

Du singulier au pluriel

Guillaume Iooss

5 septembre 2017

1 Résumé complet de la murder pour MJ

1.1 Contexte historique de la murder

Cette murder se passe dans un univers de SF classique, où l'humanité est bien avancée dans sa conquête spatiale. A l'occurrence, elle fait partie d'une fédération d'empires, étalée sur une portion conséquente de la galaxie, avec des vaisseaux voyageant à des vitesses supra-luminiques qui communiquent entre les différentes planètes. Niveau aliens, ces derniers existent, mais ne se mixent pas fréquemment avec les autres races (ce qui fait que leur occurrence est plutôt rare).

Le lieu de la murder se passe dans une station de relai commerciale (nommée *Aldébaran-41*), situé dans l'espace profond, et qui est un point de transit entre plusieurs quadrants de la galaxie. Une IA automatisée contrôle le bon fonctionnement de la station, et des officiers (majoritairement de douane) sont stationnés dans cette dernière.

Celui qui contrôle l'épice... Dans cet univers existe une drogue, nommée *l'épice*. Comme son nom l'indique¹, la consommation de cette drogue entraîne des visions du futur. Prise en continu et en petite quantité, il devient possible de deviner les mouvements d'un adversaire une seconde à l'avance, ce qui est un boost assez significatif pour tout soldat. Prise en quantité normale, elle étourdit pendant quelques minutes la personne en consommant et déclenche une vision du futur (du type "flash d'informations").

Du fait que les effets de cette drogue sont trop puissants, cette drogue a été interdite dans tout l'empire et les ingrédients de sa fabrication ont été hautement réglementés. L'utilisation de cette drogue est néanmoins autorisé au confin de l'administration (typiquement pour des grands généraux ou soldat en temps de guerre, ou des politiciens et ambassadeurs en temps de paix).

Afin de lutter contre la fabrication et propagation de l'épice, l'empire a fait courir le bruit que cette drogue était dangereuse, du fait des *paradoxes temporels* qu'elle peut provoquer. Si une vision ne s'accomplit pas (du fait de l'interférence de celui qui a eu la vision), le paradoxe temporaire pourrait effacer la personne en question de l'histoire, si la causalité n'est pas rétablie (cela étant présenté comme une mesure de défense de l'univers, qui évite ce dernier d'exploser au moindre pépin). En vérité, c'est de la pure propagande, et l'univers (ou plutôt le multi-vers) se fiche de la présence de paradoxes ou non. Il n'y a donc aucun risque à provoquer un paradoxe.

Un des effets secondaires de l'épice est qu'un flux de particules temporelles (des *tachyons*) est généré à chaque consommation de la drogue. Du coup, afin de traquer les consommations, des capteurs ont été installés par défaut dans toutes les planètes et stations de l'empire.

Une police temporelle a été également mise en place, chargée de traquer les consommateurs d'épice et de neutraliser tout potentiel de paradoxe. La procédure normale consiste à mettre en quarantaine la zone où la consommation s'est produite, de trouver le consommateur et d'effacer sa mémoire avant qu'une fuite d'information future se produise. Dans le pire des cas, la force létale est autorisée (sous réserve qu'elle soit justifiée comme étant la seule option restante, les règles sont similaires à celles des forces de police).

1. Si vous ne comprenez pas la référence, allez lire le premier tome de Dune

La zone est scellée uniquement sous ordre de l'officier de la police temporelle dépêché, et lorsque la situation sera résolue d'après l'IA. L'IA a pour instruction d'effacer systématiquement toute mémoire ou information pouvant sortir de la zone scellée, pour éviter tout piratage d'information future. Elle ne peut donc qu'intervenir de manière limitée dans l'enquête.

La murder : alerte temporelle à Aldébaran-41 Au début de la partie, l'IA administrant la station relai Aldébaran-41 a détecté un flux de tachyon considérable venant d'une de ses sections. Elle applique donc le protocole par défaut et met en quarantaine cette partie. Fort heureusement, un inspecteur temporel (nommé *Lilith Helm*) est déjà sur place ainsi qu'un collègue bio-chimiste (nommé *Nathan Lithe*) et un garde du corps (nommé *Grégoire Bastre*).

Les joueurs correspondent aux personnes se trouvant dans la partie mise sous quarantaine, et ils sont les seuls à se trouver dans cette portion du vaisseau. L'IA de la station peut communiquer de manière limitée, et des serveurs robotisés s'occupent de leur besoins immédiat.

1.2 La singularité temporelle et des multiples versions de personnages

En réalité, l'histoire est (bien entendu) beaucoup plus compliquée. . .

- En fait, le flux de tachyon n'a pas été produit du fait d'une consommation d'épice de plusieurs personnages. . . mais par une anomalie temporelle qui a fait que plusieurs personnages venant du futur se sont retrouvés à ce moment précis. Ainsi, certains personnages se retrouvent avec plusieurs versions d'eux-mêmes. Notamment Dominique Magnus, Nathan Leore, Lance Rhenato, Jean Storm et Elza Caro sont originellement la même personne, dans cet ordre chronologique, mis à part Elza Caro qui vient d'une réalité alternative. Des pertes de mémoires (dû aux événements de la murder dans une itération temporelle passée) ont été impliqués, ce qui fait que certains personnages futurs ne reconnaissent pas leur incarnation passée.
- A côté de ça, Léa Estravos (visiteur du futur) est une version future de Lilith Helm (l'inspecteur). Il est revenu dans le temps pour empêcher une fin apocalyptique du monde. Le problème est que l'inspecteur croit que les paradoxes doivent être évités à tout prix, du coup, ça va être compliqué de le convaincre.
- La dite fin du monde est provoquée par Ruby Illinois (l'highlander de l'espace). Ce dernier est un mutant humain qui a pour capacité d'absorber les pouvoirs d'individus ayant une mutation similaire, et de les combiner, dans le but de devenir un dieu vivant. Ce dernier risque de tomber sur Delphe Umé (la prophète psi) qui a des pouvoirs naturels similaire à l'épice, et qui peut potentiellement lui donner des pouvoirs de prédiction le rendant invincible. Notez que l'absorption des pouvoirs de Elza Caro ne marche pas, vu que ces derniers ont été appris (par opposition d'être innés).
- Delphe Umé (la psychique) est une humaine ayant des capacités de prédiction et qui a été capturée et étudiée par l'empire (ce qui a donné lieu à la création de l'épice, sur la base de l'étude de sa composition sanguine). Elle est actuellement en cavale et essaye de rester incognito. Elle a comme autre capacité de provoquer des visions, dont elle peut décider le contenu, chez quelqu'un. Cette dernière capacité est limitée, mais peut se recharger par consommation d'épice. C'est cette capacité non connue par l'empire et qui l'a aidé à s'échapper. Elle a donc pour objectif principal de cacher ses capacités, ce qui est difficile du fait des visions qu'elle a régulièrement, ce qui provoque un flux de tachyon.
- Par ailleurs, Nathan Leore (le trafiquant) a VRAIMENT de l'épice sur lui et était sensé l'échanger avec Grégoire Bastre (l'agent de sécurité qui deale durant son temps libre). L'épice était planqué dans un paquet de farine, qui a été "emprunté" par Lance Rhenato (l'étudiant fauché) pour faire un gâteau (dont le début de la cuisson sera lancé en début de partie). Du coup, les personnes mangeant le gâteau plus tard dans la partie consommeront de l'épice et auront des visions associées (au grand malheur de l'inspecteur).
- Nathan Lithe (le chimiste) est un collègue de l'inspecteur et agent de l'empire dans le secret des rumeurs concernant l'épice et les paradoxes (du fait qu'il a de la famille proche dans la haute administration de l'empire). Du coup, il essaiera de maintenir la rumeur que les paradoxes, c'est mal pour maintenir la propagande de l'empire. Il a plusieurs tests chimiques à poursuivre, mais demandant des sujets. Par exemple, il a un vaccin en cours de conception pouvant potentiellement immuniser une personne face aux effets de l'épice, mais il a besoin de cobayes ayant déjà consommé de l'épice avant de pouvoir le

développer. Il possède également une drogue permettant d'effacer la mémoire des dernières 48h d'une personne.

