

Garden-Party à Summerville

Guide d'organisation

1) Par où commencer ?

Bienvenue à Summerville ! Ce jeu de rôle Grandeur Nature (ou murder-party, sans aucun mort) a été écrit et est mis à disposition gratuitement par Victorien Marchand « Thren » et Erwan Corre « Nolann ». Nous espérons que vous prendrez du plaisir à l'organiser et vos joueurs à la jouer.

Nous serions très heureux d'avoir, en échange de cette mise à disposition, un simple petit mot pour nous informer que vous l'avez organisé : savoir que ce GN continue à vivre participe à notre plaisir. De même, si vous avez des questions techniques, n'hésitez pas à nous contacter : murder.dtc@gmail.com

Nous vous suggérons de lire les documents dans cet ordre :

- Lettre d'intentions et personnages
- Livret de jeu Garden Party
- La vie du quartier
- Les 10 fiches de personnages
- Et enfin, revenir à ce guide de l'organisateur.

Petit moyen mnémotechnique pour différencier les Spencer des Spender : les Spencer ont un C comme Christian, ou comme Conservateur. Les Spender ont un D comme démocrate (même s'ils sont républicains, ils sont un peu plus libéraux que les Spencer), ou comme dépensiers (penser à « to spend »).

2) Le lieu du jeu

Les maisons des familles Spender et Spencer sont mitoyennes. Dans l'idéal il faudrait deux maisons distinctes séparées par un jardin. En pratique nous avons organisé GPS en considérant un abri de jardin comme la maison des Spender. Vous pouvez également considérer que cette année, c'est les Spencer qui organisent la garden-party et qu'une seule maison est en jeu.

Il est important de disposer :

- D'un jardin avec un barbecue

- D'un espace repas abrité des éléments (pluie et soleil)
- D'un salon intérieur avec le téléphone, éventuellement aussi l'ordinateur
- D'une salle fermée (confessionnal vidéo)

Pas besoin d'avoir beaucoup d'intérieur en jeu, GPS est un jeu avant tout extérieur, qui demande à être joué par beau temps.

3) Matériel à envoyer aux joueurs

Chaque joueur a une feuille de personnage et doit recevoir également Livret de jeu et La vie de quartier. En début de jeu, il faut également remettre à chacun :

- L'argent qu'il aura, si l'argent est joué (billets de banque et possibilité pour les adultes de faire des chèques)
- Le budget de la famille (pour les parents)
- Les papiers « sexe » (chacun a un papier Ange et un Démon)
- L'enveloppe « seconde chance » (à lire pendant le jeu si besoin d'un axe de jeu différent).

Il faut donner, au tout début du jeu, à Sarah une photo de son fiancé Brad : c'est un militaire américain... Noir. Quand elle montrera la photo à sa famille, ça risque d'être amusant.

4) La technologie : ordinateur, téléphone, caméra

GPS se déroule en 1997 : les ordinateurs ne sont pas connectés en permanence à Internet et le téléphone est fixe. Il peut y avoir un appareil photo numérique pour immortaliser certaines scènes. Le téléphone fixe est le plus important, le reste est appréciable mais pourrait être omis.

Le téléphone est fixe (il peut être sans fil, c'est mieux avec) et c'est un élément d'ambiance très important. Un certain nombre de PNJ (voir plus bas) appelleront des PJ... et évidemment, les personnes répondant au téléphone essaieront de savoir qui appelle et pour quoi faire. C'est un mécanisme de jeu qui ne laissera que peu d'intimité et augmentera la curiosité de tous. Très vite, tout le monde crierà « téléphone » dès que retentira la sonnerie (la plus ringarde possible).

On rappelle que les Spencer et les Spender sont côte à côte dans l'annuaire et que tous les interlocuteurs voulant avoir les Spender se tromperont de numéro (et appelleront chez les Spencer).

Le petit Eliott a un ordinateur, avec lequel il joue avec Jason. Fond d'écran Windows 95 et quelques jeux d'époque (téléchargés sur le site abandonware par exemple) permettront vraiment à Jason et Eliott de jouer à des merveilles de l'époque comme GTA, Carmaggedon, Diablo ou encore Atomic Bomberman (qui a l'avantage de se jouer à deux).

