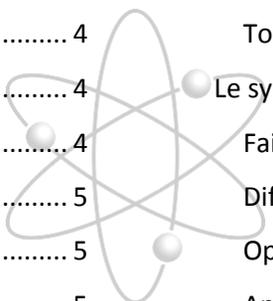
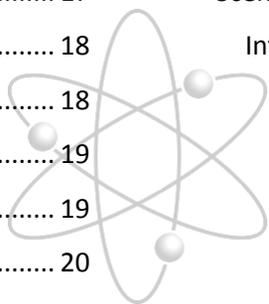


CONTINUUM

Continuum.....	1	Charge temporelle	8
Introduction.....	3	Charge psychique.....	9
Le Continuum	3	Réserves	9
Loi temporelle	4	Pouvoirs.....	9
Hors du temps	4	Touche finale.....	10
Les êtres du fond des âges	4	Le système de jeu.....	10
Les agents	4	Faire un jet	10
Le BAT	5	Difficulté.....	11
Les renégats.....	5	Opposition.....	11
La bête	5	Amélioration	11
La connaissance universelle	6	Dépassement	11
Voyage.....	6	Réserve.....	12
Les joueurs.....	6	Spécialités	12
Le Maître du temps	6	Idées.....	12
La création de personnages	6	Equipement.....	12
Caractéristiques.....	6	Opposition étendue	12
Niveau.....	7	Intention.....	13
Spécialités.....	8	Tour de jeu	13



Initiative.....	13	Téléportation	24
Résolution.....	13	Transfert.....	24
Récupération	14	Vol d'âme	24
Charge psychique	14	Le temps.....	25
Charge temporelle.....	15	Paradoxes.....	25
Expérience	15	Inertie temporelle	26
Décès d'un agent	16	Echec d'une mission.....	26
Incarnation	16	Conseils	26
Instabilité.....	17	Scénario.....	28
Fusion cénesthésique	18	Introduction	28
La bête.....	18	Les hôtes	28
Pouvoirs.....	19	Oh bravo !	29
Anachronisme.....	19	Et maintenant ?.....	29
Aura	20	La vérité.....	30
Connaissance copiée	20	Grossesse difficile.....	30
Connexion à la psychosphère.....	20	Les soldats	31
Effet papillon	21	L'accouchement	31
Influence	21	Epilogue.....	31
Intuition	22		
Métempsychose	22		
Passager clandestin	22		
Ralentissement du temps.....	23		
Régénération	23		



Introduction

Nous sommes en 2274. Enfin pas vraiment. Disons que cette année est la dernière, celle où tout s'est arrêté, la fin des temps quoi. Et à la fin des temps, lorsque tout fut figé, sont revenus les êtres mystérieux, les êtres du fond des âges par qui tout a commencé, qui ont tout créé. Ils ont visionné le film de leur création, ont apprécié ce qu'ils ont vu. La longue ligne du temps leur a plu. Leur expérience avait réussi. Mais comme pour une œuvre d'art, l'entretien du Continuum est primordial, l'Histoire doit être constamment entretenue, nettoyée, validée pour que tout reste en l'état, à la perfection.

Pour effectuer cette tâche complexe, les êtres du fond des âges ont créés les agents. Des consciences, générées à partir de l'ensemble des connaissances de l'univers, émanations complexes du bain des idées primitives, rejets de personnalités de tous les temps.

Ces consciences ont le pouvoir de s'intégrer dans la trame du Continuum et peuvent prendre possession d'un être, humain ou animal, et le contrôler pendant une certaine durée. Durée limitée, au bout de laquelle l'agent est renvoyé à un autre endroit, à un autre moment, pour y continuer son éternelle mission. Une fois un corps contrôlé, l'agent doit faire en sorte que l'Histoire se déroule comme prévue, intervenant directement au cœur des événements pour que le statu quo demeure.

Mais les agents ne sont pas les seuls à intervenir.

Au fond des puits du néant, dans les limbes infinies, à gauche après le cœur de l'espace, sont entreposées les consciences des agents imparfaits, les opposants aux êtres du fond des âges, les

personnalités trouvant l'expérience encore imparfaite, les criminels du big-bang. Et ceux-là viennent de se libérer.

Le but de ces renégats est de proposer une alternative, une autre Histoire. Pour certains d'entre eux, il s'agit surtout

d'acquérir du pouvoir, Le pouvoir. Celui de contrôler le temps, celui de devenir l'égal des êtres du fond des âges, celui de les contrôler et de proposer à leur tour une nouvelle expérience à leur supérieur. Tout le monde à un supérieur. Même les êtres du fond des âges.

Mais même avec un tel pouvoir, certaines règles doivent être respectées. Apparue à l'origine des temps, la bête, l'entropie faite animal, incarnation primale, parcourt les champs immenses du Continuum, apparaissant, dévorant, absorbant impitoyablement les âmes de ceux qui modifient le temps brutalement, de ceux qui se font remarquer, agents officiels comme renégats.

Bienvenue dans Continuum.

Le Continuum

Il s'agit du nom donné à la bande de temps commençant au big-bang et se terminant en 2274 après Jean-Christophe. Dans cette bande les événements sont déjà écrits, le temps est fini, un peu comme une gigantesque frise historique fixée, scotchée sur un mur



d'une classe d'école. Sur cette frise ne figurent que les instants importants, ceux qui ont une valeur, ceux qui impactent la suite de la frise, la fin n'étant que la somme de tous les instants passés.

