

Les Mystères du Temps

Aventures spatio-temporelles



[Introduction](#)

[Univers](#)

[Le voyage dans le temps](#)

[Organisations](#)

[La Patrouille du Temps](#)

[Description](#)

[Questions](#)

[Voyage](#)

[Grades](#)

[Agences](#)

[Quod Sapientum](#)

[Description](#)

[Questions](#)

[Voyage](#)

[Grades](#)

[Sectes](#)

[Gelbersterneprojekt](#)

[Description](#)

[Questions](#)

[Voyage](#)

[Grades](#)

[Opérations](#)

[Akademia](#)

[Description](#)

[Questions](#)

[Voyage](#)

[Grades](#)

[Membres](#)

[The Royal Temporal Society](#)

[Description](#)

[Questions](#)

[Voyage](#)

[Grades](#)

[Époques](#)

[Préhistoire](#)

[Antiquité, cités, mystères et conquêtes](#)

[Empire Romain, empire, paix et marbre](#)

[Âges Sombres, pillage, rois et Église](#)

[Moyen-Âge, chevaliers, croisades et coutumes](#)

[Renaissance, religion, humanisme et art](#)

[Lumières, raison, capes et épées](#)

[Révolutions et Empires, liberté, guerre et nations](#)

[Révolution Industrielle, science, progrès et colonies](#)

[Guerres Mondiales, sang, larmes et masses](#)
[Guerre Froide, atome, politique et électronique](#)

[Règles du jeu](#)

[Jets de dés](#)

[Compétences](#)

[Résolution des actions](#)

[Équipement](#)

[Anachronisme](#)

[Combat](#)

[Soins](#)

[Santé mentale](#)

[Voyage temporel](#)

[Mécanique](#)

[Dangers](#)

[Maîtrise du jeu](#)

[Création de personnage joueur](#)

[Définition du personnage](#)

[Attribution des scores](#)

[Évolution des PJ](#)

[Création de PNJ](#)

[Création de scénario](#)

[Unité de temps et de lieu](#)

[Forces locales](#)

[Initiés présents](#)

[Mission impossible](#)

[Quelques scènes](#)

[Conseils généraux](#)

[FAQ](#)

[Jauge de santé mentale](#)

[Autres ères](#)

[Une grande chronologie](#)

Introduction

Ce document contient une présentation de l'univers et du jeu [Mystères du Temps](#), un jeu de rôle amateur en cours de construction.

Son but est de jouer dans un contexte historique à différentes époques, de l'antiquité à l'époque contemporaine, chaque partie étant généralement située dans une époque et un lieu différent. Il est théoriquement possible d'y jouer d'autres périodes (préhistoire, futur lointain) mais à mon avis moins intéressant. Il est également assez centré sur le monde occidental (Europe puis Amérique à partir de 1500) car ce format suppose que les joueurs ont une certaine connaissance (pas forcément historique, au moins filmésque ou livresque) de l'époque visitée.

J'ai choisi de le jouer à la manière d'un jeu à secrets. C'est à dire que les origines et les buts des différentes organisations maîtrisant le voyage dans le temps (ainsi que le fonctionnement du voyage dans le temps) sont assez flous, et ne seront éclaircis que par la persévérance des joueurs, ou si leurs personnages attirent l'attention des mauvaises (ou bonnes selon le point de vue) personnes. Cela veut aussi dire que lors de leurs aventures les personnages joueurs exploreront la face cachée de l'histoire, des épisodes dont une partie au moins est passée sous silence ou sujette à controverse dans les livres d'histoire.

Pour donner un exemple, la question « Comment Christophe Colomb a-t-il découvert l'Amérique ? » n'a pas grand intérêt. « Pourquoi voulait-il tant explorer une route vers les Indes ? » et « Comment a-t-il convaincu les souverains espagnols ? » sont bien plus intéressantes et [peuvent faire l'objet d'une aventure](#). Par ailleurs ils auront souvent à affronter d'autres voyageurs temporels qui voudraient changer l'histoire dans un sens à leurs yeux plus favorable. Cela peut amener des questions morales chez les personnages et les joueurs qui n'auront certainement pas tous le même point de vue sur tel ou tel évènement marquant.

L'ambiance que j'apprécie et essaie de donner à mes parties est teintée de mystère mais aussi aux limites de l'horreur. Les temps passés ne sont guère civilisés pour l'homme moderne, les temps modernes infernaux pour l'être du passé, l'exotisme quand on y est immergé est rien moins qu'inquiétant. La folie des hommes s'est souvent révélée au cœur des grands évènements historiques, le monde est souvent cruel pour ceux qui lui sont étrangers, et face aux paradoxes infinis du temps même les plus solides en viennent à douter de leur santé mentale.

Dans ce cadre ils devront généralement adopter profil bas, normalement pour éviter de changer l'histoire, mais aussi pour éviter d'être repérés par la [Patrouille du Temps](#).

Univers

Les joueurs incarnent des voyageurs temporels qui d'une manière ou d'une autre se déplacent dans le temps, vivant des aventures à différentes époques.

Le voyage dans le temps

L'*espace-temps* n'est pas qu'une exception, le temps est une dimension comme le sont les dimensions spatiales, son accès est juste un peu plus difficile, demandant des capacités spéciales ou un équipement dédié. D'une manière générale chaque organisation de voyageurs temporels a son moyen pour voyager dans le temps, avec ses avantages et ses inconvénients.

Le fait est que le voyage dans le temps est dangereux. Nombreux sont ceux à n'avoir jamais pu repartir d'une époque passée. Les périls de chaque époque ne sont pas les mêmes, les coutumes changent vite et les ignorer peut coûter la vie à un voyageur pourtant bien intentionné. De même les maladies évoluent, les épidémies ne sont pas à prendre à la légère parce qu'à une époque plus récente elles ont disparu, bien au contraire !

Par ailleurs le risque le plus insidieux pour un voyageur est probablement celui de perdre la tête. L'homme est un animal d'habitude, en changer trop souvent est éprouvant, fatiguant pour l'esprit. De même confronté à des usages passés ou futurs n'importe qui peut être choqué, traumatisé jusqu'au cœur de sa psyché. Les époques passées peuvent être très violentes même par rapport aux pires moments de l'histoire moderne. Enfin un voyageur imprudent s'expose dans ses aventures à des traitements traumatisants si il tombe aux mains de ses adversaires.

Il faut cependant noter un effet intéressant de la structure de l'univers : des voyageurs vers un même point spatio-temporel ont généralement tendance à arriver en même temps en un même lieu. Certains scientifiques voient là la preuve que les déplacements temporels laissent une trace physique, que d'autres voyageurs suivent malgré eux quand ils la croisent, de la même manière que les sentiers attirent le passage dans la nature ou que les fourmis finissent toutes par arriver sur le même sandwich.

Pour finir, on pourrait se dire que tout voyage dans le temps va le modifier irrémédiablement. Rien n'est plus faux. Le temps est comme un élastique, on peut tirer dessus en un certain point, cela va modifier le futur proche mais ne s'étendra pas forcément très loin. Un homme n'est généralement pas nécessaire à l'Histoire, il ne peut l'influencer qu'à une certaine échelle, certaines tendances sont simplement trop lourdes pour être contrariées. A moins de trouver le point de levier idéal, celui qui permettra de briser l'élastique en son point faible...

Organisations

Si le voyage dans le temps apparaît comme difficile, à cœur vaillant ou bien préparé rien n'est impossible. Il y a donc un certain nombre de voyageurs du temps, plus qu'en tout cas que ne veulent l'admettre les "autorités".

La [Patrouille du Temps](#) est la principale (la seule d'après elle) organisation de voyageur temporels. Énorme administration militaire, elle assure des liaisons directes entre ses centres de différentes époques. Elle protège et sert l'Histoire, s'assurant qu'aucun révisionniste nationaliste ou scientifique fou ne corrompe le déroulement des événements.

Il se murmure dans les couloirs des bases de la Patrouille que d'autres organisations de bandits temporels existeraient, mais cela n'est que mensonge. Comment serait-il possible de rester organisé à travers les âges ? Quand on voit tout l'arsenal technique que doivent débloquent les scientifiques de la Patrouille pour faire voyager quelques hommes, il ne fait guère de doute qu'un groupe de bandits et de renégats en serait bien incapable.

La Patrouille du Temps

Dans un avenir lointain, certains parlent du 50e siècle après Jésus-Christ, l'humanité a enfin trouvé la paix et le bonheur. Un âge d'or s'y étend jusqu'à la fin de l'univers connu. Mais cet avenir est fragile, le temps n'est élastique que jusqu'à un certain point et la nature humaine bien fragile. Pour préserver cette époque bénie ses habitants créèrent la Patrouille du Temps, chargée de préserver l'Histoire amenant cette fin heureuse.

Ceci dit la Patrouille est aussi une organisation aux visées tentaculaires, avec tout ce qu'on peut trouver de pire dans l'administration. Attachée à ses formulaires, secrète sur ses rouages et ses objectifs, à l'affût de toute trahison et presque paranoïaque dans ses directives, on pourrait l'apparenter à un état temporel stalinien.

Sa devise est « **Protéger et Servir** » :

1. protéger l'Histoire (ne pas changer l'histoire par ses actions)
2. servir la Patrouille (obéir aux ordres sans discuter, sans poser de questions)

Description

Cette organisation est de type administratif et para militaire. Elle est structurée par ère dans laquelle se trouve une station permanente. Celle de l'ère européenne (3000 av. JC => 2020 ap. JC) est située à Paris au début du XXIe siècle. Elle a la responsabilité de garantir la permanence de l'histoire sur toute cette période. C'est par celle-ci que les PJ pourront être recrutés, limitant ainsi leur champ d'action temporel.

Pour la servir les stations de la Patrouille recrutent des individus doués des toutes les époques qu'elles couvrent. Ceux-ci n'ont généralement plus d'attaches et sont bien contents de voir s'ouvrir à eux de nouveaux horizons. Après une rapide formation (histoire, combat, etc.) les recrues sont envoyées sur le terrain.

Le fonctionnement est administratif, la structure militaire. Cela veut dire que lors d'une mission toute désobéissance, toute erreur suspecte, est passible de mort. Les grades militaires qui y ont cours tiennent lieu de hiérarchie. Cependant, afin de financer ses activités, la Patrouille va fournir des services

touristiques à de riches élus. Contre de grandes quantités d'or ou autres préciosités ceux-ci pourront être escortés à une époque ou une autre, solution administrative à un problème fondamental. De même, la Patrouille peut fournir un matériel dernier cri à ses envoyés, à condition que ceux-ci aient rempli les bons formulaires.

L'organisation de la Patrouille est la preuve vivante qu'aucune autre organisation temporelle ne peut exister : comment serait-il possible de rester organisé à travers les âges ? Quand on voit tout l'arsenal technique que doivent débloquer les scientifiques de la Patrouille pour faire voyager quelques hommes, il ne fait guère de doute qu'un groupe de bandits et de renégats en serait bien incapable. D'autant plus qu'aucun des scientifiques de la Patrouille présent dans notre ère ne comprend vraiment le fonctionnement du voyage temporel.

Questions

Différentes questions sont posées aux PJ par les agissements de la Patrouille :

- est-ce qu'elle protège bien une utopie ou juste le pouvoir de certains êtres du futur ?
- cela vaut-il le maintien de tous les massacres de l'histoire ?
- pourquoi ne peut-on pas aller dans d'autres ères, la préhistoire ou notre futur ?
- pourquoi y a-t-il autant de voyageurs temporels ?
- comment marche le voyage temporel ?

Les réponses à ces questions ne sont jamais données aux recrues de la Patrouille. Seul le directeur, et peut-être les généraux, a les réponses. Les PJs peuvent donc essayer de monter dans la hiérarchie pour les obtenir, ou trahir la Patrouille en volant ses secrets ou rejoignant une organisation rivale.

Voyage

Le voyage par la Patrouille demande de grandes quantités d'énergie et une installation très lourde. Pour cela il n'est possible de partir vers une autre époque qu'avec l'aide du central situé au début du XXIe siècle.

Les voyageurs, après le briefing de mission, sont envoyés à l'équipement pour chercher leurs costumes et les objets qu'ils voudront emmener avec eux. La quantité de matériel autorisée dépend uniquement de leur rang (cf plus bas). En tout cas ils ne peuvent emporter que l'équipement qu'ils peuvent porter sur eux, par exemple à la ceinture, dans une poche ou dans un sac à dos. Celui-ci peut toutefois ne pas être d'époque, aux agents de le dissimuler aux autochtones.

Ils peuvent en profiter pour chercher quelques renseignements à la bibliothèque de la Patrouille (le niveau de connaissance accessible est équivalent à Wikipedia). Ils passent ensuite la nuit dans une salle d'apprentissage. Au matin ils parlent la langue de leur destination (avec toutefois un fort accent étranger) et sont conduits à la salle de départ.