- Robert Duestin(le catalyseur) est juste une personne normale. . .mais qui apparemment qui s'est pris la fameuse malédiction chinoise "Que votre vie soit intéressante". Du coup, tout événement aléatoire pouvant arriver à quelqu'un lui arrivera probablement, et tous les personnages (notamment les plus dangereux) vont l'identifier comme étant une personne d'intérêt.
- Elza Caro(la magicienne) est simplement une étudiante en magie dimensionnelle de l'univers parallèle d'à côté, qui a eu la malencontreuse idée d'éternuer en plein milieu d'un lancement d'un sort compliqué, et s'est retrouvée dans la station au moment de l'anomalie. Elle a pour objectif de se planquer, en attendant avoir récupérer suffisamment de mana pour concevoir et lancer un sort pour retourner dans sa dimension. Elle a potentiellement moyen de détecter les utilisations de pouvoir psy de Delphe Umé et peut y résister. Elle a également des visions prophétiques occasionnelles (vu qu'elle a de la magie). Notez que ses pouvoirs ont été acquis au cours de sa vie (et non pas innés, comme la psychique). Du coup, si Ruby Illinois tente d'absorber son génome, il découvrira qu'elle est une humaine normale.
- Dominique Magnus(le savant fou) a pour projet de devenir immortel. La solution qu'il a trouvé (et retenu) est de transférer sa personnalité dans son corps du passé afin de gagner quelques décennies de plus à vivre... puis d'itérer à l'infini, en accumulant à chaque fois plus de connaissance et d'expérience. Vu qu'il n'y a pas de paradoxe possible, ça marche en pratique. Du coup, le savant fou est la vraie cause de l'anomalie temporelle qui a été causé dans la station, qui a (à son tour) provoqué l'arrivée d'autres voyageurs random à ce lieu/temps précis (le troll, la magicienne et le visiteur du futur).
- Jean Storm(le troll) est le résultat du savant fou ayant réussi son plan et ayant vécu de nombreux millénaires. Il a donc vécu cette situation de nombreuses fois, mais avec des variantes. Il connaît donc de multiples versions des archétypes de chaque perso, et connaît plusieurs cheminements de l'histoire (pour les avoir vécu). Il a des fois des surprises. Notamment c'est la première fois qu'il rencontre la magicienne.

A force de boucler et de vivre éternellement, il est devenu fou et s'amuse donc à provoquer des situations uniques (et humoristiques de son point de vue) afin de se distraire de sa longue vie. De plus, il a trouvé un moyen alternatif de vivre indéfiniment (en s'isolant du flux temporel de n'importe quel monde parallèle dans lequel il se trouve), du coup peut agir comme il le souhaite en toute impunité, sans risque de se faire tuer (s'il meurt, il se retrouve au début de la boucle suivante).

- Nathan Leore(le trafiquant) est le résultat de Lance Rhenato(l'étudiant), après une tentative ratée du savant fou de transférer sa personnalité lors d'une précédente itération de la boucle temporelle. Notamment, leur noms sont des anagrammes l'un de l'autre. Notez que Dominique Magnus a des souvenirs de son itération en tant que Nathan Leore et Lance Rhenato, juste que du fait de son effacement de mémoire en tant que Nathan Leore, il pense n'avoir été qu'une fois dans cette station et mélange ses deux expériences.

En gros, ça a eu les conséquences suivantes : le trafiquant s'est retrouvé projeté dans le passé (quelques années) et a dû devenir trafiquant pour notamment contrecarrer ses problèmes de manque de papier et d'argent. Le trafiquant a également eu une perte de mémoire (du à un des processus fait par le savant fou), mais sait qu'il a voyagé dans le passé et pense (sans être sûr) que Lance Rhenato est son incarnation précédente, et qu'il s'est passé un truc. Notez que le trafiquant croit à ces histoires de paradoxes, et donc va essayer de se démerder pour que Lance Rhenato se fasse également projeter dans le passé (d'un moyen ou d'un autre)

IA de la station A côté de tout ça, l'IA de la station a un accès limité à la zone (pour éviter la propagation de toute information potentiellement paradoxale). Notamment, elle ne peut pas surveiller les personnes à l'intérieur de la zone de quarantaine (et même efface systématiquement toute information à ce propos), et a également effacé sa mémoire des dernières minutes avant que le paradoxe se produise (vu que cette mémoire peut contenir des informations paradoxales)

1.3 Systèmes de jeu

Donneur d'ordre de la fin de l'isolation L'IA gérant la station a pour instruction de desceller la zone une fois la situation résolue, c'est-à-dire une fois que les paradoxes ont été désamorçés. Vu que l'IA ne peut pas savoir quand la situation est résolue, il y a une hiérarchie de personnes pouvant donner l'ordre de desceller la station, et donc de mettre fin à la partie. Dans l'ordre (vu qu'il peut avoir des meurtres), ces personnes sont : Lilith Helm(l'inspecteur), puis Nathan Lithe(le chimiste), puis Grégoire Bastre(l'agent de sécurité). Si aucun des 3 n'est disponible, un vote (démocratique) parmi les survivants sera fait pour décider de leur représentant.

Visions du futur Les visions du futur sont déclenchées une fois un certain nombre de conditions sont remplies (par exemple, une personne consomme de l'épice, ou un pouvoir d'un personnage se déclenche). Niveau mécanisme, ces visions sont préécrites sur des bouts de papier (préparés à l'avance) qui sont distribués à un joueur lors de la vision. Un joueur ayant une vision du futur ne peut pas réagir aux simulations extérieures pendant 1 minute entière (ce qui est un moyen de détecter une vision, et ce qui peut être une manière idéale de prendre quelqu'un par surprise), mais a quelques secondes d'avertissement au préalable (le MJ qui lui indique subtilement qu'une vision arrive). Un ordre des visions est imposé (= progression dans la partie), juste, le receveur de la vision n'est pas déterminé à l'avance.

Au niveau des contenus des visions, du fait de la singularité temporelle, ces visions ne sont pas uniquement du futur, mais peuvent également être du passé/présent ou d'autres versions de la boucle, information qui n'est pas connue par les joueurs au début de la partie. Les visions sont un moyen pour le MJ de contrôler l'évolution de la partie, typiquement en incluant des indices/informations dans certaines visions. Les joueurs peuvent garder leur carte vision (avec le texte associé), cependant il est interdit de lire une carte vision d'un autre joueur. Il est également fortement conseillé de ne pas lire mot à mot les cartes, mais les reformuler dans ses propres termes.

Paradoxes Un certain nombre de personnages croient qu'un paradoxe peut potentiellement les effacer de la réalité (dans le meilleur des cas) ou détruire l'univers (dans le pire des cas). Les joueurs qui croient aux paradoxes sont :

- Nathan Leore(trafiquant), ce qui peut poser des situations intéressantes avec Lance Rhenato
- Lance Rhenato(étudiant)
- Léa Estravos(visiteur du futur), qui ne se souvient pas de s'être rencontré dans le passé, mais ça vient peut-être d'un effacement local de mémoire
- Lilith Helm(inspecteur), qui se débrouille pour désamorcer les-dits paradoxes.
- Grégoire Bastre(garde du corps)
- Ruby Illinois(highlander), qui se fiche si d'autres personnes se font effacer de la réalité, du moment que ça ne le concerne pas
- Robert Duestin(catalyse), qui est au milieu de tout ça et veut aller pleurer tranquillement dans son coin

L'inspecteur a pour mission de *désamorcer* des paradoxes, c'est à dire qu'il a pour mission de faire jouer les scènes des visions, afin que ces dernières soient résolues. Pour cela, il a accès à l'holodeck de la station (gérant les décors), mais doit trouver des acteurs pour jouer leur rôle. Certes le contenu de la vision est exposé au grand jour, mais il n'y a plus de paradoxes, vu que la vision n'a plus besoin de forcément se passer.

