Le Mystère de la tâche jaune est une murder pour six joueureuses et 3 mjs pour une durée de une heure à une heure trente environ.

**Rôle des mj-PNJ :**

1 pr pnjter Mamie, 1 pour pnjter Baptiste, 1 pour faire la traduction à Dominguez

Mamie : grand-mère qui a besoin d’aide pour aller faire ses courses. Aime beaucoup ses chats et en récupère régulièrement. En prend bien soin.

Mamie n’hésite pas à porter ses félins et à jouer avec eux si nécessaire.

Attention particulière à Aimant (cf ses pouvoirs), attitude respectueuse envers Plume (on connaît son caractère, nous)

Baptiste : L’aide de Mamie

Vient aider Mamie pour les courses. A très peur des chats donc a un pointeur lazer s’il se fait dépasser.

Mamie l’envoie plus loin dans la maison, c’est lui qui ira à la cave dans tous les cas.

Le traducteur de Dominguez : les humains ne parlent pas le chat mais certains chats comprennent l’humain !

Pendant que Mamie et Baptiste discuteront en sims (oui, oui) et lâcheront des mots que les chats reconnaissent de temps à autre, un mj vient traduire ce qui se dit pour Dominguez discrètement à son oreille.

En vrai, les PNJ ne parlent pas de choses très importantes : course, achat de croquette, vétérinaire, les objets qui trainent et que Baptiste doit ramasser… Certaines infos importantes peuvent être données par ce biais là si ça ne sort pas ou que le PJ s’ennuie.

Le parler-sims :

Comme nous l’avons déjà mentionné, les PNJ se parlent en “sims” ou borborygmes incompréhensibles et lâchent des mots clefs pour attirer l’attention de PJ.

Entraînez-vous au préalable pour garder votre sérieux lors du jeu !

Mots compris : croquette, pâté, heure de manger, dehors, vétérinaire/véto, collerette, NON !, câlin, caresse, dormir, des Syllabes et des Nombres, [nom du chat et surnoms]. (tous les mots que vous direz en français de manière générale)

- par Plume : Marmite [prononcé à l’anglaise]; les compliments, Plum.

Surnoms compris :

- Aimant : petite glue, pot de colle (favori/préféré), mon amoureux.se

- Tesla : mon condensateur préféré, ma bobine sous tension, ma petite pile électrique, Nikola.

**Mise en place :**

Plan pièces principales (A2/B2 pour référence)



Pièces secondaires

Salle de bain - carnets de véto illisibles + fenêtre ouverte sur le jardin

Cave - si porte fermé dans le noir. Se trouve la peluche de compagnie d’Aimant, la chaudière-dragon et l’herbe à chats

Extérieur - inaccessible car fermé. On le voit par les fenêtres. Depuis le coussin d’autorité, on voit le Persan

Chambre de l’Humaine - liste des chats préférés

Accessoires nécessaires :

* couverture pour le coussin d’autorité de Panda
* 2 paires de gants (une pour mamie et une pour Baptiste)
* un foulard (collerette de la honte)
* des jouets : ficelles, paires de chaussettes, ballon, eco cups, tickets de caisse, petit carton, grand carton, pelote de laine, faux miroir
* sachets de thé (herbe à chats)
* si possible, un pointeur lazer ou tout objet qui le représentera (genre un stylo, à présenter aux joueureuses en brief).
* un peluche vieille ou un peu destroye ou un torchon et un élastique (pour la peluche d’aimant)
* les carnets de véto illisibles (dans la salle de bain)
* les carnets de véto lisibles (remplacent les illisibles lorsque l’herbe à chats est trouvée)
* la liste des “chats préférés” de Mamie, dans la chambre de Mamie : Plume > Pandala > Aimant > Tesla > Mimine > Muchat
* Un déguisement pour Mamie
* un signe distinctif pour Baptiste

A faire :

→ Mettre la salle en place

→ Répartissez les eco-cups, les cartons et les jouets dans les deux salles. Gardez une réserve pour Tesla.

→ Mettre un ticket de caisse près ou sur le coussin d’autorité de Panda

→ Poser les carnets de véto illisibles à la salle de bain

→ poser la liste des chats préférés dans la chambre

**Déroulement du jeu :**

1. Rappel du pitch et note d’intention
2. Les gestes RP classiques + Proposition de gestes rp félins :

* un gant sur le chat = chat caressé par l’humain.
* deux gants = chat porté par l’humain.
* le PJchat pose une main sur l’épaule d’un autre chat = coup de tête.
* le PJchat caresse l’épaule d’un autre joueur chat = faire sa toilette.
* le PJchat tient son poing fermé sur sa poitrine = chat qui ronronne.

1. Sécurité émotionnelle :

Les classiques (transformer la baffe de Gn en coup de griffe)

* se faire feuler dessus ;

1. Les pouvoirs des PJ

Rappeler que c’est une murder à mécaniques : chaque chat à des capacités spéciales.

