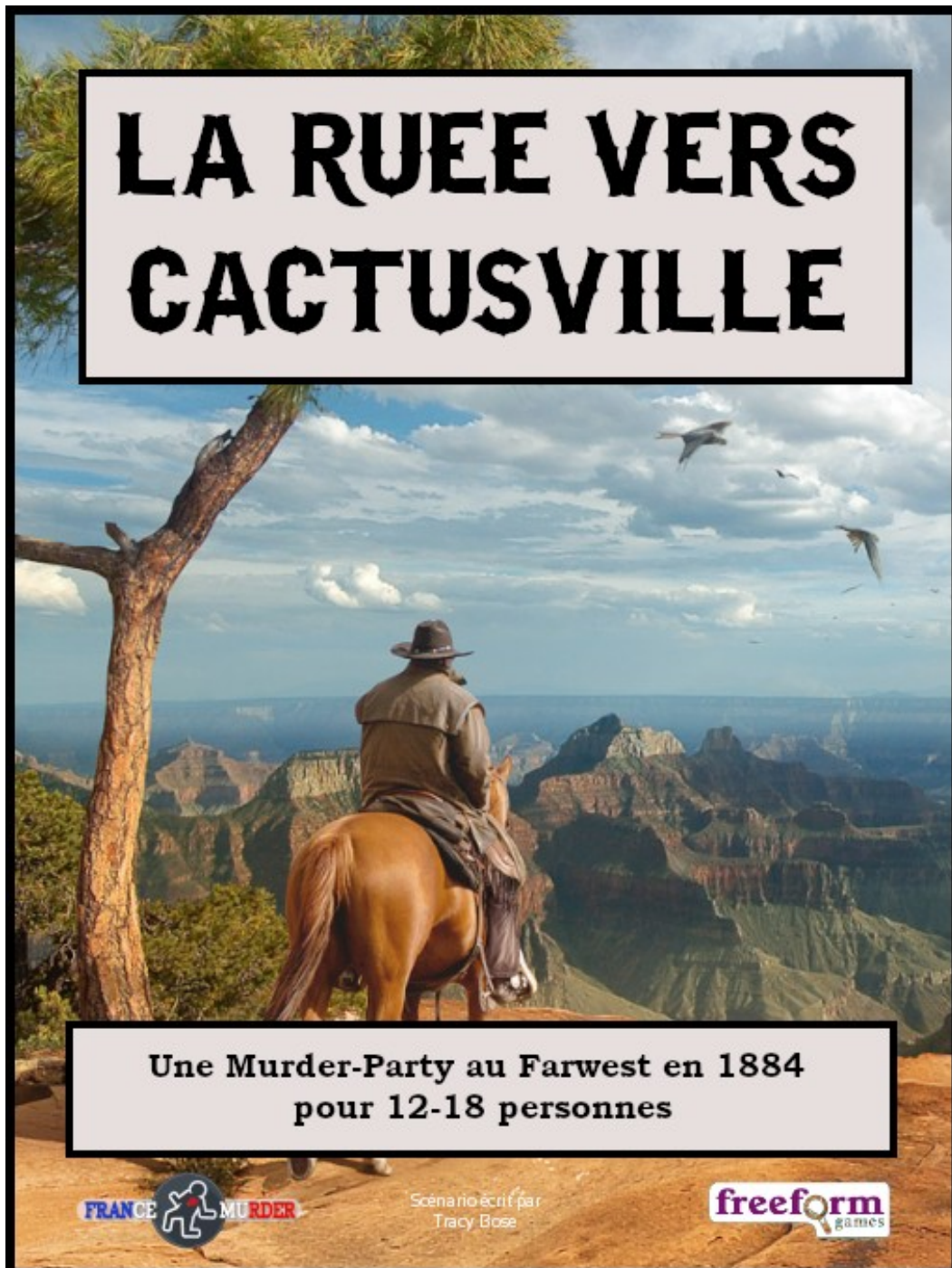


- 3 -

## DOCUMENTS



D'AVANT JEU

# Documents d'Avant Jeu

## A l'attention du Maître du jeu

Ce fichier est à faire parvenir aux joueurs entre J-7 et J-2 en même temps que

- Leur nom de joueur

## A l'attention des participants

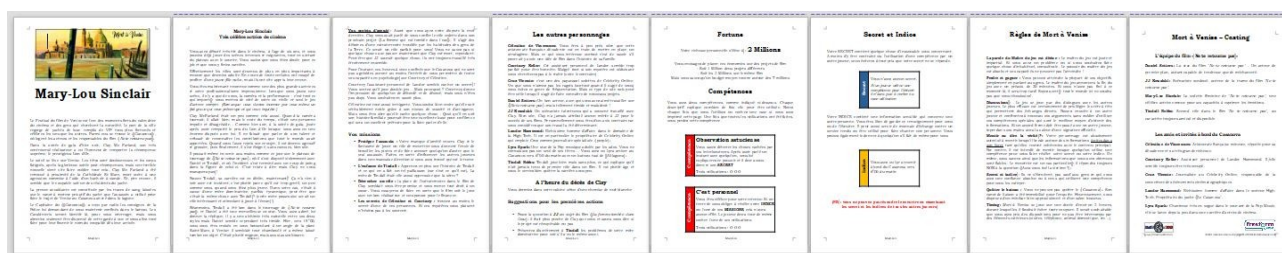
Ce document est constitué de

- La gazette de Cactusville (page 3)
- La carte des environs de Cactusville (page 4)
- Vos consignes de Dress-Code (page 5 et 6)
- « Comment jouer dans une murder-party ? » (page 7) qui constitue les conseils rudimentaires pour une première participation à une murder party. Pour compléter votre préparation à interpréter votre rôle nous vous encourageons à suivre également les deux liens suivants vers notre FAQ :

- [Comment interpréter son rôle ?](#)
- [Quelles sont les règles du jeu ?](#)

## Au sujet du livret de personnage

Lors du briefing de la partie vous recevrez votre « Livret de Personnage » qui contiendra de très nombreuses informations sur le passé, les intentions et les infos détenues par la personne que vous interpréterez. Le risque de fuites (même involontaires) en vous fournissant ce livret est trop important pour qu'il vous soit remis en avance. Par contre, un temps largement nécessaire vous sera accordé durant le briefing pour en assimiler les grandes lignes et vous le garderez pour le temps que durera la partie afin de pouvoir vous y référer en permanence.



