



MURDER PARTY SAINT-JEANNAISE

Document d'accompagnement réservé aux animateurs



Introduction

1. Qu'est ce qu'une Murder Party ?

Une Murder Party est un jeu immersif grandeur nature qui propose de reconstituer une enquête policière définie par un scénario élaboré à l'avance par un ou plusieurs organisateurs. Les participants de la Murder Party sont invités à résoudre cette enquête en incarnant chacun un personnage de l'histoire dont ils auront obtenu les caractéristiques via une fiche détaillée juste avant l'animation (âge, informations diverses, relations éventuelles avec les autres personnages du jeu...).

Leur rôle consiste à prendre part à la résolution de cette enquête en partant à la recherche d'indices permettant de disculper tel ou tel personnage et en conversant avec les autres protagonistes de l'histoire.

Au moyen des indices qu'ils ont trouvé ou des éléments qu'ils ont pu voir ou entendre durant le temps du jeu, les joueurs doivent être en capacité, à la fin de la partie, de déduire : Qui est le coupable ? Comment a-t-il tué la victime ? Pour quelles raisons ?

A l'issue de la partie, le coupable est rendu public et les organisateurs sont chargés d'assurer le débriefing de la partie avec l'ensemble des participants.

2. La Murder Party Saint-Jeannaise

Vous vous apprêtez à organiser la Murder Party Saint-Jeannaise, une enquête prévue pour 15 joueurs (minimum) et 2 animateurs. Toutefois, vous êtes libres de l'adapter à d'autres effectifs.

Vous trouverez dans ce document tous les éléments permettant d'organiser la Murder Party Saint-Jeannaise :

- La présentation de l'histoire
- La liste des personnages
- La liste du matériel nécessaire (accessoires, indices...)
- Des conseils sur l'animation et le déroulement de la Murder Party

Veillez noter que cette Murder Party fut, à l'origine, conçue pour être jouée dans la commune de Saint-Jean-du-Doigt (29), d'où son nom. Toutefois, avec un peu d'adaptation, cette dernière peut aussi être jouée dans une autre commune ou même en salle en cas de conditions météorologiques difficiles.



Présentation de l'histoire

Nicolas Hulotte, écologue de renom, travaillait depuis plusieurs mois sur la commune de Saint-Jean-du-Doigt. Son projet, qui a démarré en janvier 2018, constituait à étudier les impacts potentiels de la pollution lumineuse sur les espèces dites « nocturnes ». Il réalisait différentes expérimentations chez certains habitants de la commune. De plus, en accord avec la mairie, M. Hulotte avait réussi à réduire le temps d'éclairage la nuit sur l'ensemble de la commune, avec une extinction des luminaires de 22h à 6h. Cette mesure était loin de faire l'unanimité chez de nombreux habitants, ces derniers pointant notamment des problèmes de sécurité (vols, sécurité routière).

Au cours de son projet, M. Hulotte se heurtait aux réactions de certains habitants, opposés à son arrivée sur la commune et réfractaires à son projet. Plusieurs habitants se sont d'ailleurs plaints en mairie des agissements de M. Hulotte, jugés trop « extrémistes ».

Des disputes entre M. Hulotte et plusieurs autres personnes ont également été entendues par des habitants au cours des derniers mois. L'identification de ces personnes n'a malheureusement pas pu être réalisée. Cependant, certaines disputes ont été décrites comme étant très virulentes.

Le drame s'est déroulé dans la nuit du 13 au 14 août 2018. Le corps de M. Hulotte a été retrouvé le dimanche 14 août 2018 à 7h du matin, dans une ruelle derrière la mairie de Saint-Jean-du-Doigt, par M. Carabine, habitant de la commune, qui partait à la chasse avec ses 3 chiens. Le décès a eu lieu aux alentours de 1h du matin.

Ce dernier a appelé directement les secours, qui sont arrivés à 7h10 sur les lieux du drame. Une enquête a alors été ouverte, dirigée par M. Poulain. Les différents éléments recueillis au cours de l'enquête, ont permis de conclure à un suicide par empoisonnement. En effet, une bouteille, remplie de produit toxique a été trouvée non loin du corps. Une lettre de suicide a également été retrouvée dans la poche avant de son jean.

