

1 Informations officielles

Bienvenue en l'an 3412 Voilà plus d'un millénaire que l'humanité s'est lancée à la conquête des étoiles, à l'aide de vaisseau pouvant aller à des vitesses supra-luminique. L'empire humain couvre désormais une bonne portion de la galaxie et le commerce est en plein essor entre les différents secteurs de cet empire. Quelques espèces aliens ont été rencontrées, mais après des débuts diplomatiques tumultueux, des accords ont été conclus se résumant en gros à "tout le monde reste dans son territoire, avec un libre passage autorisé". Rencontrer un alien est donc rare, mais peut arriver.

La murder se passe dans une station de relai commerciale (nommée *Aldébaran-41*), située dans l'espace profond. Cette station est un point de transit entre plusieurs secteurs de l'empire et une IA automatisée contrôle le bon fonctionnement de la station (notamment la gestion des docks, la maintenance de la station, ...). Des officiers (majoritairement de douane) sont stationnés dans la station, et inspecte régulièrement les cargaisons commerciales pour vérifier la non-présence de produits illégaux.

Qui contrôle l'épice... Il existe une drogue dans cet univers nommée *l'épice*. Comme son nom l'indique, la consommation de cette drogue provoque des visions du futur. Aussi, si quelqu'un en prend en petite quantité et en continu, elle devient capable de prédire les mouvements d'un adversaire une seconde à l'avance, ce qui augmente sa capacité de combat.

Cependant, la consommation de cette drogue peut entraîner un *paradoxe temporel*, qui est un risque majeur. En effet, toute personne impliquée dans un paradoxe non résolu risque de se faire effacer de la réalité, dans le meilleur des cas...le pire des cas étant (en théorie) la destruction de l'univers. Ainsi, la production et l'utilisation de l'épice est interdite dans tout l'Empire, et son usage est uniquement réservée à l'armée et aux secteurs critiques du gouvernement, sous environnement contrôlé.

La consommation d'épice provoque une émission de flux de particules temporelles nommées *tachyon*. Ainsi des détecteurs ont été installés de manière systématique autour de chaque planète, vaisseau et station pour pouvoir identifier une consommation d'épice et donc intervenir.

L'intervention est généralement menée par un inspecteur de résolution des paradoxes qui a plusieurs objectifs : identifier le consommateur d'épice et confisquer la drogue, et désamorcer le paradoxe. Le désamorçage de paradoxe se fait généralement en utilisant un *holodeck*, c'est-à-dire une salle qui peut simuler des objets à coup d'hologramme, afin de pouvoir réactiver le paradoxe. La force létale n'est autorisée uniquement qu'en dernier recours et devra être justifiée.

La murder : alerte temporelle à Aldébaran-41 Un flux de tachyon a été détecté dans votre secteur de la station, vous enfermant avec d'autres personnes. Un inspecteur de résolution des paradoxes et son équipe est dépêché pour tenter de déterminer ce qu'il s'est passé, et de désamorcer tout paradoxe pouvant survenir.

2 Informations pratiques sur la murder

Liste des personnages La liste des personnages présents dans la zone, ainsi que leur fonction déclarée, sont :

<i>Lilith Helm</i>	Inspecteur de résolution des paradoxes
<i>Nathan Lithe</i>	Chimiste, assistant de l'inspecteur
<i>Grégoire Bastre</i>	Garde du corps de l'inspecteur
<i>Ruby Illinois</i>	Mercenaire
<i>Nathan Leore</i>	Marchand
<i>Robert Duestin</i>	Voyageur
<i>Dominique Magnus</i>	Voyageur
<i>Delphé Umé</i>	Voyageuse
<i>Elza Caro</i>	Voyageuse
<i>Lance Rhenato</i>	Voyageur
<i>Jean Storm</i>	Voyageur
<i>Léa Estravos</i>	Voyageuse

(Note HRP : le genre des personnes peuvent changer d'une partie à une autre, dépendant des joueurs. Je vous laisse le soin de substituer les pronoms et accord si changement il y a).

