

## 1 Informations officielles

**Bienvenue en l'an 3412** Voilà plus d'un millénaire que l'humanité s'est lancée à la conquête des étoiles, à l'aide de vaisseau pouvant aller à des vitesses supra-luminique. L'empire humain couvre désormais une bonne portion de la galaxie et le commerce est en plein essor entre les différents secteurs de cet empire. Quelques espèces aliens ont été rencontrées, mais après des débuts diplomatiques tumultueux, des accords ont été conclus se résumant en gros à "tout le monde reste dans son territoire, avec un libre passage autorisé". Rencontrer un alien est donc rare, mais peut arriver.

La murder se passe dans une station de relai commerciale (nommée *Aldébaran-41*), située dans l'espace profond. Cette station est un point de transit entre plusieurs secteurs de l'empire et une IA automatisée contrôle le bon fonctionnement de la station (notamment la gestion des docks, la maintenance de la station, ...). Des officiers (majoritairement de douane) sont stationnés dans la station, et inspecte régulièrement les cargaisons commerciales pour vérifier la non-présence de produits illégaux.

**Qui contrôle l'épice...** Il existe une drogue dans cet univers nommée *l'épice*. Comme son nom l'indique, la consommation de cette drogue provoque des visions du futur. Aussi, si quelqu'un en prend en petite quantité et en continu, elle devient capable de prédire les mouvements d'un adversaire une seconde à l'avance, ce qui augmente sa capacité de combat.

Cependant, la consommation de cette drogue peut entraîner un *paradoxe temporel*, qui est un risque majeur. En effet, toute personne impliquée dans un paradoxe non résolu risque de se faire effacer de la réalité, dans le meilleur des cas...le pire des cas étant (en théorie) la destruction de l'univers. Ainsi, la production et l'utilisation de l'épice est interdite dans tout l'Empire, et son usage est uniquement réservée à l'armée et aux secteurs critiques du gouvernement, sous environnement contrôlé.

La consommation d'épice provoque une émission de flux de particules temporelles nommées *tachyon*. Ainsi des détecteurs ont été installés de manière systématique autour de chaque planète, vaisseau et station pour pouvoir identifier une consommation d'épice et donc intervenir.

L'intervention est généralement menée par un inspecteur de résolution des paradoxes qui a plusieurs objectifs : identifier le consommateur d'épice et confisquer la drogue, et désamorcer le paradoxe. Le désamorçage de paradoxe se fait généralement en utilisant un *holodeck*, c'est-à-dire une salle qui peut simuler des objets à coup d'hologramme, afin de pouvoir réactiver le paradoxe. La force létale n'est autorisée uniquement qu'en dernier recours et devra être justifiée.

**La murder : alerte temporelle à Aldébaran-41** Un flux de tachyon a été détecté dans votre secteur de la station, vous enfermant avec d'autres personnes. Un inspecteur de résolution des paradoxes et son équipe est dépêché pour tenter de déterminer ce qu'il s'est passé, et de désamorcer tout paradoxe pouvant survenir.

## 2 Informations pratiques sur la murder

**Liste des personnages** La liste des personnages présents dans la zone, ainsi que leur fonction déclarée, sont :

<i>Lilith Helm</i>	Inspecteur de résolution des paradoxes
<i>Nathan Lithe</i>	Chimiste, assistant de l'inspecteur
<i>Grégoire Bastre</i>	Garde du corps de l'inspecteur
<i>Ruby Illinois</i>	Mercenaire
<i>Nathan Leore</i>	Marchand
<i>Robert Duestin</i>	Voyageur
<i>Dominique Magnus</i>	Voyageur
<i>Delphé Umé</i>	Voyageuse
<i>Elza Caro</i>	Voyageuse
<i>Lance Rhenato</i>	Voyageur
<i>Jean Storm</i>	Voyageur
<i>Léa Estravos</i>	Voyageuse

(Note HRP : le genre des personnes peuvent changer d'une partie à une autre, dépendant des joueurs. Je vous laisse le soin de substituer les pronoms et accord si changement il y a).

**Système de combat** Il y a trois niveaux d'attaque :

- **Faible** : Blesse légèrement un joueur (ou assomme), l'incapacitant temporairement, mais lui laissant aucune séquelle postérieure.
- **Fort** : Blesse gravement, incapacitant un joueur tout en laissant des (potentielles) séquelles. Peut aller jusqu'à le tuer si aucun soin n'est prodigué dans les quelques minutes qui suivent.
- **Létale** : Tue instantanément un joueur.