*Ci-dessus un aperçu du livret de personnage (8 pages) qui vous sera remis lors du briefing de la partie*



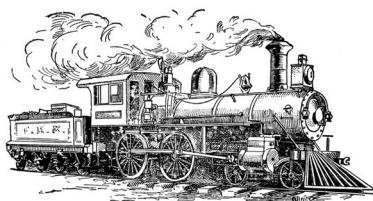
# LA GAZETTE DE CACTUSVILLE

Samedi 16 Avril 1884

## 1864 + Cactusville fete ses 20 ans + 1884

Ce soir se dérouleront les festivités du 20<sup>ème</sup> anniversaire de la fondation de Cactusville. Depuis les temps des premiers pionniers, notre petite ville a bien progressé pour arriver maintenant à un total de 800 habitants et avec l'espoir de l'arrivée imminente du Chemin de Fer, cette prospérité ne peut que croître.

Tous les résidents et les visiteurs sont conviés à se joindre aux célébrations qui auront lieu au Maxwell's Saloon à partir de 19<sup>h</sup>00. Les boissons seront gratuites (remercions le Sheriff et la direction du Saloon) et vous pourrez danser toute la nuit en mangeant des hot-dogs et de l'apple-pie. Venez nombreux !



### L'arrivée du Chemin de Fer

#### Pacific Railways ou Atlantic Railways ?

Il est acquis que le train desservira sous peu notre belle cité, mais quelle compagnie choisir ? Toutes les deux nous promettent d'être situés sur une route reliant les cotes Est et Ouest et ont envoyé des négociateurs.

