est bien sûr Jafar et Ursula qu'elle suspecte le plus, mais sans aucune preuve ni information sur le plan du CVD, elle n'est toujours pas capable d'agir.

Ce n'est cependant pas sa seule mission, car des informateurs de la SOS Société ont repéré des menaces à l'encontre de la future gagnante du concours. Mulan a donc pour mission d'assurer la

sécurité de la gagnante dès l'annonce du résultat, voire même de gagner le concours pour être en mesure de se défendre. Rien ne laissait prévoir néanmoins la mort de la Fée Bleue. C'est pourtant la même personne qui a manigancé la mort de la Fée Bleue et qui prépare le meurtre de la future gagnante.

Cette personne, c'est l'actuelle Miss Disney Cendrillon. Furieuse à l'idée de perdre son titre de Miss, le seul vestige de sa gloire d'antan, elle refuse catégoriquement de laisser quelqu'un le lui prendre. Et sa rancune est tenace contre la Fée Bleue qui n'a pas réussi à empêcher ce concours malgré son rôle de présidente de l'élection. Car la Fée Bleue n'est nulle autre que la marraine de Cendrillon, qui utilise le même pouvoir de transformation pour apparaître sous la forme d'une jolie jeune fée lors des apparitions officielles que celui qu'elle avait utilisé avec Adam le jour où elle l'avait ensorcelé.



Le piège s'est construit petit à petit : Cendrillon avait décidé de voler sa baguette à la Fée Bleue pour rajouter un sort de mort sur la couronne de Miss Disney, en plus du sort de vœu de sa marraine. Ainsi, lorsque la gagnante serait couronnée, son vœu se réaliserait, mais la mort s'abattra sur elle l'instant d'après. Et à titre de vengeance, Cendrillon tentera d'inciter les gens à croire que c'est la Fée Bleue elle-même qui avait prévu cet effet, dans un élan désespéré d'empêcher quelqu'un d'obtenir le titre de sa filleule.

Et pour parachever son plan, et s'assurer que la Fée Bleue ne soit même pas en mesure de se défendre, ou même d'empêcher la mort de la gagnante, il fallait juste s'assurer qu'elle soit morte avant. Au courant de la majorité des secrets de sa marraine, et ayant découvert par hasard qu'Adam n'était pas le jeune homme charmant qu'il semblait être, mais bien un homme cruel et violent, Cendrillon a saisi



l'occasion pour lui écrire la lettre qui l'a finalement incité à commettre son meurtre. Bien sûr, son plan ne s'est pas déroulé parfaitement, elle a en effet perdu la baguette après avoir lancé son sort, plus tôt dans la journée, et ignore que c'est Jafar qui l'a récupéré.

Mais surtout, à l'approche imminente du meurtre de la future gagnante de l'élection, ni Cendrillon ni les autres invités ne savent que la Fée Bleue, quelques mois avant sa mort, avait mis au point un sortilège de résurrection des morts. Un sortilège qui peut-être servira ce soir à sauver la future victime... Mais à quel prix ?

Attribution des rôles

Cette murder party est prévue pour 9 joueurs, avec 3 rôles masculins (Adam, autrement dit la Bête, Jafar et Peter Pan) et 6 rôles féminins (Belle, Cendrillon, Elsa, Mulan, Raiponce et Ursula). Il n'est pas possible de modifier le sexe des personnages, mais il est bien sûr possible de faire jouer ces rôles à des joueurs de n'importe quel sexe.

Les rôles sont tous très différents, certains étant très orienté enquête, d'autres rôle-plays, etc.... Pour l'attribution des personnages, il vaut mieux en particulier attribuer le rôle de Mulan à celui qui aime enquêter, vu qu'il s'agit du seul personnage qui a réellement une raison de vouloir le faire. De plus, les rôles de Raiponce, Elsa, Belle et Mulan doivent aussi être donnée à des joueurs et joueuses n'ayant pas peur du ridicule, au vu des épreuves à réaliser devant tout le monde.

Concernant l'organisation, elle est gérée par 2 rôles d'Organisateurs masculins, le Chapelier Toqué et le Shérif Woody. Il est possible de se limiter à un seul organisateur en attribuant le rôle de Woody au Chapelier.

L'attribution des rôles terminée, il faudra alors envoyer à chaque joueur sa fiche de personnage, accompagnée des documents suivants :

- Le carton d'invitation
- Les règles du jeu
- La description des épreuves de l'élection pour les candidates (Belle, Elsa, Mulan et Raiponce)
- Le document « Coffre Ursula » pour Ursula

Très important : ne pas hésiter à renvoyer aux quatre candidates un rappel quelques jours avant au sujet de la chorégraphie à apprendre et du discours à préparer !

Organisation de la soirée

La soirée à venir commence donc avec l'arrivée en fanfare des candidates, et des autres invités. Mais très vite sera annoncée la mort de la Fée Bleue et la découverte de Peter Pan à côté. Dès lors, jusqu'au moment de l'annonce du résultat, la soirée s'enchaînera par des phases d'une demi-heure de jeu où les joueurs seront libres de leurs actions, avec à la fin de chaque phase, une épreuve de l'élection. Après l'annonce du résultat, la gagnante sera couronnée, énoncera son vœu, puis mourra devant tout le monde. Il restera alors une demi-heure de jeu aux autres joueurs pour tenter de la ressusciter en découvrant son meurtrier. Voici donc le planning théorique pour la soirée, ce planning pouvant être adapté, mais il vaut mieux éviter de prolonger davantage les pauses entre chaque épreuve pour éviter que le jeu traîne en longueur.

