

Par Laetitia Benamozig et Adrien Cascarino

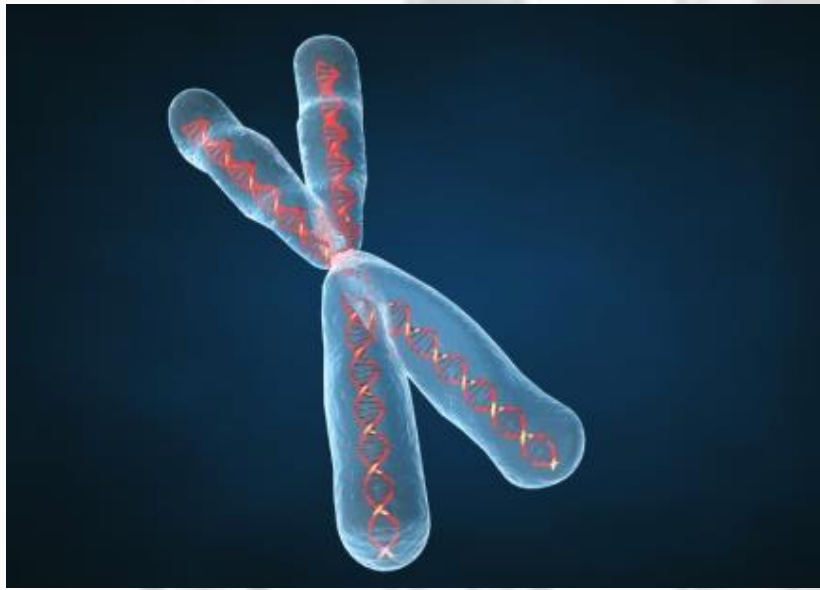
SOIRÉE ENQUÊTE BIENVENUE À TAGATAC

Genre : Futuriste

Nombre de joueurs : 9 (minimum 1 fille)

Nombre d'organisateurs 2

Nombre de PNJ : 1



Ce document comprend

TABLE DES MATIÈRES

SYNOPSIS	3
1. MONDE	3
1.1. CONTEXTE	3
1.2. SYSTEME EXPERIMENTE	5
2. INTRIGUE ET DEROULEMENT DE LA SOIREE	11
2.1. INTRIGUE PRINCIPALE	11
2.2 INTRIGUES SECONDAIRES	11
2.3 DEROULEMENT DE LA SOIREE	12
3. ANNEXES	16
3.1 ARRIVEE DES PERSONNAGES	17
3.2. RESUME DES PERSONNAGES	18
3.2 CHRONOLOGIE	29
3.3 PLAN ORGANISATEURS AVEC PLANQUE	32
3.4. REGLES DU JEU	33
3.5 INDICES	35
3.5 PLAN INDICES CACHES	45
3.6. AUTRE MATERIEL A PREVOIR	46

SYNOPSIS

Bienvenue à Tagatac,

Une société où chaque individu trouve sa place grâce à un système de Caste. Les données génétiques prélevées à la naissance, déterminent la répartition dans la Caste haute ou la Caste basse.

La soirée se déroule dans la station de Tagatac.

Tout semble fonctionner, mais en pleine nuit, une alarme retentit : des portes se bloquent, la ventilation se coupe, le générateur d'électricité principal lui aussi s'arrête, quelques lumières de sécurité permettent de se diriger dans les couloirs.

Trois étages sont pris au piège. Comment sortir ?

1. MONDE

1.1. CONTEXTE

Nous sommes en 2090 et depuis 2010, les maladies sexuellement transmissibles sont devenues un véritable fléau, en effet plusieurs formes de VIH sont apparues dont certaines qui résistent à tous les traitements et qui sont très facilement transmissibles. Les états ont essayé d'imposer des règles pour que chaque personne ait un seul partenaire sexuelle, mais ces règles ne sont pas acceptées par la population et il y a de multiples rébellions. Le climat politique est très tendu. En 2020, l'Afrique a presque disparu de la carte, les USA, l'Europe, le Japon et la Chine dans un premier temps se sont disputés le continent, puis la pandémie se propageant dans leurs pays respectifs, tous ces états se sont alliés pour former l'OMCP (Organisation Mondiale Contre la Pandémie). Le dispositif est alors élaboré à partir de 2030 et mis en place en 2040.

En 2030, les autorités des grandes nations (USA, Europe, Japon et Chine) se sont alliées pour tester un nouveau système de castes. Si l'échantillon de la population choisis à leur insu pour l'expérimentation ne se révoltent pas et acceptent leur conditionnements, ce système sera progressivement appliqué à la majorité de la population. Pour l'instant cela fait 60 ans qu'il est en place, si tout se passe bien d'ici 10 ans ce système sera appliqué à plus grand échelle.

Les autres pays ne sont pas au courant de ce dispositifs mais ils sont déjà débordés par les problèmes causés par la pandémie, répercussions économique

mondiale et politique : certains pays redeviennent autoritariste ou monarchiste ou encore anarchiste. Il n'y a plus de cohésion entre les pays, chaque pays se renferme sur lui-même ;



Les personnes subissant ce système mis en place sont appelées vulgairement « robotisés », elles sont au nombre d'environ 20 000, proviennent de toutes les nationalités et sont regroupées dans une unique ville Tagatac appelée station. Les personnes chargées de surveiller la station font tous partis de l'organisme militaire de l'OMCP baptisé FuturCorp. La plupart de ces personnes travaillent sincèrement pour les bienfaits de l'humanité et pour trouver rapidement un autre système de société viable, même s'il existe comme partout des dirigeants abusant du pouvoir qui leur est conféré.

Le premier dispositif tenté a été une société à moitié composée d'androïdes. L'existence de ces androïdes ne serait connue que de la classe dirigeante. Ils devaient servir de taupe à l'intérieur de la société humaine et être là pour recadrer les personnes subversives. Ces androïdes eux-mêmes ne devaient pas être conscients qu'ils étaient des robots et se comporteraient ainsi exactement comme de parfaits citoyens. Ce système a été abandonné à la suite d'un incident où des robots se sont montrés particulièrement peu fiables et incontrôlables. Au même endroit se trouve le dispositif actuel : on a repris les mêmes structures, pour gagner du temps et de l'argent sauf que cette fois-ci ce sont des humains appartenant à FuturCorp qui vive en société avec les « robotisés », ces humains sont nommés figurants.

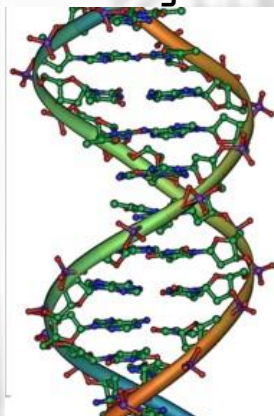


Il y a 10 tours avec 2000 personnes par tour → 100 étages, 40 personnes par étages (1 étage bureau, 1 étage chambre).

L'intrigue se déroule dans la tour 6 dans le secteur 12 (1 secteur = 50 étages d'une tour)

1.2. SYSTÈME EXPÉRIMENTÉ

Les données génétiques de chaque individu sont relevées à la naissance (le premier jour), elles déterminent les capacités physiques et intellectuelles. Ces données conditionnent la caste à laquelle on est assigné.



Caste supérieure : subdivisée en caste dirigeante (une centaine de personnes qui sont là pour la surveillance du bon déroulement des opérations) et caste haute : personnes ayant des données génétiques considérées comme supérieures. Elle représente environ 6 000/20 000 des robotisés. Code vestimentaire, habits de blanc.

Caste inférieure dite aussi basse : personnes qui exécutent les missions et travaux que la caste supérieure donne. Elle représente environ 14 000/20 000 des robotisés. Code vestimentaire, habits noir.

La caste dirigeante (subdivision de la caste haute) est particulière : on y entre par concours et non pas selon les données génétiques. En réalité, aucun robotisé

n'appartient à la classe dirigeante, qui est composée uniquement des membres de FuturCorp.

1.2.1. MISE EN PLACE DU SYSTÈME

Après l'échec de l'expérimentation avec des androïdes les locaux ont été récupérés.

Au début tous les robotisés étaient des enfants en bonne santé qui étaient abandonnés dans le monde réel, et le reste de la population de la station était factice : figurants employés par FuturCorp. Au fur et à mesure les figurants sont sortis du système, à l'heure actuelle il en reste une centaine qui sert surtout à vérifier la viabilité du système de l'intérieur.

1.2.2. EDUCATION DES ENFANTS

Les bébés sont élevés en pouponnières par des personnes différentes. A l'âge de 2 ans ils sont séparés selon leurs castes :

- Caste haute : enseignement généralisé
- Caste basse : enseignement technique spécialisé pour une dizaine de missions ou tâches précises cette spécialisation se fait toujours selon les données génétiques (travail sportif, de mémoire, d'agilité ...)

Ces deux types d'éducatons se font par plusieurs enseignants qui ne sont pas attirés et par des logiciels, simulations. En fait les enseignants sont des personnes de la caste haute qui choisissent de donner des cours durant leur temps libre, ils se relaient et reprennent le cours où il s'était terminé.

La vie quotidienne des enfants : en dortoirs, les garçons et les filles sont mélangés, les relations amoureuses ne sont pas autorisées. (cf. mode de fonctionnement)

1.2.3. AGE ADULTE

Représente la fin des enseignements et le début de l'insertion dans le travail. Cet âge diffère selon la caste :

- Caste haute : 19 ans
- Caste basse : 14 ans

Il n'y a pas de rituel de passage, à l'âge adulte, l'individu se voit attribuer une chambre individuelle sommaire. Pendant 1 an il est supervisé dans son travail par un tuteur de la même caste que lui.

1.2.4. MODE DE FONCTIONNEMENT

FONCTION D'UNE STATION

Chaque station a en théorie une fonctionnalité précise : alimentaire, électronique, mécanique ...et échange ce qu'elle produit avec les autres stations. Cette station produit de l'énergie, ce choix a été fait car il permet l'autosuffisance énergétique voire un gain d'énergie et donc de profit utile pour rentabiliser les investissements. En réalité il n'existe qu'une seule station : celle-ci.

Tout le monde naît, vit ou meurt dans une même station à part certaines personnes (cas rares) qui sont officiellement mutées sur d'autres stations s'il manque des effectifs. En réalité cela permet de sortir du système les personnes non aptes au travail pour cause de maladies ou de fautes trop graves, elles sont alors supprimées.