Effet aléatoire du chimiste Voilà une liste d'effet aléatoire possible pour le cobaye du chimiste :

- Tirer la langue pendant 5 minutes
- Marcher à reculons pendant 15 minutes
- Tic verbal pendant 15 minutes (ex : ponctuer ses phrases de "zaaam!")
- (Si un marqueur est dispo et que le joueur est d'accord) Des boutons apparaissent sur une partie du corps.
- Doit marcher à quatre pattes pendant 5 minutes, en miaulant régulièrement
- ...

1.4 Évènements au cours de la murder

La progression de la murder est principalement dictée par l'avancement dans le contenu des visions. Mis à part ça, il y a d'autres événements qui peuvent se passer pendant la murder :

- **Début de la murder** : Une alarme sonne, les portes se font scellées et l'IA fait un discours pour résumer la situation, avant que l'inspecteur et son équipe rentre en jeu. Le discours de l'IA est :
(*voix mécanique*) ALERTE! ALERTE!
Flux de tachyon détecté dans la zone 25 du relai commercial Aldébaran-41!
Scellage complet du secteur, conformément au protocole...Terminé.
Effacement de la mémoire des dernières minutes, conformément au protocole...Terminé.
(*voix plus douce*) Cher voyageurs en transit, nous vous informons qu'un flux de particule temporel vient d'être détecté dans votre secteur, ce qui implique une consommation illégale d'épice et donc un risque important de paradoxe. Nous vous rappelons que tout paradoxe non résolu peut signifier votre effacement de cette réalité, voire la destruction de l'univers. Heureusement, une équipe de résolution de paradoxe est en chemin et nous vous prions de bien vouloir coopérer avec ces derniers. Le secteur sera descellé une fois que ce dernier jugera les paradoxes désamorcés, et le ou les coupables sécurisés. Encore une fois, nous vous excusons de la gêne occasionnée.
- **Gâteau à l'épice (≈ 30/45 mins)** : Lance Rhenato(l'étudiant) était en train de cuisiner un gâteau, utilisant (involontairement) de l'épice à la place de la farine. Ce gâteau venait d'être mis au four au moment où l'alerte vient d'être sonnée. La cuisson est gérée par des machines automatisées (et donc par l'IA) et cette dernière aura comme instruction de servir une part par personne.
Le problème vient de l'algorithme de comptage des personnes, qui tient compte des doublons et quintuplons. De plus, Ruby Illonois n'est pas identifié comme étant humain (suite à toutes les mutations présents dans son corps). Ainsi, uniquement 6 parts de gâteaux (sans épice = une moitié de gâteau) seront distribuées, alors qu'il y a 12 personnes physiquement à bord.
Si interrogée, l'IA insistera qu'il y a uniquement "Six personnes à bord, bande de gourmands! Et que le second service ne viendra qu'une fois que vous aurez fini vos parts". Le comptage est fait en "regroupant tous les signes de vie perçu par tous les capteurs dispersés dans la zone, gardant que ceux qui sont humains (afin d'éliminer tout ce qui est insecte et animal) et compter le nombre de différences".
Le gâteau a originellement 12 parts, 6 parts sont distribuées au début, mais 6 autres peuvent. Les personnes mangeant leur part de gâteau auront une vision quelques minutes après (au grand désespoir de l'inspecteur).
- **Évènements potentiellement récurrents déclenchés par les joueurs** : Elza Caro(la magicienne) et Delphe Umé(la psychique) ont des visions de manière récurrente (dû à leurs capacités). Dominique Magnus a une suite de mission visant à s'emparer du corps de Nathan Leore ou Lance Rhenato. Nathan Lithe a un ensemble de quêtes secondaires visant à développer des nouvelles substances chimiques utiles (les tests pouvant avoir des effets assez aléatoires).
- **Fin de la murder** : Cf la sous-section précédente, paragraphe "Donneur d'ordre de la fin de l'isolation".

2 Liste des visions

Les visions sont dans l'ordre dans lesquelles elles devraient être distribuées, de faiblement à fortement incriminantes/informatives. Cela permet d'induire une progression dans la murder. Du fait de la malédiction de Robert Duestin, toutes les visions le concernant sont généralement plutôt au début, indépendamment de leur niveau d'incrimination.

1. Tu vois Nathan Leore dans la cuisine, qui cherche frénétiquement quelque chose, ouvrant et refermant des placards, pots. . Il a l'air de s'affoler de plus en plus et accélère encore plus ses recherches, manquant de faire tomber plusieurs pots. Tout à coup, Grégoire Bastre ouvre la porte violemment, faisant sursauter Nathan Leore. Après avoir vérifiés qu'ils étaient bien seuls, Grégoire Bastre met en jeu Nathan Leore et lui demande "Où es-ce qu'elle est ?"

2. Tu vois Nathan Leore à terre et évanoui, avec Dominique Magnus à genoux à côté. Une des jambes de Dominique Magnus semble s'être pris un tir de blaster. Au dessus d'eux se dresse Robert Duestin, qui lève le blaster dans sa main et met en joue Dominique Magnus. Dominique Magnus ouvre les yeux de surprise et dit rapidement "Non non no-" avant que Robert Duestin l'exécute d'un tir entre les deux yeux. A ce moment là, Lilith Helm arrive dans la salle et Robert Duestin se fige. Après un long silence gêné, Robert Duestin dit "Euuuuh...Ce n'est vraiment pas ce que vous croyez."
3. Tu vois Lilith Helm qui regarde Léa Estravos...correction : qui fixe d'un regard abasourdi Léa Estravos, qui est un peu mal à l'aise sous l'attention. Lilith Helm rompt le silence gêné "...Vraiment?", à quoi Léa Estravos acquiesce de la tête. "Non, parce que je vois au moins 3 raisons pour lesquelles ce que tu me dis est impossible, sans compter le fait que tout le plan est juste complètement suicidaire". Léa Estravos garde le silence pendant un moment, avant que Lilith Helm continue "La situation s'était vraiment dégradée à ce point?". Sur quoi Léa Estravos lui répond "Pire".
4. Tu vois Robert Duestin roulé en boule et sanglotant. Jean Storm est assis à côté, sirotant de manière décontractée sa boisson et lui dit "En tout cas, félicitation pour le feu d'artifice. Tu viens probablement de mettre fin à un empire millénaire de manière assez radicale. Et de quelle manière! Tant d'éléments imbriqués, s'entraînant et se combinant entre eux...c'était magnifique. Je doute honnêtement que, si c'était mon but, je n'aurais pas pu faire mieux. Enfin si : j'aurais au moins eu la décence de fournir du pop-corn à mes spectateurs". Cela ne semble vraiment pas remonter le moral de Robert Duestin, qui sanglote encore plus.
5. Tu vois Delphe Umé fixer Robert Duestin du regard, d'un air intriguée. "Je n'ai jamais vu autant de potentiel chaotique entourant une personne". Robert Duestin pousse un soupir agacé "Je sais...". Delphe Umé l'ignore et continue "C'est comme si quelqu'un avait pris ton fils du destin, et s'était amusé à le mettre en boule, tout en le parsemant de nœuds papillons". Robert Duestin lui répond "Oui, je sais! Mais es-ce que ça veut dire que vous pouvez résoudre le problème?".
6. Tu vois Lance Rhenato qui s'approche de Nathan Lithe de manière hésitante. "Dites...au sujet de votre test que vous m'aviez fait tout à l'heure?" Nathan Lithe : "Ah oui, au sujet de ta consommation d'épice?". Lance Rhenato a l'air de s'énervier sur cette remarque, mais retient sa langue, laissant Nathan Lithe finir : "Alors, ça a donné quoi?". Lance Rhenato lui répond avec un regard noir, avant de soulever son pull, montrant des taches rouges qui couvrent la peau de son ventre. "Oh...C'est donc un échec".
7. Tu vois Ruby Illinois qui scie une porte en utilisant des dagues laser. Après quelques secondes à finir son tracé, la porte cède, révélant Elza Caro et Delphe Umé. Cette dernière tremble à terre, derrière les jambes de Elza Caro et semble blessée. Elza Caro semble furieuse et proclame "Shoggy? Attaque!". Des grognements de chien surgissent d'un coin de la pièce, mais la vision s'interrompt brutalement avant que tu puisses décerner quoique ce soit.
8. Tu vois Delphe Umé regarder Grégoire Bastre, ce dernier étant avachi dans un coin de la pièce, le regard vide. Delphe Umé sort de la pièce, quelques secondes avant que Grégoire Bastre se réveille en sursaut. Ce dernier semble affolé et, après s'être assuré d'être seul dans sa salle murmure à lui-même "Il faut que j'élimine Ruby Illinois avant qu'il devienne trop dangereux. La survie de l'empire peut en dépendre", alors qu'il sort de la pièce, il passe devant Delphe Umé qui a un sourire satisfait au coin.
9. Tu vois Dominique Magnus passer une seringue à Lance Rhenato, en lui disant "Voilà ce qui devrait régler tes problèmes de faim d'ici les prochains jours". Lance Rhenato semble un peu hésitant, mais accepte finalement et se l'injecte dans le bras. Dominique Magnus quitte la salle, laissant Lance Rhenato seul, qui semble s'endormir. Quelques minutes plus tard, Lance Rhenato se réveille d'un sursaut, regarde ses alentours d'un air apeuré, avant de se dire à soit-même "Qu'es-ce qu- Où suis-je?".
10. Tu vois Jean Storm parler à Robert Duestin "...En magouillant ainsi, l'étudiant a fini par tuer l'highlander en combat singulier et s'est fait promettre général de l'empire, le tout contre sa volonté. D'un autre côté, les acteurs étaient tellement prévisibles que c'était comme s'ils demandaient à ce que quelqu'un les manipulent. Ce n'est pas comme toi : d'habitude le chaos qui t'entoures est extrêmement difficile à contrôler et donc très rafraîchissant à observer. "D'habitude?" releva Robert Duestin d'un air intrigué. "...Oui, c'est la 147ème fois que tout cela c'est déroulé, avec des variations diverses et parfois provoquées. Et je ne parle même pas des multiples versions d'une même personne qui se promène".

