

**ORGANISER
UNE
MURDER PARTY
EN 6 ETAPES**



www.electro-gn.com

Merci de télécharger ce guide depuis www.electro-gn.com et d'éviter de le transférer à d'autres sans nous prévenir. Nous essayons de mesurer combien de personnes le lisent. Ce chiffre est notre principal encouragement...



Organiser une murder-party en 6 étapes

Baptiste CAZES
www.electro-gn.com



Sommaire

À qui s'adresse ce guide ?.....	4
Quelques définitions	6
Jeu de rôle Grandeur Nature	6
Murder-party.....	6
Comment se passe une Murder-Party ?.....	6
Roleplay:.....	6
En-jeu (ou time in)	6
Hors-jeu (ou time out)	7
Soirée-enquête (ou Huis clos, soirée mystère).....	7
Cluedo™ géant	7
Jeu de rôle «sur table»	7
Killer (ou traque)	7
Étape 1. Les organisateurs	8
Vous.....	8
Votre équipe.....	9
Communiquer avec l'équipe.....	9
Étape 2. Le scénario	11
Comment choisir un scénario ?.....	11
Où trouver des scénarios de qualité ?.....	12
Contenu d'un scénario « type »	14
Une présentation du contexte du jeu.....	15
L'histoire passée complète.....	15
Les fiches de personnages.....	15
Le trombinoscope.....	15
Un planning événementiel.....	15
Description des décors et accessoires.....	15
Exemple de scénario : Une nuit au Louvre.....	16
Une présentation du contexte du jeu.....	17
L'histoire passée complète.....	17
Les fiches de personnages.....	17
Le trombinoscope.....	17
Un planning événementiel	20
Description des décors et accessoires.....	21
À vous de jouer.....	21



Étape 3. Les règles	22
Les règles implicites.....	22
Pas de triche.....	22
Pas de violence.....	22
La zone de jeu.....	22
Le début et la fin du jeu.....	23
Chacun est maître de son jeu.....	23
Étape 4. Les joueurs	24
Expliquer le concept à mes joueurs.....	24
Avoir des joueurs au top !.....	25
L'ami qui ne veut pas jouer.....	26
Étape 5. La logistique	27
Budget.....	27
La logistique liée au jeu.....	27
L'édition.....	27
Le lieu.....	27
Les décors.....	27
Les costumes.....	28
Les accessoires.....	28
La musique.....	28
La logistique globale.....	28
La nourriture.....	28
Le couchage.....	28
Le transport.....	29
La photo.....	29
Après le jeu.....	30

Murder-party d'entreprise.

Si vous voulez organiser vous-même un jeu entre collègues, lisez ce guide depuis le début. Mais si vous avez un objectif précis de communication ou de team building, je vous conseille de contacter un professionnel. Vous trouverez une liste de professionnels à la fin de ce guide.

La FAQ à laquelle nous allons répondre dans ce guide

Qu'est-ce qu'une murder party ? Concrètement, comment ça se passe ?

Que veut dire Roleplay ? PJ ? RP ? PNJ ? etc...

Quelle est la différence entre une murder-party et un GN (Grandeur Nature) ?

Une soirée enquête, c'est une sorte de murder-party ? Et un Cluedo™ géant ? Et un jeu de rôle "sur table" ? Et un Killer (une Traque) ? Et une Soirée Meurtre et Mystère ?

À quoi sert le scénario ? Je suis obligé d'en avoir un ?

Je souhaite organiser une murder pour la première fois, je recherche un scénario simple à mettre en place, accessible aux débutants, facile.

Comment trouver d'autres organisateurs ?

J'ai écrit un scénario, je dois le mettre en ligne ?

Comment trouver des joueurs ?

Comment expliquer à mes joueurs ?

Dois-je faire un casting ?

Que faire en cas de désistement ?

Les joueurs ont fait n'importe quoi. Je leur dis de revenir en arrière, d'annuler ?

Où organiser ma murder-party ?

Combien ça coûte ?

Comment marche le système des points d'actions ?

Où essayer une murder-party ?

Comment puis-je donner mes impressions, partager mon expérience ?

Comment organiser une murder-party d'entreprise ?

Comment écrire un scénario de murder-party ?

▼ Silence, on meurt, par *eXpérience*, 2009



À qui s'adresse ce guide ?

Ce guide est fait pour vous :

Si vous avez envie d'organiser une murder-party.

Si vous voulez comprendre ce qu'est une murder-party.

Si vous voulez jouer une murder-party.

Si vous avez déjà organisé/joué une murder-party mais voulez approfondir le sujet.

Si vous voulez organiser une murder-party d'entreprise.

Toutefois, si vous avez déjà une expérience significative, vous pouvez sans doute directement sauter la lecture de certains chapitres.

Ce guide se compose de cinq chapitres, ainsi que d'une introduction et une conclusion. Voyons un peu ce que vous allez y trouver...

Quelques définitions

Nous allons découvrir au sein de ces pages le vocabulaire qui entoure ce loisir. En effet, une murder-party, parfois également appelé *huis clos*, ou *soirée enquête*, est en fait un jeu de rôle grandeur nature. Incroyable non ? En effet, le jeu de rôle grandeur nature est un loisir qui regroupe de nombreuses activités, dont la murder-party.

Étape 1. Les organisateurs : Vous, votre motivation, votre équipe.

Ici, nous allons parler de vous et de ce qu'il va vous falloir pour mener votre projet à bien. Organiser une murder-party n'est pas une chose qu'on fait en claquant des doigts. Toutefois, ce n'est pas forcément compliqué. En fait, en suivant ce guide à la lettre, nous espérons vous rendre la tâche aisée. C'est également une tâche qu'il faut accomplir bien souvent à plusieurs. Oui, bien sûr, il y a les joueurs, mais il faudra également parfois des complices appelés co-organisateurs. Nous allons voir comment les recruter et comment leur présenter votre projet.

Étape 2. Le scénario : En choisir un, en écrire un ?

Il est possible que vous ayez en tête d'écrire votre scénario vous-même. Mais pour une première fois, la plupart des gens préfèrent utiliser un scénario existant. Le scénario, c'est ce grand document qui contient les informations sur les personnages. Il y a les informations à donner aux joueurs, mais également les informations à garder pour vous, pour pouvoir réserver aux joueurs des surprises. Si vous voulez écrire vous-même votre scénario, nous vous expliquerons comment trouver des modèles et des conseils. Si vous voulez choisir un scénario, nous vous expliquerons comment vous décider et où trouver des conseils spécifiques au scénario choisi.

Étape 3. Les règles : Les comprendre et les connaître.

Dans un jeu de rôle grandeur nature, il y a toujours des règles, y compris quand on dit qu'il n'y en a pas. En effet, il y a les règles qui servent à simuler des actions des personnages, comme par exemple des règles de magie ou de combat, mais également les règles du jeu qui permettent à tout le monde de savoir quand est-ce qu'on joue et quand est-ce qu'on ne joue pas. Quand est-ce que le jeu s'arrête ? Que faire si un joueur ne se souvient plus de ce que l'organisateur lui a dit sur son personnage ? Il est important de bien préciser à tout le monde comment se déroulera une murder-party avant de commencer à jouer. Et pour cela, il faut le comprendre soi-même. Ce chapitre va vous y aider.

Étape 4. Les joueurs : Les trouver, les prévenir, les rassurer.

Vous avez probablement une idée des gens que vous voulez faire jouer, mais pas forcément. Nous allons voir ici comment trouver des joueurs si ce n'est pas déjà fait. Et si c'est déjà prévu, ne sautez surtout pas ce chapitre, malheureux ! En effet, nous l'avons vu dans le paragraphe précédent, il est important que tout le monde comprenne bien comment le jeu va se dérouler. Les joueurs doivent être d'accord entre eux sur le jeu en cours et ses règles. C'est ce qu'on appelle le contrat ludique. De plus, beaucoup de joueurs ont besoin d'être rassurés sur ce qui va se dérouler durant le jeu. Il faut en tenir compte et être particulièrement prévenant. Imaginez qu'ils seront aussi perdus que vous l'étiez lorsque vous avez entendu parler de murder-party pour la première fois.