- 20h : lancement de la soirée
- 20h30 : découverte du corps de la Fée Bleue
- 21h : première épreuve de l'élection
- 21h30 : deuxième épreuve de l'élection
- 22h : troisième épreuve de l'élection. Désistement de Raiponce
- 22h30 : quatrième épreuve de l'élection. Ouverture du tiroir dans le bureau de la Fée Bleue
- 23h : cinquième épreuve de l'élection.
- 23h15 : annonce du résultat officiel
- 23h30 : couronnement puis mort de la gagnante
- 00h : lancement du sort de résurrection, et fin du jeu.



Lancement de la soirée

Avant le début de la soirée, le ou les Organisateurs s'isolent avec chacun des joueurs pour un dernier entretien avant le jeu, afin de vérifier que tout est clair pour le joueur. Il en profite pour lui donner ses indices, et pour lui rappeler au cas où ses compétences, certains des joueurs ayant tendance à ne plus y penser. Il leur donne aussi une dizaine de pièces d'or à chacun, qui leur servira tout le long de la partie.

Pour démarrer la soirée, le Chapelier Toqué annonce la liste des invités, pour permettre une entrée officielle. Voici l'ordre des appels, du moins important au plus important vis-à-vis de la soirée (ne pas dire ce qui est entre parenthèse, c'est juste informatif pour les Organisateurs) :

- Adam, Roi de France (invité en tant que mari d'une des candidates)
- Ursula, Miss Evil Disney (invitée vis-à-vis de son titre)
- Jafar, Président du Jury
- Belle, Reine de France (candidate)
- Elsa, Reine d'Arendelle (candidate)
- Mulan, Sauveuse de Chine (candidate)
- Raiponce, Reine de Misthaven (candidate)
- Cendrillon, Miss Disney et Reine de Wendell (Miss Disney)
- La Fée Bleue (organisatrice du concours).

Le personnage de Peter Pan reste encore en dehors de la zone de jeu (prévenez le joueur pour qu'il s'amène de quoi s'occuper la première demi-heure de jeu !).

Pour accentuer l'importance du titre de Miss Disney, le Chapelier Toqué invite les présents à applaudir à l'entrée de Cendrillon. Puis de nouveau, lorsque la Fée Bleue est appelée. Bien sûr, personne ne viendra... Le Chapelier prend un air gêné, puis invite les joueurs à vaquer à leurs occupations, disant que la Fée Bleue ne devrait pas tarder. Cela laisse un moment aux joueurs pour entrer dans leurs personnages.

Découverte du corps

Au bout d'un moment (environ une demi-heure, voire avant si le jeu met un moment à démarrer), le Chapelier sort chercher la Fée Bleue, puis revient un peu après en tenant Peter Pan menotté. Il annonce alors la mort de la Fée Bleue. Devant la stupeur des joueurs (feinte bien sûr, tous les joueurs savent qui est la victime), il annonce que l'élection ne peut pas être annulée, et que cela n'aurait de toute façon pas été la volonté de la Fée Bleue. Woody interroge alors Peter Pan.



Celui-ci à tout juste eu le temps de découvrir à son réveil le corps de la Fée Bleue qu'il est découvert par le Chapelier Toqué et amené devant les invités, menottes aux mains. Woody tentera au début d'interroger Peter Pan, mais celui-ci, toujours sous le choc du sortilège de la Fée Bleue, répondra de façon très évasive. Mais quand viendra la question de la date de naissance, le Chapelier sera stupéfait d'apprendre que c'est aujourd'hui le non anniversaire de Peter Pan, et propose de le libérer immédiatement, tout en le surveillant de près (une façon de permettre au joueur de Peter Pan de pouvoir jouer tout en restant « cohérent », grâce à la folie du Chapelier). Insistez néanmoins sur le fait qu'il s'agit d'une mesure temporaire, mais qu'en tant que suspect numéro un du meurtre, il sera arrêté dès la fin de la soirée s'il n'a pas été en mesure de prouver son innocence. De plus, il gardera ses menottes à un des poignets, des menottes enchantées qui l'empêcheront de s'envoler et de quitter le château.

La première demi-heure, le personnage de Peter Pan sera à moitié sonné, et donc ne se rappellera pas de grand-chose. Ça évite de trop s'acharner sur lui dès le début, les joueurs finiront au bout d'un moment par arrêter de se concentrer sur lui. Et surtout, vu qu'il a beaucoup d'informations (l'absence de baguette chez la Fée Bleue, le fait qu'il connaisse Belle, etc.) ça permet de lui laisser du temps sans se sentir obligé de tout raconter.

L'élection de Miss Disney



La soirée sera ponctuée par différentes animations, qui mèneront au final à l'élection de Miss Disney. Cette élection se base sur un système de note. Chacun des cinq membres du jury attribue une note de 0 à 10 à chaque candidate pour chacune des 5 épreuves, la dernière comptant double. Après chaque épreuve, le personnage de Jafar attribue une note à chaque candidate, les notes des 4 autres jurys étant déjà

pré-notées (il est important de ne pas donner cette information aux joueurs, car le fait que la réalisation des épreuves ne joue que peu sur la note pourrait en démotiver certains).

Les joueurs peuvent, dans une certaine mesure, influencer le vote des jurys absents grâce à un mécanisme de corruption (cf. section « Mécanismes de jeu »). Le système des votes est trafiqué de façon à ce que Raiponce ne soit jamais en tête aux deux premiers tours, puis qu'elle passe en tête à partir du troisième tour. C'est à ce moment-là qu'elle se désistara. Le Chapelier la prévient que tout désistement est irrévocable, puis accepte son désistement. Cependant, il faudra qu'elle participe malgré tout aux épreuves suivantes pour des questions d'organisation.