Faire en sorte que les PJ se mjte seul sur ça (confiance mutuelle…).

Rappeler que quand vous entendez “ZOOMIES”, tous les chats tapent leur meilleur quart d’heure de folie et c’est irrésistible !

1. Début du jeu

Rappel : les chats viennent d’avoir leur gamelle. Ils sont dans la cuisine quand Dominguez arrive avec une importante nouvelle à leur annoncer.

Les joueureuses se mettent dans leur personnage.

Claper le début.

Laisser le temps à Dominguez de raconter son histoire, attendre que les chats en discute un peu.

Intervention PNJ :

A environ 10 minutes de jeu, intervention n°1 de Mamie et Baptiste.

Baptiste range, fait la vaisselle, va chercher les sacs de course loin dans la maison.

Mamie s’occupe des chats depuis sa chaise.

ON NE VOIT PAS LA TÂCHE JAUNE.

Repartir quand Mamie a vu tous les chats.

Revenir un peu plus tard (calibrer en fonction du jeu des joueureuses).

Mamie reste à la porte pendant que Baptiste fait je-ne-sais-quoi dans les pièces principales.

ON NE VOIT PAS LA TÂCHE JAUNE.

BAPTISTE DOIT OUBLIER SON POINTEUR LAZER DANS LA MAISON (pas à l’entrée de préférence ^^)

C’est le retour de Baptiste, seul !

Baptiste cherche son pointeur lazer (il peut aller jusqu’à la cave si les joueureuses n’y sont pas encore aller). Terrifié par ces représentants de Lucifer, Baptiste retrouve finalement son pointeur lazer, après s’être fait bully par les chats, et s’en sort sain et sauf.

Dernière intervention, après que les chats aient réglé son compte au Persan.

Mamie et Baptiste reviennent. Régle les éventuelles problèmes : bazar, chaudière en anne, tâche jaune.

Fin de la murder = Mamie s’installe sur le canapé (propre) pour regarder des Syllabes et des Nombres avec ses chats.

→ Soyez souple sur ces interventions.

Voyez s’il est intéressant de rester plus ou moins longtemps. Vous pouvez faire des passages en plus si cela vous semble pertinent.

Privilégiez les interactions qui donnent du jeu aux PJ :

* remettre les eco-cups,
* tenter une caresse et flipper pour Baptiste,
* aller vers Plume et se faire feuler dessus pour Baptiste,
* Baptiste interagit avec Dominguez et a l’impression que le chat le comprend (si le PNJ est seul avec Dominiguez, il peut lui parler normalement).
* Flatter Plume lorsqu’on est Mamie
* Jouer avec Tesla lorsqu’on est Mamie
* …

**Le jeu devrait durer environ 1h / 1h30.**

**Pendant ce temps, il se peut que :**

* les chats montent une vendetta contre le Persan : pour cela, ils doivent sortir par la fenêtre de la salle de bain et se rendre devant la maison voisine. De là, le Persan (PNJtter par un mj) les attend devant la baie vitrée pour les narguer.

Vous êtes libres de mener la suite selon le jeu de vos joueureuses : s’ils veulent juste saccager le jardin is ok ; s’ils veulent pisser sur le paillasson is ok ; s’ils veulent entrer dans la maison, trouvez leur une fenêtre ouverte ; si vous voulez faire intervenir le Persan et qu’une bagarre s’en suive, PNJter la bagarre en incarnant le Persan.

* les chats montent une expédition contre le dragon : suivez-les à la cave et narrer la terrible bataille. Vous pouvez dire que la chaudière se casse, ce qui donnera du jeu à Baptiste.

Ici, les chats doivent trouver l’herbe à chats, qui les met dans un état second.

→ C’est là qu’il faut remplacer les carnets véto illisibles par ceux lisibles.

Pendant cette expédition ou tentative d’expédition, il est fort possible qu’Aimant enferme les autres à la cave. Dans ce cas, la cave est dans le noir total. Il faut qu’un PNJ viennent ouvrir la cave.

* les PJ tapent des siestes ou se reposent.
* les PJ s’éclatent avec le carton ou la balle et que vous soyez émerveillés/anxieux face à ça. Aller savoir s’ils s’amusent.
* Tesla vous réclame des jouets : gardez toujours une réserve de jouets pour lui. S’ils sont un peu stylées, c’est mieux
* Plume et Panda s’isolent

→ Il est possible que les PJ vous amène d’autres idées, suivez-les ! :)

Il faut penser à :

* Dire régulièrement à Plume que l’envie d’aller à la litière est urgente (attention à ne pas brider le jeu de la joueureuse non plus)
* Ne pas isoler certains joueureuses (notamment pour l’expédition contre le Persan, on peut dire aux chats restés en arrière qu’ils entendent du bruit, les voient passer par la fenêtre…)
* Rappeler à Tesla de lancer la Zoomies si ça n’a toujours pas été fait vers la fin du temps de jeu.