

LA JOUTE DE LA MOOOOORT

Live Party :
La Nuit des Morts

Guide du Joueur

LA JOUTE DE LA MOOOOORT

Live Party : La Nuit des Morts

UN GUIDE CONCOCTÉ,
ÉCRIT, ET ANNOTÉ PAR :

Mathieu Henry
Pierrick Le Borgne
Loïc Lepissart

ILLUSTRATIONS :
Yann Le Borgne
(<http://yannor.free.fr>)

RELECTURES :
Christophe Corso
Michel Segui

SOMMAIRE

Introduction	4
Présentation	5
Ouais, mais Post-Mortem, c'est quoi ?	5
Le jeu	5
Baqueugroun'de	6
Et comment ça marche ?	9
Le personnage	9
Les indices	9
Trouver le propriétaire d'un indice	10
Echanger les indices	10

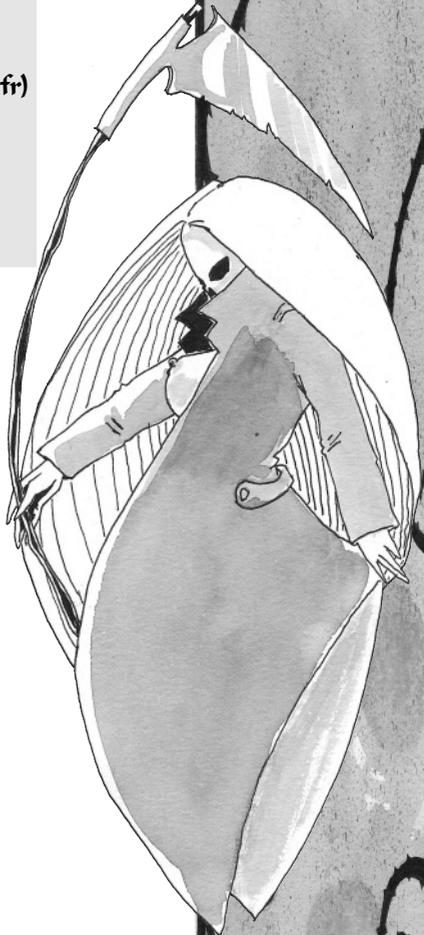
REMERCIEMENTS :

Un grand merci à tous ceux (et surtout celles) qui nous ont supporté durant la conception de ce terrible projet.

Au nombreux jeux de Pierrick qui nous ont permis de réduire notre productivité de 91%.

A toutes les idées encore pires qui ce sont perdues en route.

Et d'avance merci (et milles excuses ?) à vous tous pour votre participation à cette joute, parce que, sans vous, rien ne sera possible.



BONSOIR SPECTRE.

Oui, tu n'as sans doute pas l'habitude d'être traité de la sorte, mais il faut que tu te rendes à l'évidence : tu es mort.

Ce ne serait pas un gros problème, si en plus de ça tu n'étais pas quelqu'un d'influent, qui a gagné sa place à grand coup de manipulations subtiles ou de vibro-hache à proton.

Et oui, ta place est désirable et désirée, et de nombreux complots s'ourdissent dans les enclaves du royaumes des morts... Complots qui semblent bien arranger la Grande Décideuse, la Mort elle même, observant les agissements de chacun depuis son palais d'Aethernis.

Mais ce soir Elle semble enfin décidée à quitter son mutisme. Un grand conflit à eu lieu. Elle a du prendre partie.

Peut être est-ce là la chance de ton après-vie ? Sauras-tu profiter de cette étrange convocation pour enfin achever tes plans, et gagner la reconnaissance que tu mérites ?

A moins que tu ne souhaites prendre la place de la Mort Elle-Même...

PRÉSENTATION :

Vous allez interpréter des personnes influentes du monde de Post-Mortem, convoquées par la Mort pour une mystérieuse raison. Ce genre de rassemblement est rare, et il est probable qu'un très grave évènement soit à l'origine de celui-ci. Peut-être cela est-il en lien avec la création d'une nouvelle enclave, suite à la désormais historique Révolte des Gobelins ? Mais c'est sans doute toute autre chose.

Vous êtes donc tous réunis pour l'occasion dans l'un des mondes vivants. En effet, c'est une zone neutre où même les adversaires affichés de la Mort peuvent apparaître, sans craindre d'être agressés.