Le principal point d'achoppement est la zone du sud-ouest de la ville connue sous le nom des "Terres du Grand Bison" et dont le statut est mal défini. Zork Cornwall, fondateur de la ville, et grand prospecteur minier, prétend en être le propriétaire, mais il a du mal à le prouver. Ceci devra absolument être éclairci avant de définir le tracé de la voie.

### Jugement en cours

Comme nous vous l'avons rapporté samedi dernier, une affaire de pari durant un jeu de cartes au saloon a mal tourné. Les enchères de la partie de poker de la veille entre Zork Cornwall et le Docteur Frogg étaient montées très haut (vraisemblablement à cause de leur état d'ébriété) et ils se sont quittés en désaccord total.

Le jugement de cette affaire aura lieu ce soir (à 21<sup>h</sup>00) et le juge Pooler pourra entendre les 2 hommes et leurs témoins. On parle de tricherie dans les deux camps !

Aidé du Sheriff Bannell, le juge a mené son enquête avec le plus grand soin quand on sait les répercussions que cela pourrait avoir (voir l'article ci-contre). Mais quoi qu'il advienne, Zork Cornwall, dont on dit qu'il vient encore de trouver une nouvelle mine d'or, restera la personne la plus riche de la ville.



### Troubles dans la réserve

La colère gronde chez les indiens qui sont furieux au sujet de leur expropriation partielle et du tracé de la voie ferrée qui coupera un de leurs cimetières en deux.

Le grand prêtre "Quatre plumes" qui est leur vénérable représentant sera en ville durant les festivités.



### Repentez-vous

Le precheur itinérant Elmer Ensiffley sera en ville pour une série de sermons et de baptêmes demain matin à 10<sup>h</sup>00 derrière l'église.

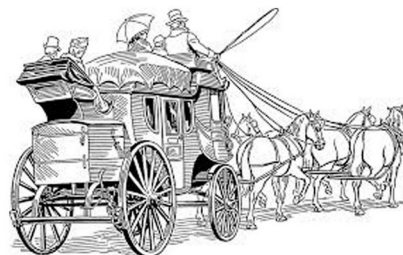
Il s'est montré indigné sur le manque de foi et de respect de la loi dans notre ville et il se propose de nous aider à y remédier.

Il sera ce soir au Saloon afin de traquer les signes d'ivrognerie et de débauche. Que dieu l'aide !

### Nouveau télégraphe

Nous avons eu le plaisir d'apprendre que le nouveau dispositif de télégraphie arrivera dans la diligence de cet après-midi !

La panne de l'ancien modèle, survenue il y a plusieurs semaines, ne sera plus qu'un mauvais souvenir !





