MYST (« dans l’espace, personne ne l’entend pousser »)

# LIVRET DESTINÉ AU JOUEURS

# Cekoi une Soirée Enquête ?

Bravo ! Vous avez été sélectionné pour participer à une Soirée Enquête. Vous en êtes très heureux mais vous vous demandez encore ce qu’est exactement une Soirée Enquête.

En fait, c’est très simple : lors d’une Soirée Enquête, vous incarnez un personnage plongé dans les méandres d’une intrigue tarabiscotée... Une Soirée Enquête pourrait se définir comme un jeu à mi-chemin entre le Cluedo et une pièce de théâtre.

Vous allez jouer un rôle (comme un acteur de théâtre) et vous allez mener une enquête visant, entre autres choses, à démasquer un assassin (comme un joueur de Cluedo).

Ce soir, le personnage que vous allez incarner se trouvera mêlé à des histoires d’antidote, de virus, et de vieilles rancunes, le tout sur fond de monde apocalyptique.

C’est à vous, ainsi qu’aux autres joueurs (et avec l’aide des organisateurs), qu’il appartient de donner beaucoup de vie au scénario que nous avons écrit et que, nous l’espérons, vous apprécierez.

# Un personnage à incarner

Le personnage que vous allez devoir incarner est présenté en détails dans un document ci-joint. Nous avons résumé son histoire, brossé son portrait et précisé tout ce dont vous aurez besoin pour le rendre crédible. Lisez attentivement ce document. Mieux vous connaîtrez votre personnage, mieux vous le ferez vivre et meilleure sera la soirée (si tout le monde y met du sien).

Rien n’est plus décevant qu’un joueur « pot de fleur » (joli tout plein mais qui reste planté sans montrer le moindre signe de vie) qui ne prononce pas un mot de la soirée. Mais il y a pire peut-être : le bavard qui noie les autres joueurs sous un flot de paroles qui n’ont aucun rapport avec la soirée (idéal pour détruire une ambiance et une soirée qu’on a mis des heures à fignoler).

Dans le même ordre d’idées, si vous êtes un habitué des Soirées Enquêtes, ne monopolisez pas tout le temps la parole par vos brillants monologues, mais mettez à profit votre expérience pour faire participer les plus timides et les intégrer à la soirée. Ils n’en seront que plus heureux et vous pourrez même en profiter pour glaner auprès d’eux de précieuses informations.

Votre personnage (VOUS, dès le début de la soirée et même avant pour mieux s'en imprégner) a des buts qui lui sont propres. Ces buts sont détaillés dans la fiche de personnage que vous a remise l'organisateur.

S’il n’y pas de vainqueur à proprement parler dans une Soirée Enquête (l’important est de s’amuser et si la soirée a été une réussite sur ce plan, tout le monde a gagné... comme à l'école des fans !), on peut tout de même dire que vous avez rempli votre mission si vous atteignez ces buts.

Cependant, ils ne doivent pas vous éloigner de l’intrigue principale de la soirée – lutter contre le MYST. De même, ils ne doivent pas vous détourner de votre but suprêêêême lors de cette soirée : incarner au mieux votre personnage.

Respectez votre rôle le plus finement possible : quoi que vous fassiez, quoi que vous disiez au cours de cette soirée, faites-le en tant que personnage de la soirée. Si le personnage que vous incarnez est une ordure de la pire espèce, s’il est vil, couard et stupide, jouez-le comme tel (De Niro s’est-il plaint quand on lui a proposé de jouer Al Capone ?). Le fait qu’un maximum de joueurs joue leur rôle avec soin est réellement un des plus importants facteurs de réussite de la soirée.

Vous vous apercevrez rapidement (et certainement dès la lecture de votre fiche de personnage) que vous entretenez diverses relations avec les autres joueurs. Ces relations sont très importantes et apportent de la crédibilité à l’intrigue. Ne prenez donc pas en grippe un personnage dont vous êtes censé être le meilleur ami ou ne sympathisez pas d’entrée de jeu avec votre ennemi juré (qui vous a ruiné, a assassiné vos parents et a enlevé Bubulle, votre poisson rouge). Assurez-vous que vos actions dépendent uniquement de ce que sait votre personnage et non pas de ce que vous savez.De même au cours du jeu, si vous venez d’apprendre que votre meilleur ami (dans le jeu) a tué votre grand-mère, vous lui en voudrez (sauf si votre grand-mère était sur le point de vous dénoncer à la police pour le meurtre de vos parents) et vous adapterez votre comportement en conséquence.