Étape 5. La logistique (ouuuuh ça fait peur).

Vous avez tout compris, vous avez lu le scénario, vos joueurs sont prêts. C'est très bien, il ne reste qu'un tout petit détail à régler : la logistique. C'est-à-dire l'aspect matériel du jeu. Où allez-vous jouer, comment allez-vous décorer le lieu ? Avez-vous besoin d'accessoires ? Vos joueurs ont-ils besoin de costumes ? Et la musique ? Et la sécurité ? Autant de questions qu'il faudra vous poser à chaque fois et auxquelles les réponses seront extrêmement variées selon le scénario que vous avez choisi. Mais nous allons voir ici qu'il n'y a rien d'insurmontable si l'on fait les choses dans l'ordre.

Après le jeu.

Une fois que votre jeu sera terminé, il ne sera pas encore temps de vous reposer. En effet, il vous faudra ranger le matériel, faire le ménage, récolter les remerciements de vos joueurs et sans doute réfléchir un peu à tout ce que vous avez vécu pour faire encore mieux la prochaine fois. Car si vous en êtes arrivé là, soyez certain qu'il y aura une prochaine fois.

Pas encore découragé ? Vous avez bien raison, le reste du guide n'est pas vraiment plus complexe à lire et tout va s'éclairer au fur et à mesure. Allez, attaquons la suite avec quelques définitions.

Quelques définitions.

Jeu de rôle Grandeur Nature :

C'est la plus importante des définitions. Et pourtant je sais que vous avez choisi cet ouvrage pour son titre, qui semble concerner les murder-parties. Il faut bien comprendre qu'une murder-party EST un jeu de rôle grandeur nature... d'un genre un peu particulier.

Un jeu de rôle grandeur nature, c'est exactement comme quand vous étiez petit et que vous jouiez aux cowboys et aux indiens. Vous étiez le cowboy et votre cousin faisait l'indien. Le jeu évoluait naturellement au gré des fameux « et en fait, on dirait que... ».

Dans un jeu de rôle grandeur nature, le plus souvent, un organisateur va se charger du « on dirait que ... » et proposer aux joueurs d'évoluer sur cette base. Il va parfois également ajouter du décor et des accessoires, ainsi que d'autres joueurs auxquels il aura donné des consignes particulières pour faire avancer l'histoire. Si on ajoute à cela des règles pour simuler les combats au pistolet, on commence à entrevoir pourquoi c'est un jeu un peu complexe à saisir dans son ensemble.

Murder-party :

Vous l'avez compris, la murder-party est donc un jeu de rôle grandeur nature. Au départ, il s'agissait d'un jeu qui avait la particularité de proposer aux joueurs de résoudre une enquête autour d'un meurtre. Avec le temps, l'appellation s'est élargie et aujourd'hui, on désigne en général par murder-party un jeu de rôle grandeur nature assez court (c'est-à-dire durant environ une soirée). Car oui, les jeux de rôles grandeur nature durent parfois plusieurs jours.

Concrètement, comment se passe une murder-party ?

Je sais, ce n'est pas une définition, mais si vous n'en avez aucune idée, il est bon de répondre à cette question dès maintenant.

Au début du jeu, chacun des joueurs a reçu une courte fiche d'information sur son personnage. Il connaît son nom et la raison de sa présence. Il va donc pouvoir agir tel que son personnage le ferait. Il va croiser d'autres joueurs, qui se comporteront de la même façon. Ainsi, quand il va poser une question à un joueur, celui-ci va lui répondre ce que son personnage aurait répondu. Les joueurs vont ainsi créer une histoire qui va varier selon leurs choix.

Roleplay :

C'est un anglicisme qui désigne l'idée d'agir comme on suppose que son personnage devrait agir. En gros, faire du Roleplay, c'est un peu comme jouer la comédie.

En-jeu (ou time in) :

Ce qui est censé être perceptible par les personnages. Par opposition à « Hors-jeu ».

Hors-jeu (ou time out) :

Quelque chose qui est perceptible des joueurs mais pas des personnages. Par exemple : un panneau sur une porte indiquant que celle-ci est en fait un mur infranchissable.

Soirée enquête (ou huis-clos, soirée meurtre, soirée mystère)

Au départ, il s'agit d'un terme désignant un jeu de rôle grandeur nature court (le temps d'une soirée), mais sans qu'il y ait forcément un meurtre à élucider. Avec le temps, ce terme est devenu très souvent synonyme de murder-party.

Cluedo™ géant :

Terme issu du milieu de l'événementiel professionnel, il s'agit d'un jeu proposant une série d'épreuves et d'enquêtes autour d'indices, mais sans que les joueurs soient encouragés à jouer un rôle et donc à faire du Roleplay.

Jeu de rôle « sur table » :

L'appellation jeu de rôle grandeur nature est née par opposition à son grand frère, le jeu de rôle « sur table ». Donjons et Dragons est le premier du genre. Il s'agit d'un jeu où les joueurs vont également suivre un scénario proposé par un organisateur, mais autour d'une table. L'organisateur (appelé meneur du jeu) va simplement décrire ce qui arrivera autour des personnages et chaque joueur pourra réagir en décrivant à son tour ce que son personnage fait.

Killer (ou traque) :

Un Killer est un jeu où chaque participant doit éliminer les autres joueurs. Souvent les règles sont résolument funs (pistolets à eau, pétards). Le jeu se passe de Roleplay également.

Quelques sigles et abréviations qui seront utilisés dans ce guide.

GN : Désigne un jeu de rôle Grandeur Nature.

PJ : Personnage-joueur. Ce sont les joueurs de votre jeu. Par opposition aux personnages non-joueurs.

PNJ : Personnage non-joueur. C'est un organisateur qui va jouer un rôle provisoirement pour faire avancer l'histoire. Par opposition aux personnages-joueurs.

RP : Roleplay.

Orga : ou plutôt organisateur... évidemment.

BG : Background. C'est l'histoire passée d'un personnage.

Étape 1. Les organisateurs : Vous, votre motivation, votre équipe

Vous êtes en train de lire ce guide. C'est donc que vous avez une certaine motivation. Une motivation que nous allons tâcher de préserver au cours des pages à venir. Encore une fois, rien d'insurmontable à organiser une murder-party, mais vous allez avoir un peu de travail. Et si vous avez besoin d'une équipe, il va falloir préserver la motivation de tout le groupe, tout au long de cette aventure. C'est votre travail d'organisateur principal.

Vous

Vous avez peut-être déjà joué un GN, une murder-party ou autre et vous voulez renouveler cette expérience du côté de l'organisation. Mais vous êtes peut-être un parfait débutant. Votre idée de la façon dont se déroule un jeu de ce genre vous paraît floue. Dans ce cas, notre première tâche va être de vous donner envie. Pour cela quoi de mieux que quelques exemples en images. Ce livre en contient de nombreuses. Vous pouvez également aller faire un tour sur le blog www.electro-gn.com, dans la rubrique *Critiques*, pour voir d'autres images de jeux qui, je l'espère, vous donneront envie de continuer.

Un autre moyen de savoir immédiatement à quoi vous en tenir est encore d'essayer de jouer. Pour cela, il vous suffit de trouver un jeu proche de chez vous et de vous inscrire auprès de l'association organisatrice.

Où peut-on jouer une murder-party ?

Vous pouvez voir les GNs à venir par région et par date sur le calendrier de la fédération française de jeu de rôle grandeur nature :

www.fedegn.org

Vous pouvez également chercher les associations de votre région et les contacter.

Vous pouvez demander ce qui se passe près de chez vous sur la mailing-list Joueurs GN (<http://fr.groups.yahoo.com/group/joueursgn/>)

Vous pouvez surveiller les previews sur le blog www.electro-gn.com.