11. Tu vois Lilith Helm plaquer Delphe Umé face contre terre, avec Nathan Lithe à côté, lui disant "Delphe Umé, vous êtes en état d'arrestation. Vous serez raccompagné très prochainement dans les laboratoires de l'empire desquels vous vous êtes enfuie". Delphe Umé se débat et crache "Je n'aurais jamais dû vous laisser m'étudier. Sans cela, cette maudite épice n'aurait jamais existée".
12. Tu vois Nathan Lithe dressé au dessus de Lilith Helm qui est blessé. Lilith Helm prend la parole : "Pourquoi ? Tu sais aussi bien que moi que c'est la fin et que ces paradoxes ne peuvent plus se faire éviter. Donc pourquoi prendre la peine de tuer systématiquement tous les gens de la zone et d'en créer encore plus par la même occasion ?". Nathan Lithe sourit "Es-ce que tu connais le secret de l'administration de l'empire ?". Lilith Helm se fige, confus et silencieux. Le sourire de Nathan Lithe s'élargit encore plus : "Le grand secret de l'administration de l'empire, c'est que les paradoxes n'existent pas". Après cette révélation, Lilith Helm écarquilla des yeux, choqué, avant de pousser un long cri de rage et de folie, qui ne s'arrêta qu'une fois que Nathan Lithe l'achève d'un coup de blaster.
13. Tu vois Nathan Lithe décapiter violemment Elza Caro avec ses dagues, puis s'agenouiller pour porter le sang qui s'écoule de la blessure à ses lèvres. Après quelques secondes passées à boire, il se relève brusquement, des veines pulsant sur ses joues et ayant l'air très confus. Il fit quelques pas en titubant avant de s'exclamer "Mais...C'est impossible!". Puis, il se tordit de douleur et vomit.
14. Tu vois Nathan Leore, Dominique Magnus et Lance Rhenato se disputer et s'entre-pointer du doigt, avant que Jean Storm arrive dans la pièce et dise tout fort "Vous savez que se parler à soi-même est un des premiers signe de la folie ?". Ses trois vict-euh, interlocuteurs s'arrêtent et le regardent, ébahis. Jean Storm continue "...Bon d'accord, c'est moi qui dit ça, mais nous sommes les mieux placés pour savoir que nous sommes légèrement hypocrites". Le silence continua à régner dans la pièce. "Et encore", continua Jean Storm pas du tout affecté, "nous ne tenons pas la comparaison avec l'inspecteur et sa version future. Aux dernières nouvelles, ils voulaient s'entre-étrangler. Ça ne doit vraiment pas être sain tout ça".

Ce qui fait (pour l'instant) 14 visions, 12 venant des parts de gâteau à l'épice, 2 pour Delphe Umé, du fait de sa nature et une ou deux pour potentiellement Elza Caro. En plus, Delphe Umé peut rajouter des visions à tout ça.

Dominique Magnus

Nathan Leore

Lance Rhenato

Jean Storm

Léa Estravos

Elza Caro

Lilith Helm

Grégoire Bastre

Delphe Umé

Ruby Illinois

Robert Duestin

Nathan Lithe

3 Informations officielles

Tu n'as pas la moindre idée de ce qu'il se passe dans cet univers...et encore moins d'idée de ce qu'il se passe tout court.

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-à-d une salle qui peut simuler des objets à coup d'hologramme, afin de pouvoir réacter 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.



4 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 Illonois</i>	Mercenaire
<i>Nathan Leore</i>	Marchand
<i>Robert Duestin</i>	Voyageur
<i>Dominique Magnus</i>	Voyageur
<i>Delphe 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 Illonois, 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 titanium) 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.

5 Il était une fois... ton personnage : Dominique Magnus

Nom Dominique Magnus

Stéréotype Savant fou

Objectif Atteindre l'immortalité en transférant sa conscience dans son corps passé

Atout majeur A déjà vécu une fois cette situation (même si c'est flou)

Inconvénient majeur Moralité de son objectif discutable - processus de conversion risqué

Possession Un kit de conversion (des tests ADN, 2 fioles et une pilule). Machine à voyager dans le temps (inactive).

Combat Aucun entraînement

Compétences Compétent dans tous les domaines scientifiques. Expert en physique fondamentale et biologie, surtout ce qui touche au temps et à la mémoire.

Description du personnage.

Histoire personnelle Ton nom est Dominique Magnus, et tu es un scientifique de génie. Ton but ultime est de mettre le point final à la recherche scientifique en finissant de répondre à toutes les questions posées par la science, finissant de lever le voile de l'inconnu sur le monde qui nous entoure et menant l'espèce humaine vers un âge d'or éternel. Pour cela, tu as consacré ta vie à la recherche scientifique, quelque soit le domaine, et tu as fait de nombreuses découvertes, te donnant une réputation de successeur de Da Vinci.

Cependant, les années passent et malgré tes nombreux succès, tu te rends compte que tu ne vas pas réussir à finir tout tes projets (par manque de temps). Tu as essayé de tacler ce problème en menant des recherches poussées sur la conscience humaine (pour voir si tu pouvais transférer ta conscience dans un corps artificiel), puis sur la manipulation temporelle (pour voir si tu pouvais renverser les effets du passage du temps), mais aucune solution n'était complètement satisfaisante sur le long terme.

C'est alors que tu as eu une idée de génie (comme cela est ton habitude). Si tu remontes le temps et que tu transfères ta conscience dans ton corps du passé, tu pourra recommencer ta vie avec toutes les découvertes que tu as déjà faites, et donc aller encore plus loin dans la bataille. Tes recherches ont montré que les paradoxes temporelles n'existent pas (théoriquement, un univers parallèle est créé à chaque remontée dans le temps), ainsi il n'y a strictement aucun risque de s'effacer accidentellement de l'univers. En bonus, si ton plan marche une fois, rien ne t'empêche de le refaire dans quelques années, puis quelques années après, ...te rendant immortel à l'intérieur de ta boucle temporelle.

