



MINDSTORM

Univers du Jeu



Table of Contents

L’Affaire Loyd Georges	3
La Maisonnée de Sir Loyd Georges	5
Les Invités de Sir Loyd Georges	6
La Politique de Sabarim	8
La Justice de Sabarim	9
Les Duels d’Honneur de Sabarim	10
Survol des Compétences Spéciales sur Pangéa	11
Le Portail Anthrophia et les Télécoms de Pangéa	12
Règles de Jeu et Conseils	13

L’Affaire Loyd Georges

L’action se passe sur la planète Pangéa, où le niveau de développement est similaire à notre 21^e siècle terrestre, mais avec une population bien inférieure. En réalité, toute l’Histoire de cette planète, de la préhistoire jusqu’à 1900, est identique à la nôtre. Les références à ces époques, à leur production culturelle et artistique, sont donc valables sur Pangéa, même si peu de gens les connaissent. En effet, au début du 20^e siècle, les deux mondes ont bifurqué. Pendant que le nôtre continuait son chemin vers les guerres mondiales, Pangéa a subi un bouleversement tectonique et climatique majeur (appelé **Tunguska**), qui a torpillé tout développement humain durant des millénaires. La planète sort enfin, à grand peine, de ce cataclysme, et l’humanité reprend son essor.

Le **pays de Sabarim**, dans lequel se situe l’action, est une jeune république en pleine effervescence scientifique, dans laquelle les élites ont droit à une modernité proche de notre an 2000 terrien. Sabarim brille en particulier par ses académies, telles celle d’Alifir que fréquente le nouvellement célèbre Loyd Georges. *Question ambiance, pensez “renaissance / steam-punk / Angleterre victorienne, où les gens aisés ont des décorations d’intérieurs tout en velours, peintures, cristal, et laiton.*

Les titres de noblesse existent encore, mais n’ont de valeur que cosmétique. La monnaie nationale est le kash (1 kash permet de se payer 10 baguettes de pain). La justice locale est très sévère ; cela n’empêche pas une petite pègre de subsister, mais elle vend très cher ses services, et ne dépasse que rarement le stade du petit délit.

Suite aux exploits archéologiques d’un richissime sexagénaire de ce pays de Sabarim, **sir Loyd Georges (de la ville de Salima)**, les pays du continent de **Midolie** (voir carte du monde) sont sur le qui-vive.

Cet aventurier amateur a en effet découvert un temple enfoui dans le pays midolien appelé **Akaris**, temple dont la teneur a remis au goût du jour une ancestrale légende, celle des **“Trois Orbes Divins”**. Un mythe qui prophétise la domination finale d’Akaris – de loin le plus fanatisé et impérialiste des états pangéens – sur le reste des populations, par la volonté des divinités akarites appelées **Yods**. Un mythe évidemment apte à réveiller de violentes tensions entre les pays de la région !

Note

Veuillez visionner sur <http://chrysalis-game.com/fr/cms/medias/>, en vidéo:

- le raid archéologique de Loyd Georges
- un petite rétrospective sur le cataclysme de Tunguska
- le mythe des orbes, version akarite

... ainsi que quelques images et musiques pour mieux s’imbiber de l’univers de Pangéa.

Lorsque Loyd Georges a organisé de grandes ventes aux enchères en son manoir de Salima, pour écouler divers bijoux et artefacts trouvés sur place, c’est tout naturellement que nombre de pays (Masslavie, Duché dorien... et jusqu’à la lointaine Lordanie) se sont immiscés dans l’affaire.

Chaque Etat est évidemment venu avec sa propre approche du problème ; la **Masslavie** cherche avant tout à ne pas se faire envahir, à nouveau, par les belliqueux akarites ; le **Duché dorien**, résigné, songe à s’allier discrètement avec les chefs politiques et religieux akarites (les puissants **juges akarites**) pour ne pas faire partie de leurs futurs esclaves ; quant à la **Lordanie**, elle vient s’assurer que nul concurrent économique et militaire sérieux ne puisse naître de ce conflit, et surtout pas un empire akarite.

Tout le monde se doute bien que ces pays ne se contentent pas de communiqués diplomatiques, et qu’ils ont dû envoyer leurs meilleurs agents secrets sur place, pour en apprendre davantage sur les découvertes du sir de Salima. Les accents régionaux sont très prononcés sur Pangéa, il est donc presque impossible de masquer son origine ; mais de là à apporter la preuve qu’un brave enchérisseur étranger est en réalité un espion... difficile.

