**MYST (« dans l’espace, personne ne l’entend pousser »)**

*N’hésitez pas à me contacter à* [augustin.flammarion@laposte.net](mailto:augustin.flammarion@laposte.net) *si vous avez des questions sur tel ou tel point, ou même simplement pour me faire un retour !*

Dans les pages qui suivent, nous vous exposons tout ce dont vous avez besoin de savoir pour organiser cette Soirée Enquête et la rendre la plus vivante et agréable possible. Tout d’abord, sachez que vous devrez monter cette soirée à deux et vous jouerez à deux ORION, l’ordinateur de bord du vaisseau. Votre rôle au cours de la soirée est triple : vous devez gérer les actions entreprises par les joueurs (fouilles, espionnage, …), veiller à ce que tout le monde s’amuse et donner l’exemple en interprétant votre personnage au mieux. L’intrigue de cette Soirée Enquête que vous allez organiser est résumée dans le document intitulé « Le fin mot de l’histoire », mais ce n’est qu’en lisant la totalité des personnages et des indices que vous serez capable de gérer parfaitement la partie.

Pour organiser cette murder, vous aurez besoin d’au moins 2 pièces, une grande pièce principale pour les joueurs et une autre pour les organisateurs (si vous avez plus, c’est mieux !). Vous aurez également besoin de quelques matériels, assez facile à trouver ou fabriquer (petits flacons, explosifs, médaillon, clé USB, deux ordinateurs, …).

[**Le fin mot de l’histoire** 2](#_Toc15558423)

[**Chronologie des événements** 4](#_Toc15558424)

[**Les règles du jeu** 7](#_Toc15558425)

[**Résumé des actions spéciales** 13](#_Toc15558426)

[**Quelques difficultés à résoudre** 15](#_Toc15558427)

[**Préparation de la soirée** 18](#_Toc15558428)

[**Atmosphère, atmosphère…** 20](#_Toc15558429)

[**Les petits détails pratiques** 21](#_Toc15558430)

[**Le MYST (fiche informative pour l’organisateur)** 23](#_Toc15558431)

ATTENTION ! QUICONQUE LIT LA SUITE SERA IRREMEDIABLEMENT SPOILE. NE CONTINUEZ DONC QUE SI VOUS COMPTEZ ORGANISER CETTE MURDER OU QUE VOUS VOUS EN FICHEZ.

# **Le fin mot de l’histoire**

Tout commence en 2278. Sur Pluton, des scientifiques plutoniens inventent le MYST, un champignon, destiné à contaminer l’espèce humaine et à leur permettre de gagner la guerre qui les opposait avec la Terre depuis 40 ans. Malheureusement, ils n’eurent pas eu le temps de mettre leur projet à exécution car leur planète fut pulvérisée par les terriens en 2280, sous l’initiative de Kim Jan Su. Le MYST fut projetée à travers l’espace, et s’accrocha par hasard à une météorite. Cette météorite s’écrasa sur Terre le 25 mai 2310. Une équipe de soldat chargée de la récupérer fut immédiatement infectée par celui-ci, qui se divisa pour l’occasion en 5 souches autonomes (tel des Horcruxes). Mais le MYST ignorait qu’il y avait dans cette équipe une fille d’espions plutoniens infiltrés sur Terre, possédant ainsi une immunité naturelle (Frau Fritz). Une des souches MYST ne put donc infecter personne et commença à muter en s’acclimatant à la planète. Les soldats infectés infectèrent ensuite d’autres personnes : c’était le début de la progression du MYST.

Sur Terre à cette époque, tout ne se passe pas au mieux. Un gouvernement mondial régit la planète et censure toutes les autres formes de média. Seule la FDP (Federal Department of Press) parvient à rester libre, au prix d’une certaine clandestinité. De plus, la planète connait de graves problèmes de ressources, à cause du surpeuplement. C’est la raison première de la guerre contre Pluton, planète où subsistait des matières premières essentielles. Ce problème de ressource fut aggravé par Kim Jan Su, héros de la guerre terro-plutonienne et ministre de la défense des années 80, qui en détourna une grande partie et provoqua ainsi une famine mondiale, dans le but d’obtenir le poste de 1er Ministre. Pour résoudre ce souci, le gouvernement décida l’extermination de toute la population d’Europe du Sud (le génocide sudeuropéen de 2290). Prévenue, Derky Hogan (alias la passagère clandestine), un membre du cabinet de Kim, sauva un grand nombre d’enfants de cette région (dont Paola Rinaldi et Enzo Fechari) et les confia à des centres d’accueil. Ensuite, elle révéla à la FDP les malversations de Kim Jan Su, ce qui provoqua sa disgrâce politique. Horrifiée devant le génocide, Bastienne Mortier, riche française, décida de construire un vaisseau capable d’aller fonder une colonie humaine sur une autre planète. Elle s’allia pour cela à Nils Carlsson, le plus grand scientifique du siècle. Ils mirent 35 ans à le finaliser, oscillant entre soutien et hostilité des autorités pour ce projet. Bastienne Mortier passa même un an en prison en 2300 (à cause d’Enzo Fechari qui découvrit son projet et le publia dans la FDP), ce qui la poussa à disparaitre en simulant sa mort.

Au moment où le MYST apparait, Derky Hogan est secrétaire d’Etat délégué à la recherche. Prenant la mesure du danger, elle demande à Nils Carlsson de concocter un antidote, dans le plus grand secret pour ne pas affoler la population. Malheureusement, Nils patine et n’avance pas dans ses recherches, malgré le fait qu’il ait réussi à récupérer Frau Fritz de l’armée pour l’analyser. De plus, la FDP révèle au monde l’infection du MYST, grâce à Diabline X9 qui a hacké le site de la CIA. Derky Hogan est obligée de démissionner et son successeur nomme 2 grands scientifiques pour seconder Nils, Erin Walton (alias Michou Michel) et Barek Onak (alias Jones Duncan). Mais leur cohabitation se déroule mal, Nils s’isolant de plus en plus dans son laboratoire pour discuter avec Fritz et comprendre d’où vient son immunité. En 2313 enfin, Nils réussit à finir l’antidote et prétend s’en attribuer seul le mérite. Cela mécontente Erin et Barek qui prévoient de le lui voler et d’empêcher ainsi son plan.

Le 10 avril 2313 à 3 heures du matin, Erin va chez Barek pour finaliser les derniers détails de l’opération et procéder au vol. Manque de chance, c’est précisément à cet horaire que s’invite Derky Hogan, avec des explosifs. En effet, Derky Hogan, après sa démission, était retourné en Italie. Là-bas, elle s’était fait mystifier en se sacrifiant pour sauver Enzo Fechari, sous les yeux de Paola Rinaldi. Attention, elle ne s’est pas fait mystifier par une part de souche normale mais par la 5ème souche, celle qui a muté et est donc devenu moins puissante. Sitôt mystifiée, elle reçut comme mission de détruire le laboratoire de recherche. S’étant infiltrée le 10 avril, elle posa des explosifs dans les appartements de Nils, puis d’Erin et enfin il comptait terminer par ceux de Barek. Elle retrouva là Erin et Barek avec qui il commença à se battre. Barek activa par erreur les explosifs, qui firent exploser ses appartements. Nils, réveillé par la déflagration, s’échappa avec Fritz et une part de souche MYST (mais n’a pas le temps d’emporter le fruit de ses recherches). Erin fut blessée par la déflagration, contrairement à Barek et Derky qui purent s’enfuir chacun de leurs côtés. Dérangé psychologiquement par cet accident, Barek Onak l’attribua à Nils et jura de se venger de lui.

Tout ce petit monde se retrouva dans le Daedelus, le vaisseau construit par Bastienne Mortier. Paola, Erin et Enzo furent recrutés par Kim Jan Su, lui-même recruté par Bastienne Mortier, tout comme Diabline X9. Barek Onak s’infiltra dans le vaisseau au moment de l’attaque gouvernementale, tout comme Derky Hogan qui, elle, ne voulait que voler la part de souche MYST et redescendre tout de suite après. L’attaque inattendue de l’entrepôt, causée par les brouillages radio de Paola, l’obligea à rester à bord.

Durant le mois suivant, chacun se prépara à l’apothéose : Kim Jan Su imposa son autorité sur ORION et l’équipage, Diabline X9 continua d’améliorer ORION, Bastienne Mortier devenait de plus en plus renfermé sur lui-même, Frau Fritz, qui croyait avoir accompli sa vengeance contre Barek Onak, continuait à aider Nils Carlsson à recréer l’antidote (le antidote ayant été perdu dans l’explosion du laboratoire), Erin Walton observait Nils en se demandant si elle devait lui révéler son identité, Barek Onak attendait que Nils termine l’antidote pour le tuer, Derky Hogan cherchait une occasion favorable pour récupérer l’antidote, Paola Rinaldi continuait à utiliser ses appareils de radio pour capter des conversations de mystifiés et enfin Enzo Fechari utilisait régulièrement les appareils de Paola pour envoyer des bulletin d’informations à sa direction qu’il croyait non mystifiée (ce en quoi il se trompait lourdement…).