Ce local est un grande salle blanche blindée. Un mur est une grande vitre blindée et fumée derrière laquelle on voit s'agiter des scientifiques en blouse blanche devant des consoles aux voyants clignotants. On demande aux voyageurs de se mettre au centre de cercles argentés d'un mètre de large, incrustés dans le sol carrelé blanc. Quand tout le monde est bien en place une sirène résonne, les portes blindées se verrouillent et une bulle translucide apparaît progressivement autour de chaque voyageur, laissant voir des formes irisées, jusqu'à devenir une bulle de savon opaque.

Elle éclate d'un coup pour laisser voir le paysage de l'époque-lieu cible. Les voyageurs pourront alors mener à bien leur mission, parfois avec l'aide d'un représentant local.

Le retour ne demande pas autant d'appareillage, souvent un simple cercle argenté posé au sol et un petit groupe électrogène, disponibles dans tous les agences locales de la Patrouille. Ce dispositif ne permet par contre que de rentrer à l'agence de départ, pas de repartir pour un autre voyage.

Grades

Les grades (avec le rang requis) sont :

- recrue (1)
 - grade de base, troupier sacrificable à tester sur le champ temporel
 - peut obtenir un costume et un objet pour une mission
- brigadier (2)
 - recrue ayant pris un peu de bouteille, peut mener une mission
 - peut obtenir un costume et deux objets pour une mission
- enseigne (4)
 - a prouvé sa valeur et sa fiabilité, peut avoir des ordres secrets
 - peut obtenir un costume et trois objets pour une mission
- légat (8)
 - oeil, oreille et bras de la Patrouille dans une mission secrète
 - peut faire appel à des correspondants ou bases locales lors des missions
- représentant (8)
 - représentant de la Patrouille dans une époque, spécialiste de la période
 - peut demander l'exécution d'une mission à la Patrouille
 - responsable de la base locale de la Patrouille
 - sert de correspondant local (au sens temporel)
- colonel (16)
 - simple montée en grade du légat
 - souvent le donneur de mission des PJ
- général (32)
 - simple montée en grade du colonel
 - est au courant de la réalité de l'origine de la Patrouille
- directeur (64)
 - responsable indiscutable de la Patrouille pour l'ère chrétienne

Les objets que les envoyés peuvent obtenir doivent pouvoir être portés sur eux (c'est à dire pas de char, de bateau, de maison, etc.). L'argent pour la mission (habituellement de quoi se loger et manger pendant un bon mois) ou la carte d'époque des lieux comptent comme un objet.

Agences

Les bases locales (qui se déplace géographiquement sur la période en fonction des évènements historiques les mettant en péril) sont :

- -3000 à -343 [Memphis](#), capitale puis simple ville de l'[Égypte pharaonique](#)
 - porté par les [prêtres d'Amon](#)
- -343 à 324 [Rome](#), capitale de la République puis de l'Empire Romain
- 324 à 1204 [Constantinople/Byzance](#), capitale de l'[Empire Romain d'Orient](#)

- choisie pour fuir les invasions barbares
- 1204 à 1796 [Venise](#), république marchande d'Italie
 - noeud de communication moins exposé
- 1796 à 1940 [Paris](#), capitale de la France, républicaine, royale ou impériale
 - rayonnement intellectuel et communication
- 1940 à 2012 [Genève](#), grande ville de la confédération helvétique
 - fuite en ['40](#) en urgence de Paris pour éviter les nazis

Quod Sapientum

Aussi connus comme "Ceux-qui-savent", il s'agit d'une organisation sectaire visant à détruire la [Patrouille du Temps](#) et l'influence néfaste qu'elle a sur la marche de l'Histoire.

Sa devise est « **Combattre et Collecter** » :

1. combattre la Patrouille (et son influence néfaste sur l'histoire)
2. collecter les paroles des Élus (les trouver et les faire survivre à travers le temps)

Description

La Patrouille du Temps n'est pas la seule organisation à se déplacer dans le temps. Ce que eux peuvent faire, d'autres peuvent bien le faire aussi. Peut-être pas de manière aussi fiable, peut-être pas en garantissant la sécurité des voyageurs, mais c'est possible contrairement à ce qu'on pourrait penser si on se réfère à la Patrouille.

Mais la Patrouille ment. Effrontément et sans vergogne, des pieds à la tête de son administration. L'âge d'or qu'ils promettent n'est que désolation. Ils protègent l'Apocalypse. Peut-être un jour leur but était-il noble, en tout cas depuis il s'est perdu, s'est fondu dans l'organisation qui perdure malgré ses mensonges. La Patrouille est l'ennemie du genre humain, l'ennemie de toute vie naturelle même. Elle doit être détruite, annihilée, ou du moins ses initiatives doivent être contrecarrées en tous temps et tous lieux.

Du passé lointain ou d'un futur indéterminé des émetteurs diffusent la vérité à ceux qui savent l'entendre. Ces rares Élus, souvent pris pour des fous par leurs amis et leurs familles, ont permis de fonder Quod Sapientum, propageant la vérité sur les faits temporels à ceux qui peuvent l'entendre, préparant longuement (si cela un sens dans le cadre du voyage temporel) la mise en pratique de ces enseignements.

Les Élus sont donc recherchés par les Quod Sapientum comme par la Patrouille. Heureusement ceux-ci peuvent souvent donner des indications, plutôt cryptiques, sur les autres Élus. Hélas la Parole qu'ils portent est trop lourde pour un esprit humain, et si ils se rappellent d'autres époques, d'autres lieux, c'est par bribes obscures uniquement qu'ils peuvent le confier à leurs disciples. Enfin bien souvent la Parole se fait Silence, et l'Élu n'est plus qu'un fou perdu pour l'Humanité.

Cette organisation, basée sur le secret et donc apparaissant comme une secte à un oeil extérieur, collecte les paroles des Élus, souvent sous forme de prophéties ou de comptes-rendus médicaux, suivant l'époque. Elle les préserve, et en fait même elle-même pour communiquer entre différentes ères historiques, modelant les marges de l'histoire pour y laisser des messages.

Questions

Cette organisation secrètes offre de nombreuses interrogations aux PJ :

- quel idéal défend-elle ?

- la Patrouille du Temps est-elle vraiment le Mal ?
- pourquoi ne pas répandre à tous la Parole des Élus ?
- d'où vient le savoir des Élus ?
- pourquoi deviennent-ils tous fous ?

Il sera difficile d'obtenir des réponses sans s'approcher des Élus, sans les écouter. Mais ne risque-t-on pas alors de partager leur folie ? Et comment tous les connaître sans gravir les échelons de la secte ?

Voyage

Contrairement à la Patrouille honnie, les Quod Sapientum n'utilisent pas de moyens technologiques pour voyager. Ils préfèrent pour cela la méditation. Quand un membre de la secte doit accomplir une mission en d'autres temps et d'autres lieux il est contacté par son mystagogue.

Celui-ci, aidé des autres adeptes, prépare la cérémonie où le voyageur va percer les voiles du temps et prendre possession du corps d'un homme d'un autre temps, d'un autre espace. Ceci n'est possible que par une connaissance fine de la personne ciblée (qui peut même appartenir à la Patrouille, voir en être un correspondant local) et les secrets du mystagogue.

Le choix de la personne ciblée pour le "voyage" est fait avant la cérémonie. Il s'agira d'une personne sans importance, un personnage très mineur dont les agissements ne devraient pas attirer l'attention, notamment celle de la Patrouille. En tout cas son équipement et son costume ne seront jamais que de l'époque visitée car appartenant à la personne ciblée.

Le voyageur peut quand il le souhaite rentrer à son époque d'origine : il lui suffit de tuer la personne possédée pour dégager son âme de sa chair et réintégrer à travers les époques son corps d'origine. Il ne souffrira dans cette occasion que d'un peu de stress (i.e. il gagnera 2 points de stress en se suicidant ou en étant tué).

Une fois sur place il pourra faire appel à la secte, la congrégation ou le cercle local. Celui-ci lui prêtera aide et assistance en fonction de son rang dans l'organisation. C'est un bon moyen d'avoir n'importe quelle information (extraites de la Parole d'un Élu), d'obtenir des objets divers (de cette époque ou d'une autre, pris à la Patrouille et pieusement conservés) ou d'avoir un petit coup de main de membres fanatisés de l'incarnation locale Quod Sapientum.

Le joueur aura pour seule charge de décrire comment il entre en contact avec ses comparses, les reconnaît, et comment ils lui fournissent leur aide, le MJ comblera si nécessaire les trous. Aucun jet de dé ne devrait être nécessaire pour obtenir cette aide, due à tout membre suffisamment important pour être envoyé à travers les âges.

Grades

Les grades sont (avec le rang requis) :

- esclave (0)
 - généralement une ancienne recrue qui n'a pas été à la hauteur de ses promesses, utilisée sans qu'elle en ait forcément connaissance
- novice (1)
 - nouveaux dans l'organisation, doivent être testés avant de leur faire confiance
 - peuvent choisir une cible et faire appel une fois au cercle local
- initié (2)

- novices dignes de confiance, ont quelques connaissances de la guérilla temporelle contre la Patrouille
- peuvent choisir une cible et faire appel deux fois au cercle local
- prêcheur (4)
 - ont pour mission de convertir d'autres membres et les ramener
 - peuvent choisir une cible et faire appel trois fois au cercle local
- mystagogue (8)
 - comprend les mécanismes du voyage temporel et des Élus
 - peuvent déplacer eux-mêmes leur esprit grâce au soutien d'autres membres

Sectes

Ses différentes branches, sectes clandestines collaborant généralement :

- les [Pythagoriciens](#) (-580 à -300 en Grèce et dans ses colonies)
- la [Secte des Assassins](#) (1071 - 1256 en Perse et Syrie, créée par Hassan il-Sabbah)
- les disciples de [Michel de Nostradamus](#) (1503 - 1566 en Europe de l'ouest, mystagogue renégat)
- les [Rose-Croix](#) (1614 - 1786 en Europe de l'Ouest créé par Christian Rosenkreutz)
- les [Khlysty](#) (1645 - 1992 en Russie, avec Raspoutine).

Quelques élus célèbres :

- [Jésus de Nazareth](#), un élu étrange qui délivra un message de paix et ayant dans son entourage de nombreux voyageurs temporels
- [Joachim de Flore](#), essaya d'attirer l'attention sur les dangers de la fin des temps causée par la Patrouille
- [H.P. Lovecraft](#), dit toute la vérité, la cachant juste sous le masque de monstres cosmiques

Gelbersterneprojekt

Organisation nazie opérant à l'échelle de toute une ère. Son nom signifie en allemand "Projet étoile jaune". Ses moyens sont inconnus, ses buts flous, son existence niée, sa brutalité assumée. Une chose est certaine, elle n'a pas commis ses crimes que pendant la seconde guerre mondiale. Ce sont en définitive de parfaits méchants pour n'importe quelle aventure.

Sa devise est « **Ein Volk, ein Führer** » :

1. Un peuple (les aryens germaniques)
2. Un chef (normalement Hitler, mais certains documents sont ambigus et mentionnent un Gelbensch, "homme doré")

Description

Parmi toutes les folies des nazis une est moins connue : leurs tentatives de voyages temporels. Menées dans le plus grand secret, avec des moyens brutaux ils cherchent certainement à renverser dans d'autres époques leur propre fatalité au XXe siècle.

Différentes organisations plus ou moins officielles en font partie. Elles ne se font pas particulièrement concurrence, sauf pour l'obtention de crédits et de ressources humaines comme matérielles, mais coopèrent très peu.

L'[Ahnenerbe](#) (Héritage Ancestral) est en charge des recherches archéologique dans le passé ou le présent. Elle est basée à Hambourg mais se concentre surtout surtout sur de multiples expéditions visant à récupérer des artefacts anciens.

L'[Institut für Wehrwissenschaftliche Zweckforschung](#) (Institut pour la Recherche Scientifique Militaire) prend en charge les questions médicales et physiques, est principalement basé dans les camps de concentration, notamment Dachau et Auschwitz-Birkenau.

La [Waffen-Schutzstaffel](#) (armée de l'escadron de protection, Waffen-SS) fournit les soldats, guerriers cruels et fanatiques dotés du meilleur équipement.

Un point est particulièrement problématiques pour ceux qui étudient ce projet : toutes ses archives semblent disparaître à la fin de la guerre, sans qu'on en trouve trace côté soviétique ou américain. Un conseiller d'Hitler apparemment au fait de ces choses, Ruthas Gelbig disparaît en même temps que toute trace écrite.

Questions

Il est peu probable que les PJ rejoindront cette organisation de leur plein gré, si ce n'est comme Sklave. Ils auront cependant de bonnes raisons de la combattre et de l'étudier :

- comment voyagent-ils dans le temps ?
- le but réel est-il de gagner cette guerre ?
- pourquoi cibler certaines époques en particulier ?
- n'y aurait-il pas des colonies dans d'autres époques ?
- qui est ce Ruthas Gelbig qui semble tirer les ficelles de loin ?

