

Présentation Murder-Party Enfer et Damnation

par Angel



Synopsis

Dans un monde où règnent des divinités dont l'existence et le pouvoir n'est lié qu'aux humains qui y croient, les anges et les démons se sont assurés une quasi-hégémonie sur les âmes. Les Enfers, dirigés par **Lucifer et ses lieutenants**, s'occupent des âmes damnées pour les punir, et parfois, les faire se repentir. Ce chaos est organisé en **neuf Cercles**, où souffrent les morts selon ce qu'ils ont pu accomplir de pire dans leur vie. Les anges, de leur côté, dirigent le Paradis, et les deux camps se vouent une haine inassouvie depuis leur avènement.

Dans ce monde, vous incarnez un démon majeur, souvent dirigeant un des Cercles, et vous disposez de nombreux diables (âmes damnées ayant juré fidélité à Satan) à votre service. Vous connaissez les autres démons depuis tant de siècles que vos relations en sont d'autant plus fortes et complexes. Et surtout, depuis que Lucifer vous a convoqué dans son antre au fond du Neuvième Cercle, vous vous inquiétez de la stabilité de votre monde.

Infos pratiques

Rendez-vous : Iskis, au 6 rue Saint-Martin à Rennes, de 19 h à 00 h 30 le 21 août 2026.

Début d'accueil des joueurs : 19 h

Début du brief avant le jeu : 19 h 45 (Brief OBLIGATOIRE pour jouer)

Début du jeu : 20 h

Les personnages

Paresse, démon·e, dirige le Premier Cercle

Paresse n'aime rien tant que ne rien faire et est connu·e pour ne pas s'occuper des affaires courantes. Son cercle est en friche, et contient les âmes trop abîmées ou dont la stupidité et l'inaction ont eu des conséquences fâcheuses.

Gourmandise, démon·e, co-dirige le Deuxième Cercle

Le Deuxième Cercle est le plus nombreux, si bien qu'il avait besoin de deux démons pour le diriger. Il concerne tous les égoïstes, les gaspilleurs, les avares, les pollueurs et autres malfaiteurs de bas étage et a le plus fort taux de repentance. Gourmandise ellui-même est un démon plutôt affable et sympathique, même s'iel est capable de cruauté quand l'envie lui prend.

Avarice, démon·e, co-dirige le Deuxième Cercle

Avarice est aussi austère que son jumeau est opulent. Peu bavard·e et méfiant·e, iel a la réputation d'être pénible et tâtillon·ne surtout au sujet de l'attribution des âmes à différents cercles ou sur les possibles repentirs permettant d'accéder au Paradis. Tous deux partagent un grand intérêt pour les choses venant de la Terre et apprécient les cadeaux.

Luxure, démon·e, dirige le Troisième Cercle

Luxure aime parler et accumule les relations amicales et amoureuses. Démon qui semble sympathique mais qui est connu pour une tendance au mensonge et à la manipulation, comme les âmes de son cercle, dont les méfaits sont liés à leurs escroqueries et leurs affabulations. Il s'agit donc de quelqu'un avec qui l'on aime faire la fête mais sans forcément lui faire confiance pour lui confier des affaires sensibles.

Envie, diable·sse, dirige le Quatrième Cercle

Envie est une ancienne âme humaine, damnée pour l'éternité, et qui faisait partie des premiers croyants en Dieu. Il en porte d'ailleurs la marque pour rappeler ce souvenir. Il a tué le démon de la Jalousie à l'aide d'une arme particulière, la Larme de Dieu, pour prendre sa place et de nombreux démons lui en veulent encore. C'est quelqu'un de très travailleur, qui cherche toujours à montrer qu'il est le meilleur. Son cercle contient les âmes qui ont fait du mal pour satisfaire leur propre ambition.

Colère, démon·e, dirige le Cinquième Cercle

Colère ferait sans doute un bon ange... s'iel n'était pas un démon. Son sens de la justice et de l'équité frisent l'obsession et son opiniâtreté est légendaire. Iel parle fort et n'hésite pas à en venir aux mains. Son cercle est composé de toutes les âmes qui ont cédé à leurs pulsions violentes.

Orgueil, démon·e, dirige le Sixième Cercle

On admet souvent que l'orgueil est le premier péché capital dont découle tous les autres, et Orgueil revendique fièrement cet héritage. Sa grandiloquence et sa volonté de régenter les démons des Cercles au-dessus de lui en font un individu parfois agaçant. Son cercle est celui de toutes les âmes qui se sont crues au-dessus des lois et de la morale et qui ont fait ainsi preuve de la plus grande perversion.