Éthiquement, tu es conscient que ton plan est discutable. Il s'agit de ton corps, donc personne d'autre subira les conséquences, et vu les avantages que ça apporte pour l'humanité, tu restes convaincu que c'est la meilleure course possible. Néanmoins, tu préfères agir de manière discrète pour éviter de (longues) explications et bâtons dans les roues. De plus, le voyage temporel est très mal vu par l'empire, du fait des abus potentiels.

A propos de ta destination, tu te souviens avoir vécu une alerte temporelle quand tu étais jeune, dans la station Aldébaran-41. Du coup, tu as visé ce moment là, ce qui permettra de camoufler le flux de tachyon venant de la déstabilisation temporelle provoqué par ton voyage.

C'est à ce moment là que tu t'es rendu compte que tu avais des problèmes de mémoire. Ton hypothèse principale est que quelque chose s'est passé pendant l'alerte, ce qui a fait que les autorités de l'empire ont dû effacer ta mémoire des événements, pour éviter un de leur soi-disant "paradoxe".

De ce que tu te souviens très vaguement, tu étais étudiant et cherchait désespérément des sources de financement pour tes travaux. Pour cela, tu t'es mis au trafic d'épice à mi-temps et notamment devait contacter l'un de tes clients dans la station, au moment de l'alerte. Tu sais également que tu avais une fausse identité, mais tu ne sais pas laquelle. Tu te souviens également de quelqu'un qui s'appelait Robert Duestin, mais tu n'as aucune idée de pourquoi. Tu sais qu'il y avait un déluge de prédictions, sans savoir ce quelles étaient, ni comment autant ont pu se produire.

Finalement, tu as une machine à voyager dans le temps de poche, capable de te faire avancer/reculer de plusieurs années. Cette dernière a juste été configurée pour l'aller, mais tu n'as pas prévu le retour (vu qu'a priori tu en auras pas besoin). Cependant, au cas où tu en aurais besoin plus tard, tu as gardé ta machine (actuellement vidée de son énergie).

Quête personnelle : transfert de conscience Le processus de transfert de conscience se fait en plusieurs étapes (à effectuer dans l'ordre) :

- **Identification du corps** : ton premier objectif est de t'identifier, via test d'ADN. Mécaniquement, il faut que tu récupères un échantillon (typiquement un cheveu, un verre bu par la cible, etc etc) et le file au MJ, qui te donnera le résultat de l'analyse au bout de environ 10 minutes. Tu peux mener uniquement une analyse à la fois.
- **Normalisation des signaux neuronaux** : Fiole de liquide qui restructure les connections neuronales, afin de faire correspondre la structure générale avec les tiennes. En pratique, il faut que tu fasses boire un flacon à ta cible, ce dernier aura un mal de tête épouvantable pendant 5 minutes, mais pensera beaucoup plus clairement après coup.
- **Effacement complet de mémoire** : Fiole de liquide qui efface la mémoire. Met quelques minutes pour agir. Mécaniquement, le joueur qui se fait effacer sa mémoire perd sa fiche de personnage et ne se souvient plus de rien.
- **Transfert de conscience** : Pilule à faire avaler. Met quelques minutes à agir. Mécaniquement, si toutes les conditions sont vérifiées, le joueur ciblé récupère une copie de ta fiche de personnage et joue avec toi, en tant que ton alter-égo. Il ne reste plus qu'à s'assurer que ce nouveau corps survive et ne perde pas ses mémoires.

Note que tu n'as qu'une dose pour les étapes après l'identification du corps et que ces étapes doivent être faites sur une version passé de ton corps.

6 Il était une fois... ton personnage : Nathan Leore

Nom Nathan Leore

Identité secrète Lance Rhenato

Stéréotype Trafiquant

Objectif Réussir à ne pas se faire griller par l'empire - optionnellement réussir sa vente - investiguer (à distance) ce qui lui est arrivé la première fois

Atout majeur A déjà vécu une fois cette situation

Inconvénient majeur N'a rien compris à ce qui lui est arrivé, pour se retrouver par accident dans le passé.

Possessions Nada

Combat Aucun entraînement

Description du personnage.

Histoire personnelle Tu t'appelles Nathan Leore, et c'est la seconde fois que tu vit cette alerte temporelle dans la station Aldébaran. La première fois, tu t'appelais Lance Rhenato et, suite à un incident au cours de l'alerte, tu t'es fait projeté 5 ans dans le passé.

Tu n'as pas compris grand chose de ta première itération. A ce moment, tu étais un simple étudiant assez fauché, qui attendait juste que l'alerte se passe et qui cherchait à régler ses problèmes d'argent. Vu que ça fait 5 ans de ton point de vue, tes souvenirs sont un peu floutés, mais voilà ce qui s'est passé :

- Au milieu de l'alerte et pendant l'enquête, une vague de visions est arrivée, faisant désespérer l'inspecteur, qui a dû mettre les bouchées doubles pour désamorcer les potentiels paradoxes.

- Tu te souviens que Robert Duestin avait un rôle de coordinateur assez central dans la résolution de plusieurs affaires. Tu ne t'es que vaguement intéressé à ces dernières et donc ne connaît pas les détails (de mémoire, tu avais passé le temps en cuisinant). Tu sais donc vaguement qu'il y avait des histoires de trafic d'épice sur lequel l'inspecteur était en train d'enquêter, d'évadé d'un centre d'expérimentation de l'empire et de fin du monde apocalyptique dont le paradoxe était compliqué à désamorcer.
- Tu n'avais eu presque aucun contact avec ta version du futur (maintenant que tu sais qui il est), probablement pour éviter les paradoxes.
- Dominique Magnus t'avait parlé plusieurs fois et t'avait finalement proposé une série d'expérience pour améliorer tes capacités mentales, afin de t'aider dans tes études. Après coup, tu te rends compte que son intérêt était très louche et tu as décidé d'investiguer ses affaires. Tu es tombé sur une étrange machine dans une de ses poches qui, une fois activée et rechargée partiellement, t'a propulsé d'un coup 5 ans dans le passé, dans une planète agricole lointaine.

Après un bref (long) instant de panique, et ne voulant pas te faire emprisonner par l'empire, tu as réussi à prendre contact avec les contrebandiers locaux pour te forger une nouvelle identité. Tu t'appelles donc maintenant Nathan Leore (un simple anagramme de ton nom original). Cependant, ton changement d'identité était loin d'être gratuit et, pour payer ta dette, tu as dû devenir trafiquant d'épice. Ainsi, tu voyages sous la couverture d'un marchand de nourriture organique, amenant tes produits des mondes fermiers vers des stations commerciales d'autres secteurs, et en glissant des cargaisons d'épice discrètement.

Aldébaran-41, encore une fois C'est la seconde fois que tu vit cette alerte temporelle, et tu es déterminé à découvrir ce qui s'est vraiment passé la première fois. Le problème est que tu ne peux pas contacter directement ta version passé, sans risquer de paradoxe, du coup il va falloir être subtil. De plus, il va falloir t'assurer que le toi de ton passé revive a peu près la même chose dont tu te souviens.

En parallèle, tu as toujours tes problèmes d'argent à résoudre, qui seront a priori réglé dès que la cargaison d'épice sera délivré. Ton contact est sensé être une personne infiltrée dans l'administration de l'empire, connaît ton identité et est sensé te contacter (la phrase de reconnaissance étant *"J'ai perdu mon chronographe dans une dune"*). Tu es sensé lui donner les directions pour arriver à l'emplacement où tu as planqué ta livraison d'épice, c'est à dire, un paquet de farine dans un des entrepôts de la station.

Une fois la livraison faite et ton alter-égo du passé parti, tu comptes reprendre ton identité originelle in fine, et te servir de ta nouvelle source d'argent pour financer tes études et payer tes recherches.

7 Il était une fois... ton personnage : Lance Rhenato

Nom Lance Rhenato

Stéréotype Étudiant

Objectif Régler tes problèmes financiers, par exemple en récupérant un travail

Atout majeur Jeune et innocent (ça compte comme atout ?)

