

# Document MJ

**Note d'intention :** Ome est un jeu créé par Alhceim(Michael De San Féliciano) d'une durée d'une heure et pour quatre joueurs. Il a été créé dans l'optique d'être covid-proof et d'offrir une initiation aux murders(GN). C'est un format de type escape/enquête.

**Contexte:** Des scientifiques se réveillent l'esprit lourd dans un laboratoire de biologie. Ils ont à peine le temps de réagir que la lumière passe au rouge, l'alarme de quarantaine se met à sonner.

**Objectif:** Les scientifiques auront une heure pour sortir du laboratoire avant que les portes ne soient définitivement scellées avec la procédure de quarantaine.

## **Rôles:**

### **Glove-man(Ambre):**

-Possède des gants lui permettant de passer les sas en toute sécurité. Toutefois, passer par un sas contaminé contamine les gants qui peuvent à leur tour contaminer des sas sains.

-Est un hôte asymptomatique. Il a été contaminé après avoir couché avec Noa qui lui a transmis le virus sous forme désactivée avant qu'il ne s'active dans son corps.

### **Map-man(Céleste):**

-Possède la carte du bâtiment avec les déplacements de chacun.

### **Info-man(Noa):**

-Possède une bibliographie sur le virus "Ome". A couché avec Abigail(son amant) ayant été vacciné, il a reçu dans son organisme le virus désactivé qu'il a ensuite transmis à Ambre(sa moitié) avec qui il a couché.

### **Heal-man(Olympe):**

-Espion ayant pour objectif de dérober les recherches d'Abigail sur un potentiel vaccin universel. Il a injecté une neurotoxine à Abigail pour faire pression sur lui mais celui-ci a répondu en balançant un gaz soporifique léger dans tout le laboratoire pour neutraliser son adversaire. Il a tenté de s'enfuir mais sans succès.

### **Dead-man(PNJ-Abigail):**

-Décédé dans son bureau. Travaillait sur l'élaboration d'un vaccin universel. Il a été pris pour cible par Olympe qui lui a injecté une neurotoxine qu'il a confondu avec le virus Ome. Il s'est injecté en conséquence le vaccin contre Ome pour se dérober de l'influence d'Olympe. Assez troublé, il a couché avec Noa dont il était l'amant lui transmettant par la même le virus pseudo-désactivé. Il a mis en place un piège à base de gaz soporifique pour piéger Olympe mais il a fini par succomber à la neurotoxine.

## **Biobliographie du virus "Ome"**

-Contamine 100% des individus par simple contact avec la peau. Sur une surface, Ome est capable de survivre jusqu'à une semaine entière. Pour un individu contaminé décédé, Ome s'auto-détruit dans le jour qui suit le décès de l'individu.

-Le virus ne stagne pas dans l'air dans sa version originale. Ce n'est que lorsqu'il est sous forme de spore qu'il stagne dans l'air et investit l'espace de manière rapide. Les spores ne sont obtenus qu'après germination au sein de l'organisme d'un hôte asymptomatique vivant.

-Dans 99,9% des cas, les sujets contaminés meurt dans la demi-heure suivant la contamination. Au bout de cinq à vingt minutes de contamination, le sujet se met à se tordre de douleur l'espace de quelques secondes, signe que le virus a investi l'ensemble du corps. Ce n'est que dix minutes après que le sujet meurt d'une crise cardiaque.

-Dans 0,1% des cas, les sujets contaminés sont asymptomatiques et ne sont pas sujet à une mort prématurée. Ces sujets n'en reste pas moins vecteur de propagation du virus par simple contact. Une heure après la contamination, le virus atteint son objectif et transforme son hôte en un puissant vecteur de propagation. Sans qu'il n'y ait aucune séquelle, l'hôte se met à produire et éjecter des spores virales par l'ensemble des pores de sa peau.

