

Documents à l'usage du MJ

Équipe de nuit*, un huis clos pour 9 joueurs et 2 MJs, durée indicative de 4 à 6h

Ce document contient normalement toutes les informations/conseils/détails nécessaires pour organiser la murder “Équipe de nuit”. Il est donc réservé à l’usage exclusif des MJs, et contient de nombreux spoilers. Si vous avez l’intention de jouer cette murder, arrêtez tout de suite de lire.

*Murder (ou huis clos, j’ai tendance à confondre les termes) écrite par l’Espion Français. Vous pouvez la faire jouer, re-jouer, réécrire les fiches qui ne vous plaisent pas, etc, tant que vous n’en faites pas un usage commercial (vous pouvez demander à vos joueurs une petite participation pour la nourriture, mais pas faire de bénéfices dessus). Tout retour, compte-rendu de partie, problème repéré dans la murder, etc, est le bienvenu ; vous pouvez me joindre à florine.dubourg@ens-lyon.org.

Table des matières

1	Introduction, résumé	2
1.1	Speech de présentation pour recruter des joueurs	3
1.2	L'intrigue, en gros...	3
2	Récapitulatif des persos et objectifs	4
3	Timeline	5
4	Logistique, ou “pourquoi il faut minimum 2 MJs”	5
4.1	Espace de jeu	5
4.2	Voitures, et interventions	6
4.3	Communications radio	6
4.4	Récapitulatif du matériel à prévoir pour les MJs	6
4.5	Le briefing	7
4.6	Début du jeu	7
4.7	Interventions	8
5	Déroulement typique d’une session	8
6	Combats	9
6.1	Échelle de force indicative	9
6.2	Déroulement d’un combat	9
6.3	Gérer les scènes d’action	9
7	Objets en possession de chacun	9
8	Pouvoirs	10
8.1	Connor	10
8.2	Dan	10
8.3	Steve	10
8.4	Lucy	11
8.5	Mike	12
8.6	Lucas	12
8.7	Jean	13
8.8	Amy	13
8.9	Samantha	13
9	Persos supplémentaires en cas de morts	14
10	Notes diverses	14

1 Introduction, résumé

Intro

Vous avez décidé d’organiser "Équipe de nuit" ? Cool ! Ce document contient normalement toutes les infos nécessaires. Je commence par 2-3 conseils généraux :

- passez du temps sur le casting (la répartition des rôles), c’est important
- prenez-vous au moins un ou deux co-MJs
- si vous sentez que la murder fonce droit dans un mur, faites une pause de 10 minutes pour réfléchir tranquillement
- n’oubliez pas de charger votre portable, vous allez en avoir besoin

- profitez : vos joueurs vont faire des trucs cools, et ça va être marrant ! (les portables servent aussi à s'envoyer des citations de joueurs pendant la partie)

1.1 Speech de présentation pour recruter des joueurs

La brigade des Friendly rangers, sorte de service public universel qui assure les permanences de nuit à Fieldville, USA, compte désormais quatre nouvelles recrues ! Ce soir sera pour eux l'occasion de découvrir le métier aux côtés de leurs nouveaux collègues. Rien de bien compliqué, il suffit de répondre aux appels des habitants et éventuellement envoyer une équipe d'intervention sur place. Cela laisse beaucoup de temps pour faire connaissance, et discuter de choses et d'autres...

Note d'intention : ce jeu est plutôt axé divertissement, avec tout de même beaucoup de place pour développer les relations entre personnages. Les rôles sont assez variés, et certains sont tout à fait adaptés aux débutants.

1.2 L'intrigue, en gros...

Cette partie résume l'intrigue, mais ne dispense absolument pas de lire attentivement les fiches perso ! S'il y a des contradictions entre cette partie et les fiches, les fiches ont raison quoi qu'il arrive. L'ordre logique de lecture des fiches pour découvrir l'intrigue au fur et à mesure est : Amy, Samantha, Jean, Dan, Connor, Lucas, Lucy, Steve, puis Mike.

La brigade des friendly rangers est en réalité une association de monstres en tous genres qui bouffent régulièrement les habitants et camouflent les meurtres en "disparitions". Leur position au sein de la ville et leur coordination leur permettent de ne pas attirer l'attention et de mener une vie plutôt tranquille. Enfin, ça c'était avant que la moitié de l'équipe se fasse tuer... Les remplaçants arrivent aujourd'hui, d'ailleurs.

La murder se déroule sur la première nuit de garde ; les gens vont devoir choisir comment se répartir pour effectuer les interventions auprès des habitants... (appels de jeunes filles seules, etc). Quand des gens partent en intervention, ils s'isolent ensemble pendant une demi-heure/une heure, selon ce qu'ils font sur place : un quart d'heure seuls tous les deux, puis un MJ leur explique ce qu'ils trouvent et ce qui se passe lors de l'intervention, puis trajet retour.

Côté rangers : Steve le vampire, en réalité très très territorial, a commencé à évincer un à un ses collègues, en les balançant à un exorciste ou en les assassinant lui-même. Matthews le changeforme a réussi de justesse à réchapper d'une tentative d'assassinat, avant de changer de forme pour se faire ré-embauher et avoir le fin mot de l'histoire, sous l'identité de Mike, un gars du coin. Il sait que le vampire est le coupable, mais veut savoir s'il a des complices et n'est pas de taille seul face à lui. Pendant ce temps, Connor le dullahan, meilleur pote de Dan l'esprit vengeur, s'est aperçu depuis un moment que ce dernier était en réalité un simple humain. Il se demande si ce ne serait pas lui le traître, et ces interrogations le rongent. Dan l'humain, lui, tente désespérément de conserver son secret pour rester au sein du meilleur groupe d'amis qu'il ait jamais eu, tout en cherchant le véritable coupable afin de ne pas se faire accuser. Le dernier membre de l'ancienne équipe est Lucy, une sorcière qui est en train de finaliser un sortilège nécessitant le sang de plusieurs créatures magiques, et qui lui donnera des pouvoirs incroyables.