Le 10 otobre 2315, Nils annonça avoir fini l’antidote. Tout commença alors à se dérégler : Barek Onak attendit la nuit pour s’infiltrer dans son laboratoire et le tuer. Pendant ce temps, Paola Rinaldi se posta près de ses appareils pour essayer de découvrir qui les utilisait et faillit démasquer Enzo, qui s’enfuit en courant et passa en trombe devant Barek Onak qui sortait tout juste du laboratoire, effrayé d’avoir libéré la part de souche MYST. Il retourna vite se coucher, tout comme Paola Rinaldi. En début de matinée, Erin Walton, qui n’arrivait pas à dormir, décida d’avoir une vraie conversation avec Nils et se dirigea vers son bureau. Elle découvrit le cadavre.

**Comment trouver le meurtrier :**

Plusieurs articles montraient un lien entre Barek Onak et Nils Carlsson. De plus, un examen médical montre qu’il a des pulsions meurtrières et une volonté de vengeance. Enfin, il a un profil psychologique très perturbé et accuse Nils de « plagieur » sur un dossier de recherche.

# **Chronologie des événements**

* 2220 : Découverte d’une race extraterrestre sur Pluton.
* 2235 : Naissance de Bastienne Mortier
* 2240 : Début d’une guerre suite à la volonté des Terriens d’exploiter les riches ressources de Pluton. Naissance de Nils Carlsson.
* 2250 : Naissance de Kim Jan Su
* 2260 : Les parents de Fritz sont envoyés sur Terre pour espionner les Terriens.
* 2261 : Naissance de Jones Duncan
* 2269 : Naissance de Michou Michel
* 2271 : Tentative de médiation dans le conflit, notamment par Nils Carlsson. Echec.
* 2272 : Grande victoire des Terriens sur Jupiter qui change le cours de la guerre. Kim Jan Su est l’un de ses principaux artisans, grâce notamment aux armes de l’entreprise de Bastienne Mortier, et est promu commandant.
* 2278 : Devant la défaite qui se profile, les Plutoniens créent un champignon qui doit infecter la Terre : le MYST. Naissance de Fritz
* 2280 : Destruction de Pluton et des Plutoniens (projet β). Seuls quelques membres infiltrés sur Terre subsistent. Le champignon est propulsé à travers l’espace et s’accroche à une météorite.
* 2282 : Découverte d’un grand nombre d’espions Plutoniens infiltrés grâce aux aveux de Jones Duncan (amis des parents de Fritz mais qui n’a pas pu résister à l’attrait du gain). Les parents de Fritz sont tués. Fritz est adopté par une famille de riches Allemands, grands amis de ses parents qui le cachèrent pendant de longues années.
* 2283 : Naissance de Paola Rinaldi et d’Enzo Fechari.
* 2290 : aggravation du problème de ressources sur Terre, les ressources de Pluton n’ayant pu être exploitées et Kim Jan Su détournant une partie des ressources terrestres. Le gouvernement mondial décide, sous l’impulsion de Kim Jan Su, l’extermination d’une partie de la population sous-développée dans le plus grand secret (Europe du sud). Paola Rinaldi et Enzo Fechari échappent au massacre grâce à une mystérieuse inconnue (Derky Hogan). Devant ce massacre, Bastienne Mortier propose la construction d’un nouveau vaisseau, le Daedelus, pour aller explorer de nouvelles planètes et fonder une colonie. Le gouvernement accepte et donne des financements. Nils Carlsson s’associe au projet.
* 2291 : La réalité des massacres est révélée au grand public par la FDP (Federal Department of Press). Tollé mondial. Le gouvernement démissionne. Les nouveaux dirigeants gèlent le projet Daedelus de peur d’un nouveau tollé. Les malversations de Kim Jan Su sont révélées par la FDP grâce à Derky Hogan, révolté par l’assassinat de milliers d’Européens du Sud. Cela l’oblige à se retirer des affaires.
* 2295 : Naissance de Diabline X9
* 2296 : Bastienne Mortier relance le projet Daedelus avec l’aide de Nils Carlsson et l’indifférence des pouvoirs publics. Ne recevant plus d’argent de l’Etat, il y consacre toute sa fortune.
* 2300 : Un jeune journaliste intermittent de la FDP (Enzo Fechari) découvre le projet Daedelus et l’annonce au monde entier. Ce scoop lui permet de devenir un reporter à part entière. Le projet est de nouveau gelé et le gouvernement mondial est profondément remanié, car suspecté d’avoir réautorisé ce projet. Bastienne Mortier est envoyée en prison psychiatrique.
* 2301 : Bastienne Mortier sort de prison grâce à ses relations politiques. Le lieu de construction de Daedelus est transféré d’Helsinki à la côte ouest des Etats-Unis. Son développement continu. Fritz rentre dans l’armée pour découvrir pourquoi ses parents sont morts.
* 2304 : La première « pierre » de Daedelus est posée. Bastienne Mortier disparait officiellement dans un accident pour pouvoir tranquillement se consacrer à son vaisseau.
* 2307 : Fritz découvre le nom de celui qui a dénoncé ses parents : Jones Duncan.
* 25 mai 2310 : Après 30 ans de dérive à travers l’espace, la météorite contenant le MYST atterrit sur Terre. Une équipe de récupération de 5 soldats est envoyée. Elle est immédiatement infectée par le MYST, à l’exception de Fritz qui, étant plutonien, a une immunité naturelle. Il est mis sous léthargie.
* 30 mai 2310 : L’infection commence à s’étendre. Le gouvernement commence à prendre conscience du danger et Derky Hogan, secrétaire général à la recherche, demande à Nils Carlsson, plus grand génie scientifique de l’époque, de trouver un antidote.
* 20 juin 2310 : Nils Carlsson s’intéresse à Fritz mais ne peux accéder à son dossier bloqué par les autorités.
* 18 octobre 2310 : Bastienne Mortier prend connaissance du MYST et accélère le développement du Daedelus.
* 20 octobre 2310 : devant l’absence de résultats probants des scientifiques et la progression de l’infection, l’armée réveille Fritz et le confit à Nils Carlsson.
* 2 avril 2311 : Kim Jan Su contacte Bastienne Mortier pour l’aider dans son projet. Paola Rinaldi capte la conversation mais n’y donne pas suite.
* Septembre 2311 : la réalité sur l’infection est découverte par Diabline X9 en hackant le site de la CIA. Il rend cela public ce qui provoque un tollé mondial. Derky Hogan est virée pour l’absence de résultat des scientifiques. Mise en quarantaine des centaines de milliers de personnes contaminées. Jones Duncan et Michou Michel sont associés à Nils Carlsson pour accélérer les recherches. Diabline X9 est poursuivi par les agents de la CIA mais est sauvé par Bastienne Mortier qui l’engage pour créer ORION.
* Juin 2312 : Les mesures de quarantaines se révèlent inefficaces et le gouvernement décide l’annihilation de toutes les personnes mystifiées. Ce projet provoque une scission chez les scientifiques entre ceux qui l’approuvent (Jones Duncan et Michel Michou) et ceux qui la refusent (Nils Carlsson).
* Janvier 2313 : Derky Hogan retourne en Italie, tombe sur Enzo Fechari et le sauve du MYST en se sacrifiant. Paola Rinaldi assiste à la scène.
* Début 2313 : Aggravation des dissensions dans l’équipe de scientifiques. Nils Carlsson trouve un premier projet d’antidote grâce à leur travail commun (et à sa propre étude de Fritz). Il veut s’en attribuer seul le mérite. Ses assistants refusent et complotent contre lui pour récupérer l’antidote.
* 10 avril 2313 : A 1 heure du matin, Derky Hogan pénètre dans le centre. Il installe ensuite des explosifs chez Nils puis chez Erin, dans l’espoir de faire totalement exploser le centre. A 2 heures, Fritz découvre les explosifs chez Nils et les transporte discrètement près des appartements de Duncan. A 3 heures du matin Jones Duncan et Michel Michou se réunissent dans les appartements de Duncan, dans l’optique d’aller voler l’antidote à Nils et de s’enfuir avec. Manque de chance, ils tombent sur Derky Hogan en train d’installer ses derniers explosifs. Ils se battent violemment et activent par erreur une partie des explosifs qui explosent. La déflagration les blesse tous les trois. Nils Carlsson, réveillé par l’explosion, retrouve Fritz (qui pense s’être vengé) et s’enfuit avec lui et l’antidote, croyant à une attaque du MYST (ce en quoi il avait raison). Ils se font passer pour mort et rejoignent Bastienne Mortier.
* 13 septembre 2315 : Derky Hogan pénètre secrètement dans le vaisseau pour détruire l’antidote. Paola Rinaldi capte une discussion entre mystifiés à propos de l’attaque du hangar et les brouille. Cela engendre une incompréhension entre les généraux, qui attaquent plus tôt que prévu le vaisseau. Mort de 5 personnes mais départ du Daedelus de la Terre, avec Jones Duncan et Derky Hogan à son bord.
* 16 septembre 2315 : Derky Hogan est découverte. ORION récupère toutes les armes.
* 5 octobre : Nils annonce à Diabline X9 qu’il a trouvé un moyen d’améliorer ORION.
* 10 octobre : Nils Carlsson annonce à l’équipage qu’il a enfin finalisé l’antidote.
* Nuit du 10-11 octobre : Barek Onak assassine Nils Carlsson et récupère l’antidote. La souche MYST est libérée accidentellement.