Quelques mois se sont écoulés depuis l'annonce des enchères. Une petite vente de gemmes et d'artefacts, assez anecdotique, a déjà eu lieu, mais les suivantes ont été retardées par divers incidents : lettres de menaces, piratages, tentatives d'enlèvement ou de cambriolage...

Loyd Georges, décidé à donner une nouvelle impulsion à l'évènement, convie tous les participants à une **soirée de ventes privées**, dans son manoir.

Les invités se doutent bien qu'ils risquent de croiser sur place le redoutable **inspecteur Shark**, qui enquête sur les récentes spoliations dont leur hôte a été l'objet. Mais la soirée ne va certainement pas se dérouler comme prévu.

La Maisonnée de Sir Loyd Georges

Suite à toutes les attaques dont sir Loyd Georges a été la cible, la majorité de ses serviteurs a préféré démissionner. Le pauvre sir a, de son côté, accru sa protection ; d'une part grâce aux services de l'inspecteur Shark envoyé par l'Etat, d'autre part grâce à l'ajout de sophistiqués systèmes de sécurité à son manoir. Les uns comme les autres ne se sont, hélas pour lui, pas toujours montrés très performants.

Durant la soirée de ventes privées, vous aurez l'occasion de croiser à nouveau les proches du fameux aventurier de Salima :

Rydji

Fidèle majordome et ami de Loyd Georges, qui a participé à l'expédition archéologique en Midolie, et s'est depuis peu spécialisé dans la fortification du manoir. Son intégrité est irréprochable, mais il sait coopérer même avec des intrigues complexes, lorsque cela sert les intérêts de sa maisonnée. Il est habilité à arbitrer des **duels d'honneur sabarites**.

Alphonse

Dit Alph', c'est le seul serviteur (avec Rydji) qui n'a pas déserté le manoir de Loyd Georges. Peut-être parce qu'il est le plus anciens des servants de Loyd Georges. Peut-être parce que son dévouement et son courage sont sans limite. Peut-être, plus simplement, parce qu'il n'a pas une grande compréhension de ce qui se passe autour de lui, perdu comme il l'est dans des préoccupations d'une toute autre élévation philosophique. Lorsqu'il s'agit de coopérer avec un étranger, il semble particulièrement sensible aux arguments financiers.

Robb Barrow

Serviteur doyen du Comte Blispin (un ami de Loyd Georges), Robb est un homme plein de compétences (cuisinier, barman, jardinier...), mais dont les sens sont en plein déclin avec l'âge. Il est détaché, depuis 10 jours, au service de Loyd Georges, en particulier pour aider à la soirée spéciale. D'après ce que vous en savez, il est "bien sous tous rapports".

Les chiens

Bedou est un berger angora vieillissant, qui erre surtout à l'intérieur des bâtiments. Mais le nouveau chien de garde de Loyd Georges, **Oupaout**, un molosse ombrageux, est d'une toute autre trempe. Tous deux dorment habituellement dans le chenil accolé au manoir.

Les Invités de Sir Loyd Georges

Identité	Avatar
<p>"Amethyst" Tomol Niokiev Conservateur au musée d'histoire ancienne d'Ooram (Lordanie)</p>	
<p>"Cynthia" Cynthia Loakim Jeune journaliste à l'international, originaire de Sabarim</p>	
<p>"Garnet" Arthiane Subduernum Riche collectionneuse d'Ooram (Lordanie) en quête d'antiquités akarites</p>	
<p>"Lydia" Lydia Magnus Politicienne sabarite, candidate au poste de consul de Salima.</p>	
<p>"Malachite" Willette Bfurokt Conservatrice du musée archéologique de Mastden (Masslavie)</p>	
<p>"Obsidian" Marcille Kiliringar Adjointe sabarite de l'inspecteur Shark</p>	

“Opal”

Charles Magnus

Riche lordanien, natif de Baynon, amateur de belles antiquités et pierreries.