Les personnes ont un contrôle de santé superficiel chaque année, et des examens plus poussés si nécessaire. Etant donné qu'il y a très peu de maladies dans ce système seulement une poignée de personnes s'occupent de ces postes (ces personnes sont des personnes de FuturCorp uniquement mais ne sont bien sûr pas connues en tant que telles par les robotisés qui les prennent pour des Castes Hautes. Lorsqu'une maladie est trop lourde à gérer, les malades sont « envoyés sur une autre station ». Les salles hospitalières sont appelées les salles blanches. Puisqu'il n'existe pas de décompte d'année, c'est lors de ces contrôles que l'âge de la personne est vérifié, afin de déterminer si elle est en âge de travailler.



EMPLOI DU TEMPS

Les repas ne sont pas servis à heure fixe, le but étant d'éviter les grands rassemblements, et sont rationnés en fonction du travail à effectuer durant la journée. Chacun reçoit le matin les tickets qui leur serviront à prendre, lorsqu'ils le souhaitent, leur repas. Il y a trois repas par jour.

Il n'y a pas de couvre feu, les personnes ont le droit de rester travailler dans leur bureaux. Pour dormir, chaque individu a une chambre sommaire (lit + bureau), les douches et sanitaires sont communs. Il est obligatoire de travailler minimum 11 H par jour, il y a deux types d'horaires obligatoires : horaires de jour de 8 H à 20 H et horaire de nuit de 20 H à 8H, ces deux horaires comprennent une heure de pause déjeuner.

Un jour de temps libre est accordé dans la semaine, mais il faut s'inscrire obligatoirement à une activité au choix : sport (musculature, natation, tennis etc.), enseignement (donner des cours aux enfants), formation complémentaire pour son travail.



PROCREATION

L'enfantement se fait par insémination in vitro, les couples sont déterminés à partir des données génétiques, le nombre d'enfant est régulé afin que la population au sein de la station reste constante. Durant la grossesse, la mère travail sauf les deux derniers mois où elle se repose en salle blanche (équivalent de salle hospitalière). Après l'accouchement le bébé est emmené en couveuse. Il est donc interdit d'avoir des relations intimes et sexuelles entre deux robotisés.

SYSTEME DE REPRESSION

Lorsqu'une infraction a été commise, la personne est arrêtée par le service de sécurité puis elle est envoyée immédiatement devant une commission constituée de 3 personnes de castes dirigeantes. Les sanctions sont dans l'ordre de gravité : suppression des temps libres pour une durée variable, isolement (de 1 jour à 1 an), descente de caste si la personne est à la base de caste haute, expulsion de la station, mort. Il n'y a donc pas de prison. En réalité, l'expulsion de la station revient à tué la personne.

Il y a une équipe de castes dirigeantes astreinte à la commission par jour de la semaine (donc 7 équipes) car ce travail difficile et n'est pas exercé à plein temps par les membres de FuturCorp.

Le service de sécurité quand à lui est composé de membre de la caste haute et de la caste basse. Excepté 1 ou 2 responsables et afin d'éviter les abus, ces personnes n'effectuent pas cette mission à plein temps mais sont appelés que lorsque des cas se présentent. En plus de leur travail elles ont le statut d'agent de sécurité.

1.2.5. CULTURE

NOMS

Nom d'une personne est un numéro précédé de l'initiale de la station dans laquelle elle vit. Cette lettre est suivie de 6 chiffres, le premier chiffre détermine la caste : 0 = caste haute, 1 = caste basse. Les deux chiffres suivant correspondent au secteur dans lequel travaille la personne. Les autres chiffres sont spécifiques à la personne (de 000 à environ 999). Après la mort, le nom est redonné à un nouveau né. Le nombre de personnes vivantes dans la station est ainsi maintenu constant.

ASPECTS PHYSIQUES

Pas de différenciation selon le sexe, la race (qui pour les robotisés n'a pas de sens). L'âge ne représente plus une différence à partir de l'âge adulte, l'évolution de l'individu étant considérée comme terminée.

LANGAGE

Langue : écrite et orale est la même pour tout le monde : l'anglais (cette langue est censée être la même pour la globalité du monde selon les robotisés).

Il n'existe aucun document manuscrit, tout est dactylographié, aucun robotisé ne sait donc écrire manuellement.

La caste haute utilise un codage spécial, lisible que par leur caste, pour certains papiers importants. Ce codage est fondé sur la génétique : seules les personnes ayant une certaine vision sont capables de le lire, les autres ne voient rien.



Une encyclopédie générale existe et est à la portée de tous ceux qui le désire, bornes en libre service un peu partout dans la station.

Cette encyclopédie comprend :

- les données génétiques et générales (date naissance, caste, sexe, travail, frères et sœurs, nombre d'enfants etc....) de chaque individu.
- La définition de tous les mots, termes techniques
- Principaux modes d'emplois des machines et appareils.



DATE

Dans la station, la date ne se compose que d'un chiffre : le numéro de la décade. Chaque décade est décomposée en 10 jours. A quoi servirait de compter une année, un mois ou une semaine ?

En revanche, les personnes de caste dirigeante et les figurants ont gardé comme habitude de travail le décompte de semaine, mois et année, en plus cela leur permet de rester aligner avec les personnes de FuturCorp en dehors de la station.

1.2.6. SANTÉ

Il n'y a plus d'épidémie, de maladies rares, ni de maladies sexuellement transmissibles (qui est devenu un grand fléau dans le monde réel). Evidemment il n'y a plus de maladies génétiques.

Si une personne est trop gravement malade elle est sortie du système et tuée en prétextant un changement de station.

Un bilan de santé est effectué tous les ans.

2. INTRIGUE ET DÉROULEMENT DE LA SOIRÉE

2.1. INTRIGUE PRINCIPALE

Sur l'ordre de T- 1 06 411 (Chef), l'individu T- 1 12 211 (saboteur) pirate le système de sécurité central de FuturCorp, justement situé dans le secteur 12, par inadvertance il neutralise l'ouverture des portes ainsi que le système d'aération (En théorie il devait couper l'alimentation de l'étage où est centralisé le poste de sécurité mais comme T- 1 12 012 (dénonceur) a menti en traduisant le document et a donné un faux étage, il s'avère que T- 1 12 211 (saboteur) a neutralisé l'étage où se trouvait l'atelier des androïdes et a alors déclenché le processus de secours de l'époque qui empêche toutes les personnes de l'atelier de fabrication des androïdes de sortir (l'étage où se déroule la murder). Pour pirater les systèmes il a obtenu le soutien d'autres membres de la Rébellion, qui ont éteint toutes les caméras vidéo se sont éteintes, personne ne peut savoir qu'il s'agit de lui.

Toutes les personnes présentent à cette heure-ci se retrouvent coincées avec une quantité d'oxygène suffisante pour 5 heures.

Immédiatement FuturCorp est prévenue. Les procédures de sécurité déclenchées les empêchent d'intervenir immédiatement mais surtout, il est capital pour eux de savoir d'où vient l'anomalie, car si une personne a réussi à s'opposer ouvertement contre le système, celui est alors remis en question. The Company décide alors d'envoyer un cadre dirigeant sur les lieux qui devra enquêter et les tenir au courant son nom officiel dans le système est T- 0 12 765 (Dirigeant).

Du côté du groupe de Rébellion, ils ne sont pas prêts à intervenir tout de suite car le sabotage était prévu la veille et ils n'ont pas reçu d'ordre de T- 1 06 411 (chef), coincé dans le bâtiment au moment du sabotage.

2.2 INTRIGUES SECONDAIRES

A	Existence du monde réel
B	Echange entre T- 1 12 012 (dénonceur) et T- 0 12 345 (hautain) : T- 1 06 411 (chef) a fait l'échange, problème code caste haute. Hautain fait écrire ses messages par T- 0 12 171 (empathique).
C	ancienne expérience avec les robots a eu lieu. Ordi a tout verrouillé quand saboteur a saboté (sécurité). Note : portes internes sont déverrouillées.
D	Histoire d'amour entre T- 0 12 171 (empathique) et T-1 12 211 (saboteur) : empathique lui a écrit via l'ordi de hautain
E	Fils de T- 0 12 171 (empathique) travaille avec elle : empathique a écrit à son fils via l'ordi de hautain.
F	Groupe rebelle des basses castes : qui est chef rébellion, existence du groupe de rébellion,
G	dénonceur a dénoncé pote chef rébellion et a donné mauvais étage, androïde a découvert imprimante déconnecté,

H	saboteur a saboté mais pas le bon jour
I	Descente de caste de T- 1 12 700 (séducteur)
J	dénonceur a dénoncé histoire entre T- 1 12 700 (séducteur) T- 1 12 293 (fille violée)
K	T - 1 12 230 (figurant) est un figurant et aime les robotisés.
L	T- 1 12 551 (androïde) est un androïde : androïde s'est rebellé, a tué tlm (pb de hiérarchie des lois de la robotique), s'est déconnecté (fusibles pétés), a été remis sur pied par technicien qui a laissé journal de bord sur son ordi, l'a tué et a pris sa place.
M	Dirigeants violeurs de filles : T-1 12 293 fille envoyée chez castes dirigeantes, s'échappe et est tué par hautain. Séducteur connaît secret.
N	Hautain a triché grâce a androïde pour avoir questions du concours caste dirigeante.
O	La femme de T - 1 12 230 (figurant) n'est pas morte et fait partie de FuturCorp : a donné lettre à dirigeant pour figurant.

2.3 DÉROULEMENT DE LA SOIRÉE

On est le 15 avril 2104. Le 6^{ème} jour de la décade.

2.3.1. DÉBUT DE LA SOIRÉE

Il est très tard dans la nuit 23H, les équipes de nuit ne sont pas en service dans ce bâtiment.

- Une alerte se met en place et prévient les personnes encore présentes dans les bureaux qu'il y a un problème technique :
 - l'étage est bloqué, l'aération ne marche plus, l'électricité est coupée
 - le niveau d'oxygène est faible et il diminue, il y en a environ pour 5 H sans être asphyxié.
- L'électricité est arrêtée :
 - l'accès informatique impossible
 - des lumières de sécurité s'allument
 - les verrouillages des portes également sont hors service
- Arrivée en jeu (*cf. Annexe Arrivée des personnages*)

2.3.2. APRÈS 1H30H / 2H DE JEU

Pour les organisateurs (scène non jouée et non vue par les joueurs) : PNJ (T- 1 12 826), trouve la boîte à fusible à côté de la salle des robots :

- il a alors découvert le corps du vrai T - 1 12 551, et a compris qu'il est un robot car il a lu un journal de bord tenu par le vrai technicien T- 1 12 551 sur un vieil ordi de la salle des robots.
- puis a demandé à T -1 12 551 (Androïde) de venir avec lui et lui dit qu'il a découvert que c'était un robot vivant comme un humain, que c'est une découverte géniale et que quand il va l'annoncer à ses supérieurs, ceux-ci seront très contents.
- l'androïde pour préserver le secret de son existence, tue à main nues le PNJ en l'étranglant (silencieux) puis défigure le cadavre du vrai T- 1 12 551 pour détruire les preuves avec barre en fer.