Sur un dossier pas très caché, on trouvera aussi des photos coquines volées de Tabitha ou Mary-Beth (le fichier peut s'appeler avec le prénom, pas grave si les photos ne sont pas ressemblantes) et pourquoi pas des films de kung-fu ou avec Chuck Norris, de la pire qualité possible. Sachant que pas grand monde ne sait comment fonctionne un ordinateur, on devrait les laisser tranquilles, mais l'immoralité de tels jeux vidéo pourrait heurter un adulte qui passerait par là.

Le confessionnal est une pièce close avec caméra pour que les PJ enregistrent leurs prières (mettre un mode d'emploi pour que les PJ puissent déclencher et arrêter la caméra). Ça permet aux PJ d'avoir un moment à eux pour s'interroger sur ce qu'ils veulent demander à Dieu, et ça permet aux orgas d'accorder un des vœux s'ils le souhaitent. Ça fait aussi des vidéos marrantes à regarder au débriefing.

5) La bouffe

Le repas de famille est un élément important du jeu, il faut avoir une table permettant d'attabler 10 personnes, ponctuellement de 11 à 12 personnes (les 10 PJ et le révérend Mason, voire le révérend Mason plus le shériff).

La cuisson au barbecue et la mise en place du couvert fait partie intégrante du jeu, le but est cependant que le gros de la cuisine ait été effectué en amont. Plus c'est américain, mieux c'est.

Sur nos sessions, les joueurs amenaient chacun une partie de la nourriture et se coordonnaient pour savoir qui amenait entrée / plat / dessert, les orgas se chargeaient des boissons (rappelez-vous, le Sunny Delight, so 90s...). Libre à vous de trouver un autre système. Sachez en tout cas que le révérend Mason adore les float (glace à la vanille baignant dans du coca-cola) : on ne fait pas plus américain ni plus écœurant.

6) Le matériel à prévoir

Il faut également prévoir un jeu de Uno (important pour les enfants) et une enceinte pour diffuser les musiques de début / fin de jeu (nous avons choisi respectivement Losing my religion de R.E.M. et Knockin' on heaven's door de Bob Dylan). Un autocollant « voisins vigilants » est apposé sur les maisons.

D'autres objets de jeu peuvent tout à fait être fournis par les PJ, à vous de leur rappeler. Ex : la pipe pour Jason, l'anneau de pureté pour Nathaniel, le fauteuil roulant (ou les béquilles) pour Eliott ainsi que la flûte à bec et l'appareil photo numérique...

7) Les différents PNJ et leurs interventions

Les interventions des PNJ ne sont pas chronométrées ni gravées dans le marbre. Voici des indications, à adapter bien sûr en fonction de la situation.

Le révérend Mason : il est très occupé puisqu'au cours de cette dernière journée, il va visiter tous ses paroissiens. Il peut passer 2 à 3 fois, d'abord en restant pour le plat principal sur le repas du midi, puis en revenant pour le dessert. Il téléphonera quelques minutes avant de venir pour annoncer sa venue.

Il peut prendre à part les parents pour leur demander de vive voix leurs motivations (dans le courant de l'après-midi). Il indique également qu'il a beaucoup de mal à choisir entre Christian et Nathaniel qui sont tous deux des membres très estimables de la communauté, et qu'il serait préférable que l'un des deux se retire volontairement. Enfin il viendra à la fin du jeu pour annoncer qui sera son successeur.

Le shériff McNulty : il vient plusieurs fois, essentiellement pour discuter. Il peut rappeler à Nathaniel qu'il n'est pas à jour de sa cotisation pour l'association des Voisins Vigilants. Il a trouvé une planche de Ouija dans la décharge, où a été retrouvé mort un SDF, et voudra en parler à Tabitha par pure curiosité : l'objectif est que Tabitha s' imagine qu'on lui met la pression alors que le shériff n'a rien contre elle. Il a déjà eu affaire à Jason mais n'a rien à lui reprocher pour la journée : selon comment Jason se comporte, le shériff pourra être sympathique, ou lui chercher des poux dans la tête.

Ramirez Sanchez : le contremaître mexicain de la SCUD appellera Christian pour lui dire qu'il a un problème de production à l'usine de donuts et il viendra tailler la haie. Il en profitera pour faire du gringue, plus ou moins discrètement, à Abigail.

Jayce : il téléphonera à Tabitha pour lui parler (idéalement, l'appel est intercepté par les parents de Tabitha qui l'invitent à manger). Il serait amusant que Jayce débarque (il peut avoir un costume de mascotte de parc d'attraction) et se démerde comme il peut à gérer ses deux amantes, Mary-Beth l'officieuse et Tabitha l'« officielle » (chut, personne ne sait rien non plus !), le tout alors que les parents ne sont pas au courant de son statut.