La liste des épreuves est envoyée à l'avance à chaque candidate afin qu'elle puisse se préparer, notamment par rapport à la première épreuve (voir document « Epreuves de l'élection »). Il s'agit d'une danse chorégraphiée, d'un discours à déclamer, un chant, de réponses aux questions de Jafar, et un défilé de mode. Si l'une de ses épreuves ne plait vraiment pas aux joueurs (en particulier le chant ou la chorégraphie), vous pouvez bien sûr inventer d'autres activités amusantes (du mime, par exemple).

Jafar recevra la liste des questions (voir document « Questions pour la 4^{ème} épreuve »), mais il aura le droit de les modifier. Pour chaque question, deux candidates devront se proposer pour donner leur opinion (s'il y en a plus, Jafar choisit celles qui peuvent répondre, s'il y en a moins, Jafar sélectionne qui répond parmi les candidates). Chaque candidate répond alors brièvement, en maximum trente secondes, pour donner son opinion sur le problème posé par Jafar. En tout, chaque candidate répond à deux questions.

Cas particulier : Elsa est supposée boire la potion d'anti-magie qui bloque ses pouvoirs, mais rendra impossible de décongeler Pascal à moins de gagner. Si elle ne le fait pas avant la deuxième épreuve, envoyez Jafar à proximité et prévenez-le que dès qu'Elsa lui touchera le bras, il se congèlera (soignable par la potion de soin, sinon le bras est immobilisée pour le reste de la soirée).

Couronnement de Miss Disney

Après l'annonce finale de la gagnante, le Chapelier invite tout le monde à l'applaudir, puis invite les gens à se détendre le temps qu'il aille aider la future Miss Disney à se préparer en vue de l'élection. Il s'isole alors avec elle pour lui expliquer, en tant qu'organisateur, ce qu'il va se passer.

Au moment du couronnement, la gagnante va pouvoir faire un vœu. Si la candidate est sous les effets de l'hypnose de Jafar (le Chapelier étant prévenu en cas d'hypnose de Jafar et d'utilisation de potion anti-hypnose de Mulan, il est donc le seul à savoir qui est hypnotisé), le Chapelier, en tant qu'Organisateur, la prévient qu'elle devra souhaiter que Jafar devienne roi de Misthaven. Dans le cas contraire, elle peut souhaiter ce qu'elle veut :

- Elsa devrait souhaiter contrôler ses pouvoirs. La joueuse pourra donc préparer un peu de farine dans le creux de ses mains qu'elle gardera fermée pendant le couronnement, puis après avoir souhaité ça, elle pourra projeter la farine autour d'elle pour symboliser la réussite du vœu (tout le monde ne pourra être qu'admiratif devant les effets spéciaux !)
- Belle devrait souhaiter divorcer d'Adam. Le Chapelier les déclare alors ne plus être mari et femme.
- Mulan souhaite découvrir l'identité du tueur de la Fée Bleue. Le Chapelier Toqué se sent alors envahit d'une crise de folie, et se met alors à pointer du doigt Adam en criant « C'est lui ! C'est lui !! »



Il ne faut pas hésiter à discuter de la mise en scène avec la gagnante avant de rejoindre le jeu. La fiche de personnage donne des indications aux candidates quant au vœu à souhaiter, mais si la gagnante veut improviser quelque chose qui, au vu du déroulement de la partie, lui semble plus important que le vœu initialement prévu et dans la mesure où ça ne perturbe pas trop le déroulement de la phase finale (pas de vœu d'immortalité par exemple !), c'est tout à fait possible. Le vœu se réalisera alors, mais la gagnante devra s'effondrer juste après, comme foudroyée sur place. Une rapide auscultation de Woody confirmera ce que tout le monde devine : elle est bien morte.

Si la gagnante se sent assez motivée, elle peut accepter que son corps soit laissé sur place, en mode « ne pas perturber la scène du crime ». Mais comme rester une demi-heure immobile n'est pas très agréable, n'hésitez pas à lui proposer que son corps soit déplacé si elle veut s'occuper pendant la dernière phase de jeu. Insistez aussi sur l'importance de ne rien dire une fois qu'elle retournera en jeu, afin de ne pas gâcher le possible effet de surprise de sa mort. Il peut être frustrant de mourir avant la fin du jeu, mais une demi-heure de mort après 3h30 de jeu devrait être acceptable. Vous pouvez la prévenir que la soirée se terminera peut-être par sa résurrection, mais évitez évidemment de lui dire qui est le coupable et ce qu'il va se passer par la suite, afin qu'elle puisse au moins profiter du reste de la soirée en tant que spectatrice !

Le grand final : le sort de résurrection

A partir du moment où la gagnante est tuée par le sort de Cendrillon, le Chapelier annonce que le château a été enchanté pour accueillir la cérémonie que jusqu'à minuit, comme c'est souvent le cas dans les sortilèges de la Fée Bleue, et qu'au-delà tous devront quitter les lieux. Il ne reste donc aux joueurs plus qu'une demi-heure devant eux. Normalement, les joueurs auront découvert le sort de résurrection entre temps (grâce au journal de la Fée Bleue apporté par le Chapelier avant la dernière épreuve, qui explique où le trouver). Ils auront donc une demi-heure pour tenter de ressusciter la gagnante en découvrant qui est son meurtrier. Pour fonctionner, ce sortilège nécessite l'arme du crime

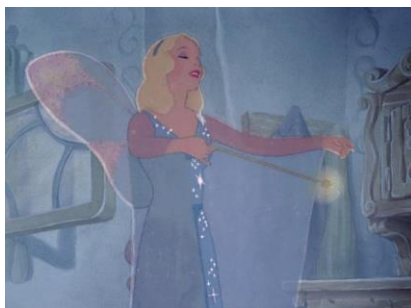
et la vie du meurtrier (le poignard et Adam pour la Fée Bleue, la baguette et Cendrillon pour la gagnante du concours).