Il existe sans doute d'autres Continuum, d'autres expériences tentées par d'autres êtres du fond des âges, certaines prenant comme modèle notre terre mais parfois aussi d'autres univers, d'autres dimensions, d'autres versions. Les Continuum ne sont normalement pas parallèles, il n'est pas possible de passer d'un Continuum à l'autre, les êtres du fond des âges font ce qu'il faut pour que les expériences ne se perturbent pas l'une l'autre. Mais qui ne fait jamais d'erreur ?

Loi temporelle

Il existe un certain nombre de règle régissant le Continuum. La plus importante étant la suivante :

Il est impossible d'exister simultanément à deux endroits à la fois.

Cette loi signifie qu'il est impossible de revenir à la même époque pour défaire ou refaire ce qui a été fait, évitant ainsi nombre de paradoxes temporels.

Hors du temps

Certaines entités sont dites hors du temps. Elles existent et peuvent se mouvoir en dehors de tout flux temporel. Ce n'est pas pour ça qu'elles peuvent être partout à la fois, mais elles peuvent voyager instantanément en n'importe quel point d'un Continuum, temps et espace.

A l'inverse, la plupart des êtres – humains, animaux, flore – peuplant le Continuum, sont soumis au passage du temps. Ils ne peuvent en

sortir et subissent l'entropie, la dégradation naturelle de leur corps et l'enrichissement de leur esprit jusqu'à leur mort, leur retour à la terre pour un nouveau cycle.

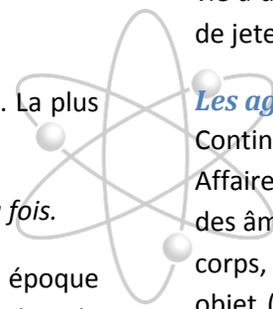
Les êtres du fond des âges

Ce sont les grands anciens, plus que des dieux, plus que des entités palpables, ils sont hors du temps, existaient avant le début et existent après la fin. Aucun agent, aucune conscience ne peut comprendre ce qu'ils font et pourquoi ils le font. Ils sont et c'est tout ce qui importe. On peut les voir comme des scientifiques, créant et détruisant à volonté dans leurs tubes à essai cosmique, égrenant la vie à un endroit pour la voir grandir et évoluer avant de se lasser et de jeter le tout dans la grande poubelle universelle.

Les agents

Continuum vous propose de jouer des agents du BAT, Bureau des Affaires Temporelles. Ces êtres ne sont que de simples consciences, des âmes errantes, prenant possession pour un délai déterminé d'un corps, le plus souvent humain mais parfois animal ou encore un objet (il y a des ratés parfois). Ces agents s'incarnent à différentes époques, à différents endroits pour y accomplir des missions qu'eux-mêmes ont parfois du mal à comprendre. Ces missions ont toutes traits à l'Histoire, celle avec un grand H. Il s'agit pour eux de faire en sorte que celle-ci se déroule comme dans les livres d'école, comme on nous l'apprend ou comme on veut bien nous l'apprendre. Mais puisque l'Histoire est déjà écrite, pourquoi a-t-on besoin de ces agents ?

Parce que le BAT n'est pas le seul à envoyer des agents pour modifier l'Histoire. D'autres groupes existent, consciences omniscientes similaire aux agents mais aux buts différents, ou



encore groupes humains "au courant" regroupés en sociétés secrètes, préparant, sans forcément le savoir, les évènements et l'arrivée des agents sur terre, les adorant ou les craignant comme des dieux ou des envoyés à la parole divine.

Le BAT

Lors des cent cinquante dernières années du Continuum, le temps s'est ralenti. Du point de vue interne au Continuum, il n'y eu plus d'avancée technologique, plus d'évolution, plus rien que l'attente de la fin. C'est à cette époque que fût créé le Bureau des Affaires Temporelles, le BAT. Construction physique - bâtiments, ordinateurs, humains - le BAT est réparti sur plusieurs planètes du système solaire. Son rôle est de fournir des corps et de l'assistance aux agents.

Chaque agent retourne au BAT après chaque mission, s'incarnant dans un corps prévu à cet effet, pour y recevoir des informations et de nouvelles missions avant de repartir pour un nouveau voyage temporel.

Malheureusement, les voyages sont extrêmement éprouvants et l'incarnation dans un corps rend difficile le souvenir des détails de la mission, obligeant parfois les agents à enquêter juste pour en connaître le but.

Il arrive aussi que les missions s'enchaînent sans que les agents repassent par le BAT, devant alors sauter d'époques en époques sans indices sur ce qu'ils doivent faire.

Les renégats

Ce sont des agents aussi mais n'appartenant pas au BAT. Certains ont leurs propres buts, d'autres suivent les instructions d'autres

êtres du fond des âges voulant modifier l'expérience. Ils ont les mêmes capacités qu'un agent normal. Les renégats sont les adversaires parfaits des agents, s'opposant sans cesse pour imposer leur version de l'Histoire.

Il n'est pas de question de morale, ni de jugement dans le travail des agents et des renégats. Sur une mission donnée, les agents devront peut-être abattre des innocents – *tuez les tous, Dieu reconnaitra les siens* - tandis que les renégats chercheront à les en empêcher alors que pour la mission suivante, ce sera l'inverse. Les agents sont pour l'immobilisme, les renégats pour le changement.

