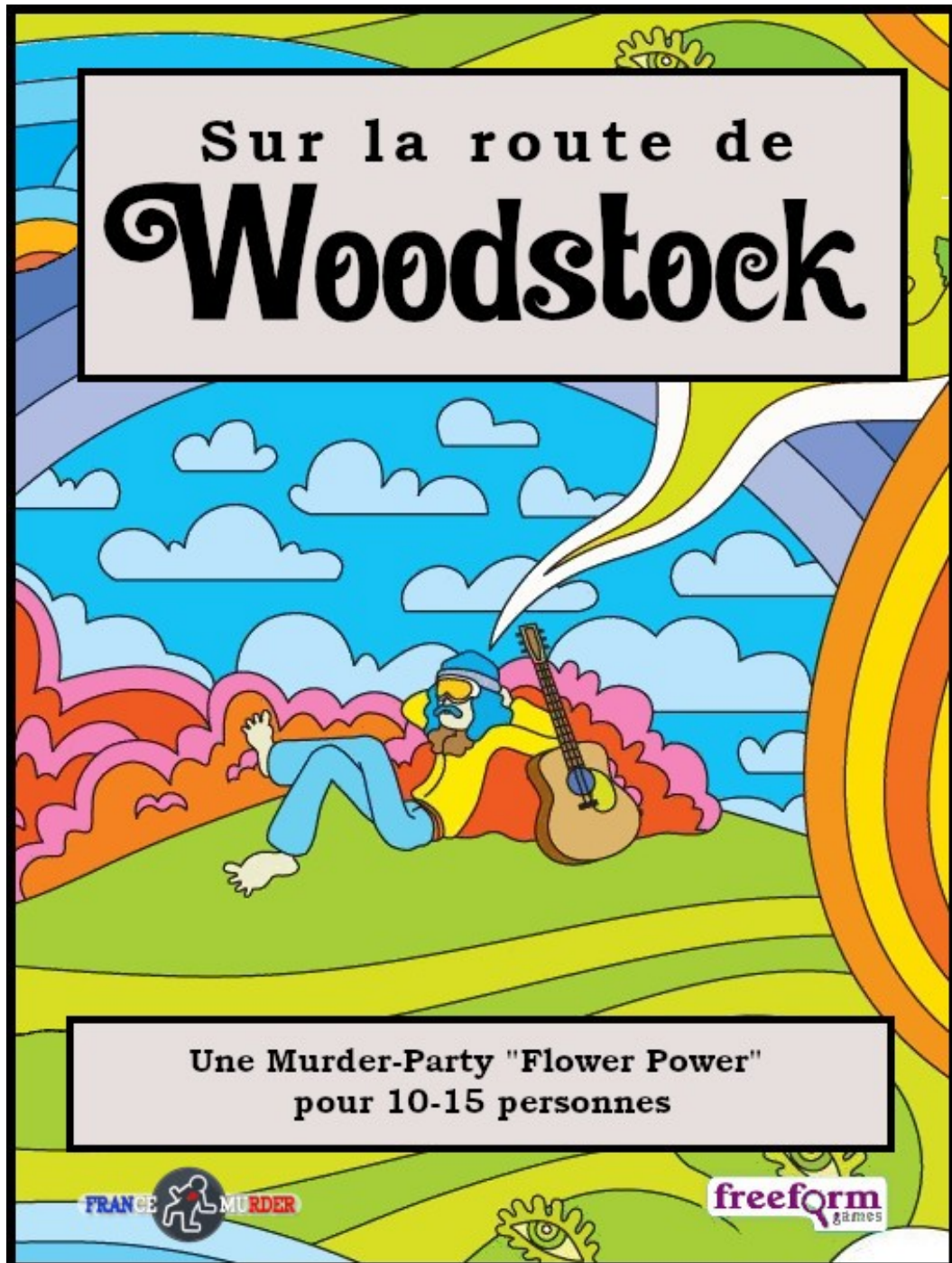


- 3 -

DOCUMENTS



D'AVANT JEU

Documents d'Avant Jeu

Ce document est constitué de

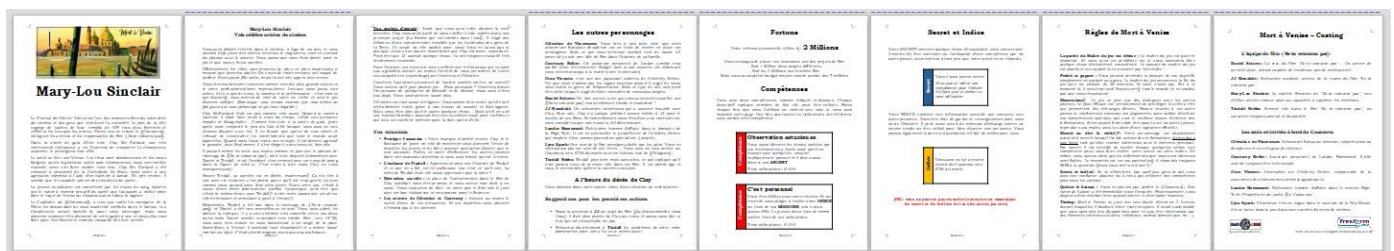
- La gazette de Riverwells (page 3) à lire pour en savoir plus sur l'actualité du moment
- Les historiques parallèles des Marmelade Skies et du Karma Club (page 4)
- Les suggestions de Dress-Code (page 5) dont vous pourrez vous inspirer pour vous vêtir
- « Comment jouer dans une murder-party ? » (page 5) 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 contient 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 Riverwells

BONNIE & CLYDE

Les pilleurs de banque se faisant appeler 'Bonnie and Clyde' comme les célèbres hors la loi des années 1930 ont encore frappé ! Cette fois ci c'est la First Bank of America de nos voisins de Dorchester qui a été victime de leur braquage



Une bonne dizaine d'attaques a déjà été commise par ce duo qui opère toujours selon le même mode en menaçant les caissiers avec leur colts 45 et en dissimulant leurs visages derrière des bandanas colorés. Pour l'instant la Police reste impuissante. Dans le passé tous ces méfaits ont tous été suivis de dons anonymes à des associations caritatives dont le montant valait la moitié de la somme dérobée. Bien qu'il puisse s'agir d'une pure coïncidence, tous les orphelinats et autres maisons de retraite du secteur espèrent maintenant être les heureux bénéficiaires de cette attaque.

KARMA CLUB

Nous avons le grand plaisir de vous annoncer que le Conseil Municipal a fini par voter un mandat d'expulsion pour manque de paiement des taxes foncières sur les 20 hectares possédés par la communauté hippie du Karma Club