Ursula est la seule personne capable de lancer le sortilège. La question de savoir si les gens lui font confiance se posera, ce sera donc probablement pour elle, si ça n'a pas encore été fait, l'occasion de révéler son envie d'être une gentille. Bien sûr, les gens pourront aussi la suspecter d'être coupable, mais cela ne mènera pas à grand-chose puisqu'elle seule peut lancer le sortilège.



La baguette est nécessaire pour le sortilège, en tant qu'arme du crime. C'est Jafar qui la possède, mais le témoignage de Peter Pan devrait suffire à ce que les gens devinent que c'est lui qui la possède, sans compter la possibilité qu'il en ait parlé à Ursula. Si ce n'est pas le cas, c'est tant pis pour les joueurs, et tant mieux pour Jafar. Si Jafar la possède encore et refuse de la donner, cela ne posera pas de réel souci entre le mécanisme de racket (cf. « Mécanisme de jeu »), ou la possibilité de Raiponce ou de Mulan de l'assommer pour la lui prendre.

Une fois en possession de la baguette et du sort, Ursula peut donc lancer le sortilège. Toute la dernière demi-heure de jeu servira donc à déterminer qui est le coupable. Les joueurs peuvent discuter autant qu'ils veulent, mais au final c'est Ursula la lanceuse de sort, c'est donc elle seule qui décidera ce qu'elle fera. Une fois le sort lancé, l'un des Organisateurs incite le suspect utilisé par le sortilège à s'effondrer au sol, mort. Puis l'un des Organisateurs s'approche de la défunte gagnante, lui prend le pouls, et annonce si elle est vivante ou pas. Si oui, elle peut alors ouvrir les yeux et la partie se termine avec une happy ending. Dans le cas contraire, la partie finie avec une Miss Disney morte, et une autre personne morte accusée à tort !



Il est aussi possible que les gens envisagent de ressusciter la Fée Bleue. En termes d'organisation, avoir un PNJ (personnage non-joueur) juste pour une demi-heure de jeu n'est pas forcément envisageable, d'autant plus que son apparition n'est même pas certaine. Le plus simple est que ça soit simplement Ursula qui aille dans une pièce annexe de la salle de jeu et qu'elle simule son lancer de sort (en prononçant la formule assez fort pour être entendue par les autres joueurs). Le Chapelier fait alors mourir le suspect choisit par Ursula, puis va voir aussi le corps de la Fée Bleue, et revient avec Ursula en annonçant si le sortilège a marché. Si c'est le cas, il précise qu'elle se repose, mais a tout de même raconté qu'avant d'être poignardé dans le dos par Adam, elle a affronté Peter Pan et s'est rendu compte que quelqu'un lui avait volé sa baguette magique. Les joueurs le savent probablement déjà, mais cela les mettra sur la piste principale, qui est de déterminer en recoupant les témoignages, que Cendrillon est la seule personne à avoir eu l'occasion de voler la baguette avant que Jafar ne la trouve.

En revanche, ressusciter la Fée Bleue ouvre aussi la possibilité, notamment pour Cendrillon pour qui ce serait un final parfait, que les joueurs suspectent aussi la Fée Bleue d'être à l'origine du sortilège de mort. La ressusciter peut n'être qu'une nécessité pour la tuer ensuite afin de tenter de ressusciter la gagnante. Cette fin n'est qu'une des fins possibles, et certainement pas la plus probable, mais il vaut mieux être préparée à cette éventualité.

Dernier détail important : il est possible que les joueurs veuillent utiliser le sort de résurrection avant le couronnement de Miss Disney, afin de ressusciter la Fée Bleue. Cela entraînant la mort d'un

personnage, il vaut mieux éviter cela en déconseillant aux joueurs d'utiliser un sortilège de magie noire. Au besoin, Woody peut intervenir et confisquer le sortilège du fait de sa dangerosité. Finalement, il le rend par désespoir une fois la gagnante tuée par le sortilège de mort.

Débriefing

La partie est terminée, il ne reste plus qu'à expliquer toute l'histoire à tous les joueurs ! A vous d'improviser les explications, mais l'histoire initiale présentée dans ce document est un résumé assez exhaustif, n'hésitez pas à vous en inspirer. En particulier, il a l'intérêt d'éliminer progressivement les suspects, jusqu'à arriver à l'histoire de Cendrillon, ce qui est parfait pour les cas où les joueurs ne l'ont pas trouvé.

A ce sujet, voici la liste des éléments qui permettent de découvrir sa culpabilité. Comme ça, si les joueurs échouent à la trouver (et râlent à cause de ça, c'est toujours possible !), vous saurez justifier la faisabilité de découvrir le coupable :

- Déjà, elle possède sur elle un grimoire de magie, et même si le sortilège de mort est assez simple pour que tout le monde soit potentiellement suspect, ça accentue les probabilités que ça soit elle.
- Elle possède un mobile évident vis-à-vis de la jalousie qu'elle éprouve contre les candidates (même si elle dit le contraire, certains indices la contredisent).
- Et surtout, grâce au témoignage de Peter Pan, on apprend à quelle heure il a vu Jafar trouver la baguette, c'est-à-dire l'heure où Raiponce était déjà avec la Fée Bleue. Juste avant ça, c'est Cendrillon qui était avec la Fée Bleue, c'est donc la seule qui avait eu la possibilité de voler la baguette, et donc de l'utiliser sur la couronne avant que Jafar ne la trouve. Pour trouver le coupable, il faut donc réussir à croiser les témoignages des personnages, jusqu'à découvrir que seule Cendrillon avait été en mesure de commettre ce crime !



