

Les Rockers ont du coeur - Document MJ

Pitch

Allumez vos amplis, faites chauffer vos guitares, le rock'n'roll débarque en Limousin pour le festival Jourgnac in Black ! Venez jouer des musiciens plus délirants les uns que les autres dans une ambiance digne de Woodstock ! Des stars internationales telles que Riock Butan ou les Thunder Balls se rejoignent en cet été 1992 pour un festival de soutien à la radio Beaub FM.

Informations pratiques

Nombres de joueuses : 23 joueuses

Nombre de MJs : 4 MJs minimum (5 si possible)

Durée : 4h à 5h

Espace de jeu nécessaire : 2 salles minimum + un couloir

PNJs ? : Présence de PNJs sur une courte durée (max 2 PNJ pendant 1h)

Matériel ? : Utilisation d'accessoires recommandée (remplaçables par des papiers)

Ambiance globale : Festive, Dynamique, Exubérante

Trigger warning : Drogue, Sexualité, Violence

Cette murder est une création originale.

Elle est soumise à la license : Creative Commons-BY-SA

Idée originale et rédaction : Les veillées oniriques (Marc & Milouch)

veillees.oniriques@gmail.com

Compléments et relectures : Hyralc, Benspeth, Komurin, Kevin

| | |
|--|-----------|
| Note d'Intention | 3 |
| Sécurité Émotionnelle | 3 |
| Résumé des intrigues | 4 |
| Synthèse des personnages | 6 |
| PJs | 6 |
| PNJs | 9 |
| PNJs Présents | 9 |
| PNJs Absents | 9 |
| Events | 11 |
| Refus du producteur | 11 |
| Arrivée de la police | 11 |
| Arrivée de Hernando (facultatif) | 12 |
| Finir la murder | 12 |
| Mécaniques spécifiques | 13 |
| Les caravanes | 13 |
| La forêt | 13 |
| La drogue | 14 |
| PJs addicts | 14 |
| PJs non addict | 15 |
| L'argent | 16 |
| Les hallucinations d'Emmanuelle | 16 |
| Accessoires | 17 |
| Détecteur d'alien d ²² àç à ý^õçè@ | 17 |
| Sédatif alien y'îuh' 8\$toe | 17 |
| Désassembleur quantique | 17 |
| Lexique | 18 |
| Annexes | 19 |
| Annexe : Liste des documents | 19 |
| Annexe : Vega IV | 20 |
| Annexe : Le personnage de Marie | 21 |
| Annexe : Le chien jaune | 22 |
| Annexe : Beaub FM | 23 |
| Annexe : Que s'est-il passé la nuit dernière | 24 |
| Annexe : Phrases de Jules Petit-Marché | 25 |
| Annexe : Plan de la Forêt | 26 |

I. Note d'Intention

Les Rockeurs ont du coeur est une murder plutôt fun dans un festival de musique. Le but est ici de jouer des musiciens, des producteurs, des membres d'une radio... dans l'univers musicale des années 90. De nombreux thèmes connexes à la vie des groupes de musiques seront présents : la drogue, les rivalités musicales, la sexualité...

La murder se déroule lors du festival de "Journac in Black" (à Journac) l'après midi précédant le premier soir de concert (le 25 juillet 1992). La partie dure environ 5 h ce qui est également le temps de la fiction. Les concerts ne seront pas joués.

Ce document a pour but de vous fournir le maximum d'informations pour faire jouer cette murder il est complété par le document Tableur : *Gestion*, les annexes et bien évidemment les fiches de personnages.

NB : aucun prénom n'est dupliqué, c'est toujours la même personne à laquelle on fait référence. Certains personnages peuvent changer de genre pour des raisons pratiques de disponibilité de joueuses.

Sécurité Émotionnelle

La murder *Les Rockeurs ont du coeur* va amener les joueuses à incarner des personnages avec leurs histoires, leurs sentiments.... Il peut arriver que des joueuses se sentent mal à l'aise lors d'une scène, d'une session de jeu. Ce sentiment est parfaitement légitime et n'a pas à être questionné. Nous vous indiquons ici deux outils que nous utilisons lors de nos parties mais libre à vous de créer les vôtres.

Diminue (avec un mouvement des mains) : utilisé pour demander à ce qu'on réduise l'intensité émotionnelle de la scène.

Cut : utilisé pour demander à ce qu'on stoppe immédiatement la scène.

Prenez un temps dédié avant la murder pour expliquer ces outils aux joueuses afin de permettre à toutes de passer un moment agréable.

III. Résumé des intrigues

Festival : *Organisateurs, Argent, Policiers*

Les organisateurs du festival (surtout Lucien, Morelia, José) doivent gérer l'organisation du festival et les cachets des musiciens. Les musiciens veulent se faire payer leur prestation (surtout Régine et Ezekiel). Les organisateurs devront gérer l'arrivée de policiers sur le festival.

Meurtre : *Décès de la star vedette, meurtre maquillé*

Le rocker vedette Riock Butan a été assassiné. Son corps est dans la forêt, placé dans une parodie de sacrifice rituel. Stephane et Ezekiel sont à l'origine de son décès (overdose et lacération). Hernando a vu Ezekiel lacérer le corps et s'est enfui puis il a vu Stéphane le mettre dans le cercle de pierre.

Drogue : *Méthamphétamine, champignons et space cake*

Trois trafics de drogue prennent place sur le festival : la meth de synthèse de Stéphane, les champignons d'Ezekiel et les space cookies de Phil. Plusieurs personnes sont addicts à la drogue (JP, Regine, Camille, Ezekiel, Matthieu, Louisa, Lucien, Morelia, Arielle) ou cherchent à en consommer à des fins récréatives (Dan). Ezekiel doit de l'argent empruntée à la mafia pour payer sa came (à Charlito, secondé de Dorian).