### **Vaccin contre "Ome"**

Un vaccin est en cours d'élaboration. L'échantillon de vaccin actuel est très dur à produire ce qui le rend inutilisable pour une distribution étendue à la population. Le virus n'a d'ailleurs pas pu être totalement désactivé lors de la création du premier échantillon de vaccin. S'il offre une immunité garantie à celui qui le reçoit, les effets secondaires sont assez désastreux. La partie encore active du virus cherche à reprendre son activité et le virus vient se réfugier dans les fluides corporels du sujet. Si un sujet vacciné ne peut transmettre le virus pseudo-désactivé par contact, celui-ci reste transmissible par les fluides corporels. Le réel problème réside dans le receveur du virus pseudo-désactivé. Dans 50% des cas, le virus se réactive entièrement et redevient mortel. Dans les autres 50%, le virus se désagrège dans l'organisme en l'espace d'une heure. Si un individu reçoit le virus pseudo-désactivé autrement que par le vaccin (donc par un individu tierce), dans 50% des cas, il ressentira les premiers symptômes du virus actif après 50mn, le virus étant redevenu virulent après seulement cinq à dix minutes. Si les symptômes ne sont pas ressentis, c'est que le virus se désagrège lentement dans l'organisme sans être redevenu virulent, ce sont les autres 50%. Dans le cas d'un individu vacciné, le virus pseudo-désactivé persiste dans l'organisme un mois après le dit-vaccin.

### **Chronologie**

15h00: Céleste récupère une fiole d'Ome dans le frigo pour son travail sur le traitement.

15h10: Olympe injecte la neurotoxine à Abigail en lui demandant son mot de passe en échange de l'antidote.

15h15: Céleste croise Abigail un peu en panique alors qu'il remettait des produits en place, Abigail est alors pris de terreur en voyant qu'il manque une fiole d'Ome dans le frigo.

15h20: Abigail s'injecte le vaccin contre Ome dans son bureau.

15h35: Noa et Abigail couche ensemble. Abigail transmet le virus désactivé à Noa.

15h50: Ambre et Noa couche ensemble. Noa transmet le virus désactivé à Ambre.

15h55: Olympe rejoint Abigail dans son bureau pour récupérer le mot de passe en échange de l'antidote. Abigail gaz le labo, Olympe s'enfuit du bureau et Abigail s'écroule.

Le virus se réactive chez Ambre qui est asymptomatique et qui contamine le sas Z. Tout le monde s'endort en quelques secondes.

16h00: Réveil des scientifiques par l'alarme de quarantaine.

### **Fin de la murder:**

**-True Bad Ending:** Certains scientifiques ont réussi à sortir du laboratoire avec parmi eux l'hôte asymptomatique non-traité. L'hôte asymptomatique propage le virus et l'humanité s'écroule en quelques semaines.

**-Bad Ending:** Les scientifiques n'ont pas réussi à sortir du laboratoire. Ils finissent contaminés par Ome et meurt.

**-Good ending:** Certains des scientifiques ont réussi à sortir du laboratoire et aucun d'eux n'est contaminé. Ces scientifiques sont sauvés et les autres meurt contaminé par Ome.

**-True Good Ending:** Tous les scientifiques ont réussi à sortir du laboratoire et l'hôte asymptomatique a été traité.

### **Organisation avant le jeu :**

- Préparer au minimum sept espaces distincts pour symboliser les bureaux des cinq personnages + la salle du traitement + la grande salle (se référer à la carte pour conserver une cohérence avec le placement)
- Sur chaque table/espace des joueurs, mettre à disposition leur fiche+la carte.
- Pour Céleste, lui donner le document « déplacement » à ne pas consulter avant début du jeu. Lui expliquer qu'il y a des capteurs s'activant à l'entrée d'une personne dans une pièce. « Extérieur » correspond à une autre partie du laboratoire n'étant pas concernée par la quarantaine. Lui préciser qu'il n'y a qu'une dose de traitement dans la salle de traitement.
- Pour Ambre, lui mettre à disposition un unique gant.
- Pour Noa, lui donner le document « Bibliographie du virus Ome » qu'il peut consulter avant le début de jeu pendant que vous finissez de préparer le reste.
- Pour Olympe, lui déposer face cachée le document « Vaccin pour Ome » qu'il ne peut pas consulter.
- Dans l'espace du bureau d'Abigail, préparer le document « Abigail-infos » pour le joueur qui viendra vérifier l'état d'Abigail.
- Pour l'ambiance, vous pouvez plonger la pièce dans une lumière rouge.