Dans le même ordre d’idées, lorsque vous recevrez la fiche descriptive de votre personnage, ne vous mettez pas à échafauder des théories fumeuses sur qui pourrait être l’assassin et son mobile. Premièrement, vous risqueriez de tomber juste (oups !) et ceci vous gâcherait le plaisir de la découverte en enquêtant, et deuxièmement, vous risqueriez de gaffer en évoquant le sujet avec l'un des futurs joueurs.

Il ne vous est pas interdit de rencontrer les autres joueurs avant la partie, mais il vous est fortement conseillé d’éviter le sujet de cette soirée. Ainsi, vous serez sûr de ne pas révéler un élément qui pourrait paraître anodin, mais qui pour un autre personnage pourrait se révéler primordial (si si, c'est déjà arrivé. Puisqu'on vous le dit !)

Toutes les informations que vous possédez sont faites pour être partagées au fur et à mesure de la partie. Une aventure où chacun se tiendrait dans son coin sans rien dire serait terriblement ennuyeuse. Ne gardez donc pas pour vous toutes les informations que vous détenez (mais n’avouez pas non plus d’emblée que c’est vous qui l’avez tuée avec le chandelier dans la cuisine !).

L’intérêt de la soirée est le dialogue qui va s’instaurer entre les personnages. Ce sera souvent du donnant, donnant (« Tu me dis ce que tu sais sur Bidule et je te raconte ce que j’ai entendu dire sur Machin »). Si vous ne lâchez pas un minimum d’informations, plus personne ne viendra vous faire de confidences et votre enquête ne pourra plus avancer.

Bien entendu, rien ne vous empêche de propager de fausses rumeurs, de manipuler et de mentir ; la soirée n’en sera que plus riche. Mais n’abusez pas cependant pas de ces vils stratagèmes (surtout si votre personnage a l'âme pure d’une brebis égarée).

# Le déroulement de la soirée

Dès le début de la soirée, vous jouerez votre rôle et serez plongé dans le feu de l'action. Vous trouverez en effet ci-joint un texte d’introduction vous présentant rapidement les circonstances de la Soirée Enquête et les événements qui la précédent. Lisez attentivement ce document afin de vous imprégner au mieux de l'ambiance de la soirée : lieu, personnes qui s’y trouvent, ce que vous y faites... Si certains points ne vous semblent pas clairs, n’hésitez pas à demander des compléments d’information à l'organisateur. Faites-le quelques jours avant le début de la soirée, histoire de préparer au mieux votre interprétation.

Lorsque cette soirée commence, un meurtre vient d’être commis. Il est très probable que le meurtrier soit l’une des personnes du vaisseau (à moins qu’il ne se soit étranglé en mangeant du chou-fleur…). Il vous faudra donc enquêter afin de démasquer le coupable. A moins que vous ne soyez l'assassin... Auquel cas, vous devrez tout faire pour éloigner les soupçons qui pourraient peser sur vous. Si vous êtes effectivement l'assassin, cela figurera sur votre feuille de personnage.

Entre les personnages, des suspicions vont voir le jour, des alliances se nouer et se dénouer, des haines naître ou des passions mourir et toutes ces situations vont donner vie à la soirée.

Quels que soient les événements qui se déroulent durant cette soirée, ne prenez pas l'éventuelle agressivité d’un joueur vis-à-vis de vous pour une embrouille réelle. Les bons joueurs peuvent vraiment vous faire croire que la situation est explosive uniquement en jouant leur rôle d’une façon réaliste. N’oubliez pas que vous ne serez plus en face de Thierry, votre vieux copain de lycée mais en face du célèbre Sébastien, votre vieux copain de lycée (zut ! Je ne suis pas sûr que l'exemple soit frappant, ici...).

# Comment mener une enquête

Le fait de bien s’amuser lors d’une Soirée Enquête n’est pas automatiquement lié à vos dons d’investigateur mais ils y contribuent assurément. Les conseils qui suivent doivent vous permettre de bien vous intégrer dans la partie.

# Les informations

Votre principale occupation au cours de la soirée sera probablement de discuter avec les autres joueurs. C’est en discutant avec eux que vous pourrez obtenir le plus d’informations. N’oubliez cependant pas de distiller vous aussi des informations. Cela ne doit pas être à sens unique !

Ces conversations sont sans doute le moyen le plus facile et le moins onéreux (cf. système des PA) pour obtenir des informations pertinentes ou non mais qui vous permettront de démêler au mieux les intrigues de la soirée. Sachez que seul avec vos PA, vous ne parviendrez pas à découvrir les tenants et les aboutissants du scénario (quant à trouver l'assassin...).

