Meurtre au Palais Alexandre

# LIVRET DESTINÉ AU JOUEURS

# Cekoi une Soirée Enquête ?

Bravo ! Vous avez été sélectionné pour participer à la Murder Party ***Meurtre au Palais Alexandre***. Vous en êtes très heureux mais vous vous demandez encore comment cela va se passer. En fait c’est très simple, vous allez incarner 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 de négociation diplomatiques pour restaurer la paix en Europe, rien que ça ! Dans une ambiance glaciale et avec du sang au sol, un cadre idéal pour déguster des petits fours !

C’est à vous, ainsi qu’aux autres joueurs (et avec l’aide de l’organisateur), 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 que nous vous avons déjà envoyé. 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 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 adapterez votre comportement en conséquence (sauf si votre grand-mère était sur le point de vous dénoncer à la police pour le meurtre du Dr. Lenoir avec le chandelier dans la cuisine).

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 a enlevé Bubulle votre poisson rouge. 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 tué 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 joint un texte d’introduction vous présentant rapidement les circonstances de la Soirée Enquête et les événements qui la précèdent. 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’un des participants à cette rencontre diplomatique. Il vous faudra donc enquêter afin de démasquer le coupable. A moins que ce soit vous ?

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. N’hésitez pas à inventer des intrigues secondaires. Celles-ci devront cependant être un minimum crédible (pas d’histoires de vampires extraterrestres suceurs de cerveau dans une intrigue diplomatique et historique comme celle de ce soir) et ne devront pas occulter les intrigues principales.

**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 (surtout si la personne vous trahit d’un coup de couteau dans le dos).** 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 Romane, votre bonne amie mais en face du célèbre Joukov, votre vieil ami (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 télégrammes) 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 obtenables en envoyant un télégramme à votre contact à l’extérieur du palais ; d’autres dépendent d’actions spécifiques indiquées sur votre fiche de personnage, d’autres enfin sont cachés de manière un peu plus subtiles … Pour obtenir ces indices, vous devrez utiliser le système décrit dans la fiche de présentation de la murder.

# Le réalisme et la simulation

Durant toute la soirée, vous resterez dans le palais impérial d’Alexandre II de Russie. Tous les personnages viennent de pays différents, mais ils maitrisent tous la langue diplomatique qui n’est autre que la langue française (pratique n’est-ce pas ?). Cela ne vous empêche pas de jouer un petit accent, si vous avez le courage de le garder pendant toute la soirée.

# Sur-jouer est-il jouer ?

Comme vous allez le comprendre rapidement, cette Soirée Enquête baigne dans une ambiance toute particulière : celle des moments où une poignée d’hommes et de femmes décident de la vie de millions d’hommes. Du coup, une question se pose : sur-jouer est-il jouer ? A cela nous répondons oui. **Face à la gravité de la situation, le risque est de limiter fortement son jeu d’acteur pour rentrer dans une négociation terne et sans saveur.** Mais n’oubliez pas que le meurtre qui commence la soirée change totalement le cadre de la négociation (vous êtes peut-être en train de discuter avec un assassin qui aurait une arme dans la poche). Face à la pression du moment et au stress engendré par le meurtre, il serait plutôt logique que le caractère de votre personnage soit exacerbé. N'hésitez donc pas à exagérer vos comportements. Restez tout de même dans les limites du raisonnable et vous verrez que la soirée n'en sera que plus amusante.

**Le SAFE WORD : Si vous vous sentez mal à l’aise avec un joueur, une situation de jeu (torture, pression psychologique, propos déplacés) dites le immédiatement en levant le poing et en ajoutant le safe word « Too Much ». Nous sommes là pour nous amuser, pas pour se faire du mal, certaines personnes ont un vécu ou une sensibilité qui va les fragiliser face à certaines situations que d’autres ne sont pas à même de comprendre. Lorsque le safe word est prononcé, arrêtez immédiatement la scène. Votre bien-être est plus important qu’une partie de jeu, n’hésitez jamais, même dans le doute à l’employer si vous vous sentez mal à l’aise, personne ne vous en voudra, c’est normal. Un joueur ne respectant pas les conditions du Safe Word se verra gentiment mais fermement mettre à la porte. Qu’on se le dise.**

# 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. 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 gagneront tous les trois le droit d’être acclamés et d’organiser une prochaine Murder Party !