Système de combat Il y a trois niveaux d'attaque :

- **Faible** : Blesse légèrement un joueur (ou assomme), l'incapacitant temporairement, mais lui laissant aucune séquelle postérieure.
- **Fort** : Blesse gravement, incapacitant un joueur tout en laissant des (potentielles) séquelles. Peut aller jusqu'à le tuer si aucun soin n'est prodigué dans les quelques minutes qui suivent.
- **Létale** : Tue instantanément un joueur.

Il est possible de réduire la puissance de son attaque. Typiquement, si un joueur a la possibilité de faire, par exemple, une attaque létale, il peut décider de réduire la puissance de son attaque à faible ou fort.

Par défaut, une attaque à main nue est de force "Faible". Un entraînement au combat peut monter cette attaque à main nue d'un cran. Une arme (typiquement blanche) est généralement une attaque forte. Un phaseur peut aller jusqu'à une attaque létale. La consommation d'épice peut monter d'un cran la dangerosité d'une attaque.

Quand un joueur est attaqué et le sait, il a la possibilité de faire une réaction (typiquement tenter de se défendre, pousser un grand cri, ...). L'exception est si l'attaque est une attaque surprise. C'est-à-dire, l'attaque a été faite hors du champs de vision de la cible ET que l'attaquant n'a pas la main sur une de ses armes. Si la cible a un entraînement martial, elle ne peut pas se faire prendre par surprise (vu que ses poings comptent comme une arme au corps à corps).

Les règles judiciaire classique de l'empire s'appliquent toujours. Du coup, s'il y a meurtre sans bonne raison apparente et que le coupable est identifié, il y aura des répercussions judiciaires par la suite. Tuer en défense est acceptable, si vous arrivez à prouver que vous étiez bien dans ce genre de situation.

Il est publiquement connu que les personnes suivantes sont (ou ont été) armées :

- Grégoire Bastre, en tant que garde du corps, possède un phaseur (puissance létale), et un entraînement au combat (puissance fort à mains nues)
- Ruby Illinois, en tant que mercenaire, a une licence pour posséder un phaseur, mais s'en est fait déposséder très rapidement une fois l'alerte donné, conformément au protocole. En plus de ce phaseur, on lui a également retiré une épée longue (en titane) et une dague (à vibrations). Il est cependant entraîné au combat (puissance fort à mains nues).
- Robert Duestin semble avoir eu de l'entraînement au combat à mains nues, mais n'était pas armé.

Système des visions du futur Si une personne a une vision au cours de la partie, il se passe les choses suivantes. Niveau RP, le personnage sent une vision arriver quelques secondes avant cette dernière (typiquement quelques minutes après la consommation d'épice). Puis, il a une vision qui prend une minute, où le personnage est figé et ne peut pas répondre à des stimuli extérieur. Au bout d'une minute, la vision se termine et le personnage revient à lui, avec les informations de sa vision.

Au niveau mécanique, le MJ fera un signe discret à un joueur s'il a une vision (tapotage d'épaule, passage de carte vision en douce) et lui donnera une carte vision décrivant la vision. Le joueur a quelques secondes pour s'excuser avant que sa vision frappe et doit compter 1 minutes pile sans qu'il puisse réagir avant de

pouvoir reprendre la partie normalement. Il conserve la carte vision avec lui, mais il est interdit de la montrer ou de la lire directement à quelqu'un d'autre. Le joueur est donc obligé de reformuler avec ses propres mots le contenu de la carte, s'il veut en transmettre les informations.

Par ailleurs, les visions décrivent une scène (émotionnellement forte) du futur. Elles révèlent donc systématiquement des informations sur des joueurs, et ne peuvent pas se faire données à l'identique à un autre joueur.

3 Il était une fois... ton personnage : 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 cheveux, 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.