La bête

Elle est l'incarnation de la force la plus primale, l'anticorps suprême, le protecteur du Continuum. La bête est plus qu'une conscience, elle est la réalité du Continuum lui-même. Comme toutes les consciences elle est soumise à la loi temporelle l'obligeant à exister en un seul point temporel à la fois. Elle ne peut être partout mais elle est capable de sentir les remous dans le flux, les modifications provoquées par les agents, les salissures temporelles. Une fois sur une piste, elle la remontera, beaucoup plus lentement qu'un agent, et détruira la source de l'erreur, déchirant les corps et dévorant les âmes avant de retourner dans son antre, le début des temps. En temps normal, la bête est incorporelle et invisible. Lorsqu'elle attaque, elle peut prendre différents aspects, différentes formes. Elle peut apparaître tel un loup gigantesque à la fourrure poisseuse, un énorme chien



couvert d'un pus bleuté aux griffes et aux crocs démesurés, une ombre dans une ruelle portant un chapeau haut de forme dont la main brille de l'éclat d'un vicieux scalpel, un dieu destructeur à huit bras, un soldat hurlant aux yeux rouges et au fusil fumant ou bien d'autres simulacres. La bête cristallise les peurs et craintes viscérales de l'époque et du lieu où elle doit agir, piochant parmi les anciennes superstitions des humains environnants pour apparaître et dévorer ses victimes.

La connaissance universelle

Le Continuum étant fini, toutes les connaissances de celui-ci sont disponibles dans un espace extra-dimensionnel, une base de données psychique appelée psychosphère. Les agents proviennent de cette base, ils ont été façonnés à partir de l'imagination et de la connaissance des milliards de créatures ayant existé un jour. Incarnés dans un corps humain, ils n'ont plus accès directement à cette connaissance, le cerveau humain n'ayant pas la capacité de contenir une telle somme de savoir. Par contre, ils gardent une connexion, un lien qui leur permet, au prix de quelques efforts, de disposer d'une connaissance encyclopédique sur tous les sujets.

Voyage

Les agents transitent d'époque en époque au gré de leurs missions. On appelle « voyage » ce déplacement dans le temps. Normalement, chaque scénario commencera à la fin d'un voyage et finira au début d'un autre.

Les joueurs

Continuum est prévu pour être joué avec un minimum d'un joueur et un (grand) maximum de quatre. Ils incarneront l'un de ces agents, très peu nombreux (moins d'une vingtaine dans tout le flux).

Le Maître du temps

C'est le nom donné à celui qui maîtrisera le jeu. C'est l'arbitre, le meneur, l'animateur. Il connaît le scénario et son but est de faire en sorte que tout le monde passe une bonne soirée. Dans la suite du document il sera désigné par les lettres MT.

La création de personnages

Les joueurs vont incarner l'une de ses consciences appelée agent temporel ou agent tout court.

Les agents sont des esprits, de simples consciences qui se transportent de corps en corps, prenant possession d'un hôte pour un temps déterminé.

Un personnage de Continuum est déterminé par ses caractéristiques. Celles-ci sont au nombre de cinq et leur champ d'action est très large. Elles peuvent permettre de s'adapter à toutes les situations

Une caractéristique fonctionne aussi comme une jauge qui peut descendre au fur et à mesure des actions du joueur, ou remonter après une période de repos mais sans jamais dépasser sa valeur initiale.

Les lignes qui suivent présenteront la création d'un agent mais donneront aussi des pistes si le MT a besoin de créer un simple humain pour les besoins d'un scénario spécifique. Un agent n'a pas à créer d'humain, ses caractéristiques remplaçant totalement celles de l'hôte lors de l'incarnation.

Caractéristiques

- Perception. Cette caractéristique permet de trouver des

indices, de percevoir son environnement et de comprendre comment il fonctionne.

- Action. Cette caractéristique permet de se sentir à l'aise dans toutes les situations d'action. Combat, poursuite, conduite, dès que l'adrénaline entre en jeu, c'est de l'action.
- Social, cette caractéristique permet de régler toutes les situations sociales. Négociation, Séduction, Politique, mais aussi se faire bien voir, s'intégrer dans un milieu particulier ou donner des ordres.
- Savoir, il s'agit des connaissances que possèdent l'agent à un moment donné. Cette caractéristique permet aussi l'accès à la psychosphère permettant, grâce à un pouvoir spécifique, de savoir tout sur tout à n'importe quel moment.
- Psychisme, la puissance pure de la conscience de l'agent. Cette caractéristique est utile pour utiliser ou résister à certains pouvoirs psychiques ou temporels. Elle est utile également pour résister à la folie ou pour se remettre rapidement d'un voyage.

Niveau

Ces caractéristiques peuvent prendre n'importe quelle valeur entre un et six. Plus cette valeur est élevée, plus l'agent est capable de réussir une action dans ce domaine.

1 : Cette valeur indique que l'agent est faible dans cette caractéristique. Pas intéressé, peu efficace, il ne pourra réussir que des choses faciles.

2 : C'est la valeur moyenne pour un humain, un quidam sans trop de connaissance mais avec une culture basique et un bon niveau de débrouillardise.

3 : l'agent est bon dans cette caractéristique. Il réussira très souvent ce qu'il entreprend.

4 : Très bon. Cette valeur est le maximum qu'un humain peut posséder.

5 : Cette caractéristique est exceptionnelle, quasiment surnaturelle.

6 : C'est le niveau maximum atteignable, à la création, dans une caractéristique, un niveau surnaturel, légendaire. L'utilisation d'une compétence à ce niveau peut laisser des traces dans l'esprit d'éventuel témoin et rend l'agent beaucoup moins discret.

Un agent nouvellement créé doit répartir **16** points dans les caractéristiques, avec un minimum de 1 et un maximum de 6. L'expérience permet de dépasser cette dernière valeur mais au prix de gros efforts.

Un humain normal répartira **10** points de caractéristique avec un minimum de 1 et un maximum de 4.