Vous pouvez vérifier qu'il n'existe pas une Nuit du Huis Clos dans votre région. C'est un événement qui propose des initiations pour un prix très bas. (<http://www.nuitduhuisclos.com/>). Le site change selon la région d'accueil. Il y a plusieurs Nuits du Huis Clos par an dans différentes régions.

Le forum du site www.murder-party.org pourra également vous aider à trouver une association ou un groupe de gens motivés.

Il n'est pas obligatoire d'avoir joué avant d'organiser. C'est tout à fait possible de démarrer directement entre amis dans votre salon ou de ne jouer qu'une fois, dans le cadre d'une soirée. Par contre il est important de se demander ce que l'on recherche. C'est pourquoi nous vous encourageons à lire une première fois ce guide, puis à vous reposer ensuite la question de votre motivation. Si elle est intacte, alors lancez-vous ! Tout le reste n'est que péripétie.

Votre équipe.

Beaucoup de jeux que vous pourrez trouver en ligne demandent plusieurs organisateurs. Tout le monde n'a pas besoin de s'investir autant que l'organisateur principal, mais il faut pouvoir faire confiance au reste de l'équipe pour accomplir certaines tâches.

Bien souvent, il est nécessaire d'avoir quelques co-organisateur pour assurer les rôles de PNJs, c'est-à-dire les personnages qui ne sont pas joués par les joueurs et apparaissent en général provisoirement durant le jeu.

Vous remarquerez que c'est le premier véritable conseil de ce guide. Ce n'est pas un hasard. Évitez de vous engager dans un projet d'organisation avec quelqu'un en qui vous n'avez pas confiance. Choisissez de proposer l'idée d'organiser une murder-party à des gens qui en ont envie et qui sauront tenir leurs engagements. Pour cela, pensez qu'il leur faut du temps libre et des horaires compatibles avec les vôtres.

Dans la seconde partie vous allez apprendre à choisir ou à écrire un scénario. Nous verrons ensemble que c'est à ce moment-là que vous saurez de combien de personnes et de quel type de savoir-faire vous aurez besoin. Nous verrons comment dresser une liste de vos besoins pour ensuite recruter votre dream team.

Pour leur donner envie, vous pouvez leur proposer la lecture de ce guide ou au moins d'en regarder les images. Nous vous conseillons également d'en parler longuement avec eux puis de leur faire une présentation succincte du scénario que vous avez choisi, ou de le choisir avec eux.

*« Choisissez des gens avec qui
vous avez envie de travailler et de
passer du temps »*

Communiquer avec l'équipe.

Durant toute la préparation, il va vous falloir contacter rapidement votre équipe, pouvoir échanger des informations avec eux et être certain qu'ils en ont pris connaissance. Même si vous êtes le seul à lire le scénario dans son intégralité, il va falloir qu'ils en sachent un minimum, comme nous le verrons dans la seconde partie. Certains membres de votre équipe auront peut-être à se charger de plusieurs aspects logistiques. Il va falloir que les tâches soient réparties clairement et que tout le monde soit réactif.

Échangez vos mails et vos numéros de téléphone portable. Assurez-vous que

Je veux organiser seul et que ça ne me prenne pas plus de 3 heures de travail en tout.

C'est possible ! Il existe des scénarios très vite préparés. Ils sont un peu spéciaux et originaux mais existent. Ils s'adressent rarement à de grands groupes de joueurs, mais vous les trouverez dans le chapitre sur le scénario. Cherchez l'encart sur le Jeepform !

tout le monde consulte sa boîte mail régulièrement. Si vous décidez d'utiliser un outil de partage de fichier (comme google documents par exemple) assurez-vous que tout le monde sait comment il fonctionne.

Il est bon de faire des réunions de visu de temps en temps, au moins pour s'assurer du moral des troupes.

Pensez donc à bien communiquer avec votre équipe, y compris ceux qui y sont sans y être. La personne qui vous prête un lieu, le copain qui va fabriquer un costume pour vous mais ne viendra pas au jeu, etc. Maintenir une cohésion d'équipe (même à deux) est extrêmement important et participera sans aucun doute au succès de votre jeu.

▼ Cito, longue, Tarde, par *Coryphée*, 201



Étape 2. Le scénario : En choisir un, en écrire un ?

De deux choses l'une, soit vous voulez trouver un scénario déjà prêt, soit vous avez l'intention d'en écrire un. Les deux choix sont possibles pour débiter. Dans tous les cas nous vous conseillons de lire ce chapitre intégralement car les scénarios présentés pourront vous servir de modèles et d'inspirations pour votre jeu, à défaut de vous servir à jouer.

Attention au spoil* !

Nous l'avons déjà dit plus haut, le GN est un loisir addictif. Si vous lisez tous les scénarios du web, vous n'allez plus pouvoir les jouer et ce serait sans doute dommage pour vous. Il vaut mieux choisir un scénario qui vous semble plaisant et le lire ensuite intégralement pour vous convaincre de votre choix, que de feuilleter un peu tout ce qui existe.

* mais si, vous savez, quand quelqu'un vous raconte la fin du film que vous n'avez pas encore vu !

Comment choisir un scénario ?

Un peu comme pour choisir un plat, plusieurs critères rentrent en compte. Le nombre de joueurs, le lieu, la durée, le temps de préparation. Mais contrairement à un gâteau, il est difficile de modifier le nombre de joueurs une fois le scénario choisi. C'est parfois possible mais délicat et cette opération d'ajout/suppression de rôles dans un scénario demande un surplus de travail.

▼ Le charnier des sacrifiés, par RÔLE, 2008



Commencez par remplir la fiche ci-dessous pour situer à peu près ce que vous êtes prêt à investir en temps et ce que vous avez comme moyen :

Nombre de joueurs :

Nombre d'organiseurs :

Durée du jeu :

Difficulté (temps de préparation estimé) :

Types de lieux disponibles :

Nombre de joueurs :
 Nombre d'organiseurs :
 Durée du jeu :
 Difficulté (temps de préparation estimé) :
 Types de lieux disponibles :

Autant vous prévenir tout de suite, il existe très peu de scénarios rédigés et disponibles en ligne pour plus de 15 joueurs. Et les rares que vous pourrez trouver seront souvent longs à préparer et à organiser. Je vous encourage vivement à commencer par un nombre de participants relativement faible et à envisager plus tard d'écrire vous-même un scénario pour plus de monde.

« Il existe très peu de scénarios rédigés et disponibles en ligne pour plus de 15 joueurs. »

Où trouver des scénarios de qualité ?

Une seule adresse ou presque regroupe tout ce qui se fait de bien. Et si vous pensez que ce n'est pas vrai, contactez-les pour leur parler de votre scénario et ils l'ajouteront à la liste. Il s'agit du site : l'univers du huis clos (www.murder-party.org). Les rares sites « concurrents » proposent des scénarios non triés, souvent illisibles et de piètre qualité. En bref, nous vous les déconseillons vivement.

J'ai écrit un scénario, mais j'hésite à le mettre sur Internet...

Si votre travail est bien rédigé et peut donc être organisé par d'autres, s'ils se donnent la peine de le lire, alors n'hésitez pas à envoyer votre jeu aux responsables du site www.murder-party.org. Ils pourront vous donner leur avis et vous guider dans la rédaction finale du document.

Vous verrez que sur le site de l'univers du huis clos, les scénarios sont triés selon des critères proches de ceux que vous avez remplis plus haut. Un petit mot vous indiquera l'époque et/ou l'ambiance du jeu, ce qui vous donnera bien souvent une idée du type de costumes que vos joueurs vont devoir trouver. Voyez plutôt l'exemple ci-dessous.

Le match du siècle

LE MATCH DU SIECLE
"Un roi peut-il jouer sans sa dame ?"



Le texte est écrit et adapté par Sébastien Duverger HMC&C

-  Sébastien Duverger-Nédellec
-  Guerre froide, échecs
-  12 joueurs, 2 organisateurs
-  5 heures
-  Tout public

La Guerre Froide. L'URSS et les États-Unis sont les deux grandes puissances qui s'opposent depuis la fin de la Seconde Guerre Mondiale. Dans tous les domaines possibles, L'univers des échecs n'échappe pas à la règle bien au contraire. Ce qui n'était qu'un simple jeu est devenu un enjeu politique majeur.