Aliens : *Aliens infiltrés dans le festival, kidnapping*

Des aliens de la lointaine Vega IV sont infiltrés dans le festival (Gina et Anthonia). Elles devront se retrouver sur le festival grâce à une phrase code (intrigue **Contact Alien**) sans se faire repérer par des humains suspicieux (Camille et Brice, intrigue **Infiltration Alien**). Les aliens recherchent une menace pour leur peuple (intrigue **Prêtre cosmique**) incarnée dans une personne présente (Marie). Pour repartir de la Terre, les aliens auront besoin de retrouver une pièce de leur vaisseau (intrigue **Commuteur**) disparue (prise par Dorian).

Chien Jaune : *Vieille histoire de trahison et de famille*

Fumerie d'opium clandestine sur Paris dans les années 50, le Chien Jaune était la possession du baron de la mafia Pierre Guidas (père d'Emmanuelle et de Charlito). Stéphane, Louisa, Lucien et Riock Butan y étaient des habitués. Le neveu de José, Mauricio, a été assassiné par Pierre Guidas car il cherchait des informations sur le Chien Jaune. Le Chien Jaune a été fermé par la police (suite à une dénonciation de Régine à Mickael, policier des stup à l'époque). Récemment, Matthieu a découvert qu'Emmanuelle est la fille de Pierre Guidas et la fait chanter pour obtenir de l'argent.

Contrats : *Gestion des contrats entre producteurs et groupes*

Arielle et Stéphane sont en recherche de jeunes talents. De nombreux musiciens cherchent des producteurs pour faire signer leur groupe.

SPOIL

Guitare : *Le vol de la guitare de JP*

Lucille, la guitare de JP, a été disparu. Dorian souhaiterait mettre la main dessus, Gina souhaiterait l'analyser. Camille est responsable du vol, la guitare est cachée dans sa caravane.

Sabotage : *Festival en danger*

Un membre de la mafia infiltré, Charlito, cherche à saboter le festival. Il a déjà mis du gaz narcotique dans la caravane de Riock Butan. Il peut abîmer les lumières de la scène, faire exploser des caravanes avec les feux d'artifice, ou tout ce qui lui passera par la tête.

Confrérie : *Groupe d'entraide entre bassistes*

La Confrérie de la Basse de Cuivre est un groupe informel entre plusieurs musiciens, Didier, Brice et Stéphane notamment, ils devront se réunir pour introniser un nouveau membre, Patrick. Toutefois Stéphane ne veut plus en entendre parler.

Filiation : *Une histoire de famille compliquée*

Didier a abandonné Samantha juste avant la naissance de leur fils, Ezekiel. Régine souhaiterait que Didier renoue avec son fils.

Livraison : *Les ingrédients de la drogue*

Anthonia doit livrer un paquet à un vieux monsieur (Phil), service qu'elle doit à un de ses profs, monsieur Robert. Le paquet contient des poudres pour fabriquer des space cookies, fournies par Zak.

Love : *Des histoires d'amour croisées*

Morelia aime JP, qui l'aime bien en retour mais se pose des questions. Marie a couché avec JP lors d'un précédent festival et suspecte une grossesse/MST.

Une nuit agitée : *La coucherie de la veille*

Emmanuelle, Riock Butan et Louisa ont couché ensemble la veille au soir. Tout le monde portait des masques. Charlito, venu pour diffuser du gaz narcotique dans la caravane de Butan, a vu la scène et a reconnu Emmanuelle par la fenêtre.

Collectionneurs : *Des gens qui piquent des trucs*

Dorian, Didier et Gina se sont regroupés pour récupérer et analyser des beaux objets / instruments.

Neveu : *Un fou en liberté*

Le neveu de Morelia, Hernando, a disparu. Il semble dangereux pour beaucoup de personnes, mais il est en fait surtout apeuré et déboussolé.

Secte : *Les élucubrations de Mickaël*

Mickaël, ancien flic, est persuadé qu'une secte est cachée derrière les groupes des Doors of Doom et de Circles in Grass.

IV. Synthèse des personnages

Format

Nom - Groupe - Genre

Résumé concept

Intrigue 1 / Intrigue 2 / Intrigue 3...

Les personnages qui peuvent changer de genre facilement (c'est-à-dire sans réécrire profondément de nombreuses feuilles) sont notés H* ou F*.

A. PJs

JP - Thunder Balls - H

Badass, dieu du rock, amoureux de sa guitare ("Lucille"), cramé du ciboulot

Guitare / Contrats / Love / Drogue

Régine - Thunder Balls - F*

Ambitieuse, à la recherche de contrats à signer, poigne de fer, traître du Chien Jaune

Contrats / Guitare / Filiation / Chien Jaune / Drogues / Festival

Phil - Thunder Balls - H*

Baba cool, engagé politiquement pro-écologie et initiatives locales, dealer de space cookies

Drogue / Livraison / Contrats

Didier - Thunder Balls - H

Calme, luthier et bricoleur, père d'Ezekiel

Filiation / Guitare / Confrérie / Collectionneurs

Camille - Circles in Grass - F*

Perchée, éclectique, tendances paranoïaques, voleuse de la Guitare

Aliens infiltration / Drogue / Guitare

Ezekiel - Circles in Grass - H

Manipulateur, apparence détendue, dealer de champignons, dette à la Mafia

Drogue / Meurtre / Contrats / Festival

Gina - Circles in Grass - F

Barrée, fan de synthétiseurs, expérimentatrice, alien pro-humains, sciences et technologies

Aliens contact / Aliens infiltration / Prêtre cosmique / Guitare / Commutateur

Dan - Dan and the Rockets - H

Ambitieux, jeune, dents longues, en recherche d'expériences rock'n'roll

Contrats / Drogue / Meurtre

SPOIL

Anthonia - Dan and the Rockets - F*

Efficace, jeune physiquement, calculateur, agent alien anti-Vega I, soldat
Prêtre cosmique / Aliens contact / Aliens infiltration / Livraison