Exemple : Nous allons suivre la création de l'agent de Matthieu. Souhaitant se faire un personnage adapté à la vie en société, plutôt fin politique, et résistant à la pression psychique et temporelle, il répartit ses points de la manière suivante :

Perception 2, Action 2, Social 3, Savoir 4, Psychisme 5

Spécialités

En plus de ces caractéristiques, les personnages possèdent des talents, des préférences, disons des spécialités. Ce sont des domaines particuliers que l'agent connaît bien, qu'il maîtrise, qu'il a l'habitude de pratiquer.

Il y a deux types de spécialités : les larges et les précises.

Les premières regroupent un ensemble complet de connaissance. Il s'agit souvent d'un métier comme Policier, Détective, Médecin, Footballeur etc.

Les précises indiquent une compétence restreinte mais probablement plus efficace. Nous pouvons imaginer des spécialités telles que Tirer au pistolet, Analyser une scène de crime, Soigner les blessures par balle, S'éloigner d'un danger en courant etc.

Les deux types de spécialités ont des avantages différents décrits au chapitre Système de jeu.

Un agent doit pouvoir s'adapter à toutes les situations et la variété de celles-ci l'empêche de se concentrer sur un seul domaine. C'est pourquoi les agents n'ont pas de spécialités propres et doivent s'en remettre aux hôtes. Toutefois, ce sont des créatures capables de conserver des connaissances d'un voyage à l'autre.

- Ils disposent de **deux emplacements** dans lesquels ils peuvent inscrire les spécialités, au choix, d'un hôte qu'ils viennent de quitter.

Les agents gardent donc des spécialités d'hôte en hôte, volant les connaissances et complétant ainsi leurs possibilités.

Un agent débutant ne dispose d'aucune spécialité. Il pourra remplir ses emplacements à la fin de sa première mission.

- Un humain doit choisir **trois spécialités**, la plupart du temps il s'agira d'un talent lié à son métier, à un hobby, ou encore un trait de caractère.

Les spécialités étant par nature innombrables, la liste suivante sera évidemment non exhaustive. Les joueurs et le MT pourront y piocher à loisir pour leurs personnages ou en créer d'autres sur ces exemples.

Larges : Tueur professionnel, Chirurgien, Informaticien, Officier de police, Général d'armée antique, Pilote automobile, Artiste de cirque, Dessinateur.

Précises : Se battre à mains nues, Bouger sans faire de bruit, Poursuite en voiture, Tenir un commerce, Fabriquer des maisons, Diriger un groupe, Commander une armée, Séduire les femmes, Crocheter une serrure, Systèmes de sécurité moderne, S'y connaît avec les objets électroniques, Faire du feu avec un bout de bois et une pierre, Orientation, Recherche en bibliothèque, Utiliser un ordinateur.

Exemple : Matthieu jouant un agent, il ne dispose pour l'instant pas de spécialité. Lorsqu'il partira de son premier hôte, il pourra en conserver deux dans ses emplacements.

Charge temporelle

Cette caractéristique spéciale, cette énergie, indique à quel point l'agent peut modifier le temps en sa faveur. Plus les événements changent par rapport à l'Histoire originale, plus la charge augmente.

Malheureusement, une charge élevée est dangereuse pour l'agent qui peut être affecté de divers problèmes (voir plus bas dans le système de jeu).

Seuls les personnages hors du temps possèdent cette caractéristique.

Un agent nouvellement créé dispose de **10** points de charge temporelle.

Un agent ne peut jamais avoir moins de 0 point de charge temporelle, mais il peut tout à fait dépasser sa valeur initiale. Il n'y a pas de maximum.

Charge psychique

Comme la précédente, cette caractéristique spéciale est utilisée pour activer les pouvoirs liés au psychisme et à la volonté de l'agent. Certains humains possèdent cette caractéristique mais ils sont particulièrement rares et souvent inconscients de cet état de fait.



Un agent débutant dispose de **10** points de charge psychique.

Il n'est pas possible d'avoir moins de 0 points de charge psychique ni plus de 10 points.

Exemple : Il n'y a rien d'autre à faire pour Matthieu que noter les valeurs de base, 10 point de charge temporelle et 10 points de charge psychique.

Réserves

Les humains peuvent faire de grandes choses, ils ne se laissent jamais abattre et peuvent s'adapter à toutes les situations. Un agent incarné peut utiliser cette énergie humaine à son avantage.

Tout hôte dispose d'une caractéristique appelée Réserves dont la valeur varie entre 1 et 6 avec une moyenne à deux. Plus le personnage a confiance en lui, est important socialement, possède du charisme ou est au courant de certaines choses occultes, plus cette valeur est élevée. Seul les grands leaders, les personnages vraiment importants ont une réserve supérieure à 3.

Cette caractéristique est choisie par le MT. En règle générale elle est égale au Psychisme de l'humain mais ce n'est en rien obligatoire. Des fous, des enfants ou d'autres personnages au Psychisme faible peuvent avoir de hautes valeurs de réserve.

Exemple : La réserve sera donnée par l'hôte dans lequel s'incarnera le personnage de Matthieu.

Pouvoirs

De par leur nature même, les agents ont la possibilité d'utiliser des pouvoirs spéciaux. Ceux-ci peuvent être de deux types.

- Psychique. Il s'agit d'influence mentale, de transfert de volonté, d'hypnose mais aussi connexion à la psychosphère pour y acquérir, temporairement, des connaissances spécifiques.
- Temporel. Les agents peuvent modifier le temps lorsqu'ils en ont besoin. Il est possible de ralentir ou arrêter le temps, de voir le futur ou le passé, de se téléporter ou encore

d'envoyer sa conscience quelques de secondes dans le passé pour réussir une action importante.