Méphistophélès, diable·sse, démon des contrats

Méphistophélès (dit Méphisto) est un ancien diable mineur qui s'est élevé jusqu'à son poste grâce à une idée simple mais géniale : les contrats avec les humains. Les termes en sont simples : les humains reçoivent ce qu'ils souhaitent, et promettent en échange de devenir des diables à leur mort. Ce système a connu un tel succès que les rangs des Enfers se sont immédiatement remplis et de nombreux diables venus de tous les cercles travaillent désormais pour ellui. Méphisto est une personne sympathique et affable, qui aime les jeux et les paris.

Pestilence, démon·e, co-dirige le Septième Cercle

Les six premiers cercles concernent les fautes individuelles ; les trois derniers sont ceux des fautes qui ont eu un impact collectif, parfois mondial. Le septième concerne tous les faux savants, les expérimentateurs fous, les intellectuels fanatiques et les gourous, tous ceux qui ont joué avec l'intelligence et la vérité pour commettre des méfaits. Pestilence est connu-e pour son manque de limites concernant la science et particulièrement sur les détails dégoûtants de la nature humaine.

Fanatisme, démon·e, co-dirige le Septième Cercle

Fanatisme est un démon compliqué. Grand-e intellectuel-le, iel s'intéresse particulièrement aux domaines étranges, ésotériques, abstraits et philosophique, sans tenir compte de l'intérêt que peut porter sa interlocuteurice à sa conversation. Les châtimements auxquels iel soumet les âmes de son cercle sont à son image : souvent absurdes et incompréhensibles.

Famine, démon·e

La particularité de Famine est de ne pas sévir aux Enfers, mais sur Terre, pour toujours et de toute éternité. Démon mystérieux lié à la nature et aux éléments, iel aime l'humanité d'un amour cruel où chaque faim est un rappel de la nature fragile de la vie et de la mort prochaine.

Guerre, démon·e, dirige le Huitième Cercle

Guerre est un démon qui a la particularité de même faire peur aux autres démons. Son cercle, composé de tous les semeurs de guerre (et donc de beaucoup de chefs d'états), est un champ de bataille permanent où iel s'amuse à lancer des bombes par pur plaisir. Iel a la réputation d'une très grande fidélité à Lucifer, si forte qu'iel dispose d'une arme permettant de tuer n'importe quel être, la Larme de Dieu, dont il n'existe encore dans le monde que deux exemplaires.

Lilith, diablesse, dirige le Neuvième Cercle

Lilith était la première femme d'Adam, qui était à la tête des premiers croyants en Dieu. Rejetée par ce dernier, elle a choisi de suivre Lucifer lorsque ce dernier a quitté le Paradis. Grande mystique, elle a de nombreuses visions du passé et de l'avenir. C'est une femme douce, pleine de pitié pour les créatures mal-aimées, mais capable également d'une immense rage. Son cercle, héritage du Tartare grec, contient toutes les aberrations cosmiques, les traîtres à la création, les anciens dieux païens et tout ce qui était trop dangereux pour être détruit.

Charon, divinité mineure, gère les Limbes

Charon a gardé son poste aux Enfers depuis l'époque antique : il s'occupe des âmes qui attendent leur répartition dans les différents Cercles. C'est un travail ingrat et déprimant, où il doit gérer les conflits entre les autres dieux et les démons, transporter des âmes récalcitrantes et annoncer des mauvaises nouvelles, sans compter les erreurs d'arbitrage lors des conflits dans l'attribution d'une âme à un Cercle.

Mazikeen, diable·sse, bras droit de Lucifer (PNJ)

Mazikeen est fidèle à Lucifer depuis si longtemps qu'iel a oublié son identité humaine. Iel s'occupe de l'intendance de Lucifer et obéit à ses ordres. Lorsque son maître lui a demandé de convoquer tous les démons, iel a été surpris·e mais se fait un devoir de les accueillir de la meilleure manière.

Mazikeen est un personnage non-joueur, chargé de veiller au bien-être des joueuses, de leur donner d'éventuelles quêtes, de relancer l'intrigue en cas de besoin et d'aider l'organisateur dans la gestion du jeu.

Lucifer, démon, dirige les Enfers

Lucifer (aussi appelé Satan) a créé et dirige les Enfers depuis des millénaires. Sa parole est rare, ses apparitions encore plus, et il fait confiance dans ses démons pour s'occuper des affaires courantes. Son jugement est implacable, et le déranger pour des problèmes mineurs signifie prendre le risque d'un arbitrage inattendu. Il n'est pas nécessairement mauvais, mais ses compagnon-nes ont du mal à le comprendre...

Vous ne pouvez pas incarner Lucifer en tant que joueur.

Et les règles ?