Il est possible de réduire la puissance de son attaque. Typiquement, si un joueur a la possibilité de faire, par exemple, une attaque létale, il peut décider de réduire la puissance de son attaque à faible ou fort.

Par défaut, une attaque à main nue est de force "Faible". Un entraînement au combat peut monter cette attaque à main nue d'un cran. Une arme (typiquement blanche) est généralement une attaque forte. Un phaseur peut aller jusqu'à une attaque létale. La consommation d'épice peut monter d'un cran la dangerosité d'une attaque.

Quand un joueur est attaqué et le sait, il a la possibilité de faire une réaction (typiquement tenter de se défendre, pousser un grand cri, ...). L'exception est si l'attaque est une attaque surprise. C'est-à-dire, l'attaque a été faite hors du champs de vision de la cible ET que l'attaquant n'a pas la main sur une de ses armes. Si la cible a un entraînement martial, elle ne peut pas se faire prendre par surprise (vu que ses poings comptent comme une arme au corps à corps).

Les règles judiciaire classique de l'empire s'appliquent toujours. Du coup, s'il y a meurtre sans bonne raison apparente et que le coupable est identifié, il y aura des répercussions judiciaires par la suite. Tuer en défense est acceptable, si vous arrivez à prouver que vous étiez bien dans ce genre de situation.

Il est publiquement connu que les personnes suivantes sont (ou ont été) armées :

- Grégoire Bastre, en tant que garde du corps, possède un phaseur (puissance létale), et un entraînement au combat (puissance fort à mains nues)
- Ruby Illinois, en tant que mercenaire, a une licence pour posséder un phaseur, mais s'en est fait déposséder très rapidement une fois l'alerte donné, conformément au protocole. En plus de ce phaseur, on lui a également retiré une épée longue (en titane) et une dague (à vibrations). Il est cependant entraîné au combat (puissance fort à mains nues).
- Robert Duestin semble avoir eu de l'entraînement au combat à mains nues, mais n'était pas armé.

**Système des visions du futur** Si une personne a une vision au cours de la partie, il se passe les choses suivantes. Niveau RP, le personnage sent une vision arriver quelques secondes avant cette dernière (typiquement quelques minutes après la consommation d'épice). Puis, il a une vision qui prend une minute, où le personnage est figé et ne peut pas répondre à des stimuli extérieur. Au bout d'une minute, la vision se termine et le personnage revient à lui, avec les informations de sa vision.

Au niveau mécanique, le MJ fera un signe discret à un joueur s'il a une vision (tapotage d'épaule, passage de carte vision en douce) et lui donnera une carte vision décrivant la vision. Le joueur a quelques secondes pour s'excuser avant que sa vision frappe et doit compter 1 minutes pile sans qu'il puisse réagir avant de

pouvoir reprendre la partie normalement. Il conserve la carte vision avec lui, mais il est interdit de la montrer ou de la lire directement à quelqu'un d'autre. Le joueur est donc obligé de reformuler avec ses propres mots le contenu de la carte, s'il veut en transmettre les informations.

Par ailleurs, les visions décrivent une scène (émotionnellement forte) du futur. Elles révèlent donc systématiquement des informations sur des joueurs, et ne peuvent pas se faire données à l'identique à un autre joueur.

### 3 Il était une fois... ton personnage : Jean Storm

**Nom** Jean Storm

**Identité secrète** Dominique Magnus, mais ce n'est probablement plus pertinent

**Stéréotype** Troll immortel

**Objectif** S'amuser, en semant le chaos

**Atout majeur** A vécu différentes versions de cette situation des milliers de fois

**Inconvénient majeur** N'est pas complètement sûr de quelle version des personnages il s'agit - Fou

**Pouvoir** Ne peut pas mourir (se régénère dans une dimension parallèle)

**Possessions** Accès à une poche dimensionnelle lui permettant de synthétiser à peu près n'importe quel objet, moyennant un délai

**Entraînement au combat** Aucun

#### Description du personnage.

**Histoire personnelle** Ton nom est...en fait tu n'es pas certain de quel est ton nom depuis le temps. Tu aimes bien te faire appeler "Chaos" (surtout quand tu es d'humeur dramatique), mais les gens t'appellent plus souvent "That son of a b-". Mis à part ça, Jean Storm est l'identité que tu utilises le plus fréquemment ces derniers siècles.