Un agent débutant connaît uniquement le pouvoir de **Métempsychose**.

Il n'y a plus qu'à remplir la feuille de personnage et même pas à choisir un nom pour notre nouvel agent, ceux-ci n'ayant pas vraiment besoin d'être appelé. Ou alors uniquement par une fréquence étrange, une onde impossible à retranscrire en mots. Voilà une bonne nouvelle pour quelques joueurs ayant toujours du mal avec cet aspect de la création.

Touche finale

L'agent commence le jeu avec **10 points d'expérience**, qu'il peut dépenser immédiatement avant sa première partie (voir le chapitre Expérience).

Le système de jeu

Continuum n'utilise que des dés à huit faces. Il en faut une demi-douzaine pour pouvoir jouer tranquillement.

Faire un jet

Comme dans tout jeu de rôle, la réussite ou l'échec d'une action est soumise à un jet de dé. Lorsqu'un personnage tentera de faire quelque chose qui sort de l'ordinaire (on ne fera pas de jet pour aller acheter du pain ou lacer ses chaussures par exemple), il lancera les dés.

Le MT déterminera quelle caractéristique s'applique le mieux à

l'action en cours.

Un combat, une poursuite, un passage discret entre deux gardes aux aguets ? Ce sera Action.

Chercher des renseignements dans une bibliothèque, utiliser Internet, reconnaître un blason ? Savoir.

Résister à la tentation de fuir en hurlant devant la bête, imposer sa volonté, hypnotiser quelqu'un ? Psychisme.

Interroger, influencer quelqu'un, paraître à sa place en toute circonstance ? Ce sera du Social.

Une fois ceci décidé, le joueur lancera autant de dé à huit faces (que j'écrirais d8 dans la suite du document) que la caractéristique demandée. Attention, il s'agit de la valeur actuelle de la caractéristique, donc réduite si des points ont été perdus ou dépensés (voir les chapitres Dépassement et Opposition étendue).

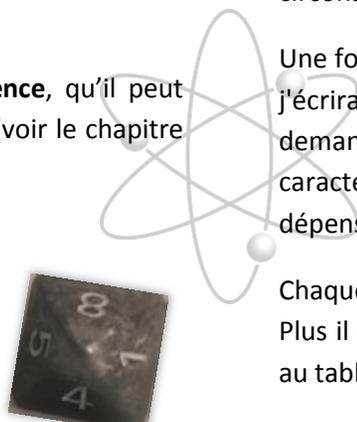
Chaque dé donnant un **résultat supérieur ou égal à 6** est un succès. Plus il y a de succès, plus la réussite est importante comme indiqué au tableau suivant :

1 succès : Réussite passable, de justesse, d'un cheveu.

2 succès : Réussite normale, efficace.

3 succès : Réussite supérieure. Le joueur obtient un avantage supplémentaire. Il va plus vite ou il est plus efficace.

4 succès : Réussite extraordinaire. Le joueur obtient un avantage important et visible. De plus, s'il y a des témoins, les gens se



rappelleront de lui, pourront modifier leurs habitudes, bref cette réussite aura un impact bien plus important que l'action en elle-même. En conséquence, **l'agent gagne 1 point de charge temporelle**.

Si aucun succès n'apparaît, l'action est un échec.

Si les dés ne montrent que des **uns (1)**, l'échec est retentissant et comme pour une réussite extraordinaire, il est possible que ce résultat dépasse les frontières locales et que les gens en parlent longtemps après. **L'agent gagne alors un point de charge temporelle**, et surtout réduit d'un point sa caractéristique jusqu'à son prochain voyage.

C'est ce genre de jet qui sera demandé le plus souvent. Il permet de résoudre la plupart des situations. Les agents sont des personnages extrêmement puissants, il n'est pas forcément utile d'augmenter la difficulté. Ils devraient être capables de se sortir de la plupart des situations.

Difficulté

Parfois l'action tentée est plus compliquée qu'il n'y paraît. Le MT peut, s'il le souhaite, augmenter la difficulté d'une action, en jetant lui aussi un certain nombre de d8. Chacun de ses succès annulant un succès de l'agent.

1d8 : Action difficile

2d8 : Action très difficile

3d8 : Action extrêmement difficile

Il n'est pas conseillé de lancer plus de dés pour augmenter la

difficulté. Sauf si vous voulez que les personnages échouent plus souvent.

Opposition

On parle d'un jet en opposition lorsque deux personnages s'affrontent directement.

Qu'il s'agisse d'un combat, d'une poursuite ou d'une joute orale, dès que l'on peut définir un attaquant et un défenseur, ou deux attaquants, il faudra utiliser cette règle.

Dans cette situation, chaque protagoniste lance ses dés après avoir déterminé, comme d'habitude, la caractéristique à utiliser.

Le personnage qui obtient le plus de succès remporte l'opposition mais le nombre de ses succès est amputé de celui de son adversaire. Si un agent obtient 3 succès et son adversaire seulement deux, alors sa réussite sera juste, il aura gagné mais de très peu.

Amélioration

Il est possible d'améliorer ses chances de réussite de plusieurs manières décrites ci-dessous. Il à noter qu'elles peuvent parfaitement se cumuler.

Dépassement

La première fait appel aux capacités de l'agent qui peut engager une partie de lui-même en dépensant un point de la caractéristique utilisée pour le jet (voir le chapitre Récupération).

Ce faisant, **il gagne automatiquement un succès et lance un dé supplémentaire** pour essayer d'en gagner un autre.

Réserve

Un agent peut utiliser cette réserve à n'importe quel moment en dépensant un point pour gagner l'un des avantages suivants :

- Obtenir un **succès automatique plus un d8 supplémentaire** pour n'importe quelle action.
- **Annuler la perte d'un point de caractéristique** sauf Psychisme.