Côté extérieur, Lucas l'exorciste s'est débrouillé pour avoir une place dans l'équipe de nuit pour enquêter sur les mystérieuses disparitions qui arrivent dans la région. Enquête grandement compliquée par le fait que les disparitions en question ne sont jamais signalées, au vu des services publics du coin... Il est venu car il a détecté un énorme rituel et a bien l'intention de le détourner pour transformer toutes les créatures magiques en humains. Jean le jeune loup-garou, lui, est tout content d'avoir un boulot qui corresponde aussi bien à ses besoins, et cherche à se faire des alliés dans ce monde si hostile envers les monstres... Matthews/Mike le changeforme en profite pour mener son enquête, il peut imiter les voix à la perfection si besoin. Quant à Amy la mère de famille, elle est profondément convaincue que tout le monde est gentil et que les paroles résolvent souvent bien des malentendus. Sa fille Samantha, elle,

a d'autres projets en tête : elle s'éveille à des pouvoirs de divination et sait qu'elle a des opportunités de ce côté-là.

2 Récapitulatif des persos et objectifs

o Dan l'esprit vengeur. Cacher qu'il est humain, chercher sa place -> se faire accepter des autres. Difficulté moyenne, demande d'être un peu proactif et ouvert aux suggestions de jeu. Du drama¹ (demande un joueur impliqué). Possible pour un débutant².

o Connor le Dullahan. Sait quand il y a des morts, sait que Dan est humain.-> trouver le traître, mettre les choses au clair avec Dan. Difficulté moyenne, demande d'être un peu proactif et ouvert aux suggestions de jeu. Du drama (demande un joueur impliqué). Possible pour un débutant.

o Steve le vampire. En a assez de voir des baltringues sur son territoire de chasse, alors les tue un par un. -> ne pas se faire choper, continuer, manipuler/contrecarrer l'exorciste. Moins d'interactions de base mais le perso est ultra puissant, donc bon... Peu de drama. Demande un joueur bon en intrigues (donc pas un débutant, ou alors quelqu'un qui a déjà une bonne expérience de maîtrise de jdr³).

o Lucy la sorcière. A besoin de sang de monstres pour finaliser un sortilège qui la rendra uber-puissante. -> finaliser le sortilège, prendre une décision quant à ce qu'elle en fait. Un objectif clair et défini. Peu de drama, encore que. Demande une joueuse qui assure un minimum en intrigues (le "bonjour, file-moi du sang stp" demande un peu de subtilité).

o Mike/Matthew le doppelganger. Veut arrêter les meurtres, savoir si Steve a des complices, se venger. Se fait passer pour l'un des habitants de la ville, qui a grandi ici (l'original est mort).-> trouver s'il y a plusieurs traîtres, les éliminer le cas échéant (peut imiter les voix), tuer Steve. Difficile. Demande un bon joueur qui a pu préparer à l'avance, versé dans l'art de la manipulation. Du drama possible...

o Lucas l'exorciste. Aimerais bien faire un grand sortilège visant à transformer les monstres en humains normaux. Se doute bien que les créatures magiques ne seraient pas tout à fait d'accord si on leur demandait leur avis... -> tuer le sorcier, finaliser son sortilège, à défaut déterminer qui est humain et qui ne l'est pas. Des intrigues et du drama, déconseillé aux débutants.

o Jean le loup-garou. Tout jeune, cherche des alliés dans ce monde cruel. Puissant. -> obtenir la confiance d'un des camps, se faire accepter des humains, trouver l'amour? Beaucoup de drama, demande d'être un minimum proactif (pas d'objectif ultra clair), possible pour un débutant qui serait vraiment motivé pour s'impliquer dans le personnage.

o Amy, une mère de famille aimante très gentille, qui veut sincèrement aider les gens. Mari disparu. Doit apaiser les tensions, surtout sociabiliser. Demande un vraiment bon roleplay, et une joueuse qui aime vraiment le drama et le roleplay avant tout. C'est le rôle le plus difficile à attribuer, en fait (presque rien en intrigues)...

Note importante : si vous n'avez pas sous la main de joueuse qui se ferait vraiment plaisir dans ce rôle, n'hésitez pas à donner ce personnage à un PNJ, par exemple en recrutant quelqu'un d'une ancienne session. Dans tous les cas, avant de jouer, prévenez la joueuse qu'elle devra vraiment aller vers les autres pour se chercher du jeu.

o Sa fille Samantha qui vient pour aider. A appris en autodidacte la magie et a obtenu une prophétie lui disant que quelqu'un capable de lui enseigner les arcanes de la magie serait présent ce soir. -> trouver Lucy et/ou l'exorciste, et choisir son camp. Possible pour une débutante.

1. J'utilise le terme anglais de "drama" pour désigner tout ce qui concerne l'implication émotionnelle entre les personnages, les sentiments, l'affectif, etc.

2. Ou une débutante, hein. Tous les rôles sont masculinisables/féminisables, mais en l'absence de neutre dans la langue française, j'utiliserai par défaut le genre écriture du personnage. Au fait, si vous cherchez un équivalent masculin du prémon "Amy", "Andy" marche bien.

3. D'après une observation menée sur 4 ou 5 personnes, les MJs de jeu de rôle font de bons murderistes.

Note sur la répartition des rôles : en plus de tenir compte des demandes et du niveau des joueurs, n'oubliez pas de prendre en compte l'équilibre global de la murder, et les interactions entre les rôles : si vous confiez Lucy à une débutante et Lucas à un excellent joueur, il y a de fortes chances pour que la sorcière meure avant la fin. Bref. Posez autant de questions que nécessaire à vos joueurs, et passez du temps sur le casting.

3 Timeline

- 12 ans : Lucy arrive chez les rangers
- 10 ans : Connor arrive chez les rangers
- 7 ans : Steve arrive chez les rangers
- 6 ans : Dan arrive chez les rangers
- 5 ans : les monstres de la brigade ont une grosse discussion durant laquelle ils découvrent leurs natures respectives : ils décident de s'entraider
- 4 ans : le mari d'Amy (père de Samantha) se fait tuer par Connor, le meurtre est maquillé en disparition
- 3 ans : Samantha découvre de vieux livres dans son grenier et commence à s'intéresser à la magie
- 2 ans (environ) : la femme de Mike, Jenny, se fait bouffer par Matthews, qui utilise sa voix pour assurer à Amy que tout va bien
- 8 mois : Jean se fait mordre par un loup-garou et prend la fuite après avoir tué ses camarades de classe
- 6.5 mois : Jean arrive à Fieldville
- 6 mois : Lucy lance le début d'un grand sortilège pour augmenter ses pouvoirs.
- 5,5 mois : l'exorciste (Lucas) a détecté une importante quantité de magie dans le secteur et commence son enquête en ville
- 5 mois : Steve apprend l'arrivée de Lucas : il lui fait parvenir des infos sur Anna
- 4.9 mois : Lucas exorcise Anna
- 4 mois : Steve assassine sauvagement Betty
- 2,5 mois : avec les infos de Steve (toujours sans savoir que ça vient de lui), Lucas exorcise le croquemitaine, Jack.
- 2 mois : Samantha fait une divination pour se trouver un maître en magie. Le climat hautement magique du coin l'y aide grandement
- 1 mois : Steve poignarde Matthews. Matthews s'en sort et bouffe Mike. Les autres le croient mort. Lucas est désormais certain qu'il y a un problème du côté des rangers.
- 0,9 mois : puisqu'il ne reste plus que la moitié du service, le shérif met des annonces de recrutement.
- quelques temps avant : Matthews, Jean, Amy et Lucas postulent pour diverses raisons. Comme ils sont les seuls candidats, ils sont acceptés.
- ce soir : Samantha a demandé à sa maman si elle pouvait venir lui filer un coup de main pour sa première garde.

