

Les studios ORC présentent...

<http://www.asso-orc.com>



Une véritable histoire de moldus

Une soirée enquête pour 7 joueurs et 2 organisateurs

ATTENTION

Ce document est réservé aux organisateurs, il dévoile une partie des secrets de l'intrigue

| | |
|--------------------------|---|
| Auteur | Raphaël Thébaud (raphthebaud@gmail.com) |
| Version | 1.0 |
| Conditions d'utilisation | <p>Vous pouvez rejouer librement ce scénario pour vos soirées privées ou dans le cadre d'une activité associative tant que vous n'en faites pas une utilisation commerciale. Pour tout projet d'utilisation commerciale de ce scénario, veuillez contacter l'association Ouest Rôle & Créations (contact@asso-orc.com).</p> <p>Vous pouvez librement modifier/adapter/transformer ce scénario tant que vous laissez toutes les informations qui figurent sur cette page (copyright / droits d'utilisation / auteur / logo ORC)</p> <p>Si la murder voyage, ayez la gentillesse d'envoyer un petit mail à l'auteur pour l'informer que vous organisez sa murder en précisant la ville où elle sera jouée, comme on envoie une carte postale de vacances.</p> |

Introduction :

Vous allez organiser "Une véritable histoire de moldus", une soirée enquête pour 7 joueurs : 3 hommes et 4 femmes ou 4 hommes et 3 femmes.

Elle a été prévue pour 2 organisateurs (un homme et une femme), mais libre à vous d'adapter les interventions des personnages spéciaux en fonction de vos effectifs.

Le jeu est prévu pour durer 4 heures.

La zone de jeu :

La zone de jeu représente la salle à manger du manoir Pritchard, les cuisines, éventuellement un petit salon ou un couloir... (penser à prévoir des zones où les joueurs peuvent discuter tranquillement) + un bureau (mais c'est un secret ;-).

Intérieur vieux manoir anglais.

Déco sorciers (balais, chaudrons, hibou, bougies, etc.)

Grande table pour le repas, argenterie, chandeliers, nappe, etc.

Les autres pièces "intéressantes" du manoir sont virtuelles et pourront être fouillées par l'intermédiaire d'un orga : prévoir une zone d'attente où les joueurs passent 5 minutes représentant le temps passé à fouiller une pièce virtuelle.

NB. Pour répondre à d'éventuelles questions des joueurs, le manoir est protégé par divers sortilèges :

- toutes les portes se referment automatiquement. C'est ce qui explique la nécessité d'utiliser le sortilège Alohomora à chaque fois.

- il est impossible de transplaner dans la propriété. C'est pour ça que les suspects ne peuvent a priori pas être venus de l'extérieur. Par ailleurs, si un joueur veut s'enfuir, il doit se munir d'un balais (présent dans la zone de jeu).

Le bureau de Lord Pritchard :

Le bureau de Lord Pritchard apparaît dans la liste des pièces virtuelles mais il est verrouillé par un puissant sortilège.

Personne ne peut y accéder.

Seuls Porpentina Pritchard et Mafalda Hopkirk sont au courant. (*Penser à les briefer en début de jeu*)

Les autres joueurs qui essaieront d'y accéder consommeront un sortilège Alohomora (ouverture d'une porte) pour rien.

Le bureau de Lord Pritchard est en réalité une pièce en jeu (non virtuelle) à laquelle les joueurs n'auront accès qu'en milieu de partie (intervention pnj). Mais ça évidemment, c'est une surprise.

Déco magie noire : tentures noires, éprouvettes, cranes, animaux empaillés, bande son de bruits bizarres.

Les indices :

L'ordre est important

Dans le bureau de Lord Pritchard :

- un grimoire de magie noire comprenant la description du sort *Changus Corpus*

"Le sortilège Changus Corpus permet d'échanger définitivement son corps avec celui d'un autre. L'ame est entièrement transférée dans le nouveau corps et survit à la mort de l'ancien corps tant que le changus corpus n'est pas annulé. Une grande puissance est nécessaire pour exécuter ce sortilège. Le lanceur en sera grandement diminué."

