

# **EVENEMENTIEL DE LA SOIREE**

*Ce document trace les grandes lignes de ce qui doit se passer durant la soirée. Il n'est évidemment pas figé dans le marbre et peut devoir être modifié en temps réel durant la soirée pour s'adapter aux actions des joueurs. Les horaires indiqués sont indicatifs. Encore une fois, il convient d'accélérer ou de ralentir le rythme en fonction de l'évolution de la soirée.*

## **18h00 : Début de partie.**

*La partie débute dans le salon, où sont exposées toutes les pièces du futur musée, par un cocktail de bienvenue. Plusieurs tables sont recouvertes de draps pour dissimuler les plus belles pièces. Des posters, photos, cartes postales sont affichées au mur.*

*Firmin introduit les invités un à un et ces derniers sont accueillis par Monsieur le Maire et sa femme. Deux personnages arrivent un peu plus tard et sans être annoncés :*

*Quelques minutes après l'arrivée du dernier invité, Christian Andrieux entre en trombe dans la pièce en claquant la porte. Sa mère le calme.*

*Xavier Deluc sonne à la porte du château quelques instants plus tard. Firmin avertit Chérèse que quelqu'un la demande. Il accompagne celle-ci pour accueillir le visiteur impromptu.*

*Le Maire fait un discours de bienvenue et présente ses collaborateurs (cf. discours.doc). Pendant ce discours et les suivants, il sera de bon ton de lancer les applaudissements aux moments clés. Il demande au personnel de dévoiler les objets exposés. Les principaux objets à commenter sont : le fusil d'Ivan Ballangrud, ses skis, sa dernière médaille d'or, les patins à glace d'Helen Smith, quelques affiches des Jeux Olympiques, des clichés de l'expédition de Laurent Laloux dans l'Himalaya.*

*Une table reste couverte (s'assurer qu'elle ne risque pas d'être découverte par accident ou par un invité malpoli) : la maquette de Dwayne Davies pour le projet d'organisation des Jeux Olympiques de 1944. Le Maire promet une plus grande surprise pour après le repas.*

*A la fin du discours, Auguste Andrieux invite l'assistance à entamer le cocktail. Le personnel assure le service. Le Livre d'Or du musée est amené et tous les invités sont invités à le signer (incitation polie de Firmin ou du Maire si nécessaire).*

*Quand le rythme s'essouffle, le Maire et son épouse invitent les convives à passer à table.*

## ***20h00 : Le repas.***

*En entrant dans la pièce, si le Maire découvre la menace de mort, le cercueil et le tract du Mouvement des Défenseurs des Cimes, il prend la chose de haut et minimise l'incident. Il chiffonne la note que Firmin évacue rapidement et poursuit la soirée comme si de rien n'était.*

*Au début du repas, Auguste Andrieux propose de respecter une minute de silence à la mémoire des soldats tombés à la bataille de Belleville-sur-Meuse, vingt ans auparavant. Il annonce ensuite l'inauguration prochaine d'un monument aux morts en souvenir des victimes.*

*Pendant le repas, la pièce du musée est saccagée. C'est l'œuvre des carcaris dressés par Stéphane Soulier, qui aura préalablement ouvert la fenêtre pendant le cocktail. Si ce n'est pas le cas, on peut placer un peu de verre brisé au sol pour simuler une effraction. Il faut également déposer sur le sol des poils de singe. Un patin à glace d'Helen Smith et la carabine d'Ivan Ballangrud sont dérobés (et donc temporairement placés hors-jeu).*

*Avant le dessert le Maire propose aux convives de retourner au salon pour la surprise finale de la soirée : l'annonce de la candidature de Briançon à l'organisation des Jeux Olympiques de 1944 et la révélation de la maquette du futur site par Duwayne Davies. Les invités découvrent alors la pièce saccagée. Le Maire minimise l'incident et demande au personnel de remettre la pièce en ordre. Il annonce la candidature de sa commune et invite Davies à présenter son projet à l'assistance. Florence Faure remet officiellement le dossier de candidature à Helen Smith.*

*Les invités rejoignent la salle à manger pour le dessert. Le gâteau est présenté à l'assistance : il est orné des anneaux olympiques, de quelques montagnes et de l'inscription « Briançon 1944 ». Un toast est porté à la candidature.*