Inconvénient majeur Fauché

Possessions Des miettes de pain au fond de tes po... ah non désolé, c'était ton repas de hier soir

Combat Aucun entraînement

Description du personnage.

Histoire personnelle Ton nom est Lance Rhenato et tu es actuellement un étudiant, et ton but est d'en apprendre le plus possible sur toutes les sciences. Tu es donc actuellement en train de finir tes études en physique fondamentale (après avoir fini tes études en biologie, et en mathématiques).

Le problème est qu'à force de changer de filière, ta bourse d'étude a expiré et tu as du mal à trouver de l'argent pour survivre et financer tes expériences. Heureusement, tu as réussi à trouver un travail

d'été pour tenir au moins quelques mois, et tu es donc actuellement chargé de l'entretien de la station commerciale.

Tout se passait bien aujourd'hui. Tu as réussi à finir tes tâches d'entretien (du circuit d'aération, du circuit électrique, ...) relativement rapidement, tu as pu observer une collision de comètes à quelques années lumières d'ici. Tu as eu même le temps de préparer un gâteau, en utilisant des ingrédients "libérés" d'un entrepôt, qui devrait pouvoir durer pendant un jour. Cependant, l'alerte a sonné pile quand tu as mis le gâteau au four. La cuisson est automatisé par la station, du coup pas de risque de sur-cuisson, mais ça risque de vouloir dire qu'il va falloir que tu partages ton gâteau. Par contre, tu n'as pas eu le temps de ranger tout tes ingrédients et le gâteau devrait être près d'ici une demi-heure.

A propos de l'enquête et de la consommation d'épice, tu n'as strictement rien à te reprocher. Du coup, a priori, tu n'as juste à attendre que ça passe, en évitant de t'attirer des ennuis. Au meilleur des cas, et avec un peu de motivation, ce serait bien que tu récupères un peu d'argent (si tu en as l'occasion). Par exemple, en décrochant un travail qui paye mieux et plus intéressant scientifiquement. Typiquement, te faire embaucher par l'agence de détection des paradoxes te plairait bien, mais il va falloir te mettre dans leur bonne grâce.

8 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>	Fabriquant 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).

9 Il était une fois... ton personnage : Léa Estravos

Nom Léa Estravos

Identité secrète Lilith Helm

Stéréotype Visiteur du futur

Objectif Sauver l'empire de l'apocalypse

Atout majeur A des informations sur le futur

Inconvénient majeur Si tu t'y prends mal, sauver l'empire risque de détruire l'univers

Possessions Nada

Entraînement au combat Nada

Description du personnage.

Histoire personnelle Ton nom est Lilith Helm, et tu viens d'un futur apocalyptique où l'Empire était sur le point de tomber, face à Ruby Illinois. Ce dernier est apparemment un mutant ayant la capacité de voler les mutations d'autres mutants (en tuant le mutant ciblé). Il aurait apparemment réussi à récupérer une mutation lui permettant de voir l'avenir (pendant l'alerte temporelle actuelle) et s'en est servi pour prendre contrôle de l'empire petit à petit tout en se posant en dieu vivant.

Ruby Illinois était sur le point d'achever les dernières forces de la coalition de l'Empire, quand tu t'es fait aspiré par un vortex et tu t'es retrouvé, par surprise, dans la station Aldébaran-41 au tout début de l'alerte temporelle. Tu t'es improvisé une identité sur le tas (ce qui a donné ton nom : Léa Estravos) et compte profiter de ta situation unique pour éviter cette catastrophe.

Le problème, c'est le potentiel énorme de paradoxe : en effet, sauver l'Empire pour détruire l'univers serait stupide. Du coup, tu ne peux pas simplement tuer Ruby Illinois. De même, contacter ta version passée est risqué (vu que ton boulot est justement d'éviter les paradoxes, il y a des bonnes chances qu'il décide juste de te tuer pour éviter tout problème).

Du coup, il va falloir que tu ruses pour que le futur soit conforme à tes mémoires, mais qu'au final, l'Empire ne se fasse pas détruit après ton départ dans le passé. La "bonne" nouvelle est que tu ne te souviens pas très bien de la première itération (tu supposes que tu as demandé à ton ancien collègue chimiste un effacement de la mémoire de cette intervention), mais il te semble qu'il y avait eu beaucoup de grabuge, au point où tu avais pris des longues vacances pour t'en remettre.

Ta version du passé doit évidemment survivre (sinon tu ne peux pas exister), mais tu te juges complètement sacrificable. Tu as des très vagues souvenirs comme quoi Robert Duestin avait de l'importance, mais tu ne sais pas comment ou pourquoi.

10 Il était une fois... ton personnage : Elza Caro

Nom Elza Caro

Stéréotype Magicienne

Objectif Rentrer chez elle sans passer par la case "dissection"

Atout majeur Probablement l'unique personne qui a accès à de la magie

Inconvénient majeur S'est retrouvé dans un univers de technologiste

Possessions Nada

Entraînement au combat Nada (pourquoi combattre au corps à corps quand tu peux griller un ennemi à distance ?)

Description du personnage.

Histoire personnelle Ton nom Elza Caro, et tu es une étudiante en magie de l'université de magie du royaume de Téméria. Plus précisément, tu es en septième année d'étude, avec une spécialisation en magie dimensionnelle (càd, l'art de faire des tunnels entre différentes réalités, de manière plus ou moins contrôlées) et une légère spécialisation secondaire en divination (càd, l'art de récolter des renseignements dans le passé, présent ou futur).

Tu étais en train de faire un devoir maison de magie dimensionnelle (visant à localiser un univers avec des caractéristiques spécifiques, et en extraire les coordonnées méta-dimensionnelles) quand tu t'es planté dans la prononciation d'une des incantations les plus délicates (une histoire de "plrah" que tu as prononcé "plrhä"). Tu t'es donc retrouvée tout à coup dans une salle ayant murs métalliques parsemés de voyants lumineux (qui n'ont pas l'air de marcher au mana).

Du coup, tu suspectes que la dimension dans laquelle tu t'es retrouvé est majoritairement technologique. Or, bien que les technologistes soient un mythe dans ton univers, tu en as entendu de nombreuses histoires d'horreur. Notamment, il paraîtrait qu'ils sont dangereux et ont tendance à enfermer puis expérimenter sur toute personne d'intérêt. Du coup, si tu te fais repéré, tu risques de te retrouver disséquée sur une table d'opération.

Mais pas de panique : tu connais exactement les coordonnées de ton monde d'origine, du coup ce n'est plus qu'une question de trouver un endroit tranquille et le temps de lancer ton sort de retour, et...c'est à ce moment là qu'une alarme retentit dans la station, te forçant à attendre que l'alerte actuelle se calme pour pouvoir rentrer chez toi.

Par contre, tu ne comprends pas ce que c'est l'histoire avec les paradoxes. De ce que tu sais de la divination, les paradoxes n'existent pas (ce qui est d'ailleurs très pratique pour dupliquer un univers, puis pour récupérer la copie d'un objet dans l'autre).

Capacités magiques : Tu es capable de détecter et de résister (de manière limitée) à de la magie te ciblant. En parlant de détection de magie, tu as l'impression que les auras de Robert Duestin et Delphe Umé ne sont pas normales, sans pouvoir en dire plus tant que tu ne fais pas d'analyse plus poussée.

Tu as aussi occasionnellement des visions, mais c'est plutôt rare. Vu que ces visions sont purement d'origine magique, tu doutes qu'elles soient détectables.

Par ailleurs, tu peux lancer des sorts, même si la majorité nécessite de longue préparation ininterrompue (comme c'est le cas de ton sort pour revenir dans ton univers, que tu ne pourras lancer qu'une fois l'alerte terminée du coup). Aussi, tout est possible en magie, du moment que tu as les connaissances et le temps. Typiquement, avec suffisamment de préparation, tu pourrais fabriquer un sort pour transporter plusieurs personnes dans ta dimension, si tu en avais envie.