Des habitants du quartier étaient sur les lieux et ont été interrogés le matin du 14 août : M. Carabine, M. Endurant, Mme Desources, M. Delatour, M. Synthèse.

C'est probablement la pression constante imposée par certains habitants, ces dernières semaines, qui a poussé M. Hulotte au suicide.

M. Hulotte, surnommé « Lumen » par ses amis, était décrit comme quelqu'un de gentil, serviable, solitaire et passionné par son travail. Il n'était en aucun cas décrit comme quelqu'un de dépressif à tendance suicidaire. L'incompréhension est totale chez les habitants de cette commune tranquille.

Certains habitants, dont M. Mulder ayant suivi l'affaire sous l'égide de M. Poulain, sont persuadés qu'il ne s'agit pas d'un suicide mais d'un meurtre ou d'un accident. Les preuves retrouvées au cours de l'enquête ne permettent cependant pas de telles conclusions, de même que les témoignages réalisés au cours de l'enquête. Pourtant, M. Mulder a réuni certains habitants de la commune, le soir du 14 août 2019, afin de résoudre les mystères autour de cette affaire.

Au cours de cette nouvelle enquête, un an après le drame, les habitants ont pu étudier les différents indices récoltés. Après l'analyse de ces indices, les habitants ont pu conclure à un meurtre.



M. Hulotte réalisait des expérimentations autour de la mairie de Saint-Jean-du-Doigt le samedi 13 août 2018. Lors de cette soirée, il s'est disputé avec Camille Ratisse, qui partait à une soirée chez son amie Mélissa Dupont. Cette dispute concernait le fait que Camille Ratisse ne se sentait plus en sécurité le soir en rentrant de ces soirées, en raison de l'extinction des luminaires. Cette dispute était très virulente, au point que Camille Ratisse ait giflé Mr Hulotte.

Cette dispute a été aperçue par Maxime Endurant, qui passait par là en faisant son footing. Cependant, M. Endurant n'a vu qu'il ne s'agissait que d'une dispute entre Mr Hulotte et une fille, sans identifier avec précision de qui il s'agissait.

Une photo de cette dispute a été prise par Odette Commère, de chez elle. Cette dernière était proche de Mr Hulotte et l'invitait régulièrement à boire le café chez elle. Sur cette photo, il est possible d'apercevoir M. Hulotte et une fille le giflant, avec un manteau rouge et une bague blanche, de dos.

Les habitants ont finalement découvert que M. Hulotte a été empoisonné à cause de sa bouteille d'eau qui était en réalité remplie de Round Up. Cette bouteille d'eau a été distribuée par Karine Ratisse, employée communale, à la suite des directives de la mairie en raison de la canicule qui a sévi durant l'été 2018.

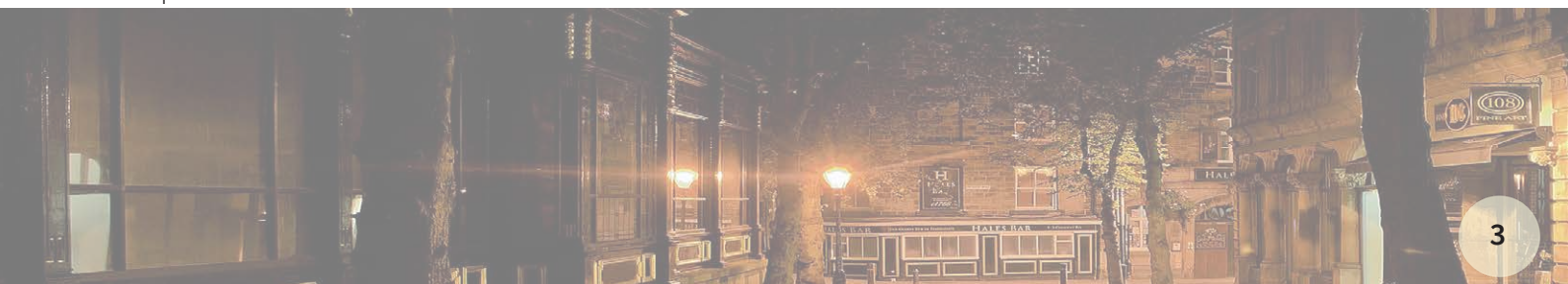
Auparavant, M. Hulotte avait envoyé un message à Karine Ratisse en menaçant de la dénoncer, car elle utilisait des produits phytosanitaires sur l'ensemble de la commune malgré l'interdiction de la mairie. En la dénonçant, Karine Ratisse aurait perdu son travail et aurait eu des difficultés à s'occuper de ses enfants.

