

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 : Lilith Helm

Nom Lilith Helm

Stéréotype Inspecteur

Objectif Sauver l'univers en évitant tout paradoxe - traquer le ou les utilisateurs d'épice qui ont déclenché l'alerte

Atout majeur Autorité officielle de l'empire derrière toi

Inconvénient majeur Responsable de la station

Possessions Un bâton taser pouvant assommer quelqu'un

Entraînement au combat Minimal (peut assommer quelqu'un à mains nues, mais avec difficulté)

Description du personnage.

Histoire personnelle Ton nom est Lilith Helm, et tu es un inspecteur de résolution des paradoxes, actuellement stationné dans la station commerciale Aldébaran-41. Il se trouve qu'un flux de tachyon vient d'être détecté dans la station et donc qu'une alerte temporelle vient d'être lancée. Ainsi, tout le secteur est sous quarantaine, tandis que tu es dépêché pour résoudre le problème.

Tu as deux personnes avec toi dans ton équipe : Grégoire Bastre, chargé de la sécurité "musclée" (et ayant notamment un phaseur) et Nathan Lithe, chargé de faire des analyses chimiques (notamment pour détecter la trace d'épice sur des objets). Tu sais que ce dernier a des expériences actuellement en cours pour essayer de trouver (notamment) un produit pour immuniser aux effets de l'épice, mais qu'il manque de cobaye. Il va probablement essayer de faire certaines de ses expériences sur des sujets ayant pris de l'épice (s'il en trouve), toi et tes supérieurs sont au courant et vous avez validés ses expériences.

Quant à toi, ton rôle est de désamorcer tout paradoxe temporel. Pour cela, tu as accès à une salle holographique (pensez "holodeck" à la Star Trek) qui te permet de rejouer la scène d'une vision du mieux que vous pouvez (avec toi en metteur en scène), afin de faire que la vision s'est "réalisée". Le problème est que le contenu de la vision peut potentiellement être critique, du coup il va falloir faire attention à quand tu joues la vision ou non, vu que ça diffusera l'information aux participants de la vision.

L'autre problème est d'avoir des acteurs pour la vision. Tu peux substituer un personnage par un autre (du moment qu'il ne bouge pas trop, en utilisant une couche holographique pour couvrir sa peau), mais la tonalité des voix fait que tu es obligé de respecter le sexe des personnages quand tu choisis tes acteurs/actrices.

Enfin, tes années d'expériences dans le milieu te soufflent que Robert Duestin est notable. Tu ne sais pas en quoi, ou si c'est une bonne nouvelle, mais tu comptes bien ouvrir l'œil le concernant.

Pouvoirs en tant qu'inspecteur En tant qu'inspecteur, tu as les pouvoirs décisionnels suivants :

- Tu es chargé de la mise en scène des visions pour désamorcer les paradoxes. Ce travail implique notamment récupérer une description la plus fidèle possible du récepteur de la vision. Sachant que si un paradoxe n'est pas résolu, les conséquences vont être potentiellement très graves.
- Tu es avertis par la station à chaque fois qu'un flux de tachyon est détecté (càd, à chaque fois que de l'épice est consommé). Mécaniquement, le MJ t'enverra un SMS à chaque fois que ça se passe (ce qui correspond de manière RP à un beeper).
- Tu décides quand lever l'alerte temporelle et l'isolation de la station (càd, mécaniquement, quand mettre fin à la murder). Si tu meurs, ce pouvoir de décision est passé à Nathan Lithe, puis à Grégoire

Bastre. Ensuite, un vote à la majorité est mené (sauf instruction au préalable donné à la station). Cet ordre de succession peut être modifié à tout moment, via discussion avec l'IA de la station.