# **Les règles du jeu**

Comme vous pouvez le lire dans le dossier destiné aux joueurs, nous avons élaboré un système permettant de simuler un certain nombre d’actions de manière aussi fluide que simple. Lorsqu’un joueur désire accomplir une de ces actions, il vient vous voir et vous remet le nombre de Points d’Actions requis. Toutes les actions sont résolues dans une pièce isolée à l’écart de la pièce principale. Essayez d’être discret lorsque vous livrez des informations à un joueur. Voici comment vous devez gérer ces séquences :

* FAIRE LES POCHES :

(Tous les personnages) : 2 fois maximum au cours du jeu

Lorsqu’un personnage décide de faire les poches d’un autre membre de l’équipage, il prend un papier où vous aurez écrit « surprise » et doit le mettre dans la poche ou dans le sac du joueur. Puis il vient vous voir et vous informe de son larcin. Vous lui donnez prioritairement (sauf pour la passagère clandestine) un champignon s’il est un mystifié, sinon un indice uniquement volable, et enfin à défaut un de ses indices. Puis, remettez discrètement le fruit de son larcin au voleur.

* FOUILLER UNE PIECE :

(Tous les personnages) : 1 Point d’Action

Le vaisseau est assez vaste et comprend de nombreuses pièces dans lesquelles séjournent les différents membres de l’équipage. La plupart de ces pièces ne sont pas représentées physiquement au cours de la soirée et restent en quelque sorte des pièces virtuelles. Pour simuler l’exploration et la fouille de ces pièces virtuelles, on a recours au système des Points d’Action. Lorsqu’un joueur désire fouiller une de ces pièces, il doit venir vous indiquer laquelle. Vous lui remettez l’indice qu’il a éventuellement découvert. Lorsqu’une même pièce recèle plusieurs indices, ceux-ci sont numérotés selon l’ordre dans lequel ils doivent être découverts. Un indice ne peut être découvert qu’une seule fois (sauf contre-indication) et si un joueur fouille une pièce vidée de tous ses indices, il ne reçoit rien, mais ne perd pas ses Points d’Action. Il ne peut y avoir qu’un seul joueur sorti pour fouiller une pièce. Les joueurs ne peuvent trouver qu’un seul indice par fouille et il faut donc fouiller plusieurs fois une même pièce pour en faire sortir tous les indices. Par exemple, un joueur ne peut pas dépenser 3 Points d’un coup pour trouver en une seule fois trois indices cachés dans le laboratoire. Puisque les joueurs ne peuvent sortir qu’un par un pour fouiller et qu’ils ne peuvent trouver qu’un seul indice à la fois, cela laisse à tous les enquêteurs une chance de se mettre quelques indices sous la dent. Attention, ne pas oublier de mystifier si la personne fouille une pièce infectée.

**Cas particulier :** Le dortoir des filles est un vrai bazar. Des valises trainent un peu partout, des chaussettes sont cachées sous les lits, bref un foutoir. Lorsqu’un joueur fouille dans cette pièce, il ne décide pas quelles affaires il va fouiller mais reçoit un indice choisit de manière aléatoire (toujours en respectant l’ordre des indices). Vous n’êtes pas obligé de lui dire à qui appartient cet indice (tout dépend de votre niveau de sadisme…).

**Cas particulier bis :** si vous pouvez matérialiser l’infirmerie/chambre Fritz, alors planquez y les indices et ne dites rien aux joueurs. Sans dépenser des Points d’Actions, ils pourront les découvrir, renforçant l’aspect réaliste du jeu.

* DUPLIQUER L’ANTIDOTE :

(Tous les personnages) : 1 Point d’Action

Le Daedelus contient certaines de plus récentes innovations technologiques. L’une d’elles, est une imprimante-scanner 3d qui permet de dupliquer des objets, située dans le Nexus. Cela est bien pratique pour diminuer les coûts et sera probablement l’équipement de toutes les entreprises de demain. En l’occurrence, un joueur peut utiliser cet appareil pour dupliquer l’antidote.

* TRANSACTION :

Les joueurs peuvent tous échanger des Points d’Action selon leur convenance pour acheter une information, persuader un personnage d’accomplir une action, … Aucune transaction en argent virtuel n’est autorisée si elle ne s’accompagne pas d’une dépense de Points d’Actions (c’est trop facile de dépenser des millions virtuels !).

* REPARER LE VAISSEAU :

(Enzo Fechari) : coût spécial

Enzo est un mécanicien hors pair. Même dans un vaisseau en route dans l’espace, il est capable de le réparer en deux trois mouvements. La dépense d’énergie est cependant très importante. Vous devez donc appliquer la règle suivante : nombre PA dépensé = 2\*nombre de PV du vaisseau regagnés.

* CONSULTER L’HISTORIQUE DE ORION :

(Diabline X9) : 2 Points d’Actions

Diabline X9 et ORION s’entendent super bien. C’est pourquoi ORION lui fait une petite faveur. Elle peut consulter, au prix de 2 Points d’Actions, l’historique des dernières actions spéciales (à la discrétion de l’organisateur).

* EMPOISONNER :

(Michou Michel) : 3 fois au cours du jeu

De ses longues études de chimie, Michou Michel a appris à manipuler les molécules. De son poste d’intendante, où elle doit aussi préparer les repas, elle a donc toute latitude pour trafiquer les plats. Michou Michel dispose donc dès le départ de 3 doses de poisons (volables) qu’elle peut mettre dans un verre. La personne que le boit est empoisonnée, avec un effet tiré aléatoirement. Si Michou Michel dépense 1PA, elle peut décider de l’effet :

1. Ne plus utiliser la première personne du singulier et du pluriel.
2. Parler entièrement dans une langue étrangère (oubli de la langue maternelle).
3. Plus capable de voir les écrans (donc plus de discussion possible avec ORION).
4. Il oublie qu’il a un sac et le laisse ouvert quelque part en évidence (Alzheimer).
5. Plus de possibilité de se déplacer (jambes paralysées).
6. Muet.

Peu après qu’il ait bu le verre empoisonné, appelez le joueur visé, expliquez-lui qu’il vient d’être empoisonné et indiquez-lui les effets du poison. Ne lui dîtes pas qu’il peut être soigné par Fritz, c’est à lui de le découvrir tout seul.

* SOIGNER :

(Frau Fritz) : gratuit

Fritz a fait des études de médecine et a un certain talent dans le domaine. Même si elle ne peut pas encore ressusciter les morts, elle peut cependant remettre quelqu’un sur pied en moins de 2 minutes, grâce à des techniques innovantes. Avant de réaliser l’action, elle doit vous en avertir puis s’isole avec le blessé dans l’infirmerie où elle soignera le blessé de la manière qu’il désire (un breuvage infect est fortement encouragé, et ce peut être l’occasion de vraies séances de rôleplay). Fritz peut tout à fait monnayer son soin contre une information ou un Point d’Action… Elle peut bien sûr guérir les personnes victimes d’un empoisonnement ou blessées par balle.

