

Document MJ

Ce document est écrit par l'autrice du jeu, et essaye d'expliquer tant bien que mal comment elle l'organise. Néanmoins, ce document ne constitue qu'une suggestion d'organisation et vous êtes libres de l'interpréter comme vous le souhaitez, et même de modifier l'organisation du jeu, d'enlever ou de rajouter certains éléments, tant que vous le mentionnez à vos joueuses.

Pitch

Alphonse O'Winne était un vieil homme qui habitait dans un grand manoir en bordure de la ville d'Honeywall avec son chien Milou. En ce 31 octobre 2020, un an exactement après le décès de sa femme Aline, il vient d'être retrouvé mort dans le hall d'entrée de son manoir, avec un visage exprimant la peur la plus affreuse que personne n'a jamais pu ressentir.

Vous êtes toutes sortes de créatures surnaturelles (ou non !), vous connaissiez ou ne connaissiez pas Alphonse mais vous étiez au mauvais endroit au mauvais moment : vous avez été rassemblé·es dans la salle à manger ; la mort d'Alphonse n'est visiblement pas naturelle, et vous en êtes certain·es : læ coupable est parmi vous.

L'horloge vient de sonner 21h.

Note d'intention

This is Halloween est une murder party pour sept (7) joueuses. Le jeu n'est pas écrit pour être complètement pris au second degré, et n'est pas écrit pour être trop émotionnel. Certains personnages peuvent avoir des interactions fortes avec certains autres, mais la partie « enquête » (notamment la fouille) reste indispensable. Les joueuses sont amené·es à s'amuser avec leur costume.

Trigger Warnings : Mort et mort de proches, relation amoureuse qui se passe mal, zombie (donc descriptions potentiellement gores)

[Il est fortement conseillé de lire les fiches de chaque personnage avant de lire la suite du document MJ.]

Espace de jeu

This is Halloween est un jeu avec une grande composante d'enquête et de fouille. Les personnages seront amenés à aller à différents endroits pour trouver des indices qui peuvent les guider dans les différentes intrigues.

Le lieu principal du jeu est le manoir et les différentes parties accessibles et mentionnées sont :

- A l'extérieur : le potager et la niche de Milou.
- A l'intérieur, au rez-de chaussée : le hall, la véranda, la salle à manger, et la cuisine.
- A l'intérieur, à l'étage : la chambre de Zéphirine, la chambre d'Alphonse, et le bureau d'Alphonse.
- Deux pièces du manoir ne sont cependant pas connues par la totalité des personnages : la pièce secrète (étage) et le grenier (combles).

Néanmoins, d'autres lieux peuvent être visités par les personnages pendant le jeu : la forêt, le cimetière d'Honeywall, et la ville d'Honeywall. Cependant, certains personnages n'ont pas la connaissance de ces lieux et d'autres ne peuvent pas y accéder, tout est détaillé dans les parties suivantes du document.

Il est prévu que certains lieux puissent être visités par une partie seulement des personnages pendant le jeu, voire ne soient absolument pas visités de tout le jeu, cela dépendra des sessions. En tout cas, il n'est pas nécessaire pour le bon déroulement du jeu que tous les personnages visitent tous les lieux qui leur sont accessibles.

Fouille et indices

Les personnages vont pouvoir se diriger dans plusieurs lieux. Chaque lieu possède un descriptif simple et un certain nombre d'indices qui y sont disponibles. Certains indices peuvent causer des réactions individuelles différentes selon les personnages qui les découvrent. Pour éviter les déductions méta, certaines réactions « inutiles » pour l'enquête ont été rajoutées dans la liste, mais elles permettent de réaffirmer le caractère des personnages.

Si vous jouez dans un espace où vous pouvez matérialiser les pièces du manoir, vous pouvez au préalable poser les différents indices en évidence, ce qui vous fait une charge de moins pendant le jeu mais nécessite un temps de préparation en amont. Dans ce cas, pour les papiers contenant les réactions individuelles de chaque personnage, nous vous conseillons de les mettre face cachée et de faire au dos un point de couleur ou de dessiner un petit symbole simple que vous aurez préalablement assigné à chaque personnage avant le jeu, afin d'éviter que les joueuses lisent la réaction d'autres personnages ou réfléchissent trop de manière méta.