“Peridot”

Philipon Vertioundem

Patron d'une bijouterie de Nimouk (Duché dorien) en quête de bonnes affaires



“Spinel”

Simonie Vladstaffulovza

Négociante en matières premières pour les joailleries de Mastden (Masslavie)



“Topaz”

Luciane Begalazatr

Prospectrice mandatée par de riches collectionneurs de Nimouk (Duché dorien)



“Waden”

Waden Shaw

Jeune chercheur sabarite en physique quantique



La Politique de Sabarim

Le régime politique de Sabarim est assez particulier. Le pays est découpé en **trois grands consulats**, ceux des **métropoles de Sablima, d'Alifir, et de Cazoar**. Chacun de ces régions élit tous les 7 ans, au suffrage universel direct, son Consul. Et c'est ce trio, le "Triumvirat de Consuls", qui dirige en réalité la vie du pays.

Une centaine de sénateurs, élus chacun par une circonscription, discutent des lois, et effectuent un contrôle sur la politique des consuls, mais sans pouvoir s'opposer frontalement à eux. Le Président du pays, élu par les sénateurs, n'a qu'une fonction assez honorifique de "Gardien des Traditions" et de "Figure de Proue du Pays".

Le dernier tour des élections consulaires est en train de se terminer, avec les confrontations suivantes :

Consulat de Salima

Jiun Kaz'er (55 ans, consul en exercice) vs Vik Leydelass (25 ans, favori)

Consulat d'Alifir

Mundlish Odalisc (61 ans, consul en exercice) vs **Lydia Magnus** (40 ans, favorite, invitée au manoir)

Consulat de Cazoar

Ouidan Jelen (47 ans, consul en exercice, favori) vs Marrow Dendeliev (43 ans)

Depuis 2 semaines, toute activité de campagne est interdite, en attendant le scrutin, qui aura lieu le jour même de la soirée spéciale de Loyd Georges. Les prises de fonction, pour les heureux élus, auront lieu le lendemain du jour du scrutin.

Du résultat de ces élections dépendra l'orientation future du pays dans tous les domaines : politiques intérieure et extérieure, économie, culture... et jusqu'aux activités les plus secrètes des "services d'intelligence" sabarites.

Anecdote : les citoyens sabarites sont très attachés à leurs symboles nationaux ; par exemple ils se mettent toujours au garde-à-vous, le poing fermé sur le coeur, lorsque leur hymne est joué.

La Justice de Sabarim

Le système judiciaire sabarite est connue pour sa **proverbiale sévérité**.

Il est en effet rare que la peine obtenue soit inférieure à la peine maximale prévue par le Code Pénal. Et les peines sont cumulables sans limite, lorsque plusieurs fautes sont commises.

Par ailleurs, le Droit Sabarite n'a pas de notion de "**loyauté de la preuve**" comme les autres pays. Certes les enquêteurs, témoins, ou victimes, utilisant des moyens illégaux pour récupérer des preuves, risquent d'être poursuivis pour cela ; mais cela n'annule pas les éléments à charge qu'ils auraient contre autrui, du moment que ces éléments sont authentiques.

En tant qu'inculpé, il est possible de rester libre jusqu'au procès, si l'on paye une **caution de 2000 kashes**.

A titre indicatif, un extrait de l'échelle des peines sabarites, en années de prison :

- Jet d'ordures sur la voie publique : 1 an
- Usurpation d'identité : 10 ans
- Interception de communications privées : 12 ans
- Piratage de système informatique : 12 ans
- Cruauté envers des animaux : 8 ans
- Cambriolage : 8 ans
- Vol avec violence : 12 ans
- Tentative de meurtre : 15 ans
- Meurtre : 25 ans
- Incendie criminel : 13 ans
- Association de malfaiteurs : 10 ans
- Atteinte à la sûreté nationale : 15 ans
- Fabrication de fausse monnaie : 50 ans
- Outrage à l'hymne sabarite : 100 ans

Etrangement, certains actes illicites sont **non réprimés par la loi**, car la jurisprudence les a assimilés à des comportements involontaires ou addictifs, donnant lieu au maximum à une simple injonction de soin :

- Diffusion de fausses nouvelles : assimilée à de la mythomanie
- Vol simple (type pickpocket) : assimilé à de la kleptomanie
- Non respect d'instructions ou interdictions formulées par un policier : assimilé à des troubles de la mémoire

Les Duels d'Honneur de Sabarim

Cette vieille tradition n'est plus pratiquée que dans les plus nobles maisonnées du pays. Elle permet à toute personne, citoyenne ou étrangère, d'en défier une autre en cas d'outrage. Dans les faits, l'affront en question peut être insignifiant, comme le fait d'avoir "mal regardé" le plaignant.

