

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 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 intoxication créée 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 :

- **Immunsation 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.