Voyage

On les voit généralement arriver en groupe soudés, une poignée à une douzaine d'hommes en combinaison. Celle-ci rappelle l'uniforme et casque SS, avec en plus des lunettes de plongée, un masque et des bouteilles blindées pour se protéger et respirer sans être contaminé par l'époque ciblée. Leurs armes automatiques, grenades et mortiers leurs assurent généralement la supériorité militaire.

Il est même arrivé qu'ils puissent faire voyager un ou deux véhicules avec eux. Cependant le manque d'essence et de munitions aux époques passées bloque rapidement leur progression.

Ils ne rentrent pas à leur époque une fois la mission finie, continuant à occuper le terrain aussi longtemps que possible mais utilisent parfois des capsules cryogéniques pour transmettre des documents, artefacts ou des prisonniers.

La technologie utilisée pour leurs voyages est inconnue, un secret très bien gardée. Cependant la proximité de leurs centres de recherche et des camps de concentration laisse imaginer le pire.

Grades

Ses grades sont (avec le rang requis, reprenant la hiérarchie SS) :

- Sklave/esclave (0)
 - grade de base pour les non aryens
- Schütze/fusiller (1)
 - nouveaux dans l'organisation, leurs capacités doivent être testées
 - peuvent obtenir une arme en sus de leur costume
- Sturmman/soldat d'assaut (2)

- soldats ayant fait leurs preuves au combat
- peuvent obtenir deux armes en sus de leur costume
- Scharführer/chef de peloton (4)
 - ont pour mission de trouver des nouveaux artefacts
 - peuvent obtenir trois armes en sus de leur costume
- Obersturmbannführer/chef de section d'assaut principal (8)
 - comprend les mécanismes du voyage temporel, à la tête d'une section de SS
 - peuvent avoir le soutien d'autres sections lors des missions

Opérations

Opérations connues :

- [Akhénaton](#), le pharaon hérétique adorant le soleil, et son clergé (Antiquité égyptienne)
- certains [cultes](#) d'[Apollon](#) (Antiquité grecque)
- peuples [mésos-américains](#) (Moyen-âge américain)
- [Égypte britannique](#) (Guerres mondiales)
- [Tibet britannique](#) (Guerres mondiales)

Akademia

Groupe lâche de "savants" de toutes époques qui voient dans la connaissance et la compréhension du monde le but le plus noble de toute vie.

Sa devise est « **Comprendre et Instruire** » :

1. Comprendre les tenants et aboutissants du voyage temporel
2. Instruire et communiquer ses découvertes, en tout cas les préserver

Description

Le voyage dans le temps n'est pas passé inaperçu. Soit qu'ils soient tombés sur des voyageurs, soit qu'ils aient eux-mêmes découvert des moyens de mesurer ou arpenter la dimension temporelle. Souvent l'un ou l'autre érudit met la main sur des documents lui donnant l'étincelle de génie manquant pour son grand oeuvre.

Plus qu'une organisation structurée il s'agit d'un ensemble de scientifiques, parfois regroupés en petits groupes locaux (sur le plan spatial comme temporel) et tentant d'échanger leurs découvertes avec d'autres situés ailleurs dans l'espace-temps. Que ce soit par des communications trans-temporelles directes, des voyages ou des capsules temporelles d'une sorte ou d'une autre.

Le groupe standard est fait d'un professeur entouré de ses disciples, qui pour certains fonderont ensuite leur propre groupe. Les gens brillants sont toutefois assez rares et il arrive souvent qu'un groupe disparaisse avec son fondateur et centre intellectuel.

Cependant leur tâche n'est pas facile. Ils sont généralement traqués par la Patrouille du Temps, même si certains arrivent à l'intégrer et l'infiltrer dans l'espoir d'ailler chercher le savoir à la source la plus pure. Par ailleurs la logique temporelle est capricieuse, souvent dangereuse pour l'esprit humain et nombreux sont ceux qui termineront fous et errants.

Questions

Faite de savants, cette organisation très lâche se structure principalement pour répondre à des questions, il faut donc toujours y trouver quelque chose à chercher, chaque réponse mettant en cause ce qu'on croyait déjà savoir :

- quel est le risque à voyager dans le temps ?
- voyage-t-on dans le temps ou dans des univers parallèles ?
- peut-on corriger une modification involontaire du flux temporelle ?
- n'y a-t-il pas une source commune à toute illumination ?
- le Méphistophélès de Faust a-t-il une réalité ?
- peut-on se rencontrer soi-même et en être conscient ?
- à quel point l'histoire est-elle élastique ?
- peut-on créer une boucle temporelle automatique ?
- pourquoi tant de manière différentes de voyager dans le temps ?

Dans tous les cas l'expérience scientifique ou la quête du savoir ésotérique est un aspect important de cette organisation regroupant un nombre non négligeable de savants fous de différentes époques.

Voyage

Ici la méthode de voyage n'est pas unique, elle dépend de la technologie connue du savant qui met au point SA méthode de voyage temporel. Un savant de la Révolution Industrielle aura une machine steampunk, un Pythagorien renégat utilisera les nombres irrationnels pour courber l'espace et le temps, un prêtre antique les formules d'invocations de son dieu, un alchimiste sa pierre philosophale.

L'important est que le moyen de déplacement dépende du savoir et de la connaissance du voyageur, qu'il n'arrive pas à expliquer de manière complète à ses disciples. Dans tous les cas il voyage en corps et en esprit à travers les époques, pouvant même emmener quelques uns de ses disciples si il maîtrise assez bien la technique. Aucun objet n'est transmis avec lui.

Il peut cependant obtenir des aperçus de l'histoire telle qu'elle existe avant de s'y aventurer. A lui d'en faire bon usage.

Grades

Ses grades sont (avec le rang requis) :

- cancre (0)
 - généralement un ancien étudiant qui n'a pas été à la hauteur de ses promesses, utilisé pour des tâches sans importances
- disciple (1)
 - nouveaux dans l'organisation, doivent être testés avant de leur faire confiance
 - peuvent obtenir une information
- étudiant (2)
 - élèves dignes de confiance, ont quelques connaissances générales
 - peuvent obtenir deux informations
- chercheur (4)
 - ont pour mission de trouver des nouvelles connaissances
 - peuvent obtenir trois informations

- professeur (8)
 - comprend les mécanismes du voyage temporel, à la tête d'un groupe
 - peuvent avoir le soutien d'autres groupes lors des missions

Membres

Membres connus :

- Prêtres de [Thot](#) (Antiquité égyptienne)
- [Hermès Trismégiste](#) (Antiquité grecque)
- [Démocrite](#) avant de s'éloigner du monde (Antiquité grecque)
- [Roger Bacon](#) (Moyen-âge anglais)
- [Paracelse](#) (Renaissance allemande)
- Igor, le scientifique pour lequel [Frankenstein](#) n'était qu'un serviteur, un commis voyageur (Révolution industrielle anglaise)
- [Nikola Tesla](#) (Révolution industrielle américaine)

The Royal Temporal Society

Fondée par les lords anglais à l'époque révolutions et empires, elle est le pendant secret et temporel de la [Royal Geographical Society](#). Ses membres les plus connus sont [Richard Francis Burton](#) et [Henry Morton Stanley](#). [H.G. Wells](#) est présumé en être un des derniers membres.

Sa devise est « **Noblesse oblige** » :

1. Nous valons plus que les autochtones miséreux et incultes que nous pouvons croiser et devons faire avancer notre civilisation.
2. Notre statut supérieur nous oblige à quelques charités envers ces indigènes, une action en passant.

Description

Alors que la France révolutionnaire puis impériale ravageait le continent, les anglais ne craignaient rien de moins qu'une invasion ! Celle-ci n'eut pas lieu, les batailles de [Trafalgar](#) et du [Cap Finistère](#) ayant forcé Napoléon Ier à renoncer à la conquête de l'Angleterre.

C'est encore jusqu'à présent le plus haut fait d'arme dont se réclame la Royal Temporal Society. Ayant mis la main sur une machine à voyager dans le temps un trio de lords anglais aurait fondé cette société privée, mise sous l'égide du roi, pour l'étudier. L'utilisant de manière brillante ils auraient causé ces deux défaites françaises et sauvé l'Angleterre. Il est certes facile de se vanter d'une histoire qui n'a jamais eu lieu, il n'en reste pas moins qu'ils pratiquent bel et bien le voyage dans le temps.

Une fois la paix revenue, ils se lancèrent dans l'exploration. Recrutant quelques amis de confiance, quelques aventuriers bien nés, ils partirent en expédition cartographier les différentes époques à leur portée sur le modèle de la [Royal Geographical Society](#). Si les deux sociétés partagent des membres et des méthodes, la Temporal est bien une société secrète, même des plus hauts niveaux de l'état britannique.

Très hiérarchisée, cette organisation ressemble beaucoup à l'armée britannique de l'époque victorienne, ses hommes en adoptant sur le terrain les méthodes brutales, notamment à l'encontre des indigènes.

Née lors des guerres napoléoniennes, elle se dissout à l'aube de la Première Guerre mondiale, la

plupart de ses membres disparaissant, les autres ne renouant pas le contact pour une raison inconnue.

Questions

Cette organisation est loin d'être la plus énigmatique. C'est par contre une des rares pour lesquelles l'univers est une énigme, qui n'amène pas de clef de compréhension du monde et ne la cherchent pas. Contrairement à l'[Akademia](#) ils s'intéressent bien plus au Quoi qu'au Comment et au Pourquoi. Voici quelques pistes tout de même :

- pourquoi la [Patrouille du Temps](#) n'y a-t-elle pas mis bon ordre ?
- est-ce vraiment moral de traiter les "indigènes" de manière aussi paternaliste et méprisante ?
- ne pourrait-on pas corriger d'autres guerres en faveur de l'Angleterre ?
- comment peut-il y avoir autant de voyageurs temporels sans que l'Histoire en soit perturbée ?
- ne peut-on pas construire notre propre machine plutôt qu'en voler à d'autres ?
- pourquoi la Society disparaît-elle après 1914 ?

Voyage

Elle utilise des machines à voyager dans le temps (et d'autres moyens) empruntées à d'autres organisations. Ils se comportent comme de mercenaires pour se financer en voyage, ayant toujours avec eux un équipement militaire moderne.

Grades

Ses grades sont (avec le rang requis) :

- servant (0)
 - une personne ne venant certainement pas d'une bonne famille
 - ne fait qu'obéir aux ordres de ses supérieurs
 - reste précieux : le bon personnel est rare
- gentleman (1)
 - un jeune homme ou femme ayant un minimum d'éducation
- officer (2)
 - se déplace avec quelques hommes
- commander (4)
 - a déjà une petite escouade
- lord (8)
 - ne s'implique que dans des missions vraiment importantes
 - participe aux décisions de ma société
- king
 - le responsable ultime de la société, roi (ou reine) du Royaume-Uni de Grande-Bretagne et d'Irlande, empereur des Indes
 - son implication exacte (est-il même tenu au courant par les lords?) reste inconnue

Les différents membres ont autant d'hommes dans leur escouade que leur score de rang, ceux-ci proviennent des rangs inférieurs.

Époques

Pour la clarté du jeu, l'histoire est séparée en différentes grandes époques. Il ne s'agit pas de séparation physiques précises entre des espaces-temps différents mais d'une classification du point de vue occidental. Chaque époque commence et termine à une date dépendant de l'endroit considéré, la Renaissance commence ainsi plus tôt en Italie qu'en France, mais quel que soit le lieu et la date exacts, certaines caractéristiques de l'époque sont conservées.

La liste qui suit donne pour chaque époques ses bornes, ses caractéristiques principales et quelques figures marquantes, quelques évènements intéressants. Les liens wikipedia sont fournis pour aider à la préparation de scénarios historiques, donnant tous les détails historiques qui seraient trop long à placer ici. Il ne faut pas hésiter à puiser dans les légendes des temps reculés : peut-être ont-elles un substrat de vérité ?

Préhistoire

Cette période s'étend de l'aube des temps à l'invention de l'écriture en Mésopotamie et en Egypte. Elle se termine donc quelques milliers d'années avant notre ère, vers -3500 -3000.

Les premiers groupes sédentaires humains apparaissent durant cette période, à peu près partout en Occident, pratiquant l'agriculture, diverses formes d'art, maîtrisant le feu et sur la fin la fonte des métaux.

Antiquité, cités, mystères et conquêtes

L'Antiquité occupe une très longue durée, jusqu'à l'unification de l'occident sous la férule de l'Empire Romain en -27.

Elle voit le développement de cités-états dont certaines deviennent des empires puissants, de grands mouvements de conquêtes de peuples nomades qui se sédentarisent. Dans tous les cas pouvoir séculier et religieux sont mêlés, le grand prêtre étant souvent aussi le roi. Chaque ville a ses dieux protecteurs mais accueille volontiers les autres religions.