Un duel est souvent accompagné d'un "enjeu", imposé par l'outragé (celui qui lance le défi). Important : le **risque est doublé pour l'outrageur**, par rapport à celui de l'outragé ; autrement dit, l'outrageur est susceptible de perdre 2 fois plus (de temps, d'argent...) que l'outragé.

Les trois enjeux de base traditionnellement utilisés :

- Butin : une somme d'argent de 50 kashes
- Déshonneur : l'interdiction de parler au personnel (serviteurs, cuisiniers...) pendant 10mn
- Prison : garder les mains liées dans le dos pendant 7.5mn

Un duel ne peut pas se refuser, SAUF si une de ces conditions est remplie :

- l'enjeu n'est pas "traditionnel"
- l'outrageur a déjà été défié durant la journée

Le duel doit avoir lieu immédiatement, sauf en cas de danger pressant. Un **arbitre assermenté** doit superviser le duel. Un outrageur désertant un duel aurait droit à un durable opprobre de la part de tout bon citoyen sabarite. L'outragé comme l'outrageur peuvent en revanche chacun désigner un "champion" pour les représenter.

- C'est toujours l'outragé qui commence la joute.
- Celle-ci se déroule en ajoutant, chacun son tour (30s maximum de réflexion), une lettre ; on ne déclare pas les accents, ainsi "E" pourra être utilisé comme "e", "é", "è", "ê"...
- La lettre doit être annoncée dans une phrase complète à la première personne, comme "Je vous donne un F" ; et le verbe utilisé doit être toujours différent des précédents.
- Les lettres ainsi mises bout à bout doivent former le préfixe d'un mot.
- En quoi de doute, il est possible de demander à son adversaire "à quoi pensez-vous ?" ; s'il répond un mot valide, il gagne, sinon il perd.
- Les mots valides sont tous les mots communs du dictionnaire (larousse.fr), non composés, non conjugués, et non vulgaires.
- En fin de compte, la joute se termine lorsqu'un joueur ne sait plus quelle lettre choisir, ou réutilise un verbe d'annonce déjà passé durant la joute, ou encore lorsqu'un "à quoi pensez-vous ?" est sorti.

Exemple de joute

- Outragé : je vous donne un "A"
- Outrageur : je vous lance un "B"
- Outragé : je vous sors un "C"
- Outrageur : je vous assène un "E"
- Outragé : à quoi pensez-vous ?
- Outrageur : à un "abcès"
- Outragé : diantre, me voilà bien défait !

Survol des Compétences Spéciales sur Pangéa

Voici les capacités avancées dont vous avez déjà entendu parler, voire que vous avez déjà croisées, dans votre carrière.

Sauf mention contraire, par défaut, vous ne maîtrisez pas ces compétences.

Mais qui sait, parmi les différents protagonistes de cette soirée, peut-être aurez-vous affaire à des experts dans l'un ou l'autre de ces domaines, ou à des initiés maîtrisant des techniques jusqu'ici inconnues...

Combat au corps à corps, arts martiaux, art des points vitaux...

Géolocalisation des émetteurs/destinataires d'un appel ou d'un message informatique...

Piratage informatique, vol ou destruction de données numériques...

Reconnaissance des faux documents, graphologie, analyse stylistique...

Communication (avec ou sans chiffrement) par téléphone (fixe/mobile), radio longue-distance, tubes pneumatiques, pigeons voyageurs, coursiers...

Manipulation de la Presse, désinformation, dissimulation d'événements...

Traduction de textes ou runes de diverses civilisations...

Expertise dans les explosifs, les poisons, les armes, les capteurs, les hautes technologies...

Ingénierie tout-terrain : fabrication d'explosifs à partir d'ingrédients de cuisine, d'armes à partir de quincaillerie, de systèmes de communication à partir d'épaves de voitures...

Intrusion, camouflage, crochetage de serrures...

Criminologie : médecine légale, empreintes digitales, balistique...

Sciences : expertise en physique, chimie, médecine, mathématiques...

Hypnose : interrogatoire-vérité, suggestion ou effacement de souvenirs, soins du stress post-traumatique...

Opérations parachutées, sous-marines, en milieu forestier, désertique, polaire...

Le Portail Anthropia et les Télécoms de Pangéa

Présentation d'Anthropia

Ce portail web, né **tout récemment** d'une collaboration entre plusieurs académies de Pangéa, est une révolution technologique. Il est actuellement utilisé surtout par les scientifiques, les fonctionnaires étatiques, et leurs proches. On peut y accéder aussi bien sur des stations fixes, que sur des terminaux mobiles.