# Les indices

A part les informations que vous fourniront les autres joueurs, vous aurez divers moyens d’obtenir des indices qui peuvent vous aider à progresser dans votre enquête. Certains de ces indices sont fictivement cachés dans une des pièces du Daedelus ; d’autres sont dissimulés de façon un peu plus subtile... Pour obtenir ces indices, vous devrez utiliser le système des PA décrit ci-dessous.

# Le système des points d’action

Au début de la soirée, vous avez un capital de **10 Points Action**. Vous devrez les gérer le mieux possible et décider quelles sont les actions qui sont vraiment primordiales pour la progression de votre enquête. Vous ne pouvez simuler avec les Points Action que des actions décrites ci-après. Lorsque vous voudrez dépenser des Points Action, approchez-vous discrètement de l'organisateur et attendez ensuite qu’il vous propose de le rejoindre dans la pièce annexe (en tout bien tout honneur). Vous ne devez en aucun cas employer le mot Point Action à haute voix durant la partie (réalisme et ambiance obligent).

# Les actions communes

## Fouiller un endroit.

Coût : 1PA

Ceci est une action commune à tous les joueurs et un bon moyen de récolter des indices. Alors que la soirée se déroule sur le pont du vaisseau, l'action est censée prendre place dans toutes ses salles. Plusieurs pièces de ce lieu ne sont pas représentées physiquement mais simplement simulées. Vous avez pourtant accès à ces pièces pour pouvoir les fouiller et y découvrir d’éventuels indices. Pour fouiller une de ces pièces (ou un endroit particulier dans une de ces pièces), vous devez discrètement prévenir l’organisateur. Vous lui indiquerez alors quel endroit vous souhaitez chercher.

L'organisateur dispose d’une liste des éléments susceptibles de faire l'objet d'une recherche. Généralement, ces éléments se rapportent à un autre joueur présent lors de cette soirée (exemple : la chambre de Kim Jan Su). Cependant, il peut très bien s’agir d’un élément non lié à un personnage en particulier (exemple : le laboratoire).

Lorsque vous aurez choisi l'endroit ou la pièce que vous désirez plus particulièrement fouiller, l'organisateur vous indiquera le nombre de PA à dépenser pour accomplir cette action. Si vous ne changez pas d'avis (et s’il vous reste assez de PA), l'organisateur vous demandera de le suivre dans une pièce annexe définie au préalable. Cette pièce hors-jeu représentera en quelque sorte tous les lieux virtuels. C’est ici que l'organisateur entreposera l'ensemble des indices. Il vous est donc interdit d’y entrer sans y avoir été invité par l'organisateur. Une fois dans la pièce annexe, l’organisateur vous remettra un des indices trouvés dans l'endroit en question ; en échange, vous lui donnerez les PA dus.

Quand vous découvrez un indice, vous pouvez bien sûr l’emporter si cela est possible (pas question de mettre dans votre poche un coffre-fort de 300 kg ou une porte en pin massif...). Dans la mesure où tous les joueurs ont cette possibilité, il est bien évident que lorsque vous fouillez un endroit sans rien y trouver, cela ne veut pas dire qu’il n’y a jamais rien eu dans cette pièce mais plutôt que des individus plus malins sont passés avant vous. Dans ce cas, vous ne perdez pas votre PA mais vous devrez attendre un peu avant de recommencer.

Sachez enfin que, dans certains endroits, plusieurs indices sont dissimulés, mais que vous n’en trouverez pas plus d’un par fouille. Un seul joueur à la fois peut fouiller un même endroit, c’est pourquoi l'organisateur vous demandera parfois de patienter un peu avant de vous permettre de fouiller.

Enfin, il vous est interdit de fouiller un endroit vous concernant. Plus clairement, vous n'avez pas le droit de fouiller votre propre chambre ou tout autre endroit où vous savez que se trouve un élément vous compromettant. Ce serait trop facile d'effacer les indices vous concernant et ainsi d'empêcher les autres d'enquêter sur vous et de trouver vos petits vices cachés (petit cachotier, va !)

Petit conseil pour finir : ne vous focaliser pas sur les endroits à fouiller et ce pour deux raisons. Premièrement, vous ne parviendrez pas à dénouer l'ensemble du scénario si vous vous en contentez. Deuxièmement, la fouille est certainement le moment le moins interactif et donc le moins amusant de la soirée : les discussions avec les autres joueurs se révéleront bien plus ludiques et, parfois même, bien plus instructives...

**Dupliquer l’antidote**

Coût : 1PA

Le Daedelus contient certaines de plus récentes innovations technologiques. L’une d’elles, est une imprimante-scanner 3d qui permet de dupliquer des objets. Cela est bien pratique pour diminuer les coûts et sera probablement l’équipement de toutes les entreprises de demain. En l’occurrence, vous pourrez utiliser cet appareil pour dupliquer l’antidote (si vous en avez au moins un exemplaire…).