- L'[Egypte Antique](#) cache quelques péripéties sous son apparente continuité, notamment le pharaon hérétique [Akhénaton](#) dont le nom sera littéralement rayé des tablettes.
- Différents empires, le plus souvent prolongeant une cité, vont occuper la [Mésopotamie](#). Le plus ancien est celui d'[Uruk](#) et son célèbre roi [Gilgamesh](#) qui aurait vécu une véritable odyssee et côtoyé des dieux. Le plus connu est celui de [Babylone](#), par le biais notamment du code de lois de son roi [Hammurabi](#).
- La [Grèce Antique](#) est aussi très dense. Sa [mythologie](#) donne de nombreuses pistes d'histoires, ses guerres, contre [Troie](#), contre les [Perses](#) ou [entre Sparte et Athènes](#) sont pleines de rebondissements. Enfin elle se termine avec d'une part avec les conquêtes d'[Alexandre le Grand](#) et d'autre part avec l'âge d'or de la [philosophie](#).
- L'Europe au nord des Alpes est dominées par les peuples [Celts](#), dont les représentants les plus connus sont les [Gaulois](#).
- C'est aussi à cette période que Platon situe l'[Atlantide](#) et que les sectes [pythagoriciennes](#) ou les

[cultes à mystères](#), notamment [éleusiques](#), prennent leur essor.

[Empire Romain](#), empire, paix et marbre

L'empire romain commence nominalement avec le premier empereur [Auguste](#). Ceci dit cette période pourrait inclure les [guerres civiles](#) et l'extension fulgurante du I^{er} siècle avant JC. Il se termine Au IV^e siècle après JC l'Empire Romain d'Occident sombre définitivement en tant qu'organisation politique sous le coup des [invasions barbares](#). Sa variante orientale centrée sur [Byzance](#) perdure mais est une version bien transformée de la Rome impériale.

Cette époque se caractérise pas une hégémonie politique sur la zone méditerranéenne, centrée sur Rome qui sert de modèle pour les milliers de villes qui se construisent à travers l'Empire. L'Empereur est tout puissant, tout se fait en son nom, mais son administration est insuffisante pour contrôler ce que font les [proconsuls](#) dans les provinces hors d'Italie. Les barbares du nord-est de l'Europe sont politiquement indépendants, mais commercialement dépendants de l'Empire. Toute la zone occidentale parle une variante de [Latin](#), au pire de [Grec](#). Le polythéisme est la règle, le seul dieu partout reconnu est l'Empereur, divinisé à partir du II^e siècle même avant sa mort. Les [routes romaines](#) relient toute l'Europe, le nord de l'Afrique et le Proche-Orient.

- Le premier empereur est [Auguste](#), fils adoptif de [Jules César](#). Il met fin à la [République](#) et se couronne empereur, dépositaire de tous les pouvoirs. Il promeut une politique conservatrice. Il est suivi par la plus connue des dynasties, les [Julio-Claudiens](#).
- L'apogée militaire de l'Empire est atteinte avec [Trajan](#). Premiers empereur issu d'une province et non d'Italie, il attaque tous azimuts, notamment les [Parthes](#) à l'est.
- [Marc-Aurèle](#) est l'empereur-philosophe. Son ombre plane sur les rois jusqu'au moyen-âge. Il passe son temps à défendre la [Pax Romana](#) des incursions barbares.
- [Constantin](#) va légaliser le christianisme, mettant fin à 3 siècles de persécutions. Il tente d'endiguer la chute de l'empire en fondant une seconde capitale : [Constantinople](#). Il ne suivait pas la religion polythéiste classique mais celle monothéiste de [Sol Invictus](#).

[Âges Sombres](#), pillage, rois et Église

Cette période correspond au début de ce qu'on appelle généralement le moyen-âge. Elle dure jusqu'au Xe siècle après JC quand les principaux royaumes ([France](#), [Angleterre](#), [Germanie](#), etc.) comme les petites principautés arrêtent de se morceler et prennent une forme stable, faisant cesser les attaques des [Vikings](#).

L'Empire Romain s'est effondré et des royaumes "barbares" bien plus petits prennent sa place. Ceux-ci doivent à leur tour affronter d'autres invasions (par exemple les [Huns](#), les [Arabes](#), les [Hongrois](#), les [Slaves](#), les [Vikings](#)...) L'exception est l'Empire Franc de [Charlemagne](#) qui parvient à unifier la majeure partie de l'Europe chrétienne dans son empire. Un peu partout les villes se sont enfermées derrière des murailles, pillant souvent les pierres dans les monuments romains. Le territoire autour se fractionne en petit fiefs donnés à des cavaliers ayant bien servi les rois.

La seule unité reste l'Église. Les évêques ont généralement une grande puissance locale, sur leur ville au moins. Les monastères sont riches des donations des nobles et des savoirs conservés de l'époque romaine, en un mot des cibles tentantes pour les raids de Vikings.

Moyen-Âge, chevaliers, croisades et coutumes

Cette période bien connue se termine avec l'émergence d'états forts (par rapport à leur aristocratie) et le retour artistique au style romain, réaliste. Il prend fin au XVe siècle avec en France le début des [Guerres d'Italie](#), en Angleterre avec la fin de la [Guerre des Deux Roses](#), en Espagne avec la fin de la [Reconquista](#), en Allemagne avec la [réforme luthérienne](#), etc. Il se termine un peu plus tôt en Italie, au XIVe siècle, laissant la place à la [Renaissance](#).

Le Moyen-Âge ici discuté est parcouru de plusieurs grandes tendances :

- La réforme de l'[Eglise Catholique](#), célibat des prêtres, messe hebdomadaire, invention du [purgatoire](#) et des [indulgences](#) pour y échapper, ordres religieux comme les Templiers.
- Les états se renforcent. En l'an 1000 ils sont encore [féodaux](#), en 1500 ils sont centralisés, même s'il n'ont pas encore leurs frontières modernes.
- Le combat entre les états et le Pape pour le contrôle de la religion, ce qui donne en Allemagne la [Querelle des Investitures](#) et en France la [papauté à Avignon](#).
- Les croisades [contre les Cathares](#), en [Terre Sainte](#), contre les [païens baltes](#) ou en [Espagne](#) qui amènent des centaines de milliers de soldats à travers l'Europe.
- La résurgence de la bourgeoisie urbaine, d'abord des artisans, qui se structurent en [guildes](#) et organisent des [foires](#), puis de véritables marchands.

Quelques autres événements et personnages intéressants :

- Les [chevaliers Teutoniques](#) se taillent très violemment un royaume en bordure de la mer Baltique, au dépend des païens et d'autres royaumes chrétiens.
- Il faut citer [Richard Cœur de Lion](#), ses adversaires [Philippe-Auguste](#) et [Jean sans Terre](#) popularisés par Robin des Bois et véritables clichés médiévaux.
- La sage des [Rois maudits](#) de Maurice Druon réinterprète de manière romanesque la vie des derniers Capétiens, mais l'histoire d'origine est déjà une mine d'or.
- La [Guerre de Cent Ans](#) et ses multiples rebondissements offre de nombreuses occasions de changer l'histoire, à [Azincourt](#) ou avec [Jeanne d'Arc](#) à Orléans.
- Le [Cid Campeador](#), avant d'être du théâtre, est un personnage haut en couleur qui louvoie adroitement entre catholiques et musulmans espagnols.
- L'[Empire Byzantin](#), fait face de toute part aux ennemis et abrite des luttes fratricides et des intrigues mortelles, menant jusqu'au pillage de la [4e croisade](#).

Renaissance, religion, humanisme et art

Cette période se termine avec la fin des guerres religieuses aux XVIe et XVIIe siècles. C'est à dire avec [Louis XIII](#) en France ou la [Guerre de Trente Ans](#) en Allemagne.

Sur le [plan artistique](#), il faut surtout noter le retour aux thèmes romains, à la figuration réaliste (par opposition à symbolique) et l'émergence d'artistes célèbres.

Sur le plan politique c'est une époque marquée par le radicalisation religieuse.

- Les [Turcs](#) musulmans envahissent les Balkans et la Hongrie.
- Les procès de sorcières prennent leur essor dans toute la chrétienté.

- De nombreux réformateurs comme [Luther](#) ou [Calvin](#) séparent des pans entiers de l'Europe du Catholicisme, causant des guerres civiles religieuses un peu partout. Ce sont les [Guerres de religion](#) en France (entre protestants, catholiques et pouvoir royal), la [Guerre de Trente Ans](#) en Europe centrale (très très meurtrière avec notamment le [sac de Magdebourg](#)).
- En Angleterre les affrontements religieux marquent fortement les règnes de [Henri VIII](#), [Bloody Mary](#), [Elizabeth Ière](#) et [Jacques Ier](#), ils mènent à l'instauration d'une république par [Cromwell](#).
- Quelques humanistes savants comme [Léonard de Vinci](#) pratiquent toutes sortes d'arts en fleurissant avec les limites de la morale traditionnelle.

C'est aussi le début des grandes explorations européennes :

- [Colomb](#) découvre l'Amérique en cherchant le Japon et la Chine.
- [Magellan](#) lance un tour du monde, qui s'achève pour lui sur une île des Philippines.
- [Cortès](#) et [Pizarro](#) conquièrent avec quelques hommes le [Mexique](#) et le [Pérou](#).
- [Aguirre](#) laisse une rivière de sang dans son sillage en cherchant Eldorado.
- [Ponce de Leon](#) cherche en vain la fontaine de jouvence.

Lumières, raison, capes et épées

Elles durent jusqu'à la fin du XVIIIe siècle, et les révolutions [françaises](#) et [américaines](#) qui renversent les traditions établies de longues dates.

Cette époque se caractérise avant tout par la notion de progrès et de raison, politique et scientifique. Si on ne peut pas parler de science moderne on dépasse là l'alchimie véritable. L'[électricité](#) commence à être manipulée. Les [encyclopédistes](#) tentent de recueillir toutes les connaissances humaines. C'est aussi l'époque des sociétés secrètes progressistes : la [franc-maçonnerie](#) se répand, les [Rose-Croix](#) émergent, les [Illuminés de Bavière](#) font parler d'eux. Beaucoup protestent à mot couvert contre le couvercle religieux et l'absolutisme des monarques.

Ces monarques absolus enchaînent les guerres sur terre et sur mer :

- [Louis XIV](#), depuis son palais de [Versailles](#) où se presse toute la noblesse de France, passe son règne à combattre Autriche et Espagne.
- En France [Louis XV](#) lui fait suite avec la [Guerre de Sept Ans](#), perdant le Canada malgré la résistance acharnée au [siège de Québec](#).
- En Angleterre [Guillaume III](#), prince hollandais, s'empare du trône lors de la [Glorieuse Révolution](#), débarquant avec ses troupes de mercenaires et boutant [un roi impopulaire](#) hors de l'île.
- En Espagne [Charles II](#) est le résultat de générations de mariages consanguins. [Stérile, épileptique et débile](#), les affaires de sa [succession](#) déclenchent plusieurs [guerres](#).

Enfin il ne faut pas oublier que c'est l'âge des des capes et des épées :

- les célèbres [Mousquetaires](#), du roi ou du [Cardinal de Richelieu](#)
- des [corsaires](#) comme [Henry Morgan](#), [Jean Bart](#), [René Duguay-Trouin](#) ou [Surcouf](#)
- des pirates comme [Barbe Noire](#) et ceux qui fréquentent l'[Île de la Tortue](#)
- des sujets de romans comme l'[homme au masque de fer](#)

Révolutions et Empires, liberté, guerre et nations

Cette période haute en couleurs s'achève avec la [stabilisation politique de l'Europe](#) au début du XIXe siècle. En Amérique du Nord elle s'arrête avec la [fixation des frontières](#) et la [Manifest Destiny](#).

Cette époque est celle des révolutions et des indépendances, où souvent les coups du sort ont donné la victoire à l'un et à l'autre :

- [Révolution Française](#) suivie de l'[Empire napoléonien](#) libèrent et ensanglantent l'Europe jusqu'à la bataille de [Waterloo](#)
- [Guerre d'indépendance](#) américaine, révolution fondant le premier état démocratique mené par [Georges Washington](#), elle bascule à la bataille décisive de [Saratoga](#)
- [Guerres d'indépendance](#) sud-américaines où des [caudillos](#) aventureux guident des armées populaires contre les loyalistes espagnols avant de devenir dictateurs

[La déclaration des droits de l'homme et du citoyen](#) comme la [déclaration d'indépendance](#) influencent durablement les esprits.

[Révolution Industrielle](#), science, progrès et colonies

Cette période court jusqu'à la [première guerre mondiale](#).

Ses emblèmes sont les usines et le train, poussées par le charbon, puis le pétrole et l'électricité. Les esthétiques [steamunk](#) et [victoriennes](#) en sont bien connues, de même que les tristes histoires de [Dickens](#). Dès cette époque on imagine avec force le futur, [Jules Verne](#) et [H.G. Wells](#) en littéraires, [Tesla](#) et [Edison](#) en scientifiques. Aux États-Unis elle s'incarne dans le mythe de la [Frontière](#) et les [ruées vers l'or](#).

Elle connaît quelques grands conflits, la [guerre de Crimée](#) ou la [guerre de 1870](#), mais le plus important est de loin la [guerre de Sécession](#) américaine. Énorme boucherie, guerre civile entre [confédérés](#) au sud et [unionistes](#) au nord, elle voit s'affronter le général sudiste [Robert Lee](#) et les généraux envoyés par [Lincoln](#). Les confédérés, de loin inférieurs en puissance de feu, sont arrêtés au bout de 2 ans à [Gettysburg](#).