4 Logistique, ou “pourquoi il faut minimum 2 MJs”

4.1 Espace de jeu

Une grande salle centrale avec idéalement des fauteuils, et une cheminée. Un petit coin de la pièce est aménagé en “zone MJ”, c'est là que se trouve la radio.

Ça peut être bien d'avoir quelques salles en plus où des gens qui veulent être seuls peuvent aller (vestiaire, bureau pour les tâches administratives, remise, armurerie (fermée)). Et un espace “parking” devant la porte du QG, où on posera les plaques en carton simulant les voitures (voir section dédiée).

Prévoir aussi deux ou trois petites salles où les joueurs qui partent en intervention peuvent aller.

4.2 Voitures, et interventions

Régulièrement, des habitants appelleront pour demander l'aide des rangers. Concrètement, un MJ simule l'appel radio, puis s'occupe des joueurs qui partent en intervention ⁴.

Quand un appel radio est passé, une équipe doit normalement être envoyée sur place. Les persos qui décident de partir sont emmenés par l'un des MJs dans une pièce éloignée : ils sont laissés seuls 5 à 15 minutes pour simuler le trajet en voiture, puis le MJ leur explique ce qu'ils voient, et ils interviennent. Cette partie sera donc un peu plus en mode "jeu de rôle sur table", avec pas mal de trucs à imaginer. Les actions "secrètes" seront donc effectuées sous forme d'aparté au MJ, qui décidera si oui ou non c'est réalisable. Comme en jdr, demandez au joueur comment il s'y prend, etc. A l'issue de l'intervention, les joueurs repassent 5-15 minutes seuls, puis pourront rentrer dans la salle principale.

Le fait de simuler les temps de trajet en voiture peut paraître un peu lourd, mais l'idée générale est de permettre aux joueurs de parler seul à seul pendant un bon moment, ce qui se fait souvent en murder (de manière moins artificielle, certes, mais tout de même). Si vous avez vraiment peur que vos joueurs s'ennuient pendant ce temps, vous pouvez toujours leur proposer d'allumer la radio en passant de la musique (n'allez pas au-delà des années 90 par contre).

Vous pouvez profiter des phases d'intervention pour propager des rumeurs entendues par les habitants, si l'histoire n'avance pas assez vite à votre goût (un gros loup, un motard sans tête, etc).

Afin de simuler des voitures, préparez des petites plaques en carton avec marqué dessus "Pick-up de Mike", "voiture de Lucy", "moto de Connor", etc. Pour monter dans une voiture, les joueurs doivent tenir un coin du carton : cela permet d'être assez clair sur qui monte dans quelle voiture, quelles voitures sont présentes sur le parking, qui monte à l'avant ⁵, etc.

4.3 Communications radio

Un MJ centralise tous les appels radio. C'est son portable qu'on appelle quand on veut faire passer un message, et c'est lui qui retransmettra les conversations en temps réel. Le système peut paraître un peu lourd, mais permet à Matthews d'imiter des voix. De plus, le fait d'avoir un MJ en permanence dans la pièce principale permet de surveiller l'espace de jeu et s'assurer que tout se passe bien (ça, et permettre aux joueurs d'utiliser leurs pouvoirs, notamment Sam).

Toutes les voitures des rangers sont équipées d'une radio.

4.4 Récapitulatif du matériel à prévoir pour les MJs

La liste n'est là qu'à titre indicatif, et n'est pas exhaustive.

Un ordi et des minis-enceintes pour diffuser de la musique dans la salle principale (les gros blancs en attendant des appels vous remercieront), **des badges avec écrit en gros le nom des personnages** (c'est important : même une feuille de papier scotchée sur le vêtement marche, au besoin), quelques jeux de carte/de dés pour patienter dans la salle principale avec des feuilles et des crayons pour tenir les scores, des trucs à boire et à grignoter (demandez à vos joueurs de les apporter, n'oubliez pas les verres), des faux pistolets (même un bout de carton avec un dessin dessus marche, l'important est que les accessoires puissent être échangés, montrés, et utilisés pour menacer quelqu'un), des plaques en carton pour simuler les voitures, des couteaux en mousse, une épée en mousse (si possible, hein), un marqueur et du carton et/ou du papier pour "fabriquer" de nouveaux objets qui entreraient en jeu (voiture d'un perso de remplacement, armes spécifiques, etc), des éléments de costume en plus en cas de perso de remplacement et/ou de changement d'apparence de Mike (lunettes, lunettes de soleil, chapeau, foulard, écharpe, etc).

4. Pour des suggestions d'interventions, voir la partie dédiée à la fin.

5. Ce qui est utile si vos joueurs décident de lancer un combat dans la voiture. Oui, ça peut arriver.

4.5 Le briefing

Si vous avez un peu de temps, demandez aux joueurs dont les personnages sont censés se connaître de se mettre d'accord sur les détails de leur relation (notamment Amy et Samantha, qui ont une relation un peu compliquée) avant le brief général.