Patrick - Dan and the Rockets - H*

Enjoué, naïf, excité, jeune fanboy, side-kick de Dan
Guitare / Collectionneurs / Confrérie

Stéphane - Beryl - H*

Enfoiré, ultra-capitaliste, producteur de disques, dealer de meth, ex-membre de la confrérie de la Basse de Cuivre
Contrats / Drogue / Meurtre / Confrérie

Matthieu - Beryl - H*

Arriviste, prétentieux, addict à la meth, maître-chanteur d'Emmanuelle
Contrats / Drogue / Chien Jaune

Marie - Beryl - F

Calme, mal en point, malade, prêtre cosmique de Vega I en devenir
Love / Contrats / Prêtre cosmique

Louisa - Beryl - F*

Échevelée, rigolarde, increvable, de la bouteille, toujours là pour les potes, ex-taularde
Chien Jaune / Drogue / Nuit Agitée

Emmanuelle - Doors of Doom - F

Control-freak, badass, leadeuse, névrosée, hallucinations avec sa peluche, soeur de Charlito
Contrats / Nuit Agitée / Festival / Chien Jaune

Brice - Doors of Doom - F*

Allumée, conspirationniste anti-alien, survivaliste, bonne pote
Aliens infiltration / Confrérie

Dorian - Doors of Doom - H*

Maladroit, fan de feux d'artifices, brut de décoffrage, "boum ! boum ! tchak !"
Commutateur / Collectionneurs / Guitare / Love / Festival

Mickael - Doors of Doom - H

Paranoïaque, infiltré, anti-satanique, catholique pratiquant, ex-flic
Chien Jaune / Meurtre / Secte

Lucien - Organisateurs - H*

Cool, le "bon pote", Gentil Organisateur, motivant, animateur principal de la radio
Festival / Meurtre / Drogue / Sabotage

SPOIL

Morelia - Organisateurs - F

Calme, à l'écoute, positive, marquée par la vie, socialisme à la mexicaine, recherche son neveu fugueur Hernando

Festival / Neveu / Love / Drogue

Charlito - Organisateurs - H

Empoté, jeune, chef de la mafia infiltré, catholique fervent, manipulateur, frère d'Emmanuelle

Sabotage / Drogue / Nuit Agitée

José - Organisateurs - H

Volcanique, pro-révolution, curé Mexicain, badass, en recherche de vengeance pour son neveu Mauricio assassiné

Festival / Sabotage / Drogue / Chien Jaune

Arielle - Productrice - F*

Baba cool, productrice du label Limou'Zic, pote de "tout le monde", énergies positives

Contrats / Festival / Drogue

B. PNJs

1. PNJs Présents

Hernando - H - Présent

Neveu de Morelia, il est venu sur le festival avec Morelia, Lucien et Charlito pour donner un coup de main et s'est enfui dans la forêt.

Gilles - H - Présent

Technicien / Roadie responsable des balances sur le festival, il ira annoncer à Lucien la disparition de Riock Butan au début de la murder.

Arthur Cadieux - H - Présent (téléphone)

Producteur du label parisien Light Records. Il a promis monts et merveilles à Regine des Thunder Balls mais se rétracte par téléphone au début de la murder.

Adjudant Germain Judex - H - Présent

Adjudant de la gendarmerie de Jourgnac. Pas trop content de la présence des "roqueurs d'mes deux" à proximité de son village. Accent du sud et "Vos Papiers s'il vous plaît"

Gendarme Jules Petit-Marché - H - Présent

Alien infiltré ayant usurpé l'identité d'un gendarme, présent pour aider les aliens présents dans leur mission, il dispose d'un nombre limité de phrases pour s'exprimer en français.

2. PNJs Absents

Pierre Guidas - H - Absent (Décédé)

Parrain d'une mafia parisienne dans les années 50, ex-proprétaire du Chien Jaune, après avoir été emprisonné, il s'est donné la mort en prison. Père de Charlito et d'Emmanuelle

Samantha - F - Absente

Grande joueuse de Sitar des années 90. C'est l'ancienne copine de Didier et de Riock Butan ainsi que la mère de Ezekiel. C'est également une grande amie de Arielle.

Jenny - F - Absente

Compagne actuelle de Didier, elle souhaiterait qu'il arrête de tourner avec les Thunder Balls.

Pierre - H - Absent

Animateur de l'émission d'accordéon musette du dimanche sur Beaub FM. Il a prêté le champ où se trouve le festival. Il est resté à la radio pour s'occuper de la retransmission du festival sur les ondes.

SPOIL

Amara - H - Absent

Ancien fondateur de la radio Beaub FM, il a formé Lucien dans sa jeunesse.

Mauricio - H - Absent (Décédé)

Ancien reporter de Beaub FM, neveu de José, il a été assassiné en 1963 à Paris par Pierre Guidas.

Edouard - H - Absent

Ancien claviériste de Beryl, il est parti du groupe car il ne supportait pas la pression imposée par Stéphane.

Lucie - F - Absente

Compagne de Marie, elle souhaiterait que Marie quitte le groupe Béryl et pour ça elle lui a posé un ultimatum. Amie de Dorian.

Zak - H - Absent

Ancien ami de Phil, lui envoie des poudres pour faire des space cookies.

Monsieur Robert - H - Absent

Prof de Anthonia, l'a envoyé donner un paquet à Phil.

Fabienne - F - Absente

Compagne d'Arielle. Elle avait traité Brice de "suceuse de soucoupe" qui l'a cognée en retour.

Paul - H - Absent

Ancien guitariste de Doors of Doom, "en cure de désintoxication" officiellement, en fait il a été coffré par des amis de Mickaël dans la police.

Jerome - H - Absent

Policier de la brigade des stuprs de Limoges, proche de Mickaël, il ne fera intervenir la brigade qu'avec des preuves solides.