Cette réserve se reconstitue entièrement au bout de 24h.

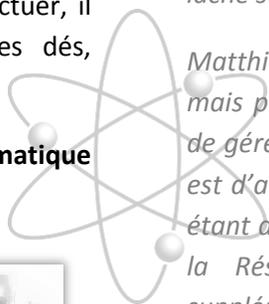
Spécialités

Si l'agent dispose d'une spécialité utile pour l'action à effectuer, il peut **relancer**, une fois par jet, tout ou partie de ses dés, augmentant ainsi singulièrement ses chances de réussite.

Si cette spécialité est précise, il **gagne un succès automatique** supplémentaire.

Idées

En fonction des idées des joueurs, il est possible d'accorder **un dé** de bonus. Si l'idée est vraiment bonne, si le joueur utilise au mieux son environnement, ou s'il dispose d'un équipement adapté, il peut gagner **deux dés** de bonus. Enfin, si les idées ne peuvent que marcher, que le joueur a parfaitement préparé son plan, il gagnera **trois dés** de bonus.



Équipement

Un personnage disposant d'un équipement adéquat à la situation gagnera entre **un et trois dés** de bonus.

Le bonus accordé par l'équipement doit être estimé en fonction de leur intérêt pour une action ou un domaine particulier. Un pistolet sera efficace pour tuer quelqu'un ou l'intimider (+1d8 pour blesser, tuer ou intimider) mais totalement inefficace lorsqu'il s'agira d'assommer un adversaire.

Exemple : Le personnage de Matthieu est incarné dans le corps d'un commissaire de police proche de la retraite. Tirant son pistolet calibre 38, il braque un petit voleur qui, à l'aide d'une seringue, tient en otage un pharmacien parisien. Il tente de l'intimider en lui expliquant ce qu'il risque s'il continue et lui promet de l'aider s'il lâche son arme. Son intention est donc de le faire se rendre.

Matthieu dispose de la spécialité large « Commissaire de police » mais préfère utiliser sa spécialité « Petites frappes » qui lui permet de gérer plus efficacement ce genre de menu fretin. Son arme ne lui est d'aucune utilité, le gamin étant drogué jusqu'à l'os. La situation étant dangereuse, il décide de se dépasser en dépensant un point de la Réserve de son hôte pour gagner un succès et 1d8 supplémentaire. Il lance un jet de Social (3d8 +1d8 = 4d8), obtient un seul succès. Grâce à sa spécialité, il gagne un succès automatique et relance les dés qui sont en échec mais n'obtient rien de mieux.

Au final, ce sont trois succès auquel doit répondre la petite frappe. Celui-ci se sert de son Psychisme de 1 pour résister. Le MT lui accorde deux dés supplémentaires à cause de la drogue. N'obtenant qu'un seul succès, le voyou perd la confrontation et finit par lâcher son arme.

Opposition étendue

Ce système est un cas particulier de l'opposition simple. Bien qu'on

l'utilise souvent lors d'une opposition violente comme le combat, les règles présentées dans ce chapitre pourront s'appliquer à d'autres situations moyennant très peu d'adaptation.

Intention

Lorsqu'un agent s'engage dans une opposition étendue, il doit déterminer son intention, ce qu'il souhaite obtenir de la confrontation. Il peut vouloir assommer son adversaire, le mettre hors de combat en le blessant sans intention de le tuer, le maintenir ou encore le tuer.

S'il s'agit d'une tentative sociale, l'intention doit aussi être précisée de la même manière. Cherche-t-il à séduire son interlocuteur ? A l'humilier devant la cour ? A le convaincre du bien fondé d'une demande de crédit ?

Une fois l'intention déterminée, le MT désigne l'attaquant et le défenseur.

L'attaquant est celui qui prend, ou qui a, l'initiative. C'est lui qui **commence l'action**.

Le **défenseur** est celui qui cherche à **éviter les coups** ou la répartie lui permettant de sauver la face.

Tour de jeu

Pour plus de commodité, Continuum fait usage de la notion de tour de jeu.

Un tour est une unité de temps variable pendant laquelle un protagoniste peut effectuer une action d'attaque et une action de défense. Il est possible de faire jusqu'à trois actions de défense

supplémentaires en prenant à chaque fois un malus d'1d8 cumulatif.

Dans le cas d'un combat, la durée d'un tour est de quelques secondes alors que dans le cas d'une joute orale, elle peut s'étaler sur plusieurs minutes.

Initiative

La plupart du temps celui qui agit en premier est celui qui prend *la décision* d'agir en premier. S'il n'y a que deux protagonistes, ils agissent ensuite l'un après l'autre.

Dans certains cas, il est plus difficile de savoir qui agit en premier, par exemple, si tout le monde décide d'agir en même temps.

L'ordre dans lequel les actions sont résolues peut alors être déterminé par le résultat d'un jet de **Perception** ou d'**Action**. Celui qui obtient le plus de succès agit en premier. Un agent peut aussi utiliser un pouvoir psychique ou temporel pour remporter l'initiative (voir le chapitre sur les pouvoirs).

Résolution

L'attaquant et le défenseur lancent chacun leurs dés normalement, en incluant les bonus obtenus grâce à la spécialité, l'équipement, les idées ou encore le dépassement.

- Si l'attaquant obtient autant ou moins de succès que le défenseur, l'action est ratée.
- S'il obtient plus de succès que le défenseur, l'action est réussie.