* AMELIORER ORION :

(Diabline X9, Mortier, Kim Jan Su) : 2 Points d’Actions

A cause du départ précipité de la Terre, ORION n’a pas pu être finalisé, et Diabline X9 n’a pas réussi à en faire autant au cours du mois écoulé, notamment à cause de l’oublie d’une partie de ses appareils sur Terre. Cependant Nils Carlsson, du fait de son intelligence exceptionnelle, a concocté un nouveau programme qui devrait enfin achever ORION, mais n’a pas eu le temps de le donner à Diabline X9. Pour améliorer ORION, il faut donc se trouver en possession de cette clé et dépenser deux Points d’Actions. Vous afficher alors l’image « *loading* » (jointe). Au bout de 30 minutes, ORION est considéré comme amélioré, et ce de manière définitive (vous pouvez alors lancer une petite musique sympa pour marquer le coup). Il est impossible d’arrêter l’amélioration lorsqu’elle est commencée. Une nouvelle amélioration n’est possible que 30 minutes après la fin de la précédente. A chaque palier d’amélioration, les joueurs ont accès à de nouvelles compétences, qu’il vous faut afficher dans la pièce principale :

* ORION niveau 2 :
* Soigner un mystifié (tous)
* ORION niveau 3 :
* Allumer la climatisation (tous)
* Détecteur de mystifiés (tous)
* Traducteur de mystifiés (tous)
* ORION niveau 4 :
* Révélateur de mystifiés (tous)

Au cours d’une des améliorations, bloquez le système (erreur 404) puis affichez le sudoku. Les joueurs (notamment Diabline X9) doivent le résoudre pour que le système puisse se relancer.

* ECOUTER LA RADIO :

(Rinaldi, tous avec ORION niveau 3) : 1 Point d’Action

Il ne s’agit pas d’écouter France Info pour détendre l’atmosphère de la soirée mais pour guetter des bulletins d’informations susceptibles de renseigner les joueurs sur la situation sur Terre ou dans le Daedelus. Quand un joueur écoute la radio, il doit sortir de la pièce principale et tirer à pile ou face le résultat de son action : face, vous lui lisez les informations en relation avec la soirée (en fonction de l’heure de l’écoute) ; pile, il n’entend que des bruits incompréhensibles.

**Cas particulier :** Paola Rinaldi est une vraie passionnée et explorer la bande FM est pour elle un passionnant hobby. Elle a donc acquis une certaine maitrise de cette pratique culturelle. Ainsi, lorsqu’elle vient écouter la radio et ne capte rien (en obtenant pile) elle a la possibilité de dépenser un nouveau Point d’Action avec l’assurance d’obtenir une information intéressante.

* SOIGNER UN MYSTIFIE :

(Tous les personnages) : 1 dose d’antidote

Devant la menace du MYST, les humains ne peuvent rester sans rien faire le temps qu’il les contrôle tous. Une fois que ORION est amélioré, ils peuvent faire ingurgiter l’antidote à un membre de l’équipage, soupçonné d’être mystifié, grâce à des informations que Nils a stockées dans la clé d’amélioration. Pour réaliser cette action spéciale, le joueur doit emmener sa cible dans la pièce hors-jeu, sous un prétexte bidon. Une fois qu’elle y est entrée, vous lui dîtes ce texte suivant :

« *Alors que tu entrais dans la pièce X avec X, tu te retrouves brusquement plaqué à Terre, la face contre le sol. Ton compagnon est en train de te faire une clé de bras ! Tu essayes bien de te libérer mais sans résultat. Après avoir poussé un rire sarcastique devant le ridicule de tes efforts, il sort une fiole de ta poche qu’il commence à te faire boire. Tu essayes de vomir le liquide, sans succès. Tu comprends avec désespoir qu’il te suspectait d’être un mystifié et qu’il est en train de te soigner !* »

La suite varie en fonction de si la cible était mystifiée ou non :

* + Mystifiée : « *Tu sens le liquide brûler peu à peu tes entrailles et ta liaison vis-à-vis du MYST s’interrompt brusquement. Tu deviens tout rouge et commences à parler de manière incohérente. Ton rythme cardiaque s’accélère et tu transpires intensément. Finalement, au bout de 2 minutes, tu redeviens tout à fait normal. Tu es devenu un humain sain !* » Il récupère ses objectifs antérieurs. Les actions spéciales des mystifiés ne sont plus utilisables par le guéri.
  + Non mystifiée (+ passagère clandestine) : « *Tu sens le liquide brûler peu à peu tes entrailles et tu vois ta vision s’affaiblir. Tu perds connaissance en pensant : « quel con Qu’est-ce qui lui a pris de croire que j’étais mystifié ? ». Tu te réveilles grâce à une paire de baffe de ton compagnon inquiet. Tu lui cries dessus en lui reprochant de s’être trompé de cible et tu t’en vas furieux rejoindre les autres. Hors de question de côtoyer de nouveau cet imbécile.* »

Encore mieux, vous pouvez prévoir de petites fioles où vous aurez mis de l’eau salée. Pour soigner quelqu’un, les personnes doivent lui faire boire cette eau salée.

* ALLUMER LA CLIMATISATION

(Tous les personnages) : 2 Points d’Action, de manière définitive

Le MYST s’étend en déposant des spores dans des pièces. En allumant la climatisation, cela rendrait plus difficile la mystification en les éparpillant et en les affaiblissant. Une fois qu’elle est activée, le coût de la mystification est augmenté d’1 Point d’Action, et ce de manière définitive. De plus, la mystification n’est désormais possible que toutes les heures.

* DETECTEUR DE MYSTIFIES :

(Tous les personnages) : 1 fois par personne

Les humains sains vont petit à petit ressentir une présence de mystifiés de plus en plus forte. Grâce à ses mises à jour, ORION peut désormais communiquer aux joueurs le nombre de mystifiés qu’il ressent dans le vaisseau. La révélation ne se fait qu’au joueur qui en a émis le désir, il peut donc ensuite parfaitement les trafiquer. **La passagère clandestine est comptabilisée dans le calcul.**

* REVELATEUR DE MYSTIFIES :

(Tous les personnages) : 2 Points d’Action

Le niveau technologique de ORION est maintenant tellement élevé qu’il peut en 20 secondes déterminer si quelqu’un est mystifié. Cependant, il ne le fera pas de son propre chef et attendra les demandes des joueurs. Cette action spéciale peut se faire sans le consentement de la cible et les résultats peuvent bien entendu ensuite être trafiqués. **La passagère clandestine ne sera pas désignée comme étant mystifié si c’est un humain sain qui fait l’action, mais le sera si c’est un mystifié.**

* MYSTIFIER :

**(Seuls les mystifiés)**: 0-1 Points d’Action

Le MYST va tenter de se développer dans le Daedelus en mystifiant le maximum de personnes. Pour cela, il va déposer des spores en différentes parties du vaisseau, qui infecteront ensuite quiconque entrant dans celles-ci. Un joueur qui veut procéder à une mystification doit venir vous voir de manière discrète et doit désigner une pièce où il dépose ses spores (seulement les pièces visitables + le Nexus et le Pont). Il n’en a pas un stock illimité et ne peut donc réaliser cette mystification que toutes les demi-heures (puis toutes les heures une fois la climatisation activée). Peu après, les spores entrent en action et mystifient le prochain entrant dans la pièce. Lisez alors à ce joueur le texte présent sur la feuille « mystifié » et donnez-lui une petite feuille avec le résumé de ses nouvelles compétences (présente dans la partie MYST). Il ne faut pas prévenir le poseur de spore lorsque sa mystification a fonctionné, mais le lui dire s’il retourne dans la pièce.

La passagère clandestine, Frau Fritz ou encore un autre mystifié ne peuvent être mystifiés et ne sont donc pas concernés par la présence des spores. Si l’un d’eux rentre dans la pièce et que la climatisation est allumée, alors ces spores sont détruites. De même la climatisation augmente le coût de la mystification d’un Point d’Action et ne la rend possible que toutes les heures, au lieu des demi-heures.

**Cas particulier :** Un mystifié peut poser ses spores sur le Pont. Vous devez alors faire un tirage aléatoire pour déterminer qui sera mystifié, puis vous le lui annoncez discrètement. Au bout de quelques heures de jeu, les joueurs vont finir par comprendre comment fonctionne la mystification et ne voudront plus fouiller les salles. Ce sera alors la meilleure manière pour les mystifiés de continuer leur combat. **Attention, une personne soignée ne peut pas être mystifiée pendant les 15 minutes suivant sa guérison**.

**Cas particulier bis :** la présence continuelle de Fritz depuis un mois dans l’infirmerie a entrainé une immunisation de cette pièce. Ainsi, si un mystifié demande à l’infecter, vous lui répondrez que ses spores meurent sitôt sorties de son corps. A lui ensuite d’en tirer les conclusions qu’il désire…

* SENTIR :

**(Seuls les mystifiés)** : 1 seule fois par mystification.

Les mystifiés ont une conscience commune. Même si l’éloignement avec leur souche MYST les affaiblit, ils conservent la possibilité de repérer leurs semblables. Ainsi un mystifié pourra savoir si un membre de l’équipage est mystifié ou non.  **La passagère clandestine sera considérée comme étant un mystifié.** Avant de donner satisfaction au joueur, demandez-lui toujours si c’est dans l’intérêt du MYST de réaliser cette action. Si le joueur est très suspecté et ne fait cela que pour pouvoir dénoncer son camarade dès qu’il sera redevenu un humain sain, il n’est pas question de lui donner satisfaction !