V. Events

L'intervention des events (/ événements) est assez libre au cours de la murder et laissée à la convenance des MJs. On peut identifier 3 events Majeurs qui devront arriver :

A. Refus du producteur

Horaire : Au tout début de la murder (typiquement 20/30 minutes après le début)

Personnages concernés : Régine

Suite au démarche pour obtenir un contrat effectué par Régine, un producteur (Arthur Cadieux) s'est rapproché d'elle. Il va la recontacter au début du festival, pour lui annoncer via le téléphone de Lucien (seul téléphone portable présent sur le site) qu'il ne souhaite finalement pas signer de contrat avec les Thunder Balls. Le ton du PNJ est très je m'en foutiste et méprisant.

Conversation-type :

- Allo Madame Barduc, oui c'est Monsieur Cadieux, de chez Lights Records. Vous allez bien ?
- J'ai rediscuté de votre projet avec les personnes à la tête de Lights Records, ils avaient l'air emballé. C'est très positif ça. Très, très bon.
- Mmmh par contre voyez-vous... au vu de la conjoncture actuelle... c'est assez délicat de proposer du rock comme vous le faites, chez Lights Records nous essayons de nous adapter aux tendances vous savez...
- Il se trouve que les tendances sont plutôt à quelque chose de plus... comment dire... plus dans l'ère du temps... plus jeune...
- Vous savez, plus de rythme, des choses qui bougent quoi. Du saga africa, des musiques pour danser vous voyez...
- Soyez assurés toutefois que nous gardons bien en tête votre proposition, Madame Barduc. Vous savez nous ne maîtrisons pas toujours ce que veulent les gens.
- Étant donné la situation, je ne viendrais pas finalement ce soir. Mais ç'aurait été avec plaisir, n'en doutez pas.
- Au plaisir, Madame Barduc.

N'hésitez pas à ponctuer votre conversation de quelques "j'en prends note", "il n'y a rien de personnel" ou encore "j'entends bien ce que vous dites".

B. Arrivée de la police

Horaire : Final de la murder ou un peu avant le final

Personnages concernés : tout le monde

La présence de cet event est laissé à la libre interprétation des MJs. Suite à un appel des joueuses ou sur dénonciation de villageois, deux gendarmes (**Adjudant Germain Judex, Jules Petit-Marché**) vont venir dans le festival.

Ils peuvent au choix stopper le festival pour cause de tapage nocturne, trafic de drogues. Ou interroger les participants (à privilégier si les joueuses ont elles-mêmes appelé la gendarmerie). Une fouille des personnages peut être envisagée entraînant des condamnations dans l'épilogue. Afin de ne pas bloquer les joueuses dans leur jeu, préférez des gendarmes qui vont interroger rapidement les personnages un à un plutôt qu'une scène de groupe. Les gendarmes avec un accent du sud qui sortent des phrases pas très fines ("je ne suis pas con, je suis gendarme monsieur !") aident aussi à détendre l'atmosphère quand les intrigues deviennent tendues / complexes.

C. Arrivée de Hernando (facultatif)

Horaire : Une heure avant la fin

Personnages concernés : Morelia, Lucien, José

Hernando, affolé par ce qu'il a vu la nuit dernière, va finalement se décider à se réfugier auprès de Morelia. Il sera tout d'abord choqué et déboussolé, puis, si les personnages sont compatissants et lui aménagent un espace rassurant, il pourra se confier avoir vu Ezekiel entaillé les veines de Rioc Butan et Stéphane le placer au centre d'un cercle de pierres. Le but est ici d'aider à accélérer la découverte du corps (si pas déjà fait) ou d'aider à trouver les responsables de la mort. **Cet événement est donc facultatif en fonction de l'avancée des joueuses sur ces sujets.**

VI. Finir la murder

Il y a plusieurs façons de finir cette murder et votre choix dépendra principalement de ce que feront les joueuses et de l'ensemble des objectifs qu'elles auront accomplis au bout de 5 heures de jeu. Dans l'ensemble des cas, nous vous proposons de demander aux joueuses leur dernières actions afin de composer le meilleur des finals !

Dans l'univers de la partie, au bout des 5 heures d'attente dans les coulisses, les concerts doivent commencer, cependant de nombreuses choses peuvent avoir perturbé le déroulé théorique du festival. Nous vous proposons donc quelques possibilités de fin non exhaustives :

- La partie peut tout naturellement se finir sur l'entrée en scène de chacun des groupes, pour ceux qui existent encore.
- La partie peut se finir avec l'arrivée des gendarmes qui annuleront ou non le festival.
- La partie peut se finir sur le départ du vaisseau alien.

N'hésitez pas à prendre un temps de debrief conséquent (entre 45 minutes et 1 heure) pour :

1/ raconter les épilogues pour chacun des groupes de personnages (qui est parti faire quoi avec qui)

2/ démêler et expliquer les intrigues (il y a de nombreuses intrigues donc gardez une liste à portée de main pour que tout le monde soit contenté).

VII. Mécaniques spécifiques

A. Les caravanes

Dans la murder seront présentes des caravanes qui contiennent le matériel des différents groupes. Le matériel contenu dans ces caravanes est décrit dans le document : Caravanes Chacune des caravanes est fermée par un code. Seuls les membres du groupe connaissent les codes (indiqué sur leur feuille de personnage). Il est possible de pénétrer par effraction dans une caravane sans le code, en brisant la serrure, mais cela se verra par la suite (les MJs le transmettront à toutes personnes qui va à la caravane).

A savoir que les Dan and the Rockets ne possèdent pas de caravane et que Riock Butan possède sa propre caravane.

En pratique, le matériel des caravanes ainsi que des feuilles et des crayons sont mis à l'écart et seront gérés par les MJs à chaque fois qu'une joueuse fouille dans une caravane. Nous vous conseillons d'aménager autant que possible un espace physique pour gérer cette mécanique (stocker le matériel, faire les interactions joueuses/MJ).