C'est aussi la grande époque des colonies et de la [diplomatie de la canonnière](#) :

- les britanniques affermissent leur mainmise sur l'[Inde](#)
- la France prend le contrôle de l'[Indochine](#) et au [Maghreb](#)
- des aventuriers comme [Livingstone](#) ou [Stanley](#) partent à la recherche des [sources du Nil](#)
- les [guerres de l'opium](#) ouvrent de force la [Chine](#) au monde extérieur
- le commodore américain [Perry](#) fait de même avec le [Japon](#), le lançant dans l'industrialisation et l'[ère Meiji](#)

[Guerres Mondiales](#), sang, larmes et masses

Cette période court jusqu'à la mise sous tutelle des pays d'Europe de l'est par l'[URSS](#) en 1945 lors de la [conférence de Potsdam](#), dès la seconde guerre mondiale finie.

Elle voit le monde entier se déchirer dans deux guerres successives. L'[entre-deux-guerres](#) qui les sépare bande les plaies de la première guerre et prépare la seconde tout en s'abîmant dans la crise économique et politique. Pendant ce temps l'électricité et la consommation se répandent dans les foyers abrités de la dévastation martiale.

La [première guerre mondiale](#) naît de la confrontation des grandes puissances impérialistes européennes. La France, L'Angleterre, la Russie, l'Allemagne et l'Autriche avaient déjà failli lancer la guerre dans les années précédentes, notamment lors de la [crise d'Agadir](#). C'est l'[assassinat d'un archiduc autrichien à Sarajevo](#) qui sert de boulet pour le conflit vers lequel tous se précipitent [dans un bel ensemble](#).

La France manque alors de perdre la guerre lors de la [bataille de la Marne](#) alors que les "hordes" russes sont arrêtées à [Tannenberg](#). S'engage alors à l'ouest une [guerre de tranchées](#) avec quelques tentatives infructueuses mais meurtrières pour percer le front à [Verdun](#), au [Chemin des Dames](#) ou sur la [Somme](#). Pendant ce temps à l'est l'armée russe ne peut que reculer face à l'avancée allemande. La guerre à l'est se termine en 1917 lorsque l'Allemagne laisse rentrer [Lénine](#) en Russie, menant à la [révolution communiste d'Octobre](#) et à la [paix de Brest-Litovsk](#). Cela libère les troupes allemandes qui en 1918 reprennent la [guerre de mouvement à l'ouest](#). Les tanks nouvellement inventés et les troupes américaines (entrées en guerre suite à la [guerre sous-marine à outrance](#) proclamée par l'Allemagne) donnent la victoire à la France et au Royaume-Uni qui imposent des [conditions de paix très dures](#) à l'Allemagne. L'Autriche et l'Empire Ottoman, autres grands perdants, sont démembrés en petits états placés sous influences britanniques et françaises.

La période qui suit est très troublée malgré le retour à la paix en Europe :

- [guerre civile russe](#), avec interventions anglaises, françaises et [tchèques](#)
- [insurrections](#) républicaines et [communistes](#) en Allemagne
- [prise de pouvoir fasciste](#) en Italie et invasion de [l'Ethiopie](#) malgré l'opposition de la [SDN](#)
- le [krach de 1929](#) plonge le monde dans la [Grande Dépression](#)
- le Japon commence l'[invasion de la Chine](#) et tente [la guerre avec l'URSS](#)
- prise de pouvoir de [Hitler](#) en Allemagne, l'[incendie du Reichstag](#) qui permet le contrôle total du pays
- [guerre civile](#) en Espagne, où s'illustrent face aux allemands et italiens les [Brigades internationales](#)
- l'[Allemagne Nazie](#) a les mains libres après les [accords de Munich](#)

La [seconde guerre mondiale](#) s'engage alors. Les événements les plus importants sont :

- la [drôle de guerre](#) immobilise les troupes française jusqu'à la [percée de Sedan](#) et la victoire allemande de 1940 créant le [régime de Vichy](#) en France
- la [bataille d'Angleterre](#) empêche l'invasion de l'île par les Allemands ([opération Seelöwe](#))
- l'[Afrikakorps](#) échoue à conquérir l'Egypte anglaise et à prendre le contrôle du [canal de Suez](#)
- violant le [pacte germano-soviétique](#) l'Allemagne lance l'[Opération Barbarossa](#) contre l'URSS mais échoue devant [Léningrad](#), [Moscou](#) et [Stalingrad](#)
- le Japon attaque par surprise la flotte américaine à [Pearl Harbour](#), par chance ses porte-avions n'étaient pas sur cette base et elle pourra contre-attaquer, gagnant de justesse les batailles aéronavales de [Midway](#) et de la [mer de Corail](#)
- la conférence de [Yalta](#) entérine la partition du monde entre États-Unis et URSS
- pour la première fois un état tente de détruire un peuple entier avec des méthodes modernes et industrielles, c'est la [Shoah](#)
- le débarquement [allié](#) en [Normandie](#) permet la [libération de la France](#) et évite la mainmise russe sur l'intégralité de l'Europe
- les bombardements nucléaires sur [Hiroshima et Nagasaki](#) mettent fin à la guerre dans le Pacifique

[Guerre Froide](#), atome, politique et électronique

Cette époque se termine avec notre temps courant. Que réserve le futur ? La [Patrouille du Temps](#) ne

souhaite pas le révéler et les autres organisations ont des avis plutôt partagés à ce sujet.

La guerre froide est une époque de tension politique intense, de coups tordus et d'espionnage, mais aussi de grand progrès scientifique et technologique. Elle voit la naissance de branches de la technique complètement nouvelles :

- l'[électronique](#) et le [transistor](#) qui permet la miniaturisation des composants et leur utilisation dans tous les domaines (dont l'espionnage)
- l'[informatique](#) après les [travaux secrets](#) de [Turing](#) sur les [codes allemands](#)
- l'[aérospatiale](#) se développe sur la rivalité entre russes et américains, allant [jusqu'à la Lune](#) sous la direction de l'ancien savant nazi [von Braun](#)
- tout ceci permet la révolution des [télécommunications](#), dont la [télévision](#), les [téléphones portables](#) et [Internet](#) sont les aspects les plus visibles

D'un point de vue politique la période est parsemée de crises ou de guerres périphériques, la guerre globale étant rendue impossible par l'[équilibre de la terreur](#) :

- la fin de la [guerre civile chinoise](#) permet l'émergence d'une [seconde puissance communiste](#)
- l'[insurrection de Bucarest](#) remet en question la prépondérance russe sur [son bloc](#)
- la [crise de Suez](#) signe la fin de la France et du Royaume-Uni comme puissance
- les crises du [mur de Berlin](#) et des [missiles de Cuba](#) mettent le monde au bord de l'holocauste nucléaire
- la France perd après deux longues guerres ses colonies d'[Indochine](#) et d'[Algérie](#)
- le [conflit israélo-arabe](#) est chaque fois gagné de justesse par [Israël](#) mais fragilise le Moyen-Orient, région devenue stratégique pour l'[approvisionnement en pétrole](#)
- les États-Unis s'embourbent au [Vietnam](#) avant de devoir accepter [leur défaite](#)
- l'URSS s'embourbe en [Afghanistan](#), ce qui précipite sa chute
- le bloc soviétique s'effondre : [mur de Berlin](#), puis [états satellites](#) puis l'[URSS](#) elle-même
- la [Yougoslavie](#) se disloque et devient un énorme [champ de bataille](#)
- l'[Union Européenne](#) voit le jour, [traité](#) après [traité](#), [crise](#) après [crise](#)
- devant l'échec du [nationalisme arabe](#) le [terrorisme](#) islamiste polarise la politique internationale

Règles du jeu

Le principal but du système de jeu est d'être simple et réaliste. C'est à dire qu'à la simulation sera préférée une approche plus approximative, basée sur des champs de compétences assez larges.

Jets de dés

Ce jeu utilise des dés à 10 faces numérotés de 1 à 10 (représenté par un 0), des d10.

Lors d'un test pour la réussite d'une action un joueur lance un certain nombre de dés, dépendant des compétences de son personnage. Plus le personnage est doué dans le domaine testé plus le joueur lancera de dés. Il ne peut en aucun cas lancer plus de 10 dés.

Sur ce lancé on cherche des ensemble de dés, au moins deux, ayant pris la même valeur. Par exemple sur un lancé 3 5 6 3 1 8 on considérera le double 3 3. Si un même lancé à plusieurs double, triplets, quadruplets, etc. le joueur peut choisir celui qu'il préfère. Ne pas avoir au moins deux dés avec une même valeur est un échec.

L'ensemble de dés sélectionné a une *hauteur*, la valeur des dés, et une *largeur*, le nombre des dés de même valeur. La hauteur indique à quel point l'action est réussie, la largeur à quelle vitesse

Compétences

Les personnages ont 6 compétences différentes. Très larges comme on peut s'en douter, elles couvrent néanmoins tout l'éventail des actions possibles pour les personnages. Elles ont un score qui est utilisé pour connaître le nombre de dés lancés lors d'une action liée.

Pour chacune le personnage peut avoir des spécialités qui donnent un bonus de 1 au score dans un sous-domaine réduit. Leur liste pour chaque compétence permet d'avoir une vue plus précise de ce qu'elles permettent. Les listes ne sont toutefois pas fermées et les joueurs sont encouragés à proposer des spécialités différentes permettant de singulariser leur personnage.

Je me permets d'insister sur le fait que ces "compétences" ne sont pas tant des disciplines pratiques que des moyens de résoudre des actions. Il s'agit davantage de mettre en valeur les thèmes narratifs des personnages que des talents académiques simulant la réalité.

combat

Cette compétence couvre toutes les actions liées à une confrontation physique. Cela peut aussi bien être une charge de cavalerie qu'une fuite éperdue à travers les ruelles d'une ville avec la garde aux trousses. Pour donner une idée on est là dans le film d'action et sa dose de testostérone.

Il est très facile de causer des [anachronismes](#) dans ce domaine, il suffit d'utiliser une arme d'une autre époque, plus puissante ou tout simplement plus familière au personnage.

Les spécialités peuvent être :

- une arme typée (arc long, pistolet à mèche, pilum, claymore, AK-47, etc.)
- un style de combat (lutte, karaté, judo, boxe, fuite)
- un type d'ennemi (vs infanterie, vs romains, vs chevaliers, vs guerilla, etc.)

furtivité

Cette compétence couvre les actions physiques discrètes, que l'on souhaite ne pas être connus des passant éventuels. Le spectre est assez large et va de faire les poches lors d'un marché à s'introduire discrètement dans une base secrète. On lorgne ici du côté des films d'espionnage.

Les spécialités peuvent être :

- une application (discrétion, infiltration, pistage, vol à la tire, embuscade, etc.)
- un type de lieu (forêt, ville, marché, château, camp militaire, etc.)

négociation

Cette compétences regroupe les actions dont le but est d'obtenir quelque chose d'un autre être humain par la discussion, un must pour les personnages sociaux. Séduire ou intimider un ennemi pour lui extorquer des informations, négocier le prix d'une traversée ou se faire passer pour un dignitaire étranger en sont de bons exemples.

Les spécialités peuvent être :

- un type d'approche (séduction, marchandage, bluff, intimidation, etc.)
- un type de négoce (travail, esclaves, sexe, reliques, informations, etc.)

tactique

Voici la compétence à choisir pour les boss, les stratèges, les généraux, tous les gens qui aiment qu'un plan se déroule sans accroc. La tactique permet de préparer un plan et de diriger son exécution. Il peut être guerrier évidemment, mais aussi un coup à la Ocean's Eleven, une campagne politique ou un ensemble d'opérations commerciales.

Les spécialités peuvent être :

- une application (champ de bataille, logistique, stratégie, motivation, ravitaillement, logistique, commerce, etc.)
- un type de lieu (forêt, ville, marché, château, montagne, etc.)
- un type d'ennemi ou de troupe (infanterie, romains, chevaliers, guérilla, etc.)

histoire

Cette compétence est à mon goût la plus intéressante car elle touche à l'essence même du jeu. C'est une possibilité très directe pour les joueurs d'influer sur le cadre du jeu. En effet elle permet aussi bien sur un jet réussi de décider de la présence d'un personnage important à tel endroit que (avec un [anachronisme](#)) de se rappeler de la découverte d'un trésor dans le futur ou de sa cachette dans le passé.

L'utilisation de toute connaissance historique ne se rapportant pas directement à l'époque courante, n'étant pas connue de ses habitants, est évidemment un [anachronisme](#).

Les spécialités peuvent être :

- une époque présente sur la feuille (préhistoire, antiquité, lumières, etc.)
- un domaine de la science historique (moeurs, culture, politique, etc.)

science

La "science" regroupe ici les sciences dures, les sciences humaines étant déjà couvertes par **négociation**, **tactique** et **histoire**. Elle permet la mise au point et l'utilisation de dispositifs

technologiques. On peut s'en servir pour créer des explosifs ou des détecteurs de métaux.