Les indices

Afin d'éviter le mécanisme classique de recherche d'indices par points d'actions, les indices concernant l'enquête ont été disséminés directement dans le jeu. Ils peuvent être séparés en plusieurs catégories :

- Ceux qui sont portés par les personnages, accessibles alors si le personnage les montre, ou en cas de racket ;
- Ceux qui sont directement dans la pièce de jeu, présentés explicitement comme des éléments de jeux pour éviter que les gens fouillent trop la pièce ;
- Ceux reçus directement par certains joueurs, par exemple les indices de la SOS Société envoyés régulièrement à Mulan ;
- Ceux qui sont accessibles sous certaines conditions, à savoir ceux qui sont dans le tiroir fermé à clé du bureau de la Fée Bleue ou du coffre-fort d'Ursula.

La majorité des indices sont des documents à imprimer, mais certains éléments sont des objets qu'il faut donc se procurer :

- Une baguette magique de style baguette féérique pour la baguette de la Fée Bleue
- Un jouet en forme de petit poignard avec du faux sang pour le poignard de Peter Pan
- Un petit miroir à main pour le miroir magique d'Adam
- Un petit bonbon pour le médicament anti-hypnose de Mulan
- Un petit livre de poche qui fait grimoire
- Des petites fioles (8) avec des pastilles colorées pour les potions magiques d'Ursula
- Un peu de farine pour la glace d'Elsa
- Une petite figurine de Pascal coincé dans de la glace
- Une figurine araignée et une fausse pierre précieuse pour la potion de vérité d'Ursula
- Un gant déguisement de loup-garou (optionnel)
- Un petit sablier de 30 secondes pour la gestion de la fouille (voir section « Mécanismes de jeu »)
- Une paire de menottes (ou un bracelet qui peut servir de menotte magique) que le Chapelier Toqué met à Peter Pan pour l'empêcher de quitter le château.

Concernant les fioles de potions, elles devront avoir une pastille de couleur dessus, qui symbolise la couleur de la potion, la liste des couleurs étant décrites dans le document « Coffre-fort Ursula ». Il est aussi possible d'utiliser du colorant alimentaire, mais cela rend plus difficile de mettre de la potion discrètement dans le verre de quelqu'un.

Pour la figurine de Pascal, une image imprimée peut faire l'affaire, l'important est juste de mettre la figurine ou l'image dans un bloc de glace. Astuce simple : commencer par faire congeler la figurine quelques jours avant dans un petit bac de congélation remplie d'eau. Puis le lendemain, mettre le bloc de glace dans un bac de congélation plus grand rempli à nouveau d'eau. Cela permet de ne pas avoir la figurine qui flotte à la surface du bloc de glace, mais plutôt caché à l'intérieur d'un gros bloc, où on distingue juste assez sa forme.

Indices portés par les personnages

Les indices à imprimer sont dans le document « Indices portés par les personnages », auxquels se rajoutent des objets physiques qu'il faudra se procurer. Voici la liste des objets par personnage :

- Adam : le miroir magique, Contrat Mégara
- Belle : lettre Miss Samovar
- Cendrillon : petit grimoire (coller l'image du grimoire de Madame Mim dessus)
- Elsa : document mensuel de son club de rencontre
- Jafar : la baguette de la Fée Bleue, Carte CVD Jafar
- Mulan : Carte SOS Société Mulan, remède à l'hypnose
- Peter Pan : poignard empoisonné
- Raiponce : rapport Maximus, enveloppe avec lettre anonyme
- Ursula : Reçu hôtel, Carte CVD Ursula

Indices reçus par les personnages

Ils sont disponibles dans le document « Indices reçus par les personnages ». Il s'agit d'indices que des personnages extérieurs au jeu transmettent, via le Chapelier Toqué, à certains personnages du jeu à des moments précis. Bien sûr, il est possible d'adapter le moment de délivrer un indice (retarder un indice compromettant sur quelqu'un qui est déjà un peu acculé, ou bien au contraire apporter un indice à un personnage qui a l'air d'être un peu perdu). Pour chaque indice est donnée la phase de jeu durant laquelle le donner au joueur, sachant que la phase 1 se situe entre la découverte du corps et la première épreuve, la phase 2 entre la première et la deuxième épreuve, et ainsi de suite jusqu'à la phase 5 entre la quatrième et la cinquième épreuve.

- Mulan :
 - Phase 1 → Ordre de mission – seconde partie
 - Phase 2 → Lettre Basil
 - Phase 3 → Rapport sur Peter Pan
 - Phase 4 → Rapport sur la Fée Bleue
- Cendrillon
 - Phase 3 → Lettre Jack
- Elsa
 - Phase 3 → Lettre McWhiggin

Indices dans la pièce de jeu

Il s'agit de documents à imprimer à partir du document « Indices dans la pièce ». Il s'agit en fait d'articles de journaux, ceux qui sont sortis les mois précédents dans le magazine Disney People (si quelqu'un vous pose la question, celui de décembre n'existe pas encore, il ne sortira que le lendemain pour annoncer la gagnante de l'élection). Ces articles parlent de sujets très divers et variés, mais

concernent pour la plupart des personnages présents à la soirée. Ils sont donc placés en libre accès comme éléments décoratifs, même s'il est probable que les joueurs auront envie d'y jeter un œil durant la recherche d'informations.

Quelques articles sont complètement hors sujet. C'est normal, si tout était pertinent, cela serait trop simple. Quelques informations un peu compromettantes peuvent aussi être lues dans des articles, rien n'empêche donc un joueur de tenter de garder un article pour lui.

Indices verrouillés

Ces indices sont répartis en deux catégories : le bureau de la Fée Bleue (avec les documents « Journal de la Fée Bleue » et « Sortilège de résurrection ») et le coffre-fort d'Ursula (avec le document « Coffre-fort d'Ursula »).