Sorts lançable sans préparation : Tu as une limite de 3 lancements de sorts (sans grosse préparation) durant toute la partie. Pour lancer un sort, tu dois prononcer à voix claire (càd, sans chuchoter, mais pas forcément tout fort) une suite de syllabes associée au sort, tout en pointant du doigt ta cible. Les sorts qui te sont disponibles sans focus sont :

- Sommeil (*Dodolamigo papita schroumpt*) : Assomme un (et un seul) personnage. Si le son de ton incantation se fait interrompre (main devant ta bouche ou doigt dans les oreilles de ta cible), les effets du sort ne s'appliqueront pas (mais le sort sera lancé). Mécaniquement, tu auras une carte avec marqué dessus "Vous vous sentez très fatigué et piquez un roupillon là maintenant tout de suite pendant les 3 prochaines minutes" à donner à ta cible.
- Lecture du dernier rêve (*Schmalala Zokt wololo BAH!*) : Permet de voir la dernière vision qu'un personnage a eu. Très pratique pour aider l'interprétation de vision en divination. Bien entendu, le sort doit être lancé à moins de 2 mètres de la personne concernée.
- Shoggy (*Fn'agth Radngan Traelfere Snoracks*) : Invoque un bébé shoggoth plein de tentacules et trôôôôp mignon. Tu l'as rencontré suite à une expérience (qui était une "réussite alternative") de portail dimensionnel, et depuis il ne veut plus te lâcher (du moins, jusqu'à ce que tu le renvoies dans sa dimension). Shoggy est très affectueux et protège quiconque peut potentiellement menacer sa maman (avec forcément une force létale). Il reste dans le coin pendant 5 minutes avant de retourner dans sa dimension.

Le MJ nie (de manière peu convaincante) tirer de l'amusement de tes (futurs) tentatives de prononciation de tes incantations...

11 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 averti 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'envoiera 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.

12 Il était une fois... ton personnage : Grégoire Bastre

Nom Grégoire Bastre

Stéréotype Agent de sécurité - dealer d'épice

Objectif Ne pas se faire griller - récupérer la cargaison d'épice

Atout majeur Infiltré dans l'administration de l'empire - seul à posséder une arme létale

Inconvénient majeur Sa cargaison s'est fait prendre au milieu d'une alerte

Possessions Phaser (force allant jusqu'à létale) - carte de crédit

Entraînement au combat Fort (c'est ton job)

Description du personnage.

Histoire personnelle Ton nom est Grégoire Bastre, et tu es l'agent de sécurité chargé de la protection de l'équipe de résolution des paradoxes, et des voyageurs de la station en second plan. Conformément au protocole, tu es la seule personne armée d'un phaseur, une arme létale. Ton chef est donc Lilith Helm, et tu as un collègue chimiste (un poil savant fou sur les bords) qui est Nathan Lithe.

Outre le fait que tu sois agent de sécurité, il se trouve que tu es également trafiquant d'épice (ce qui paye beaucoup mieux que être simple fonctionnaire). Notamment, tu avais une cargaison d'épice à récupérer dans quelques heures (ton contact étant Nathan Leore, ce dernier ne connaît pas (pour l'instant) ton identité, la phrase de reconnaissance étant *"J'ai perdu mon chronographe dans une dune"*), mais une alerte temporelle s'est déclenchée entre temps (ce qui doit marquer le fait qu'un imbécile a consommé de l'épice). Tu es sensé payer ce dernier avec une carte de crédit, ayant été préremplie avec le bon montant.

Tu te retrouves dépêché sur place avec ton équipe, ce qui devrait te permettre d'agir. Tes objectifs sont les suivants (dans l'ordre d'importance) : déjà, ne pas te faire griller comme étant un trafiquant d'épice (sinon, tu risques de partir en prison). Ensuite, récupérer la cargaison d'épice (au moins la majorité), afin d'éviter de perdre trop d'argent.

Parmi les passagers, tu vas rapidement te rendre compte que Robert Duestin a beaucoup d'expérience de combattant. À ton avis, il doit être un vétéran ayant survécu pas mal de conflits, ce qui te semble étrange vu qu'il est très jeune pour avoir ce genre d'expérience.

13 Il était une fois... ton personnage : Delphe Umé

Nom Delphe Umé

Stéréotype Prophète psychique

Objectif Survivre en ne se faisant pas recapturer par l'Empire

Atout majeur Pouvoir psychique basés sur des visions du futur

Inconvénient majeur Traquée du fait de son génome et sa biologie particulière

Possessions Nada

Entraînement au combat Nada. Peut devenir "fort" en consommant une dose d'épice.

Description du personnage.

Histoire personnelle Ton nom est Delphe Umé, et tu es une évadée d'un centre d'expérimentation ultra-secret de l'Empire. Plus précisément, tu es capable d'avoir naturellement des visions du futur. Curieuse de savoir d'où ça vient et comment ça marche, tu as laissé des scientifiques de l'Empire mener des analyses. Seulement, après quelques semaines, tu t'es faite mis aux arrêts sous prétexte que ton pouvoir était trop dangereux. Des analyses de ta biologie est née l'épice.

Quelques années plus tard, tu as réussi à t'échapper par chance (et en utilisant un pouvoir que tu n'as pas révélé) et tu es maintenant en cavale. Tu essayes de rejoindre la station agricole d'Érebrus (soit disant pour retrouver ta famille là bas) afin d'être tranquille pour le restant de ta vie. Sauf qu'il faut que tu survives déjà à l'alerte temporelle, tout en ne te faisant pas repérer par l'Empire (typiquement, s'ils font ton analyse génétique, ça va être compliqué).

À propos des paradoxes, vu que tu en créé quasiment quotidiennement, tu sais qu'ils n'existent pas ou sont inoffensifs. Tu penses qu'il s'agit d'une stratégie de l'Empire pour limiter la prolifération de l'épice dans l'univers.

Par ailleurs, Robert Duestin possède une aura étrange. Tu ne sais pas pourquoi ou son effet, mais tu penses pouvoir être capable d'analyser cette dernière si l'envie t'en prend.

Génération naturelle d'épice Ton pouvoir est de générer naturellement de l'épice dans ton corps et de la stocker pour t'en servir plus tard. Ainsi :

- Lorsque tu consommes de l'épice, tu peux choisir de ne pas avoir de vision et garder l'épice pour plus tard.

- Si tu décides d’avoir une vision (ce qui utilise une charge d’épice), il y aura toujours le flux de tachyon, mais la vision sera instantanée (pas de transe de une minute).
- Tu peux également utiliser une charge d’épice pour améliorer tes compétences de combat au corps à corps (en gros, tu vois les mouvements futurs de ton adversaire, et peut donc te positionner de telle façon à infliger des dégâts potentiellement "Fort" en visant les points faibles du corps). Note que le flux de tachyon généré est trop faible pour être détecté dans cette situation.
- Tu peux utiliser une charge d’épice pour transmettre une vision à un joueur. Tu choisis le contenu de la vision (mécaniquement, tu dictes au MJ la carte vision). Tu es obligé de toucher la peau du joueur pour transmettre la vision et il aura les mêmes symptômes qu’une vision d’épice. Cependant, cette vision ne sera pas associée à un flux de tachyon.

Au début de la partie, tu possèdes une dose d’épice dans ton corps. Tu peux augmenter ce nombre en consommant de l’épice durant la partie.

14 Il était une fois... ton personnage : Ruby Illinois

Nom Ruby Illinois

Stéréotype Highlander de l’espace

Objectif Devenir un dieu vivant

Atout majeur Super-mutant - combattant

Inconvénient majeur Désarmé - Amoral

Possessions Une dague laser cachée - Un blaster qui a été (temporairement) saisi par les autorités

Entraînement au combat Fort

Description du personnage.

Histoire personnelle Ton nom est Ruby Illinois, et tu es une mutante mercenaire. Plus précisément, tu peux absorber le pouvoir inné d’autre mutant en les tuant tout en étant au contact. Ton but est de devenir un dieu vivant, en devenant l’être le plus puissant de la galaxie. Un premier moyen consiste à voler le pouvoir d’autant de mutant que tu peux, mais tu comptes fonder ton propre royaume sur le long terme (ce qui te sera utile pour traquer d’autres mutants de manière systématique).