Voici une proposition de briefing, vous pouvez rajouter des éléments si vous pensez que j'en ai oublié :

- Commencez par présenter les conventions de jeu que vous avez l'habitude d'utiliser. Si vous n'en utilisez pas, introduisez au moins les concepts suivants :
 - Signe “hors roleplay” : le poing fermé posé sur le front signifie qu'on parle en tant que joueur et non pas en tant que personnage. Quand un joueur fait ce signe, son personnage n'est pas en jeu. Ce signe peut être utilisé pour aller aux toilettes, demander quelque chose à un MJ, quitter une scène en cas de malaise physique ou émotionnel...
 - Freeze : quand un MJ crie “freeze”, on met le jeu en pause, le temps s'arrête pour les personnages, et ce jusqu'à la reprise du jeu.
 - Contacts physiques : pour tout contact physique allant au-delà de “toucher l'épaule”, ou “toucher la main”, on demande rapidement la permission avant ⁶.
- Présentez l'espace de jeu, la radio, les voitures, le système de combats (échelle de force connue des MJs + shifumi en une manche), le système des interventions, les âges apparents des personnages.
- Rappel rapide : quitte à jouer des personnages imaginaires dans un monde qui n'est pas tout à fait le notre, on va pousser l'effort d'imagination un cran plus loin et imaginer qu'on est dans un monde sans racisme, sexisme, homophobie, etc ⁷. Vos persos ont tout à fait le droit d'être des gros relous, mais pas à ce niveau-là.
- Présentez l'intention de jeu : “nous sommes là pour nous amuser. Le début va être un peu lent. Vous pouvez en profiter pour prendre votre temps, développer vos relations avec les autres personnages, poser une ambiance, etc. Si vous avez envie de tuer quelqu'un durant les deux premières heures, passez en discuter avec un MJ avant, on s'arrangera. De manière générale, tout se négocie. Si vous voulez lancer des plans ou tenter des trucs, les MJs vous accompagneront ou vous mettront des bâtons dans les roues, mais rebondiront dans tous les cas sur ce que vous proposez. Inversement, si vous vous ennuyez pendant un peu trop longtemps, ou que vous ne voyez pas trop où va votre personnage, passez voir un MJ, on pourra en discuter et vous donner des pistes. Si vous hésitez entre deux directions à donner à votre personnage, nous vous encourageons à choisir celle qui va donner le plus de jeu aux autres. Enfin, traitez-vous les uns les autres avec bienveillance.”
- Des questions ?
- Présentez le déroulement du début du jeu (cf partie suivante)

4.6 Début du jeu

Briefez les quatre rangers “anciens” : on part du principe que pour chaque cas de figure, ils savent quoi faire et ont le matériel quelque part dans le QG ou dans leur voiture, tant que ça reste cohérent. Ils sont encouragés à commenter les appels ou les interventions en improvisant, les MJs suivront.

Au début, les quatre anciens rangers sont dans la salle principale, et discutent ensemble durant quelques minutes, puis les nouveaux rangers rentrent un par un. Cela permet à tout le monde de se présenter pour faire un début en douceur. Quand les présentations sont finies et que les rangers ont fini d'expliquer leur métier aux nouveaux, lancez la première intervention.

6. Attention, certaines personnes n'aiment pas du tout les contacts physiques, quels qu'ils soient. Demandez à vos joueurs s'ils acceptent déjà de se faire toucher la main ou l'épaule.

7. Les problématiques d'oppression peuvent être traitées très intelligemment dans certains jeux de rôle grandeur nature ; cependant ce n'est pas le propos d'Équipe de Nuit.

4.7 Interventions

Le MJ qui s'occupe de l'intervention passe lui-même l'appel à la radio (cela permet d'être plus à l'aise dans les personnages), puis accompagne les joueurs dans une petite salle annexe. Les interventions ne sont pas "planifiées" : c'est aux MJs de surveiller le déroulement de la murder pour les lancer aux bons moments (mettre fin à une conversation qui s'éternise ou à un silence gênant, donner à des joueurs un prétexte pour s'éloigner, etc). Ci-dessous, une liste d'interventions possibles, dont certaines sont utilisables plusieurs fois.

- Lizzie, une jeune femme seule qui a entendu du bruit derrière chez elle. C'est un renard. On peut voir les traces et les poubelles renversées. Elle peut rappeler plus tard, quand elle a encore entendu du bruit. Elle a entendu parler d'un gros loup dans la région. Lizzie est très gentille mais très insistante et a peur pour un rien.
- Un voyageur qui a besoin d'une réparation de voiture, au besoin réfugié chez un habitant qui a passé l'appel pour lui.
- Une énorme plaque de verglas sur la route : une voiture a dérapé dessus. Si les PJs ne reviennent pas pour mettre du sel pour régler ça, d'autres voitures peuvent déraeper dessus et/ou repérer la voiture dans le fossé. N'oubliez pas de dire aux "vieux" rangers que la procédure habituelle dans ce cas-là consiste à mettre du sel : leurs persos sont censés le savoir. Il y a des sacs de sel au QG, d'ailleurs (ainsi que tout le matériel pertinent qu'on peut imaginer : trousse à outils, couvertures, kit de premiers secours, etc).
- La Grange à Willy et William : une grosse beuverie y est en cours, ça fait une source régulière d'appels aux Rangers. Gens complètement torchés. Blessures par des éclats de verre. Bagarres/engueulades à calmer. Gens bourrés à ramener chez eux. Mineurs qui ont bu et qui du coup vont demander de la discrétion.
- Mme Puffin, une petite vieille insupportable qui va leur tenir la jambe pendant des heures. Son évier est bouché, ou alors elle a une fuite d'eau, ou n'importe quoi d'autre qui nécessite une intervention sur place.

Pour le reste, aviser en fonction des spécialités et des Rangers que vous souhaitez éloigner : pannes mécaniques pour Connor, gens malades pour Lucy...

5 Déroulement typique d'une session

Le premier tiers est assez lent. Il faut multiplier les interventions, quitte à en lancer plusieurs à la fois à certains moments. Cela va permettre de créer des liens et de donner du jeu et des sujets de conversation.

Si tout va bien, dans le deuxième tiers, les gens commencent à prendre des initiatives : filatures, repérages, etc. Vous pouvez espacer un peu plus les interventions, et proposer une intervention "irrésistible" pour les monstres : un voyageur égaré, une jeune femme seule avec son bébé qui est tombée en panne au bord de la route, etc. Si vos joueurs sont sympa, il va y avoir un joli petit meurtre dissimulé à la va-vite. Plus tard, vous pourrez choisir d'accélérer les choses ou de mettre un coup de pression en faisant un appel radio d'un proche de la victime, inquiet de ne pas voir rentrer cette personne. Cet appel est à passer en présence des nouveaux, pour bien appuyer le fait que quelque chose ne tourne pas rond chez les rangers⁸.