Le journal de la Fée Bleue se compose de plusieurs pages de notes qui récapitulent ses recherches, en particulier sur le sortilège de résurrection. Il est ouvert par le Chapelier lui-même après la quatrième épreuve, qui apporte donc ce document dans la salle de jeu, en affirmant que la magie protectrice du château se dissipe suite à la mort de la Fée Bleue. La dernière page stipule que le sort de résurrection a été caché dans la bibliothèque, mais qu'il est inaccessible. Seuls Mulan et Peter Pan peuvent y accéder (la première grâce à Bianca, le second grâce à son ombre), et ainsi récupérer le sort de résurrection de la Fée Bleue.

Concernant le coffre-fort d'Ursula, il est visible en fouillant sa chambre. Dès lors, n'importe quoi peut demander à tenter de l'ouvrir en donnant le code au Chapelier ou à Woody (inutile d'avoir visité soit même la chambre d'Ursula, le simple fait d'avoir entendu dire qu'il y avait le coffre dedans suffit). Si le code est correct, à savoir le code 62834, la personne veut avoir accès aux éléments du coffre-fort, à savoir le contrat d'Ursula avec Adam et avec Peter Pan, ainsi que toutes les potions qu'Ursula aura laissées dedans. Le code peut être obtenu ainsi :

- Soit par Ursula qui le connaît et a le droit de le dire si elle le veut. Elle-même s'en souviendra en se rappelant que le code correspond au nombre de lettres pour chaque mot dans « Ursula la sorcière des mers ».
- Soit en utilisant le miroir magique d'Adam pour surveiller Ursula pendant qu'elle ouvre le coffre-fort, vu qu'Ursula doit saisir le code chaque fois qu'elle l'ouvre.
- Soit en utilisant l'indice de Raiponce. En effet, l'enquête de Maximus sur Ursula n'est pas dénuée de sens, il lui donne le code pour accéder au coffre-fort, en comptant le nombre de U.

Il est tout à fait probable que la partie se termine sans que personne n'ouvre le coffre-fort hormis Ursula, ce n'est pas grave. Cela signifie juste qu'Ursula aura gardé la main exclusive sur ses potions, et que personne n'aura eu la preuve concrète du marché qu'Ursula a passé avec Adam et Peter Pan.

Pour utiliser une de ses potions, Ursula doit donc d'abord venir la chercher dans son coffre. Elle peut garder autant de potions sur elle ou dans le coffre, c'est à elle de voir où ils sont le plus en sécurité. Pour y accéder, elle fait comme n'importe qui : elle va voir le Chapelier ou le Shérif en lui donnant le code et en précisant ce qu'elle y prend ou dépose. Il est aussi possible, si vous avez le matériel nécessaire, d'installer un vrai coffre avec un cadenas à 4 chiffres.

Mécanismes du jeu

Le document « Règles de jeu – pour les joueurs » décrit la liste des règles et des mécanismes de jeu permettant d'enrichir les interactions entre les joueurs. La suite de ce document reprend certains des points de règles pour apporter des précisions qui doivent être connues par les Organisateurs.

Mécanisme de corruption du jury

Le programme « Election Miss Disney » permet de gérer l'ensemble des événements de 'élection, le document présent à côté du programme développer son fonctionnement. Il permet notamment de faire voter Jafar, et de permettre aux autres invités de corrompre le jury.

Pour chaque épreuve, Jafar doit saisir une note par candidate. Il est libre d'attribuer les notes entre 0 et 10 qu'il désire, mais précisez-lui si besoin que ces notes seront visibles par tout le monde.



Comme nous l'avons dit précédemment, il est possible pour les joueurs de corrompre les membres du jury. Dans le cas de Jafar, étant donné qu'il est présent durant la partie, aucune règle n'encadre les tentatives pour influencer sa note. Un joueur peut donc interagir avec lui comme il le souhaite pour tenter de le convaincre de voter en faveur (ou défaveur) de quelqu'un, mais libre à lui de tenir parole ou pas.

Concernant les 4 autres membres du jury, la corruption passe par un mécanisme plus concret. Le joueur peut dépenser une pièce d'or pour pousser n'importe quel membre du jury (non présent à la soirée) à augmenter ou diminuer sa note d'un point concernant une des candidates. Pour ça, le joueur donne une (ou plusieurs) pièce(s) d'or à un des Organisateurs qui s'assurera que les membres du jury reçoivent le « don » du joueur.

Enfin, en tant qu'organisateur, vous êtes le seul à savoir que les notes sont établies à l'avance, hormis celle de Jafar. Les joueurs peuvent influencer sur les notes par corruption mais les performances des candidates n'influencent pas le résultat. Cela dit, en tant qu'organisateur, vous pouvez tout à fait décider d'améliorer (ou pénaliser) les notes d'une candidate si vraiment sa performance vaut le coup.

Mécanisme de fouille

Chaque joueur peut demander à fouiller une pièce du château. Pour cela, imprimez en recto-verso les descriptions des pièces, de façon à ce que le nom de chaque pièce soit au verso de la description associée. Disposez les descriptions sur une petite table dans une pièce hors-jeu avec le sablier de 30 secondes à côté.

Le bureau de la Fée Bleue et la Bibliothèque sont en doubles, mettez au début du jeu la première description de chaque pièce. Lorsque le tiroir du bureau de la Fée Bleue sera ouvert, remplacez la

description avec le second papier. De même, après la 4^{ème} épreuve, remplacez la description de la Bibliothèque pour rendre possible de trouver Pascal. Si cela arrive, remettez la première description.



La liste des pièces est visible sur le plan du château que vous afficherez dans la pièce. Précisez en début de partie qu'une seule personne peut fouiller à la fois. Pour cela, elle s'absente de la salle de jeu, retourne le sablier et attend 30 secondes pour simuler le temps qu'il passe à fouiller la pièce, puis lit la description d'une seule pièce, puis la remet en place.