Leur leader Abbie Rosen n'a pour l'instant pas fait de commentaire officiel mais le Premier Adjoint de la ville Chris Champion nous a déclaré : « Cette fois-ci ils sont foutus. Nous avons enfin un texte valide sur lequel nous pourrions nous appuyer. Ils ont 24H pour nous régler ou sinon ils dégagent ! »

Si tout se passe comme prévu, les bulldozers devraient donc détruire la zone occupée par cette bande de beatniks demain à l'aube. Tout le monde croise les doigts.



WOODSTOCK

Nos reporters ont eu la grande surprise de constater hier l'arrivée du célèbre groupe de rock «Marmalade Skies» dans notre ville de Riverwells alors qu'ils étaient en route vers le Festival de Woodstock où leur prestation aurait du électriser des milliers de fan.

Hélas pour tous ses excités des décibels, leur présence est plus qu'incertaine dans la mesure où leur bus de tournée a subi une grave panne mécanique dont ils ont confié la réparation à leurs amis les hippies de la communauté du Karma Club

Au lieu donc de profiter d'un weekend de répit avec l'exode de ces beatniks qui polluent les abords de notre cité pour aller à cette concentration de pseudo-méломanes nous risquons fort d'hériter d'un concert improvisé avec tous les débordements de drogue, de violence et de sexe que cela génère

Nous pourrions nous consoler en imaginant que cette invasion sera de courte durée dans la mesure où la bande à Marvin Stank a annoncé qu'ils enchaîneraient ce concert avec le début d'une grande tournée sur l'ensemble des USA. La première ville visitée sera Philadelphie à qui nous exprimons déjà toutes nos condoléances.