* ARRETER LES MOTEURS :

**(Seuls les mystifiés)** : 2 Points d’Action

Les mystifiés ne désirent que la victoire du MYST, même au prix de leur propre vie. Ainsi, ils ont l’espoir que des vaisseaux mystifiés arrivent à détruire le Daedelus, avec tous ses occupants. C’est pourquoi ils vont tenter d’immobiliser le vaisseau en arrêtant les moteurs. Dans ce cas appliquez la procédure d’une attaque de vaisseaux.

# **Résumé des actions spéciales**

**Actions spéciales (de tous) :**

* **Fouiller une pièce (tous les perso) :** 1 PA
* **Dupliquer l’antidote dans le Nexus (tous les perso) :** 2 PA
* **Faire les poches (tous les perso) :** 2 fois par joueur maximum, les personnes doivent juste glisser un papier dans la poche ou dans le sac de l’autre.

**Actions spéciales (amélioration ORION) :**

* **Améliorer ORION (Diabline X9, Mortier, Kim Jan Su) :** 2 PA, prend 30 minutes, permet de nouvelles compétences
* ORION niveau 2 : ORIONpédia est accessible +
* **Soigner un mystifié (tous) :** une dose d'antidote
* ORION niveau 3 : il y a un traitre dans le vaisseau +
* **Allumer la climatisation (tous) :** 2 PA, augmente le coût d'infection pour les MYST d'un PA, définitif,
* **Détecteur de mystifiés (tous) :** 1 fois par personne, permet de connaître le nombre de mystifiés à bord.
* **Traducteur de mystifiés (tous) :** 1 PA, permet à tous les persos d'écouter la radio
* ORION niveau 4 :
* **Révélateur de mystifiés (tous) :** 2 PA, permet de savoir si untel est mystifié.

**Actions spéciales mystifiés :**

* **Infecter :** 0-1 PA (selon si la climatisation est allumée), désigner une pièce. Le prochain entrant dans celle-ci est mystifié. Ne fonctionne pas dans l’infirmerie.
* **Sentir :** 1 fois par mystification, permet de savoir si untel est mystifié.
* **Arrêter le vaisseau :** 2 PA, se réalise dans la salle des réacteurs, permet une attaque spatiale par les vaisseaux des mystifiés.

**Actions spéciales spécifiques :**

* Enzo Fechari : **Réparer le vaisseau :** nombre PA dépensé = 2\*nombre PV regagnés
* [Diabline X9 : **Consulter l’historique de ORION :** 2 PA, permet de consulter les pièces visitées lors des 10 dernières minutes]
* Duncan : Permet une réduction du coût en PA de l’atterrissage.
* Fritz : **Soigner :** remet sur pied quelqu’un de blessé (que ce soit par balle ou par tir de vaisseaux ennemis) ou d’empoisonné.
* Michel : **Empoisonner :** faisable 3 fois au cours du jeu, doit verser du poison dans un verre, la personne visée est touchée par un effet tiré aléatoirement (sauf si le joueur a dépensé 1 PA). Peut être soigné par Fritz. Liste des effets :

1. Ne plus utiliser la première personne du singulier et du pluriel.

2. Parler entièrement dans une langue étrangère (oubli de la langue maternelle).

3. Il oublie qu’il a un sac, et le laisse ouvert quelque part en évidence (Alzheimer).

4. Plus de possibilité de se déplacer (jambes paralysées).

5. Devient aveugle

6. Muet.

**Une particularité : les attaques de vaisseaux ennemis**

Pendant que le Daedelus voyage dans l’espace, les mystifiés terriens ne vont pas rester inactifs. En effet, en plus d’avoir laissé un espion dans le vaisseau, ils vont aussi envoyer des escouades de vaisseaux pour traquer le Daedelus et l’anéantir. Ils profitent également des communications indiscrètes d’Enzo Fechari avec sa direction (il doit envoyer un article toutes les heures) qu’il pense non-mystifiée (ce en quoi il se trompe lourdement…). Ainsi dès qu’il envoie un article, ou que les moteurs ont été arrêtés par un mystifié, les vaisseaux mystifiés attaquent :

* Eteignez le fond sonore et baissez la lumière, puis 10 secondes plus tard déclenchez l’alarme et appelez Kim Jan Su et la passagère clandestine.
* Vous lui expliquez que des vaisseaux sont en train de nous attaquer et qu’il faut organiser une défense précise en plaçant un personnage à chaque tourelle du vaisseau (voir plan).
* Une fois que toutes les tourelles sont pourvues (ce temps ne doit pas excéder 3 mn), vous les faîtes entrer un par un dans la pièce hors-jeu.
* Vous leur demandez à chacun de lancer un dé. Sur 1 à 4, le vaisseau est protégé, sur 5 ou 6 le vaisseau est touché. Un mystifié peut choisir de faire un 5 ou un 6 (mais il ne peut pas choisir de faire de 1 à 4 !). La passagère clandestine peut relancer le dé s’il ne lui convient pas. Après chaque lancer de dé, vous annoncez le résultat par ORION puis vous faîtes sortir le joueur.
* Si le score est 6, en plus d’abîmer le vaisseau, le joueur est blessé (par un tir ennemi) et ne peut plus faire la moindre action spéciale ni assurer la défense du vaisseau tant qu’il n’est pas soigné par Fritz.
* Le vaisseau a 15 points de vie. Chaque 5 ou 6 fait perdre 1 point. Si le nombre de point de vie tombe à 0, le vaisseau explose et vous devez leur lire le passage final correspondant (arrangez-vous pour que cela n’arrive pas !). Enzo Fechari peut redonner des PV au vaisseau et sait combien de PV il lui reste.

# **Quelques difficultés à résoudre**

EQUILIBRER LES RAPPORTS DE FORCES ENTRE MYSTIFIES ET HUMAINS SAINS

L’alpha et l’oméga de cette Soirée enquête est le combat entre mystifiés et humains sains. Il faut absolument éviter qu’il tourne trop rapidement à l’avantage de l’un ou l’autre des deux camps et il faudra donc un peu improviser.

Si les humains sains ont le vent en poupe, ne pas hésiter à ralentir l’amélioration de ORION en rajoutant un quart d’heure par niveau supplémentaire. De même, limiter l’effet de la climatisation à la seule hausse du coût de PA et réduire les gains de PA pour une démystification réussie. De même, suggérer aux derniers mystifiés d’infecter le pont et décidez vous-mêmes qui est mystifié.

Si ce sont les mystifiés qui dominent, rendez la passagère clandestine découvrable comme mystifié par les humains sains, rendez les améliorations de ORION plus rapides et créez un autre tube d’antidote que vous disposez comme indice supplémentaire dans le laboratoire (ou sur le corps). Cela permet notamment de débloquer la situation quand l’antidote du départ a été utilisé stupidement sans l’avoir dupliqué avant ou quand un mystifié l’a récupéré et détruit.

Vous pouvez aussi décider de respecter les règles de base et de faire assumer aux joueurs leurs erreurs. Cela peut sembler séduisant mais enlèvera une grande part de son intérêt à cette Soirée Enquête. Si à la fin de la Soirée il n’y a qu’un seul mystifié pratiquement cramé, l’emballement final n’aura pas lieu et la Soirée se terminera en queue de poisson.

L’UTILISATION DES ARMES

Les armes à feu ne sont pas distribuées en début de soirée, afin d’éviter qu’un joueur en descende un autre avant l’extrême fin du jeu. Environ un quart d’heure avant la fin, ORION distribue des armes à tous les membres de l’équipage en les informant qu’ils peuvent se descendre, et ceci gratuitement (la fin doit se finir en carnage). Je vous propose 3 systèmes différents pour régler ces combats. Ma préférence va au Pierre-feuille-ciseau qui est simple à mettre en place et qui avantage bien plus la passagère clandestine, lui donnant une meilleure chance de réussir son objectif.

**Avec une pièce :**

**Face contre pile :** Celui qui a tiré pile est mort, l’autre est debout et indemne.

**Face contre face :** Les deux personnages sont blessés (ils ne peuvent plus se déplacer ni tirer de nouveau). Ils peuvent être soignés par Fritz.

**Pile contre pile :** Celui qui a déclenché le duel est indemne, celui qui a été provoqué est blessé.

**Cas particulier :** Derky Hogan est un spécialiste du tir, si le tirage à pile ou face donne un résultat tel que son adversaire devrait être blessé, on considère que ce dernier est mort et pas seulement blessé.