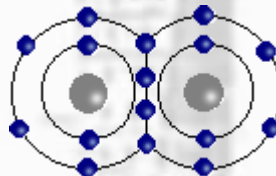
Pour les joueurs :

- Installer la scène (PNJ mort, et cadavre défiguré)
- demander discrètement à T -I 12 551 (Androïde) de venir. Lui bander les yeux, l'amener dans la salle, lui mettre une barre de fer ensanglantée dans les mains.
- En tant qu'organisateur, faire du bruit (de frappe, de coup) suffisamment fort pour que les joueurs présents dans d'autres salles à proximité de la salle des robots l'entendent puis enlever le bandeau des yeux de T -I 12 551 (Androïde) : il reprend connaissance mais ne se souvient de rien de ce qui s'est passé.
- Après la mort d'un être humain le débit d'oxygène diminue : changer le panneau d'affichage. T- O 12 765 (Dirigeant) organise une petite réunion où il joue la comédie et met la pression aux gens pour savoir ce qu'il se passe en donnant beaucoup d'ordres.
- A partir de là, les joueurs peuvent remettre des fusibles : reviennent l'éclairage, le réseau informatique (terminal et encyclopédie) mais impossible de remettre la ventilation et de débloquent des portes.

APRÈS 2H30 ET 3H DE JEU

- Les personnes les plus faibles, commencent à avoir des petits maux :
 - T-O 02 171
 - T-I 06 411
 - T-I 12 230
- 30 minutes plus tard tout le monde (sauf androïde) commence à se sentir mal : mal de tête, nausées, petits maux :
 - T-O 02 171, T-I 06 411, T-I 12 230
 - T- I 12 211, T-I 11 700, T-I 12 012, T-I 12 345, T-I 12 765.

Le manque d'oxygène entraîne une difficulté pour les efforts physiques difficiles : augmentation du rythme cardiaque, rétrécissement du champ visuel, baisse de l'acuité auditive d'abord sur les aigus.



- Si l'androïde T- I 12 551 n'a pas découvert qu'il était un androïde, il a un flash : il voit son corps allongé par terre mort. S'il pose des questions aux organisateurs, il reconnaît le cadavre défiguré de la salle de robots.

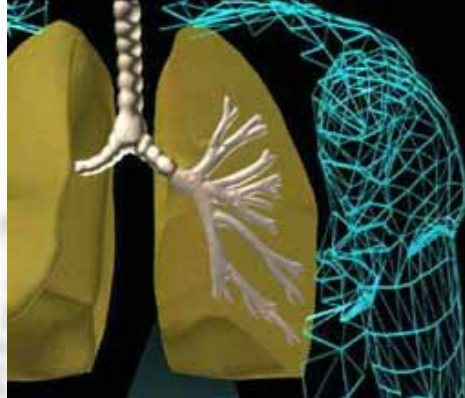
2.3.4. APRÈS 4H DE JEU

- Les personnes les plus faibles, s'évanouissent pendant plusieurs minutes:

- T-0 02 171
- T-1 06 411
- T-1 12 230

Atteinte insidieuse des processus mentaux : euphorie, sensation de puissance, actes désordonnés, troubles du jugement, perte d'attention, perte de mémoire.

- Les organisateurs peuvent forcer certains personnages à agir de manière désorganisée, en fonction du déroulement de la soirée.



3.3.5. DÉNOUEMENT

Au bout de 5 heures, en fonction des informations transmises à FuturCorp et au groupe de Rébellion, ces deux organisations peuvent intervenir et ouvrir les portes. Il y a alors plusieurs fins possibles :

❖ **Fin n° 1 : Rébellion**

Il y a une rébellion, les personnes arrivent à se libérer et à mettre au courant toute la station : choix des joueurs. Si l'androïde T- 1 12 551 n'a pas découvert qu'il était un androïde, il dispose d'une force prodigieuse et peut aider (ou non) les membres de la Rébellion à sortir de la station une fois les portes rouvertes.

❖ **Fin n° 2 : RAS**

Le système reste tel quel.

❖ **Fin n° 3 : Extermination**

Le système est jugé non viable : tout le monde meurt.

Critères de décisions :

- L'agent envoyé par The Company (T-0 12 765 (Dirigeant)) est neutralisé :
 - Le groupe de rébellion s'est réuni, ils ont tout découvert et, le figurant de the Company (T-1 12 230 (figurant)) est avec eux et envoie de fausses informations à the Company : fin n°1.
 - Le figurant de the Company (T-1 12 230 (figurant)) n'est pas avec eux
 - Il a découvert les rebelles et a des preuves fin n°3.
 - N'a pas découvert ou n'a pas de preuve : fin n°2.
- L'agent envoyé T-0 12 765 (Dirigeant) n'est pas neutralisé
 - Il a rien découvert et pense que c'est une simple panne du système : RAS
 - Groupe de rébellion (minimum 5/6 persos) s'est réuni dont T-1 12 230 (figurant) : fin n°1
 - Sinon : fin n°2.

- Il sait qu'il y a des rebelles mais n'a pas de preuves : **RAS** mais pas possible d'avoir une rébellion car tout le monde est mis sous haute surveillance : fin n°2.
- Il sait qu'il y a des rebelles et a des preuves : fin n°3.

3. ANNEXES

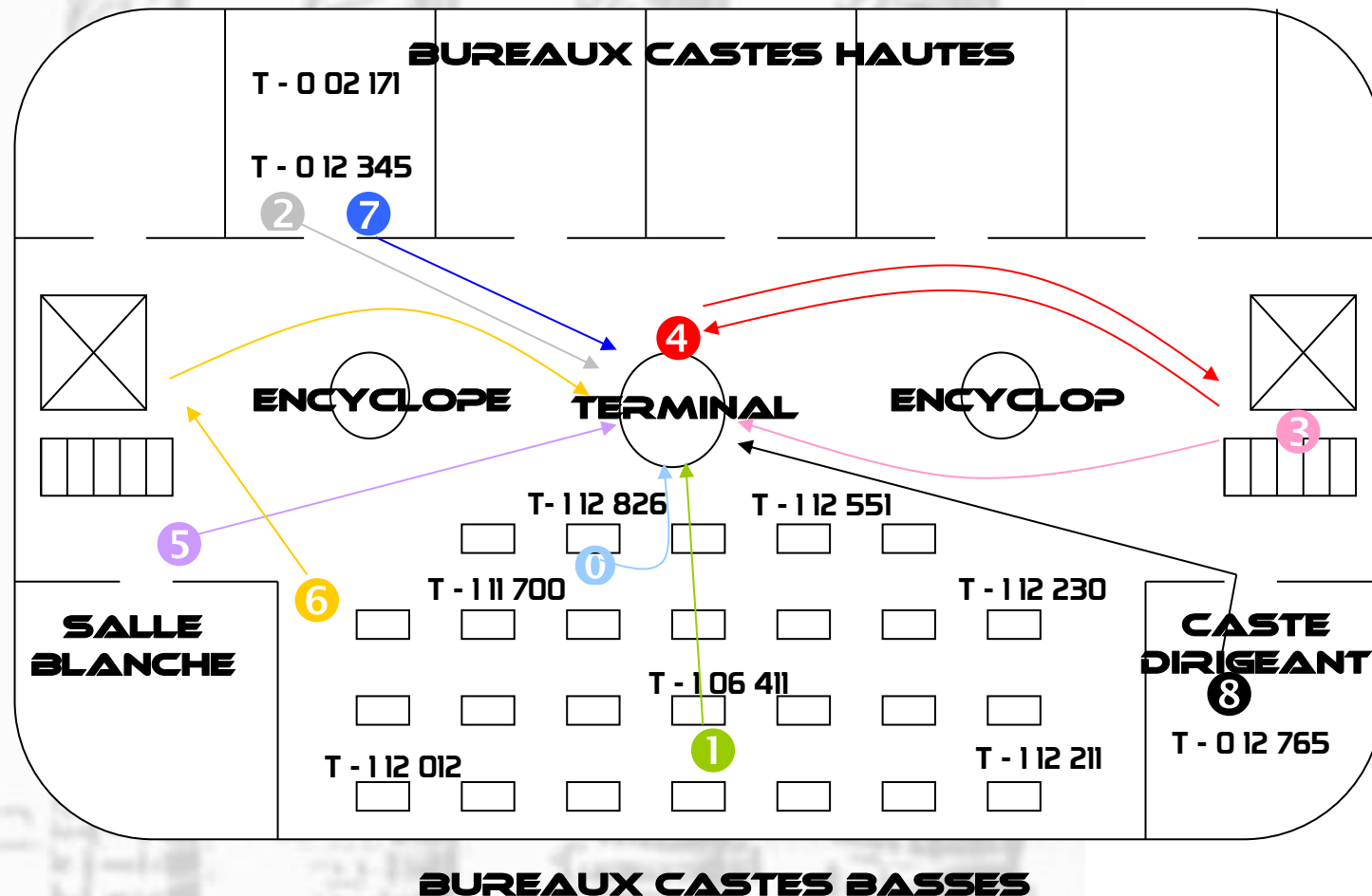


3.1 ARRIVEE DES PERSONNAGES

ORDRE D'ARRIVÉE

- ① PNJ (T-1 12 826)
- ② Chef (T - 1 06 411)
- ③ Androïde (T - 1 12 551)
- ④ Empathique (T - 0 02 171)
- ⑤ Saboteur (T - 1 12 211)
- ⑥ Séducteur (T - 1 11 700) et Figurant (T - 1 12 230)
- ⑦ Dénonceur (T - 1 12 012)
- ⑧ Hautain (T - 0 12 345)
- ⑨ Dirigeant (T - 0 12 765)

PLAN DES DÉPLACEMENTS



3.2. RESUME DES PERSONNAGES

3.2.1 T- 0 12 345 (HAUTAIN), CASTE HAUTE (H/F)

A été échangé à sa naissance par chef (T-1 06 411) avec hautain (T-0 12 345) :

→ devrait être caste basse, lit très difficilement langage caste haute

→ est le vrai fils d'empathique

MÉTIER

Surveillance des castes basses

HISTORIQUE

- 1^{er} concours caste haute raté
- Dénoncéur (T-1 12 012) a dénoncé membre de la rébellion grâce à T-1 12 551
- Utilise T-1 12 551 pour avoir sujet concours caste haute
- Envoie un message à dirigeant (T- 0 12 765)
- Suit commission, une fois : voit T- 1 12 293 sortir en courant, il la tue (étranglement), récupère partie de tissu avec son sang.
- Repasse concours caste haute en ayant eu le sujet avant : le rate.

