

Murder party (6-7 personnes): La Chambre close

Avant tout:

Les personnages de cette murder sont appelés (dans les feuilles) par leur nom de famille mis à part la victime et sa gouvernante.

Contexte:

Dans une demeure où tout semble normal, vous êtes invité chez la famille Kirishima pour passer du bon temps chez votre hôte. Bien que la famille soit d'origine japonaise, la maison est construite dans un style occidental: portail noir télécommandé, jardin fleuri avec une herbe verte, un petit pavillon bien construit, une salle à manger avec une grande horloge datant du XVIII^e siècle qui ouvre directement sur le salon et un étage qui comporte les chambres plus une salle de bains commune sans compter le sous-sol qui est presque comme un 2^e appartement à lui tout seul.

Tout le monde a reçu une invitation de l'hôte de la soirée, Kinako Kirishima. Connue pour être une femme d'affaire et ingénieure brillante, elle a su faire fortune en créant la chose que tout le monde connaît à présent: la reconnaissance de QR code par les téléphones afin qu'on puisse visionner une page web, un pdf, aller sur un serveur discord et que sais-je. Elle est très fière de la société qu'elle dirige. Cette soirée est l'occasion de parler d'un nouveau projet qu'elle a gardé secret aux yeux du public. Vous êtes invité afin de passer la soirée et la nuit chez elle.

C'est sa gouvernante qui vous ouvre: la supposée Tiffaine. Vous attendez dans le salon que tout le monde arrive avec un apéritif et vous passez tous à table. Inquiète que sa maîtresse soit restée tout l'après-midi sans donner aucune nouvelle, elle décide tout de même de la prévenir que le dîner va commencer. Aucune réponse, la porte est fermée à clé, Tiffaine utilise donc son double des clés de la chambre de Madame. C'est avec horreur qu'elle découvre l'hôte allongée par terre, inerte, gisant dans une mare de sang et que son cœur ne bat plus. Une chaise par terre, la lampe est arrachée du plafond et la porte-fenêtre verrouillée. Tout cela semble être un accident. Mais on le sait tous, les apparences peuvent être trompeuses. Si c'était réellement un meurtre, ça serait une affaire de chambre-close, autrement dit un crime impossible! Que s'est-il donc passé dans cette chambre?

Personnages:

Kinako Kirishima (la victime):

Âgée de 45 ans, cette brillante ingénieure diplômée de Mines ParisTech a su faire fortune grâce à son projet de QR code (voyez à quel point on emploie ça partout maintenant). D'apparence, elle est la femme parfaite. Elle est morte dans sa chambre et découverte par la gouvernante. Comment et de quoi est-elle morte? À vous de le découvrir...

Tiffaine LeCourbe:

La gouvernante de l'hôte de la maison. Elle est au service de Madame depuis quelques années maintenant. Elle a fait des études de médecine et est l'infirmière à domicile de la famille.

Andréa Faure:

Associée actuelle de Kinako, c'est son amie la plus proche. Elle a aidé à travailler sur le projet que Kinako était censée révéler à ce dîner.

George Akira Kobayashi:

Ancien associé de Kinako, le duo s'est séparé peu avant la montée en célébrité de Kinako. C'est un half japonais qui a toujours semblé proche de la victime, c'est un ami de longue date.

Louise Leroy:

Amie de Kinako, elle est chimiste. Elles se sont rencontrées pendant leur étude, elles fréquentaient la même université avant que Kinako n'entre dans son école d'ingénieur.

John Cash:

Un journaliste américain qui s'intéresse à Kinako depuis ses débuts. Il prévoit d'écrire un article sur elle et son nouveau projet à venir.

Taka Kirishima:

Grand-père de Kinako. De nature très sérieuse, c'est un homme qui paraît très froid de l'extérieur. Il vivait avant avec sa petite fille jusqu'à ce qu'elle s'émancipe lorsqu'elle a débuté ses études dans son école d'ingénieur.

Laurence Petuis:

Une musicienne et artiste, tout ce qu'il y a de plus classique. Sa guitare acoustique l'accompagne toujours.

Robert de La Bavière:

Avocat à "Marson and Lormont" (cabinet new-yorkais), c'est lui qui a fait en sorte de faire connaître le projet de QR code de Kinako au grand public et financé également la plupart de ses projets. Il semble particulièrement intéressé par ce qu'elle va proposer ce soir. Une occasion en or de pouvoir faire encore plus d'argent!