### **A préciser aux joueurs avant le jeu :**

- Le jeu est basé sur l'échange d'informations entre les personnages, il n'est pas attendu des joueurs qu'ils se baladent dans le laboratoire. Tout peut être contaminé donc tout mouvement peut être fatal. On ne se déplace que lorsque l'on est persuadé de ce que l'on fait. Les joueurs passeront la majorité de la murder dans leur bureau, isolés les uns des autres.
- Les objectifs de jeu sont indicatifs, les joueurs mettent la priorité sur ce qu'ils souhaitent.
- Les données de temps indiquées dans les documents sont très importantes. Sans elles, il est impossible de réussir à sortir en vie.
- Les « sas » correspondent aux carrés rouges sur la carte. Le numéro dans le carré correspond au grade nécessaire pour emprunter le sas. S'il y a plusieurs numéros, c'est qu'il faut plusieurs badges du grade indiqué. Les sas ne peuvent être empruntés qu'un par un. Quand on entre dans un sas, les portes se referment, et il faut alors presser un bouton central pour rouvrir les portes et continuer son chemin. Ainsi, si le bouton a été contaminé, toute personne empruntant le dit sas sera contaminée (sauf s'il a un gant). Je précise, il n'y a aucun moyen de contourner le système, c'est un par un et la personne qui active le bouton est celle qui est entrée dans le sas. (pas de « nan mais je lui ouvre le sas pour lui éviter d'appuyer sur le bouton », ça ne marche pas!). Demandez à chaque joueur de bien préciser le sas emprunté lors de leurs déplacements.
- Des interphones sont présents un peu partout dans le laboratoire et sont activés non-stop en cas de quarantaine. Ainsi, les personnages s'entendent où qu'ils soient dans le laboratoire. Il est impossible d'avoir une discussion deux-à-deux sans que les autres l'entendent, on ne peut pas éteindre les interphones.
- Il est de notoriété publique que Noa et Ambre sont en couple.
- Le début de la murder correspond à 16h pétante dans le jeu. (il faut absolument le leur dire)
- Pour sortir de la zone de quarantaine, il faut sortir de la zone symbolisée par un carré bleu sur la carte. Ainsi, s'ils atteignent la grande salle, ils ne sont plus en danger.

### **Important pendant le jeu**

- Faites commencer les joueurs comme leur fin de fiche, c'est-à-dire évanoui. Dites-leur que le jeu commencera quand ils entendront l'alarme de quarantaine. Quand vous faites commencer le jeu, lancer une petite minute d'alarme et préciser de vive voix un truc du

style « Alerte, virus Ome détecté. Processus de décontamination en cours. Que le personnel évacue le laboratoire. D'ici 60 minutes, le laboratoire sera purgé par les flammes ».

-Préciser le temps toutes les 10mn. Préciser également le temps toutes les minutes dès qu'il reste 5mn et faites un décompte pour les dix dernières secondes.

-Soyez très attentif aux mouvements d'Ambre. Tout ce qu'il touche sans gant est contaminé.

-Soyez également attentif à ceux qui empruntent le sas Z, qui est contaminé.

-Si une personne autre qu'Ambre inspecte le corps d'Abigail, il est infecté par le virus pseudo-désactivé. Jetez un dé 6, si le score est égal ou inférieur à 3, le virus se réactivera dans son corps et il en ressentira les premiers effets 50mn plus tard.

-Quand le code sur la fiole trouvée dans le bureau d'Abigail a été entendu par Olympe, dites-lui de retourner sa feuille après avoir attendu 5 à 10mn. (la fiole étant le vaccin contre Ome)

-Quand les 60mn sont écoulées, n'arrêtez pas directement le jeu. Dès les 60mn terminées, Ambre contamine toutes les personnes à proximité de lui. Dites à vos joueurs qu'ils vont jouer l'épilogue et leurs réactions face à leur camarades qui vont mourir de la contamination. Décrivez en accéléré ce qu'il se passe « 10mn, plus tard, machin ressent les premiers symptômes, puis... »