Dans tous les cas où cette compétence est utilisée, il faut prendre bien soin de décrire la façon dont le personnage le fait. Deux questions vont souvent se poser : a-t-il besoin de matériel particulier ? est-ce qu'il commet un [anachronisme](#) en utilisant du matériel ou des connaissances d'une autre époque ?

Les spécialités peuvent être :

- un savoir passé ou moderne (alchimie, médecine, physique, informatique, etc.)
- un domaine d'application (animaux, électronique, plantes, etc.)

Résolution des actions

Lorsqu'un joueur veut faire une action il peut avoir à lancer des dés pour savoir si il la réussit. Les dés ne doivent être lancés que si le personnage peut échouer ou réussir ! Si seule la réussite ou l'échec est crédible alors il n'est pas nécessaire de faire un jet de dés.

Le nombre de dés à lancer est déterminé par la compétence du joueur. Par exemple un joueur voulant que son personnage tire sur une cible avec un mousquet fera un jet de *Combat*. S'y ajoutent les dés de l'époque correspondante. Par défaut c'est l'époque où l'action est exécutée qui s'applique. Avoir la spécialité, le métier ou l'idéologie correspondante ajoute un dé pour chaque item s'appliquant.

Nombre de dés =

- score de la compétence liée à l'action
- + époque courante (ou autre époque si anachronisme)
- + 1 si une spécialisation de la compétence s'applique
- + 1 si l'action entre dans le cadre du métier d'origine du PJ
- + 1 si l'action fait avancer l'idéologie du PJ

Si l'action se fait en opposition à une autre personne, alors les deux personnes font un jet, avec un nombre de dé déterminé comme décrit précédemment, celui avec le meilleur jet l'emporte. Généralement seule la hauteur (qualité de la réussite) importe, dans certains cas la largeur (rapidité) compte, à arbitrer par le meneur de jeu en fonction de la situation.

Si le joueur le souhaite, il peut après le lancer, lancer des dés supplémentaires en prenant des points en stress (notés au-dessus de la [jauge de santé mentale](#)). Ils disparaissent au rythme d'un par bonne nuit de sommeil et chacun permet d'ajouter un dé au total à lancer. Les autres joueurs peuvent prendre des points de stress pour aider un de leurs comparses, ou ses ennemis.

Lors de toute action un joueur peut choisir de viser un hauteur particulière. Pour cela il enlève un dé de ceux qu'il pourrait jeter, et en fixe un autre à une valeur qu'il choisit. Cela augmente les chances de faire un jet de cette hauteur. Il peut le faire plusieurs fois pendant la même action, mais pas avec des hauteurs différentes.

Équipement

Avant leur départ, et lors de leurs aventures, les joueurs vont pouvoir amasser de l'équipement divers : armes, outils, souvenirs, etc.

Il n'y a pas de règle précise pour la quantité d'équipement qu'un personnage peut porter, si ce n'est la crédibilité. Une abaque peut être la quantité d'équipement reçue au départ de la mission. En tout cas le MJ a intérêt à remettre sur les rails un joueur qui abuserait de la chose (transportant trois fusils, quelques kilos de C4, une tronçonneuse et une caisse de munition), sous peine de verser dans le Grand-Guignol.

Si la plus simple façon de faire est d'indiquer clairement que le PJ ne peut porter tout cela, il y a souvent une autre voie, par exemple en tenant compte du bruit produit lors d'une infiltration ou du poids cumulé sur un pont de liane. Et puis si le joueur tient à ne rien lâcher, l'obtention d'un véhicule peut mener à des scènes intéressantes.

Du point de vue du système, on peut classer l'équipement en deux catégories :

- il permet de réaliser une action (pistolet pour tirer à distance, explosif pour faire sauter une maison)
 - et n'apporte pas de bonus particulier
- il aide à réaliser une action (avoir un fusil d'assaut plutôt qu'une pétoire, une boussole pour s'orienter, des raquettes pour une marche sur la neige)
 - il donne un bonus à la largeur ou à la hauteur du jet, au choix du joueur
 - le joueur doit réussir l'action (par son jet de dés brut) pour que le bonus s'applique ensuite

Anachronisme

Le personnage n'aura généralement pas un score maximal dans l'époque courante, il pourra choisir de faire un anachronisme en utilisant le score d'une autre époque. Il ne peut utiliser une autre époque que si cela entraîne un anachronisme flagrant, qui causera des problèmes au personnage par la suite.

L'utilisation d'un anachronisme a deux effets déplaisants qui contrebalancent son intérêt pour les joueurs et qu'ils doivent prendre en compte avant d'en commettre :

1. Des observateurs originaires de l'époque voyant cela ne vont guère apprécier cette magie, ou au contraire chercher à se l'approprier. En tout cas leur point de vue du PJ anachronique en est durablement influencé. (inconvenient RP)
2. Une case de santé du PJ est noircie (pas cochée, noircie) dans la partie du corps correspondant à la hauteur du jet. Cela représente le rejet par l'époque du corps intrus. Cette case ne pourra être soignée qu'en fin de scénario en retournant à l'époque de départ. Cela compte comme une blessure pour la mort du PJ et la partie concernée devient un peu (un peu plus si des cases sont déjà noircies) translucide, jusqu'à la transparence si toute une partie du corps est noircie.

Par exemple si Joe, ancien G.I. ayant fait ses classes au Vietnam doit tirer au mousquet à l'époque des Lumières il ne se sentira pas très à l'aise, ayant un mauvais score pour l'époque *Lumières*. Il peut choisir de remplacer le mousquet par un fusil du XIXe siècle pour utiliser son score en *Guerre froide* à la place. Il fait alors un triple 0, très bon score qui lui permet d'éliminer son ennemi du premier coup mais qui lui noircit une des cases de santé à la tête. Elle disparaît alors en partie pour les autres personnages, devenant translucide.

Si toutes les cases d'une partie du corps disparaissent elle devient invisible et inutilisable : elle n'existe plus dans cette phase temporelle. Par exemple pour un bras, il est invisible, ne peut plus utiliser d'objet et ne porte plus la manche du vêtement. La séparation avec le torse est un flou progressif sur quelques centimètres au niveau de l'épaule.

Combat

Le combat est géré par tours, où chaque joueur va faire une action dont la réussite dépendra de

ses compétences, l'ordre d'action en dépendant aussi. Chaque joueur ne fera qu'un jet par tour et le combat est rapidement mortel, devant faire hésiter les joueurs à y recourir sans préparation.

1. Chaque joueur déclare son action, par ordre décroissant de compétence *Tactique* (il peut être pratique d'organiser les joueurs autour de la table selon cette compétence). Il peut aussi donner un ordre bref à chaque PJ ayant un score de *Tactique* inférieur.
2. Chaque joueur lance les dés, autant que la compétence associée à son action (*Combat spé Arc* si il tire une flèche par exemple) avec son score dans l'époque associée.
3. Les actions sont résolues par largeur décroissante (plus elle est grande plus le personnage agit rapidement), à largeur égale elles sont simultanées.

La déclaration ordonnée des actions permet normalement aux personnages avec une bonne tactique d'avoir un léger avantage car ils peuvent organiser leurs comparses, elle pousse aussi les joueurs à s'organiser avant l'action, puisqu'ils ne pourront pas forcément le faire pendant. Les actions possibles sont différentes sortes d'attaques, ou des actions non-combattantes. Il n'y a pas d'action de défense ou d'esquive spécifique, cela est compris dans le fait d'attaquer (le joueur pouvant décider de ne pas infliger de dommages).

L'ordre de déclaration entre PJ et PNJ dépend de la scène. Si les PNJ ont l'effet de surprise ils déclarent avant les joueurs. Si les joueurs ont l'effet de surprise ils ont un tour où les PNJ ne peuvent pas réagir puis déclarent après les PNJ. Si le combat était attendu des deux côtés les PJ décrivent leurs actions en premier.

Dans tous les cas la résolution des actions est simultanée, dépendant du la largeur des jets.

Le choix de la compétence associée se fait comme décrit précédemment. Un [anachronisme](#) dans ce contexte viendra généralement de l'utilisation d'une arme d'une autre époque. Lors de la résolution d'une attaque on considère les dommages faits par le personnage à son adversaire. Ils sont égaux à la largeur du jet, plus un bonus éventuel de l'arme, moins l'armure éventuelle du personnage attaqué. Ils s'appliquent à la partie du corps indiquée par la hauteur dans l'encadré idoine de la feuille de personnage, 10 la tête, 5-6 le bras droit, etc. Quand toutes les cases d'une partie du corps sont cochées sur la feuille de personnage, alors il tombe inconscient.

Le joueur dont le personnage est attaqué enlève un dé de son jet (réduit la largeur de son jet de 1) si son action n'a pas encore été résolue, si son jet est réduit à une largeur inférieur à 2 il perd effectivement son tour. Si le joueur attaquant a dit qu'il ne voulait pas faire de dégâts le joueur attaqué ne prend pas de dommages mais enlève un autre dé de son jet (réduit la largeur de son jet de 2 au final).

Soins

Le soin se fait avec la compétence *Science*, spécialité *Médecine*. L'époque dépend des moyens utilisés pour soigner, un [anachronisme](#) peut permettre de choisir une autre époque si il est visible et posera par la suite des problèmes au joueur soigné ou au médecin. Cela peut inclure par exemple des prothèses modernes, du matériel de soin anachronique, des cicatrices sur le corps, etc.

La hauteur du jet doit toujours être supérieur ou égale à la difficulté pour toucher la partie du corps. Ainsi il est plus dur et délicat de soigner la tête que les bras. Le nombre de points de dégâts soignés est toujours de 1 par jour, pendant lequel le patient doit rester alité. Un échec au jet fait que la situation empire, le patient prend alors un point de dégât supplémentaire.

Le but de ces règles est d'avoir des blessures stressantes, dont on ne sait pas forcément quand elles vont guérir, sans pour autant handicaper le personnage. Il est supposé que tous les personnages sont capables d'administrer les premiers soins et d'empêcher qu'une blessure s'aggrave.

Santé mentale

Tout comme la santé physique a son encadré sur la feuille de personnage, la santé mentale à le sien. Être confronté à une violence extrême dans une société étrangère, être capturé, réduit à merci d'un ennemi inconnu, mentir sur sa nature même sans parler du déchirement mental d'un voyage à travers le temps, tout cela ne contribue pas à garder une personne saine d'esprit. Face au traumatisme un personnage va devoir s'endurcir ou dériver vers la folie.

Le personnage a deux scores sur l'échelle de santé mentale, un négatif représentant les chocs passés fissurant sa psyché, évoluant vers les hallucinations et la schizophrénie, et un positif représentant son endurcissement face à un univers hostile, évoluant vers le conspirationnisme et la paranoïa. Ils ne se somment ni ne se cumulent, mais sont bien disjoints. Les différents paliers montrent l'aggravation de la santé mentale du personnage, qui peu à peu risque de sombrer dans la folie.

Les PJ peuvent prendre des points de stress pour lancer des dés supplémentaires à chaque action. Le MJ peut par ailleurs leur donner des points de stress si ils sont confrontés à une situation traumatisante. Le nombre de points de stress pris sur un traumatisme va de 1 à 3, dépendant de la situation, permettant d'accentuer l'importance d'un choc ou d'une révélation particulièrement marquant.

- 1: les habitudes du PJ sont bouleversées, (ma femme me quitte, je suis agressé pour la première fois)
- 2: ses convictions sont entamées, (ma femme est d'une autre époque, je suis séquestré par mes collègues)
- 3: sa personne est corrompue. (ma femme me transforme peu à peu en disciple de Nyargl, on me fait avouer sous la torture un crime que je n'ai pas commis)

Dès qu'ils prennent un point de stress au-delà de leur endurcissement il doivent faire un jet de santé mentale : ils lancent autant de dés que leur score dans l'échelle positive + le score dans l'époque courante. Peuvent s'en suivre trois résultats :

- le jet est une réussite (il y a au moins une paire), sa hauteur est supérieure ou égale au nombre de points de stress => le personnage s'endurcit, il gagne 1 point sur l'échelle positive et progresse donc vers la paranoïa
- le jet est une réussite (il y a au moins une paire), sa hauteur est inférieure au nombre de points de stress => le personnage tient le coup face à l'altérité radicale de cette époque, par contre il subit l'effet débloqué sur l'échelle négative (de schizophrénie), c'est à dire qu'il entend des voix si il a au moins 3, il a des hallucinations auditives, visuelles, tactiles, etc. si il a au moins 6
- le jet est un échec (pas deux dés pareils) => le personnage est traumatisé par ce qui vient de se passer, il gagne 1 point dans l'échelle négative (vers la schizophrénie) et le joueur choisit entre fuir l'endroit, combattre la source du traumatisme ou se prosterner, le MJ applique ce choix et gère le PJ comme un PNJ fou jusqu'à la fin de la scène en cours

Une fois à 10 en stress les PJ ne peuvent plus prendre volontairement des points de stress supplémentaires mais font toujours les jets en cas de choc. Les PJ perdent 1 point de stress par bonne nuit ou journée de sommeil. Cela exclut les nuits passées à monter la garde ou dans un environnement peu propice au sommeil. Les personnages doivent faire le choix de se reposer et de laisser passer du temps plutôt que d'enchaîner sur d'autres actions.

