



Une véritable histoire de moldus !

Une Murder Party dans le monde d'Harry Potter

Les règles du jeu

Dès le début de la soirée, vous jouerez un rôle et serez plongé dans le contexte du scénario. Vous avez lu un texte d'introduction vous présentant rapidement les circonstances de la soirée enquête et les événements qui la précèdent. Lisez attentivement ces documents afin de bien comprendre la situation. Si certains points ne vous semblent pas clairs, n'hésitez pas à demander des précisions à l'organisateur.

Lorsque cette soirée commence, un "méfait" vient d'être commis. Le coupable est l'un des personnages. C'est peut-être vous d'ailleurs (si c'est le cas cela figure sur votre fiche de personnage) ! Il vous faudra donc enquêter afin de démasquer le coupable en écartant les soupçons de votre personne.

Entre les personnages, des suspicions vont naître, des alliances se nouer et se dénouer, et toutes ces situations vont donner vie au jeu. N'hésitez pas à construire des intrigues avec d'autres personnages et à nourrir la soirée en rebondissements de votre cru. Votre principale occupation de la soirée sera probablement le bavardage. C'est en discutant avec les personnages que vous allez apprendre qui ils sont et ce qu'ils savent. Ces conversations constituent votre principale source d'information.

Outre les informations que vous obtiendrez avec les autres personnages, vous aurez divers moyens d'obtenir des indices qui peuvent vous aider à progresser dans votre enquête. Certains de ces indices sont tout simplement cachés dans l'une des pièces où se déroule la partie. Il peut s'agir d'une boule de papier trainant sous le divan ou d'un article de journal ou d'une lettre au vu et au su de tous alors ouvrez l'oeil ! Attention, toutefois, à ne pas lire tout ce qui vous tombe sous la main. Il est ainsi interdit de lire la fiche d'un autre personnage même si elle traîne par terre. De même vous verrez qu'il est interdit, sauf circonstance particulière, de lire l'étiquetage des potions.

Lancer un sortilège :

En début de jeu, les organisateurs vous distribueront des cartes "sortilège" qui matérialisent les sorts que vous pourrez exécuter durant la soirée. Pour exécuter un sort, vous devez lire entièrement l'intitulé de la carte (les effets y sont décrits) et exécuter un mouvement avec votre baguette magique. Une fois le sort lancé, détruisez la carte sortilège utilisée.

Le nombre et la nature des cartes "sortilège" varient en fonction des joueurs. Ne vous étonnez pas si vous découvrez en jeu des sortilèges dont vous ignorez jusqu'à l'existence.

Le fair-play est le seul garant de la bonne exécution d'un sortilège. Si vous êtes la cible d'un sortilège, exécutez immédiatement et sans discuter les effets de celui-ci pendant 1 minute.

En cas de sortilèges croisés, c'est toujours celui dont la formule a été prononcée en premier qui est lancé. En cas de doute, et en l'absence d'un organisateur, n'oubliez pas qu'il n'y a ni gagnant, ni perdant lors d'une partie de grandeur nature. Soyez fair-play !

Les potions :

Les potions sont matérialisées par des petites fioles contenant un liquide coloré. Pour qu'elle fasse effet, une potion doit être bue en entier.

Sur chaque fiole est attaché un petit papier (fermé) qui décrit l'effet de la potion. Au moins d'utiliser le sortilège "specialis revelio", il vous est interdit de lire les effets de la potion. Après l'avoir bue, et seulement à ce moment là, vous devez lire et appliquer avec le plus de fair-play et de rôle-play possible les effets de la potion.

Serrures fermées :

La couleur rouge signifie "fermé". Pour ouvrir un objet (coffre) ou une porte marqué d'une pastille rouge vous devez utiliser le sortilège "alohomora".

Fouiller une pièce :

Le manoir est vaste et comprend de nombreuses pièces. La plupart de ces pièces ne sont pas représentées physiquement en jeu lors de la soirée et restent en quelque sorte des pièces virtuelles. Pour fouiller ces pièces, vous devez vous adresser à un organisateur et utiliser une carte sortilège "alohomora". NB : Il vous est interdit de fouiller vos propres affaires pour faire disparaître un élément compromettant.