



Le Mystère de la Chambre 99



Au milieu des Alpes suisses se trouve un luxueux havre de paix : l'hôtel **Le Chamois d'Or**. C'est un petit hôtel isolé dans la montagne. A tel point isolé que la route pour y accéder n'est praticable qu'en été. Elle ferme dès la tombée des premières neiges. Cependant Le Chamois d'Or a quand même une activité hivernale. En effet, on peut y accéder grâce à une grosse télécabine dont le départ est à une cinquantaine de mètres de l'entrée de l'hôtel. Cette télécabine est manœuvrée par un employé qui se trouve dans une guérite à côté de l'escalier de la télécabine. La télécabine sert à transporter les clients, le personnel qui ne loge pas à l'hôtel, les livraisons, du matériel... et parfois des skieurs ou randonneurs qui veulent sortir des pistes balisées à leurs risques et périls !

Le Chamois d'Or comporte quatre niveaux :

- ❖ le rez-de-chaussée où se trouve la réception, un bar donnant sur une salle de restaurant et deux salons privés : le Gentiane et l'Edelweiss.
- ❖ le premier étage où se situent 3 suites nommées Or, Argent et Bronze en plus de la suite directoriale, la suite Chamois.
- ❖ le deuxième étage qui comprend plusieurs chambres dont une partie est en travaux.
- ❖ le troisième étage est sous combles. Là sont les logements de certains employés qui résident à l'hôtel.
- ❖ le sous-sol qui comprend un spa ouvert de 16h30 à 20h.

Les chambres et les services de l'hôtel sont reliés par réseaux téléphoniques interne et externe. En cas de tempête, le réseau externe est fréquemment coupé. Il faut attendre que les techniciens de l'opérateur interviennent ce qui peut prendre parfois plusieurs heures voire une journée. Dans ce cas, il n'y a pas de téléphone extérieur, pas de télévision, pas d'internet. Il reste les livres, les jeux de société.

Avis aux amateurs !

MUDER PARTY

Une Murder Party est un mix entre jeu de société (type Cluedo) et jeu de rôles grandeur nature (GN) sur un thème policier dans le style des romans d'Agatha Christie. Les joueurs incarnent des personnages et agissent en temps réel.

Les particularités de la « Murder » par rapport au « GN » sont les suivantes :

- Il y a un meurtre à élucider.
- Les personnages interprétés par les joueurs peuvent être :
 - o l'assassin
 - o son ou ses complice(s) mais il n'y en a pas toujours
 - o des représentants des forces de l'ordre mais il n'y en a pas toujours
 - o d'autres personnages liés à l'intrigue.
- Les personnages ont un objectif commun : découvrir qui est l'assassin, comment il a procédé et pourquoi il a tué. A contrario, l'assassin et son ou ses éventuels complices ont pour objectif de ne pas être découverts.
- Il y a une règle importante : **Seul l'assassin a le droit de mentir**. Tous les autres personnages doivent dire la vérité.
- A la fin de la partie (le temps de jeu est limité) chaque joueur inscrira sur un papier :
 - o Le nom de l'assassin
 - o Le nom de ses complices s'il y a lieu
 - o Le mobile du meurtre
 - o L'arme du crime
- Il s'agit d'un jeu collaboratif. Les joueurs non assassins qui espèrent collecter le plus d'indices possible et les garder pour eux afin de « gagner la partie » ont toutes les chances de la perdre.

La « Murder » reste un **jeu de rôle grandeur nature**. Tous les personnages ont un ou plusieurs objectifs annexes qui leurs sont propres.

Pour accentuer l'aspect jeu de rôle, chaque personnage a un historique. Ce dernier a été écrit de façon minimale afin d'être cohérent avec l'intrigue et de laisser la liberté au joueur de compléter ce passé avec une histoire de sa création.

Pour le côté grandeur nature, chaque joueur reçoit des indications sur son apparence et son caractère. Le scénariste souhaite que les joueurs s'y conforment le plus possible dans la mesure de leurs moyens.

S'agissant d'une Murder Party « maison », le scénariste est le Maître de Jeu.

La partie se déroule de la façon suivante :

- Accueil des joueurs un par un avec remise de badges pour rendre le « role play » plus fluide (rien de plus énervant que de ne pas parvenir à retenir le nom du personnage de chaque joueur)
- Briefing de début de partie
- Temps de jeu
- Briefing de fin de partie

Bon jeu.

Votre scénariste,

Véra