



KILLER PARTY : les règles du jeu

L'association Lutetia Lacrymae vous propose de participer à sa « *Killer Party* » à l'occasion du Pot de Lutetia Lacrymae au jeudi 19 janvier bar l'IPN 23, rue Mouffetard à Paris.

KILLER PARTY c'est quoi ?

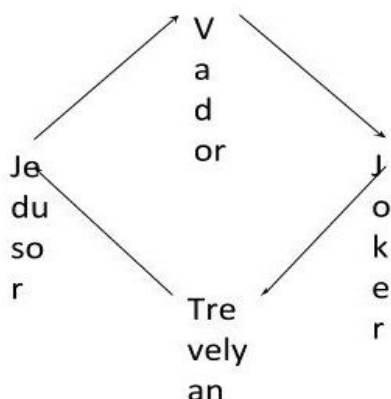
L'objectif est de créer de l'interaction et d'ajouter un aspect ludique à cette soirée. La *Killer Party* est un jeu simple qui vient se superposer à la réalité. Pendant quelques heures, vous serez plongés dans un univers fictif où :

- Vous êtes un(e) Killer, tueur(se) à gages, dont l'identité de couverture est votre identité réelle.
- « La Létale » est une agence de tueur à gages, dont la couverture est Lutetia Lacrymae.
- Votre personnage participe à une soirée de recrutement du meilleur *Killer* du moment, dont la couverture est « Le Pot de Lutetia Lacrymae », organisée par La Létale.
- L'agent recruteur, dont l'identité de couverture est celle de l'organisateur, vous observe vous entre-tuer et rémunère les *Kills*.

Comment ça marche ?

Il n'en restera qu'un ! Vous commencez la soirée avec un contrat : une cible à abattre. Quand le contrat est rempli, vous êtes rémunéré(e) en monnaie de jeu, et vous récupérez le contrat la cible que vous venez de *kill*. C'est comme ça que ça marche chez les *Killers* !

Exemple :



Ici, Vador doit *Kill* Joker, qui doit *Kill* Trevelyan, qui doit *Kill* Jedusor, qui doit *Kill* Vador.

Si Vador *Kill* Joker. Vador récupère le contrat de Joker et doit désormais *Kill* Trevelyan. Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un.

D'autre part, si Vador comprend que Jedusor veut sa peau, il ne pourra s'attaquer à lui qu'après s'être débarrassé de Joker et Trevelyan.

LES RÈGLES DU JEU

Règle α et Ω

La législation française, le règlement du lieu qui nous accueille, le bon sens, le fair-play et la convivialité prévalent à toutes les situations que ce jeu pourrait générer. Si vous y dérogez, l'association Lutetia Lacrymae se réserve le droit de vous exclure du jeu.

Le contrat

Sur chaque contrat figure le nom de code d'une cible, une information pour vous aider à l'identifier ainsi qu'un moyen de l'abattre. C'est la seule personne que vous pouvez *kill*.

Exemple : *Jedusor*, votre cible est *Vador*. *Indice* : ses 4 membres sont des prothèses bioniques. Vous aurez sa peau en lui faisant prononcer la phrase « Je suis ton père ».

L'argent

Faut bien vivre ! Un contrat rempli rapporte une somme d'argent. La monnaie qui a cours dans le monde des *killers* est £'0\$€¥ (prononcez l'oseille). Après un *kill*, présentez à l'Agent Recruteur (orga) le contrat que vous venez de récupérer et faites vous payer par celui-ci.

Les indices

Au début vous n'aurez probablement que de maigres indices sur votre cible, il vous sera peut-être difficile de l'identifier. Mais vous pourrez en acheter d'autres, voire même en faire circuler des faux.

Le *Kill*, comment ça se passe ?

Chaque personnage a sa propre façon d'être *killed*, c'est précisé sur le contrat à son nom.

Lors d'un *kill*, *Killer* et *Killed* vérifient qu'il n'y a pas erreur sur la personne (auquel cas c'est juste un malentendu, personne n'est *killed*). Le personnage *killed* remet son contrat à son *killer*, et devient un fantôme.

Le *Killer* va se faire payer son contrat auprès de l'Agent recruteur (orga).

Témoignage de la balance

Témoignez à l'agent recruteur (orga), avant le *Killer*, d'un *Kill* qui vient d'avoir lieu. Vous recevrez 50% de la rémunération du *Killer*. Il(elle) ne recevra que les 50% restant.

Les fantômes peuvent témoigner, à l'exception de la victime dont il est question.

Létalité augmentée

A partir de 23h, l'Agent recruteur s'impatiente : la létalité du jeu augmente. Les *killers* sont aptes à *kill* beaucoup plus facilement. Une phrase, un geste suffit. Par contre, le prix des contrats baisse...

- ⇒ Cette règle sera légèrement modifiée d'une session à l'autre. Vous serez informés par mail de la phrase code. Ce sera la même pour tout le monde.

La défense

Vous ne pouvez pas *kill* votre *killer*, à moins que vous ayez un contrat à son nom, en finale !

Les fantômes ?

Oui, c'est un jeu où la quasi-totalité des personnages seront *killed*, peut-être même très rapidement. Une fois *killed*, si vous souhaitez continuer à jouer, vous pouvez essayer de devenir « Le(La) plus riche du cimetière. » Vous n'êtes plus ni une cible, ni un *killer*. Vous ne pouvez plus *kill* personne, plus personne ne devrait essayer de vous *kill*. Vous êtes un fantôme errant, vous pouvez toujours manipuler la parole et £'0\$€¥ : vendez vos infos, témoignez, enquêtez, assistez, faites chanter...

Comment on gagne ?

Il peut y avoir deux gagnants, c'est une question de point de vue :

1. Le dernier personnage survivant, réputé *Super Killer* et embauché par l'agence La Létale.
2. Le(la) plus riche du cimetière.

Et y'a un dress-code ?

Pas vraiment, venez comme vous êtes. Mais quel que soit votre style, on vous fait confiance pour *le détail qui tue*.

Rappel du timing :

20h00 : le jeu démarre

20h30 : les retardataires sont *killed* par souci d'équité.

23h00 : ça traîne ! Létalité augmentée : on peut désormais descendre une cible très simplement.

Minuit, l'heure du crime : fin du jeu, déclaration du personnage embauché par l'agence !