Jay et Silent Bob : les « huissiers » à qui Zacharie doit de l'argent vont venir le réclamer. On a trouvé marrant que ce soit Jay et Silent Bob, les personnages récurrents des films de Kevin Smith, mais ça peut être n'importe quel loubard patibulaire. Ils appelleront pour mettre la pression, puis viendront une ou deux fois parler à Zacharie directement. Tant pis si ça le met dans la panade...

Les scouts : c'est l'heure de donner pour la patrouille ! Ils vendent des tickets de loto, qui seront les plus généreux, les Spencer ou les Spender ? Ne pas hésiter à dire « vous savez, monsieur Spencer m'a donné plus... » pour faire monter les enchères de la charité.

Au téléphone : nous aurons une vaste galerie de personnages qu'il n'appartient qu'à vous d'étoffer. Attention au timing et à ne pas noyer le jeu sous une série d'appels.

Vous pouvez également noter les numéros de téléphone de plusieurs contacts si les joueurs veulent prendre l'initiative de vous appeler.

Le patron de Nathaniel : une mise sous pression toxique pour lui rappeler que son boulot ne tient qu'à un fil.

L'agence immobilière dans laquelle travaille Grace : une vente s'est conclue et il y a une prime de 500 \$ pour elle. Une bonne nouvelle, et de quoi rehausser sa place dans le couple Spender.

Un parent d'élève du lycée pour Christian Spencer : Jason a tiré l'élastique du slip de son fils, ce qui a causé un grave traumatisme testiculaire. Cette fois, c'en est trop, le parent de la victime est désespéré et cette affaire se terminera très mal.

Brad le fiancé de Sarah : il l'appellera pour lui dire qu'il l'aime, mais le plus tard possible : il faut laisser Sarah poireauter et profiter de ses retrouvailles avec Zacharie. Il peut être un peu distant ou faire état de difficultés aussi avec sa famille, ou encore fou amoureux, à vous de voir ce qui vous semble le mieux à ce stade.

Samantha, une amie de Mary-Beth : à cause des atroces rumeurs comme quoi Mary-Beth coucherait avec son prof M. Kavill, elle ne fera pas partie du comité du bal de promo. Mais Samantha enquête sur l'origine de cette rumeur, et au cours d'un second appel, elle trouvera la coupable : c'est Tabitha.

M. Morton, le professeur d'Eliott : il appelle les parents Spender pour leur dire que leur fils est mentalement normal une bonne partie de l'année scolaire mais foire les examens. Fait-il exprès ? La place d'Eliott lui semble en tout cas être à l'école normale, avec les adolescents de son âge. Ce coup de fil aura lieu vers la fin du jeu.

John Sheridan, l'ex de Grace : il pensait à Grace et voulait entendre sa voix. Ça fait bizarre, après tant d'années... Il n'essaie pas vraiment de la revoir ou de renouer une relation, c'est juste un appel pour appuyer là où ça fait mal. Il demandera des nouvelles de Zacharie et veut savoir s'il est heureux. C'est tout. Ce coup de fil aura lieu vers la fin du jeu.

Le New York Institute of Journalism pour Mary-Beth : après que Christian ait annoncé à sa fille qu'elle allait étudier l'économie, ne serait-ce pas temps que l'université de rêve de Mary-Beth lui annonce qu'elle est prise ? (cela peut aussi être par lettre)

8)L'épilogue

Alors, quel est le fin mot de tout cela ?

Déjà, il faudra choisir qui de Nathaniel ou Christian (voire même Grace) sera pasteur. Aux orgas de trancher en fonction de qui aura fait la lèche la plus efficace, aura le plus prié au confessionnal.. L'annonce du vainqueur sera faite à la fin du jeu, en laissant quelques minutes pour quelques discours bien sentis.

L'affaire de la mort du principal et du Ouija ? Une superstition d'enfants et une terrible coïncidence, qui ne fait que souder les enfants autour d'un terrible secret.

Qui a commencé la guéguerre entre Christian et Nathaniel ? Chacun est persuadé que c'est l'autre et personne n'a la mémoire claire à ce sujet.

Nous espérons que tout le monde aura passé un bon moment. Après une journée passée à table, c'est le temps de finir les restes au débriefing ! Et n'oubliez pas de nous adresser un petit mot à murder.dtc@gmail.com

Les orgas, Erwan et Victorien