

Les Mystères du Temps

[Les Mystères du Temps](#)

[Introduction](#)

[Univers](#)

[Le voyage dans le temps](#)

[Organisations](#)

[Règles](#)

[Jets de dés](#)

[Création de personnage](#)

[Définition du personnage](#)

[Attribution des scores](#)

[Spécialités](#)

[Résolution des actions](#)

[Équipement](#)

[Anachronisme](#)

[Combat](#)

[Soins](#)

[Santé mentale](#)

[Voyage temporel](#)

[Évolution](#)

[Maîtrise du jeu](#)

[Création de PNJ](#)

[Création de scénario](#)

[Unité de temps et de lieu](#)

[Forces locales](#)

[Initiés présents](#)

[Mission impossible](#)

[Quelques scènes](#)

[FAQ](#)

[Jauge de santé mentale](#)

[Autres ères](#)

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 filmesque 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 événement marquant.

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 voyageurs 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 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.

Règles

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.

Création de personnage

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.
- 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.

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 0 à 5 dés. Ce score est directement le nombre de base de dés qu'il lancera pour les actions liées à cette compétence. Il peut ensuite choisir deux spécialités parmi ces compétences, les spécialités donnant deux dés en plus.

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 la compétence Mental.

Enfin, dernière touche, le joueur peut choisir de prendre un déséquilibre psychologique pour avoir plus de dés à répartir. Pour chaque tranche de 3 points de déséquilibre (positifs ou négatifs, notés sous Mental) il gagne 1 dé, à mettre n'importe où, avec toujours un maximum de 2 dés par époque et 8 dés par compétence.

Spécialités

Liste non exhaustive de spécialités:

- **combat**
 - 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**
 - une application (discrétion, infiltration, pistage, vol à la tire, embuscade, etc.)
 - un type de lieu (forêt, ville, marché, château, etc.)
- **négociation**
 - un type d'approche (séduction, marchandage, bluff, intimidation, etc.)
 - un type de négoce (travail, vies humaines, sexe, reliques, etc.)
- **tactique**
 - une application (champ de bataille, logistique, stratégie, motivation, etc.)
 - un type de lieu (forêt, ville, marché, château, etc.)
 - un type d'ennemi ou de troupe (infanterie, romains, chevaliers, guérilla, etc.)
- **histoire**
 - une époque présente sur la feuille (préhistoire, antiquité, lumières, etc.)
 - un domaine de la science historique (moeurs, culture, politique, etc.)
- **science**

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

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.

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 d'*Armes à feu*. S'y ajoutent les dés de l'époque correspondante. Par défaut c'est l'époque où l'action est exécutée qui s'applique.

Si le joueur estime son nombre de dés trop bas, même après le lancer, il peut aussi s'enlever des points en mental (la compétence au-dessus de la [jauge de santé mentale](#)). Il reviennent au rythme d'un par bonne nuit de sommeil et chacun permet d'ajouter un dé au total à lancer. Les autres joueurs peuvent aussi dépenser des points de mental pour aider un de leurs comparses, ou ses ennemis.

Le joueur lance alors un nombre de dés égal à la somme des scores dans la compétence et l'époque choisies. Si il y a au moins 2 dés avec le même chiffre l'action est réussie. La hauteur du jet détermine la qualité de la réussite, la largeur sa rapidité d'exécution.

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. 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.

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 (visible et embarrassant, le joueur négocie en fait une aide temporaire pour des ennuis futurs) 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.

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 XXe 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.

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 croissant de compétence *Tactique* (il peut être pratique d'organiser les joueurs autour de la table selon cette compétence).

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 a agit rapidement), à largeur égale elles sont simultanées.

La déclaration ordonnée des actions permet normalement aux joueurs avec une bonne perception d'avoir un léger avantage tactique, 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).

Le choix de la compétence associée se fait comme décrit précédemment. Un anachronisme 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 inférieure 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 supérieure 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 a 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 et un positif représentant son endurcissement face à un univers hostile. 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 peut à peu risque de sombrer dans la folie.

Lorsqu'un personnage est confronté à une situation traumatisante le meneur lui attribuera une difficulté, entre 1 et 9. Un personnage avec un score de santé mental positif supérieur ou égal à la difficulté est suffisamment endurci pour ne pas être atteint par le choc émotionnel. Sinon le joueur devra ensuite faire un jet de *Mental* + époque courante pour résister au trauma. Il n'est pas ici question d'utiliser une autre époque : un événement douloureux dans un cadre habituel devient une blessure ouverte dans une époque étrangère.

Si le joueur rate son jet (pas au moins 2 dés avec une même hauteur, ou avec une hauteur sous la difficulté) alors son personnage entre en état de choc et il a le choix entre 3 conduites : fuir la source du choc, attaquer la source du choc ou se replier sur lui-même et ne plus agir de la scène. Si le jet ne comportait pas au moins 2 dés de même hauteur il prend -1 sur la jauge de mental.

Si le joueur réussit son jet, le personnage digère le traumatisme et s'endurcit. Il va pouvoir y faire mieux face à l'avenir, avec le risque de devenir paranoïaque sur le long terme, ne faisant plus confiance qu'à lui-même et voyant chez toute autre personne un ennemi.

Quelques difficultés indicatives :

1. voir du sang, être la nuit dans des toilettes publiques, mentir à un ami
2. participer à un combat, être agressé, voler à un inconnu
3. voir un cadavre, être enfermé plusieurs jours, voler à sa famille
4. voir un corps mutilé, être violemment kidnappé contre une rançon, tromper sa femme avec sa meilleure amie
5. être pris sous un tir d'artillerie, se découvrir une maladie mortelle, mystifier tout ceux que vous connaissez
6. être attaqué par un mort, n'avoir plus que quelques heures à vivre, tuer un être aimé
7. voir une vivisection, attendre dans le couloir de la mort, tuer un enfant
8. être dévoré par un cannibale, être conduit à sa mort comme un mouton à l'abattoir, meurtre de masse
9. être réduit au cannibalisme, réaliser que le monde est contrôlé par des puissances inconnues, crime contre l'humanité

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.

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.

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.

Évolution

A l'issue d'une aventure, chaque joueur reçoit un point à ajouter à un score de son personnage (compétence, époque ou mental). Il peut aussi en fonction de la réussite de sa mission progresser dans son organisation.

Si une mission est considérée comme réussie par son organisation de tutelle ou ses commanditaires, il peut aussi progresser dans la hiérarchie. Une mission réussie rapporte généralement un point de rang, une mission échouée en fait perdre un. Que ce score passe en négatif et la survie est compromise, en fonction de l'organisation.

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.

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 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 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 !).

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 préféreront 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 laurier 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.

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 Korousov" 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.

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.

version 1.5.0
Imrryran 2008-2012