CE QU'IL SAIT DE :

- Séducteur T- 1 11 700 : descendu de caste car relation affective
- T-1 12 551 : lui a envoyé un avertissement de travail (technicien travail moins car remet en marche l'androïde qu'il a découvert), pas de sanction plus grande car a besoin de lui.

AVANT L'INCIDENT

Dans son bureau avec Androïde (T-1 12 551), essaie de le faire chanter pour avoir réponses concours caste dirigeante, mais lui ne se rappelle de rien (car c'est maintenant l'androïde qui n'a pas de souvenirs)

COMPÉTENCES

- Décodage (très difficilement) caste haute
- Capacité « Intimidation »
- Résistance « Convictions », « Séduction »

3.2.2 T- O 12 765 (DIRIGEANT), CASTE HAUTE (H/F)

MÉTIER

Surveillance des échanges informatiques et des impressions du secteur 12

HISTORIQUE

Vie dans le monde réel

- Naît en 2048 à San Fransisco
- Orphelin (perd sa mère à 12 ans de la pandémie et son père à 13, la Grande Révolte)
- Suit des cours de comportement sociétal

FuturCorp

- Service militaire obligatoire à 14 ans à FuturCorp
- Recruté par Clara Warn pour qui il a des sentiments
- Marque de vaccin rouge au bas du cou

CE QU'IL SAIT DE :

- Figurant (T-1 12 230) : mari de Clara Warn (doit lui remettre une lettre)
- Séducteur (T-1 11 700) : descendu de caste car relation sexuelle avec T-1 12 293
- Dénonciateur (T-1 12 012) : a dénoncé T-1 11 700 et a permis d'arrêter le chef du groupe de rébellion
- Empathique (T-0 02 171) : Durant son adolescence, isolement pendant car relations intimes avec un garçon
- Hautain (T-0 12 345) : a essayé de passer 2 fois concours caste dirigeante, l'a contacté une fois
- Fille violée (T-1 12 293) : retrouvée morte étranglée dans secteur 7 (1^{er} meurtre)
- Groupe rébellion : arrestation d'un rebelle (imprimante déconnectée)

AVANT L'INCIDENT

Dans son bureau tout seul

COMPÉTENCES

- Decodage : caste haute, militaire
- Capacité « Autorité »
- Résistance : « Séduction », « Conviction », « Confidences », « Intimidation »

3.2.3. T- 0 12 171 (EMPATHIQUE), CASTE HAUTE (F)

MÉTIER

Chargée des relations de travail entre les personnes

HISTORIQUE

Préadolescence

- histoire d'amour avec Charmant (T-0 02 912), elle est surnommée Douce
- arrêtée : isolement pendant 1 mois (3 décades), Charmant autre station

Adulte

- histoire avec un figurant surnommé Plaisir (T-0 02 465), voit sa marque de vaccin
- tombe enceinte de hautain (T-0 12 345), Plaisir s'arrange pour le géniteur, à la naissance, le bébé est échangé avec dénonceur (T-1 12 012) par chef (T-1 06 411)
- Plaisir lui fait prendre la pilule, puis part
- Se fait muter dans secteur 12 pour être avec son fils présumé (dénonceur)
- Tombe amoureuse de saboteur (T-1 12 211) qu'elle appelle Amour
- Envoie des lettres à Fils et Amour avec imprimante de hautain

CE QU'ELLE SAIT DE :

- Séducteur T-1 11 700 : descendu de caste car relation affective
- Hautain T- 1 12 345 : baptisé tyran, travail avec écrit message à sa place, utilise son imprimante

AVANT L'INCIDENT

RDV manqué avec Saboteur (T-1 12 211).

COMPÉTENCES

- Décodage caste haute
- Déverrouillage
- Capacité « Confidences »

3.2.4. T- 1 12 012 (DÉNONCEUR), CASTE BASSE (H/F)

MÉTIER

Créateur d'algorithmes

HISTORIQUE

- Début de son travail, son tuteur est T-1 12 230 (Figurant)
- « Amitié » avec T-1 12 551
- A reçu un papier codé caste haute avec l'étage de la sécurité, a donné un faux étage (le sien)
- A demandé à T-1 12 551 de trouver l'imprimante utilisée pour ce papier → a dénoncé T-1 06 810 (groupe rébellion) à T-0 12 345 (Hautain) et lui a dit que c'était grâce à T-1 12 551
- A surpris T-0 11 700 (Séducteur) avec T-1 12 293 l'a dénoncé à T-0 12 345 (Hautain)
- S'est fait surprendre à lire un document de caste haute par T-1 12 211 (Saboteur)
- A reçu la lettre anonyme de T-0 02 171 (Empathique), qui pense être sa mère
- T-1 12 551 est venue lui dire qu'elle avait fait une découverte mais depuis elle semble avoir oublié (devenue vrai androïde)

CE QU'IL SAIT DE :

- T-1 12 551 : a eu un entretien avec T-0 12 345 (Hautain)
- T-0 12 345 (Hautain) : a raté le concours de caste dirigeante
- T-0 11 700 (Séducteur) : descendu de caste car l'a dénoncé
- T-1 12 826 (PNJ) : l'a vu fouiller dans le bureau de T-0 12 345 (Hautain), doit lui donner à manger pour son silence
- T-1 12 230 (Figurant) : est fort en algorithme alors que c'est pas son métier

AVANT L'INCIDENT

Epie la discussion entre T-1 12 230 (Figurant) et T-1 11 700 (Séducteur)

COMPÉTENCES

- Décodage : tous les codes
- Capacité « Détecter la vérité »

3.2.5. T- 1 12 411 (CHEF), CASTE BASSE (H/F)

MÉTIER

Responsable du nettoyage / Chef du groupe de Rébellion secret.

HISTORIQUE

Enfance

Tentative de rébellion dans son dortoir, son ami qui menait cette rébellion avec lui s'est fait dénoncé (muté dans une autre station T-1 06 203)

Adulte

- Rencontre technicien doué (T-1 06 810) déconnecte imprimante du réseau
- Création du groupe de rébellion, langage codé et nom de code (« Rébellion »)
- Mutation dans quasi tous les secteurs, 1 chef par secteur
- Echange hautain (T-0 12 345) et (T-1 12 012)
- Contacte dénonceur (T-1 12 012) pour faire déchiffrer le papier avec l'étage de la sécurité codé caste haute (faussement décodé : 12) → Mutation secteur 12
- Technicien (T-1 06 810) s'est fait dénoncé par dénonceur (T-1 12 012)
 - Plus d'imprimante
 - Système d'écriture avec pigments = codage rebelle
- Recrute directement Saboteur (T-1 12 211), demande de saboter le lendemain du 4^{ème} jour de la décade

CE QU'IL SAIT DE :

- Séducteur T-1 11 700 : chef secteur 12 « Femme »
- Saboteur T-1 12 211 : membre rébellion « Justicier »
- PNJ T-1 12 826 : l'a vu récupérer nourriture, lui a fait peur

AVANT L'INCIDENT

Dans son bureau pour rattraper son retard de la veille (attendait sabotage)

COMPÉTENCES

- Décodage rebelle
- Déverrouillage
- Capacité « Conviction »
- Résistance « Autorité »

3.2.6. T- 1 11700 (SÉDUCTEUR), CASTE BASSE (H/F)

MÉTIER

Service de sécurité

HISTORIQUE

- Ordres des castes dirigeantes de relâcher et réarrêter certaines personnes (1 ou 2 passages « spéciaux » dans la décade)
- Suit un des convois et voit 3 castes dirigeantes violer une fille
- Période qui suit : viole les filles avant de les emmener à la commission
- Période où il séduit les femmes
- Arrêté pour histoire avec T-1 12 293 → descente de caste
- Mute dans le secteur 12 (pour vengeance dénonciation)
- Entrée dans le groupe de rébellion sous le nom de « Femme » puis promu à chef de secteur 12

CE QU'IL SAIT DE :

- Rébellion : va bientôt arriver
- Figurant T-1 12 230 : l'a vu écrire un rapport sur personnes secteur 12
- Saboteur T-1 12 211 : l'a vu déposé message dans planque puis a vu message de chef demandant à saboteur d'accomplir une tâche importante

AVANT L'INCIDENT

RDV dans bureaux castes basses avec figurant T- 1 12 230 pour le menacer

COMPÉTENCES

- Décodage rebelle, caste haute
- Déverrouillage
- Capacité « Séduction »
- Résistance « Détection de vérité »

3.2.7. T- 1 12 230 (FIGURANT), CASTE BASSE (H/F)

MÉTIER

Supposé : Chargé de la communication externe avec les autres stations

Réel : Au sein de FuturCorp, surveillance des « robotisés »

HISTORIQUE

Avant FuturCorp

- Né en 2030 à Chicago sous le nom de Thomas Warn
- Rencontre pendant ses études Clara, se marient et ont 2 enfants
- Leurs enfants meurent du sida et il pense que Clara meurt quelques temps après (en réalité elle entre à FuturCorp et se fait passer pour morte)
- S'inscrit dans l'armée américaine

A FuturCorp

- Rentre à FuturCorp en 2054, travaille comme « figurant » (marque de vaccin)
- Est croyant catholique, et voit l'arrivée de FuturCorp comme sa destinée
- Au fur et à mesure il perd complètement la mémoire de son ancienne vie
- Sympathise avec les « robotisés » et veut rester dans ce système
- A changé souvent de secteur
- T- 1 11 700 (Séducteur) l'a vu écrire sans qu'il le sache, son rapport à FuturCorp

CE QU'IL SAIT DE :