Chacun a ses suspicions concernant cette mort. Mais en discutant avec les autres, vous aurez peut-être des indices sur qui aurait pu commettre ce crime et de quelle manière. Mais en fait, y'a-t-il réellement un meurtrier? 1 seul meurtrier? Ou peut-être plusieurs, avec ou sans collaboration...

Actions communes et spécificités:

Vous allez jouer le personnage transmis par le MJ. Il a une description, une histoire, un but mais ça sera à vous de lui donner vie. **Si tout le monde le fait bien, tout le monde sera plongé dans l'ambiance** 😊. Le but de la soirée est de découvrir qui est le meurtrier (sauf pour pour le.s meurtrier.s, il.s doit.vent se cacher...) en discutant avec les autres invités. Mais y en a-t-il réellement un? Après tout comment est-ce que le meurtrier serait sorti? La chambre était verrouillée de tous les côtés... Et les objets autour laissent penser que c'était un simple accident. Vous aurez l'occasion d'utiliser des points d'action (PA) afin d'effectuer des actions (merci Sherlock... 😊). Tous les personnages ont des actions communes et vous en aurez d'autres qui vous seront propres. Il vous sera remis une trentaine de PA au début du jeu.

/!\ Les PA ne sont pas rechargeables sauf exception, les interactions entre les personnages sont privilégiées pour que la murder soit plus dynamique 😊. Cela pour obligera également à bien choisir les actions, où et quand les faire :3 **Attention, les PA sont STRICTEMENT personnels.** Il est impossible de partager ses PA aux autres ou même de payer quelqu'un pour faire une action (sauf exception). /!\

- Fouiller la chambre de quelqu'un: 2 PA

Puisque les invités dorment sur place, il est naturel d'avoir chacun une chambre pour y déposer des affaires personnelles et dormir. Pour 2 PA, il est possible d'aller fouiller la chambre de quelqu'un, il faudra tout de même être discret. Bon moyen pour aller chercher des indices! Vous pourrez bien sûr emporter l'indice, le montrer aux autres ou le garder pour vous. Mais rappelez-vous que travailler tout seul ne vous aidera pas.

- Vérifier votre chambre: 4 PA

Aller dans sa chambre alors que tout le monde est aux aguets d'un meurtrier potentiel dans la maison est très suspect et vous devez prendre plus de précautions pour éviter de vous faire suspecter. C'est pourquoi cela est assez coûteux en PA.

Vérifier que tout est en ordre, prendre 1 objet pour éviter de vous rendre trop suspect ou voir quelles affaires ont disparu peut s'avérer utile pour vous empêcher d'être suspecté.e mais vous empêchera certainement d'avoir des informations sur les autres ;p

- **Prendre en filature: variable**

Garder un œil sur les autres n'est pas si compliqué quand on les observe. Mais tâchez d'être discret tout de même! Vous pouvez connaître l'action qu'a faite la personne précédente et où elle est allée (sans pour autant révéler si la personne a trouvé un indice). Pratique si on soupçonne quelqu'un! Combien cela vous coûtera? 1 PA de plus que l'action qu'à décider de faire la personne suivie. Par exemple si Faure est allée vérifier sa propre chambre, cela vous coûtera 5 PA de le savoir ou alors si Kobayashi est allé fouiller la chambre de Tiffaine, ça sera 3 PA.

- **Examiner le corps de la victime: 1 PA**

En présence de Tiffaine (le médecin de la maison), vous êtes autorisé à examiner le corps de la victime. Peut-être devrait-il y avoir quelques indices intéressants sur la façon dont elle est morte. Peut-être que Tiffaine n'a pas tout révélé ou n'a pas tout vu sur son corps et que vous serez plus futé.e qu'elle.

- **Examiner la chambre de la victime: 1 PA**

Vous ne saurez qu'au moment de la murder comment est morte la victime (vous avez la scène mais pas la cause précise). Regarder l'endroit où elle est décédée peut vous apporter des informations supplémentaires. Vous pourrez fouiller bien évidemment un peu la pièce mais tâchez juste de ne pas trop déplacer trop d'objets, ce n'est pas comme s'il pouvait y avoir quelque chose de confidentiel ou d'important dans cette chambre...

Soyez attentif aux moindres détails car cela pourra peut-être être utile (cela peut aller de la position du cadavre, de certains tics des personnages à la forme de certains objets qui auraient pu servir pour un crime ou encore au look de ceux qui sont là).