*Une fois le dessert fini, Firmin apporte au Maire un billet de Jacques Pélissier. Il y découvre que Christian est membre du Mouvement des Défenseurs des Cimes. La lettre est accompagnée de la clé du cabinet de Christian contenant les explosifs volés le matin même. Auguste Andrieux prend un air soucieux, réfléchit quelques instants et annonce qu'il se retire dans son bureau pour régler quelques affaires personnelles. Brigitte propose un digestif pour les personnes intéressées. Les invités sont autorisés à quitter la table.*

## ***21h30 : Les joueurs sont libres.***

*Dans son bureau, Auguste Andrieux peut recevoir successivement plusieurs invités. Il est important de bien doser le timing entre sa sortie de table et sa mort : si il est trop court ou trop long, les joueurs peuvent être tentés de faire le siège de son bureau pour noter les entrées / sorties.*

*Le Maire appelle Philippe Pélissier à qui il confie son intention de déshériter Christian. Puis deux témoins pour signer le nouveau testament. Firmin jette l'ancien dans une corbeille à papier. Par ailleurs, il dépose le billet de Jacques Pélissier avec la clé sur le lit de Christian et le signale à ce dernier. Auguste a écrit sur le billet : « Tu n'es plus mon fils ! ».*

*Une fois le testament signé, Auguste reçoit Edouard Evras pour l'interroger sur la visite que sa fille lui a rendue récemment. Il peut aussi recevoir toute personne ayant émis le souhait de le voir en particulier.*

### 22h00 : Le meurtre.

*A la fin du repas, les organisateurs ont dû « préparer » psychologiquement Florence Faure à aller commettre le crime. Les choses doivent être présentées plus ou moins de la manière suivante : « Tu es prise d'une violente envie de te rendre dans le bureau du Maire. Tu as du mal à lutter mais tu sens au fond de toi qu'il est aussi important que personne ne te voit y pénétrer ».*

*Si l'attention est trop vive devant le bureau du Maire, les organisateurs peuvent mettre en place un événement de diversion : l'entrée d'un carcari dans le château suivie d'une course-poursuite avec les invités. A cette occasion, le fusil de Ballangrud pourra être retrouvé. Cependant, la bête s'échappera. Si ce n'est pas nécessaire à ce moment, cet événement aura lieu plus tard.*

*Dans le bureau du Maire, l'organisateur qui joue Auguste accueille la joueuse qui joue Florence Faure hors jeu. Il lui demande de fermer les yeux, met en place la scène de crime, place un objet lourd couvert de sang dans les mains de la joueuse, lui salit les mains de sang, se couche sur son bureau et annonce la reprise du jeu. Il est très important que la joueuse puisse comprendre que c'est sans doute elle qui a tué le Maire !*

### 22h30 : Découverte du corps.

*Si Florence ne donne pas l'alerte, le corps du Maire sera découvert par son prochain visiteur (ou par un membre du personnel si personne ne se rend dans le bureau).*

*Les invités trouvent le corps du Maire, le crâne fracassé par un objet lourd. Sa tête repose sur une lettre tâchée de sang et qu'il n'a pas eu le temps de finir. Elle s'adresse à sa fille mais la tournure peut laisser penser qu'il écrit à sa femme. On trouve également le nouveau testament dans son bureau. En revanche, l'ancien testament n'est pas là (jeté à la corbeille par Firmin), pas plus que le billet de Jacques Pélissier (posé sur le lit de Christian Andrieux).*

*Robert Roux peut alors se dévoiler en tant que policier et mener l'enquête. Il est important de limiter le champ d'action de ce personnage afin qu'il ne monopolise pas tout les éléments du jeu (par exemple, via Brigitte Andrieux qui ne lui fera pas une totale confiance, et lui interdira de fouiller tout le château).*

### 23h00 : L'événementiel principal de la soirée est terminé.

Ce qui ne veut pas dire qu'il ne se passe plus rien !

A partir de ce moment, le jeu est à cent pour cent entre les mains des joueurs. Les scènes suivantes peuvent éventuellement avoir lieu :

- La messe : Une bénédiction / veillée funèbre en la mémoire d'Auguste. Des polochons sous un drap représentent le corps. Il est entouré de bougies, on fait brûler de l'encens. Ornetti peut effectuer une courte messe (attention à ne pas bloquer les joueurs trop longtemps !) : prières, chants religieux, etc. . .

