

# MEURTRE A ARCACHON



## INSTRUCTIONS Pour le MJ

## Instructions générales

Attention, cette fiche est uniquement destinée au MJ !

Bienvenue au MJ et j'espère que tu vas prendre beaucoup de plaisir à organiser cette MP comme moi j'en ai eu à l'écrire.

Cette murder party a été conçue dans le cadre d'un EVJF pour pimenter la soirée du week-end et cela a permis à tout le monde de bien s'amuser. Elle peut donc être utilisée par des joueurs débutants n'ayant jamais fait de MP. Mais je pense que des joueurs intermédiaires pourraient aussi s'amuser à la faire.

Elle est aussi pratique parce qu'un des rôles peut être donné à la dernière minute. La future mariée a découvert la veille que nous organisons la murder party. J'ai pu alors lui donner sa fiche personnage la veille – qui est courte et facile à retenir – et elle a des indices supplémentaires tout au long de la soirée pour la favoriser et qu'elle trouve plus facilement l'assassin.

J'ai testé deux fois cette murder party et à chaque fois cela s'est bien passé et l'intrigue était facile à comprendre.

Voici quelques conseils d'organisation pour cette murder party :

1. **Une semaine avant la murder party** : vous attribuez les rôles à chacun des joueurs. Je recommande pour les rôles de Elena Montebello et Geneviève Beaulieu des personnes plus habituées au JDR ou jeux de manière générale. Il faut envoyer aux joueurs 3 documents :
  - Fiche Introduction
  - Fiche Règles du jeu
  - Leur fiche personnageLe rôle de Augustine Fleury peut être envoyé au/à la futur.e marié.e à la dernière minute.
2. **La veille** : imprimer les indices et s'assurer qu'on a tout le matériel nécessaire.
3. **Le jour même** : 1h avant la murder party : voir chacun des joueurs séparément dans une pièce fermée et s'assurer qu'ils ont bien compris leur rôle et répondre à leurs questions. Remettre leurs indices et jetons.
4. **Au lancement de la murder party** : Se présenter comme la.e gouvernant.e. Robert Fleury est mort et vous n'avez pas du tout envie que la police fouille dans les affaires de la famille. Vous pouvez tous être des assassins. Vous avez 3h pour enquêter. En attendant, la chambre de Robert est soigneusement fermée et personne ne peut y entrer.
5. **1h avant la fin de la MP** : Ouvrez la chambre de Robert (et prévenez tout le monde que la chambre est ouverte). Vous l'aurez au préalable préparée en y mettant tous les indices nécessaires. Installez et cachez les indices dans la maison.
6. **A la fin de la MP** : réunissez tout le monde dans une salle commune et demandez à tout le monde de voter pour qui il pense être l'assassin.

Il y a plusieurs moyens de récupérer les indices :

- Les indices peuvent être cachés dans la maison et la personne peut le trouver et à ce moment-là et le garder sur elle.

- Au moment de faire le point individuel avec les joueurs 1h avant la MP, vous allez remettre aux joueurs des indices qu'ils sont obligés de garder sur eux (ou comme vous le souhaitez).
  - Il y a un système de jetons :
    - 1 jeton vert permet à un joueur de demander à voir un indice qu'un joueur porte sur lui. Le joueur lésé pourra montrer l'indice de son choix
    - 1 jeton rose permet à un joueur de voler un indice de son choix au joueur lésé.
- En début de partie, le MJ remet 2 jetons verts et 1 jeton rose à tous les joueurs.  
Quand le joueur utilise le jeton, il doit le remettre au MJ.  
En milieu de partie, vous pouvez remettre 2 jetons verts et 1 jeton rose à tous les joueurs.  
Cela permet de diffuser les indices et que personne ne soit lésé.
- En tant que MJ, vous devrez remettre des indices pendant la partie à des joueurs spécifiques. Cela est indiqué dans le document Indices.

Vous pouvez donner la possibilité aux joueurs de se tuer (par exemple le joueur devra arriver par surprise dans une pièce seule avec la personne qu'il souhaite tuer, et lui taper à l'arrière de la tête) mais pour cela il doit avoir une arme. Seul un joueur (Geneviève Beaulieu) a une arme.

## **PLUS DE PRECISION POUR LA MURDER PARTY**

### **CHRONOLOGIE DES EVENEMENTS**

- 1947 : Assassinat de Edmond Fleury par Robert et Augustine
- 1 an : Le projet de construction est accepté !
- 6 mois avant le meurtre : Début des travaux
- 3 mois avant le meurtre : Décès de Rachel Jolie et liaison entre Maria et Armand
- 2 mois avant le meurtre : Myriam Jolie va consulter Carolina Fleury
- 1 mois avant le meurtre : Robert Fleury contacte le Dr Stanford
- 2 semaines avant le meurtre :
  - o le contre-maître a trouvé les ossements de Edmond Fleury
  - o Interpol donne 50 000 francs à Dr Stanford
  - o Interpol propose 50 000 francs à Robert – il refuse
  - o Robert donne 70 000 francs à Dr Stanford
- 1 semaine avant le meurtre : Robert demande à Augustine de venir
- 10 juillet : Découverte du dossier sur Rachel par Myriam Jolie
- 11 juillet 1973 :
  - o Le matin : Réception des résultats de la recherche de Dr Stanford
  - o Invitation envoyée pour l'annonce spéciale
  - o Dr Stanford fait chanter Interpol (100 000 francs)
  - o Le soir : accident d'Augustine pendant qu'elle était au téléphone avec Robert
- 12 juillet 1973 : Jour du meurtre

#### **Jour du meurtre :**

Maria Fleury vit dans la maison de Robert

- 8h : Passage de Elena Montebello au bureau de Robert
- 10h : Passage d'Armand Pouillon : Le projet de construction est annulé.
- 11h : Passage de Carolina Fleury
- 12h : Convocation de Myriam Jolie au bureau de Robert
- 13h : Dr Stanford tente de convaincre Robert
- 14h : Antoine Fleury assassine son père
- 18h30 : Geneviève Beaulieu va voir Robert : il est déjà mort
- 19h : Augustine Fleury passe voir Robert : il est déjà mort
- 20h : Heure de l'annonce et découverte du corps par la gouvernante