**Avec un dé : Le joueur qui a tiré le numéro le plus élevé tue l’autre.**

**En cas d’égalité**, les 2 joueurs sont blessés.

**Cas particulier :** si Derky Hogan fait une égalité alors son adversaire est mort et lui n’est pas blessé.

**Pierre-feuille-ciseau** : celui qui vainc l’autre choisit entre le blesser ou le tuer.

**Cas particulier** : si Derky Hogan fait une égalité, alors c’est considéré comme une victoire.

LE DENOUEMENT

Plusieurs événements (infos radio, musique, …) vont faire monter la tension dramatique. 45 minutes avant la fin, ORION va découvrir près du plan de vol du Daedelus une planète habitable, Eden, où une colonie humaine pourrait être fondée. Votre personnage va donc leur proposer de mettre le cap sur cette planète et va leur laisser une demi-heure pour se décider. Impossible d’attendre plus longtemps, car cela accroitrait les risques de se faire attaquer par les vaisseaux ennemis. Par contre un atterrissage rapide permettrait de définitivement s’échapper, car ces vaisseaux n’ont pas de scanner pour savoir que la planète est habitable (ce sont des vaisseaux de combat…) et ne penseront pas que le Daedelus a pris le risque d’atterrir. Ce temps écoulé, vous annoncez à tous les personnages que le moment est venu de mettre un point final à l’infection du MYST. Vous distribuerez des armes à tous puis vous les laisserez s’entretuer (en respectant les règles ci-dessus). Une fois la boucherie terminée, vous demandez leur choix aux survivants.

* **Ils décident d’accoster sur Eden, ont le bon nombre de points d’Action et il ne reste aucun mystifié :** Récoltez les Points d’Actions à la hauteur de 1 PA par survivant. Si Jones Duncan est encore vivant (et non-mystifié), étant un pilote expérimenté, il n’y a plus besoin de PA pour atterrir. Lisez-leur ensuite le passage concernant leur fin :

« Après deux mois passés à échapper aux vaisseaux mystifiés à travers l’espace, le Daedelus a enfin pu se poser sur une planète habitable. Les quelques survivants de son équipage ont fondé une colonie qui grandit en force et en prospérité. Les descendants de ces colons ont réussi 200 ans plus tard à anéantir le MYST suite à une longue guerre coûteuse. La mémoire de ces résistants qui perpétuèrent la race humaine s’est transmis de génération en génération. »

* **Ils décident d’accoster sur Eden, ont le bon nombre de points d’Action mais il reste un ou plusieurs mystifiés :** Récoltez les Points d’Actions à la hauteur de 1 PA par survivant. Si Jones Duncan est encore vivant (et non-mystifié), étant un pilote expérimenté, il n’y a plus besoin de PA pour atterrir. Lisez-leur ensuite le passage concernant leur fin :

« Après deux mois passés à échapper aux vaisseaux mystifiés à travers l’espace, le Daedelus a enfin pu se poser sur une planète habitable. Les quelques survivants de son équipage ont fondé une colonie, surnommée Thiercelieux, qui semble destinée à devenir le nouveau havre de paix de l’espèce humaine. Mais cet avenir idyllique est brisé un jour par la découverte d’un mystifié dans l’ancien équipage. L’histoire de l’humanité semble s’écrire en pointillé… » Il est alors temps d’enchainer sur un loup garou, en mettant loup-garous les mystifiés 😉

* **Ils décident d’accoster sur Eden, ont le bon nombre de points d’Action et il ne reste aucun mystifié à l’exception de la passagère clandestine :** Récoltez les Points d’Actions à la hauteur de 1 PA par survivant. Si Jones Duncan est encore vivant (et non-mystifié), étant un pilote expérimenté, il n’y a plus besoin de PA pour atterrir. Lisez-leur ensuite le passage concernant leur fin :

« Après un mois passé à échapper aux vaisseaux mystifiés à travers l’espace, le Daedelus a enfin pu se poser sur une planète habitable. Les quelques survivants de son équipage ont fondé une colonie, surnommée Thiercelieux, qui semble destinée à devenir le nouveau havre de paix de l’espèce humaine. Mais rapidement se déclenchent des attentats, entrainant un climat d’insécurité permanent, chacun suspectant son voisin d’être le terroriste. Cette colonie réussira-t-elle à ne pas basculer dans la guerre civile ? »

* **Ils décident d’accoster sur Eden mais n’ont le bon nombre de points d’Action / ils ne veulent pas accoster :** Lisez-leur ce passage concernant leur fin :

« Après avoir laissé passer l’occasion d’accoster sur Eden, les quelques survivants de l’équipage continuèrent leur route à travers l’espace, dans l’espoir de découvrir une autre planète habitable. Le Daedelus ne fut jamais retrouvé. Ont-ils réussi leur quête ? Ont-ils fondé une nouvelle humanité ? Nul n’en a plus jamais entendu parler. Quoi qu’il en soit, s’ils ne sont pas morts, c’est qu’ils sont encore en vie… »

* **Les mystifiés arrivent à tuer tous les humains sains ainsi que la passagère clandestine :** Lisez-leur ce passage concernant leur fin :

« La situation devenait de plus en plus tendue dans le Daedelus. Dès que ORION a distribué des armes, tout a commencé à se dérégler : on entendait des rafales, des cris fusaient, des supplications émergeaient. S’en suivit un silence de mort. […] Une voix se fit alors clairement entendre dans le silence de l’espace : « Ici Daedelus. Ici Daedelus. Avons éliminé tous les humains sains. Je répète avons éliminé tous les humains sains. Nous sommes actuellement au point de coordonnés 5343/9621. Attendons ordre. Fin de transmission. » »

* **La passagère clandestine arrive à tuer tout le monde :** Lisez-lui ce passage concernant sa fin :

« Ça y est. C’était finit. Ta mission était terminée. Tu as gagné. Certains moments ne furent pas faciles, tu as cru ta dernière heure arriver au moment de l’emballage final, mais ton adresse habituelle t’a permis de t’en sortir. Tu récupères du cadavre de Paola Rinaldi un manuel d’utilisation des appareils de communication et tu t’installes devant eux. « Ici agent 314. Je répète ici agent 314. Les champignons se marient bien avec la sauce anglaise. Je répète les champignons se marient bien avec la sauce anglaise. Coordonnés actuels : 5343/9621. Attends ordre pour ramener le vaisseau au point α. Fin de transmission. » »

* **Le vaisseau est détruit par des attaques ennemies :** Lisez-leur ce passage concernant leur fin :

**«**Malgré l’avantage technologique du Daedelus et de ses occupants, le vaisseau fut bientôt encerclé par une dizaine de vaisseau ennemis. Les tirs crépitaient, des explosions enflammaient l’atmosphère, on se croyait revenu à la bataille de Jupiter ! Et puis soudain, une gigantesque explosion déchira l’atmosphère et engloba tous les vaisseaux mystifiés. Les vaisseaux de secours dépêchés sur place 2 heures plus tard ne trouvèrent que des carcasses fumantes et des corps sans vie. Le Daedelus ainsi que son équipage était invisible. Etait-ce lui qui a explosé ou en a-t-il profité pour fuir ? Ce qui est sûr, c’est que, s’ils ne sont pas morts, c’est qu’ils sont encore en vie. »

*Après cette fin est juste pour le lol et ne devrait pas arriver en vrai (ou faites-en sorte que cela n’arrive pas).*

# **Préparation de la soirée**

LE CASTING

Après avoir choisi les joueurs que vous souhaitez convier à cette Soirée Enquête, vous devez répartir les 8-9 personnages entre eux. Il existe plusieurs méthodes. La plus simple est de proposer un, deux ou trois personnages à chaque joueur en en brossant un rapide portrait qui ne révèle que la façade du personnage. Voici le nom des personnages avec le descriptif rapide que vous en ferez aux joueurs (attention ces définitions correspondent à l’image que donnent d’eux les personnages, ce n’est pas forcément un reflet fidèle de la réalité).

* Kim Jan Su : Le commandant du Daedelus. Un homme motivé qui réussit à maintenir l’ordre grâce à son profond charisme.
* Diabline X9 (**PNJ optionnel**) : Une jeune adolescente déjantée toujours sur un écran. C’est un rôle essentiellement d’ambiance, qui peut également être joué par un vrai joueur au besoin.

Vous pouvez également retirer ce personnage, dans ce cas donnez l’information par ORION qu’il avait été blessé dans l’attaque du hangar et qu’il a succombé à ses blessures. Vous devez aussi retirer des indices l’article sur l’IA, le sms et le plan de l’attaque du fourgon.