De nombreuses extensions existent pour ce portail web : salon de discussion, encyclopédie, webradio...

La plus utilisée reste la gestion des biens ; il est en effet possible d'y visualiser et d'y utiliser :

- des kashes (monnaie nationale courante, aussi acceptée à l'étranger)
- des Livres Sabarites (monnaie très réglementée, utilisée pour les ventes aux enchères, valeur à parité avec les kashes)
- des objets (stockés à distance dans un coffre de la Banque de Salima)
- des gemmes (utilisables au détail, servant parfois de monnaie)

Notez qu'un système "**Amitié Numérique**", en place sur le portail, vous permet de partager vos données, en lecture seule, avec vos pro²ches. Pensez à vérifier, peut-être des amitiés numériques sont-elles déjà en place sur votre propre compte.

Moyens de Communication

Anthropia offre une **messagerie textuelle** rapide et puissante, qui est en passe de supplanter les autres moyens de communication.

Cependant, pour contacter des personnes ne possédant pas de compte sur ce portail, il reste indispensable d'appeler le bon vieux vieux **Central Téléphonique**, et de lui donner le nom de la personne à qui l'on veut parler, où qu'elle se trouve sur Pangéa.

D'autres moyens de communication peuvent être utilisés : **courriers et colis**, mais aussi d'autre bien plus rares comme le télégraphe, les tubes pneumatiques, les pigeons voyageurs...

Règles de Jeu et Conseils

Vocabulaire : le "maître de jeu" est l'organisateur de la partie, qui peut aussi faire figurant ; "PNJ" (personnage non joueur) signifie "figurant" (ex. les serviteurs de Loyd Georges, dans ce jeu) ; "RP" (ou roleplay) signifie "en jeu", "HRP" (ou hors-roleplay) signifie "hors-jeu".

Respect de l'immersion

Le jeu est pensé pour se jouer en immersion complète. Pour en profiter pleinement, et par respect pour les organisateurs et les autres joueurs:

- on se garde de toute discussion sans rapport avec le jeu, même (et surtout) en cas de période de flottement
- on reste discret lorsque l'on demande des informations en hors-roleplay, par exemple au maître de jeu
- les appareils technologiques sont eux aussi dédiés au jeu, donc on ne répond pas à ses appels/sms/emails personnels durant la partie
- on s'habille de façon un minimum crédible ; des costumes et robes chics peuvent suffire comme déguisement, mais trouver des accessoires steampunk/renaissance/victorien (dans des boutiques de déguisement, aux puces, sur leboncoin, sur ebay...) ajoutera beaucoup de cachet à l'ambiance.
 - Exemples d'accessoires: chapeau melon ou haut-de-forme, jabot, canne, robe à crinoline, éventail...
 - Il est possible de se changer sur place.

Apprentissage et suivi du scénario

- **Lisez attentivement et imprimez vos fiches de personnage** (de préférence la version "texte brut", pour économiser l'encre), et tout autre document utile ; ces papiers seront considérés comme hors-roleplay sur place
- dans votre intérêt, faites-vous une fiche récapitulative de ce que vous savez sur les uns et les autres (et comment vous le savez), de ce que vous avez fait par le passé, de vos compétences, ainsi que de vos possessions financières et matérielles actuelles ; vous pouvez aussi surligner votre fiche de personnage, à la place
- prévoyez de quoi prendre des notes en cours de jeu (stylo, voire calepin), votre mémoire ne suffira pas
- par souci de simplicité, les feuilles de personnage sont accordées au masculin, mais la plupart des rôles sont non genrés, voyez avec le maître de jeu si vous avez des préférences

Distinction des objets RP/HRP

- sauf très explicite mention contraire, **la nourriture et les boissons du buffet sont hors-roleplay**, vous ne risquez donc rien à vous en empiffrer gaiement
- le MJ peut avoir décidé de marquer les objets et documents "non quelconques", et qui font partie du jeu, par le moyen de son choix ; c'est à voir avec lui en début de partie
- certains éléments (documents du MJ, réserves d'argent du MJ, feuilles de personnages) sont automatiquement hors-roleplay et confidentiels ; **en particulier, ne pas montrer sa feuille de personnage aux autres joueurs, même alliés**
- **les appareils-photo sont hors-roleplay**, ils ne pourront servir à obtenir des éléments à charge contre vous
- en cas de doute sur ce qui est en jeu ou non, demander au MJ ou aux PNJs