- [dans un coffre fermé] Un testament qui déshérite toute la famille de Lord Pritchard et un trésor représenté en jeu (pierres précieuses, orc, etc.
(cela doit générer du jeu avec
abel et papotte)

- [dans un coffre fermé] Une lettre amicale d'un mangemort (Beatrix LeStrange)

La cabane de Charlie (dans l'ordre) :

- 1 - Un grand couteau (une arme qui n'a rien à voir avec un couteau de cuisine)
- 2 - Une photo de Lady Pritchard jeune
- 3 - Une petite fiole contenant les reste d'une potion (en utilisant le sortilège *Specialis Revelio* la potion pourra être identifiée comme étant un philtre d'engourdissement qui paralise le buveur pendant 30 minutes)

La chambre ou séjourne Norman :

- 1 - Des documents du ministère accusant Abel d'un trafic couvert par Norman
- 2 - Une lettre de félicitation signée de Lucius Malfoy datée au lendemain de l'incendie

Les appartements de Lady Pritchard :

- 1 - Une lettre d'avertissement de Mafalda Hopkirk (signature M.H. reconnaissable)
à propos du sortilège interdit
- 2 - Une lettre d'amour de Charlie

La chambre de Porpentina :

- 1 - Un excellent bulletin de note de Poudlard, maison Griffondor
- 2 - Un article de presse au sujet de l'incendie
- 3 - Une lettre de Dumbledore faisant allusion aux aurors et aux soupçons de Porpentina sur son père

L'arrière cuisine :

- 1 - Une lettre de la journaliste à scandale Rita Skiter remerciant Papotte pour les infos.
- 2 - Quelques pages d'un journal intime qui consigne des photos à scandale d'Abel et des engueulades entre Abel et son père. (à réaliser soi-même avec les photos fournies)

La chambre ou séjourne Abel :

- 1 - une bouteille de Whisky de feu aux 3/4 vide
- 2 - une lettre ayant trait au trafic de bierreaubeurre signée M.H. (signature identique à la lettre d'avertissement de Mafalda Hopkirk)

Les potions

Disperser quelques options aux effets rigolos dans la zone de jeu.

Mettre au moins 2 potions *Veritaserum* : *répondez sans mentir à la prochaine question oui/non* (c'est pas plus mal d'en avoir une dans le bureau de Lord Pritchard)

Pour le fun, mettre dans le bureau de Lord Pritchard une potion de maladie.
Sur l'étiquette écrire seulement "*Potion iconnue, faire appel à un orga si vous buvez*"
Si un joueur tente le coup, lui dessiner de grosses pustules rouges sur le visage.

Les sortilèges

Chaque joueur a 5 *Alohomora* pour visiter les pièces virtuelles ou ouvrir les coffres.

Pour le reste, répartir des sorts en fonction de la puissance des sorciers.
Penser à mettre quelques sorts aux effets rigolos pour l'ambiance.
http://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_des_sortil%C3%A8ges_dans_Harry_Potter

Costumes Orgas /PNJ

Pour 2 orgas fille/gars

- La plupart du temps, les orgas sont des elfes de maisons et préparent la bouffe, servent les joueurs (et répondent aux besoins d'orgas)
- 1 interventions d'Albus Dumbledore
- 1 intervention de Mrs Trelawney, la prof de divination
- 1 intervention de Dumbledore accompagné d'un/d'une Auror haut placé.

Planning

Le jeu est prévu en 4 heures :

H0 : début de jeu

Les orgas préparent la bouffe tranquillement sans s'occuper trop des joueurs.
Leur proposent des bierrobeurres.