Tout cela donne une situation qui va finir par exploser, d'autant plus que Lucy ou Lucas ne va pas tarder à lancer un rituel. Le dernier tiers dégénère généralement en film d'action à l'américaine, avec fusillades et déchaînements de pouvoirs plus ou moins importants selon les sessions.

Le jeu se finit quand les gens qui voulaient s'entretuer se sont entretués, ceux qui voulaient s'enfuir se sont enfuis, et les gens restants semblent globalement partis pour ne pas s'affronter. On peut alors passer au débrief.

8. Si vous voulez vraiment mettre les pieds dans le plat, vous pouvez carrément faire l'appel de quelqu'un qui a vu le meurtre de loin, sans réaliser que les coupables étaient des Friendly Rangers.

6 Combats

6.1 Échelle de force indicative

Vraiment très fort : Steve, Lucy après le rituel

Très fort : Jean en forme “loup”

Fort : Connor, Dan, Jean en forme humaine, Lucas s’il est bien préparé

Normal : Lucy⁹, Matthews, Lucas s’il n’est pas préparé, Amy, Samantha, les PNJs

6.2 Déroulement d’un combat

Les attaques avec un effet de surprise et/ou une arme donnent des avantages. Il y a deux cas de figure :

1) Si la différence de force est trop importante, la victoire est automatique. Par exemple, si Samantha se jette sur Dan sans arme ni effet de surprise, on peut partir du principe qu’une adolescente n’a aucune chance contre un soldat d’élite entraîné.

2) Sinon, un shifumi a lieu entre les joueurs pour déterminer le vainqueur. En cas d’égalité, c’est celui qui était le plus fort à la base qui gagne. Par exemple, disons que Samantha attaque Dan par surprise avec une arme. Les joueurs font un shifumi, qui donne une égalité : Dan est plus fort dans l’absolu, donc il remporte le combat.

Steve est une exception : la première défaite le blesse et l’énerve, mais il ne meurt pas directement.

L’autre exception est Lucas : s’il utilise sa foi, il peut continuer le combat même après une défaite (cependant, quand l’adrénaline retombe, les blessures se font sentir).

Attention ! Dans tous les cas, une défaite ne signifie pas la mort du personnage. Juste que le perdant n’est plus en état de continuer le combat et est à la merci du vainqueur (blessé, plaqué au sol, attaché, etc).

6.3 Gérer les scènes d’action

Si tous les éléments ont été correctement mis en place, et que vous avez appliqué les bonnes pressions, la situation devrait dégénérer à un moment ou à un autre. Embuscades, courses-poursuites où on essaie de tirer dans les pneus, combats à plus de 2 personnes... On va assister à une succession d’actions rapides, où les réflexes/capacités des personnages sont différents de ceux des joueurs.

Exemple : méfiants, Mike et Lucas ont décidé de suivre discrètement Lucy et Steve qui partaient en intervention, et débarquent en plein sacrifice de bébé... On part donc sur un affrontement entre 4 personnes, dont beaucoup ont des pouvoirs.

Pour gérer ça correctement, une seule méthode : freezez la scène. Mettez tout en pause, et demandez à chaque joueur ce qu’il ou elle fait, en lui récapitulant la situation : "tu es à telle distance des autres, tu viens de voir tel truc. Que fais-tu ?". Résolvez les confrontations au shifumi, et prenez le temps de voir les actions de chacun¹⁰. Puis racontez ce qui se passe, à grand renfort de détails et d’impressions. Ensuite, mettez tout le monde en place et dé-freeze la scène.

7 Objets en possession de chacun

(tous les adultes ont le permis de conduire)

Connor : une épée ancienne mais très affûtée planquée dans une cache de sa moto

Dan : un flingue planqué sur lui, plus la clef de l’armurerie

9. Ajout : Lucy a tendance à mourir assez fréquemment, en fait. Du coup, une solution possible (pas encore testée à l’heure où j’écris ces lignes) serait de lui proposer, si elle a déjà récolté le sang de Steve, de le boire avec ses dernières forces pour revenir en vampire/mage, clairement plus faible que Steve, mais toujours opérationnelle.

10. D’expérience, une résolution mal gérée est toujours plus mal vécue qu’une pause un peu longue dans le roleplay. Et puis 6 mois après, vos joueurs reparleront encore de la fois où Steve a balancé une voiture sur Lucas.

Steve : hahaha, rien.

Lucy : brevet de premiers secours, un petit revolver d'auto-défense dans sa voiture, quelques petits flacons vides.

Mike : deux flingues planqués sur lui, un fusil à pompe et un fusil mitrailleur dans sa voiture, un couteau en argent que Steve pourra reconnaître.

Jean : rien (pas le permis)

Lucas : une craie et une lame en argent sur lui, beaucoup de matos dans le coffre de sa voiture

Amy : Brevet de premiers secours

Samantha : un jeu de tarot (elle a le permis)

Dans l'armurerie : un fusil à pompe, 5 revolvers, deux fusils, deux bombes lacrymogènes, un taser poussiéreux dans un coin.

8 Pouvoirs

8.1 Connor

Copier/coller de la fiche : *Si quelqu'un vous frappe à la tête ou tente de vous décapiter, votre tête tombera et vous vous ferez repérer. Après, vous pouvez simuler la mort, mais il n'y aura pas de sang. Votre corps peut bouger indépendamment sans problème. Côté positif : on ne peut pas vous décapiter. La seule manière de vous tuer serait de réduire votre tête en bouillie : un coup de fusil à pompe à bout portant dans la tête aurait des chances de vous avoir, par exemple. Par contre, sur le reste du corps, les blessures vous gênent un peu, saignent un peu, mais ne mettront pas vos jours en danger.*

Planquer votre tête : vous pouvez vous débrouiller sans. Ce n'est PAS discret, mais en cas de besoin, vous pouvez aller planquer votre tête en sécurité pour éviter de mourir. Vous pourrez encore voir et entendre à peu près, mais pas parler. Et inutile d'essayer de porter un casque de moto pour planquer votre absence de tête, ça ne tient pas en place plus de 30 secondes.

Augure : vous êtes un messager de la mort, capable de savoir à l'avance quand quelqu'un va passer de vie à trépas. Or, depuis 6 mois, vous n'y arrivez plus. Vous sentez quand quelqu'un est en train de mourir, mais plus aucune prédiction, vous avez l'impression que quelque chose brouille vos sens.

Note pour le MJ : il faut avertir Connor à chaque fois que quelqu'un meurt.