Fiez-vous au résumé de l'histoire pour savoir si le jeu peut vous séduire. Vous pouvez également trouver pour certains jeux, des remarques de personnes l'ayant organisé ou joué avant vous.

Mais surtout, le site possède un forum (<http://www.murder-party.org/forum/>) sur lequel vous pourrez trouver les auteurs de nombre de ces jeux. Ce forum est fait pour vous. Toutes vos questions (qui ne trouveront pas de réponse dans ce guide) sont les bienvenues. Vous pourrez être accompagné au cours de la préparation par les auteurs du jeu ou des organisateurs expérimentés.

Vous pouvez également choisir un jeu pour organisateur expérimenté, pour peu que vous preniez un peu plus de temps pour comprendre les spécificités de ce jeu. En effet, il y a en général plus de lecture et de préparation pour ces jeux.

Il existe également des scénarios payants. Certains sont mentionnés sur le site. S'ils sont là, c'est qu'ils sont bons. Ils bénéficient en plus d'une bonne mise en

page, mais n'allez pas vous imaginer que vous n'aurez rien à faire d'autre qu'à ouvrir la boîte pour jouer. Il vous faudra là aussi lire le scénario.

Préparer un jeu en 3 heures

Si vous voulez essayer un jeu en une soirée, sans rien avoir à préparer, il existe la solution des Jeepform. Ces jeux d'origine scandinave sont simples à organiser, mais s'adressent à un très petit nombre de joueurs et sont réservés à ceux qui aiment l'improvisation.

Ces jeux sont souvent très particuliers, sur le fond, comme sur la forme, et sont assez éloignés des jeux plus "classiques".

Ils sont disponibles également sur www.murder-party.org dans la section appropriée.

Je vous conseille de terminer la lecture de ce guide avant d'attaquer la lecture d'un scénario car il faut bien comprendre que chaque scénario est rédigé d'une façon différente et possède un certain nombre de spécificités. Nous allons voir ci-dessous ce que peut contenir un scénario.

Contenu d'un scénario « type »

Voici les éléments que peut contenir un scénario. Bien sûr la façon dont s'articule la présentation va varier d'un auteur à un autre. Sauf précision, tout ce que contient le scénario est secret pour les joueurs. Bien des scénarios se passent de certains de ces éléments et en ajoutent d'autres.

Ce chapitre est le plus long à lire car il contient également un exemple de scénario. Cependant, arrivé au bout, vous aurez fait le plus difficile et cerné l'essentiel de ce qu'il faut comprendre. Allons-y !

Une présentation du contexte du jeu.

Un texte présentant le lieu où se déroule l'histoire, l'époque, et tout ce qu'il faut connaître sur « l'univers » du jeu.

Peut-être une présentation rapide de quelques uns des personnages.

Les règles du jeu.

Parfois, le jeu propose des règles pour simuler les combats, la magie ou d'autres situations où il faut pouvoir départager les joueurs. Il y a également des règles qui permettent de simuler les enquêtes, la collecte d'indices. D'autres encore permettent de prétendre que le jeu prend place dans un lieu plus grand qu'il ne l'est en réalité. On utilise pour cela des pièces fictives.

Une règle assez répandue est celle des points d'actions. Elle consiste à distribuer aux joueurs des points (sous la forme de papiers ou d'allumettes). Ils peuvent dépenser ces points auprès d'un organisateur pour obtenir des indices. C'est donc une règle qui se gère totalement « hors-jeu ».

L'histoire passée complète

Les personnages existaient avant le début du jeu. Ils avaient une vie et ont tous fait des choses dont ils se souviennent. Cette version de l'histoire est là pour permettre à l'organisateur de tout connaître du passé des personnages. Les joueurs, eux, n'auront que le point de vue de leur personnage sur cette histoire passée.

Les fiches de personnages

Il s'agit de fiches à distribuer aux joueurs, généralement quelques semaines avant la date du jeu. Elles contiennent l'essentiel de ce que le joueur doit savoir pour jouer, le point de vue de son personnage sur les événements passés (qu'on appelle le background). On y trouve souvent un récapitulatif des personnages qu'il connaît, de ses objectifs, de ses compétences, etc. Parfois très courtes, parfois très longues, ces fiches sont un élément essentiel d'un GN. Elles sont l'élément qui va communiquer aux joueurs l'envie de jouer et de s'investir dans leur personnage. C'est sur ces informations que le joueur va s'appuyer pour improviser la suite de son histoire.

Nous avons ici un point essentiel à comprendre. Dans une murder-party, il n'y a pas forcément d'assassin, pas forcément d'enquête. Ce sont les joueurs qui vont improviser à partir du début du jeu et créer des situations amusantes, émouvantes, en essayant de respecter au mieux ce qu'ils savent de leurs personnages. Toutefois, si vous voulez vraiment minimiser les rôles et l'improvisation pour vous concentrer sur une enquête et des indices, comme dans un jeu de piste amélioré, c'est tout à fait possible.

Le trombinoscope

Il vous faudra parfois y ajouter des photographies de vos joueurs, mais ce document permet à chaque joueur de reconnaître les personnages que son personnage connaît. Il est dommage pour un joueur de ne pas arriver à reconnaître un personnage qui est censé être le meilleur ami du sien.

Un planning événementiel

Une fois que le jeu aura commencé, il faut parfois que l'organisateur et les PNJs se chargent de mettre en place certains événements. Le scénario expliquera en détail qui doit faire quoi, et à quel moment. Il peut s'agir d'éléments « hors-jeu », comme une musique à lancer au bon moment, ou d'éléments « en-jeu », comme un personnage à incarner et qui va faire une annonce aux personnages-joueurs.

Une description des décors et accessoires

Avant le jeu, il va vous falloir installer le lieu de jeu. Pour cela, le scénario va vous expliquer ce qu'il faut mettre en place. Un peu de bricolage sera parfois nécessaire.

Exemple de scénario : Une nuit au Louvre

1 organisateur, 2 joueurs

Durée : 25 minutes

Une nuit au Louvre est un mini scénario qui est là pour illustrer la façon dont se présentent les « véritables » scénarios. Il est ridiculement succinct, mais vous pouvez le faire jouer à quelques personnes pour leur montrer comment se déroule une murder-party.

Avant la murder-party, la checklist :

1. Lisez le scénario.
2. Relisez le scénario.
3. Trouvez les gens dont vous avez besoin pour vous seconder.
4. Expliquez-leur le scénario.
5. Préparez le matériel (décoration et accessoires).
6. Expliquez à vos joueurs comment ça va se passer. Cherchez à trouver le meilleur personnage pour chacun d'eux.
7. Envoyez-leur le contexte, les règles et leur personnage. Assurez-vous qu'ils ont tout lu et tout compris.
8. Répondez à leurs questions, et rassurez-les.
9. Installez le matériel sur le lieu du jeu.
10. Accueillez les joueurs.
11. Rassurez-les et répondez encore à leurs questions.
12. Donnez-leur leurs accessoires de jeu si besoin.
13. Mettez-les en position.
14. Lancez le début du jeu d'une façon claire et si possible mise en scène.
15. Suivez votre planning et gérez les imprévus éventuels.

Une présentation du contexte du jeu.

(À envoyer aux joueurs avant le jeu.)

Par défi et par curiosité, deux jeunes collégiens : Antoine et Morgan, ont décidé de passer la nuit dans le musée du Louvre en se laissant enfermer à l'intérieur.

Les règles du jeu.

La lumière :

Pour les besoins du jeu en termes d'ambiance, il est interdit aux joueurs de toucher aux interrupteurs. Le lieu est censé être le Louvre et les lumières sont éteintes durant la nuit.