**Faire les poches**

Au tout début du jeu, vous recevrez 2 petits bouts de papiers, avec noté dessus « surprise ! ». Si vous réussissez à les mettre dans la poche ou dans le sac d’un des joueurs, vous pouvez lui dérober quelque chose. Dès que vous l’aurez glissé subtilement, prévenez l’organisateur en précisant où vous avez mis le papier. Il viendra voir le joueur et lui demandera de vider ses poches, jusqu’à ce qu’il trouve votre papier. Alors, il lui annoncera d’un air narquois qu’il s’est fait dérober un objet, et vous le remettra un peu plus tard.

Petite précision : vous pouvez tout à fait demander à dérober en priorité un indice dont vous savez qu’il est en sa propriété. Cependant, vous risquez toujours de passer à côté d’informations bien plus intéressantes…

## La monnaie d'échange

Les Points Action servent également de monnaie d’échange. Vous pouvez aider un autre joueur et demander pour cela une rétribution en PA. Aucune règle précise ne régit ce genre de transaction et c’est à vous de trouver un terrain d’entente.

# La fin

Un événement ou un signal de l’organisateur déterminera la fin de la Soirée Enquête. Vous pourrez alors quitter votre rôle et reprendre une activité normale. L’organisateur vous remettra un questionnaire dans lequel on vous demandera de livrer le fruit de vos investigations (qui est l’assassin, quel est le mobile du crime...). Il vous sera également demandé d'élire un autre joueur dont vous avez particulièrement apprécié la prestation et le costume qui vous a le plus impressionné. Toutes ces questions permettront de déterminer le meilleur enquêteur, le meilleur comédien et le meilleur costume. Ils gagORIONt tous les trois le droit d’être acclamés et d’organiser une prochaine Soirée Enquête !

**Explication sur la particularité de cette murder party**

Dans cette murder, un (ou plusieurs) des joueurs est (sont) mystifié(s) dès le début. Ainsi, deux camps sont en présences : les mystifiés et les humains sains. Le(s) joueur(s) mystifié(s) dès le début doit (doivent) essayer de mystifier de plus en plus de personnes (comment ? lui (eux) seul(s) le sait (savent)). A contrario, les humains sains doivent traquer les mystifiés et les soigner. Ainsi, toute la soirée verra l’affrontement de 2 camps antagonistes, avec des rapports de force fluctuants. Un mystifié qui est soigné retrouve ses objectifs principaux originels et ne garde aucune séquelle de sa mystification. Il peut, bien entendu, révéler tout ce qu’il a découvert en tant que mystifié.

Ce combat entre mystifiés et humains sains ne doit pas occulter l’enquête et la réussite de vos objectifs secondaires qui n’ont de secondaires que le nom. Ils correspondraient aux objectifs d’une murder « normale ».

**Si vous êtes mystifié :**

Au beau milieu de la partie, l’organisateur peut vous annoncer que vous êtes mystifiés. Il vous donne alors une feuille racontant le cadre de cette mystification et précisant les nouveaux objectifs principaux ainsi que les nouvelles compétences. **Attention, les objectifs secondaires restent toujours les mêmes, peu importe votre camp** (sauf exception). La seule règle à laquelle il vous faut alors obéir est : « Aucune action accomplie ne peut porter tort d'une manière ou d'une autre au MYST ». Votre personnalité ne change pas.

Si vous êtes mystifié et que vous sentez que vous êtes fortement suspecté, merci de ne pas faire le raisonnement suivant qui gâcherait la suite de la soirée : « Je vais bientôt redevenir un humain sain. Je vais donc essayer de trouver un maximum de mystifié pour pouvoir les dénoncer dès que je serais soigné. » (si si ça s’est déjà vu). Jouez toujours dans l’optique de la victoire de votre camp.

**Si vous êtes humain sain :**

Vous devez soigner les mystifiés. Au fur et à mesure que le champignon va progresser dans le vaisseau, vos cibles deviendront de plus en plus évidentes. Pour soigner un mystifié, il faut lui administrer par voie orale une dose d’antidote, si vous disposez des connaissances nécessaires… Par contre, si vous administrez une dose d’antidote à un humain sain, cela gâcherait une dose de vaccin et ne serait d’aucune utilité.

**Attention ! Durant la partie, le Daedelus peut faire objet d’attaques extérieures. Dans ce cas, merci de rester calme, d’attendre les instructions et de respecter la règle d’or « Les femmes et les enfants d’abord ! ».**