Chaque caravane est décrite par un petit texte d'ambiance (nous vous invitons à les lire à vos joueuses quand elles rentrent pour la première fois dans la caravane ou à l'imprimer et à leur faire lire). Viennent ensuite les différents espaces de la caravane, les objets importants pour les intrigues sont soulignés. L'indication "fouille" demande au personnage de devoir fouiller pour obtenir les objets / informations (une tempo de quelques minutes est très bien en pratique).

Au vu du nombre de sollicitations engendrées par cette mécanique, nous vous recommandons fortement d'y dédier au moins un MJ.

B. La forêt

La forêt est à la fois un lieu de recherche d'indices et potentiellement un lieu pour des discussions loin des regards. A cette fin, elle se divise en 4 sections (un plan se situe en annexe

- **Vaisseau Alien**

Indiscernable dans les premiers temps de la murder (sauf par les aliens eux mêmes). Le vaisseau Alien est invisible, mais pourra réagir au toucher, profitez-en pour lui donner la forme que vous désirez voir même une forme évolutive...

- **Cadavre de Riock Butan**

Étendu nu sur la souche d'un arbre, le cadavre de Riock Butan est marqué par de nombreux coups de couteaux. Il semble avoir été disposé de manière à effectuer un rituel, dans un cercle de pierre.

- **Installation de Dorian**

Des dizaines de fusée de feu d'artifice reliées entre elles par un système complexe de câbles, de détonateurs. Quelques fusées peuvent être volées, le système peut être saboté, mais sans connaissance, difficile de savoir ce que le sabotage fera.

- **Arbre creux.**

Petite clairière entourée de chênes, un des chênes a été foudroyé et est creux.

Chacun de ces lieux est séparé des autres par une végétation dense, on ne peut donc pas se voir d'un lieu à l'autre et de même une personne extérieure à la forêt ne pourra pas voir des gens qui y sont quand bien même elles ne sont qu'à quelques mètres d'elle.

Au vu du nombre de sollicitations engendrées par cette mécanique, nous vous recommandons fortement d'avoir un MJ dédié référent sur la forêt

C. La drogue

Un certains nombre de PJs sont addicts à différentes drogues tandis que d'autres veulent tester de nouvelles expériences...

La drogue se gère donc de deux manières différentes : PJ addict et PJ non-addict.

1. PJs addicts

Les personnages déjà addicts sont :

- Louisa
- Matthieu
- Ezekiel
- JP
- Lucien
- Morelia
- Camille
- Régine

Ils auront chacun un timer qui va se lancer en début de murder. Ce timer, c'est le temps avant qu'ils ne ressentent les effets du manque. Dès qu'une substance est prise, le timer est remis à 0 (le type de substance ne change rien, les préférences sont purement cosmétiques pour que chaque personnage cherche ce qu'il aime).

Les valeurs suivantes de temps sont très différentes du phénomène de manque dans la réalité, le but est d'amener du jeu entre les personnages plus que du réalisme précis.

SPOIL

Pour une murder de 5 h cela donne :

- **Louisa** : 50 minutes (ce qui équivaut à 6 prises de drogue donc à 300 F de C ou 1500 F de M)
- **Matthieu** : 40 minutes (ce qui équivaut à 7 prises de drogue donc à 1750 F de M)
- **Ezekiel** : 1 h 30 (ce qui équivaut à 3 prises de drogue donc à 150 F de C ou 750 F de M)
- **JP** : 1 h 40 (ce qui équivaut à 3 prises de drogue donc à 150 F de C ou 750 F de M)
- **Lucien** : 2 h (ce qui équivaut à 2 prises de drogue donc à 100 F de C)
- **Morelia** : 2 h 20 (ce qui équivaut à 2 prises de drogue donc à 100 F de C)
- **Camille** : 1 h 50 (ce qui équivaut à 2 prises de drogue donc à 100 F de C ou 500 F de M)
- **Régine** : 1 h 40 (ce qui équivaut à 3 prises de drogue donc à 100 F de C ou 500 F de M)

Si un PJ ne prend pas sa dose, alors elle ressent les conséquences du manque : mal de tête, grattements, tremblements incontrôlables d'un membre, parler de plus en plus vite, faibles hallucinations, faiblesse généralisée.

Ces symptômes durent tant que le personnage n'a pas pris sa dose.

2. PJs non addict

Dès qu'un PJ qui n'est pas addict prend une dose de drogue quelle qu'elle soit, un timer de 2 minutes se met en route. Pendant ce temps, le PJ est en hallucination

Les hallucinations peuvent être variées, à vous de voir mais à titre d'exemple :

- voir la gratte de JP
- confondre deux personnages
- tomber à terre
- remplacer des mots par d'autres plus exotiques (ex : "JP c'est une star, sur scène sa girafe (guitare) envoie des étoiles")
- ne pas réussir à construire des phrases cohérentes
- avoir très très froid / très très chaud
- avoir l'impression que des schtroumpfs lui grimpent dessus
- avoir "entendu" quelque chose qui confirme ses soupçons (délire de persécution)
- être surexcité, faire de grands gestes et ne pas tenir en place
- parler un charabia de langues étrangères
- entendre une musique très forte et se mettre à danser

Une fois cette hallucination passée, le personnage redevient normal.

Cette mécanique est un peu spécifique et il peut être intéressant de la faire gérer par un seul MJ. Cela permet aussi un repérage méta des drogués par certaines joueuses (qui voient les autres joueuses aller vers ce MJ spécifique et donc devinent que le personnage se drogue).

SPOIL

Coût usuel des substances :

Meth : 250 F

Champignons : 50 F

Space cookies : 100 F*

* Le coût des doses de space cookies est défini par Phil, la valeur ici est seulement indicative (si il ne souhaitait pas les offrir pour partager avec tous...).

D. L'argent

De nombreuses choses peuvent être achetées durant la murder, c'est pourquoi un système monétaire a été mis en place. Vous pouvez le représenter de diverses manières : capsule de bière, billets imprimés...