Mécanisme « Vider ses poches » par l'agent Woody

L'agent Woody en charge de la sécurité possède la prérogative de fouiller quelqu'un et l'obliger à vider ses poches. Cependant, la mort de la Fée Bleue lui laisse peu d'espoir d'être payé, ce qui le rend plus sensible aux pots-de-vin que d'habitude. Un joueur peut donc lui donner une certaine somme pour l'amener à obliger un joueur à vider ses poches devant tout le monde, révélant alors la totalité des objets et indices qu'il possède sur lui.

Cependant, la victime peut se défendre en donnant elle aussi une certaine somme pour acheter aussi Woody. S'il donne plus que le premier pot-de-vin, il est protégé et n'a plus besoin de vider ses poches. Dans le cas contraire, il est obligé de révéler ce qu'il porte sur lui (là aussi, le fair-play s'impose : si on est fouillé par Woody, on ne garde pas d'objets cachés).

Quelques points importants à garder en mémoire :

- La victime ignore combien le premier joueur a donné, donc elle ignore combien elle doit donner pour se défendre.
- Si elle n'a pas donné assez, c'est un échec, elle ne peut pas surenchérir.
- Qu'elle échoue à se défendre ou pas, dans tous les cas, Woody empoche pour de bon les pots-de-vin des deux joueurs.
- Un joueur peut rester anonyme en demandant à Woody de vider les poches de quelqu'un, vu qu'il montre les objets trouvés à tout le monde.
- Une fois la fouille terminée, la victime récupère ses objets et indices.
- Un joueur ne peut corrompre Woody qu'une seule fois pendant la soirée. Par la suite, si ce joueur veut forcer quelqu'un à vider ses poches, il faudra convaincre quelqu'un de le demander à la place du joueur ayant déjà corrompu Woody.

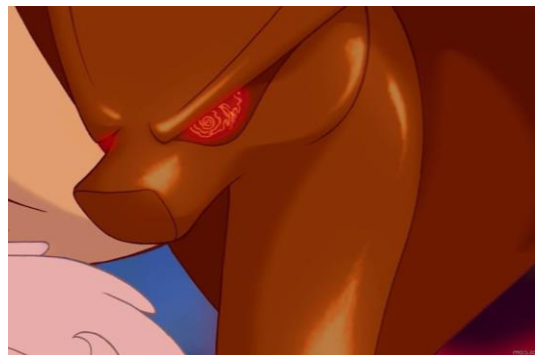
Mécanismes spécifiques

Certains personnages possèdent des compétences particulières. Voici donc la liste des compétences, les conditions à remplir pour qu'elles fonctionnent, et les effets qu'elles produisent :

- **Le miroir magique** d'Adam (utilisable par celui qui possède le miroir) : Le joueur demande à un des Organisateurs ce que se disent d'autres joueurs, puis s'isole en dehors de la zone de jeu avec le miroir à la main, afin de simuler le fait qu'il s'est isolé pour utiliser le miroir. L'Organisateur va alors écouter la discussion, puis répéter ce qu'il s'est dit au joueur espion.

Ne pas hésiter à lancer un innocent « de quoi ça parle ? », en tant qu'Organisateur vous avez le droit de participer aux discussions aussi, sans suspicion de la part des autres joueurs. N'hésitez d'ailleurs pas à vous mêler aux conversations même en temps normal, pour que cela ne paraisse pas suspect lorsque vous le faites à cause du miroir.

- **Violenter Belle (utilisable par Adam)** : si Adam entend Belle dire du mal de lui, il peut une fois dans la partie utiliser sa capacité spéciale pour s'isoler avec elle et l'étrangler un peu (en simulé bien sûr !). Il reçoit en retour tous les objets que Belle possède à ce moment-là, et Belle a du mal à parler dans les cinq minutes qui suivront. Ce qu'Adam ignore, c'est que cet accès de violence juste après avoir tué la Fée Bleue finira par provoquer un « bug » magique, qui réactivera partiellement sa malédiction. Une de ses mains se transformera en main de bête une dizaine de minutes plus tard (soignable par la potion de soin). Si, d'un point de vue matériel, il n'est pas possible de se procurer un gant déguisement pour ça, ce n'est pas grave, c'est juste un bonus optionnel pour agrémenter la soirée, l'effet secondaire ne se provoquera pas.
- **Vérifier dans un livre (utilisable par Belle)** : elle peut demander à aller dans la bibliothèque pour vérifier une information. Elle vous pose alors sa question, s'isole alors une minute, puis revient, et vous lui répondez. Elle est libre de poser n'importe quelle question, du moment qu'il est réaliste que la réponse soit trouvable dans un livre (par exemple, vérifier que Peter Pan est régulièrement accusé de kidnapping d'enfants se trouve dans un livre, mais qu'il s'agisse d'une fausse accusation ne l'est pas, les livres ne donnant que les versions officielles des faits).
- **User de son charme (utilisable par Cendrillon)** : grâce aux sortilèges qu'elle utilise pour améliorer son apparence, elle peut envouter quelqu'un en passant 10 minutes à proximité de la personne à envouter en discutant avec elle de façon très jovial et charmante et en disant beaucoup de bien (ou de mal) d'une personne, puis elle prévient l'un des Organisateur. Vous devrez alors prévenir la victime de son charme que, pendant une demi-heure, elle ne pourra dire que du bien (ou du mal) de la personne dont Cendrillon a dit du bien (ou du mal). Notez que Cendrillon peut tout à fait dire du bien ou du mal d'elle-même pour pousser sa cible à l'aimer ou la détester.
- **Hypnotiser une candidate (utilisable par Jafar)** : pour hypnotiser une candidate, Jafar doit avoir passé 10 minutes en tête à tête avec elle. Inutile de vérifier, comptez sur le fair-play du joueur. Il vous préviendra chaque fois qu'il aura hypnotisé une candidate, sachant que chaque fois qu'il hypnotise quelqu'un, cela annule la précédente hypnose. Les effets de l'hypnose peuvent être supprimés par la potion anti-hypnose de Mulan, mais pas par la potion de soin d'Ursula.
- **Soigner l'hypnose (utilisable par Mulan, une fois)** : Mulan possède une potion pour supprimer les effets de l'hypnose. Elle vous préviendra lorsqu'elle l'aura utilisée sur quelqu'un, cela vous permettra de savoir, à la fin du jeu, si la gagnante est hypnotisée ou pas.