Le crochetage :

Avant d'ouvrir une porte, vérifiez si vous voyez un morceau de patafix sur la poignée ou à côté. Cela voudrait dire que la porte est fermée à clef. Il faut avoir la clef ou la compétence crochetage pour l'ouvrir.

La discrétion :

Certaines personnes possèdent la compétence discrétion. Il leur suffit de se coller contre un mur et de ne plus bouger. Les autres participants doivent faire comme s'ils ne les voyaient pas.

L'organisateur invisible :

Lorsque vous croiserez l'organisateur avec un bandeau autour de la tête, cela signifie qu'il est « hors-jeu », c'est-à-dire que vos personnages ne peuvent pas le voir, ni l'entendre. Ignorez-le !

L'histoire passée complète

Un fantôme hante le musée. Il s'agit de Belphégor. Le grand-oncle de Morgan enquêtait sur le fantôme et pensait avoir percé son secret, malheureusement il n'a jamais pu vérifier sa théorie, car il est décédé depuis.

Bien qu'il s'agisse de son grand-oncle, Morgan ignorait cette histoire. Par contre, Antoine l'a découverte sur un site internet. Il est fasciné par cette histoire. Il pense que Morgan pourra entrer en contact avec son oncle lors d'une séance de spiritisme en plein cœur du Louvre et leur dévoiler le secret de Belphégor.

Morgan a suivi Antoine dans son projet, mais il a découvert récemment qu'Antoine projetait une séance de spiritisme et le lui avait caché. Il a donc prévu de profiter de la soirée pour se venger de son ami en lui faisant croire que le fantôme de son grand-oncle le possède vraiment.

Les fiches de personnages

Remettez à chaque joueur sa fiche de personnage, ainsi que les règles du jeu.

Le trombinoscope

Antoine Bernicle : (ajoutez une photo du joueur) Jeune garçon qui a beaucoup d'imagination. C'est le meilleur ami de Morgan Pertuis.

Morgan Pertuis : (ajoutez une photo du joueur) Morgan est le meilleur ami d'Antoine. En général, c'est Antoine qui propose et Morgan qui accepte.

Fiche de personnage Antoine Bernicle

Extrait du journal intime d'Antoine Bernicle :

"En tapant sur Internet le nom de famille de mon ami du lycée, Morgan Pertuis, j'ai découvert que son grand-oncle s'était fait connaître du grand public, il y a une trentaine d'année. En effet, ce dernier prétendait avoir percé le secret de Belphégor, le fantôme du Louvre. Tout le monde l'a pris pour un fou, et il est mort avant d'avoir pu vérifier ses théories qu'il emporta dans la tombe. Pour ma part, je ne suis pas certain de sa folie. J'ai réussi à convaincre Morgan de venir avec moi et de se laisser enfermer dans une aile du musée durant toute une nuit. J'ai tout prévu. J'ai récupéré une planche de Oui-ja pour organiser une séance de spiritisme et contacter l'esprit de son grand-oncle : Archibald Pertuis. Si ça fonctionne comme je l'espère, l'esprit nous révélera ce qu'il sait et nous pourrions découvrir le secret de Belphégor. Le seul problème, c'est que je n'ai pas expliqué la véritable raison de notre excursion à Morgan. J'ai peur qu'il me prenne pour un fou. Il pense que nous allons là-bas uniquement par défi."

Aujourd'hui

C'est le grand soir : Nous sommes cachés dans un cagibi. Nous entendons le gardien qui fait sa ronde, il va falloir trouver un moyen de l'enfermer quelque part pour pouvoir circuler tranquillement.

Compétence : crochetage. Je peux fermer ou ouvrir une porte, même si je n'ai pas la clef. Personne ne peut la rouvrir sans avoir la compétence. Pour montrer que la porte est bloquée, il me suffit de coller un morceau de patafix sur la poignée. Ce symbole est hors-jeu évidemment.

Faire jouer ce scénario avec des rôles féminins

C'est tout à fait possible. Le sexe des deux protagonistes importe peu. Morgan est d'ailleurs un prénom mixte. Il vous suffit de réécrire les rôles, ce qui est finalement assez rapide à faire. Vous pouvez également faire jouer les rôles d'Antoine et de Morgan à des femmes.

Fiche de personnage Morgan Pertuis

Événements passés

Avec Antoine, nous profitons de toutes les récréations pour mettre au point notre plan. Nous allons nous faire enfermer dans le musée du Louvre durant toute une nuit. Je suis impatient d'y être et effrayé en même temps. Mais je suis tombé sur le journal intime d'Antoine et je n'ai pas pu m'empêcher de le lire :

Extrait du journal intime d'Antoine Bernicle :

"En tapant sur Internet le nom de famille de mon ami du lycée, Morgan Pertuis, j'ai découvert que son grand-oncle s'était fait connaître du grand public, il y a une trentaine d'années. En effet, ce dernier prétendait avoir percé le secret de Belphégor, le fantôme du Louvre. Tout le monde l'a pris pour un fou, et il est mort avant d'avoir pu vérifier ses théories qu'il emporta dans la tombe. Pour ma part, je ne suis pas certain de sa folie. J'ai réussi à convaincre Morgan de venir avec moi et de se laisser enfermer dans une aile du musée durant toute une nuit. J'ai tout prévu. J'ai récupéré une planche de Oui-ja pour organiser une séance de spiritisme et contacter l'esprit de son grand-oncle : Archibald Pertuis. Si ça fonctionne comme je l'espère, l'esprit nous révélera ce qu'il sait et nous pourrions découvrir le secret de Belphégor. Le seul problème, c'est que je n'ai pas expliqué la véritable raison de notre excursion à Morgan. J'ai peur qu'il me prenne pour un fou. Il pense que nous allons là bas uniquement par défi."

Je n'arrive pas à croire qu'il m'ait menti. Je vais lui donner une bonne leçon. Lorsqu'il va proposer sa séance de spiritisme, je vais faire semblant d'être effrayé, mais j'accepterai finalement et là, je lui ferai croire que l'esprit de mon grand-oncle me possède l'espace d'un instant. Je lui donnerai des indices bidons et nous verrons bien où ça nous mène.

Aujourd'hui

C'est le grand soir : Nous sommes cachés dans un cagibi. Nous entendons le gardien qui fait sa ronde, il va falloir trouver un moyen de l'enfermer quelque part pour pouvoir circuler tranquillement.

Compétence : Discrétion. Je peux me cacher mieux que n'importe qui. Si je me colle contre un mur et que je ne bouge plus, les autres participants doivent faire comme s'ils ne me voyaient pas.

Ces deux fiches sont très différentes

C'est parfois le cas au sein d'un même scénario, et encore plus vrai d'un scénario à l'autre. C'est pourquoi nous avons cherché à avoir ici deux formats différents. La fiche d'Antoine est un extrait de journal, tandis que celle de Morgan comporte une section "événements passés". Il arrive cependant que les fiches soient exactement au même format au sein d'un même jeu.

Un planning événementiel

Phase 1 :

L'organisateur va devoir jouer le rôle du gardien du musée. Il devra positionner les joueurs dans une pièce qui représentera le cagibi dans lequel ils se sont cachés. Il circulera ensuite tranquillement et sans zèle dans le musée. Il devra essayer de passer près des joueurs mais sans les voir, pour les faire stresser un peu mais pas pour les exclure du musée. La première épreuve des deux adolescents sera de coincer le gardien dans une pièce. Avec leurs compétences, rien de plus simple.

Phase 2 :

Les joueurs vont alors normalement commencer la séance de spiritisme. Vous pouvez alors vous couvrir la tête d'un bandeau et vous cacher non loin des joueurs. Lorsque Morgan aura mis son plan à exécution, et fait marcher un peu son ami, commencez à faire du bruit et attendez qu'ils le remarquent. Lorsqu'ils arriveront vers vous, vous pourrez alors apparaître dans votre costume de Belphégor avec un panneau indiquant : « FIN DU JEU ».

C'est bien beau tout ça, mais ça ne me dit pas comment écrire un scénario.