Spécificités de certains lieux

Certains lieux ne sont pas forcément accessibles pour tous les personnages, ou sont accessibles seulement sous certaines conditions :

- La chambre de Zéphirine est verrouillée magiquement au début du jeu. Seule Zéphirine sait déverrouiller cette porte, et personne ne peut la briser. En revanche, Aline peut rentrer dans la pièce en passant à travers la porte ou un des murs. Zéphirine est libre de verrouiller ou déverrouiller sa porte à sa guise pendant le jeu.

- Le bureau d'Alphonse est fermé à clé au début du jeu. La clé est « scotchée sous la table de nuit, dans la chambre d'Alphonse », et Aline et Milou le savent puisque c'est dans leur fiche. Aline peut de toute manière rentrer dans le bureau en passant à travers la porte ou un mur, et la porte peut être défoncée.
- Le grenier n'est connu que par Charlie, Mona et Aline, bien que seul-e Charlie ait l'indication du grenier dans sa fiche.
- La pièce secrète derrière la bibliothèque est accessible par Mona quand elle le souhaite, ou alors par tout personnage qui aurait trouvé l'indice dans le grenier et aurait compris comment l'utiliser.
- Tout le monde ne peut pas trouver la cabane de Zéphirine dans la forêt : seul-es Charlie, Mona, Jack et Zéphirine connaissent son emplacement. Cependant, lorsque la fin du jeu approche, il est encouragé de donner l'accès à la cabane à n'importe quel personnage voulant rentrer dans la forêt.
- Le cimetière d'Honeywall est trop grand pour espérer trouver par hasard les tombes d'Aline ou de Mona. Seul-es Fred et Aline connaissent l'emplacement de sa tombe, et seul-es Fred et le zombie connaissent l'emplacement de la tombe de Mona. Pour la première, on peut convenir qu'elle soit trouvable par n'importe qui après un certain temps si on la cherche spécifiquement, pour la seconde a priori non.
- La ville d'Honeywall n'est pas accessible en jeu pour Sissi et Aline. Les points d'intérêt pour lesquels il existe des indices écrits sont la maison des Marker et le commissariat de police. Les seuls moyens d'obtenir la localisation exacte de ces lieux est soit de les connaître (Fred sait localiser les deux lieux, Zéphirine sait où est le commissariat), soit de les apprendre en jeu (Aline sait localiser ces deux lieux, et il y a une carte d'Honeywall sur le mur du bureau d'Alphonse avec des points d'intérêt sur ces lieux), soit pour Milou de suivre l'odeur de Fred jusqu'à l'un de ces deux lieux.

Si les personnages mentionnent d'autres lieux, aucun indice écrit n'est prévu dans le jeu. N'hésitez cependant pas à suivre leurs suggestions et à les accompagner dans leur histoire, en évitant tout de même de casser le jeu.

Mécanique d'allumage de citrouilles

Des citrouilles sont disposées un peu partout dans l'espace de jeu, certaines sont allumées et d'autres sont éteintes (il est bien de trouver une bonne façon de les matérialiser, par exemple des dessins de citrouilles avec des autocollants colorés sur les yeux si elles sont allumées). Ces citrouilles, lorsqu'elles sont allumées, constituent secrètement les « points de téléportation » de Sissi. Les personnages (sauf Milou, Sissi et Aline puisqu'ils n'ont pas de mains) peuvent allumer ou éteindre des citrouilles. Il est important en bref d'insister sur le fait que ce n'est qu'une mécanique d'ambiance, pour décorer le manoir afin de rajouter l'ambiance d'Halloween.

A priori, certains personnages devraient être motivés à les allumer d'eux-mêmes, mais il peut être intéressant de faire des rappels en jeu de cette mécanique pour ne pas bloquer les possibilités de jeu de Sissi.

