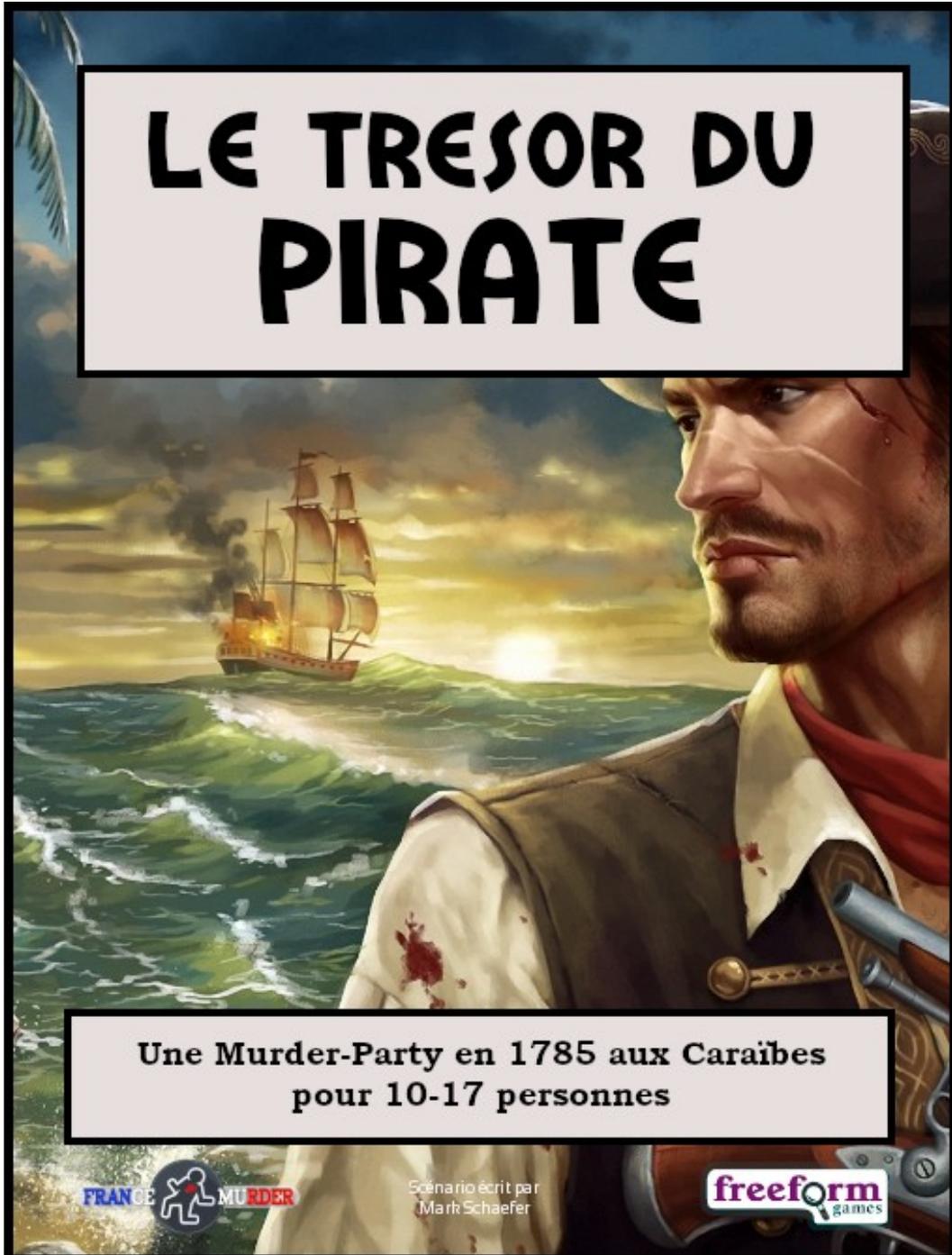


- 3 -

## DOCUMENTS



## D'AVANT JEU

# Documents d'Avant Jeu

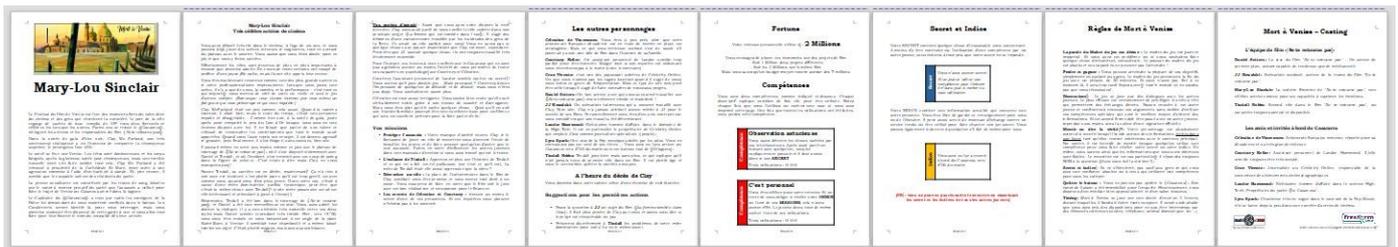
Ce document est constitué de

- La gazette de Tortuga (page 3)
- Vos consignes de Dress-Code (page 4 et 5)
- « Comment jouer dans une murder-party ? » (page 6) 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 interprétez. 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 TORTUGA

16 AVRIL 1785

## Le pirate Blackheart a été exécuté !

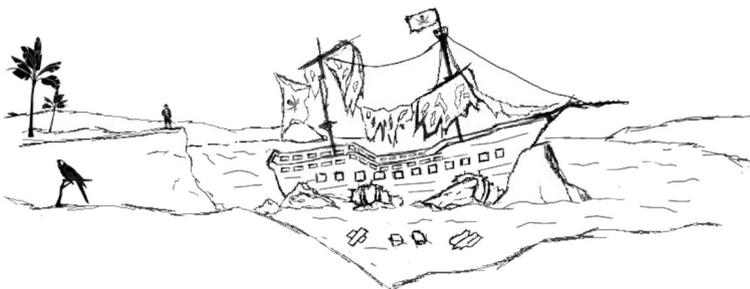
Nous avons le grand plaisir de confirmer la rumeur concernant l'exécution de Abel "Blackheart" Read, le terrible pirate des Caraïbes.