C'est exact. Vous avez cependant un exemple qui va vous permettre de décoder les autres scénarios du web. Il existe de nombreuses méthodes pour écrire un scénario de GN. Chaque association et chaque auteur a la sienne.

Le blog www.electro-gn.com propose de nombreux articles de réflexions sur ces méthodes. Dans l'avenir nous espérons en proposer de plus en plus et pourquoi pas un guide comme celui-ci, pour détailler une de ces méthodes.

Mais il serait présomptueux de prétendre donner LA méthode d'écriture en quelques pages. Tout dépendra de ce que vous avez comme objectif. Écrire un GN, c'est proposer à des joueurs une expérience sensible et interactive. Ce qui veut dire que, comme pour le cinéma, il y a de nombreuses façons de travailler et la meilleure, ce sera la vôtre.

Vous approprier un scénario existant

Vous pouvez ré-écrire des passages qui ne vous conviennent pas, mais assurez-vous de respecter le travail de l'auteur. De plus ce n'est pas la seule manière de s'approprier un jeu. Vous verrez dans la partie sur la logistique que votre travail de mise en scène est extrêmement important. Comment allez-vous représenter une attaque de bandits ? Il existe tant de façons de le faire !

C'est ce travail de chef d'orchestre qui va devenir le vôtre et qui fera une grosse différence entre deux sessions d'un même jeu.



▲ Carnet de Bal, par *Rêves de Licorne*, 2007

Une description des décors et accessoires

Il faut une petite maison ou un appartement relativement grand pour organiser ce mini scénario. Il vous faudra également éteindre toutes les lumières et remettre à vos joueurs une lampe torche, une planche de oui-ja et de la patafix (pour Antoine). Vous devrez vous aussi prendre une lampe torche et vous trouver une casquette de gardien de nuit éventuellement. Pour le costume de Belphegor, un masque blanc ou un tissu troué devrait faire l'affaire. Pensez au bandeau indiquant que vous êtes « hors-jeu » pour éviter la confusion entre la phase 1 et la phase 2, si vous croisez les joueurs.

Enfin, nous vous conseillons de mettre un peu de musique de film d'épouvante en fond sonore (la bande originale de «The Ring» par exemple), et pourquoi pas de donner des bougies à Antoine pour la séance de spiritisme.

À vous de jouer

Vous l'aurez compris, ce scénario est tout simple. Il n'a été rédigé que pour l'exemple. Mais vous remarquerez que le mettre en place de façon correcte demande tout de même un peu de préparatifs. Il en va de même pour les scénarios que vous trouverez en ligne.

Vous remarquerez également qu'il est important d'être à l'aise avec la notion de « en-jeu » et de « hors-jeu » car on est parfois amené à passer rapidement de l'un à l'autre.

Voilà, je vous avais prévenu que c'était un peu long, mais comme promis, le plus dur est fait. Si vous avez compris comment fonctionne ce scénario et comment le mettre en place, vous savez comment organiser une murder-party. Si ça vous semble encore flou, je vous encourage à revenir dessus un peu plus tard et, pourquoi pas, à essayer avec deux amis, en prenant le temps de tout lire calmement.

Étape 3. Les règles : Les comprendre et les connaître

Vous avez vu que dans l'exemple précédent, pourtant très simple, il y a des règles qui sont très spécifiques au jeu. Nous aurions pu nous en passer et dire aux joueurs de se débrouiller pour simuler tout cela. S'il est alors possible de se cacher pour de vrai, il est quasiment impossible de crocheter une serrure si l'on n'a pas l'habitude. Comment allez-vous gérer le combat ? La magie ? Le sexe ? C'est à vous de voir où vous placez le curseur entre réalisme et simulation.

Dans les jeux que vous trouverez sur le web, les auteurs expliquent très clairement quelles règles leur jeu utilise. Il est important de s'assurer que chaque joueur en a pris connaissance.

Les règles implicites

Il existe également un certain nombre de règles implicites que l'organisateur devra veiller à faire respecter.

Pas de triche

C'est souvent très simple de tricher en GN, car les règles sont essentiellement basées sur le fairplay. Attendez la fin du jeu et si quelqu'un a volontairement triché, vous allez sans doute devoir le lui faire remarquer. Un moment sans doute désagréable, mais qui n'arrivera pas si vous avez bien précisé cette règle à tous vos joueurs matures. Vous n'insisterez jamais trop sur la notion de Fairplay !

Pas de violence

Dans un jeu sans règles, il arrive que deux personnages veuillent en venir aux mains. Dans ce cas-là, ils peuvent s'amuser à simuler une bagarre. Mais avec l'excitation, un accident malheureux peut arriver. Si vous n'avez pas confiance en vos joueurs pour se maîtriser ou que le lieu du jeu est dangereux selon vous, préférez mettre en garde les joueurs.

La zone de jeu

C'est évident n'est-ce pas ? Si le jeu a lieu dans votre appartement, il est interdit de jouer dans la rue, de sortir une fausse arme à feu devant les voisins, de crier « à l'aide » par la fenêtre. Pourtant vous seriez surpris de connaître les nombreuses anecdotes que nous avons à ce sujet. Précisez au moins à vos joueurs les limites du terrain de jeu et prévenez les voisins si vous risquez de faire du bruit (prévenez également le commissariat si vous utilisez des explosifs, ce genre de choses...). La zone de jeu, cela veut dire également que ce qui est dans le sac d'un joueur, dans les placards du propriétaire du lieu, est par nature hors-jeu et qu'un joueur ne doit pas fouiller dedans sans autorisation, ni y cacher des objets du jeu qui, du coup, ne seront jamais retrouvés par les autres joueurs.

Le début et la fin du jeu

Le jeu commence, et le jeu s'arrête. On ne commence pas à jouer avant le jeu. Ça veut dire que les joueurs ne doivent pas se raconter ce que leur personnage sait avant le début du jeu. Cela risque de leur gâcher le plaisir de la découverte. Donc, sauf précision, insistez sur le secret. Parfois on pense qu'une information est innocente et pourtant elle peut ruiner le jeu d'un autre joueur.

Quand le jeu se termine, il est bon de débriefer entre joueurs. Surtout si votre personnage a été insultant envers un autre personnage durant tout le jeu. Allez donc lui faire un bisou.

Chacun est maître de son jeu

Sauf cas explicite, une fois que le jeu a commencé, les décisions des personnages appartiennent aux joueurs. Ainsi, il faut laisser aux joueurs la liberté d'évoluer avec ce qu'ils ont et ne pas légiférer si une action va dans un sens que vous n'aviez pas prévu. Restez « en-jeu » le plus possible et essayez de respecter les envies de jeu de tout le monde. Cela veut dire également ne pas forcer quelqu'un à faire ce qu'il ne veut pas faire.

▼ Beauxbâtons (Harry Potter), par RAJR, 2009



Étape 4. Les joueurs : Les trouver, les prévenir, les rassurer

Les joueurs sont essentiels pour que votre scénario se déroule bien. C'est évident ? Oui, peut-être pour vous maintenant. Mais il arrive bien souvent que les joueurs débutants ne se rendent pas bien compte des efforts que vous avez faits pour organiser le jeu. Et s'il est désagréable d'apprendre à la dernière minute que Tommy avait oublié son cours de piscine et ne viendra donc pas à la fête, il est encore plus déconcertant d'apprendre que Gérard, le rôle phare de la murder-party d'aujourd'hui, a eu une panne de réveil. Sacré Gérard ! Heureusement nous allons apprendre à faire face à ce genre d'imprévu.

Le texte à envoyer à vos joueurs avant un GN s'ils ne connaissent pas le concept.

Qu'est-ce qu'une murder-party ?

C'est un jeu. Tout simplement. Un jeu où vous allez incarner un personnage, comme dans du théâtre d'improvisation. Sauf que votre personnage, c'est moi, l'organisateur, qui vais vous le donner.

