



FEUILLE DE CONSEILS POUR LES ORGANISATEURS

Ce document relate nos expériences au cours des mises en oeuvre de cette soirée-enquête et les points sur lesquels de futurs organisateurs devront se montrer attentifs.

Cette soirée enquête est prévue pour se dérouler sur deux jours, du Samedi en fin d'après-midi au Dimanche midi. Pour information, notre partie a commencé le Samedi aux environs de 18 heures pour se terminer le dimanche à midi. Vous trouverez un événementiel décrivant les différents événements devant se passer durant la partie, les horaires y étant indiqués sont facultatifs.

Toutes les actions des personnages doivent donc être jouées et non simulées. Des indices sont réellement cachés dans la maison. Les joueurs ont le droit de fouiller partout à l'intérieur et à l'extérieur du château, sauf dans les affaires et pièces marquées d'un autocollant « Hors-Jeu ». La nuit n'est pas « Hors-jeu ».

Six rôles de personnages non-joueurs (PNJ) sont prévus : le Maire et son épouse (Auguste et Brigitte Andrieux) ainsi que quatre personnes assurant le service et ayant un rôle bien plus léger (Firmin Lefebvre, Camille Pichon, Eglantine Favier et Dominique Grand). Cet encadrement est un minimum nécessaire. Le Maire et son épouse gèrent l'aspect « relationnel » de la partie en dirigeant la soirée. Les domestiques gèrent la logistique : préparation du cocktail, du repas, service, réaménagement des pièces en cours de jeu, dissimulation des indices. Certains organisateurs devront également prendre en charge le rôle des carcaris en cours de soirée.

Les personnages ne sont pas mixtes. Il faudra beaucoup de travail de réécriture pour modifier le sexe d'un personnage.

Pour la **décoration**, nous avons amené de nombreux cadres, tableaux et autres éléments pouvant faire d'époque. Pour l'élaboration du musée, nous avons fait des

développements de photos de sport d'époque, récupéré de vieilles affiches, des coupes, des médailles, des skis, des patins à glace, une luge. Certains de ces éléments sont purement décoratifs, d'autres sont impliqués dans le scénario. Pour la décoration du musée, nous vous conseillons un site internet qui est une véritable mine d'or www.aafla.org. On y trouve les compte-rendus de tous les Jeux Olympiques en format PDF. Par exemple :

<http://www.aafla.com/6oic/OfficialReports/1936/1936win.pdf>

D'un point de vue **logistique**, nous avons placé 4 joueurs par chambre. Les chambres étaient nommées (mouflon, bouquetin, marmotte, chamoix) et un registre dans l'entrée fournissait la liste des personnages occupants de chaque chambre.

Le livre d'or du musée peut être utilisé par les joueurs pour reconnaître les écritures pour les indices manuscrits et anonymes.

Enfin, il faut penser aux cartons de table, le plan de table étant fourni (il a été réfléchi en fonction du scénario). Tout ces documents vous sont fournis.

En ce qui concerne la **nourriture**, nous avons servi une tartiflette, plat s'inscrivant bien dans l'ambiance de la soirée.

Pour l'**ambiance sonore**, nous avons diffusé du jazz pendant le cocktail. Il convient d'avoir une installation fiable et légère pour le son. Privilégiez un PC portable assez récent et des enceintes légères. Par contre, il convient de laisser ce matériel moderne dans des lieux hors-jeu.

En plus du PC portable, prévoir une imprimante pour pouvoir éditer tout document en cas d'urgence.

Organisation pré-murder :

Il faut envoyer à chaque joueur :

- Sa fiche de personnage
- Son trombinoscope personnalisé
- Les documents généraux (règles, itinéraire)
- Les coordonnées du site internet

Imprimez tous les indices et placez-les dans des enveloppes pour chaque joueur avec leur argent et leurs papiers de sexe (voir les règles). Ces enveloppes seront distribuées lors du briefing. Soyez attentifs à donner tous les indices. Il est toujours fâcheux qu'un indice reste coincé au fond de l'enveloppe.

Objets utiles :

Pour organiser cette murder, vous allez devoir vous procurer différents objets. Ne sont mentionnés ici que le minimum nécessaire scénaristiquement. Libre à vous d'y ajouter des éléments de décoration divers et variés.

- **Une carabine** : Élément du musée, elle y est exposée. Elle appartient à Ivan Ballangrud et servira à mener la chasse aux carcaris.
- **Des skis** : Élément du musée, ils y sont exposés. Ils appartiennent à Ivan Ballangrud et ont été conçus par Xavier Deluc.
- **Une médaille d'or** : Élément du musée, elle y est exposée. Elle appartient à Ivan Ballangrud et fait l'objet des convoitises de Thérèse Andrieux et de Frida Kimler.
- **Des patins à glace** : Élément du musée, ils y sont exposés. Ils appartiennent à Helen Smith, seront volés par les carcaris et serviront à tuer quelqu'un au petit matin.
- **Une maquette du projet J.O. 1944** : Réalisée par Dwayne Davies, elle reste cachée sous un drap jusqu'au dessert. Voir nos photos pour donner des idées de la réalisation.
- **Un livre d'or** : Il sera rempli par les invités et permettra d'identifier les écritures des personnages.
- **Divers autres éléments de décoration du musée** : Vous posez exposer diverses photos d'époque, des coupes, des médailles, etc...
- **Un objet lourd et contondant** : Dans le bureau du Maire, il sera utilisé par Florence Faure pour tuer Auguste Andrieux. Nous avons utilisé un vase fondu dans un obus.
- **Deux bagues légèrement différentes** : Il s'agit de la bague volée à Anne Evras par Dwayne Davies et du faux contre lequel il l'a échangé. La vraie bague est en possession de Firmin qui l'a découvert dans la maquette, la fausse au doigt d'Anne Evras
- **Un coffre fermant à clef** : le coffre de Christian Andrieux.. Contient la drogue et les explosifs.
- **Des explosifs**
- **Un kit de drogué** : Un bon sac de farine. Ajoutez une seringue, un garrot, une petite cuillère avec des marques de brûlure et des allumettes.
- **Des billets d'époque** : A imprimer à partir des fichiers fournis.
- **De l'encens, des cierges, des polochons et un drap** : Pour donner une ambiance à la messe et figurer le corps exposé. L'encens peut être réutilisé pour les séances d'hypnose de Natacha.
- **Une rose blanche** : Philippe Pélissier la dépose sur le lit de Madame Natacha.
- **Des pistolets** : pour Robert Roux, Jacques Pélissier (PNJ ou remplacement). Mary Mortgage amène l'arme de son défunt mari (déchargée) pour la séance d'hypnose.
- **Des capsules de faux sang** : A utiliser lors des crimes. A doser suivant la mort : pour le Maire, les capsules suffisent. Pour le meurtre commis par le carcari, vous pouvez abuser des abats, des faux yeux, doigts, nez, etc...
- **Des boules puantes, des poils** : pour marquer le passage des carcaris. Pour les poils, nous avons sacrifié un balai-brosse.
- **Des costumes de singe** : pour interpréter les carcaris. Un seul peut suffire mais deux, c'est mieux !
- **Un marqueur pour la peau** : Afin de tatouer le sigle H11 sur Clara Olsen.
- **Un PC, des enceintes** : Servent à gérer l'ambiance sonore de la partie (voir plus haut)
- **Un appareil photo** : Indispensable pour les souvenirs. Une caméra serait même la bienvenue !!!

Ce document n'est aucunement exhaustif et si vous avez besoin de détails quelconques, n'hésitez pas à nous appeler (Olivier : 06.08.50.64.21)

LES ORGANISATEURS