Afin de rendre l'altercation la plus discrète possible, c'est un salon de "jeux de société" qui a été choisi. Les "invités" de la mort, vous inclus, ont donc pris le contrôle des corps des visiteurs du salon.

MAIS MAIS POST-MORTEM, C'EST QUOI ?

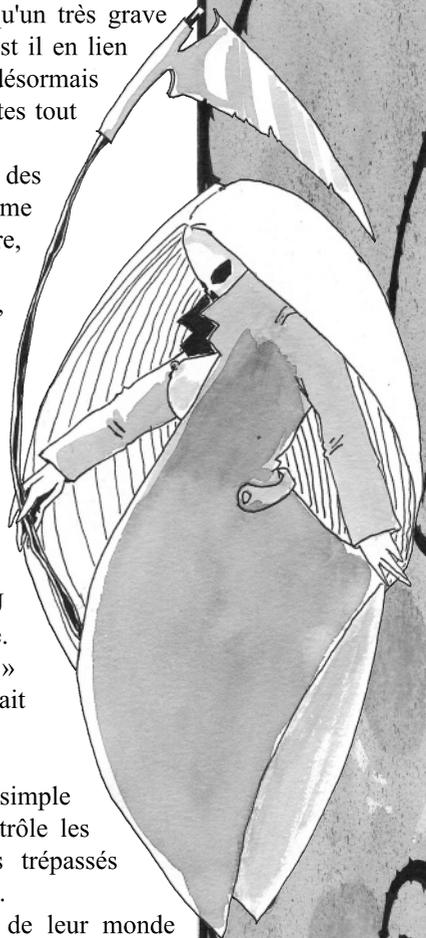
Le jeu

Post-Mortem est un jeu de rôle édité par Oriflam qui permet d'incarner ses vieux persos après qu'un MJ sadique s'en soit débarrassé sans aucune raison valable. Et ne me dites pas qu'avoir traité de « gros con » l'empereur Palpatine est une raison valable. Il l'avait cherché.

Le monde des morts fonctionne d'une manière assez simple : l'administration mortuaire, dirigée par la Mort, contrôle les arrivées et gère les services communs à tous les trépassés (transport, communication, météo, police, logistique,...).

Les défunts vivent dans des enclaves en fonction de leur monde d'origine. Ainsi, il existe une enclave médiévale fantastique (Donjonja), une enclave horreur classique (Asylum), une enclave horreur gothique (Gothgrad), une enclave cyberpunk (Brainwaste), une enclave super-héros (Slipville), et ainsi de suite.

Bien entendu, rien n'empêche à un spectre de visiter d'autres enclaves que la sienne. C'est juste que la plupart d'entre eux préfèrent rester dans un environnement familier.



Si vous voulez en savoir plus sur le jeu, je vous renvoie vers le Guide du Rôliste Galactique (www.roliste.com), qui propose un descriptif de la gamme et de ses ouvrages.

Baqueugroum'de

Voici maintenant un petit glossaire qui vous aidera à vous familiariser avec les personnalités, les lieux, et les particularités du royaume des morts. Cela devrait vous aider à mieux interpréter votre personnage.

Administration : la Mort et ses disciples dirigent le plus vaste empire qui soit. Pour les aider dans cette lourde tâche, de nombreuses organisations ont vu le jour au fil des éons. Voici la liste des organisations administratives les plus importantes :

Dispersion : la dispersion est une rupture de la cohésion d'un esprit spectral. Elle arrive lorsqu'il est « détruit ». Le personnage se disloque dans un déluge d'effets spéciaux avant de disparaître en faisant un petit "pop". La dispersion d'un spectre n'est pas sans conséquences. Il n'est jamais amusant de se sentir réduit à néant, et le lent phénomène de reconstruction laisse des séquelles.

E-Crân : Technologie de diffusion d'image et de son développée par Necro.com. En gros, la télé du royaume des morts.