Cependant, tu en es pas encore là et es actuellement une mercenaire, ce qui te permet de voyager et te donne le plus de chance de repérer des mutants. Tu possèdes donc un phaser (qui a dû être déclaré et donc qui t’a été temporairement confisqué au début de l’alerte) et une dague laser cachée.

Niveau pouvoirs, tu as réussi pour l’instant à traquer trois mutants et tu as récupéré leurs pouvoirs :

- Léger pouvoir magnétique. Tu es capable de faire planter une analyse ou un processus pendant son traitement. Mécaniquement, tu dois aller voir le MJ pendant qu’une analyse d’un autre joueur est lancé, préciser l’analyse en question et faire part au MJ que tu souhaites que l’analyse soit planté. Le joueur ne récupérera aucun résultat à la fin de son analyse.
- Ne vieillit pas, ce qui devrait t’être d’une grande aide pour continuer d’accumuler du pouvoir.
- Légère intuition surnaturelle. Ainsi, tu penses qu’il y a au moins un autre mutant dans la station, mais tu ne sais pas qui. Aussi, tu as l’impression que Robert Duestin est un combattant accompli ayant survécu à de nombreuses batailles, ce qui te semble notable, voire anormal vu son jeune âge.

Pour absorber un pouvoir inné d’un autre joueur, tu dois le tuer personnellement, et être au contact pendant qu’il expire. Note que ça ne marche que pour les pouvoirs innés. Une capacité acquise (typiquement de l’entraînement au combat) ne peut pas être absorbée.

15 Il était une fois... ton personnage : Robert Duestin

Nom Robert Duestin

Stéréotype Catalyse

Objectif Éviter les problèmes (mais ce ne serait pas réaliste) - Survivre (ce qui est déjà plus réaliste) - Arriver à réduire/enlever ta malédiction

Atout majeur Des choses vont t'arriver...

Inconvénient majeur Des choses vont t'arriver...

Possessions Un besoin insatisfait d'avoir des vacances tranquilles

Entraînement au combat Moyen (à force de t'échapper de situation potentiellement apocalyptique, tu as réussi à apprendre deux ou trois trucs)

Description du personnage.

Histoire personnelle Ton nom est Robert Duestin et tu es maudit. Tu supposes qu'un de tes ancêtres a énervé la mauvaise personne et toute ta lignée s'est retrouvée sous le joug de la (célèbre) malédiction "Que votre vie soit intéressante".

Ainsi, depuis ton adolescence, tu t'es retrouvé dans des situations extrêmement improbable, aux enjeux extrêmes. Par exemple, si l'administrateur d'une planète perd ses codes de ses missiles anti-matières, devinez qui les trouve par accident, avec 2 groupes terroristes et des agents de sécurités qui cherchent à les récupérer à tout prix ? Ou alors, une anomalie spatiale survient dans un secteur, et deviner qui se trouve dans le vaisseau qui se la prend en première ligne ?

Heureusement, à force d'éviter les situations apocalyptique, tu as commencé à avoir suffisamment d'entraînement physique pour être jugé apte au combat (c'était ça ou mourir dévoré par des tulipes géantes...et non, ce sont des mémoires répressées dont tu n'as pas envie d'en parler).

Bien sûr, aujourd'hui n'échappe pas à la règle : quelques minutes à peine après avoir débarqué dans la station, une alerte temporelle s'est déclenchée et tu te retrouves en quarantaine pendant que l'enquête se poursuit. La situation te semble trop fade comparé à ce dont tu as l'habitude, du coup tu es quasi sûr que quoiqu'il se passe, la situation va s'empirer.

Ton but principal est donc de survivre (physiquement et mentalement) aux situations de folies qui vont très certainement te tomber dessus. Après, si, par une chance incroyable, tu arrives à te débarrasser de ta malédiction, tu ne diras pas non...mais il faudrait une sacrée chance (et un individu compétent) pour que ça arrive.

16 Il était une fois... ton personnage : Nathan Lithe

Nom Nathan Lithe

Stéréotype Chimiste - Loyaliste de l'empire

Objectif Faire tenir la propagande sur les paradoxes - mener tes analyses - aider l'enquête

Atout majeur Chimiste accompli (capable de mener des analyses)

Inconvénient majeur Risque de devoir faire du sale boulot si certains secrets sont révélés

Possessions Du matériel d'analyse chimique et génomique

Entraînement au combat Nada

Description du personnage.

Histoire personnelle Ton nom est Nathan Lithe, et tu es un chimiste au service de l'empire, membre d'une équipe de résolution des paradoxes. Tu es le scientifique de l'équipe, chargé de mener des analyses chimiques et génomiques, afin de traquer l'épice et ses consommateurs. Tu as donc la possibilité de mener des analyses (une à la fois) en te servant du matériel d'analyse présent dans la station. Tu as également accès à un stock de médicament d'effacement de mémoire, qui ne fait effet qu'au bout de quelques heures et efface tout souvenir des 3 derniers jours.

Outre ton travail, tu as des connections avec la tête de l'administration de l'empire (du fait d'un oncle grand général de l'Empire). Ce dernier t'a mis dans la confiance d'un des plus grand secret de l'Empire : les paradoxes n'existent pas. En effet, la peur des paradoxes n'est qu'une intox créé par l'Empire pour limiter drastiquement la prolifération de l'épice, qui est une drogue pouvant se révéler extrêmement dangereuse dans les mauvaises mains. Ainsi, si cette information est exposée, l'Empire sera dans une position *très* délicate pour se maintenir. Ainsi, faire tenir l'intox sur les paradoxes prime sur ton travail de chimiste et ta loyauté à ton équipe. Notamment, cela peut justifier un meurtre du point de vue de l'administration de l'Empire (du moment que tu es capable de leur justifier), même si ce n'est pas la solution préférable.

Enfin, tu mènes actuellement diverses recherches liées à l'épice. Le problème est que tu manques de cobayes, qui doivent, dans la majorité des cas, être des individus ayant déjà consommé de l'épice. Tes chefs (y compris l'inspecteur) sont au courant et ont pour instruction de te laisser faire (du moment que tout accident est réversible, ce qui est a priori le cas). Cependant, c'est à toi de trouver tes cibles et de les "convaincre" de mener le test.

Recherches Tu as plusieurs idées de recherche, mais tu manques de sujet de tests pour les accomplir. Les recherches sont les suivantes :

- **Immunisation contre l'épice.** Bloque les effets de l'épice chez un individu. Un test nécessite un sujet ayant déjà consommé de l'épice. La réussite de cette recherche produit 4 doses.
- **Omniscience localisée.** Contrôle une vision de l'épice afin de récupérer des informations poussées concernant un individu. L'individu en question doit être à proximité, et l'individu qui utilise cette substance ne doit jamais avoir consommé de l'épice (ou cette substance) avant. Un test nécessite un stock d'épice à disposition et un sujet prêt à en consommer. Le sujet doit ne jamais avoir consommé de l'épice au préalable. La réussite de cette recherche produit 2 doses.
- **Intuition de bataille.** Augmente l'intuition de combat d'un individu, lui conférant une puissance de combat "forte" à main nue. Un test nécessite un individu n'ayant aucun entraînement au combat et ayant tout juste (càd, à une demi-heure près) consommé de l'épice. La réussite de cette recherche produit 2 doses.

Chaque test se passe de la manière suivante : une carte est tirée dans un paquet de 4. Une seule carte mentionne un résultat fructueux. Les 3 autres cartes mentionne un effet aléatoire temporaire que ton cobaye va subir pendant quelques minutes. Une carte tirée pour une recherche ne peut pas être repiochée. Le même cobaye ne peut pas servir deux fois pour la même recherche. Une série de recherche doit être menée à la fois. Il doit s'écouler au moins 5 minutes entre deux tests. Une fois une recherche réussite, la substance liée à la recherche devient disponible à la fabrication.