

Fiche du MJ

À l'intention des Mjs:

Cette murder a été co-écrite par Marie Corformat et Guillaume Coiffier, en décembre 2017 à l'ENS de Lyon. C'est avec grand plaisir que nous la diffusons et lui permettons de vivre en dehors du club de l'Ecole.

Joyeux Noël se concentre surtout sur le RP des différents personnages, et des secrets de familles qui seront inévitablement déterrés lors de la soirée (voir la section 'déclencheurs' pour plus d'informations). Il n'y a pas de mécanique particulière de jeu, ce qui en fait une murder très facile à organiser tout seul.

Des informations récapitulatives ainsi que des résumés des interactions des personnages ont été écrites dans le tableau 'recap'. Un arbre généalogique de la famille Dumond est également disponible.

En espérant que vous et vos joueurs passent un bon moment.

Warning particuliers :

Bien qu'elle ne soit pas conçue pour être une murder à ambiance triste ou intense, nous souhaitons attirer votre attention sur deux points en particulier :

- L'acception ou le rejet de l'homosexualité d'Antoine peut poser problème si le joueur ou la joueuse est très sensible à ce genre de problématiques. Le questionnaire de casting est normalement prévu pour détecter cela.
- Dans l'éventualité d'un (probable) rejet de la part d'Isabelle, André est susceptible de se sentir très mal. Certains joueurs ont ainsi pu envisager le suicide de leur personnage, ce qui a énormément bouleversé l'ambiance de la fin de la partie, comme on peut s'en douter.
- De même, Isabelle est susceptible de se sentir un peu à l'écart et est un personnage sujet à des crises existentielles.

Liste des personnages :

Cette murder nécessite 10 à 11 joueurs (et 1 ou 2 MJ)

- Marie-Jeanne, la grand-mère.
- Isabelle, la sœur aînée
- Henri, le plus âgé des frères
- Alice, la femme d'Henri
- Florian, le fils d'Henri et Alice
- Jean, le second frère
- Clotilde, la seconde sœur
- Christophe, le copain de Clotilde
- André, l'ami de la famille
- Antoine, le plus jeune des enfants
- Le Père Delapierre, le prêtre du village et également ami de la famille (potentiellement joué par le même joueur qu'Antoine)

Déroulement de la partie :

Le jeu dure environ 3h. Dans le RP, les événements vont se dérouler le 24 décembre 1992 au soir, entre 20h et minuit. Le temps est avancé artificiellement par les MJs. Cela donne une impression de progression, mais ne pas se référer au temps réel permet de parfois donner un peu plus de temps aux intrigues pour avancer, ou au contraire, accélérer la murder lors de passages à vide. Minuit est l'heure où les personnages sont censés (ou non) aller à la messe donnée par le prêtre. Cette décision permet aux joueurs de sortir (ou non), et marque la fin de la murder.

Version à 10 joueurs :

À 22h, le prêtre doit partir, prétextant de devoir préparer la messe. Il sort de la pièce où se

déroule la murder et on lui donne alors la fiche d'Antoine.

Selon les cas, nous préconisons de prévenir le joueur avant le début de la murder qu'il incarnera non pas un, mais deux personnages pendant la soirée. Cela peut être discutable, notamment si vous estimez que votre joueur ne saura pas garder le secret.

Version à 11 joueurs :

Le prêtre peut partir quand il le souhaite, ou rester jusqu'à la fin. Antoine arrive à 21h (ce qui est en général le milieu du repas). Pour garder la surprise, le joueur ou la joueuse d'Antoine peut ne pas participer au briefing général, mais recevoir un briefing particulier juste après le début de la session. Dans ce cas, les MJ peuvent prévoir une photo de début de murder, qui servira à Antoine pour identifier les rôles présents.

Pièces à amener par les MJ :

- Les cadeaux : ils sont écrits sur des morceaux de papier, imprimables (voir les documents RP). Les joueurs peuvent amener eux même des cadeaux dans la mesure du possible et du raisonnable)
- La fiche d'Antoine imprimée (pour la version à 10 joueurs)
- Les différentes lettres et documents (Lettre de Roger à André, Lettre de Roger à Marie-Jeanne, contrat d'Henri)
- Éventuellement, une version de l'arbre généalogique HRP consultable par tous (ce qui s'est avéré très pratique pour certains joueurs, en particulier les Antoine de la version à 11 devant débarquer au milieu du jeu)

Accessoires et décorations:

- Prévoir un endroit bien en évidence pour afficher l'heure en jeu
- Prévoir un repas (Le MJ peut par exemple apporter des assiettes et des couverts pour rendre le repas un peu plus RP et festif)
- Un sac poubelle et de quoi nettoyer après le repas (très utile)
- Prévoir une petite bourse pour le collier de Jean
- Prévoir une bague de fiançailles pour Christophe
- Les déguisements ne sont pas nécessaires (sauf changement de genre ou joueurs motivés)
- Des guirlandes de Noël, pour l'ambiance (optionnel)

Notez qu'également pour l'ambiance, ce jeu fonctionne beaucoup mieux lorsqu'il est joué dans une maison ou un appartement.

Déclencheurs et astuces pour dynamiser :

Une configuration où tout le monde est assis autour de la table peut très vite devenir pénible voire ennuyante pour certains joueurs, étant donné que les intrigues ne peuvent pas progresser.

Aussi, deux astuces de MJtage sont possibles pour briser cette situation :

- Chuchoter à Marie-Jeanne qu'il serait temps d'ouvrir les cadeaux
- Accélérer le départ du prêtre en prétextant qu'il souhaite arriver en avance pour tout préparer, et compter sur la surprise de l'arrivée d'Antoine

Ces astuces sont notamment utiles si les joueurs ont décidé de faire le repas entrée-plat-dessert. Il est alors bon de casser la configuration assise autour de la table entre les différents moments du repas.

A ne pas oublier :

- Le plan de table est fixé par Marie-Jeanne (et rappelé dans sa fiche)
- Certains personnages (Florian et André) ont la capacité de fouiller la maison. Il est nécessaire de

leur rappeler, lors du briefing, qu'ils peuvent faire cela, mais qu'ils doivent trouver une raison valable pour sortir de table en jeu.

- Donner la lettre de Roger à André au joueur d'André, ainsi que le contrat au joueur de Florian.

- Dire au prêtre de la version 10 joueurs qu'il doit partir tôt (avant 22h).

- Dire à tout le monde comment le temps avance dans la murder, et qu'il faut aller à la messe de minuit... à minuit.

- Penser aux différents régimes alimentaires pour le repas et s'assurer que les personnes ayant des allergies le signalent avant le début du jeu !