Chaque joueuse commence avec une certaine somme d'argent sur elle et est libre de faire ce qu'elle en veut (les valeurs sont indiquées dans le document Gestion, onglet Argent)

Au total, il y a 103 150 Francs disponibles sur le festival. Nous vous conseillons de disposer de coupures (au format que vous souhaitez) de 5000, 1000, 100 et 50 francs.

E. Les hallucinations d'Emmanuelle

Emmanuelle a été fortement ébranlée par le décès de sa mère. Depuis, elle est victime d'hallucinations où elle entend sa mère lui parler à travers sa peluche. Celle-ci la reconforte, la motive et lui fout des fois des coups de pieds au... imaginaires.

Ce PNJ un peu particulier peut être traité régulièrement par un échange MJ/joueuse, où le personnage de la mère est incarné par le MJ. Le caractère de la mère est bien trempé, droit dans ses bottes de rockeuse, à tendance rentre-dedans. La mère aime ses deux enfants (Charlito et Emmanuelle) mais déteste la voie qu'a prise son fils de rejoindre la mafia. N'hésitez pas à amener la mère à pousser le personnage d'Emmanuelle dans ses retranchements pour aider au jeu. Si vous voyez que la joueuse est déjà très occupée par les intrigues, vous pouvez réduire le nombre d'interventions de la mère.

VIII. Accessoires

La murder *Les Rockeurs ont du coeur* utilise un certain nombre d'accessoires répertoriés dans l'onglet Items du document Excel Gestion. Bien sur si vous avez des accessoires physiques / props vous permettant de les simuler, n'hésitez pas à les utiliser, mais sinon, vous pouvez tout à fait écrire le nom de l'objet sur un morceau de papier que vous remettrez aux joueuses.

Concernant les documents papiers comme les dépositions, les tracts... Nous les avons regroupé dans un dossier pour que vous puissiez les imprimer.

A. Détecteur d'alien d|²²àç à ý^õçè@

Cet objet de très haute technologie permettant de détecter les aliens de Vega I prend sur Terre l'apparence d'un simple chapeau. Son fonctionnement est plutôt simple, placé sur la tête d'une personne, il tournera si cette personne provient de Vega I et restera immobile si c'est un humain. Ne fonctionne sur Marie qu'à partir du stade *révélation*s.

B. Sédatif alien y'ûh' 8\$toe

Deux doses de tranquillisant massif (fournis pour endormir le prêtre-mage). Chaque dose correspond à un effet de double-dose de drogue si pris par un humain (hors Marie). Il est nécessaire qu'un MJ valide la prise de cette substance.

C. Désassembleur quantique

Ce piolet de haute technologie permet de réduire n'importe qui à l'état de poussière. Cependant, depuis le massacre de Vega I, il est interdit de s'en servir sur une population aliène, sauf ordre express de l'Impératrice. Le déclenchement du tir est à l'appréciation des MJs, voyez en fonction des avancées des intrigues.

IX. Lexique

Ce lexique liste les noms propres de la murder comme référence et pour que vous puissiez vous y référer en cas de doute.

Journac in Black : le nom du festival où se déroule la murder

Le Chien Jaune : ancienne fumerie d'opium des années 60 (cf Annexes)

Vega IV : planète d'origine des aliens

Ploertzec : festival passé en Bretagne

Journac : ville à proximité du festival

Lucille : Guitare de JP

La Confrérie de la Basse de Cuivre : regroupement d'entraide entre bassistes

Nos Valeurs Limousines : association conservatrice dont Charlito fait partie

89.5 Beaub FM : Radio qui organise le festival

Cable Thunderbob : nom du cable recherché par Dorian pour les lights

Le d|²²àç à ý^õçè@ : chapeau détecteur alien (prononcé "le dédeudac à yoshée")

y'ïuh' 8\$toe : sédatif alien (prononcé "yihshh tôh!")

Annexes

Annexe : Liste des documents

> *Dossier Gestion*

PDF **Document MJ - Les Rockers** : Ce document

Excel **Gestion** : Compile les informations numériques et synthétique de la murder

PDF **Caravanes** : description et contenu des caravanes

> *Dossier A_imprimer*

PDF **Carnets de Mickael** : contenu des carnets de Mickael

PDF **Contrat Arielle** : les contrats d'Arielle pour le label Limouzic

PDF **Contrat Stephane** : les contrats de Stephane pour le label S'N'R prod

PDF **Matos corbeau** : les phrases utilisées pour le chantage de Matthieu

PDF **Papier Zack** : le papier dans le paquet de Anthonia

> *Dossier Badges_personnages*

Des badges pour chaque personnage

> *Visuels*

Des visuels pour aider à l'immersion

> *Dossier Personnages*

Les feuilles de personnages, triées par groupe

> *Dossier PNJs*

Des descriptions d'ambiance pour les PNJs principaux

Annexe : Vega IV

Vega IV, planète située dans une autre galaxie, est dirigée par une aristocratie à la tête de laquelle se trouve l'Impératrice disposant de tout pouvoir sur le Peuple Vegien. Un milieu hostile à la vie (90% des terres étant asséchées) a poussé l'Empire Végien à s'étendre dans son propre système solaire, réduisant en esclavage ou exterminant les peuples qu'il croise.

La conquête de Vega I par les troupes impériales fut particulièrement sanglante, les habitants furent tous persécutés. Les ultimes régents de Vega I, une caste de prêtres-mages cosmiques, se sacrifièrent enfin pour que leur planète ne puisse tomber aux mains de l'Empire et leur incantation allié à leur force vitale transforma Vega I en un caillou stérile.

Toutefois ilsensemencèrent les vents stellaires afin de pouvoir féconder de leurs esprits des personnes viables à travers tout l'univers et permettre à leur peuple de renaître. Les impériaux de Vega IV découvrirent ceci et traquèrent les nouvelles incarnations des prêtres. Toutefois, il leur fut impossible de retrouver l'esprit du plus puissant des grands prêtres. Celui-ci avait dérivé entre les galaxies et s'était retrouvé sur Terre, entraînant la première immaculée conception transastrale, et ainsi naquit Marie en 1966 (années terriennes).