Pour connaître l'étendue des dégâts, il suffit de regarder le nombre de succès excédentaires obtenus. Cette valeur est ensuite **retranchée**

de la valeur de caractéristique utilisée pour l'action par le défenseur. Lorsque celui-ci deviendra attaquant, il aura donc moins de dés à lancer.

Si un personnage tombe à 0 dans la caractéristique, il perd la confrontation et subit l'intention de l'attaquant.

Exemple : Avant que le personnage de Matthieu ne puisse arrêter le voyou, sa copine surgit et tire en direction du commissaire avec un petit pistolet à grenaille. Son intention est de neutraliser l'agent pour pouvoir s'enfuir. Elle utilise sa caractéristique Action à 3, son pistolet lui donne un bonus de +1d8 pour blesser. Elle ne dispose d'aucune spécialité pouvant l'aider. Elle lance donc 4d8 et obtient 3 succès. Matthieu lance les deux dés de sa compétence Action et obtient un seul succès. Les deux succès supplémentaires sont autant de points d'Action perdu par l'agent. Arrivant à 0, il subit l'effet de l'intention de la copine et s'effondre, blessé.

Récupération

Les agents récupèrent automatiquement tous leurs points de caractéristiques à la fin de chaque voyage.

Mais il est aussi possible d'en regagner avant. Le niveau de récupération dépend de la manière dont ils ont été perdus.

- Dans le cas d'un **dépassement**, le personnage récupère **un point de chacune de ses caractéristiques par jour**.
- Dans le cas d'un **combat** où l'intention était de tuer son adversaire, c'est **un point par jour** aussi.

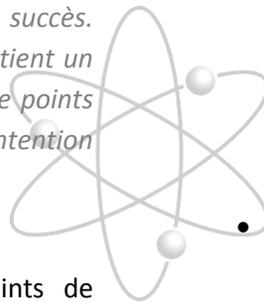
- Si l'intention était de **blesser** ou **neutraliser**, la récupération est doublée, donc **deux points par jour**. Il est aussi possible de soigner un personnage blessé grâce à un jet de Savoir. Une réussite au moins normale permettant de faire regagner un point de caractéristique au patient, une réussite légendaire en faisant regagner deux.

On peut guérir d'un coup d'épée, mais guère d'un coup de langue.

- Les blessures sociales, **humiliation**, **chantage**, sont les plus difficiles à cicatrifier, la récupération n'est que **d'un point tous les deux jours**. L'aide d'un ami, une soirée bien arrosée, une thérapie chez un psy ou toute autre méthode permettant de remonter son estime de soi permet de regagner des points comme dans le cas d'un soin, en utilisant Social.
- Pour **tous les autres cas**, la récupération est **instantanée** après chaque scène. Par exemple, à l'issue d'une poursuite ayant vu l'un des protagonistes dépenser deux points d'Action avant de s'enfuir, celui-ci les récupérera dès qu'il sera hors de vue.
- Enfin, il est possible, à tout moment de **dépenser** un point de **Psychisme** pour récupérer **instantanément un point d'une autre caractéristique**. Ce point de Psychisme est considéré comme un **dépassement**.

Charge psychique

Un point de charge psychique est récupéré par jour. C'est peu si les joueurs utilisent souvent leurs pouvoirs. L'autre moyen est de



dépenser un point de Psychisme. Dans ce cas, les points de charge psychique sont remis au maximum instantanément. Cette perte est considérée comme un dépassement.

Charge temporelle

Cette valeur ne varie qu'en fonction des actions des joueurs, à la baisse lors de l'utilisation de certains pouvoirs, à la hausse en cas de modification temporelle (à la fin de chaque mission) ou lors d'une réussite ou d'un échec particulièrement éclatant du personnage.

Expérience

Au fur et à mesure de leur aventures les agents gagneront en expérience, et deviendront de plus en aptes à réussir leurs missions.

Pour simuler cela, le MT donnera des points d'expérience à la fin de chaque mission. Ces points d'expérience (dits PX) se cumulent de mission en mission et pourront être dépensés à l'occasion d'un voyage pour acquérir des spécialités, des points de caractéristiques ou des pouvoirs.

La quantité de PX donnée à chaque joueur est variable en fonction de la mission et de la vitesse à laquelle vous pouvez les voir progresser.

Une bonne séance devrait permettre de gagner environ 10 à 20 PX que l'agent peut dépenser de la manière suivante :

- Augmenter le nombre maximum de point de charge psychique coûte un nombre de PX égal à ce nombre.
Exemple : pour passer de 10 à 11, le coût est de 10 PX, de 11 à 12, 11 PX etc.
- Acheter un emplacement de spécialité supplémentaire

coûte 10 PX pour le premier, 20 PX pour le second, 30 PX pour le suivant et ainsi de suite.

- Acheter un point de caractéristique coûte 30 PX pour le premier point d'une caractéristique donnée, 60 PX pour le second, 90 PX pour le suivant et ainsi de suite.
- Le coût d'achat des pouvoirs est indiqué dans sa description. De plus, un pouvoir ne peut s'acheter que dans certaines circonstances là aussi indiqué dans sa description.
- Un humain peut acheter une nouvelle spécialité pour 40PX.

Exemple : L'agent de Matthieu a accumulé 50 PX pendant ses missions. Avant de commencer la suivante il décide de les dépenser en achetant un point d'Action (30PX) et un emplacement de spécialité supplémentaire (10PX) portant à trois le nombre de spécialité qu'il pourra conserver d'un hôte à l'autre.

Il conserve les 10 PX restants pour une prochaine fois.

De plus, les agents modifiant le temps obtiendront des points de charge temporelle.