Voyage temporel

Le système de voyages dans le temps est fait de manière à ne pas être utilisé trop fréquemment. Le but du jet n'est pas tant d'explorer des paradoxes temporels que de vivre des aventures à différentes époques.

Il est remarquable que les voyageurs arrivent très souvent au même endroit. Cet effet, souvent appelé "phénomène de l'entonnoir", est assimilable aux ornières que creusent les roues d'une charrette sur un chemin de terre. Très rapidement elle donne le passage sur le chemin, où passent ensuite toutes les autres charrettes, creusant d'autant plus l'ornière. L'effet secondaire de ce phénomène est qu'il est ainsi fréquent que différents voyageurs arrivent en un temps et un espace proches.

Mécanique

Pour que le personnage puisse voyager dans le temps il a besoin de savoir comment faire (physique, transe, etc.) ou d'avoir un outil (machine, autre voyageur, etc.), éventuellement les deux à la fois. Il va ensuite déterminer à quelle époque il veut aller et faire un jet pour estimer sa réussite.

La compétence à utiliser dépend évidemment de la méthode choisie. L'époque n'entre pas en compte. Chaque méthode de voyage donne des bonus différents au jet. La hauteur du jet est la précision du voyage, la largeur est la « vitesse » à laquelle le personnage va voyager.

Voici la table donnant la précision par hauteur :

1. ère
2. millénaire
3. siècle
4. décennie
5. année
6. mois
7. semaine
8. jour
9. heures
10. minutes

Le voyageur atterrira au bon moment avec une précision dépendant de la hauteur. Par exemple un joueur qui voudrait arriver à la retraite des Suisses de Marignan, le 14 septembre 1515 à 11h, et qui ferait un jet (après bonus de la méthode) de hauteur 8 arriverait quelque part entre le 13 et le 15 septembre 1515, à une heure indéterminée.

Dangers

Voyager sur la 4e dimension apporte aussi des risques de folie. L'esprit humain n'est pas conçu pour supporter la perception d'un temps en mouvement rapide. Ceci dit arriver inconscient en un lieu et une époque inconnus n'est pas non plus une bonne chose. La plupart des voyageurs choisissent donc d'y faire front de face. La difficulté pour résister au choc (impactant [la santé mentale](#)) d'un voyage dans le temps est égal au nombre d'époques traversées entièrement (cf la feuille de personnage) moins la largeur du jet.

Par exemple, quelqu'un allant de l'an 2000 (époque *Guerre Froide*) à Marignan (époque *Renaissance*) traverse 4 époques (*Guerres mondiales, Révolution industrielle, Révolutions, Lumières*). Si son jet de voyage dans le temps a une largeur de 3 après application des bonus de la méthode, il doit

surmonter un choc de difficulté 1 (= 4 – 3) pour ne pas paniquer à l'arrivée du voyage.

Maîtrise du jeu

Dans cette section une boîte à outils génériques pour aider à maîtriser Mystères du Temps. Ils s'appliquent à toutes les époques pour toutes les organisations.

Création de personnage joueur

Cette partie des règles se réfère à la feuille de personnage, l'avoir à côté rendra tous les mécanismes de création bien plus clairs.

Définition du personnage

La page de garde, la première du livret, a pour but de cerner le personnage. Elle donne des détails sur le personnage, davantage liés à son identité et son histoire.

- Le **nom** et le **prénom**, ne demandent pas plus d'explications.
- La **profession** donne une idée de ses capacités de base, cela peut être soldat tout comme marchand ou monte-en-l'air. Il ne s'agit pas du métier actuel, mais de celui avant de commencer à voyager dans le temps. Il donne un dé supplémentaire pour les actions qui entrent dans le cadre du métier.
- L'**origine** est composé d'une époque et d'un lieu (par exemple Moyen-Âge Paris). L'époque a des effets dans le système de jeu mais c'est aussi et surtout un support de roleplay, influençant la vision du monde qu'a le personnage.
- L'**idéologie** permet de mieux comprendre le point de vue du personnage, cela inclut tout à la fois les religions (catholicisme, islam...), la philosophie (stoïcisme, positivisme...) ou les concepts politiques (communisme, libéralisme...). Ce doit être celui dont le personnage se sent le plus proche, sans toutefois être un carcan, plutôt un présupposé, le principal reste d'une vie à une certaine époque. Il donne un dé supplémentaire pour les actions faisant avancer cette idéologie.

Le cadre en haut de la première page intérieure du livret de préciser les attaches actuelles du personnage.

- L'**organisation** donne son organisation actuelle (par exemple la Patrouille du Temps).
- La **base** est la base d'attache du personnage, là où il réside entre les missions.
- Le **grade** est le grade actuel dans l'organisation pré-citée, il conditionne son rôle durant les missions et les moyens de l'organisation auxquels il pourra faire appel.
- Les **objectifs** sont ceux de l'organisation, afin de toujours les garder à l'esprit, que ce soit pour s'y plier, les faire respecter ou les violer.

Attribution des scores

Une fois ces données remplies, le joueur (et le meneur) doit avoir une vision plus claire de son personnage. Il est maintenant tant de remplir les autres cadres, qui vont permettre de chiffrer les capacités du personnage. À cette fin le joueur va répartir des « dés » dans les différentes cases. Plus il y en aura dans une case, plus il sera doué dans le domaine associé.

Le cadre « Compétences » contient six compétences générales. Le joueur doit assigner une base

de 1 à 6 dés (1 à une compétence, 2 à une autre, 3 à une autre de son choix, ainsi jusqu'à 6). Ce score est le nombre de dés de base qu'il lancera pour les actions liées à cette compétence. Il choisit ensuite deux [spécialités](#), chacune pour une compétence différente. Elles donneront un dé de plus lors de l'utilisation de la compétence dans le cadre de la spécialité.

Autant les compétences permettent de comparer les forces et faiblesses des PJ, autant les spécialités ont pour but de les distinguer, de leur donner un quelque chose de spécifique. Elles doivent tourner autour du concept du personnage et le lier plus précisément à une époque, un lieu, une culture d'origine.

Dans les époques, il va mettre 3 dés sur son époque d'origine, 2 sur la précédente et 1 sur celle encore antérieure. Pour un personnage de la seconde moitié du XIXe siècle, cela veut dire 3 en Révolution Industrielle, 2 en Révolutions et 1 en Lumières.

Puis il va pouvoir répartir 5 dés comme il le souhaite entre les époques (maximum total de 2 dés dans une époque, sauf celle d'origine à 3 de base) et son endurcissement initial. Être endurcis permet d'être plus résistant au stress et donc de mieux se débrouiller de temps quelle que soit l'époque, améliorer son score dans une époque permet d'être toujours plus efficace dans cette époque.

Évolution des PJ

A l'issu d'une aventure, chaque joueur reçoit un point d'expérience à ajouter à un score de son personnage :

- il peut monter son score dans une époque de 1, avec un maximum de 2
- il peut ajouter un spécialité à une compétence, avec un maximum de 2 par compétence
- il peut augmenter d'un point une compétence ayant déjà 2 spécialités, maximum 8 (et perdre les spécialités)
- monter ou baisser une jauge de santé mentale de 1

Il peut aussi en fonction de la réussite de sa mission progresser dans son organisation, ou dans une nouvelle organisation qu'il aura rejoint lors de l'aventure. Si une mission est considérée comme réussie par son organisation de tutelle ou ses commanditaires, il peut ainsi progresser dans la hiérarchie. Chaque organisation ayant deux directives fondamentales guidant les missions données, le respect de chaque directive donne un point de rang dans cette organisation, donc deux au maximum par aventure, un échec cuisant ou une désobéissance caractérisée à une directive fait perdre un point de rang. Que ce score passe en négatif et la survie du personnage est compromise, aucune organisation temporelle digne de ce nom ne laisserait partir des traîtres ou des incapables vivants, avec tous leurs secrets.

Un personnage peut améliorer sa santé mentale en prenant le temps de se reposer, de penser à autre chose, en discutant du traumatisme, etc. Cela se fait entre des aventures et se traduit par la perte d'un point de santé mentale (positif ou négatif) et d'un point dans un autre score (compétence ou époque), au maximum une fois entre deux séances : plutôt que de debriefer sa mission jusqu'à y voir toutes les erreurs il préfère faire le point sur lui même.

Création de PNJ

Un PNJ (personnage non joueur) peut évidemment être créé comme un PJ (personnage joueur) mais ce n'est souvent pas souhaitable car trop long. Dans nombre de cas un PNJ n'aurait à utiliser qu'une ou deux compétences et serait dans son époque d'origine. On peut alors le caractériser par moins d'une poignée de scores, directement le nombre de dés lancés

- **talent recherché par les PJ : 10** (histoire récente pour le doyen de l'université locale)
- **compétence de travail : 9** (mêlée pour un garde médiéval)
- **compétence secondaire : 7** (marchandage pour un forgeron)
- **autres compétences : 5** (histoire pour un mendiant)

Cela signifie que les PNJ sont généralement plus puissants que les joueurs dans leur domaine de compétence. C'est normal car ils sont parfaitement intégrés dans leur époque, à la différence des PJ. Ceux-ci vont donc devoir utiliser leur astuce ou leur connaissance du futur pour s'opposer aux locaux.

Comme l'évolution psychologique des PNJ n'a d'importance que pour ce qu'elle apporte à l'histoire et aux interactions avec les joueurs, il ne sert à rien de leur faire faire des jets de Mental face à un traumatisme. Le MJ doit décider de ce qui est le plus crédible ou le plus intéressant pour la narration : le PNJ est traumatisé ou il a déjà vu pire. Notez qu'un PNJ peut très bien avoir une santé mentale bancale, par exemple un soldat traumatisé par la sauvagerie des combats, un érudit en ayant trop appris, etc. La crédibilité veut généralement que si l'évènement n'est pas un anachronisme il ne choque pas les PNJ.

Création de scénario

Évidemment toutes sortes d'histoires sont racontable par ce jeu. On peut aussi bien avoir de l'espionnage à la James Bond que de la comédie romantique à la Jane Austen ou une suite de rapides voyages à différentes époques. Ceci dit un type particulier de structure narrative est particulièrement adapté pour ce jeu : l'arrivée d'un groupe de PJ dans une époque et un lieu donnés, avec une mission à réussir pour préserver ou changer le futur. Le contenu propre et l'ambiance peuvent ensuite varier, mais j'espère par ces quelques indications pouvoir aider à avoir une base solide.

Cette section prend pour exemple la création d'un scénario se situant à Stalingrad durant la seconde guerre mondiale.

Unité de temps et de lieu

La première chose à choisir est une époque et un lieu. C'est crucial car cela déterminera forcément le thème et l'ambiance de l'aventure. C'est aussi souvent l'évocation de ce lieu qui plongera les joueurs dans l'ambiance souhaitée. Plutôt d'ailleurs qu'un lieu inconnu on pourra préférer un évènement donné, plus évocateur, porteur d'une intensité historique supérieure pour les joueurs comme pour le MJ.

Il faut aussi se méfier du too much : nul besoin d'avoir trois évènements majeurs intervenant dans une même aventure. Il suffit d'un qui par contre doit se retrouver dans les PNJ et l'intrigue.

Exemple :

Partons d'une idée de scénario au sein de la seconde guerre mondiale, sur le front russe. C'est assez défini mais peu évocateur. L'endroit idéal pour situer l'action semble être la bataille de Stalingrad, dont les joueurs auront probablement tous entendu parler, ne serait-ce que par le film éponyme. Tous auront en tête une ville détruite parcourue de troupes affamées ou de temps en temps résonne l'explosion d'un obus ou le tir d'un sniper. Sur ce paysage mental préexistant le MJ pourra aisément faire surgir ses propres bâtiments, rues et personnages.

Forces locales

Une fois un contexte défini il faut y identifier certaines forces - politiques, militaires ou économiques - avec lesquelles les PJ vont interagir. Elles ne sont a priori pas hostiles ou amicales mais doivent avoir des buts très clairs afin de pouvoir instantanément décider de leur réponse aux actions des PJ. Elles doivent aussi avoir une tête identifiable géographiquement (un hôtel particulier, un) et personnifiée (un colonel, un banquier, un roi, etc.).

Tout ces détails peuvent être cachés aux joueurs au début de l'aventure, mais ils doivent être clairs pour le MJ afin que leurs actions apparaissent cohérentes et que les joueurs puissent les comprendre. Leur but rappelons-le n'est ni d'aider ni d'entraver les joueurs mais de leur permettre d'interagir avec l'univers.

Il est très important pour l'intérêt du scénario que ces forces soient typiques du lieu et de l'époque choisie : quel intérêt de faire un scénario en Egypte ancienne si il aurait aussi bien pu se dérouler en France au XXe siècle ?

