

En quoi consiste cette murder party

La murder party ALYSS/La Lampe Rhizomée est un jeu de rôle grandeur nature qui propose à des maîtres du jeu d'encadrer 8 joueurs pendant 4 heures d'enquête et de négociation politique dans un univers de fantasy steampunk. Pendant la séance de jeu, chacun de ces 8 joueurs incarne un personnage bien défini, avec sa personnalité et ses objectifs, qui lutte contre les autres joueurs pour les accomplir au mieux.

Du début à la fin, les maîtres du jeu (MJ) sont garants de l'organisation et de l'animation de la murder party. Ils chercheront à aider les joueurs en difficulté et à ralentir les joueurs trop avancés grâce à leur connaissance complète de la murder et de son fonctionnement intégral.

Pour jouer, il faudra:

- au moins 1, idéalement 2 MJs
- 8 joueurs très exactement
- un espace de jeu suffisamment grand pour que tous les joueurs et MJ puissent se déplacer, s'isoler quand ils le veulent et tenir des messes basses
- un peu de matériel mentionné dans la section "Préparer le matériel"

Avant la séance

Comprendre la murder

Pour pouvoir l'animer sans problèmes, il est obligatoire que les MJ lisent au préalable presque tous les documents de cette archive. En effet, ils doivent être incollables sur le scénario et les personnages. Pour ce faire, ils liront et apprendront préférentiellement dans l'ordre:

1. Dans le dossier 3, la fiche générale, afin de comprendre le contexte général de la murder party et ses personnages
2. Dans le dossier 2, le document "Résumé des Intrigues" pour avoir une vue d'ensemble du scénario et des sous-intrigues.
3. Dans le dossier 3, toutes les fiches de personnages, afin de bien connaître ce que savent et veulent les personnages. Cela permet également d'avoir une idée de la personnalité et de la difficulté de chaque personnage pour la distribution des rôles.
4. Dans le dossier 2, le document "Comment MJter" afin de savoir quoi garder en tête pendant la séance, et apprendre à manier le tableau de bord des MJ. Ils pourront en profiter pour jeter un œil au Tableau de bord afin de se familiariser avec.

Distribuer les rôles

Lorsque l'intrigue et les personnages sont compris, les MJ doivent décider quel joueur jouera quel personnage. Bien que les personnages puissent être distribués au hasard, il est conseillé de ne pas le faire. Les MJ doivent idéalement prendre en compte la difficulté de chaque personnage, la façon dont ils doivent être joués, et les donner aux joueurs qui seront capables

d'agir en conséquence (ce qui dépend généralement de leur personnalité et de leurs attentes en matière de jeu).

Si les MJ ne connaissent pas suffisamment les joueurs pour cela, ils peuvent utiliser un sondage pour mieux comprendre ce que les joueurs veulent et peuvent faire.

Dans le cas de la Percée de la Coulée Bra Ket, on donne à titre purement indicatif cette échelle de difficulté pour les personnages :

- Le Sultan de Sakram : facile
- La conseillère du Sultan : moyen
- Le Recteur de l'Académie : difficile
- La Collectrice : facile
- La Pontifex maxima : difficile
- L'Empereur Sphyrien : moyen
- Le Censeur d'Opus : difficile
- Le Juste de l'Inquisition : difficile

Préparer les joueurs

Une fois la distribution déterminée, les MJ envoient aux joueurs la fiche générale avec la distribution, et envoient à chaque joueur sa fiche de personnage séparément. Cela doit être fait au moins une semaine avant la session de jeu, afin de donner aux joueurs le temps d'apprendre leur rôle.

Pendant cette période, les MJ doivent être prêts à répondre à toutes les questions des joueurs concernant le jeu, pour autant qu'elles ne gâchent pas l'intrigue.

Idéalement, les joueurs viennent costumés en leur personnage à la murder party. Le but n'est pas d'avoir de bons costumes, mais des costumes bien identifiables. En effet, pendant la séance, les costumes aident à la fois à associer facilement chaque personnage à son joueur, ainsi qu'à l'immersion (il s'agit après tout d'un jeu de rôle grandeur nature !).

Les MJ devront bien prévenir les joueurs de n'échanger entre eux AUCUNE information sur le scénario de la murder jusqu'au jour de la séance, afin d'éviter tout risque qu'une information censée être secrète ne s'ébruite. En revanche, il est conseillé qu'ils s'échangent des informations sur leurs costumes afin de s'aider mutuellement à rassembler les éléments nécessaires.

Préparer le matériel

- Au moins un ordinateur avec toutes les fiches, le tableau de bord MJ et le résumé des intrigues ouverts.
- Imprimer toutes les pages des fichiers nommés "À imprimer..." en suivant les consignes dans le nom du fichier à chaque fois
 - Pour le fichier "à imprimer en 2-3 exemplaires", il est recommandé d'imprimer 3 exemplaires de ce fichier pour être tranquille, mais on peut se débrouiller avec 2 seulement. A ajuster selon que les joueurs soient du type très enquêteur ou pas.

- Découper toutes les sections des pages du fichier “à imprimer en 2-3 exemplaires”. Les trier en fonction de leur dos : rassembler les T avec les T, les E avec les E, etc...
- Découper les cartons de personnage
- Des stylos pour noter
- Un dé à 6 faces
- Du scotch pour attacher des papiers au mur

Pendant la séance

Voir le document “Comment MJter” du dossier 2

A la fin de la séance

A moins que la session n'ait mal tourné, les joueurs devraient être heureux d'avoir joué et vouloir tout savoir sur l'intrigue. Les MJ peuvent faire en sorte que chaque joueur explique à tour de rôle son personnage, ses motivations et ce qu'il a fait pendant la séance.

Enfin, ils peuvent recueillir l'avis des joueurs sur le jeu, en notant ce qui a été bon et ce qui a été mauvais, et envoyer les retours aux auteurs pour qu'ils puissent améliorer le jeu !

Auteurs

Conception et Écriture

Manshin Soul - manshin.soul.gd@gmail.com

Graphisme

Benjamin Renault