

MURDER PARTY · LE SALOON DU FAR WEST

Mort d'un voutour à Dusty Spur

Dusty Spur, 1882. Le banquier le plus détesté d'Arizona avait promis des révélations à 21 heures pile. À 21 h 05, il ne révélera plus rien... Sortez vos chapeaux et astiquez vos étoiles : au Fer à Cheval d'Argent, tout le monde a quelque chose à cacher, même la pianiste.

Guide de l'organisateur

Ce guide ne contient pas la solution : vous pouvez le lire même si vous jouez.

Avant la soirée

L'histoire

Dusty Spur, petite ville minière d'Arizona, samedi 9 septembre 1882. Depuis qu'on a trouvé de l'or sous la mesa, la ville pousse plus vite que les cactus, et chacun finit sa journée au Fer à Cheval d'Argent, le saloon de Mabel Thornton. Par arrêté du maire, on n'y sert que salsepareille, limonade et lait frais, et l'on ne mise au poker que des haricots secs. Ce soir, c'est la Grande Soirée de la Pépité : Cornelius Blackwood, le banquier qui possède la moitié de la ville, a invité tout le monde. À 21 heures précises, il doit annoncer ce qu'il compte faire du filon de la Dent du Coyote... et il a promis, avec un sourire inquiétant, « quelques révélations » sur certains invités.

La victime

Cornelius « le Vautour » Blackwood — Soixante ans, une redingote noire, une chaîne de montre en or et un sourire de crocodile : Cornelius Blackwood possède la banque, la mine, la moitié des maisons de Dusty Spur et les dettes de l'autre moitié. Il prête facilement et reprend tout, plus vite encore. Dans son fameux carnet noir, il note les dettes de chacun, mais aussi leurs petits secrets, qu'il ressort au bon moment pour obtenir ce qu'il veut. Ce soir, la moitié des invités lui doivent de l'argent, et l'autre moitié tremble à l'idée de ce qu'il pourrait dire à 21 heures.

Les personnages et leurs joueurs

- Camille : Mabel « Ma » Thornton, Propriétaire du saloon Le Fer à Cheval d'Argent. Tenue : Tablier blanc, torchon sur l'épaule, chignon, plateau avec quelques verres.
- Alex : Shérif Ezekiel « Zeke » Pratt, Shérif de Dusty Spur. Tenue : Chapeau, étoile en carton doré épinglée sur un gilet, foulard uni noué au cou, bottes (et des éperons en carton si on a le courage).
- Charlie : Dolores « Dame de Pique » Vance, Joueuse de poker professionnelle (aux haricots secs). Tenue : Tenue sombre, un seul gant de dentelle (l'autre est perdu...), éventail, jeu de cartes.
- Sacha : Jebediah « Pépité » Muldoon, Chercheur d'or. Tenue : Chemise à carreaux, bretelles, chapeau cabossé, une passoire en guise de tamis et un caillou peint en doré.
- Lou : Clémentine Ivoire, Pianiste du saloon. Tenue : Chemise blanche, gilet, nœud ou ruban, une pile de partitions sous le bras.
- Noa : Horace Pennywhistle, Journaliste et imprimeur de La Gazette du Désert. Tenue : Gilet, manches retroussées, lunettes ou visière, crayon derrière l'oreille, carnet.
- Eden : Prudence Blackwood, Nièce et secrétaire de la victime. Tenue : Chemisier boutonné jusqu'au cou, carnet de secrétaire, une corde roulée cachée dans un sac.
- Max : Buck Hollister, Cocher de la diligence Tucson–Dusty Spur. Tenue : Veste, chapeau, foulard, gants de cuir, bottes, et un tablier fariné caché dessous (son grand manteau est resté à la patère...).

Préparer

- Une semaine avant : envoyez à chacun son invitation (fichier « invitations ») puis son livret personnel (dossier « personnages »), par e-mail ou imprimé. Chaque joueur ne lit que le sien.

- Imprimez les cartes indices (fichier « indices »), découpez-les et rangez-les dans trois enveloppes : « Tour 1 », « Tour 2 », « Tour 3 ».
- Imprimez la solution et glissez-la, sans la lire, dans une enveloppe fermée marquée « Révélation ».
- Prévoyez de quoi noter pour chaque joueur, et un endroit où poser les cartes lues à voix haute.

Décor

- Une pancarte en carton « Le Fer à Cheval d'Argent » au-dessus de la porte, et des nappes à carreaux rouges et blancs sur les tables.
- Des bocaux de haricots secs pour miser au poker, avec quelques jeux de cartes.
- Un coin « bureau du banquier » : une lampe, un carnet noir, une horloge et une figurine ou peluche en guise de bison de bronze.
- Des cactus en papier ou en carton, un peu de paille et une vieille selle ou couverture posée sur un tabouret.
- Des lanternes ou bougies à LED pour une lumière tamisée de fin de journée dans le désert.
- Une patère avec un grand manteau suspendu, en clin d'œil au manteau de Buck.

Musique

Piano de bastringue et airs de saloon du XIXe siècle, banjo, violon et harmonica folk, bluegrass et musiques orchestrales de westerns, à volume discret pendant les échanges.