- T-1 12 211 (Saboteur) : avait l'air très excité ses derniers temps)
- T-1 12 012 (Dénonceur) : a été son tuteur, pas de problème pour lui enseigner les algorithmes car faisait ça dans son ancienne vie
- T-0 12 765 : responsable de FuturCorp
- T-1 12 551 : paraissait très excitée il y a quelques temps (découverte androïde)
- T-0 02 171 : isolement dans son adolescence pour relation intime

AVANT L'INCIDENT

RDV donné par T-1 11 700 (Séducteur) dans locaux caste basse

COMPÉTENCES

- Décodage : militaire, caste haute (si injection produit spécial)
- Compétences informatiques

3.2.8. T- 1 12 211 (SABOTEUR), CASTE BASSE (H)

MÉTIER

Technicien en informatique

HISTORIQUE

- Rencontre T-1 12 293 et relation amoureuse
- A surpris T-1 12 293 avec T-0 11 700 (Séducteur)
- Agent de la sécurité sont venus chercher T-1 12 293 (mutée de station)
- Rejoint le groupe de rébellion : nom de code « Justicier », vérifie tous les jours s'il y a des nouveaux messages
- Contacté par T-0 02 171 (Empathique) mais ne sait pas qui c'est : RDV le 6^{ème} jour de la décade au soir
- Oublie de vérifier ses messages le 4^{ème} jour de la décade et ne découvre le message que le 5^{ème} jour de la décade : ordre de « Rébellion » de saboter le lendemain le terminal central du 32^{ème} étage

CE QU'IL SAIT DE :

- T 1 11 700 (Séducteur) : descendu de caste

AVANT L'INCIDENT

Sabote le terminal.

COMPÉTENCES

- Décodage code rebelle
- Compétences mécaniques et informatiques
- Capacité « Sincérité »

3.2.9. T- 1 12 551 (ANDROÏDE), CASTE BASSE (H/F)

CARACTÈRE

Androïde a été conçu pendant le premier projet. Il est techniquement irréprochable et était un des androïdes construit pour le premier projet mais une erreur s'est glissée dans ses programmes. Il devait suivre 4 lois : les 3 lois de la robotique d'Asimov et la loi préservant le secret de son existence. Malheureusement, après une petite défaillance technique, il a dû être réparé. Il s'est réveillé lors de l'opération et s'est alors aperçu qu'il était un robot. A ce moment là, la loi préservant le secret de son existence a pris le pas sur les autres lois et il a donc immédiatement tué toutes les personnes présentes dans l'atelier de réparation. Il voulu s'enfuir mais suite à l'activation d'un programme de sécurité, toutes les portes étaient verrouillées. Il s'est donc caché dans un coin de l'atelier, et traumatisé, a effacé sa mémoire avant de se désactiver.

Plus tard, Le technicien T- 1 12 551, fouillant le secteur 12 à la recherche de matériaux pouvant être utilisés pour créer de nouvelles choses a fini par le découvrir, il l'a démonté pour le ramener progressivement chez lui et l'a remonté à ce moment là. Lorsque l'androïde a repris conscience, il a immédiatement tué le technicien car celui-ci connaissait son secret. Puis il a pris l'apparence du technicien (son corps peut prendre n'importe quelle apparence grâce à des mécanismes mécaniques permettant de changer de morphologie faciale) et est parti.

L'androïde n'a pas conscience d'être un androïde, il oublie tout cela et tout ce qu'il a fait, il ne lui reste que des flashs. Il se voit comme un membre de la Station et obéit totalement au système et aux ordres hiérarchiques qu'on lui donne.

Il veut savoir qui il est et d'où lui viennent ses souvenirs. Personnalité contradictoire, presque schizophrène.

MÉTIER

Technicienne informatique

HISTORIQUE

Vrai T-1 12 551 (non connu du joueur)

- Aide dénoncé à trouver qui a mis hors réseau l'imprimante de service
- Est convoquée par T-0 12 345 (Hautain) qui lui demande le sujet des concours caste dirigeant, ce qu'elle a fait
- Découvre la salle des robots, écrit dans un vieil ordinateur les étapes effectuées pour remettre en marche l'androïde

Transition

Quand l'androïde se réveille : les lois de la robotique inscrit dans son circuit prosotonique se contredisent, l'emporte celle qui dit qu'on ne doit pas découvrir que c'est un robot → étrangle T-1 12 551, prend son apparence et sa place et efface ses souvenirs de sa mémoire

Androïde T-1 12 551 (connu du joueur)

- Trouve un document codé caste haute dans son bureau (concours caste dirigeante)
- Trouve dans son ordinateur un avertissement de travail ancien (quand la vrai T-1 12 551 a découvert la salle des robots)

AVANT L'INCIDENT

Convoquée par T-0 12 345 (Hautain) qui lui parle d'un concours de la caste dirigeante, elle ne comprend pas

COMPÉTENCES

- Compétences mécaniques et informatiques
- Capacité « Respect des règles »
- Résistance « Séduction », « Conviction », « Confidence » et « Sincérité »

Si découvre qu'elle est androïde

- Décodage : tous les codes
- Très grande force (peut casser serrure informatique)

3.2.10. T- 1 12 092 (PNJ), CASTE BASSE (H/F)

PNJ qui va mourir tué par l'androïde

MÉTIER

Chargé de l'intendance du secteur 12.

HISTORIQUE

A toujours vécu dans le secteur 12. Robotisé plutôt exemplaire.

CE QU'IL SAIT DE :

- T-1 06 411 (Chef) : récupère et cache de la nourriture. Il a essayé de le faire chanter mais Chef l'a menacé.
- T-1 12 012 (Dénonceur) : a fouillé le bureau de T-0 12 345 (Hautain),
- T-1 12 551 (Androïde) : a travaillé moins pendant un moment. Il l'a dénoncé à Hautain.

AVANT L'INCIDENT

A son bureau en train de regarder T-1 06 411 en train de travailler (pour voir où il cachait de la nourriture).

COMPÉTENCES

Nan

3.2 CHRONOLOGIE

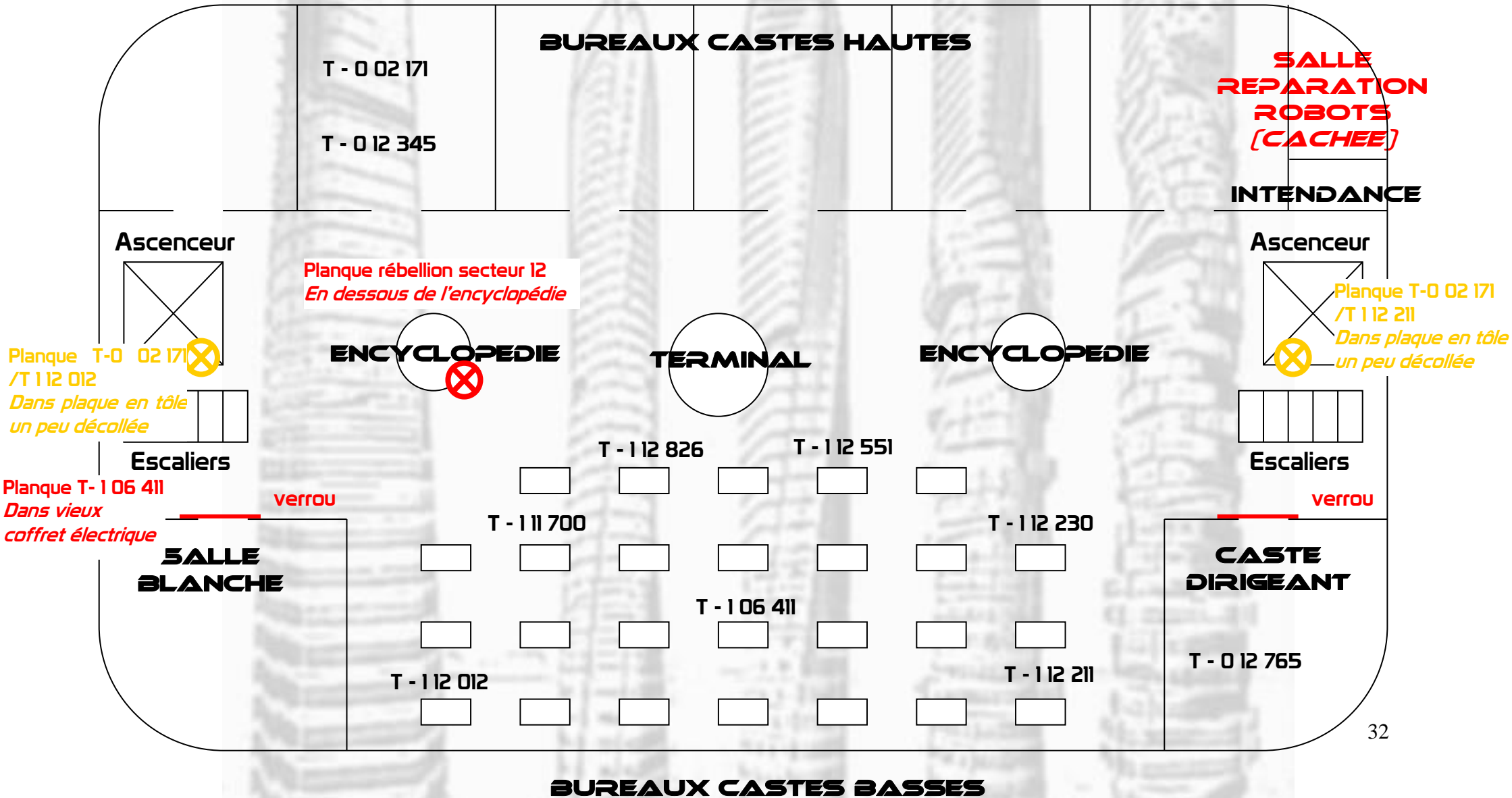
- **2040 : lancement du projet de la Station**
 - Début de l'éducation d'enfants au sein de la Station.
 - Naissance de Chef : à ce moment-là, il n'y a rien d'autre que des dortoirs dans la Station.
- **2047 : exécution du compagnon de Chef**
 - Le compagnon de dortoir de Chef est arrêté et exécuté (officiellement muté dans une autre station)
- **2052 : lancement du projet Robot**
 - Les 2 enfants de Thomas et Clara Warn meurent à cause de la pandémie.
 - Clara Warn se fait passer pour morte et quitte son mari, Figurant, pour se consacrer à la mise en place du projet Robot
- **2054 : échec du projet Robot**
 - Androïde dysfonctionne et tue toutes les personnes de l'atelier de réparation. Une procédure d'urgence est enclenchée et androïde se cache et se désactive. Tous les autres robots sont détruits par mesure de sécurité
 - Peu après, FuturCorp recrute des figurants en urgence pour remplacer les robots et faire fonctionner la Station pour l'arrivée des premiers enfants castes basses. Thomas Warn postule et devient figurant.
 - Clara Warn change de poste au sein de FuturCorp et est chargée de recruter et de former les futurs castes dirigeantes.
- **2061 : arrivée de Figurant au secteur 12**
 - Figurant est assigné à l'espionnage du secteur 12
- **2062 : exécution de Charmant et mise en isolement d'Empathique**
 - Charmant, l'amant d'Empathique est arrêté et exécuté (officiellement muté dans une autre station). Empathique a alors 18 ans et est mise en isolement pendant 36,5 décades.
- **2064-2084 : histoire entre Plaisir et Empathique**
 - Empathique rencontre Plaisir et a un enfant avec lui, Hautain, en 2067. Plaisir part en 2084.
- **2065 : échange de Hautain et Dénonceur**
 - Chef se débrouille pour faire échanger les bébés Hautain et Dénonceur
- **2070 : arrivée de PNJ au secteur 12**
 - PNJ finit son enseignement et arrive au secteur 12.
- **2083-2088 : livraison de jeunes filles par Séducteur**
 - Durant cette période, Séducteur livre régulièrement des jeunes filles à Commission de Répression
- **2075 : arrivée de Saboteur au secteur 12**
 - Saboteur finit son enseignement et arrive au secteur 12.