* Bastienne Mortier : La conceptrice du Daedelus. Une vieille un peu râleuse, mais ayant toujours un bon conseil à donner.
* Frau Fritz : Un médecin toujours de bonne humeur et très humain.
* Michou Michel : Une intendante stricte mais très efficace.
* Jones Duncan : Un pilote renfermé, mais classe et compétent (attention ce rôle est particulièrement difficile).
* La passagère clandestine : Une femme au grand cœur, toujours prête à faire une bonne action. Elle a parfois des réactions étranges mais excelle au tir (attention ce rôle est particulièrement difficile).
* Enzo Fechari : Un mécanicien consciencieux et créatif.
* Paola Rinaldi : L’ingénieure radio, qui transmet à l’équipage sa bonne humeur grâce à un humour bien à elle (rôle d’ambiance).
* ORION : C’est vous !

Lorsque vous proposez les personnages aux joueurs, tenez compte de la personnalité de chacun afin de ne pas proposer un personnage particulièrement renfermé (Jones Duncan par exemple) à quelqu’un de très excentrique. Choisissez notamment avec soin les joueurs qui incarORIONt la passagère clandestine et Jones Duncan car leurs rôles sont difficiles.

LES TACHES

Comme vous le remarquerez en lisant les fiches de personnages, chacun a une spécialité plus ou moins pratique (voir impossible) à exercer au cours de la soirée. Selon la qualité de leur jeu d’acteur et surtout leur prestation en tant qu’employé, vous pouvez les récompenser par des Points d’Actions.

**Le Capitaine Kim Jan Su doit centraliser** la présence des divers participants et surtout leurs tâches. Communiquez-lui donc la liste suivante avant la soirée pour qu’il contacte directement les joueurs :

* + **Diabline X9 doit s’occuper de la communication avec ORION** en amenant 2 ordinateurs équipés de Skype (ou logiciel concurrent). Il doit aider à leur installation avant le début de la Soirée. Il peut utiliser les comptes ORION.daedelus (mot de passe : MurderParty) et le compte passager\_daedelus (même mot de passe normalement !). Au cours de la Soirée, il doit surveiller ORION pour qu’il ne fasse pas d’autres crises.
  + **Bastienne Mortier doit s’occuper de la décoration** de la pièce, qui doit mettre en valeur son vaisseau.
  + **Frau Fritz doit s’assurer de l’état de santé des participants** et des conditions d’hygiènes au cours de la soirée. Ainsi, il ne doit pas hésiter à ausculter (pour rire) les participants, et surtout il doit veiller que chacun s’alimente correctement et n’attrape ni coup de chaud ni coup de froid. Il doit également **aménager l’infirmerie** (sa chambre).
  + **Michou Michel doit gérer la nourriture** (menu futuriste demandé !)
  + **Jones Duncan doit faire une carte de l’espace** (*exemple joint*) où apparaitra le trajet du Daedelus depuis son départ de la Terre. Au cours de la soirée, il devra également décider de temps en temps du trajet du vaisseau, en fonction de sa carte. Ce doit être un objet de rôleplay.
  + **La passagère clandestine doit vérifier les conditions de sécurité** (issues de secours, cendriers) et doit organiser un briefing après chaque attaque de vaisseaux ennemis afin de rectifier les erreurs (temps de réaction trop long, mauvaise répartition dans les différentes tourelles, …).
  + **Enzo Fechari doit dresser un tableau des caractéristiques du Daedelus** (vitesse maximale, nombre de réacteurs, réserves, source(s) d’énergie(s), …), le tout avec cohérence et sérieux (ce document vous sera utile pour interpréter ORION). *Exemple joint.*
  + **Paola Rinaldi doit amener deux casques audio** (qui seront utilisée pour des discussions plus discrètes entre ORION et l’équipage en en branchant un à chaque ordinateur).

Une semaine avant la date fixée pour la soirée, vous remettrez à chaque joueur les documents suivants :

* + **Le prologue**
  + **La feuille de personnage du joueur.**
  + **La feuille d’explication du principe des murders party**
  + **Les 10 Points d’Actions.**

Contactez à nouveau tous les joueurs un ou deux jours avant la soirée pour répondre aux éventuelles questions du personnage et donner quelques conseils d’interprétation.

# **Atmosphère, atmosphère…**

L’idéal pour jouer cette Soirée Enquête est de disposer de trois-quatre pièces séparées. La première est la pièce principale (la salle à manger ou le salon de votre appartement). La deuxième pièce représente le reste du vaisseau. C’est un « lieu hors des lieux » où vous recevrez les joueurs, c’est l’antre de l’organisateur ! La troisième représente l’infirmerie, qu’il s’agira de décorer en fonction (et de planquer les 2 indices nécessaires). Enfin, la quatrième pièce (hors-jeu), optionnelle, est là où vous installerez l’ordinateur ORION, afin de tenir votre rôle.

En compagnie de Bastienne Mortier, essayer de décorer la pièce principale en y mettant par exemple des objets futuristes et évoquant l’espace. Demandez également à Fritz de décorer l’infirmerie. Pour la sonorisation, prévoyez des musiques calmes et tranquilles avec des sons futuristes et un fond sonore de bruit de moteur. Cela doit donner une ambiance feutrée, qui évoque l’espace. Pour la dernière heure de la soirée, prévoyez des musiques un peu plus stressantes, qui feront monter la tension dramatique. Pour les attaques de vaisseaux, ayez en réserve une musique épique ainsi qu’une alarme sonore (*exemple joint*).

On n’insistera jamais assez sur la crédibilité des personnes et de l’ambiance au cours d’une Soirée Enquête. Dès le début de la soirée, par exemple, accueillez les personnages en jouant votre rôle. Ne dîtes pas « Salut Bébert, ouah, top classe ton uniforme » mais « Putain magne-toi l’cul ! Le MYST est peut-être déjà en train de mystifier quelqu’un d’autre ! ». A aucun moment vous ne devez-vous départir de votre personnage afin d’inciter les joueurs à en faire autant. Quoi que vous fassiez pour enrichir votre interprétation, votre look et l’atmosphère de la partie, demandez-vous toujours comment cela se passerait si le jeu était la réalité. Que penseriez-vous d’un film dont les trucages sont apparents, où l’on verrait l’envers des décors et la perche du preneur de son ? Cela casserait toute l’ambiance. C’est absolument la même chose pour une Soirée Enquête. Bien sûr, vous changez totalement d’attitude dans la pièce hors-jeu car vous y êtes l’organisateur, et non plus l’ordinateur de bord ORION.

# **Les petits détails pratiques**

Voici une liste de petites choses que vous aurez à faire pour préparer la partie. L’ensemble des préparatifs ne devrait pas vous prendre plus de deux ou trois heures (surtout que vous délèguerez beaucoup aux joueurs…).

LES INDICES ET ACCESSOIRES

* Photocopiez la première série d’indices et rangez-les dans des enveloppes séparées. Le nom de chaque personnage figure sur l’indice qui lui est destiné.
* Photocopiez les indices que les joueurs découvriront en fouillant les pièces du vaisseau, classez-les dans autant d’enveloppes qu’il y a de pièces et écrivez le nom de la pièce sur l’enveloppe. Cette répartition des indices est trouvable dans la fiche « résumé des indices », où l’ordre indiqué correspond à l’ordre dans lesquels on les trouve ». La soirée gagnerait en réalisme et en humour si vous utilisez de vrais objets pour certains indices comme l’antidote, les champignons, le cyanure, les somnifères, … Les vraies armes sont évidemment exclues.
* Photocopiez le questionnaire « Il n’existe qu’une seule vérité » que vous remettrez en fin de partie ainsi que la feuille de débriefing « Le fin mot de l’histoire » qui explique ce qui s’est passé.

Tous les indices doivent être rangés dans un dossier jeu que vous mettrez dans la pièce hors-jeu. Indiquez clairement sur le dossier qu’il est hors-jeu et que les joueurs ne doivent pas l’ouvrir.

LA LIAISON AVEC ORION

ORION (donc vous) ne parle aux joueurs qu’à travers un ordinateur. C’est pourquoi il faut procéder à une installation technologique dans la pièce de jeu et dans la pièce hors-jeu, avec l’aide de Diabline X9 dont c’est la tâche. Vous aurez un ordinateur dans la pièce principale et un dans la salle organisateur, qui devront communiquer par un logiciel vocal. Essayez de mettre cet ordinateur dans un coin plus retiré pour que les joueurs ne soient pas dérangés pendant vos conversations. A côté de chacun des ordinateurs, placez un casque amené par Paola (pour entendre les réponses orales de ORION). Précisez bien qu’il faut débrancher ce casque après chaque conversation (afin que vous puissiez appeler les joueurs en cas d’attaque de vaisseaux par exemple). **Attention :** aucun de ces deux ordinateurs ne pourra diffuser de la musique.

LE REPAS

Cette Soirée Enquête est prévue pour se jouer en 4h30. Si vous en avez la possibilité, nous vous conseillons de prévoir, en compagnie de Michou Michel, un casse-dalle : manger ensemble est toujours une occasion de conversation. Etant donné le contexte, un repas succinct et futuriste sera parfaitement dans le thème. Veillez à ce que le repas ne soit ni trop abondant ni arrosé, ce serait préjudiciable au reste de la soirée.