À boire et à manger

- Limonade maison servie en bocaux, avec des tranches de citron.
- « Salsepareille » du saloon : eau gazeuse et sirop aux épices douces, servie bien fraîche.
- Les tartes aux pommes « de Mabel » (on ne dira pas qu'elles sont vraiment faites).
- Chili aux haricots et pain de maïs, à manger dans des gamelles en fer.
- Pépites d'or : bouchées au fromage dorées ou caramels enveloppés de papier doré.

Le soir même

Déroulement (environ 2 h 30)

- Accueil (20 min) : chacun arrive costumé et se présente dans son rôle, sans dévoiler son secret.
- Ouverture : lisez le texte « Pour commencer » ci-dessous, puis l'annonce du crime.
- Tour 1 (30 min) : ouvrez l'enveloppe « Tour 1 ». Distribuez les cartes à leurs destinataires, lisez à voix haute celles marquées « à lire à la table ». Chacun suit ses objectifs du tour 1.
- Tour 2 (30 min) : même chose avec l'enveloppe « Tour 2 ».
- Tour 3 (30 min) : même chose avec l'enveloppe « Tour 3 ».
- Accusations (15 min) : chacun, à tour de rôle, désigne le coupable et explique pourquoi. Notez les votes.
- Révélation : ouvrez l'enveloppe « Révélation » et lisez-la à voix haute.

Règles à rappeler aux joueurs

- On reste dans son personnage toute la soirée.
- On peut mentir pour protéger son secret, sauf sur ce que dit une carte indice.
- Le coupable sait qu'il est coupable ; tous les autres sont innocents du meurtre, mais pas forcément de tout le reste.
- Une carte reçue en main peut être gardée pour soi, montrée à quelqu'un ou lue à tous : c'est une décision de jeu.

Conseils

- Envoyez les livrets quelques jours avant pour que chacun prépare son costume et ses répliques, mais demandez de ne rien révéler de son secret.
- Faites lire l'introduction et l'annonce du crime à voix haute, puis comptez environ 30 à 40 minutes par tour ; distribuez les cartes indices de chaque tour au début du tour, à la table ou aux joueurs indiqués.
- Rappelez la règle d'or : chacun peut mentir pour protéger son secret, mais toute carte indice reçue doit être lue à voix haute pendant son tour.
- Encouragez les apartés et les interrogatoires à deux ou trois dans un coin du salon : c'est là que naissent les meilleurs quiproquos.
- Avant la révélation, faites voter chacun par écrit en donnant le nom du coupable, son mobile et l'indice décisif, puis applaudissez le meilleur détective.
- Gardez un appareil photo à portée de main : un shérif qui siffle, une mule invisible et une pianiste outrée font de merveilleux souvenirs de famille.

Textes à lire

POUR COMMENCER — À LIRE À VOIX HAUTE

Mesdames, messieurs, secouez la poussière de vos bottes et entrez ! Nous sommes à Dusty Spur, Arizona, le samedi 9 septembre 1882. Il y a deux ans, cette ville n'était qu'un tas de cailloux, trois cactus et un coyote enrhumé. Puis on a trouvé de l'or sous la mesa, et depuis, Dusty Spur pousse plus vite que les cactus. Chaque soir, tout ce petit monde finit sa journée au Fer à Cheval d'Argent, le saloon de Mabel Thornton. Par arrêté du maire, on n'y sert que salsepareille, limonade et lait frais, et l'on n'y mise au poker que des haricots secs. Ce soir, c'est la Grande Soirée de la Pépîte. Notre hôte : Cornelius Blackwood, dit « le Vautour », propriétaire de la banque, de la mine, de la moitié des maisons et des dettes de l'autre moitié. Il prête facilement et reprend tout, plus vite encore. Dans son fameux carnet noir, il note les dettes de chacun... et leurs petits secrets. À 21 heures précises, il descendra le grand escalier pour annoncer ce qu'il compte faire du filon de la Dent du Coyote. Il a aussi promis, avec un sourire de crocodile, « quelques révélations » sur certains invités. Autant dire que la limonade a du mal à passer. Clémentine fait chanter son piano, le shérif fait briller son étoile, Jebediah a attaché sa mule devant la porte, et chacun, ici, a quelque chose à cacher. Il est 19 heures. Que la soirée commence !

L'ANNONCE DU CRIME — À LIRE JUSTE APRÈS

Il est 21 heures. Tout Dusty Spur se presse au pied du grand escalier. Clémentine attaque une fanfare triomphale, Mabel tient son plateau bien droit, le shérif a astiqué son étoile. On attend. On attend encore. Le banquier ne descend pas. À 21 h 05, Prudence et Mabel montent le chercher. Un cri retentit, si fort que les verres de limonade en tremblent : Cornelius Blackwood est étendu derrière son bureau, le gros presse-papiers en bronze en forme de bison posé à côté de lui. Le Vautour ne fera plus jamais de révélations. Pour la première fois de la soirée, le piano se tait. Personne ne quitte le saloon ce soir : le coupable est parmi vous. Ouvrez l'œil, tendez l'oreille, méfiez-vous des bluffeurs... et que l'enquête commence !