Spécificités de certains personnages

Certains personnages ont des capacités ou des contraintes dues à leur nature. La plupart peuvent, voire doivent ressortir en jeu :

- Milou aura des pulsions grandissantes pendant le début du jeu, puis pourra ensuite un peu plus contrôler ses transformations. Tout est un peu plus détaillé dans le paragraphe sur l'organisation du temps de jeu. Lorsque Milou est transformé en loup-garou, il bat tout le monde en combat singulier.
- Fred n'a pas de pouvoir spécial, mais a une bonne force physique et une très bonne technique de combat. Cependant, tant qu'il n'a pas reposé son médaillon de malchance, ses actions risquées, et notamment en combat, doivent échouer.
- Charlie est assez imposant physiquement, a une grande force physique mais ne sait pas se battre. Il n'a aucune capacité spéciale.
- Zéphirine peut lancer des petits sorts simples si elle le souhaite. La définition de « sorts simples » est volontairement floue, au bon jugé de læ MJ et de læ joueuse. Elle peut aussi, grâce au livre trouvable dans sa chambre, lancer le processus de réunification des lacunes. Si elle l'utilise sur Aline, Sissi ou le zombie, il a un effet qui sera décrit dans le paragraphe de ces personnages. Sur les autres personnages il ne se passe rien, « comme s'ils étaient déjà complets ».
- Aline peut passer à travers les murs, donc n'est pas bloquée par les portes fermées. En revanche, elle ne peut pas attraper d'objets, ni avoir de contact physique avec les autres personnages. Elle peut cependant créer de petits courants d'air, de quoi faire tomber des petits objets ou claquer des portes, mais rien de plus. Le sort de réunification peut avoir deux effets : soit elle est déjà allée dans le bureau d'Alphonse auquel cas il ne se passera rien (« c'est comme si elle était déjà réunie »), soit elle n'y est pas encore allée auquel cas elle se sentira inexorablement attirée vers la pièce.
- Sissi ne peut a priori pas se déplacer seul, et doit se faire porter par un autre personnage. En vérité, il peut se téléporter dans n'importe quelle citrouille allumée qu'il a déjà vue. Aussi, il sait utiliser ses racines en combat si besoin, ce qui fait qu'il bat tout le monde sauf Milou transformé en combat singulier. Le sort de réunification utilisé sur Sissi fait léviter l'amulette orange autour du cou de Zéphirine, comme si elle était attirée vers Sissi. Lorsque Sissi touche cette amulette, il s'évanouit, et sa citrouille s'immobilise et s'éteint : il reçoit la fiche de Jack.
- Jack se matérialise dans une citrouille qui ne peut être éteinte, ayant un contrôle parfait de son être et de ses déplacements. Il peut utiliser ses racines comme des bras et des jambes, et les utiliser exactement comme s'il était humain. Les pouvoirs de téléportation et de contrôle de ses racines sont toujours utilisables par Jack.
- Le zombie ne peut pas communiquer autrement que par grognements indistincts au début du jeu, jusqu'au moment où elle retrouve sa mâchoire, originellement dans la niche de Milou. Elle est insensible à la douleur, et a une force physique assez impressionnante, même si elle n'en a pas conscience et ne sait pas se battre. Le sort de réunification effectué sur elle la fait s'évanouir, et elle doit recevoir la fiche de Mona. Mona n'a aucune spécificité particulière.

Organisation du temps de jeu

Pendant le jeu, l'histoire se déroule le 31 octobre 2022 de 21h à minuit, avec un temps intradiégétique équivalent au temps extradiégétique.

Le début de l'histoire en jeu correspond au moment où Aline rentre dans la salle à manger et rejoint les autres, à 21h. Pour donner une sensation d'avancement du temps de jeu, l'horloge de la salle à manger sonne toutes les heures, et les personnages à proximité l'entendent. Dans la suite, on utilisera l'horaire en jeu.

Le long du jeu, l'esprit d'Alphonse va provoquer quelques petits phénomènes paranormaux : claquements de porte, messages écrits sur la buée des fenêtres, petits objets qui tombent. Ces éléments sont censés être assez rares, et pour la plupart concentrés sur le fait qu'Alphonse culpabilise de la mort d'Aline. Par exemple : une porte qui se claque pour effrayer l'une des créatures visiblement surnaturelles (sauf Aline) ; un message « Je suis désolé A » sur une fenêtre qu'Aline regarde, et qui disparaîtra quelques minutes plus tard ; le cadre photo dans la chambre de Zéphirine qui tombe et se brise.