ADMINISTRATION DE LA MORT

Nom	Général	Fonction
Nécrologique	Stase	Bureau Central des Administrations (avec toute la lenteur que ça inspire...)
Nécro-Police	Pâle lame	La Police de Post-Mortem.
Nécro.com	D-Kay	Organe de propag.... Euh de communication de la Mort.
Transports Styx	Vecteur	Compagnie de transport ayant le monopole sur tout Post-Mortem.
Everware	Tisse-Charogne	Industrie spécialisée dans la création d'Ever... la seule en fait.
Nécrosoft	Virus	Réseau inter-institutions et réseau de communication entre spectres.
Nécromarché	Euthamnésie	Chaîne de magasins gérant également la fortune des institutions mortifères.
Météo-Rance	Belle de Givre / Founaise	Gestion des Plaines de Poussière et de leur climat.

Enclaves : les Plaines de Poussières ne sont pas totalement uniformes. Des enclaves s'y trouvent disséminées un peu partout. Ce sont des endroits créés à partir du sable par les Puissances, ceux que les vivants appellent des Dieux. Voici une liste des noms des plus célèbres enclaves de Post Mortem.

ENCLAVES & PUISSANCES

Enclave	Genre	Puissance
Asylum	Horreur Lovecraftienne	Zavatoth
Astro City	Survival horror	Nemesis
Brain\waste	Cyberpunk	La Matrice
Colt Town	Western	El Presidente
Donjonia	Médiéval fantastique	Magigax
Gothgrad	Horreur Gothique	Qui sait ?
Lethal Bay	Pulp/Action	Massachusetts Bob
R.A.D	Post apocalyptique	Death-Dealer
Slipville	Super Héros	Slipman
Thanathos Prime	Space Opéra	L'empereur
Tokyo #666	Manga	Tas-De-Sous-Hauts
Victoria central	Steampunk	La Reine
Yomishiro	Samouraïs	Try Han

Ever : l'Ever est une substance étrange qui rappelle un mélange entre des carcasses de machines et d'êtres biologiques. Créé par la Mort elle même, ce matériau d'un noir bleuté est la seule matière façonnable qui résiste au Never.

Ersatz : Lorsque l'on a pris de mauvaises habitudes de son vivant, il est dur de s'en débarrasser. Les ersatz remplacent donc nourriture et boissons. Les spectres en raffolent, même s'il n'en ont pas besoin pour vivre. De la pure gourmandise.

Kâ : le Kâ est la substance psychique dont le spectre est composé.

Kÿ : organe psychique stockant tous les souvenirs d'un spectre, le Kÿ ressemble à un tentacule formé de petits filaments. Il est généralement lové dans le crâne du spectre mais peut sortir quand il le désire. Sortir son Kÿ en public est très vulgaire.

Kÿhan : la sexualité des morts est quasiment nulle. Que ceux qui espéraient une éternité de débauche après le grand mystère perdent leur illusions sur le champ ! Heureusement pour ceux qui se désespèrent du vide provoqué par l'absence des plaisirs charnels, il existe un équivalent au sexe pour les défunts : le kÿhan. Cette excitation mutuelle du kÿ permet de s'échanger des souvenirs de plaisir... ou d'autres choses, ça dépend des goûts de chacun.

Néant : Le Néant est un brouillard pourpre qui cache un vide absolu. C'est un des phénomènes les plus redoutés des Plaines de Poussière, car rien de ce qui entre dans une passe de Néant n'en ressort.

Never : lorsque les brumes pourpres du Néant se retirent, on trouve souvent un gisement de Never à leur place. Le Never est une matière métallique matte et rouge vif. Ce qui rend le Never redoutable, c'est qu'il détruit le Kâ sans espoir de guérison.

Plaines de Poussières : du sable gris sous un ciel gris. Une infinité de sable gris sous un ciel gris pour être précis.

Puissances : au risque de décevoir les grenouilles de bénitier, les Puissances ne sont pas de vrais dieux, mais des morts qui ont réussi. Ce sont les personnes les plus influentes du monde de Post Mortem, ce qui ne veut pas dire qu'elles occupent toutes un poste important.

X-billes : le système monétaire du royaume des morts est basé sur les X-billes et leur subdivision, les fragments. Les fragments sont de petits morceaux de verre bleuté aux nombreuses aspérités. Il est possible de transformer une X-bille en 100 fragments et vice versa.

