

## **Pour organiser cette soirée-enquête**

**ATTENTION: NE LISEZ CE QUI SUIT QUE SI VOUS ETES SUR(E) DE NE PAS JOUER CETTE SOIREE ENQUETE!**

### **Il vous faut:**

- un appartement ou une maison avec au moins une pièce genre salon / salle de séjour, (la pièce de jeu), une pièce orga (où vous remettrez les indices aux joueurs), et une zone hors-jeu (où les joueurs patienteront quelques minutes avant de repartir en jeu.)
- un repas style « buffet », avec des spécialités internationales. (Les personnages sont issus du monde entier et viennent parfois de très loin pour l'occasion. Il serait de bon ton de leur concocter des petites douceurs qui leur rappelleront leur « home sweet home ».)
- de la déco seventies.
- Une bande-sonore avec des génériques de films ou séries de super-héros. (Le thème de Superman, Spiderman, Sailormoon, Batman, même Steve Austin ne dépareillera pas...)
- un petit baigneur en plastique
- de la déco de Noël

### **Envoyez à vos joueurs au minimum une semaine avant la date du jeu:**

- Le document « règles et contextes »
- un exemplaire du « Daily Planet »
- la fiche du personnage que vous avez choisi pour eux. (Attention, ne confiez pas le rôle de Dove à un joueur timide ou inexpérimenté.)

### **Quelques jours auparavant:**

- Imprimez et découpez tous les indices
- Classez-les dans des enveloppes où vous indiquerez pour chacune le nom de la pièce concernée, ainsi que la liste numérotée des indices à trouver dans la dite pièce.
- Fabriquez un maximum d'indices en réel : le bio-moniteur (une boîte avec divers ustensiles, diodes, fils ...etc, à coller dessus), un Annihilator (Le Splasher fluo de votre petit neveu, par exemple...), les fioles de médicaments, les boîtes de doses avec logo du Cartel... etc. Bref, tout ce que vous pouvez.
- Prévoyez vos costumes d'organiseurs: un genre costume trois pièces pour Demetrios, et une tenue de mamie à cheveux blancs pour May, avec une arme à feu dissimulée.
- Il est tout à fait envisageable, si vous le désirez, de recruter un ou deux copain(s) pour jouer le personnel du manoir, et servir les boissons et petits fours. Nous avons toujours fait sans, mais c'est à vous de voir.

### **Le Jour « J »:**

- Avant de commencer le jeu, prenez chaque joueur à part pendant quelques minutes pour vous assurer qu'il a bien son personnage en tête, répondre à ses dernières éventuelles questions, lui donner ses points actions et bulles et combats.
- Affichez au mur le plan du manoir.
- Lancez le jeu, et laissez-les discuter en sirotant leur cocktail. Au fur et à mesure du jeu, veillez bien à prévenir votre co-organisateur de toute initiative des joueurs. Si un indice est trouvé dans une pièce, rayez-le sur l'enveloppe. Si un joueur utilise l'une de ses compétences, et que celle-ci influe sur le cours du jeu et/ou qu'elle nécessite l'intervention d'un orga, prévenez immédiatement votre acolyte. Nous tenions pour cela un « cahier de bord », où nous notions tout ce genre d'événements chronologiquement, avec l'heure. L'autre organisateur n'avait alors qu'à consulter ces notes pour être au parfum.
- Distribuez toujours les indices dans l'ordre indiqué par les numéros.
- Amusez-vous bien!