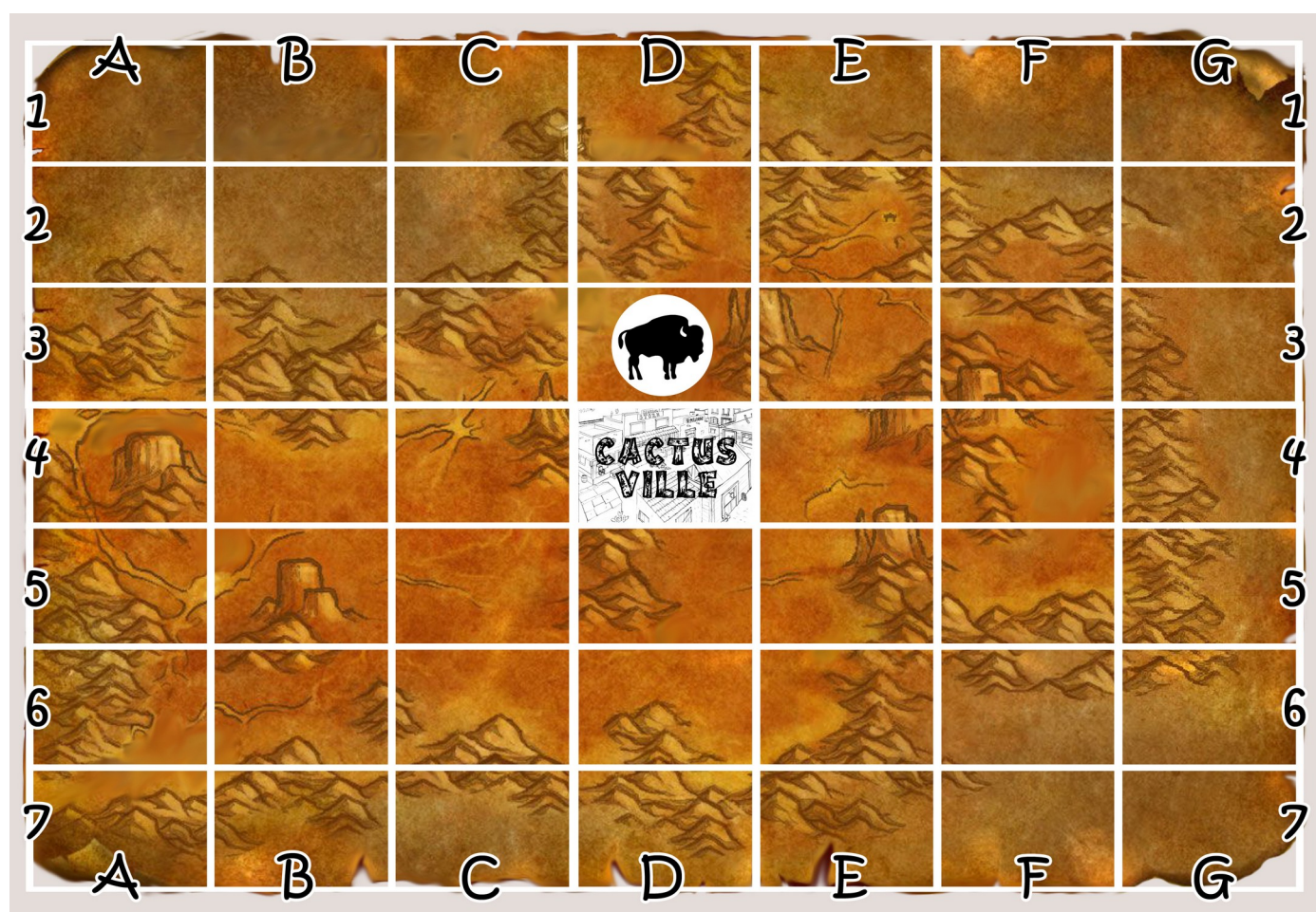
# Les environs de Cactusville

Cactusville se trouve dans une zone semi-désertique au cœur de Montagnes Rocheuses (Correspondant actuellement à l'Est de la Californie). Seuls les indiens et les trappeurs ou chercheurs d'or expérimentés sont capables de s'y déplacer à pied sur de longues distances en pleine journée à cause de la chaleur. Serpents et scorpions pullulent dans la zone.

L'accès en diligence depuis/vers San Francisco se fait via les coordonnées A7

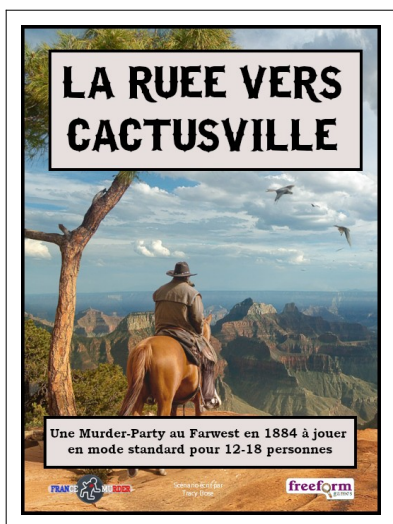
L'accès en diligence depuis/vers New-York se fait via les coordonnées D1