- L'organisateur ayant joué Auguste Andrieux revient dans le rôle de son fils Pierre, venu de Paris. En découvrant la mort de son père, il se comporte comme le chef de famille et mène l'enquête.

- Madame Natacha use de ses pouvoirs pour communiquer avec les morts (ou faire régresser une personne dans ses souvenirs). L'ambiance est très importante : lumière tamisée, lumière de couleur, encens, boule de cristal. Le cas échéant, il faut aussi préalablement présenter à Frida Kimler le petit texte qu'elle devra interpréter en fonction du mort qui parle.

- D'autres morts peuvent se produire pendant la soirée (quelques personnages de remplacement sont prévus à cet effet mais mieux vaut éviter une hécatombe !) : par exemple, Lady Mary voulant tuer avec son poison celui ou celle qu'elle soupçonne du meurtre de son mari. Helen Smith peut aussi vouloir tuer Clara Olsen si elle découvre sa véritable identité.

- Les Défenseurs des Cimes réalisent un coup d'éclat en plaçant une bombe quelque part. Pour cela, ils doivent avoir assemblé le détonateur caché par Soulier dans le jardin et les explosifs qui se trouvent dans le cabinet de Christian.

- Les carcaris effectuent une nouvelle attaque. Si c'est le cas, ils peuvent être blessés (par la carabine d'Ivan, par exemple) mais en aucun cas abattu.

Lorsque les joueurs vont se coucher, il faut leur annoncer l'heure du petit déjeuner le lendemain matin (par exemple neuf heures).

### 8h00 : La mort au réveil ?

Tandis que les joueurs dorment, les organisateurs mettent en place la scène de crime du matin : un membre du personnel gît à l'entrée du château, éventré par le patin à glace volé par les carcaris. La mise en scène doit être sanglante pour marquer les esprits au réveil (nous avons utilisé un faux œil, un faux doigt coupé, quelques abats et beaucoup de ketchup). Le membre du personnel a été tué par les carcaris car il les a découverts et ils ont pris peur. Puis les singes se déplacent dans le château, se dirigent vers la chambre d'Edouard Evras (ils ont senti que cet homme représentait un danger). Ils peuvent le tuer ou être mis en fuite par les invités. Une fois repérés, les carcaris courent dans les couloirs, grattent et frappent aux portes, réveillant tout le monde.

*Après cette scène, les invités peuvent alors prendre leur petit déjeuner, se préparer, continuer à mener leur enquête, etc. . .*

*Au cours de la matinée, si les personnages de remplacement n'ont pas fait leur apparition, il peut être intéressant de les transformer en PNJ pour créer du jeu, par exemple :*

- *Apparition de Jacques Pélissier qui prend quelqu'un en otage.*
- *Arrivée de la police.*
- *Arrivée de la tante Mégane qui, outrée, vient dénoncer les actes de Thérèse à sa mère.*

### **11h00 : La fin de partie.**

*Pour finir le jeu, il convient de rassembler tous les joueurs dans une même pièce comme dans un final d'Agatha Christie, soit à la demande de la police, soit à la demande de Robert Roux ou de la famille. Quelques secrets (voire toute l'intrigue !) peuvent y être révélés. C'est une sorte de debriefing orchestré par les joueurs. Philippe Pélissier peut également dévoiler le contenu du nouveau testament du Maire.*

*Pas de recommandation stricte sur la manière de finaliser cette scène et donc, le jeu. Une attaque finale de carcaris peut être mise en place (à condition qu'elle ne soit pas trop redondante avec les événements précédents et que ces bêtes restent un mystère pour un grand nombre de joueurs). Le coupable (ou un innocent !) peut être emmené par la police.*

### **12h00 : Le debriefing.**

*Les joueurs quittent leurs personnages. Ils sont invités à donner un coup de main pour le nettoyage du lieu et à faire leurs valises. Enfin tout le monde se rassemble, les organisateurs expliquent tout ce qui s'est passé en essayant au maximum de faire participer les joueurs.*

*Il ne reste plus qu'à souhaiter bonne route à tout le monde. . .et à tout ranger !*