

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'ad 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 : 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.