- **2077 : arrivée d'Androïde au secteur 12**
 - Androïde finit son enseignement et arrive au secteur 12.
- **2079 : arrivée de Dénonceur au secteur 12**
 - Dénonceur finit son enseignement et arrive au secteur 12.
- **2084 : arrivée d'Hautain au secteur 12**
 - Hautain finit son enseignement et arrive au secteur 12.
- **2084 : 1^{er} échec d'Hautain au concours de caste dirigeante**
 - Hautain tente le concours de caste dirigeante à la fin de son enseignement général, à 19 ans.
- **2086 : découverte du groupe de rébellion**
 - Dénonceur reçoit une lettre de la part du groupe de Rébellion, la décode en donnant de fausses informations, puis découvre qui lui a envoyé le message. Il va dénoncer cette personne à Hautain, arrivé depuis peu.
- **2086 : arrivée d'Empathique au secteur 12**
 - Empathique demande sa mutation pour être proche de son fils
- **2087 : 2^{ème} échec d'Hautain au concours de caste dirigeante**
 - Hautain tente le concours de caste dirigeante à la fin de son enseignement général, à 22 ans (le concours a lieu tous les 3 ans). Il a eu à l'avance l'ensemble des questions du concours grâce à Androïde (qui est encore un humain).
- **2088 : arrivée de Chef au secteur 12**
 - Chef arrive à se faire muter pour être là où se trouve d'après lui le Terminal de la Sécurité.
- **2089 : Dénonceur dénonce Séducteur et fille violée**
 - Dénonceur surprend et dénonce Séducteur et fille violée à Hautain. Saboteur était amoureux de fille violée depuis 2085.
- **2089 : Hautain tue fille violée**
 - Hautain tue la fille violée alors qu'elle vient de s'échapper de la Commission de Répression
- **2089 : Séducteur est descendu de caste**
 - Séducteur est descendu de caste suite à l'avis de la Commission de Répression
- **2089 : arrivée de Séducteur au secteur 12**
 - Séducteur arrive au secteur 12 suite à une demande de mutation.
- **2090 : Saboteur surprend Dénonceur fouillant dans le bureau de Hautain**
 - Dénonceur voulait savoir pourquoi Hautain avait parlé à Androïde.
 - Saboteur voulait demander à Hautain ce qu'était devenue fille violée.
- **2090 : Technicien découvre Androïde et se fait tuer et remplacer**
 - Technicien commence à réparer le robot qu'il trouve
 - PNJ dit à Hautain que Technicien travaille pas assez
 - Hautain demande à Technicien de travailler plus
 - Technicien répare Androïde et se fait tuer.
 - Androïde travaille plus
- **2090 : Echanges de lettre entre Chef et Séducteur (Rébellion)**
 - Chef dit à Séducteur de se tenir prêt

- Séducteur dit à ses membres de se tenir prêt
- **2090 : Séducteur surprend Figurant en train de rédiger son rapport**
 - En cherchant la personne qui l'a dénoncé, Séducteur surprend Figurant.
- **2090 : Chef recrute Saboteur (surpris par Séducteur)**
 - Chef écrit à Saboteur pour lui proposer d'entrer dans le groupe
 - Saboteur accepte et pose un message dans la planque (Séducteur le suit à ce moment-là).
 - Chef écrit à Saboteur en lui demandant de se tenir prêt
 - Séducteur voit le message (car il surveille régulièrement s'il y a des messages dans la planque).
 - Saboteur récupère le message.
- **2090 : Echanges de lettre entre Empathique, Saboteur et Dénonceur + ordre de Chef à Dénonceur**
 - Empathique écrit à Saboteur et à Dénonceur
 - Saboteur répond (pt d'interrogation)
 - Empathique répond à Saboteur
 - Dénonceur répond à Empathique
 - Saboteur répond à Empathique (bouche et œil)
 - Chef laisse un message à Saboteur.
 - Empathique répond à Saboteur.
 - Saboteur voit le message de Chef un jour en retard.
- **2090 : Sabotage**
 - Saboteur sabote le Terminal après en avoir reçu l'ordre par Chef.

3.3 PLAN ORGANISATEURS AVEC PLANQUE

TOUR 6 / SECTEUR 12 / 32^{ÈME} ETAGE



3.4. RÈGLES DU JEU

ACCÈS AUX INDICES

Pour toutes les recherches d'indices : votre personnage doit avoir une raison valable de chercher quelque chose (et pas uniquement car on sait qu'il s'agit d'une murder donc on va fouiller le 3^{ème} WC en partant de la droite au 6^{ème} étage). Aucune recherche d'indices ne se fait en jeu il faut aller voir les orgas.

Encyclopédie :

Accès illimité, recherche par mots-clés.

Fouille des pièces :

Il est possible de fouiller les pièces. Les pièces ne seront par contre pas en jeu donc il faudra aller voir les orgas pour fouiller.



Les indices sont réels donc si vous décidez de les prendre avec vous il faudra les transporter en jeu avec vous.

Ordinateur :

Un ou plusieurs ordinateurs seront disponibles en jeu et simuleront l'ensemble des ordinateurs présents à l'étage. Vous pouvez donc rechercher des informations directement sur ces ordinateurs.

CODAGE DOCUMENTS

Sur les documents il y aura des pastilles de couleurs différentes qui indiquent le codage des documents :

-  : Lisible par tout le monde
-  : Codage de la caste haute
- Autres couleurs, seuls peuvent les lire ceux dont c'est précisé sur leur fiche.
- Pas de pastilles : lâchez ça, ça appartient pas à la Murder ou alors au MJ.

Pour chaque document codé, le décodage se situe en dessous, on compte sur votre fair-play pour ne pas lire si votre personnage n'en est pas capable.

Si une personne veut faire passer l'information qu'elle a décodé, elle doit le faire à l'orale et en aucun cas n'as l'autorisation de le faire lire (cela laisse la possibilité de mentir ou non).

INTERACTIONS ENTRE LES PERSONNAGES

Respect de la hiérarchie :

La murder évolue dans un mode où le respect de la hiérarchie est obligatoire et appliqué par tous : on ne contredit donc pas son supérieur et on lui obéit.



Il est important de respecter cette règle pour conserver l'ambiance.

Attaque :

Dans tous les cas il est très mal vu et très rare de blesser volontairement quelqu'un. Cela dit si les circonstances s'y prêtent, il est possible d'attaquer un autre personnage, il n'y a pas de règles prédéfinies à voir au cas par cas avec les orgas avant.

Vol :

Il est impossible de voler une personne étant donné les habits portés (combinaisons). En revanche il est autorisé de récupérer des indices laissés en jeu par d'autres joueurs.

Capacités spéciales :

Pour utiliser une compétence spéciale sur un joueur, il faut dire :

« *Capacité, [nom de la capacité], [description de la capacité]* »,

NOURRITURE

Pour la nourriture chacun recevra 2 tickets repas et les utilisera quand il le désire : 1 ticket repas salé (régime 1) et un sucré (régime 2). La boisson est accessible à volonté.

3.5 INDICES

3.4.1 RENSEIGNEMENTS ORAUX

INDICES DANS ENCYCLOPEDIE : TROUVABLES SUR LE FICHIER INFORMATIQUE OU A DONNER ORALEMENT AUX JOUEURS EN FONCTION DE CE QU'ILS DISENT RECHERCHER DANS L'ENCYCLOPEDIE

➤ **Intrigue A : Il existe un monde réel (FuturCorp)**

Mots-clés	Informations
Personnes mutées dans les autres stations	Leur états de santé avant la mutation : visites régulières chez les médecins). Leurs suivis : aucune d'elle n'est revenu à la station, plus aucunes informations.
Concours caste dirigeante	T-0 12 345 (hautain) a passé deux fois le concours sans l'obtenir.
	Date de certains événement : 7 jours ou 365 : fréquence des bilans de santé, fréquence de la demande de jeunes filles (Comission), âge du début du travail (511 pour caste basse (693,5 pour caste haute), de sortie des pouponnières (73) de suivi par un tuteur (36,5), période d'isolement (1 jour, 7 jours ou 3 décades)

➤ **Intrigue B : Echange entre T- 1 12 012 (dénonceur) et T- 0 12 345 (hautain)**

Mots-clés	Informations
Famille de T- 0 12 345	T- 0 12 345 (hautain) a 3 demi-frère et sœur et ils sont tous de basse caste (c'est possible génétiquement mais ça reste rare)
Code génétique de T-0 12 345	T- 0 12 345 devrait avoir les yeux marrons d'après son code génétique et T-1 12 012 devrait avoir les yeux verts (ou l'inverse)

➤ **Intrigue D : Histoire d'amour entre T- 0 02 171 (empathique) et T-1 12 211 (saboteur)**

Mots-clés	Informations
-----------	--------------

Passé de T- 0 02 171	Dans son adolescence elle a eu une relation personnelle avec un garçon, ils ont été mis en isolement pendant plusieurs mois, depuis rien.
-----------------------------	--

➤ **Intrigue E : Fils de T- 0 02 171 (empathique) travaille avec elle**

Mots-clés	Informations
Famille de T- 0 02 171	Si on cherche où travaille son fils (depuis 1 mois), on trouve qu'il travaille dans le même secteur. Qui il est ? On trouve aussi.