Au Nord de la ville située en D4 se trouve un gros rocher en forme de Bison visible d'assez loin, tout le monde le surnomme « Le Grand Bison » (D3)



De nombreux autres lieux, connus des autochtones, sont répertoriés sous des noms évocateurs (La crique bleue, Le chien mort, l'âne rouge, Le cactus à trois doigts, La diligence abandonnée, etc ...). Ils correspondent à un secteur très précis de la carte et sont très utiles pour se repérer

Suivant votre niveau de connaissance des lieux, votre livret de personnage vous donnera ces coordonnées



# Casting et Dress-Code

Nous sommes en 1884.

La plupart de la population de Cactusville plus quelques personnes de passage se sont donnés rendez-vous au saloon pour célébrer le vingtième anniversaire de la fondation de la ville. Tout le monde a revêtu ses plus beaux habits traditionnels pour participer à la fête

**IMPORTANT** : Merci de respecter les instructions vous concernant dans le listing ci-dessous.

Zork Cornwall : **Jeans et chemise à carreaux.**

Lola Cornwall : **Jeans et chemise à carreaux**

Arthur Bannell : **Jeans et chemise à carreaux. Etoile de sherif.**

Dave Feartimes : **Jeans et chemise à carreaux. Etoile de sherif**

Kate Calamity : **Robe XIX<sup>em</sup> colorée et décolletée**

Jack Pooler : **Habits noirs. Chapeau de cowboy**

Elmer Ensiffley : **Habits noirs et collier avec une croix très visible**

Quatre plumes : **Habits indiens. Plumes dans la tête et grigris apparents**

Wanda Jeopardy : **Habits féminins anciens noirs et stricts**

Clay Paradise : **Habits noirs.**

Cerf Véloce : **Robe indienne.**

Betty Sellman : **Robe XIX<sup>em</sup> colorée et décolletée**

Mo Easter : **Habits noirs.**

Ely Jackson : **Habits féminins anciens colorés**

Docteur Frogg : **Habits noirs. Chapeau melon noir et Stéthoscope**

Chris Mavin : **Jeans et chemise à carreaux et tablier d'épicier**

Ginger Roberts : **Habits féminins anciens colorés**

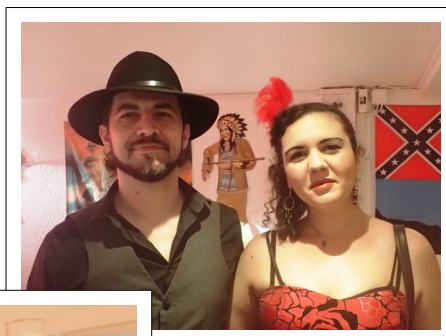
Old Bran : **Jeans et veste de trappeur**

Sean O'flaherty : **Jeans et chemise à carreaux**

**Les pistolets (en plastique) sont toujours les bienvenus**



# Quelques exemples de tenues



# Comment jouer dans une murder-party ?

\*\*\*\*\*

Si vous n'avez jamais joué à une des murder parties de **France Murder** auparavant, certains concepts du matériel du jeu peuvent ne pas vous être familiers. Nos soirées d'enquête sont différentes des autres grâce à la grande interactivité.

Vous décidez avec qui comploter et quand. Vous décidez également de ce que vous leur dites et si vous leur dites la vérité ou non. Bien sûr, il en va de même pour tous les autres protagonistes ...

Participer à une soirée meurtre de France Murder implique de se faire passer pour quelqu'un d'autre (votre personnage) dans un décor fictif. Vous rencontrerez et jouerez avec d'autres personnages et chacun essaiera d'atteindre ses propres objectifs.

Nous ne fournissons pas de script formel mais simplement un livret de votre personnage dont vous vous inspirez vous choisir votre destinée.

Voici quelques conseils pour profiter du jeu:

**Trois exigences de base:** jouer à une murder-party ne nécessite que trois attributs de base : le sens du jeu, la capacité à engager une conversation avec une autre personne et la volonté de faire semblant d'être quelqu'un d'autre le temps d'une soirée. Si ces capacités sont dans votre zone de confort, vous ne devriez avoir aucun problème!