8.2 Dan

Copier/coller de la fiche : *Rien de surnaturel, mais vous êtes une machine à tuer surentraînée. Dans un combat, vous aurez le dessus face à n'importe quel humain. Par contre, vous n'avez encore jamais affronté de monstre...*

8.3 Steve

Copier/coller de la fiche : *Si la lumière du jour vous dérange (enfin, rien de mortel, hein, juste que vous n'avez que les pouvoirs d'un humain pendant la journée) et qu'un pieu dans le coeur ou une décapitation vous tuerait, vous êtes quand même d'une puissance incroyable. Vous êtes largement plus rapide, plus fort et plus endurant qu'un humain. Par exemple, vous pouvez enfoncer une porte d'un coup de poing. Ou carrément casser le mur à côté, si vous en avez envie : les seigneurs vampires font partie des créatures surnaturelles les plus puissantes.*

Vous pouvez également influencer les esprits. Première manière : en discutant un moment avec quelqu'un, vous pouvez implanter une suggestion dans sa tête (un sentiment vis-à-vis de quelqu'un, une intuition, etc). Deuxième manière, beaucoup plus puissante : vous pouvez donner un ordre direct à quelqu'un, en le regardant droit dans les yeux. La cible obéit alors immédiatement, et pensera avoir agi de sa propre volonté. Cependant, l'utiliser à répétition dans un court laps de temps sur une même personne augmente très fortement les chances qu'elle se rende compte de quelque chose, voire qu'elle apprenne à y résister. Ces limitations peuvent apparaître plus ou moins rapidement, notamment lorsque

vous demandez quelque chose de trop déchirant pour la personne ("tue ton petit frère, maintenant") ou que quelqu'un fait remarquer à votre victime à quel point son comportement est incohérent (vous pouvez demander plus de détails au MJ).

Vous pouvez vous changer en une volée de chauve-souris pour vous déplacer sans être suivi, mais vous avez du mal à réfléchir sous cette forme, et ça a tendance à froisser vos vêtements si vous le faites plusieurs fois d'affilée.

Vous pouvez aussi créer de nouveaux vampires en faisant boire de votre sang à quelqu'un, mais franchement, quel intérêt ?

Pour les suggestions hypnotiques (premier cas de figure), allez dire à l'oreille du joueur qu'il a plutôt envie de... (ce n'est pas une obligation absolue, il est impossible de faire en sorte que le joueur fasse un truc qui va vraiment à l'encontre de ses intérêts par ce moyen)

Pour les ordres directs : l'utiliser à répétition sur quelqu'un dans un court laps de temps entraîne une immunité. Réussite automatique sur les PNJs (lors des interventions).

Pour les PJs :

o si l'ordre donné n'est pas trop "out of character" (comme "sort de cette pièce", "va discuter avec untel pour l'occuper", "tais-toi", "tu n'as pas vu ce cadavre"), c'est une réussite automatique. Si le PJ se fait manipuler comme ça à répétition, il pourrait commencer à s'en souvenir, voire même faire le lien avec Steve. Surtout si les ordres sont vraiment gros (ignorer une mare de sang dans un coin de la pièce, par exemple) et/ou qu'un témoin extérieur fait remarquer les incohérences ("tu étais là, tu n'as pas pu louper ça !"). Le personnage victime devient alors assez perturbé, mais se rendra vraiment compte qu'il y a un problème.

o si l'ordre donné relève d'une violence forte (suicide, attaquer quelqu'un sans raison, aller jusqu'à tuer quelqu'un qu'on aime pas, ne pas intervenir pour sauver un proche, etc), shifumi entre les 2 PJs.

- Défaite de Steve => ça ne marche pas et la personne est un peu confuse
- égalité => soit ça ne marche pas, soit la personne se souvient clairement que c'est Steve qui l'a poussée à le faire (Steve décide)
- victoire de Steve => ça marche, la personne perçoit les événements comme un coup de folie passagère.

8.4 Lucy

Copier/coller de la fiche : *Il fût un temps où vous étiez puissante. En proférant des malédictions à l'encontre de quelqu'un, vous pouviez l'immobiliser, lui interdire de parler tant que vous ne lui en auriez pas donné la permission, ou au contraire le contraindre à répondre pleinement et sans mensonge à votre prochaine question. Vous pouviez empêcher votre cible d'agresser une personne donnée, retrouver quelqu'un à distance, lui faire voir des choses qui n'existaient pas, voire même le maudire sur plusieurs générations...*

Si vous menez à bien le sortilège de ce soir, vous devriez retrouver vos pouvoirs d'antan, et bien plus encore. Avec le sang de 5 créatures magiques, ce serait plus optimal, mais c'est déjà bien avec 3. Vous devez rassembler le sang nécessaire, puis aller seule dans un endroit isolé (vous en connaissez plusieurs dans des coins paumés de la forêt) pendant plusieurs dizaines de minutes pour faire vos incantations (appelez le MJ quand vous commencez). La quantité de sang prélevée sur chacun importe peu : quelques gouttes suffisent, c'est le mélange de sang de créatures différentes qui produira un effet magique.

Dans votre état actuel (en début de murder), vous pouvez utiliser vos pouvoirs de sorcière pour charmer les esprits faibles. L'utiliser à répétition vous fatigue, mais en discutant avec quelqu'un pendant un moment, vous pouvez implanter une légère suggestion hypnotique dans son esprit. (voir avec le MJ pour les conditions d'application)

Si elle tente le rituel en incluant le sang de Dan, elle s'apercevra rapidement que quelque chose cloche et que l'une des personnes lui a donné du sang humain.

Quand le rituel commence, le vent commence à souffler. Puis le vent souffle de plus en plus fort, une tempête semble se lever, les nuages se rassemblent autour d'un point unique, jusqu'au moment où

Lucy finit le rituel. Alors un éclair unique traverse le ciel et le vent retombe d'un seul coup. Le calme plat. Lucy peut alors avoir accès à plein, plein de trucs.

Attention, pensez bien à ces effets visuels : globalement, rituel se crame à des kilomètres à la ronde. Ce qui laisse une chance à certains d'intervenir. Prévenez Lucy qu'il y a une possibilité pour que le rituel soit visible. La durée exacte est à ajuster à la volée, en fonction de ce qui paraît intéressant pour le jeu.