En parallèle, Manon Desources, promotrice, se heurtait à M. Hulotte, qui ne voulait pas que son projet immobilier se réalise sur la commune de Saint-Jean-du-Doigt. Ce projet était le plus important de sa carrière. M. Hulotte le jugeait trop impactant sur la biodiversité, notamment du point de vue de la pollution lumineuse. Les arguments et les preuves de M. Hulotte étaient difficilement contestables pour Mme Desources.

Ainsi, Manon Desources et Karine Ratisse se sont alliées pour planifier le meurtre de M. Hulotte. Elles se sont rapprochées car Mme Ratisse s'occupait de l'entretien des abords de la propriété de Mme Desources.

Certains personnages ont un alibi pour cette soirée du 13 août, les disculpant de cette affaire :

- Roger Carabine, le chasseur, ayant découvert le corps de Mr Hulotte, était au bar de Roland Bourré, à l'heure du drame.
- Christophe Lechêne, le forestier, devait rencontrer Mr Hulotte le soir du 13 août, afin de travailler sur un projet commun. Cependant, Mr Lechêne était malade ce soir-là. Une ordonnance de son médecin traitant l'atteste.
- Marc Choucas, l'agriculteur, était avec Romane Bonnefleur, la naturaliste, très bonne amie de M. Hulotte, qui installait un enregistreur à chauves-souris chez ce dernier. La pose de cet appareil ainsi que le temps d'enregistrement justifie la présence de ces deux personnes.
- Ernest Synthèse, élu environnement de la commune et Michelle Opère, maire de la commune, étaient chez eux, leurs conjoints respectifs ont témoigné.
- En découvrant certains enregistrements de Mr Hulotte, sur lesquels il disait se sentir suivi, ainsi que les preuves obtenues par ce dernier, à savoir une photo de Karine Ratisse utilisant des produits phytosanitaires, le message envoyé à Mme Ratisse par Mr Hulotte et un enregistrement sur lequel Mme Ratisse et Mme Desources discutaient de la planification du meurtre de Mr Hulotte, les habitants ont alors conclu à la culpabilité de Karine Ratisse et de Manon Desources.





Liste des personnages

Pour cette Murder Party, 17 personnages ont été imaginés (voir le tableau ci-dessous). 15 d'entre eux seront incarnés par les joueurs et 2 d'entre eux par les animateurs. Les animateurs doivent obligatoirement incarner les personnages de MULDER René, le policier, et de DESOURCES Manon, la promotrice.

NOM	Prénom	Rôle
BONNEFLEUR	Romane	La naturaliste
BOURRE	Roland	Le gestionnaire du bar
CARABINE	Roger	Le chasseur
CHOUCAS	Marc	L'agriculteur
COMMERE	Odette	La mamie
DELATOUR	Edouard	Le châtelain
DESHAIES	Thierry	L'employé communal
DESOURCES	Manon	La promotrice
DUPONT	Mélissa	L'amie de la fêtarde
ENDURANT	Maxime	Le sportif
LECHENE	Christophe	Le forestier
MULDER	René	Le policier
OPERE	Michèle	La Maire
RATISSE	Karine	L'employée communale
RATISSE	Camille	La fêtarde
SVELTE	Sandrine	L'amie du sportif
SYNTHESE	Ernest	L'élu

La distribution des personnages respecte idéalement le genre des personnages.