FACTIONS

La Mort n'est pas populaire auprès de tous. Certains ont même le cran de prendre les armes contre elle. Voici quelques exemples de factions agissant plus ou moins ouvertement.

Nom	Dirigeant	Actions
Camp Golgotha	JC	Faction dirigée par JC, un terroriste de renom. Cela fait plusieurs millénaires qu'il a percé le secret de la résurrection et qu'il s'est lancé dans sa croisade pour la "vie éternelle".
Roue du Karma	Siddartha	Puissante organisation qui recherche la perfection au travers de la réincarnation, un rituel encore obscure et mal maîtrisé qui permet de renvoyer une âme dans un autre corps. La difficulté étant de trouver le bon.
Chaos Cola	?	Établissements que les morts issus de mondes modernes appelleraient des Fast-Food. La qualité n'est pas terrible, mais c'est gratuit.
Les Sept Soeurs	?	Organisation qui agit dans l'ombre afin de faire tomber la Mort.

ET COMMENT ÇA MARCHE ?

Le personnage

Tous les joueurs seront équipés d'une feuille de personnage, qui décrit le spectre qu'il vont devoir incarner durant la soirée. Toutes les informations importantes vous concernant y seront compulsées. Vous avez donc intérêt à lire ce document attentivement si vous ne voulez pas avoir l'air bête lorsque que votre complice de complot viendra vous demander des comptes.

Pour le costume ne vous inquiétez pas : tous les invités de la soirée possèdent le corps d'un des participants du tournoi. Vous serez donc sans-doutes un adolescent boutonneux au cheveux long, paré d'un T-Shirt de Heavy Metal, mais avec un coeur gros comme ça.

Maintenant que vous savez qui vous êtes, il faut vous laisser une chance de découvrir qui sont les autres.

Les indices

La plupart des informations contenues de votre fiche ont été transformées en indice, à raison d'une information par indice. Sur chaque indice on retrouve les éléments suivants :

- **Le numéro d'indice** : Tous les indices portant le même numéro répondent à la même question. Très pratique pour les pouvoirs au culot (cf Echangez des indices).

- **La question et sa réponse** : Tous les indices sont des réponses à des questions, selon le point de vue du propriétaire de l'indice. Cela signifie que l'information n'est pas forcément complète.

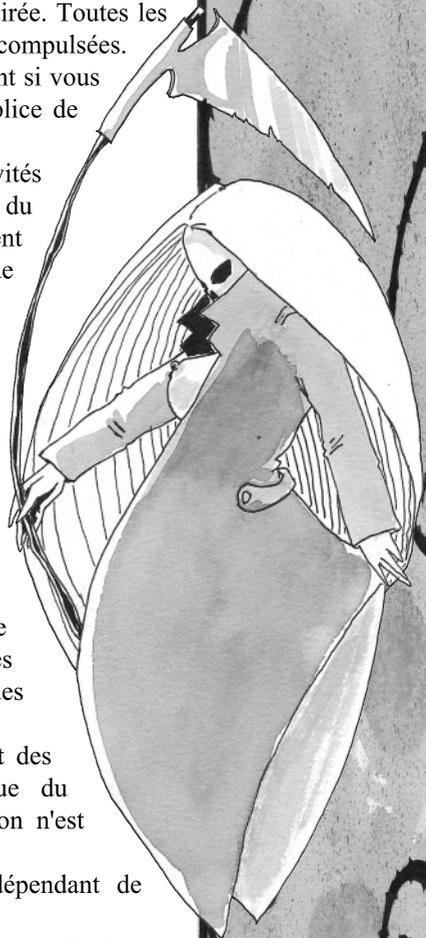
- **Le niveau** : Il existe trois niveaux d'indices, dépendant de l'importance de l'information qu'ils révèlent :

Les indices de niveau 1 correspondent à des informations facilement accessibles, que vous fournirez probablement de vous même.

Les indices de niveau 2 sont des renseignements attirant les soupçons sur un personnage, ou mettant sur la piste d'un de ses secrets.

Les indices de niveau 3 sont des vérités pouvant mettre un joueur dans l'embarras.

Vous aurez trois enveloppes, une pour chaque niveau d'indice.



Trouver le propriétaire d'un indice.