Pour les suggestions hypnotiques, comme Steve, allez dire à l'oreille du joueur qu'il a plutôt envie de... (ce n'est pas une obligation absolue, il est impossible de faire en sorte que le joueur fasse un truc qui va vraiment à l'encontre de ses intérêts)

8.5 Mike

Copier/coller de la fiche : *Vous êtes nerveux, instable et parano. Mais vous êtes intelligent. Et surtout, si prendre une autre apparence vous prend du temps, vous avez le pouvoir de modifier votre voix à loisir. Même si vous n'avez pas mangé la personne, vous pouvez quand même sans problème imiter sa voix, si vous l'avez entendue au moins une fois. Vous avez installé une radio quelque part dans le centre, vous pouvez donc vous faire passer pour n'importe qui assez facilement, et tendre des pièges aux gens (voir avec le MJ). À part ça, vous n'êtes pas plus fort qu'un humain lambda.*

Changement de forme : quand vous mangez quelqu'un (que vous aurez tué ou immobilisé auparavant), vous récupérez la capacité de prendre son apparence, mais pas ses pouvoirs (s'il en a) ni ses souvenirs. Manger quelqu'un est très sale à regarder, il vous faut du temps et un endroit discret pour le faire. Pareil pour la transformation : plusieurs dizaines de minutes, si personne ne vous dérange (voir avec le MJ). Vous avez déjà quelques autres apparences en réserve, principalement des gens de la ville qui sont censés être partis et quelques grands animaux (loup, cerf... vous êtes plus à l'aise en humain, quand même...). Sinon, comme dit, si vous êtes blessé, vous pouvez changer d'apparence pour vous soigner, mais cela prends du temps et vous pensez que si vous tentez de reprendre l'apparence qui a été blessée, vous retrouverez la blessure.

Si Matthews décide de changer d'apparence en mangeant un joueur, c'est l'autre joueur qui reprendra le rôle de Matthews. Car changer d'apparence en permanence n'est pas sans conséquences pour la psychée ! Le temps de la transformation sera consacré à un entretien entre les deux joueurs pour fournir l'explication détaillée du rôle, des objectifs, de où il en est, etc, au joueur qui s'est fait bouffer. Le joueur de Matthews, quant à lui, sera traité comme tout joueur dont le personnage disparaît et aura un nouveau rôle parmi ceux proposés (ou pas, si la murder finit dans pas trop longtemps).

8.6 Lucas

Copier/coller de la fiche : *Vous êtes un puissant mage blanc. Vous pouvez exorciser les fantômes, et connaissez toutes les manières d'éliminer les monstres (demandez les détails au MJ sur la méthodologie, en cas de demande de renseignement urgente dans le feu de l'action, vous pouvez freezer la scène pour poser vos questions au MJ).*

Vous pouvez également utiliser votre foi pour renforcer vos aptitudes physiques et ignorer totalement la douleur pendant plusieurs minutes. Cela vous permet d'encaisser pas mal de coups sans perdre connaissance, mais le contrecoup est toujours sévère.

Pour ce soir, vous avez réussi à obtenir le soutien de l'un de vos collègues, le vieux Bob. Il est dans un motel à la lisière de la ville, et vous pouvez le contacter facilement par radio. Sur votre demande, Bob peut organiser un piège (appel radio en apparence innocent qui va vous permettre de vous éloigner avec l'un des rangers). Par contre, il n'est plus tout jeune, donc il a posé plusieurs conditions : si vous lui amenez un monstre, vous devez également être présent pour l'aider, et surtout, vous devez le prévenir à l'avance de quel type de monstre il s'agit, afin qu'il puisse faire les préparations adéquates. On ne tue pas de la même manière une goule ou un spectre.

Quand l'exorciste se renforce à l'aide de sa foi dans un combat, il peut continuer à combattre même après une défaite. Cependant, les blessures restent et s'accumulent.

Attention : s'il neutralise Lucy, Lucas peut lancer un sortilège qui aura pour effet de transformer tout le monde en humain dans la région. Au bout d'un petit moment, les monstres peuvent remarquer qu'il se passe quelque chose. Si Lucas est tué avant la fin du sortilège (la durée exacte est à ajuster à la volée, en fonction de ce qui paraît intéressant pour le jeu), il n'y a pas de transformation en humain mais tous les montres en ressortent affaiblis.

Le vieux Bob : PNJ joué par les MJs, qui donnera l'avantage à Lucas en cas d'embuscade bien préparée.

8.7 Jean

Copier/coller de la fiche : *Quoi qu'il arrive, vous vous changez en un gros loup vaguement humanoïde à la pleine lune. Vous arrivez à présent à vous souvenir à peu près de ce que vous faites durant ces périodes, sans pour autant avoir un contrôle complet dessus. Le reste du mois, vous pouvez vous transformer quand même, mais il vous faut soit plusieurs minutes et beaucoup de concentration, soit un coup de colère intense (vous avez alors plus de mal à garder le contrôle, dans ce cas-là).*

Le reste du temps, vous êtes sous forme humaine, mais vous êtes plus fort (vous pouvez défoncer une porte d'un coup de poing), et vos réflexes et vos cinq sens sont beaucoup plus efficaces qu'avant. Votre odorat, surtout : quand vous reniflez quelqu'un de près, vous pouvez déduire des choses sur ses habitudes, son état d'esprit, etc. Vous manquez un peu de pratique, par contre (voir avec le MJ pour ce que vous apprenez).

Lorsque Jean se transforme sous le coup de la colère, il joue le contrôle de lui-même au shifumi contre le MJ (difficile). En cas de défaite, il massacre la cible la plus proche.

Odeur des gens :

Lucy : anxieuse mais excitée, attend quelque chose. Une odeur d'herbes variées, assez forte. Plus une odeur que vous avez du mal à identifier (magie, en fait).

Dan : assez préoccupé, stressé. Semble avoir peur de quelque chose. Faible odeur de sang, mais qui date un peu.

Connor : difficile à lire, celui-là. Bizarre. Une odeur que vous avez du mal à identifier cache les autres (magie)

Steve : difficile à lire, celui-là. Bizarre. Odeur de mort, forte odeur bizarre (magie). Il vous fait un peu peur, quand même (instinct)

Amy : odeur rassurante de cuisine maison. Vous pensez que vous pouvez lui faire confiance.

Samantha : odeur agréable, shampoing aux extraits floraux, plus une très légère odeur que vous n'arrivez pas à identifier (magie)

Mike : odeur neutre, un peu difficile à définir, avec l'odeur inconnue en fond. PAS d'odeur d'alcool, ce qui vous surprend beaucoup (vous pensiez que ce genre d'addiction se remarquait encore plusieurs années après)

Lucas : odeur inconnue en fond, odeur de plantes et surtout d'encens.