Chaque personnage possède sa fiche détaillée présentant ses principaux traits de caractères, quelques informations diverses ainsi que ses relations avec les autres personnages de l'histoire.

En cas de nombre de joueurs supérieur à 15 (+ 2 animateurs), les joueurs supplémentaires joueront le rôle d'habitants de la commune. Ils n'auront pas de fiches détaillées et n'auront pas de caractéristiques spécifiques, mais participent tout de même activement au jeu en pouvant discuter avec les personnages de l'histoire.



Matériel : accessoires, documents et objets

Vous trouverez ci-dessous l'inventaire de l'ensemble des accessoires nécessaires au bon déroulement de la Murder Party.

1. Documents papiers

Interrogatoires de :

- BONNEFLEUR Romane
- BOURRE Roland
- CARABINE Roger
- CHOUCAS Marc
- COMMERE Odette
- DELATOUR Edouard
- DESHAIES Thierry
- DESOURCES Manon
- DUPONT Mélissa
- ENDURANT Maxime
- LECHENE Christophe
- OPERE Michelle
- RATISSE Camille
- RATISSE Karine
- SVELTE Sandrine
- SYNTHÈSE Ernest

Fiches espèces nocturnes :

- Bois Veiné
- Effraie des clochers
- Grand Rhinolophe
- Grenouille verte
- Hérisson commun

Autres documents papiers :

- Fiche de présentation de l'histoire : enquête AD 24522
- Arrêté municipal de la mairie de Saint-Jean-du-Doigt : « Plan Canicule 2018 »
- Arrêté municipal de la mairie de Saint-Jean-du-Doigt : « Mesures en faveur de la biodiversité communale »
- Trombinoscope municipal 2014-2020
- Ordonnance médicale pour Christophe LECHENE
- Affiche WANTED Grenouille
- Affiche Immo Pro Grand Projet Immobilier Saint-Jean-du-Doigt
- Lettre de suicide signée par Nicolas Hulotte
- Mode d'emploi de l'enregistreur à Chauves-souris
- Mode d'emploi du téléphone portable (image, enregistrement audio et message envoyé)

A transmettre aux joueurs ou à positionner avec les indices :

- 15 fiches personnages et 15 étiquettes personnage
- Des cartes de localisation des indices si réalisation de l'activité en extérieur
- Des pancartes « Ces outils sont utilisés dans le cadre d'une animation. Merci de ne pas les ramasser ! »



2. Objets et accessoires

- 1 bombe lacrymogène (flacon de déodorant en alternative)
- 1 bouteille « d'eau » opaque contenant une solution acide (jus de citron vert par exemple)
- Un livre à code : « The New English Dictionary » contenant 1 rouleau de papier pH
- 1 portefeuille contenant la carte d'identité de N. Hulotte et des morceaux de papiers (code du livre présent sur l'un des papiers, les autres étant vierges)
- 1 cryptex contenant une photo datée du 13/08 10h avec une personne à capuche rouge déversant du liquide bleu sur de la végétation derrière une voiture blanche (code du cryptex : LUMEN)
- 1 téléphone (avec code de déblocage)
- 2 dictaphones
- 1 ruban de scène de crime « Scene Crime Do Not Cross »
- 1 sac à dos contenant un papier « J'ai trouvé un moyen de détecter la présence du Round Up [...] »
- 1 peluche hérisson
- 1 peluche chauve-souris
- 1 collier pour chat
- 1 bague (présente sur la photo du cryptex)
- De la craie ou du sctoch blanc pour la réalisation de la silhouette du corps



Déroulement de la Murder Party

1. Avant de commencer...

Le choix de la date et du lieu :

La Murder Party Saint-Jeannaise a été conçue pour être jouée le soir. Le début de l'animation doit se faire de préférence à la tombée de la nuit pour assurer une cohérence avec le thème de la pollution lumineuse. Cependant, rien ne vous empêche de consacrer une demi-journée diurne à cette animation.