H+1 : service du repas. Les joueurs sont invités à se rassembler autour de la table de la salle à manger.
pendant que les joueurs sont au dessert, un des orgas va se costumer en Albus Dumbledore

H+1h30 environ (à la fin du repas) : intervention d'Albus Dumbledore
Il est très familier avec Porpentina "ma chère Porpentina".
Il est assez pressé à cause d'une affaire concernant Harry Potter qu'il doit protéger.
Il vient ouvrir le bureau de Lord Pritchard à la demande de Porpentina. Il chuchotte des incantation, trouve Donovan astucieux, un craquement se fait entendre et il accompagne les joueurs dans le bureau de Lord Pritchard et dévoile ainsi la pièce secrète devant les joueurs émerveillés.

H+2h30 : visite de Trelawney
Elle vient présenter ses condoléance comme beaucoup de personnalités du monde magique l'ont fait avant elle. Elle propose de lire leur avenir.
C'est bidon. soit elle prédit de grandes catastrophes, soit elle est désintéressée parce que les gens ont des destinées trop sympathiques.
A un moment, elle entre réellement en transe et avec une voix d'outre tombe dit "tout brûle, c'est le jeune batard qui contrôle les flammes !" elle reprend ses esprits et ne se souvient de rien.

H+3h00 : un elfe de maison annonce l'arrivée d'un hibou : Dumbledore est préoccupé suite à sa visite. Il repasse bientôt accompagné d'un responsable du service des Aurors pour tirer l'affaire au clair.

H+3h20 : Remettre à Mafalda Hokirk / Lord Pritchard une carte "endoloris" en lui expliquant qu'elle recouvre petit à petit ses pouvoirs.

H+3h30 : Dumbledore et l'Auror arrivent. Ils rassemblent les joueurs et écoutent chacun d'eux en présence de tout le monde.
Ils les invitent à leur faire part de leurs moindres soupçons.

Ils se mettent à l'écart 5/10 minutes pour délibérer (en réalité pour laisser les joueurs encore un peu entre eux).

Ils retournent auprès des joueurs et les invitent à tirer des conclusions.

Ils prennent les décisions qui s'imposent en fonction des conclusions des joueurs (arrestation d'un ou de plusieurs joueurs pour les livrer au ministère, rassemblement des pièces à conviction)

Fin du jeu (H+4h00)

nb. Dumbledore est beaucoup beaucoup beaucoup plus puissant que n'importe quel des joueurs. Il peut contrer n'importe quel sortilège (*Protecto* !).

De même, si un joueur venait à être blessé (en jeu) de manière physique (par exemple si un des joueurs utilise le couteau de Charlie). Dumbledore pourrait le soigner si ça tombe à proximité d'une de ses interventions. Sinon, c'est un des elfes de maison qui s'en chargera. Bien que leur magie soit méconnue, ils sont très puissants.

Checklist du matériel à prévoir

Bien que le matériel ait été déjà listé dans les précédents chapitres, voici un résumé de tout ce dont vous aurez besoin :

Costumes :

- O - Cosume de Dumbledore
- O - Costume de Mrs Trelawney
- O - Costume de magicien classique (Auror)
- O - Costumes d'elfes de maison pour tous les orgas
- O - Sans oublier les baguettes magiques...

Indices et accessoires de jeu :

- O - L'ensemble des indices papier
- O - Une belle couverture pour le grimoire de magie noire
- O - 2 fioles de véritéserum
- O - 1 fiole pour la potion de maladie
- O - 1 crayon de maquillage rouge ou un tube de rouge à lèvres (effets de la potion)
- O - 1 fiole contenant les restes d'une potion specialis revelio
- O - 1 bouteille de Whisky de feu au 3/4 vide
- O - 1 grand couteau en latex (une arme qui n'a rien à voir avec un couteau de cuisine)
- O - 2 coffres
- O - 1 ou 2 balais dans la zone de jeu (seule possibilité de quitter le manoir)

Déco :

- O - Déco manoir anglais