A chaque personnage est associé un numéro. N'y cherchez pas de logique, c'est totalement aléatoire. Par contre au dos de chaque indice est noté le numéro de son propriétaire. Etant donné que les vols et les échanges vont redistribuer la plupart des indices, il va devenir difficile de trouver le propriétaire original. Heureusement, il suffira de se référer au numéro de l'indice pour trouver son propriétaire. Pour peu, bien entendu, que l'on sache à qui associer quel numéro...

Échangez les indices :

Il y a de fortes chances que le bluff soit de rigueur durant la soirée. Il est donc toujours pratique d'obtenir un indice, qui est toujours une preuve, et qui contient toujours la vérité (en tous cas du point de vue de son propriétaire).

Le kÿhan : En faisant sortir un pseudopode de son crâne (le kÿ), un spectre est capable de se connecter à un autre afin d'échanger des souvenirs. En dehors d'informations capitales, le kÿhan procure aussi un très grand plaisir, proche de l'extase. Comme toute chose qui procure du plaisir il est plutôt malvenu de sortir son kÿ en public. Oui, c'est sale. Par le biais du kÿhan, il est donc possible d'échanger des indices de niveau 1, et cela selon le taux qui vous arrangent, pour peu que vous trouviez quelqu'un prêt à payer.

Les pouvoirs : Une autre méthode pour récupérer des indices, est l'usage des pouvoirs. Tous les personnages ont 3 pouvoirs, qui permettent de voler des indices, ou de se protéger du vol. En général, pour activer un pouvoir il faut soit effectuer une action particulière, soit forcer sa victime à accomplir un rituel spécifique.

Nous vous fournirons une fiche par pouvoir, avec les détails de leur fonctionnement. Vous devrez la montrer à votre victime lorsque vous l'utiliserez, afin de prouver votre bonne foi.

De plus, chaque pouvoir est aussi un indice. Il est donc possible de voler cet indice. Cela ne signifie pas que vous gagnez un nouveau pouvoir, mais que vous savez comment il fonctionne, ce qui peut vous permettre de le contrer.

En effet, en connaissant le fonctionnement d'un pouvoir (l'ayant subit

ou ayant obtenu l'information d'une manière ou d'une autre), il est possible d'arrêter la personne qui tente de l'utiliser en empêchant l'aboutissement du rituel nécessaire à son déclenchement. Si le spectre ne parvient pas à finir l'action notée sur sa fiche, le pouvoir est bloqué et la victime vous sera redevable : cool, non ?

Il peut arriver qu'un pouvoir vous demande de donner un niveau d'indice dont vous ne disposez plus. Dans ce cas, donnez un indice du niveau inférieur. Vous pouvez montrer votre enveloppe vide si votre agresseur est pris d'un doute.

Il existe 4 catégories de pouvoir :

- Les pouvoirs hasardeux : ils vous permettent de récupérer un indice au hasard dans l'enveloppe de votre victime.

- Les pouvoirs intentionnels : lorsque vous utilisez ce type de pouvoir, c'est votre victime qui choisit l'indice qu'elle vous donne.

- Les pouvoirs au culot : ce type de pouvoir permet d'obtenir presque à coup sur un indice appartenant à votre victime. D'abord, il vous faut annoncer un numéro d'indice. Si votre victime possède encore cet indice et qu'il est de niveau inférieur ou égal à ce que permet de voler votre pouvoir, vous le gagnez. Sinon, il reste dans l'enveloppe de votre victime. Cela permet tous de même d'avoir une idée du niveau de l'indice.

- Les pouvoirs de protection : ils ne permettent pas de récupérer d'indice, mais de se protéger des vols.

Oh, et puis oubliez le minimaxage : il n'est pas possible de combiner plusieurs pouvoirs, sauf si cela est précisé sur sa fiche.

RÈGLE ULTIME :

Oui, nous allons encore vous ennuyer avec une petite règle bien complexe. Celle-ci peut toutefois paraître simple dans sa rédaction, mais elle est parfois difficile à suivre : **Amusez-vous !**

Il est peu probable que vous réveliez tous les mystères de notre scénario, mais il reste une certitude : vous avez un personnage à faire vivre, et c'est de ses actions et de ses interactions dont vous vous souviendrez. Alors n'hésitez pas à en faire des tonnes.

Sur ce, bon jeu à tous !