Cette Murder-Party laisse avant tout la part belle au jeu d'acteurice, à la discussion et aux relations entre les personnages. Il n'y a donc pas de notion de points de vie, de mana ou de caractéristiques de personnage. Cependant, quelques règles s'imposent pour les cas les plus spécifiques :

- ❖ **La règle du « vraiment vraiment »** : ces termes indiquent que c'est la joueuse qui parle et non le personnage, et qu'il faut donc respecter ces paroles. Vous pouvez également lever le poing à hauteur d'épaule pour indiquer que vous vous mettez temporairement hors-jeu en cas de besoin, sans avoir à vous justifier. Cependant, dans la mesure du possible, essayez d'avoir les conversations et le hors-jeu à part, loin de la zone de jeu.

Exemple : « *Je n'ai pas du tout envie de vous parler* » : en jeu, vous pouvez continuer la conversation, vous fâcher, insister....

« *Je suis vraiment vraiment très mal à l'aise face à ce sujet* » : pas en jeu, changez de sujet ou mettez fin à la conversation.

- ❖ Si vous voulez faire quelque chose de « **magique** » : vous êtes un démon, donc vous n'êtes pas soumis aux limites humaines. Vous pouvez donc librement annoncer des choses du type « *et là, je fais apparaître de la fumée autour de moi* » ou « *je matérialise une bouteille d'excellent vin de ma cave personnelle sur la table* » pour que cela apparaisse (en imagination, voire réellement si vous êtes équipé-e d'accessoires). Cela ne peut par contre pas avoir de conséquences excessives sur les autres personnages.
- ❖ Si vous souhaitez avoir un moment « **intime** » avec un autre personnage : mettez-vous d'accord avec l'autre joueur en hors-jeu pour connaître ses limites. Quelque soit l'action, elle doit être consentie par les deux personnages (on ne mime pas de baiser forcé ou d'attouchements. Le diable respecte le consentement). Et respectez les limites des spectateurices de votre démonstration d'affection.
- ❖ Si vous souhaitez **en venir aux mains** avec un autre personnage : mettez-vous d'accord hors-jeu sur l'issue du combat et la manière de le jouer (vous pouvez tirer à pile ou face, lancer un dé, faire un pierre-feuille-ciseaux, faire un duel à l'épée en mousse, une partie d'échecs ou de Twister, selon les ressources disponibles sur place), puis jouez-le. Les personnages ne peuvent pas s'entretuer ou se mettre KO de cette manière, par contre, tout marché établi avant le combat doit être respecté.

Et les costumes ?

Chacun est laissé libre du costume adopté lors du jeu, à l'exception d'un personnage qui porte un élément de maquillage obligatoire. Cependant, l'amusement du jeu passe également par l'ambiance donnée par les costumes et le décor, je vous encourage donc, dans la mesure de vos moyens, à venir costumés en votre personnage, sans hésiter à être inventives dans l'interprétation que vous leur donnerez.

Et le reste de l'univers ?

Les anges

Depuis la chute, les démons ont rarement rencontré les anges. La dernière rencontre date d'une trentaine d'années après la naissance du Christ, mais aucun accord satisfaisant n'a été trouvé. Les démons en veulent aux anges d'avoir chassé Lucifer du Paradis, et les anges en veulent aux démons d'avoir préféré Lucifer à Dieu. Les diables et les anges de faible importance se rencontrent parfois, mais ont pour instruction de ne pas provoquer de confrontation directe, et si vous supposez que les sept archanges originels (Gabriel, Michel, Raphael, Uriel, Azrael, Judicael et Thaumiel) sont sans doute encore présents, vous ne les avez plus recroisés depuis fort longtemps.

Les autres religions

Comme les dieux sont soumis au nombre de leurs croyants et à la force de leur foi en eux, les anges et démons, bien que très puissants, ne sont pas seuls. Si les anciens dieux éradiqués par l'expansion des religions monothéistes ont globalement disparu, il existe des adaptations du système dédiées aux différentes branches des religions abrahamiques pour respecter les croyances de chacun. Et les âmes concernées par le bouddhisme, l'hindouisme ou les religions locales sont globalement laissées tranquilles ou gérées par leurs propres panthéons. Cela n'empêche cependant pas les conflits avec les autres divinités et forces spirituelles en présence, surtout lorsqu'elles apparaissent suite au succès retentissant d'une secte ou connaissent une résurgence après avoir été longtemps en voie de disparition.

Et le bien et le mal ?

Le jeu laisse volontairement la liberté aux joueuses de définir leurs propres notions de ce qui mérite un séjour en Enfer ou au Paradis. Après tout, il est peu probable qu'entre démons, vous soyez d'accord sur ces concepts, et cela peut occasionner des discussions passionnantes... voire houleuses. Gardez à l'esprit que c'est un jeu : à ce titre, vous pouvez incarner des positions morales douteuses ou des positions sur la violence et la justice qui

sont très éloignées des vôtres. Sachez cependant respecter les limites et entendre les autres lorsqu'ils vous indiquent que vous les dépassez.