Au début du jeu, Milou commence à sentir que ses pulsions reviennent doucement. Autour de 22h, Milou commencera à sentir qu'il perd peu à peu le contrôle, et qu'il va peut-être bientôt devoir se transformer. L'objectif n'est pas forcément qu'il se transforme tout de suite, mais qu'il se sente plus prompt à le faire lors de l'événement du paragraphe suivant.

Vers le milieu du jeu à environ 22h30, la louve-garou qui a agressé Milou en 2017 va revenir au manoir pour se venger. Elle veut se venger parce qu'elle n'a pas digéré sa défaite, donc elle ne partira pas sans s'être battue. Elle n'aura aucun intérêt pour les autres personnages, mais voudra se battre une nouvelle fois avec Milou en combat singulier, avec l'objectif de le battre et de le tuer, et trouvera un moyen de se battre contre lui et *uniquement* contre lui. L'objectif de ce passage du jeu est de pousser Milou à se transformer, et qu'il le fasse devant d'autres personnages : ça peut être en l'encourageant via le fait qu'il sent qu'il ne fait peut-être pas le poids face à un loup-garou entraîné, ou en poussant ses pulsions de transformation au maximum. Une fois transformé, Milou a complètement le dessus sur la louve, et peut la tuer très facilement. A propos, même si ce n'est pas la volonté de Milou de la tuer, il la tue quand même : c'est un résultat de sa perte de contrôle.

Vers 23h30, un vampire vient avec une dizaine de goules jusqu'au manoir. Il a compris qu'Alphonse était mort et voulait prendre sa place. Ce vampire « sent » la présence d'un autre vampire puissant dans le manoir (en fait c'est l'esprit de Jack encore présent). L'objectif de ce personnage est donc de prendre le contrôle du manoir. S'il voit Fred (déguisé en vampire), il le prendra pour le vampire puissant qu'il a senti, ne parlera qu'avec lui en ignorant quelque peu les autres, et essaiera de négocier une séparation du territoire d'Alphonse. Il ne lâchera pas l'affaire avant d'avoir obtenu quelque chose. S'il n'obtient rien, ou s'il n'a pas rencontré Fred, il commencera à s'infiltrer dans le manoir de force, en envoyant ses goules se battre en premier s'il le faut ou (s'il en a l'occasion) en essayant de transformer Zéphirine en goule. Le vampire ne partira pas, même s'il doit mourir (ce qu'il n' imagine d'ailleurs même pas possible). A la fin de l'assaut, s'il y en a un, le vampire doit être mort, et ses goules encore vivantes doivent être évanouies. Après cet assaut, il doit rester encore au moins un quart d'heure de jeu environ.

Pendant le dernier quart d'heure, les lacunes (le zombie / Mona, Sissi / Jack, et Aline) se sentent commencer à disparaître, comme chaque année avant leur disparition (c'est néanmoins nouveau pour Aline, alors il ne faut pas oublier de lui décrire plus clairement cette sensation). Le zombie / Mona va se sentir attirée vers le cimetière, puisqu'elle doit être dans sa tombe à minuit.

Épilogue

Juste après la fin du jeu, læ MJ doit demander aux trois joueuses des lacunes si leurs personnages savent comment ils sont morts. S'iels ne trouvent pas le tueur et la cause de leur mort, alors iels continueront à hanter le manoir chaque année, jusqu'à ce qu'iels comprennent. S'iels trouvent, alors iels ont le choix entre revenir l'année suivante et « passer de l'autre côté » auquel cas iels ne reviendront plus jamais.

Si Sissi a attaqué quelqu'un avec ses racines avant de devenir Jack, alors Alphonse aura trouvé la cause de sa mort, il ne reviendra donc pas et passera directement de l'autre côté. Sinon, il se réincarnera. (En quoi ? Ce n'est pas écrit !)

Si Fred est encore vivant et est allé dans le bureau d'Alphonse, il aura assez d'informations pour les utiliser et pour détruire une grande partie des vampires d'Honeywall.

Pour Charlie, Milou et Zéphirine, rien n'est écrit en épilogue, mais généralement les joueuses décident de rester vivre au manoir.