Depuis de l'acide a coulé sous les ponts, l'Empire Végien s'est développé entre les galaxies et a découvert il y a peu une planète fertile et prospère, la Terre. Des nombreux agents envoyés sur place, seul **ù%%°#@êê** a été prévenu récemment d'un danger pour l'Empire, la présence du grand prêtre-mage ayant été ressentie par les oracles impériaux.

Infos Gino

Vega IV, ta planète mère, est située bien loin de la Terre, dans une autre galaxie. A sa tête l'Impératrice gouverne ses sujets d'une main de fer, essayant tant bien que mal de concilier le climat rude de votre planète avec ses visées expansionnistes. Déjà, il y a des éons, ton peuple a colonisé Vega II et III en s'installant paisiblement, mais les affres de la guerre sur Vega I contre les prêtres-mages cosmiques a peu à peu dévoyé le pouvoir en place. Tu t'es engagé comme agent de l'Impératrice à la fois pour être utile à ton peuple mais aussi pour fuir ce borbier d'intrigues. Personne ne t'attend en retour de mission, et pour l'instant ta planète d'adoption te fascine toujours autant.

Infos Anthony

Vega IV, notre bien aimée planète mère, est régentée de main de maître par l'Impératrice, notre grande souveraine. Notre histoire glorieuse de conquêtes et de batailles épiques résonnent encore dans les confins de la galaxie. Seul la trahison abjecte du peuple de Vega I lui a permis de répandre sa vilénie dans l'univers. Mais nous n'avons pas failli, nous les avons éliminés, jusqu'au dernier de leurs prêtres-mages. Moi, **UB44-(‘ç£°ù\$**, agent de l'Impératrice, j'ai d'ailleurs été chargé de ramener celui qui se cache ici, son esprit malfaisant se terrant dans le corps d'un terrien. Après l'ordre de mission ne précise pas l'état dans lequel ramener ce monstre maléfique. Si **ù%%°#@êê**, notre agent infiltré local, y est bien disposé, je serais plutôt pour de l'éliminer discrètement avant de ramener le corps emprisonnant l'esprit du prêtre-mage sur Vega IV. Qui sait ce qu'il pourrait déclencher si ses pouvoirs psychiques se déclenchaient pendant le voyage de retour ?

Annexe : Le personnage de Marie

Marie n'est pas une véritable humaine. En effet, c'est l'enfant d'un alien de Vega I conçu par immaculée conception.

Enfant annoncée d'une prophétie le montrant détruisant le règne de terreur de la grande impératrice de Vega IV, il a été envoyé sur terre par le conseil @||ù²ù%% (qui a pour but de détrôner l'impératrice) afin d'y être caché.

Son cerveau ayant été modifié, il a vécu une enfance tout à fait normale sur Terre. Jusqu'à atteindre l'âge de 30 ans. Age auquel ses souvenirs devaient refaire surface.

La résurgence de ces souvenirs ayant amenés à la production d'une onde mentale de très haute intensité, les agents de l'impératrice ont ainsi pu retrouver sa trace.

Le personnage de Marie va progressivement se rendre compte de sa nature alien. Cette découverte va être progressive tout au long de la murder et se divise en plusieurs phases:

- *Hallucinatoire* : Marie va être victime d'étourdissements, d'hallucinations voir d'évanouissements, les symptômes pourrait laisser croire qu'elle est enceinte ou a pris un psychotrope particulièrement puissant.
- *Révélation* : Marie va comprendre progressivement, par le biais d'hallucinations visuelles ce qui s'est passé sur VEGA I. N'hésitez pas à montrer des scènes d'une grande intensité comme le sacrifice des prêtres... Le but de ces scènes est que Marie se pose de plus en plus de questions.
- *Apothéose* : A l'issue des scènes précédentes, expliquez à Marie qu'elle n'est pas de ce monde, parlez lui de la trahison de VEGA IV et de la vengeance qui coule dans ses veines. N'hésitez pas à accentuer l'aspect mythique de la situation. Enfin, faites comprendre à la joueuse qu'elle a récupéré l'ensemble de ses pouvoirs. Il n'est pas forcément besoin de les lui décrire.

Afin de ne pas bloquer la murder pour les autres joueuse.s, nous vous conseillons de placer les phases comme suit : phase 1 pendant le premier tiers de la murder (1h30/2h) , phase 2 pendant le second tiers (3h/3h30) et phase 3 peu avant la fin (vers 4h/4h30). Bien sur, ces durées sont à jauger en fonction de l'avancée des autres intrigues de la murder.

Annexe : Le chien jaune

En 1946, Pierre Guidas (de Tourangeau de son vrai nom), parrain de la drogue et chef d'une mafia étendant son influence de Limoges à Paris fonde le "Chien Jaune". Ce café concert vise une clientèle de GI américains avides de dépenser leurs dollars sur le sol français. Mais à l'arrière du bar, se trouve une fumerie d'opium qui assure des revenus confortables à Guidas. Une bonne part de sa drogue lui est fourni par **Stéphane** et il décide d'embaucher **Louisa** comme pianiste pour les concerts.