VANDALISME

La statue d'Ezequiel Riwerwells le fondateur de notre ville a subi, la nuit dernière, un odieux acte d'incivilité commis par un individu en état d'ébriété qui lui a coupé les deux bras!

La Police Municipale a intercepté le coupable qui devra répondre de ces actes en comparution immédiate. La peine encourue pour ce type de délit est d'un minimum de 1.500 \$

HISTORIQUE



MARMELADE SKIES

Marvin Stank (Manager) et sa fiancée de l'époque Judy Nesmith (Bassiste) forment un groupe de rock à New-York. Ils recrutent le guitariste Lee Melvick, la chanteuse Suzy Dickerson et le batteur Axel Maddox.

Ils appellent ce groupe Les Marmelade Skies
Ils se marient le 8 décembre 1965

Les Marmelade Skies signent avec la compagnie Groovy Tune Records et ils produisent leur 1er album intitulé « Rouler tous feux éteints » composé de 12 titres écrits par Suzy Dickerson. L'album reçoit des critiques mitigées et atteint péniblement la 94ème place des charts

Les Marmelade Skies sortent leur 2ème album « Gymnastique tropicale » entièrement écrit par Judy Stank-Nesmith. Le titre principal « Mieux vaut être mort » devient un hit à la radio et le disque vinyl atteint le top 7 des ventes. Le groupe effectue sa 1ère tournée mondiale avec des salles comblées partout.

Les Marmelade Skies sortent leur troisième album « Le fauteuil rembourré » comportant uniquement des créations de Suzy Dickerson. Le hit programmé « Une poutre dans l'oeil » n'est pas bien accueilli par les radios et l'album ne figure qu'à la 96ème place des ventes aux USA. Tous les critiques musicaux le démontent

Les Marmelade Skies retournent en studio et enregistrent 12 nouveaux titres signés Suzy Dickerson. L'album devrait s'appeler « Retour à la Maison » et sortira après le Festival de Woodstock où le groupe est convié (mais on sait maintenant qu'il n'y participeront pas puisque leur bus est tombé en panne à Riverwells à une centaine de kilomètres du lieu du concert)

Année



1965



1966



1967



1968



1969



KARMA CLUB

(Néant)

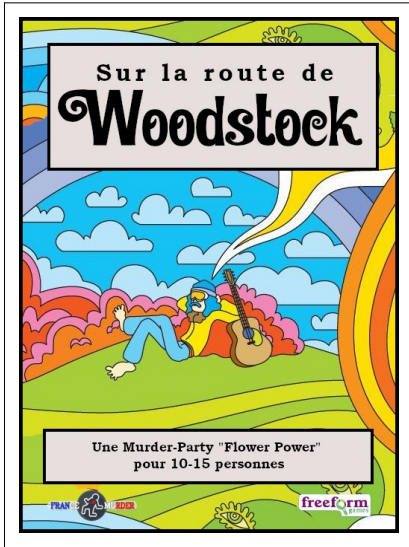
(Néant)

Abbie Rosen obtient un terrain boisé de 20 hectares à Riverwells et fonde la communauté hippie du Karma Club avec Pony Noonan et Flower Mason comme premiers residents

La Mairie de Riverwells tente d'obtenir une première fermeture du Karma Club pour usage de produits illicites mais aucune trace de drogue n'est trouvée lors de l'inspection. Guenievre Stone rejoint la communauté alors qu'elle est sur le point d'accoucher. Le total des membres approche 20 personnes

La Mairie de Riverwells tente d'obtenir une deuxième fermeture du Karma Club pour non respect des consignes d'hygiène mais elle est déboutée lors de la visite par les services sanitaires. Elle décrète le triplement de la taxe foncière. Le total des membres du Karma Club dépasse légèrement les 100 personnes

Casting et Dress-Code



Nous sommes en 1969 sur la cote Est des USA.

Plusieurs personnes se retrouvent dans le « Lodge », le lieu de vie central d'une communauté hippie installée au milieu d'une forêt.

Une quinzaine de personnes sont confrontées à un crime et la plupart sont vêtus avec des habits très colorés selon la mode de l'époque.

Vous pouvez vous inspirer des photos ci-dessous.

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