➤ **Intrigue I : Descente de caste de T- 1 11 700 (séducteur)**

Mots-clés	Informations
T- 0 11 700 (séducteur)	Le type d'infraction de T-1 11 700 (séducteur) qu'il a commis est décrit ainsi que le fait qu'il soit descendu de caste.

➤ **Intrigue K : T-1 12 230 (figurant) est un figurant**

Mots-clés	Informations
Famille de T-1 12 230	Il n'a jamais eu d'enfants.

➤ **Intrigue L : T- 1 12 551 (androïde) est un androïde**

Mots-clés	Informations
Horaires de androïde	Pendant un moment, il restait travaillé très tard (15h/jour) (alors que d'après le rapport d'hautain (indice I-2 et I-3), il ne travaillait pas beaucoup pdt cette période.

➤ **Intrigue M : T – 12 765 (dirigeant) appartient au monde extérieur**

Mots-clés	Informations
Famille de T – 12 765	Il n'a jamais eu d'enfants.

➤ **Intrigue N : Dirigeants violeurs de fille**

Mots-clés	Informations
Dates d'arrestation	Les dates d'arrestation de certaines personnes ne coïncident pas avec les dates effectives. Si on regarde plus attentivement il s'agit que de filles jeunes.

➤ **Intrigue P : hautain a tué fille violée**

Mots-clés	Informations
Horaires de hautain :	Il arrivait tard pendant une période, qui s'achève avec la mort de la femme
Rapports de sécurité	Rapport d'agents de sécurité déclarant avoir vu un homme s'enfuir avec la femme

➤ Intrigue Q : hautain a triché pour le concours des castes dirigeantes

Mots-clés	Informations
Concours caste haute	Il a passé 2 fois le concours de la caste dirigeante

➤ Intrigue R : Empathique a eu une aventure avec un figurant (Plaisir)

Mots-clés	Informations
grossesse empathique	Empathique est tombée enceinte 8 mois après s'être inscrite sur la liste des procréatrices
Père de dénonceur	L'inséminateur n'a été le père que de l'enfant d'Empathique, il n'a inséminé personne d'autre

INDICES A EXPLIQUER ORALEMENT QUAND LES JOUEURS FOUILLENT DES PIECES

➤ Intrigue B : Echange entre T- 1 12 012 (dénonceur) et T- 0 12 345 (hautain)

Lieu	Informations
Salle Blanche	Il y a un document sur ordinateur expliquant comment interpréter les codes génétiques.

➤ Intrigue K : T-1 12 230 (figurant) est un figurant

Lieu	Informations
Ordinateur de figurant	Il n'y a aucun dossier concernant la communication avec les autres stations

➤ Intrigue M) T – 12 765 (dirigeant) appartient au monde extérieur

Lieu	Informations
Bureau de dirigeant	Copie de toutes les impressions et tous les mails au sein du secteur 12.
Bureau de dirigeant	Dossier informatique sur chaque personne, codage militaire , compétences info nécessaires

3.4.2 INDICES INFORMATIQUES, ACCESSIBLES VIA ORDINATEURS

Tous ces indices sont présents dans le dossier Murder Tagatac\Documents pour MJ\Fichiers pour indices informatiques/Images et sont accessibles via le fichier Excel « bureau.xlsm », à copier coller sur différents ordinateurs en jeu.

➤ **Intrigue A : Il existe un monde réel (FuturCorp)**

N°	Nom Image	Informations	Ordinateur	Codage
a-2	Mail_perso_dirigeant	Flash info : évolution de la pandémie extérieure	Ordinateur 012765, perso de dirigeant (mail reçu en cours de partie)	Accès caché, figurant, saboteur et dirigeant peuvent y accéder (voir leur fiche de perso)

➤ **Intrigue D : Histoire d'amour entre T- 0 12 171 (empathique) et T-1 12 211 (saboteur)**

N°	Nom Image	Informations	Lieu	Codage
d-e-r	Journal_1 et Journal_2	Journal de Empathique	Ordinateur Intendance	aucun

➤ **Intrigue E : Fils de T- 0 12 171 (empathique) travaille avec elle**

N°	Nom Image	Informations	Lieu	Codage
d-e-r	Journal_1 et Journal_2	Journal de Empathique	Ordinateur Intendance	aucun

➤ **Intrigue G : Dénonceur a dénoncé pote chef rebellion**

N°	Nom image	Informations	Lieu	Codage
g	Rapport_rébellion_decode	Rapport de hautain à ses supérieurs sur l'incident : il dit que c'est dénonceur qui lui a donné l'information	Ordinateur 012345 + Ordinateur 012765	caste haute (mais bourré de fautes)

➤ Intrigue J : dénonceur a dénoncé histoire entre T- 1 12 700(séducteur)
T- 1 12 293(fille violée)

N°	Nom Image	Informations	Lieu	Codage
j	Rapport_relation_non_conforme_decode	Rapport de hautain à ses supérieurs sur l'incident : il dit que c'est dénonceur qui a donné l'information	Ordinateur 012345 + Ordinateur 012765	caste haute (bourré de fautes)

➤ Intrigue K : T-1 12 230 (figurant) est un figurant

N°	Nom Image	Informations	Lieu	Codage
k-2	Rapport_mensuel_figurant_decode	Rapports de figurant à FuturCorp	Ordinateur de 112230	militaire

➤ Intrigue L : T- 1 12 551 (androïde) est un androïde

N°	Nom Image	Informations	Lieu	Codage
l-2	Rapport_maintenance	PNJ informe hautain que androïde travaille peu.	Ordinateur 012345 + Ordinateur 112826	Aucun
l-3	Retard_travail	Hautain avertit androïde que s'il ne travaille pas plus, ça va mal aller : étrange car normalement, hautain aurait du avertir la sécurité	Ordinateur 012345 + Ordinateur de 112551	aucun

➤ Intrigue M) T – 12 765 (dirigeant) appartient au monde extérieur

N°	Nom image	Informations	Lieu	Codage
m-1	Rapport_futurcorp_decode	Rapports de dirigeant à FuturCorp	Ordinateur 012765	militaire

➤ Intrigue R : Empathique a eu une aventure avec un figurant (Plaisir)

N°	Nom Image	Informations	Lieu	Codage
d-e-r	Document informatique	Elle évoque son aventure avec Plaisir et le fait que Plaisir soit le vrai père de son enfant	Ordinateur Intendance	Aucun

3.4.3 INDICES RÉELS, À IMPRIMER, ACHETER, APPORTER

INDICES À ACHETER, À APPORTER

Codage documents :

- Lisible par tout le monde
- Codage caste haute
- Codage rebelle
- Codage militaire

➤ Intrigue C : Expérience avec les robots

Type d'indice	Informations	Lieu
Matériel divers	Matériel électronique dans la salle où les robots étaient réparés	Salle cachée

➤ Intrigue F : Groupe rebelle

Type d'indice	Informations	Lieu
Nécessaire à écrire	Pigments, nourriture en train de desséchée, papiers, pointe	Planque personnelle du chef rébellion
Nécessaire à écrire	Pigments, nourriture en train de desséchée, papiers, pointe	Planque secteur 12

➤ Intrigue K : T-1 12 230 (figurant) est un figurant

Type d'indice	Informations	Lieu
Marque de vaccin	Marque rouge de vaccin à la base du cou ⇒ A faire au joueur avant le début de jeu	Sur figurant
Seringue	Seringue avec un liquide permettant à figurant de lire temporairement le langage des castes hautes	Bureau de figurant (verrouillé)
Bible	Bible	Bureau de figurant

➤ Intrigue L : T- 1 12 551 (androïde) est un androïde

Type d'indice	Informations	Lieu
---------------	--------------	------

affichage	Jauge d'oxygène avec débit d'oxygène consommé qui correspond au nombre de personnes sans l'androïde	Salle commune
------------------	--	----------------------

➤ **Intrigue M : T – 12 765 (dirigeant) appartient au monde extérieur**

Type d'indice	Informations	Lieu
Marque de vaccin	Marque de vaccin à la base du cou ⇒ A faire au joueur avant le début de jeu	Sur dirigeant
Seringue	Seringue avec un liquide permettant à figurant de lire temporairement le langage des castes hautes	Bureau de dirigeant (verrouillé)
Matériel de bureau	Stylos, règles, papiers griffonnés...	Bureau de dirigeant

➤ **Intrigue P : hautain a tué fille violée**

Type d'indice	Informations	Lieu
Bout d'uniforme	Bout d'uniforme de fille violée, avec son numéro incomplet et une petite tâche de sang dessus	Bureau de hautain (caché)

INDICES PAPIERS A IMPRIMER (VOIR FICHIER ZIP)

➤ **Intrigue A : Il existe un monde réel (FuturCorp)**

N°	Type d'indice	Informations	Lieu	Codage
a-1	Rapport médical	Bilan sur l'état de santé des robotisés : pas d'épidémie, maladie virale etc...	Salle blanche (caché dans un tiroir verrouillé)	Militaire

➤ **Intrigue C : Expérience avec les robots**

N°	Type d'indice	Informations	Lieu	Codage
c	Dossier informatique (mais donné uniquement par orgas, pas sur ordi en jeu)	Dossier sur l'ordinateur central du secteur 12 : si on sait ce qu'on cherche. ⇒ Ne peut être trouvé informatiquement, est donné par orga	Ordinateur central (compétences infos nécessaires)	Aucun

➤ **Intrigue D : Histoire d'amour entre T- 0 12 171 (empathique) et T-1 12 211 (saboteur)**

N°	Type d'indice	Informations	Lieu	Codage
d-1	Lettre dactylographiée	Déclaration d'amour anonyme (par empathique) destiné à T-1 12 211 (saboteur)	Bureau de T-1 12 211 (saboteur)	aucun
d-2	Papier en forme de point d'interrogation	Réponse à la déclaration d'amour : un papier découpé en forme de point d'interrogation	Bureau de empathique (caché)	aucun
d-3	Lettre dactylographiée	Empathique raconte un peu plus sa vie et répète ses sentiments	Bureau de saboteur	Aucun
d-4	Papier en forme d'oeil	Réponse à la 2 ^{ème} lettre : un papier découpé en forme d'œil et de bouche	Bureau de empathique (caché)	aucun
d-5	Lettre dactylographiée	RDV à saboteur le jour de la murder la nuit	Dans le bureau de saboteur	aucun

