

1 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.

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 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'ad, 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.

3 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 a 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 Traelfre 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...