- **Assommer quelqu'un (utilisable par Mulan et Raiponce)** : si quelqu'un est assommé par Mulan ou Raiponce, l'un des Organisateurs prévient la victime qu'elle est inconsciente et doit rester immobile une dizaine de minutes (vous pouvez le réveiller un peu plus tôt si besoin). La personne inconsciente peut tout à fait être fouillée par les autres joueurs. Notez que la potion de soin d'Ursula peut permettre de sortir quelqu'un de son état d'inconscience.
- **Faire les poches (utilisable par Peter Pan)** : si Peter Pan passe dix minutes à côté de quelqu'un, il peut lui faire les poches. Il précise exactement quelle poche il vise, l'un des Organisateurs s'occupe alors de récupérer le contenu de cette poche auprès de la victime, puis de le passer discrètement à Peter Pan. Il ne peut utiliser sa compétence qu'une fois par demi-heure.
- **Pleurer (utilisable par Raiponce)** : les larmes de Raiponce ont exactement le même effet que la potion de soin d'Ursula, si ce n'est qu'elles permettent aussi de rajeunir (l'objectif de Peter Pan serait donc d'en récupérer). Par contre, comme stipulé dans le journal de la Fée Bleue, il faut un lien très fort entre Raiponce et la victime si elle veut le ramener à la vie. Cela implique qu'elle ne puisse pas ressusciter la Fée Bleue, ni la gagnante de l'élection après sa mort (bien qu'elle les apprécie, elle n'est pas assez proche des candidates pour que cela fonctionne, il faut un vrai lien d'amour).
- **Perception magique (utilisable par Ursula)** : Ursula peut, en touchant un objet pendant quelques secondes, faire une analyse dessus. Elle vous prévient alors avoir touché l'objet, et vous lui donnez la description associée dans le fichier « Perception Ursula ». Cette compétence ne fonctionne pas sur les êtres vivants (en particulier, si elle l'utilise sur Pascal, cela ne fonctionnera pas... preuve qu'il est encore vivant dans la glace !)
- **Potions d'Ursula (utilisable par n'importe qui avec une potion)** : pour faire boire une potion à quelqu'un, il suffit soit de la convaincre de la boire, soit de la glisser discrètement dans la boisson de la cible. Vous serez alors prévenu par la personne ayant donnée la potion de qui était la cible, et de quelle couleur était la potion, afin de pouvoir gérer les effets.
 - Potion bleue : bloque les pouvoirs. Potion prévue normalement pour Elsa.
 - Potion jaune : parole jugée. Le joueur vous spécifie la question qu'il a posée à la cible ainsi que la réponse (inutile que vous soyez à côté). Vous demandez alors à la victime de simuler une étrange crise où elle crache, soit une fausse petite araignée si elle a menti, soit une fausse petite pierre précieuse si elle a dit la vérité.
 - Potion verte : potion de mutisme. La personne ciblée ne peut plus parler pendant 10 minutes.
 - Potion violette : potion de charme. La personne qui a donné la potion spécifie de qui la cible est charmée. La cible ne peut alors plus dire que du bien de la personne dont elle est charmée (possiblement celui qui a donné la potion, mais pas forcément) pendant une dizaine de minutes.



- Potion noire : potion de haine. Similaire à la précédente, avec un effet inverse. La personne ne peut plus dire que du mal de celui ou celle qu'elle hait.
- Potion rouge : potion de soin. Soigne l'état d'inconscience, de mutisme, de charme ou de haine, ainsi que la transformation partielle en bête.
- Potion blanche : fausse potion. Aucun effet... mais inutile de le préciser au joueur s'il n'est pas au courant !

- **Envoyer Bianca / l'Ombre de Peter Pan** : une fois par demi-heure, Mulan peut envoyer Bianca fouiller à sa place une pièce. Peter Pan peut faire de même avec son Ombre. Dans les faits, cela leur permet une fois par demi-heure (autrement dit, une fois entre chaque épreuve) d'aller lire la description d'une des pièces sans avoir besoin d'attendre les 30 secondes du sablier.

De plus, Bianca et l'Ombre de Peter Pan peuvent accéder à des endroits difficiles d'accès, cela leur permet de récupérer le sortilège de résurrection, si Mulan (ou Peter Pan) demande à fouiller au-dessus de la grande étagère de la bibliothèque.



Le mot de la fin



Il est clairement difficile d'évoquer la totalité des points importants de l'organisation de cette murder party dans un document bien structuré. Certains points essentiels se perdent dans la masse, tandis que je me suis probablement trop attardé sur des détails.

J'espère néanmoins que la lecture (et la re-lecture !) de ce document suffira à permettre d'organiser sans trop de difficultés ce scénario. Dans tous les cas, n'hésitez pas à me contacter si certains points semblent obscurs, je me ferai un plaisir de vous répondre, et de modifier le scénario pour clarifier les points qui auront besoin de l'être.

Et pour terminer, comme il se doit, je tiens à remercier tous ceux qui m'ont aidé à mener ce projet jusqu'au bout ! A commencer par Mika, qui a subi mon obsession pendant des mois avec courage, mais aussi toutes les amis qui m'ont aidé soit en tant que beta-testeurs, soit en discutant avec moi pour m'aider à m'éclaircir les idées ! Un grand merci !!