Exemple :

Une fois décidé de jouer au coeur de la bataille de Stalingrad, il est temps d'y isoler différents camps. Tout d'abord il y a les Allemands, menés dans le quartier qui nous concerne par le Lieutenant Müller. Les Russes de leur côté sont sous les ordres du Colonel Joukov. Ces deux camps veulent avant tout préserver leurs hommes de l'enfer dans lequel ils sont plongés.

Pour corser la sauce deux autres camps vont être présents... Tout d'abord un petit groupe de SS mené par l'Oberleutnant Heindolf est là pour chercher du matériel secret dans un entrepôt du quartier, pour le moment aux mains des russes. De l'autre côté le commissaire politique Mandritvich, suivant aveuglément ses ordres, veut forcer à l'offensive les troupes et définitivement bouter les nazis hors de la zone.

Initiés présents

Maintenant il est temps d'ajouter un peu de fantastique dans ce qui ne serait sinon qu'un simple jeu historique. Pour cela il faut choisir par les différentes organisations présentes dans le background (ou inventées par le MJ !) celles qui s'intégreront bien dans ce scénario. La [Patrouille du Temps](#) s'intègre à peu près partout, comme commanditaire des PJ ou comme adversaire.

Ces organisations ont pour plus de clarté un seul visage, un agent local permanent ou envoyé pour aider ou gêner les PJ, voire même quelqu'un présent par hasard (mais ne pas en abuser sous peine de frustration des joueurs).

Exemple :

Sur ces différents camps il peut être intéressant que l'officier SS soit un initié, membre de l'Ahnenerbe qui ait une idée assez précise, mais peut-être erronée, de ce qu'il vient chercher dans à Stalingrad. Le commissaire politique russe pourrait aussi être un initié, mais il semblerait plus typique (plus cliché) qu'il ai juste reçu des ordres bureaucratiques, mal adaptés au terrain et ne mentionnant pas ce qu'il doit au final défendre dans le quartier où il agit.

Il est aussi intéressant d'avoir des initiés plus "freelance", ici cela pourrait être un sniper russe mandaté en fait pour aider les PJ à leur insu et au dernier moment récupérer la mise. En situation difficile il pourrait une ou deux fois sauver la peau des PJ qui alors pourraient essayer de le retrouver, ou en tout cas ferait une surprise ne tombant pas des nues en fin de scénar.

Mission impossible

Avec un évènement charismatique et des PNJ variés aux ambitions imbriquées on a déjà de bonnes bases pour une partie dynamique. Ceci dit l'intérêt est avant tout de voir ce qu'y feront les joueurs, comment ils joueront le rôle des chiens dans le jeu de quille. Pour cela le plus simple est de leur donner une mission qu'ils essaieront d'accomplir tant bien que mal. Quelque chose d'aussi simple que "allez chercher X", "tuez Y" ou "arrêtez le plan de Z" est tout à fait convenable.

Il faut cependant faire attention à quelques points. Évidemment la mission doit empiéter sur les ambitions de certaines des forces déjà imaginées. Ensuite elle doit avoir l'une ou l'autre restriction qui amènera à questionner les solutions immédiatement proposées par les joueurs (arrêtez Zork mais sans le tuer, ou tuez Hitler mais ne changez pas l'histoire). Enfin elle doit laisser de la liberté aux joueurs quand à la façon dont la réaliser (laissez-vous surprendre !). Chaque organisation ayant deux directives fondamentales, elles peuvent guider la mission donnée aux PJ.

Exemple :

La mission dans notre exemple est simple : aller chercher le contenu de l'entrepôt 13 dans le quartier de l'usine à Stalingrad et le ramener au point de saut, sans changer le résultat de la bataille ou la date de sa fin. Cela laisse de nombreuses possibilités aux joueurs pour trouver des façon de faire, ne serait-ce que dans le choix des lignes, russes ou allemandes, qu'ils préféreraient traverser pour arriver au no man's land entourant l'entrepôt.

Cela va évidemment les amener à entrer en collision avec les objectifs des différentes forces en présence, sans pour autant forcer la confrontation car leurs objectifs à court terme peuvent très bien coïncider. L'interdiction d'influer sur le cours de la bataille centre la partie sur l'infiltration plus que sur le combat et pousse à y réfléchir à deux fois avant de donner l'assaut à toute position ennemie.

Quelques scènes

Maintenant que l'intrigue est sur les rails, enfin... prête à dérailler, il est temps d'ajouter de la couleur locale et de s'assurer qu'elle ne va pas piétiner. Pour cela le mieux est de réfléchir à des scènes (rencontres de PNJ, arrivée dans un lieu précis, embuscade, etc.) qui tout en mettant en valeur les caractéristiques typiques du lieu et de l'époque vont relancer l'intrigue, pousser les joueurs à agir alors qu'ils se reposaient sur leurs lauriers ou n'arrivaient pas à décider de leur prochaine action.

Le briefing initial des personnages est souvent une bonne chose à préparer à l'avance, afin de poser l'ambiance dès avant l'envoi des PJ sur site/temps.

La scène d'arrivée à l'époque de la mission doit aussi être bien pensée. Elle doit laisser aux joueurs comme à leurs personnages le temps d'appréhender l'époque et le lieu où ils ont été envoyés. Lors de cette scène ils décideront de leur premier plan d'action, de leur angle d'attaque pour l'aventure dans laquelle ils viennent d'être plongés. Cependant elle doit être proche de la cible de la mission pour qu'ils ne prennent pas trop de temps à la rejoindre.

Exemple :

Cette fois le briefing est fait par un russe, grand aux yeux bleus, visage buriné, avec la chapka et des médailles dignes d'un maréchal soviétique de la belle époque. "Général Korouzov" est écrit sur sa porte, sous-titré en cyrillique. Quand les PJ arrivent il les fait saluer au garde-à-vous et leur débite leurs ordres de mission sans les laisser s'asseoir. Quand il dit "Russie" on sent la majuscule qui roule dans son accent.

Quand les PJ entrent dans l'entrepôt ils sont assaillis par les chiens errants au poil hirsute

et aux grognements haineux. une vague odeur de cadavre flotte dans l'air. Après que plusieurs d'entre eux aient été attaqué dans un fracas de cris, d'aboiement et de tirs d'armes à feu alors un par un les chiens s'effondrent, touchés visiblement par les balles d'un sniper.

Alors qu'ils se pensent en sécurité dans une maison effondrée et discutent de leur prochain objectif devant une carte de la ville, ils entendent comme une dizaine de personnes qui font craquer la neige dans la rue la plus proche. C'est un petit groupe de soldats affamés qui cherchent des cadavres à piller et manger. Si les PJ sont marqués comme appartenant à une armée ils vont chercher à les éviter. Si ils ont l'air vulnérables ils vont les tuer, certains avec des fusils d'autres avec de simples couteaux ou hachettes. Si les PJ les attaquent ils se dispersent.

Conseils généraux

Le système rend la mort des personnages assez facile et la progression dans les différentes organisations plutôt difficile. C'est intentionnel : les PJ sont plus proche de commandos débrouillards en terrain ennemi que de fonctionnaires en mission dans le square d'à côté. Il ne faut pas hésiter à laisser mourir des PJ si ils font de mauvais choix ou si les dés ne sont pas avec eux, inutile de tricher derrière l'écran. Ne pas en avoir est généralement une bonne idée, montrant bien aux joueurs que leurs personnages devront assumer les conséquences de leurs actions.

En contrepartie lors de la création de personnages il ne faut pas restreindre les joueurs sur les personnages créés, ou sur l'organisation de départ. Toutes les organisations peuvent avoir des buts communs sur une mission en particulier, même si elles ne se portent pas dans leurs coeurs respectifs. En cas de présence de différentes factions dans une aventure, les PJ doivent aussi pouvoir se conduire comme des mercenaires, changeant d'employeur comme le vent souffle. Leurs factions n'ont guère de respect pour la vie humaine, ils devraient comprendre assez vite qu'eux n'ont pas à en avoir plus pour leurs employeurs.

Le jeu n'est pas prévu pour une campagne classique, où les PJ gagneront en puissance et finiront par se dégager de leurs factions d'origine. Il est davantage adapté à des scénarios indépendantes, ou de courtes (moins d'une poignée) suite d'aventures liées, se déroulant tous dans le même univers avec un même groupe large de joueurs conservant leur personnage de partie en partie. On peut ainsi avoir une dizaine de joueurs épisodiques, une poignée maximum autour de la table, dont les personnages pourront se raconter leurs aventures respectives entre deux scènes d'action.

Comment traiter ici le changement de l'histoire ? Il arrivera tôt ou tard, volontairement ou involontairement, que les personnages changent l'histoire. C'est un jeu de voyage dans le temps, ce n'est pas un risque, c'est plutôt une chance. D'une part cela ouvre des possibilités pour de futures aventures visant à corriger l'évènement, d'autre part c'est une bonne occasion pour jouer quelques aventures dans un contexte uchronique (et si l'URSS avait gagné la guerre froide ? Si le Sud avait battu le Nord à Gettysburg ? Si Colomb avait apporté la métallurgie aux peuples méso-américains ?)

FAQ

Jauge de santé mentale

“Pourquoi une jauge unique de santé mentale ? Nemesis en utilise 4 bien différentes.”

Hé bien j'ai justement commencé avec toutes les mêmes jauges de santé mentale que Nemesis avant de simplifier pour une seule.

La jauge double (évoluant à la fois en négatif et en positif) que j'utilise permet de situer son personnage et avec l'époque et l'idéologie du personnage donne les bases pour un roleplay correct, tout en étant neutre par rapport à la nature de la dérive. Comme en plus l'univers est relativement violent et le système rapidement mortel, la durée de vie d'un personnage doit être d'en moyenne 3 scénarios, répartir les jets de santé mentale sur 4 jauges ne donnait pas de résultats intéressants. Là un joueur peut facilement monter ET descendre dans la jauge et atteindre les limites de son personnage. On perd en finesse par rapport aux 4 jauges de Nemesis mais sauf à faire de longues campagnes avec les mêmes personnages ce n'est pas grave à mon goût.

Autres ères

“J'aurais bien rajouté deux ères parmi celles que tu proposes : une avant la préhistoire pour tout ce qui est avant l'humanité et une après la guerre froide, genre ère de l'information.”

J'ai aussi essayé d'ajouter des ères dans la préhistoire et des plus récentes (voir futuristes) mais ça pose différents problèmes :

Un problème de granularité tout d'abord : pour que les joueurs ne se sentent pas volés il faut que chaque ère donne lieu à un certain nombre d'aventures et donc avoir de trop nombreuses époques différentes fait qu'y mettre des points devient moins intéressant et le fait d'avoir choisi les "bonnes" époques une affaire de chance. Je me tâte d'ailleurs pour en supprimer afin de donner plus d'importance à celles qui restent. Évidemment on pourrait par exemple faire le même jeu mais centré sur le Moyen-Âge, il faudrait alors agrandir les autres ères (ne garder que antiquité, modernes, contemporain) et diviser en l'époque médiévale en haut, bas, moyen, moyen-haut, etc.

Un problème de contexte : j'ai fait un jeu historique, et comme le nom le dit, la préhistoire n'est pas historique. En pratique avoir des époques avant la préhistoire nécessite de créer un univers avec des choses intéressantes à y faire (la chasse aux dinosaures c'est limité) qui n'aura plus grand-chose d'historique, déjà que l'âge des cavernes est assez limité en matière d'interaction sociale pour les plus modernes des personnages. Le problème est similaires avec des époques futuristes où le MJ doit créer une époque et la faire connaître au lieu d'en utiliser une et ses clichés que les joueurs connaissent déjà, ce n'est plus le même jeu. Le problème se pose avec l'époque contemporaine où on perd le charme de jouer à une époque différente de la nôtre. Au "pire" jusque dans les années 90-début 2000 on peut jouer en époque "guerre froide", technologiquement et socialement parlant ça reste assez similaire.

Une grande chronologie

“Il manque une grande storyline, un truc épique du fond des âges au crépuscule des étoiles !”

Un campagne en fait ?

Mon but n'est pas d'avoir une grande aventure sur le long terme. Dans ce jeu les PJ peuvent déjà être contents de survivre à leurs voyages. Par ailleurs je ne fais jamais plus de 3 ou 4 aventures liées. Faire plus serait donner une trop grande importance aux humains sur la destinée de l'univers. Dans mon idée ils n'en ont pas, ce sont des fourmis qui à leur échelle s'active beaucoup mais sont bien impuissantes de notre point de vue, au pire une source d'énerverment.

Je fournis par contre un descriptif de chaque époque, avec les une palanquée de lien wikipedia, ce qui est à mon avis un bon support pour inventer des aventures à fil conducteur. Je pense aussi ajouter des sections “secrets” dans les descriptions des différentes organisations qui donneront quelques pistes aux MJ pour impliquer différents protagonistes et leurs luttes complexes.

version 1.8.0
Imrryran 2008-2013