En 1960, alors que le Chien Jaune est déjà devenu une institution, arrive en son sein, **Régine**. Pleine de talent et avide de réussite, Régine apprend les ficelles du métier de chanteuse auprès de Louisa et se forge une solide réputation dans le bar. Elle rencontre quelquefois Guidas dont le bar est l'un des QG. C'est ainsi, qu'elle apprend qu'un journaliste enquête sur le Chien Jaune et que Guidas l'a repéré. Ce journaliste, c'est Mauricio, un membre de BeaubFM qui a découvert le trafic qui se cache derrière Guidas. Régine décide de le prévenir avant qu'il ne se fasse tuer et lui envoie un mot en signant du pseudo heRBe. Malheureusement pour Mauricio, il ne tiendra pas compte de l'avertissement et sera abattu de dix balles dans la tête par Guidas lui-même sous le regard de Louisa. Suite à la tournure que prennent les événements, Régine prend peur et décide de dénoncer Guidas et sa bande tout en empochant une légère commission au passage et en étant jamais inquiété. Sa dénonciation, c'est **Mickaël Grumberg** qui la prend, un brillant flic des Stups. S'ensuit une terrible descente au Chien Jaune où une bonne partie de la bande est incarcéré, notamment Louisa. **Lucien** qui était un habitué du Chien Jaune s'en sortira in extremis en sauvant au passage **Riock Butan** qui lui voue depuis une grande reconnaissance. Guidas se débrouillera pour que sa famille ne soit pas inquiété, notamment sa fille (**Emmanuelle**) qui avait commencé à travailler pour lui.

Avec l'argent gagné lors de la dénonciation, Régine partira dans le Larzac pour former les Thunders Balls

Louisa dénoncera Guidas quelque temps plus tard pour réduire sa peine. Celui-ci sera retrouvé et incarcéré dans un quartier de haute sécurité. Il s'y suicidera quelques temps plus tard. Il laisse derrière lui, sa femme récemment tombée enceinte (portant **Charlito**) et Emmanuelle qui se mettra à le détester lui ainsi que sa famille mafieuse et cherchera à oublier cette période. **Matthieu** lui rappellera cette sombre histoire bien des années plus tard

Stéphane ne sera jamais inquiété pour cette affaire et embauchera Louisa à sa sortie de taule dans son tout nouveau groupe, Béryl.

Annexe : Beaub FM

Fondé lors de l'émergence des radios Pirate par **Amara**, BeaubFM est une radio locale située dans la banlieue de Limoges : Beaubreuil. Elle proposait plusieurs émissions, musicales, culturelles et même une cellule d'investigation, menée par Mauricio (le neveu de **José**). En 1961, peu après l'arrivée de José et Morelia à la radio, Mauricio a commencé à enquêter sur la mafia à la tête de laquelle se trouvait Pierre Guidas. Il a rassemblé de nombreuses informations, mais tout a été perdu suite à son meurtre. On l'a retrouvé dans une ruelle, la tête criblée de balles. Depuis ce jour, José a décidé de se venger et d'élucider sa mort (ce qu'il n'a pas réussi à faire pour le moment).

La radio, avec **Lucien** à sa tête, a continué son œuvre et a poursuivi sa dénonciation de la main mise de la Mafia sur la cité. C'est ainsi qu'en 1992, sous couvert d'un stage en communication, Charle Edouard de Tourangeau (le fils de Pierre Guidas lui-même) est rentré dans la radio pour y mener des actions de sabotages sous le pseudonyme de **Charlito**.

Il a commencé par dénoncer auprès de la mairie les conditions dans lesquels la radio exerçait, insistant sur la nécessité de détruire le local si des travaux n'étaient pas faits. Cela a amené la mairie à réclamer des travaux urgents et très coûteux. Morelia a eu l'idée de l'organisation du festival pour payer les travaux de rénovation, après que les appels à la solidarité classiques aient échoué.

Annexe : Que s'est-il passé la nuit dernière

Le meurtre de Riock Butan et la nuit olé-olé

Emmanuelle s'est rendue auprès de Riock Butan, ils ont parlé, bu puis couché ensemble. Charlito venait répandre du gaz soporifique dans la caravane mais a vu Emmanuelle et Butan par la fenêtre. Dégoûté par sa soeur, il est parti rapidement, laissant inachevée sa manoeuvre de sabotage. Plus tard, Louisa rejoint Butan et Emmanuelle, masquée pour l'ambiance. Par la suite, Butan part faire une pause en dehors de la caravane se faire une prise de coke tranquille pour se dynamiser, mais le corps trop usé par les excès et les récents ébats, il fait une overdose et tombe au sol, à moitié agonisant. Pendant ce temps, le peu de gaz injecté par Charlito faisant effet dans la caravane, Emmanuelle et Louisa finissent par s'endormir, pleines de souvenirs brumeux de la nuit.

Ezekiel trouve le corps de Butan devant sa caravane et pense que c'est une overdose de champignons. Par peur de se faire inculper, il maquille le corps en l'entaillant aux veines (ce qui achève Butan) pour faire croire à une overdose de meth.

Plus tard, Stéphane retrouve le corps, croit que Butan a fait une overdose de meth directe en intraveineuse et panique. Il va déplacer le corps dans la forêt (après l'avoir déshabillé pour ne pas qu'on le reconnaisse). Il le place dans une parodie de sacrifice rituel pour éviter les soupçons sur la drogue.

Stéphane et Ezekiel sont à l'origine de son décès (overdose et lacération). Hernando a vu Ezekiel lacérer le corps et s'est enfui dans la forêt. Là-bas, il a vu Stéphane poser le corps dans une parodie de sacrifice rituel.

Annexe : Phrases de Jules Petit-Marché

De par sa nature Alien, Jules PetitMarché (PNJ Gendarme) a à sa disposition un nombre limité de phrases

- Officier Petitmarché au rapport, chef !
- Non, chef !
- Oui, chef !
- Pas qu'je sache, chef !
- Merci, chef !
- Ah quel beau temps aujourd'hui, tout ce ciel.. bleu. Et de... l'herbe ! Magnifique !
- Oui monsieur, vous pouvez prendre la nationale pour y aller.
- Quelle heure est-il ?
- Ne bougez pas ou j'tire !
- Vos papiers s'il vous plaît
- Oui Monsieur / Madame
- Non Monsieur / Madame
- Les soucoupes volantes, c'est comme les théières volantes, ça n'existe pas !

Annexe : Plan de la Forêt