ATTRIBUER LE PREMIER MYSTIFIE

Comme vous le comprendrez en lisant l’introduction, la souche MYST s’est échappée et a mystifié une personne de l’équipage juste avant le début de la soirée. Le choix de cette personne reste à votre discrétion, (personnellement j’ai choisi le commandant). Evitez juste de mystifier au départ Jones Duncan (il commence avec l’antidote) ou Enzo Fechari (il vaut mieux éviter de lui faire comprendre dès le début que ses rapports réguliers sont approuvés par le MYST). Au début, faites rentrer les personnes un par un et, lorsque c’est le tour de la personne mystifiée, lui donner les feuilles correspondantes à une mystification. Il est mieux de ne pas prévenir la personne avant la soirée, cela rendra ses réactions plus crédibles et bien plus amusantes.

QUE LE SPECTACLE COMMENCE

Nous vous proposons ici un timing indicatif du déroulement de la Soirée en partant du principe que le jeu commence vers 17h15 et se termine vers 21h45. Le timing des mystifications peut être amené à évoluer si la ventilation est activée (toute les 30mn puis toutes les heures). Si les mystifiés deviennent majoritaires dans le vaisseau, ORION peut l’annoncer.

17h15 : Kim Jan Su, ORION et Jones Duncan discutent sur la route à suivre pour échapper aux vaisseaux mystifiés. D’un coup, Michou Michel entre dans la pièce et annonce que Nils Carlsson est mort. Affolement général. ORION active l’alarme. Les autres personnages arrivent. Kim Jan Su fait un petit discours où il rappelle les enjeux de la soirée : démasquer le(s) mystifié(s) et l’(les) assassin(s) de Nils Carlsson. Brève allocution de ORION pour expliquer son propre rôle.

17h50 : Première mystification d’un autre membre du vaisseau.

2ème amélioration : ORION annonce qu’il a reconstitué sa base de données (ORIONpédia). Les joueurs peuvent discuter avec lui pour avoir des infos sur les joueurs et sur le MYST (sorte de système de recherche).

20h00 : ORION fait une crise de panique et se bloque. Les joueurs doivent résoudre un sudoku (ou tout autre problème) pour le débloquer.

3ème amélioration : ORION annonce que ce n’est pas normal qu’il y ait eu autant d’attaques de vaisseaux mystifiés depuis le départ (et surtout depuis ces derniers temps). Il pense donc qu’il y a quelqu’un qui balance leur position aux vaisseaux mystifiés, donc un traitre.

21h00 : ORION annonce à Jones Duncan et à Kim Jan Su qu’il a trouvé la trace d’une planète viable. L’équipage doit décider s’ils vont dans sa direction. Ils ont 30 minutes pour débattre. Après, on aura quitté l’orbite de la planète, et il semble impossible de s’arrêter du fait du trop grand nombre de vaisseaux mystifiés dans la zone.

21h25 : Demandez à chaque joueur qui était le(s) premier(s) mystifié(s) et qui sont les mystifiés actuels, et notez-le.

 21h30 : Décision de l’équipage. S’ils décident de s’y rendre, il leur faut 1PA (0 si Jones Duncan encore vivant) par membre d’équipage. Mettez un bruit d’atterrissage. Sinon, ORION ne parvient pas à s’approcher de la planète et le vaisseau repart dans l’espace. Il distribue des armes à tous afin d’éliminer tous les mystifiés.

21h45 : Fin de la soirée, distribution des feuilles « Il n’existe qu’une seule vérité ». Election du meilleur déguisement et du meilleur acteur. Une fois les questionnaires relevés, distribution des feuilles « Le fin mot de l’histoire ».

# **Le MYST (fiche informative pour l’organisateur)**

Tu es un champignon plutonien créé en 2278. Lors de l'explosion de la planète, tu as été envoyé dans l'espace et tu t'es accroché à une météorite. En 2310, tu as touché Terre. Une équipe de récupération a été envoyée pour inspecter la météorite, tu en as profité pour les mystifier. A partir de ce premier vivier, tu as commencé à mystifier toute la planète. Mais le gouvernement mondial a vite découvert ton existence et a tout fait pour ralentir ta progression. Il a engagé des scientifiques pour trouver un antidote et a mis en place des mesures de quarantaines. En infectant des personnes de plus en plus haut placées, tu finis par entrer dans les cercles du pouvoir et ainsi contrôler le gouvernement mondial. Tu avais gagné !!! La désillusion fut donc grande quand tu découvris qu'un riche français construisait un vaisseau pour s'échapper, emmenant avec lui une de tes souches. Tu planifias l'attaque de ce vaisseau mais il réussit mystérieusement à s'échapper.

La mystification :

Pour mystifier l'équipe de récupération, tu t'es scindé en 5 souches. Chacune des souches a infecté un soldat, sauf la dernière qui fut bizarrement rejetée. Les soldats mystifiés ont ensuite mystifié d'autres personne, chacune de manière autonome. La 5ème, affaibli par son rejet n'a pas infectée de personne et est restée isolée, mutant peu à peu.

La mystification se déroule comme ceci :

- Des spores (infimes parties de la souche originelle dont porte chacun des mystifiés) sont déposés sur la personne à infecter

- Elle commence alors à avoir des maux de ventre et devient tout rouge

- Puis commence à parler de manière incohérente

- Enfin, s'écroule à terre et devient comme pierre pendant 3mn avant de se relever totalement mystifiée

Le fonctionnement du MYST :

Chaque souche contrôle un certain nombre de personnes. Ces personnes obéissent à une conscience collective. Cependant, chaque souche est indépendante : des informations recueillent par la souche 1 ne sont pas percevables par la souche 2. Les souches vivent en cohabitation, de manière amicale et bienveillante. Les humains mystifiés conservent un certain esprit d'initiative, bridé par la règle suivante : Aucune action accomplie ne peut porter tort d'une manière ou d'une autre au MYST. Chaque souche peut contrôler ses humains, tel des consciences collectives. Il n’y a pas de modifications physiques.

La 5ème souche :

La 5ème souche a voulu mystifier Frau Fritz mais n'a pas réussi à cause de son immunité naturelle. En infectant pas immédiatement une personne, cette souche a commencé à muter : affaiblie par l'immunité de Fritz, elle est devenue moins puissante et moins prégnante. De plus, les personnes qu'elle mystifie sont modifiés : couleurs des yeux/ couleur de peaux/ perte d'un membre. Enfin, elle ne peut mystifier qu'une personne en même temps. Elle décida d'infecter Derky Hogan pour pouvoir enfin contrôler un humain vigoureux et malin, capable d'une mission d'infiltration. Ainsi, elle voulait se rendre utile vis-à-vis des autres souches.

Mystifié!!!

Tu te promènes tranquillement dans la pièce en farfouillant dans les tiroirs, espérant trouve quelque chose d’intéressant. Brusquement, tu commences à ressentir des maux de ventre. Tu regardes tes mains : elles sont rouges ! Rapidement, tu regardes autour de toi mais tu ne vis personne. Que se passe-t-il ? Tu tentes d’appeler à l’aide, mais ne commence à sortir de ta bouche que des propos incohérents, comme s’ils étaient d’une autre langue. Tu t’écroules à terre. 3mn plus tard, tu te relèves totalement mystifié.

**Nouveaux objectifs :**

* Mystifier ou tuer tous les humains sains. Survivre n’a plus d’importance, la victoire du MYST est ta seule raison de vivre.
* + tous tes anciens objectifs secondaires.

**Nouvelles compétences :**

* Infecter : 0 PA désigner une pièce. Le prochain entrant dans celle-ci est mystifié. Faisable que toutes les demi-heures.
* Sentir : 1 seule fois. Permet de savoir si untel est mystifié.
* Arrêter le vaisseau : 2 PA, se réalise dans la salle des réacteurs.
* + toutes tes anciennes compétences

**Nouvelle règle :**

« Aucune action accomplie ne peut porter tort d'une manière ou d'une autre au MYST »

**Attention : tu conserves toujours la même psychologie et le même physique. Attention à ne pas changer trop fortement de comportement car sinon, les autres membres de l’équipage te suspecteront.**

**IL N’Y A QU’UNE SEULE VERITE !**

* Qui est l’assassin de Nils Carlsson ? Pourquoi ?

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

* Avez-vous rempli vos objectifs ? Si oui lesquels (une réponse justifiée est appréciée) ?

……………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………………

* Quel a été le meilleur acteur de la soirée ?

……………………………………………………………………………………

* Quels ont été le meilleur déguisement ?

……………………………………………………………………………………