Durant plus de trois décennies notre bienveillante Marine Britannique ainsi que quelques corsaires ont poursuivi ce malfaiteur notoire responsable d'innombrables pertes de marchandises sans pouvoir l'appréhender.

Fort heureusement, le mois dernier les autorités ont été informées de l'arrivée de Blackheart par un de ses propres hommes d'équipage certainement pris de remords de tous les méfaits commis par son chef. Son arrestation n'a été qu'une formalité. De son côté, en récompense de son acte de bravoure l'informateur a été laissé en liberté.

Le procès qui s'en est suivi a été juste et rapide : le procureur Mc Simmons a prononcé une sentence de mort par pendaison qui a été exécutée il y a deux jours sur la Grand Place de Port Au Prince.

Nous allons tous pouvoir dormir plus profondément, en sachant que ce fléau de Blackheart n'est plus parmi nous.



### En Bref

#### Disparition à la plantation

Arthur Tippens, un respectable propriétaire de plantations dans le sud de Tortuga, nous annonce la disparition suspecte de sa fille Jane. Celle-ci aurait pris la fuite en compagnie de Mr. Freddie Mulligan, un des employés de Mr. Tippens qui offre une récompense de 50£ pour son retour saine et sauve.

#### Appareillage du Libra

Arrivé de Jamaïque hier, le Libra est actuellement à quai et s'apprête à voguer très prochainement vers son port d'attache de St Augustine en Floride.

C'est le Capitaine Hargrave qui commandera ce navire à qui nous souhaitons une mer calme et une agréable traversée

## L'Orion échoué, Bloody Mary capturée

Mauvaise série pour le piratage !

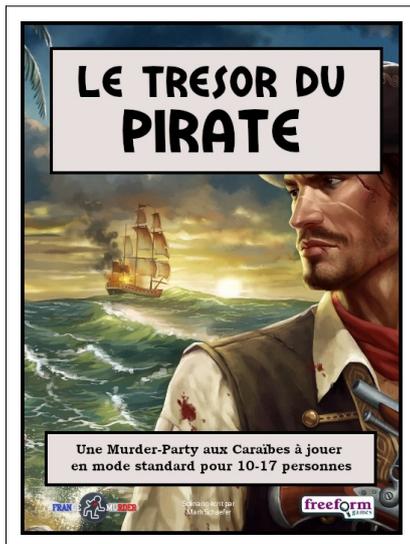
A peine quinze jour après l'arrestation de Blackheart, ce fut au tour de son second, le lieutenant Calico Jack, de subir un coup du sort en échouant son bateau l'Orion sur les rivages Nord de Tortuga.

Avec d'importants dégâts humains et matériel le navire a été incapable de reprendre la mer et a subi la dure loi des pillards de la côte qui l'ont délesté de l'immense majorité de sa cargaison

Alertés par des témoins de la scène, nos valeureux militaires sont intervenus sur la scène du naufrage et ont eu la grande surprise de pouvoir récupérer la célèbre Bloody Mary, blessée et gisant parmi les débris de l'épave.

son triste sort de pirate déchu ainsi que celui de quelques pillards pris sur le fait seront jugés dans les jours qui viennent avec toute la sévérité nécessaire. Hélas l'essentiel des marchandises volées n'a pas encore été retrouvé

# Casting et Dress-Code



Nous sommes en 1785.

Plusieurs passagers ont embarqué à bord du « Libra » qui va effectuer la traversée de Tortuga, une petite île des Caraïbes vers St Augustine en Floride. Le navire sera sous la responsabilité de l'expérimenté Capitaine Hargrave assisté du Lieutenant Cook

Merci de vous inspirer des instructions de dress-code vous concernant dans le listing ci-dessous.

Capitaine Hargrave : Uniforme d'officier, Bandeau cache-oeil, chapeau et perruque

Lieutenant Cook : Uniforme d'officier, chapeau et perruque

Sœur Agnès : Vêtements de religieuse

Maggie Brown : Habits de soubrette, robe noire, tablier blanc

Bowlegged Bill : Chemise rayée de marin et crochet

Jean La Croix : Uniforme d'officier, chapeau

Dirty Dan(a) : Habits simples d'époque

Esmeralda : Robe de bohémienne

Mambo Faith : Habits pauvres, bijoux sombres et turban sur la tête

Ike Turner : Chemise rayée de marin

Shanks Mc Caffee : Vêtements de cuisinier

Rusty Mike : Habits excentriques et cache-oeil.

Slippery Pete : Chemise rayée de marin et tempes grisonnantes.

Darrell Sims : Habits civils élégants

Ginger Roberts : Habits d'époque et bloc-note

Saucy Sue : Robe de serveuse dans une taverne

Drunken Willie : Habits sales et bouteille de rhum vide

# Quelques exemples de dress-code



# 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!



Consultez de nombreuses autres informations à la rubrique FAQ de notre site [www.francemurder.com](http://www.francemurder.com)