La chose la plus importante à savoir à ton sujet est que tu es immortel. Cela vient d'un plan compliqué que tu avais mis en place quand tu t'appelais Dominique Magnus, ou du moins une de ses versions possibles. Plus précisément, tu as réussi à revenir dans le temps et transférer ta conscience dans ton corps passé, te permettant d'accumuler tes expériences, et de boucler temporellement sans jamais mourir. Depuis, dû aux innombrables avancées scientifiques que tu as mené, tu as trouvé des moyens beaucoup moins contraignant de maintenir ton immortalité, et tu en es au stade où ta mort n'est qu'un léger inconvénient.

La seconde chose à savoir à ton sujet est que tu es enfermé dans une boucle temporelle, sans jamais être arrivé à en sortir (tu en es maintenant à la 5423 fois). Tu penses que c'est dû au fait que tu as déjà bouclé des milliers de fois avant que tu trouves un moyen alternatif de vivre éternellement. A chaque début de cycle, tu te retrouves dans cette station, au tout début de l'alerte temporelle.

Oh, et à propos des paradoxes, ça fait des dizaines de millénaires que tu sais que c'est du bidon, probablement une propagande de l'empire qui voulait limiter l'utilisation de l'épice. Du coup, quoique tu fasses, tu n'as aucun risque d'effacer ton existence, voire (à ton grand regret) faire exploser l'univers. Aussi, tu as remarqué un phénomène intéressant dû à l'anomalie temporelle locale : les visions (supposées être du futur) peuvent montrer à la place un univers alternatif, ou le passé.

Ton objectif principal est de t'amuser. En effet, après avoir vécu autant de fois cette situation, il faut bien faire quelque chose, sans quoi tu risques de sombrer (encore plus) dans la folie. Le mieux serait que tu réussisses à sortir de la boucle temporelle dans laquelle tu es enfermé, mais tu l'as analysé des milliers de fois et as tenté absolument TOUT (y compris les solutions les plus débiles comme plonger dans un trou noir), et ça n'a rien changé. Du coup, tu n'as quasiment aucun espoir que ça arrive.

#### Archétypes possibles pour chaque personnages

<i>Lilith Helm</i>	Inspecteur honnête / Trafiquant d'épice
<i>Nathan Lithe</i>	Fabriquait d'épice (cherche à l'améliorer) / Comploter de l'empire
<i>Grégoire Bastre</i>	Robot terminator / Dealer d'épice
<i>Ruby Illinois</i>	Agent secret de l'empire / Highlander de l'espace / Empereur en vacances
<i>Nathan Leore</i>	Trafiquant / Fils caché de l'empereur
<i>Robert Duestin</i>	Catalyse / Demi-dieu du destin (investigue ce bazar) / autre version de toi
<i>Dominique Magnus</i>	Alien infiltré / Grand prêtre du destin / Savant fou
<i>Delphe Umé</i>	Élue de la prophétie (quel qu'elle soit) / Prophète psychique
<i>Elza Caro</i>	Euh... aucune idée ? (comment c'est possible ?)
<i>Lance Rhenato</i>	Tueur à gage (visant Ruby Illinois) / Étudiant inoffensif
<i>Jean Storm</i>	C'est toi !
<i>Léa Estravos</i>	Visiteur du futur / Robot terminator

Concernant Elza Caro, c'est la première boucle que tu la vois. Ça aurait dû être impossible, vu le nombre considérable d'itération que tu as fait, et que tu as dû déjà avoir exploré toutes les possibilités. Un peu de nouveauté sera bon pour ton amusement et tu as hâte d'analyser cette nouvelle venue.

Dépendant de l'itération, certaines personnes sont en fait les mêmes, à des points temporels différents. Par exemple, Léa Estravos est fréquemment une version future de Lilith Helm, ou, au minimum, une version venant du futur de Lilith Helm et qui cible ce dernier. Nathan Leore et Lance Rhenato sont également des fois la même personne, tout comme Ruby Illinois et Grégoire Bastre ou Nathan Lithe et Lance Rhenato.

Robert Duestina été fréquemment la cible de pas mal d'événements. Des fois, c'est parce qu'il était maudit, des fois c'est parce qu'il provoque les-dits événements. Dans tous les cas, c'est une personne que le chaos suit de très près, et donc intéressante à garder à l'œil, voir à s'amuser avec.

**Mécanisme de synthèse d'objet** Possibilité de l'utiliser 2 fois durant la partie. Le MJ te donne un bout de carton, un marqueur et une paire de ciseau, et le temps que ça te prend à synthétiser l'objet correspond au temps que ça te prend à dessiner, puis découper le carton pour fabriquer l'objet.

Typiquement, un des objets que tu fabriques fréquemment est une main taser (mécaniquement, serrer ta main peut assommer ta cible par surprise).