Au début du jeu, chacun des joueurs a reçu une courte fiche d'information sur son personnage. Il connaît son nom et la raison de sa présence. Il va donc pouvoir agir tel que son personnage le ferait. Il va croiser d'autres joueurs, qui se comporteront de la même façon. Ainsi, quand il va poser une question à un joueur, celui-ci va lui répondre ce que son personnage aurait répondu. Les joueurs vont ainsi créer une histoire qui va varier selon leurs choix.

Rassurez-vous, je me charge du scénario, et je répondrai à toutes vos questions avant le début du jeu pour que vous sachiez quoi faire. C'est finalement assez naturel, même si ça semble un peu compliqué.

Expliquer le concept à mes joueurs

À l'origine, l'envie d'organiser vient souvent de l'organisateur. Il va donc falloir donner envie à vos amis de jouer à une murder-party. Et ensuite, il va falloir les garder motivés jusqu'au jeu pour qu'ils donnent le meilleur d'eux-mêmes et s'investissent dans votre jeu. Le petit hic, c'est qu'ils n'auront peut-être pas la patience, comme vous, d'engloutir un texte comme celui-ci. L'avantage, c'est qu'ils n'ont pas besoin d'en savoir autant que vous.

Pour expliquer ce que vous proposez à ceux qui ne connaissent pas, ne vous embarrassez pas d'une longue démonstration. Expliquez-leur clairement et simplement de quoi il s'agit et surtout montrez-leur des images. Même s'il reste quelques zones d'ombres, leur envie d'en savoir plus les poussera à lire les

documents que vous leur enverrez.

Vous pouvez leur envoyer un petit mail avec le texte ci-dessus et quelques images d'illustration, de façon à ce qu'ils sachent à peu près à quoi s'en tenir.

Où trouver des joueurs ?

Si vous avez envie de trouver des joueurs motivés, mais pas forcément vos amis habituels, il va vous falloir recruter. Pour cela, je vous encourage à lire l'encart du début de ce guide « Où jouer une murder-party ? » Vous y trouverez des adresses utiles pour rencontrer ceux qu'on appelle les GNistes (les joueurs de GN). Vous pouvez également chercher des forums de joueurs, comme par exemple celui de l'association Opale (<http://forum.opale-roliste.com>).

Vous pouvez également annoncer votre jeu sur un site de sortie de votre ville ou de votre région. Mais attention dans ce cas à bien renseigner tout le monde car vous aurez probablement de nombreux débutants.

En cas de désistement

Ha la la ce Gérard. On vous avait prévenu pourtant. Heureusement pour vous, il existe SOS Désistement, un service du blog www.electro-gn.com.

En envoyant un mail via le blog, notre équipe s'engage à tout faire pour trouver un joueur de dernière minute. Et en général, un joueur expérimenté. Bon, soyons honnête ; parfois ça ne marche pas. Surtout si vous habitez la Creuse et que le jeu démarre dans 4 minutes.

Dans ce cas-là, il existe une solution qui consiste à confier à l'un de vos assistants ou à vous-même, le rôle manquant. Le remplaçant aura en charge de se comporter comme s'il ne connaissait pas le scénario. Et la prochaine fois, expliquez mieux à Gérard les efforts que vous avez dû faire pour organiser un jeu.

Avoir des joueurs au top !

Si vous voulez vous aussi des joueurs avec des costumes aussi beaux que sur les images qui illustrent ce guide, il va vous falloir des joueurs investis. Pour cela, donnez-leur envie, encore et encore. Travaillez votre présentation. Faites-leur remplir un questionnaire pour mieux cerner leurs envies et leur donner un rôle qui leur plaira. Envoyez les fiches de personnages en avance. Et faites en sorte qu'elles soient belles et bien présentées.

Encouragez les joueurs qui s'investissent. Plus ils passeront de temps à se mettre dans le bain, à préparer leurs costumes, plus leur envie de jouer va grandir. C'est, de très loin, le plus important.

« Vous pouvez faire un jeu génial avec trois allumettes et un galet peint, si vous avez des joueurs au top ! »

À partir de quel âge peut-on jouer ?

Il y a des associations qui organisent pour des enfants de 6 ans et plus (Clepsydre, Lutiniel, Rêves de Jeux, Les Monts Rieurs...), mais elles sont rares. À partir de 9 ans, vous allez pouvoir faire jouer des enfants, mais il va falloir trouver un scénario vous-même.

Pensez à quelque chose de simple et d'assez court. Pourquoi ne pas affronter un monstre masqué avec une formule magique cachée dans la maison ?

Les scénarios sur le web s'adressent plutôt à des adultes, mais souvent, un adolescent de 14 ou 15 ans pourra tout à fait les appréhender.

L'ami qui ne veut pas jouer

Et que faire de Gérard ? C'est un ami, mais il n'a pas très envie de jouer ? Il faut bien comprendre que le plaisir du jeu va venir des joueurs et de ce qu'ils vont partager entre eux. En invitant Gérard qui « n'a pas très envie », vous risquez de lui faire passer une mauvaise soirée et de ruiner le plaisir des autres également. Invitez les mauvais joueurs, les démotivés, les trop timides, les immatures, à venir à une autre soirée. Parlez du jeu avec eux, et ils finiront peut-être par avoir véritablement envie de jouer.

▼ Dr House, par *eXpérience*, 2010



Étape 5. La logistique (ouuuuh ça fait peur)

La logistique, c'est tout l'aspect matériel. Jusque là, vous avez pu organiser toute votre soirée sans quitter votre fauteuil. Juste avec des mails, du papier et un crayon. Il est temps de donner corps à tout ça. Et oui, le jeu de rôle grandeur nature, ça se fait en grandeur nature !

Budget

Au sein des associations qui organisent des GN, on demande en général aux joueurs une participation aux frais, pour couvrir les dépenses du jeu. On demande également souvent une adhésion à l'association (de 1 à 10 euros en général pour l'année, pour les frais de gestion) et enfin, une licence de la FédéGN (Fédération française des jeux de rôle grandeur nature) pour les associations conventionnées.

Si vous faites votre première murder-party entre amis, inutile de créer une association, et inutile de vous soucier de prendre une licence. Toutefois, il peut être bon de commencer dès maintenant à regarder combien cette petite aventure va vous coûter (en gardant vos tickets de caisse par exemple). Vous trouverez peut-être plus juste que tout le monde participe financièrement. Une autre bonne raison de le faire, c'est qu'en payant, vos amis auront conscience qu'ils participent au bon fonctionnement de l'ensemble. Gérard réfléchira à deux fois avant de se désister, s'il a payé avant.

La logistique liée au jeu

Ici nous allons énumérer tous les points logistiques que l'organisation d'un scénario va vous demander de passer en revue. Souvent, pour un scénario pris sur le web, ils seront assez simplifiés, rassurez-vous.

L'édition

Il s'agit tout simplement de ce qui va faire chauffer votre imprimante. En effet, vous voudrez sans doute avoir, durant le jeu, une version papier du scénario et des fiches pour les joueurs qui auront oublié la leur. Peut-être également de petits récapitulatifs pour les organisateurs et les PNJs. Pensez peut-être à avoir un PC et une imprimante sur place. Vous allez également avoir à imprimer des indices et des documents « en-jeu ». Prévoyez des doubles.

Le lieu

Pensez à protéger ce qui est fragile. Méfiez-vous de ce qui peut blesser. Prévenez les voisins. Si c'est un lieu public, assurez-vous que les autorités sont prévenues et demandez un numéro de téléphone du responsable. Si vous louez un site, parlez au propriétaire des costumes et du jeu.

Si vous louez, vérifiez s'il y a une connexion web, du réseau, du papier toilette, de l'eau potable et vérifiez les prises pour voir si vous aurez besoin de rallonges.

Pensez qu'il va falloir du temps pour nettoyer le lieu et le remettre en place. Prévoyez le ménage à venir.

Les décors

Si vous décidez d'habiller l'endroit, veillez à prendre des photos de l'état initial. Testez une fois avant de fixer une affiche sur un mur avec du scotch, pour voir si le papier peint ne part pas avec.