Comme évoqué précédemment, la Murder Party se déroule initialement en extérieur dans la commune de Saint-Jean-du-Doigt. Néanmoins, il est possible de la réaliser dans une autre commune. Pensez dans ce cas à prévoir une carte de la commune indiquant la position des indices. Si vous envisagez d'organiser cette Murder Party dans une salle, prévoyez une salle disposant de cinq espaces distincts (salles, halls, couloirs...) afin de faciliter la navigation autour des différents indices.

La mobilisation des joueurs :

Pour une Murder Party réussie, il conviendra de mobiliser au minimum 15 joueurs en plus des deux animateurs. Chaque personnage sera ainsi joué. En cas d'effectif supérieur à 15, les autres joueurs incarneront des habitants de Saint-Jean-du-Doigt.

L'installation du matériel et des indices :

L'installation du matériel est une étape cruciale dans le bon déroulement de l'animation. En effet, s'il manque un indice, les joueurs risquent de ne pas être capables de mener convenablement leur enquête. 15 stations d'indices doivent être réparties dans la commune (ou la salle) dans laquelle se déroulera la Murder Party (à une distance de marche raisonnable). Les stations doivent être séparées d'une distance suffisante pour mener à bien les recherches. La répartition des indices au sein des stations a peu d'importance. Toutefois, nous vous conseillons d'afficher l'ensemble des interrogatoires dans une même station et de recréer une station « Scène de crime » avec la silhouette du corps, la bouteille d'eau, le portefeuille et la lettre de suicide.



Veillez à bien recharger les batteries du téléphone et des dictaphones. Si un doute persiste, munissez-vous de piles de secours ainsi que des batteries de charge externes.

2. Pendant la Murder Party...

Les indices sont installés, le grand jour est arrivé ! Il est temps de jouer à la Murder Party Saint-Jeannaise.

Accueillir les joueurs et les informer des règles :

Avant de débiter la partie, prenez quelques instants pour rappeler les règles du jeu et quelques informations pratiques : pas de triche, pas de violence. Rappelez les consignes de sécurité si la Murder Party s'effectue en extérieur. Il est aussi nécessaire de délimiter précisément l'aire de jeu et d'afficher, dès le début, l'heure de fin de la partie (compter environ 1h30 à 2h de jeu suivant le public, suivi de 30 min de débriefing). Enfin, précisez que chaque personnage reste maître de son propre jeu. Insistez également sur le fait que la communication avec les autres personnages est la clé de réussite de cette enquête.

Dès l'arrivée des premiers joueurs, les animateurs doivent se mettre dans la peau de leur personnage pour créer l'ambiance si particulière d'une Murder Party. Les animateurs se chargent d'accueillir l'ensemble des participants et les informent sur le dramatique événement survenu dans l'histoire.

Il est également important de rappeler qu'il ne s'agit pas d'un jeu de rapidité. Le plus important, c'est d'avoir le plus de détails possible, et non de terminer le premier.

Créer les équipes et distribuer les personnages :

Une fois que le contexte a été établi, créer des équipes de 4 à 5 personnes. Cela facilitera la gestion des joueurs et la communication entre joueurs. Ensuite, distribuez à chaque joueur sa fiche personnage ainsi qu'une étiquette qu'il pourra accrocher à son vêtement pour qu'elle soit lisible par tous. La distribution des personnages peut se faire de manière aléatoire si vous découvrez à l'instant les joueurs ou de manière réfléchie si vous avez obtenu une liste des participants en amont.

Attention : Pour le personnage de la fêtarde, il faut veiller à lui confier la bague en début d'animation (à l'abri des regards des autres joueurs) qu'elle devra porter sur son petit doigt dès le début de la partie.

Laissez chaque joueur prendre connaissance de son personnage et de ses caractéristiques durant quelques instants. Veillez à bien leur préciser que les éléments inscrits sur leur fiche doivent rester secrets. Leur préciser également que, si une question leur est posée et que l'élément de réponse figure sur leur fiche, il est impératif qu'ils disent la vérité, c'est-à-dire ce qui est inscrit sur la fiche. En revanche, si la réponse à la question qui leur est posée par un autre joueur ne figure pas sur leur fiche, libre à eux d'imaginer la réponse qu'ils souhaitent.