➤ Intrigue E : Fils de T- 0 12 171 (empathique) travaille avec elle

N°	Type d'indice	Informations	Lieu	Codage
e-1	Lettre dactylographiée	Lettre anonyme (par empathique) adressée à son fils (dénonceur) indiquant un lien de parenté	Bureau de dénonceur (caché)	aucun
e-2	Lettre dactylographiée	Réponse vague de son fils	Bureau de empathique (caché)	aucun

➤ Intrigue F : Groupe rebelle

N°	Type d'indice	Informations	Lieu	Codage
f-1	Lettre dactylographiée	Papier indiquant l'étage où se situe le contrôle de la sécurité (vu et faussement décodé par dénonceur)	Planque personnelle du chef rébellion + bureau de dénonceur (caché)	Caste haute
f-2	Lettre dactylographiée manuscrite	Liste des 500 membres groupe	Planque personnelle du chef rébellion	rebelle
f-3	Lettre manuscrite	Chef à saboteur : bientôt besoin de ses services	bureau de saboteur	rebelle

f-4	Lettre manuscrite	Ordre de Séducteur aux membres secteur 12 : se tenir prêt	Planque du secteur 12	rebelle
f-5	Lettre manuscrite	chef à séducteur : prévenir secteur de se tenir prêt	bureau de séducteur (caché)	rebelle

➤ **Intrigue H : saboteur a saboté mais pas le bon jour**

N°	Type d'indice	Informations	Lieu	Codage
h	Lettre manuscrite (mal)	Ordre de saboter le poste de sécurité	Sur saboteur	rebelle

➤ **Intrigue I : Descente de caste de T- 1 12 700 (séducteur)**

N°	Type d'indice	Informations	Lieu	Codage
i	Document	Document de caste haute : suite à l'avis de la commission, vous êtes descendu de caste	Bureau de séducteur (caché)	Caste haute

➤ **Intrigue K : T-1 12 230 (figurant) est un figurant**

N°	Type d'indice	Informations	Lieu	Codage
k-1	photos	Photo de la famille de T- 1 12 230 (figurant) mais il se rappelle plus d'eux, il a fini par oublier aussi qu'il avait une photo. En regardant de plus près les enfants ressemblent à T- 1 12 230 (figurant)	Bureau de figurant (caché)	aucun

➤ **Intrigue L : T- 1 12 551 (androïde) est un androïde**

N°	Type d'indice	Informations	Lieu	Codage
l-1	Dossier informatique (mais donné uniquement par orgas, pas sur ordi en jeu)	Journal de bord du vrai T- 1 12 551 contenant les détails des étapes techniques utilisées pour réactiver le robot	Salle des robots	aucun

➤ **Intrigue M) T – 12 765 (dirigeant) appartient au monde extérieur**

N°	Type d'indice	Informations	Lieu	Codage
m-1	Dossier informatique	Rapports de dirigeant à FuturCorp	Bureau de dirigeant	militaire
m-2	Photo	Photo de la femme de figurant (attachement affectif)	Bureau de dirigeant	aucun

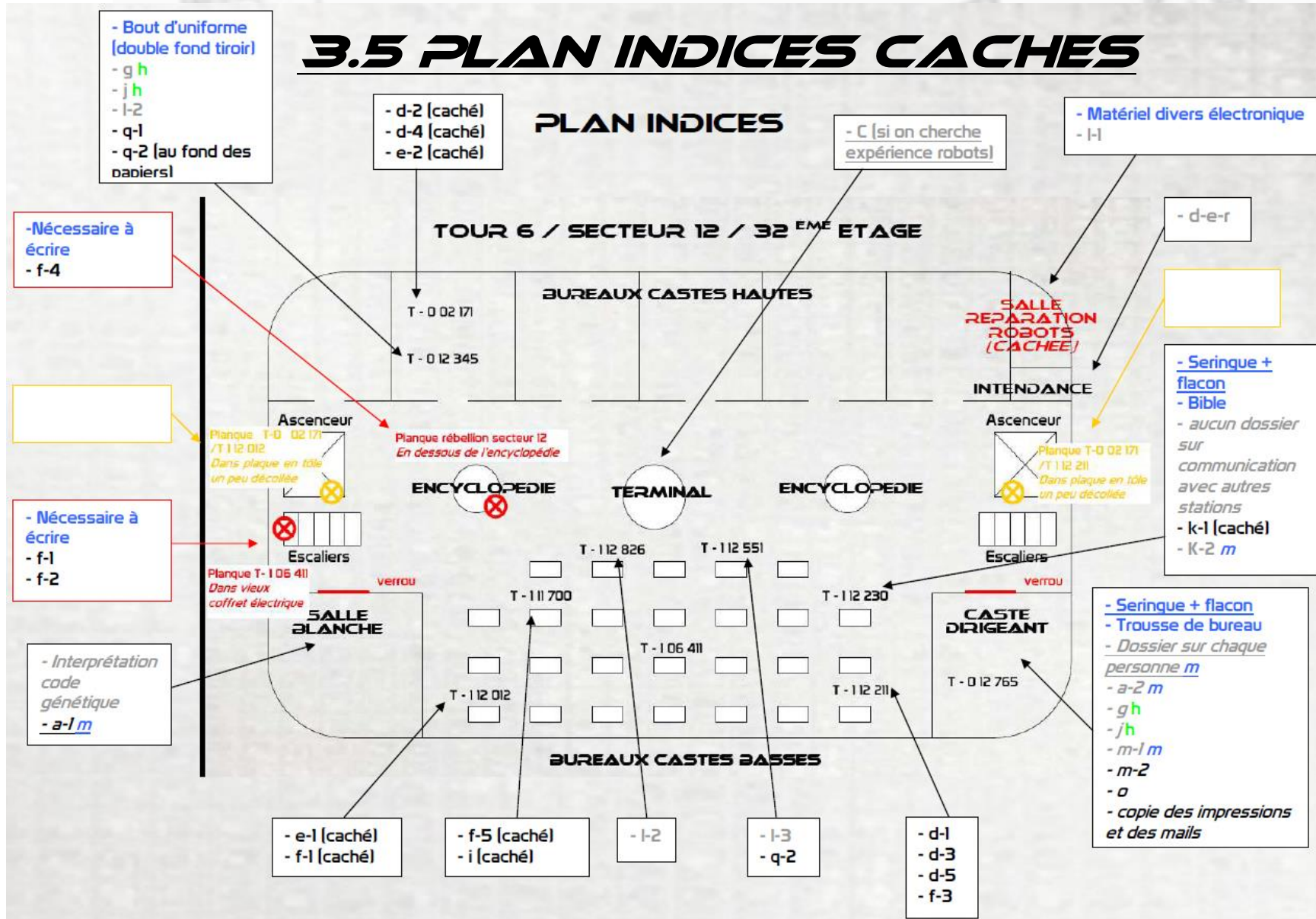
➤ Intrigue O : La femme de T - 1 12 230 (figurant) fait partie de FuturCorp

N°	Type d'indice	Informations	Lieu	Codage
o	Lettre manuscrite	Lettre de sa femme lui expliquant toute la vérité	Bureau caste dirigeant (déverrouillé à cause coupure courant)	aucun

➤ Intrigue Q : hautain a triché pour le concours des castes dirigeantes

N°	Type d'indice	Informations	Lieu	Codage
q-1	Lettre dactylographié	2 lettres annonçant à hautain qu'il est refusé au concours de caste haute	Bureau de hautain	Caste haute
q-2	Papier dactylographié	Enoncé des questions du concours de caste haute	Bureau de androïde + Bureau de hautain (caché)	Caste haute

3.5 PLAN INDICES CACHES



3.6. AUTRE MATÉRIEL A PRÉVOIR

3.6.1. NOURRITURE

Prévoir 2 tickets repas par personne, un ticket repas salé (régime 1) et un repas sucré (régime 2).

Pour repas salé : barquette en aluminium micro-ondable (Auchan)

Plateau repas salé : purée pomme de terre et carotte ou hachi parmentier

Plateau sucré : biscuits secs, mousse au chocolat ou yaourt, fruits secs (abricots, raisins etc.)

Demander si allergie ou régime alimentaire, prévoir éventuellement un repas spécial (régime 3)

Boisson : plusieurs bouteilles à disposition : eau, jus de fruit, vin ?

Prévoir étiquettes bouteilles.

3.6.2. DÉCOR

Jauge niveau d'oxygène.

Draps blancs pour recouvrir les meubles.

CD d'ambiances (BO : Gattaca, The Island, Matrix)

Cadavre de la vraie T-1 12 551 défigurée

Barre de fer pour le meurtre

Déterminer les pièces en jeu et l'emplacement des planques.

Avoir pastilles de couleurs supplémentaires si les joueurs veulent écrire ainsi que des feuilles vierges et des stylos.

Pour les papiers dactylos : ordinateur et imprimante en zone hors jeu.

3.6.3. COSTUMES

Badges avec les noms de code des personnages.

(Bombe laque pailleté pour les cheveux.)

3.6.4. DOCUMENTS INTRIGUES

Pastilles de plusieurs couleurs symbolisant par qui est lisible le document.

Documents	f-1						
-----------	-----	--	--	--	--	--	--

3.6.4. INDICES INFORMATIQUES

Il est nécessaire d'avoir au grand minimum un ordinateur avec Excel installé. Le mieux est d'avoir trois ordinateurs, voire quatre ordinateurs avec Excel :

- ⇒ **Sur l'ordinateur, ouvrir le fichier « Bureau.xlsm » dans le fichier Murder Tagatac\Documents pour MJ\Fichiers pour indices informatiques**
- ⇒ **Ce fichier permet de simuler l'accès à la majorité des ordinateurs de la murder**
- ⇒ **En fonction du nombre d'ordinateurs disponibles, il est possible de dire aux joueurs qu'ils ne peuvent que certains ordinateurs dans certaines pièces (par exemple, les ordinateurs des 2 personnages classes hautes sont dans le bureau des classes hautes et ne sont donc normalement pas accessible facilement, de même pour l'ordinateur du personnage de classe dirigeante).**