**Trouvez un costume:** Vous recevrez des infos sur votre personnage au préalable. Un bon costume et quelques accessoires peuvent vous aider à entrer dans l'esprit du jeu, et ajouter une part de réalisme.

**Lisez votre livret de personnage:** votre livret de personnage explique qui vous êtes, qui vous connaissez et quels sont vos objectifs. Il décrit également ce que croit votre personnage, (mais qui n'est pas nécessairement la vérité !) Gardez votre livret de personnage à portée de main, car vous devrez vous y référer tout au long de la soirée.

**Objectifs:** votre livret de personnage vous confiera également des missions que vous essayerez de réussir pendant le jeu. Il est probable que cela sera rendu compliqué par les objectifs contraires d'autres personnages, mais inversement d'autres joueurs pourraient devenir vos alliés si votre force de persuasion est assez grande. Soyez diplomate !

**Présentez-vous:** une fois le jeu lancé, vous devrez parler à d'autres joueurs tout en faisant semblant d'être votre personnage. Le moyen le plus simple de démarrer consiste à donner quelques infos sur votre rôle et d'en demander en retour. Où lui poser la question « Pourquoi êtes vous ici et que faites vous ? » Si vous savez déjà quelque chose sur votre interlocuteur (par le biais des documents que vous possédez ou parce que quelqu'un d'autre vous a déjà dit quelque chose à son sujet), vous pouvez lui poser des questions à ce sujet.

**Personnages manquants:** nos jeux sont conçus pour accueillir différentes tailles de groupes. Si un personnage décrit dans votre livret n'est pas présent, il est probable qu'il ne soit pas essentiel et vous devez ignorer toute référence à lui. Cela n'affectera pas radicalement vos objectifs ou le résultat de la partie.

**Suggestions de premiers coups:** votre livret de personnage contient des conseils pour les personnes qui n'ont jamais joué à nos jeux auparavant. Ces conseils sont facultatifs, mais ils peuvent vous aider à débloquer la situation initiale

**Trouvez vos amis et vos ennemis:** Il sera important de repérer dans chaque jeu ceux qui vous aideront et ceux qui s'opposeront à vous. Mais attention : demander de l'aide à vos amis pourrait vous obliger à les aider en retour.

**Capacités:** Chaque personnage aura des capacités spéciales qu'il pourra utiliser pour atteindre ses objectifs. Toutefois ces compétences « spéciales » ont généralement un nombre limité d'utilisations. Vous devrez peut-être réfléchir attentivement à la bonne opportunité pour les employer.

**L'hôte de la soirée:** Il connaît tous les rouages de la partie et il a pour mission de la rendre agréable aux autres joueurs. A priori vous n'aurez pas besoin de lui pour atteindre vos objectifs ; parler et négocier avec les autres personnages est généralement suffisant. Par contre n'hésitez pas à le consulter si vous avez une question sur les règles de jeu, ou pour résoudre un arbitrage avec un autre joueur!

**Jouez le rôle:** Ne commencez pas à parler de sport, d'actualité ou de toute autre chose qui ne fait pas partie du jeu. Le réalisme et l'immersion dans l'ambiance du jeu seront ainsi préservés.

**Relisez encore votre livret de personnage:** Plus vous maîtriserez les éléments subtiles de votre livret, meilleure sera votre incarnation du personnage et plus vous vous sentirez à l'aise. Gardez le avec vous durant la partie, il se peut que vous trouviez de nouvelles actions à entreprendre après une seconde lecture

**Le meurtre:** Ne pas l'oublier, c'est le but ultime de votre soirée. Quelqu'un est forcément le coupable et les missions annexes peuvent vous amener à suivre de nouveaux indices ou alors à partir sur de fausses pistes. Restez concentré !

**Enfin:** n'oubliez pas que le plus important est de passer un bon moment!