Pensez avant tout aux éclairages. Votre appartement ne ressemblera jamais à un vaisseau spatial, mais avec la bonne lumière, les joueurs peuvent y croire.

Les costumes

Pour les PNJs, et pour vous-même, il va falloir travailler, mais en général, on demande aux joueurs de prévoir le leur. Cela les implique dans le jeu. Et si vous leur faites parvenir la bonne documentation, vous verrez qu'ils feront des miracles. Vous pourrez encore une fois les envoyer sur les forums et sites cités plus haut pour trouver des inspirations et des conseils.

Les accessoires

C'est la partie qui va vous demander bien du travail pour de petits détails. Parfois, il y a des objets « en-jeu » qu'il va vous falloir fabriquer. Si c'est une partie qui vous rebute, trouvez quelqu'un que ça amuse. Un bel objet de jeu, comme une carte au trésor, ou une clef mystérieuse, ça fait toujours son petit effet. Dans les scénarios du web, des photos et des schémas vous aideront à fabriquer au mieux ces accessoires.

La musique

Pour compléter votre mise en scène, particulièrement en début et en fin de jeu, la musique est utile. Vous pouvez également sonoriser un lieu pour poser une ambiance, en utilisant des banques de sons trouvables sur le web. Cette sonorisation peut être « en-jeu » ou « hors-jeu ». À vous de choisir.

Oulala je ne vais jamais y arriver.

Mais si mais si. Vous allez voir que dans bien des scénarios, cela se réduit au strict minimum. Et pour ne pas vous mélanger les pinceaux, il y a une méthode infallible. Vous allez noter tout ce que vous devez installer avant le jeu sur un plan du lieu. Comme ça, vous pourrez voir où doit se trouver chaque élément et vous ne pourrez rien oublier.

Vous allez faire la même chose pour chaque joueur. Comme ça vous n'oublierez pas de leur donner les objets qu'ils possèdent en début de jeu.

La logistique globale

En plus de tous les éléments liés au scénario, il s'agit d'une soirée ou d'un week-end comme un autre. Les gens vont manger, boire, dormir et... faire d'autres trucs qu'ils font habituellement. Et ça aussi il va falloir y penser. Parce que si vous le confiez à quelqu'un d'extérieur au jeu, les deux organisations risquent d'interférer l'une avec l'autre.

La nourriture

Si le jeu dure longtemps, pensez à prévoir quelque chose à manger. Soit dans un espace « hors-jeu », soit « en-jeu », pour éviter que cela ne dissipe les joueurs. Pensez également à prévoir à boire et méfiez-vous de l'alcool. Enfin... vous connaissez sans doute vos joueurs mieux que nous.

Le couchage

Si vous dormez sur place, il va falloir s'organiser. Mais ce guide est surtout là pour vous aider si le couchage a lieu avant la fin du jeu. Dans le cas où le jeu dure plus d'une journée. Il faudra préciser aux joueurs si la nuit est « en-jeu » ou « hors-jeu ». En effet, on

peut aimer être tiré du lit par un terroriste cagoulé, mais c'est mieux si on est en pyjama que si on est tout nu et qu'on pensait avoir la paix jusqu'au lendemain. De plus, si le couchage est « en jeu » il va falloir malgré tout tolérer quelques incohérences. Il est probable que deux joueurs qui interprètent un jeune couple ne partagent pas vraiment la même couche.

Vous savez quoi ? Vous êtes presque au bout du Guide.

Nous avons vu beaucoup d'évidences et maintenant que vous avez tout ça en tête, vous allez pouvoir vous concentrer sur les prochaines étapes.

1. Trouver un scénario qui vous plaise, le lire, et poser des questions si besoin ;
2. Trouver votre dream team d'organiseurs ;
3. Trouver vos joueurs et les motiver ;
4. Fabriquer le matériel ;
5. Trouver un lieu et une date ;
6. Organiser le jeu.

Le transport

Si le jeu a des chances de se terminer après les derniers trains, il va falloir avertir les joueurs pour qu'ils s'organisent. Pensez à les mettre en contact par mail pour qu'ils puissent organiser un covoiturage, mais évitez qu'ils ne commencent à parler du jeu par mail.

Ha oui, une autre évidence, le GN est un loisir fatigant. Veillez à ce que ceux qui conduisent ne soient pas trop fatigués.

La photo

Comme si vous n'aviez pas déjà assez de choses à faire comme ça. Il va falloir gérer ça aussi. Et oui. Et en plus c'est important. Même si c'est le cadet de vos soucis pour le moment, d'ici quelques années, lorsque vous vous souviendrez de ce jour mémorable, vous allez vous maudire si vous avez oublié d'immortaliser tout ça. Cependant préférez un photographe discret, voire des photographes avant et après le jeu pour ne pas perturber les joueurs en pleine immersion.

▼ *Ultime Western*, par *Don Quichotte*, 2009



Après le jeu

Quoi ? Mais ça ne s'arrête jamais ?

C'est juste qu'on commence à s'attacher à vous. Parce que ce guide a été fait pour vous aider. On espère que c'est une réussite. En fait, si vous avez suivi tous nos conseils, nous sommes certains que vous avez vécu une expérience formidable et que vous allez vouloir aller plus loin.

Pensez à prévoir un moment juste après le jeu pour vous remettre de vos émotions avec les joueurs, parler de ce qui a plu, déplu. Écoutez-les ! Non seulement le retour à la réalité sera plus doux et bien marqué, mais leurs retours vont vous permettre de vous améliorer. Si l'un d'eux a envie d'organiser à son tour, conseillez-lui ce guide.

D'ici quelques jours, vous allez pouvoir leur envoyer des photographies d'eux en costume, profitez-en pour récolter les remerciements, parce que c'est toujours agréable.

N'hésitez pas à passer sur le blog www.electro-gn.com ou sur le forum de www.murder-party.org, pour nous envoyer un petit retour et pourquoi pas des photos. Ça nous fera plaisir.

Et qui sait, d'ici quelques temps, nous nous croiserons peut-être dans un autre univers...

Baptiste CAZES

Les professionnels de la murder-party

Il y a plusieurs sortes de murder-parties pour entreprise. Il existe une poignée de professionnels qui font ça bien et qui proposent plus qu'un simple Cluedo™. En voici quelques uns. Contactez-les et ils sauront vous dire vers qui vous tourner si leurs produits ne correspondent pas à ce que vous cherchez.

La Boîte de Pan (www.laboitedepan.com)

La société qui propose à la fois des jeux de rôles grandeur nature aux entreprises et aux particuliers. Du clef en main ou du sur mesure, pour des entreprises désireuses de créer un serious game de type murder-party.

Événement Grandeur Nature (www.e-gn.fr)

La société Événement Grandeur Nature est spécialisée dans deux domaines que sont l'organisation événementielle et le développement de la performance. Le jeu de rôle est mis au service des entreprises et des collectivités dans un but qui sera, selon les cas, ludique, culturel, motivateur ou formateur.

Topik (www.topik.fr)

Topik propose un événementiel visuel à base de jeux de rôle et d'effets spéciaux, feux d'artifice et vidéoprojection.

Le milieu du jeu de rôle Grandeur Nature compte également nombre d'artisans de talents. Trop nombreux pour être cités ici. Vous pouvez prendre contact avec nous pour en savoir plus : contact@electro-gn.com



Merci à :

Frédérique Boursicot,
Céline Bast,
Lucie Choupaut,
Audrey C.,

ainsi qu'aux associations :

A3DL,
Don Quichotte,
eXpérience,
Les Amis de Miss Rachel,
Choryphée,
Monolithe,
RAJR,
Rêves de Licorne,
Rôle,
Wargs,

pour les photographies.

Merci également à :

l'équipe de murder-party.org,
aux rédacteurs d'electro-GN.com (et plus
particulièrement Vincent Choupaut),
ainsi qu'à la fédéGN et aux relecteurs
de l'AG, à commencer par David d'Opale
Rôliste)

Merci, enfin, à tous ceux que j'oublie.