Avant de débiter, précisez bien aux joueurs qu'ils peuvent utiliser un crayon et un papier pour prendre note de l'ensemble de leurs découvertes au cours du jeu. Précisez également qu'il leur est possible d'utiliser leur téléphone pour prendre des notes ou des photos mais qu'il est inutile d'aller sur internet pour rechercher des informations. Dans un premier temps, invitez les joueurs à lire la première affiche de l'enquête n°AD 24522, puis laissez-les partir à la recherche des premiers indices !

Remarque : Il est tout à fait possible de faire parvenir aux joueurs certains documents quelques jours avant la Murder Party ! Si votre liste des joueurs est déjà établie, vous pouvez leur envoyer leur fiche personnage ainsi que l'affiche de présentation de l'enquête n°AD 24522 en amont pour leur permettre de bien prendre connaissance des caractéristiques de leur personnage et de l'histoire de base. A ces deux documents, vous pouvez également joindre le trombinoscope des personnages de la Murder Party.



Une fois que la partie est lancée :

Une fois la partie lancée, il vous reste deux choses à faire en tant qu'animateurs :

- Répondre aux questions : pendant la partie, les joueurs vont sûrement vous poser des questions pour tenter d'assembler des informations. Gardez-vous de leur donner la solution ou des informations cruciales dès le début. Préférez plutôt les laisser parler et vous racontez ce qu'ils ont compris et posez-leur, à votre tour, des questions pour tenter de clarifier leurs pensées. Si des éléments restent vagues, invitez-les à se renseigner auprès d'autres personnages.
- Surveiller l'évolution de la partie : Il est essentiel de surveiller l'évolution de la partie, où en sont les joueurs dans leur quête et leurs relations. Des déséquilibres entre équipes vont apparaître, ils contribueront à la dynamique du jeu. Si un déséquilibre trop fort apparaît en revanche, vous devez intervenir discrètement car il peut nuire à la partie. Profitez alors de leurs questions pour leur distiller plus ou moins d'informations. Donnez-en un peu plus aux joueurs en difficulté, un peu moins aux joueurs plus à l'aise.

Il vous faut également surveiller les points « où ça coince », c'est-à-dire les moments du jeu où votre aide sera absolument nécessaire pour permettre aux joueurs d'avancer dans l'enquête. Suivant les codes que vous avez choisis pour les différents objets (téléphone, cryptex...), pensez à préparer quelques phrases indices pour les équipes en difficulté.

Pour terminer la partie :

Pour que la partie soit réussie, il n'est pas nécessaire que toutes les intrigues soient découvertes. Dans ce sens, il n'est pas souhaitable de rallonger la durée de la partie outre mesure. Une fois l'heure de fin arrivée, vous devez informer les joueurs de la fin de la partie et les regrouper.

3. Après la Murder Party...

Les joueurs ont fait chauffer leurs méninges durant une à deux heures. Il est temps de leur raconter ce qu'il s'est réellement passé cette nuit d'août 2018.

Le but de la Murder Party est de prouver la culpabilité d'un des suspects, et donc d'un des participants, et de faire apparaître clairement les motifs et les circonstances du drame. La Murder Party se termine donc par une reconstitution des faits qui ont provoqué l'énigme au début. Il est d'usage de laisser tout le monde discuter de la partie, de son personnage, de ses intrigues. Les joueurs sont libres de parler à cœur ouvert de leur personnage et sur leurs ressentis face à cette aventure.

Cet exposé des faits est donc, dans un premier temps, réalisé par les participants, puis est, dans un second temps, complété par les animateurs. Assurez-vous de rendre le récit vivant et compréhensible par tous ! Vous pouvez bien sûr vous aider de la présentation de l'histoire en page 2 et 3 de ce document pour être sûr de ne rien oublier.