8.8 Amy

Capacité passive : Amy connaît tout sur tout le monde en ville. Si un PNJ est manipulé par Steve qui le fait agir de manière incohérente, Amy le remarquera immédiatement. Une discussion avec Mike lui permettra de remarquer qu'il a changé drastiquement de caractère, de tics de langage, etc... On dirait un autre homme !

8.9 Samantha

Copier/coller de la fiche : *Ce soir, vos pouvoirs sont particulièrement forts. En discutant un moment avec quelqu'un pour vous faire une idée de sa personnalité, vous pouvez effectuer une divination sur lui (ou elle), cela vous prend environ dix minutes et un jeu de cartes. Vous pouvez ainsi en savoir plus sur sa nature, et vous comptez notamment sur ça pour identifier les sorciers. Vous pouvez également poser n'importe quelle question, mais attention : moins la question est précise, plus la réponse est vague et*

sujette à interprétations. La lecture de l'avenir est également très difficile, car vous avez l'impression qu'un rien suffirait à faire basculer les futurs possibles, ce soir... (tout se négocie avec le MJ)

Note importante : vous devez impérativement prendre le temps de connaître au moins un peu une personne pour effectuer -ou interpréter- des divinations la concernant. Si vous demandez "qui est le sorcier ?" alors que vous encore jamais pris le temps de discuter avec lui, vous n'arriverez pas à comprendre la réponse.

Les divinations peuvent être aussi floues et sujettes à de mauvaises interprétations que vous voulez. Faites-vous plaisir, mais faites attention à ne pas être sadique, non plus (dites à la joueuse que les réponses viennent plus rapidement si elle pose des questions plus précises ou plus orientées). Si votre joueuse passe beaucoup trop de temps seule dans son coin, dites à Lucy et/ou à Lucas qu'ils sentent une utilisation de magie dans le coin, histoire qu'elle se sociabilise un petit peu.

9 Persos supplémentaires en cas de morts

En cas de mort d'un personnage en milieu de murder, on peut introduire un personnage de remplacement pour le joueur. La plupart des gens seront des "voyageurs égarés sans pneus-neige qui se réfugient au QG en attendant le matin". Si vos joueurs ont d'autres idées, discutez-en avec eux.

Vous pouvez choisir le personnage de remplacement en fonction de l'avancée de la murder : si un joueur est vraiment en train de prendre le dessus, le perso de remplacement peut être un nouvel ennemi pour lui.

Ce sont évidemment des idées en vrac, et n'ont pas un caractère d'obligation :

- o le shérif : mentionné dans la plupart des fiches, tout le monde le connaît plus ou moins de vue.

- o un collègue de l'exorciste, mais en beaucoup plus extrémiste. Il pouvait être en train de traquer Steve, ou le loup-garou, ou d'enquêter sur les disparitions.

- o un agent du FBI qui a vu un rapport sur une vague de démissions dans un service des Friendly rangers, et qui allait passer à autre chose par manque d'intérêt quand il a vu la photo d'un ancien agent secret, un monstre sans pitié ultra dangereux. Peut appeler des renforts en quelques heures, est juste venu le convaincre de se rendre tranquillement. (perso "troll", qui n'aura rien à faire ici)

- o un sorcier qui traque l'exorciste depuis un bon moment et vient s'allier avec Lucy pour le tuer, et sait ce qu'il manigance (ou veut venger la mort de Lucy, si elle meurt en cours de murder).

- o si Matthews décide de changer de forme, il peut composer lui-même son alibi et son personnage. D'ailleurs, s'il meurt rapidement, vous pouvez l'autoriser à se transformer avec ses dernières forces, si son agresseur ne reste pas longtemps sur les lieux du crime.

10 Notes diverses

En vrac

1) Puisqu'une joueuse m'a posé la question, non, les personnages n'ont pas de nom de famille canon. Les rangers s'appellent et se font appeler uniquement par leurs prénoms, pour renforcer le côté "sympa". Si vous y tenez, vous pouvez donner des noms de famille aux personnages, mais les joueurs de murder (moi la première) ont tendance à déformer/confondre/oublier les noms compliqués en cours de partie. D'où mon choix de mettre des noms courts et faciles, avec un badge pour chacun pour faciliter le truc.

2) Comme toute murder, vous pouvez la modifier, réécrire des trucs qui ne vous plaisent pas, piquer des concepts ou des mécaniques de jeu qui vous plaisent pour écrire votre propre murder, etc. Allez-y, on l'a tous fait. Par contre, si vous reprenez des trucs de manière un peu trop voyante, ce serait super sympa de me créditer =)

3) Conseil de MJtage (vous le suivez ou pas, c'est comme vous voulez, c'est juste ma manière de faire) : soyez souple. Si les joueurs proposent des idées originales, intéressantes, et qui sont cohérentes

au sein de la fiction, accompagnez-les. Même si vous n'aviez pas prévu ce cas de figure. Vous pouvez prendre un peu de temps pour réfléchir (notamment : est-ce que cette idée, si menée à bien, va rendre la murder moins intéressante pour d'autres personnages ?), et leur rajouter des obstacles supplémentaires (ok, tu peux mettre en place ce plan, mais d'abord il va falloir convaincre untel de participer, ou alors lui voler son 4x4, sinon ça ne marchera pas). Les interventions permettent de réguler efficacement le rythme de la murder, alors vous pouvez laisser un maximum de liberté aux joueurs.

Ceci dit, tout ça demande d'avoir une bonne confiance en vos capacités d'improvisation, donc à vous de voir dans quelle mesure vous êtes prêt à abandonner le contrôle à vos joueurs. Mais ils pourraient vous surprendre¹¹...

Les inspirations

La série Supernatural pour l'univers, le jeu de rôle MonsterHearts pour le côté "monstres avec des sentiments", et l'animé Durarara !! pour le dullahan à moto. Sinon, les dizaines de murders que j'ai eu l'occasion de jouer, et qui m'ont permis de me faire une idée assez précise de ce que je voulais voir dans une murder.

Remerciements

Merci à Félix pour sa relecture attentive et ses remarques ! Et puis un grand merci à l'ensemble des joueurs qui ont playtesté/MJté/co-MJté cette murder, vous êtes beaucoup trop cool !

11. L'un de mes grands plaisirs en tant qu'orga, c'est quand je peux sortir le pop-corn et regarder mes joueurs faire des trucs complètement dingues.