Communications et Compétences

- par défaut, **un interlocuteur quelconque est censé être public** ("dans l'annuaire"), et peut être joint par tout moyen disponible (message informatique, lettre manuscrite, téléphone, autre...) ; chance, vous avez par ailleurs un micro-annuaire mondial dans votre poche
- on part du principe que vous êtes **automatiquement authentifié** de façon très sûre, lors de vos demandes à un tiers externe, et ce quel que soit le canal de communication choisi (grâce à une implicite signature manuscrite, ou vocale, ou numérique... qui vous est propre)
- il est possible d'ordonner des **opérations bancaires** (virements d'argent, transferts d'objets...) par tout moyen de communication, sans passer par un portail web
- entre le fait que vos supérieurs n'ont **plus de cash disponible** en Sabarim, et les nouvelles réglementations financières, n'espérez pas obtenir de nouveaux crédits bancaires avant 2 semaines
- pour ce qui est des documents écrits circulant à l'intérieur du manoir, ils sont certifiés "vrais" si et seulement si ils disposent d'un "sceau infalsifiable", qui sera simulé par **une signature dans un cercle** ; faites ainsi pour certifier un document que vous avez écrit ; si un document n'a pas ce sceau, "on ne sait pas", et bien entendu interdiction d'imiter le sceau de quelqu'un d'autre
- le maître du jeu doit être **tenu informé** des compétences spéciales que vous mettez en œuvre, et y assister s'il s'agit de compétences interactives entre protagonistes ; certaines facultés étant nouvelles et un peu "explosives", le maître de jeu se réserve le droit de tacler une initiative qui risquerait de ruiner la soirée
- n'hésitez pas à prendre à part le maître de jeu durant la partie, si une règle n'est pas claire, ou pour demander si X ou Y est possible dans cet univers
- **les objets du jeu sont parfois fragiles, on ne force pas dessus, en particulier s'ils sont équipés d'un système de verrouillage. Ils nécessitent alors soit d'avoir des compétences spéciales pour les ouvrir, soit de trouver, selon les cas :**
 - leur clef en métal (s'ils s'agit d'une serrure ou cadenas à clef)
 - leur code secret (s'il s'agit de mollettes à chiffres)
 - leur carte magnétique (si c'est une ouverture marquée comme telle)

Sécurité physique et émotionnelle

- **pas de contact physique** hormis les mains (et les baisemains), sauf consentement préalable entre joueurs (ex. pour réaliser une scène d'empoignade)
- l'univers du jeu est plutôt léger, lumineux, courtois ; donc on marchand, on complot, on s'assassine mutuellement, mais on évite les **situations sordides** comme la torture, le viol, l'inceste, etc.
- à tout moment, si une situation vous oppresse en tant que joueur, vous pouvez l'interrompre **en disant "STOP", ou en faisant une croix avec les mains**. On en discute alors "hors roleplay", pour voir si son intensité doit être modulée, si elle doit être expédiée (avec une ellipse temporelle), ou si elle est réputée n'avoir jamais eu lieu.

Conseils de Jeu

- si vous avez des alliés, faites le point ensemble en début de jeu, pour échanger des informations sur ce que vous savez des jours précédents, sur vos compétences respectives, et voir comment vous pouvez vous aider mutuellement dans vos missions
- si vous avez des informations compromettantes sur quelqu'un, cela peut valoir le coup de l'en informer, afin qu'il ne cherche pas à vous nuire, ou pour obtenir quelque chose en échange de votre silence ; d'une manière générale, marchandez tout objet ou information que vous possédez
- **si des compétences ou objets vous manquent pour avancer dans vos missions, pensez à en toucher discrètement un mot aux entremetteurs Obérons, ils sont là pour cela**

Note Finale

La Murder Party est un **JEU**, le but ultime est que tout le monde, joueur comme figurant, passe un bon moment. On fait donc preuve de savoir-vivre en toute circonstance, on reste fair-play, on adapte son jeu pour aider les rôlistes débutants ; et si on a un peu d'expérience, on peut même aider à la mise en place de situations et scènes particulièrement intéressantes (quitte à ce que le personnage lui-même y perde au change, comme un glorieux sacrifice personnel).