Une mission **simple**, sans trop de difficulté leur accordera **environ 5 points de charge** et jusqu'au **triple** pour une mission **complexe** avec beaucoup d'impact.

Si la mission est un **échec** que vous considérez simple, donc sans conséquence immédiate, cette valeur est **doublée**. Si la mission débouche sur une **uchronie**, cette valeur est **quadruplée**.

Exemple : La mission de l'agent de Matthieu est un échec simple. Il devait sauver le toxico mais en voulant le sauver, sa copine s'est planté dans un arbre, les tuant tous les deux. Le MT décide qu'il

s'agit d'un échec simple, le frère du toxico reprenant ce qu'il devait faire et sa place dans l'Histoire. Matthieu aurait du gagner 5 points de charge mais cet échec le double pour une valeur de 10 points.

Attention, en termes de jeu il ne s'agit pas ici de récompenser les échecs mais de donner les moyens de réussir mieux la prochaine fois. De plus, il s'agit du fonctionnement fondamental des renégats qui cherchent justement à créer des uchronies pour engranger le maximum de points de charge temporelle.

Décès d'un agent

Il est tout à fait possible que le corps d'un agent soit tué. Après tout l'Histoire s'est avant tout construite sur la violence. Dans le cas d'un humain, il n'y a rien à faire, le décès est définitif, la chair redevient poussière et tout le toutim.

Pour un agent, en revanche, c'est plus compliqué. La conscience erre un moment, en gros une minute par point de Psychisme, puis est aspirée par le flux temporel vers sa nouvelle mission, ou le BAT.

Il est possible de rester plus longtemps en dépensant un point de charge psychique ou de charge temporelle pour une minute de présence supplémentaire. Pendant ce temps, il est possible pour la conscience de se déplacer lentement, 1 mètre par seconde, pour tenter de posséder un hôte qui viendrait éventuellement à se trouver là.

Quelle que soit la raison du départ du corps, l'agent peut conserver tout ou partie des spécialités de l'hôte au choix. Elles lui resteront acquises tant qu'il décidera de les conserver dans ses emplacements.

Incarnation

L'incarnation est le fait qu'une conscience, le plus souvent un agent, s'installe dans le corps d'une personne ou d'un animal et le dirige comme si ce corps lui appartenait.

Les agents peuvent s'incarner principalement en deux occasions :

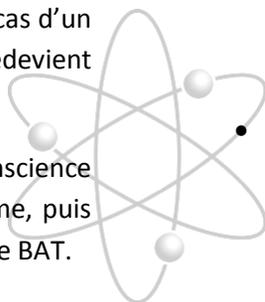
- A la fin d'un voyage. Ce moment correspond au début du scénario. L'agent ouvre les yeux et découvre lentement son nouvel hôte. Celui-ci a été choisi pour sa correspondance psychique, ses similitudes de caractères, sa personnalité, la forme de ses ondes alpha, avec la conscience qui va l'habiter. Il n'y a aucun jet à faire, la possession est automatique.

Si l'hôte décède et que l'agent a la possibilité de se trouver proche, moins d'un mètre, d'un autre hôte, il peut tenter de le posséder. Cette action est éprouvante et peut parfaitement échouer (voir le pouvoir Métempychose).

Lors de l'incarnation la conscience de l'hôte est endormie, refoulée. Elle ne peut plus percevoir quoique ce soit, ne peut communiquer et perd totalement la perception du temps.

Un agent nouvellement incarné parle automatiquement la langue de l'hôte et reconnaît vaguement ses proches. De plus, ses caractéristiques propres remplacent complètement celles de l'hôte.

En dépensant 1 point de charge psychique, l'agent accède aux souvenirs récents de l'hôte, moins d'une semaine avant la possession. Il peut aussi utiliser les spécialités de l'hôte comme s'il les possédait lui-même (et en plus des siennes).



Si l'agent veut en savoir plus il doit se concentrer, réfléchir, communiquer avec son entourage, s'intégrer à la vie en société de l'époque.

Ensuite il doit dépenser un point de charge psychique et réussir un jet de Psychisme. Ce jet ne peut être tenté qu'une fois par jour.

1 succès : L'agent peut remonter dans les souvenirs de l'hôte jusqu'à un mois avant la possession. La mémoire n'est pas claire, les souvenirs brumeux comme après une gueule de bois.

2 succès : Les souvenirs sont présents et vifs. L'agent ne se rappellera pas ce que l'hôte a mangé il y a trois semaines mais tous ses souvenirs sont disponibles comme si le corps lui appartenait depuis toujours.

3 succès : L'agent accède aux souvenirs d'enfance, aux blessures psychologiques, à la personnalité même de l'hôte. S'il le souhaite, il peut même réveiller sa conscience et lui parler. Le problème c'est que l'hôte retiendra des souvenirs et des impressions une fois libéré, ce qui peut poser des problèmes s'il se met à en parler.

Instabilité

L'un des problèmes les plus graves qu'un agent peut avoir est la possession de trop de points de charge temporelle. Plus cette valeur est haute, plus la conscience de l'agent risque de se faire éjecter du Continuum. Divers effets intermédiaires sont possibles comme l'instabilité mineure ou la dislocation. Lors du gain de point de charge, l'agent doit regarder le tableau suivant et appliquer l'effet indiqué.

Ce tableau indique aussi les chances d'être repéré par la bête.

Charge Effet

0-30 Rien. L'agent fonctionne normalement.

31-60. Instabilité mineure. L'agent incarné subit quelques effets physiques et psychiques mineurs : mal à la tête, hallucinations, fatigue excessive. L'hôte peut remonter à la surface et, en fonction de sa personnalité, comprendre ce qui arrive et communiquer avec l'agent, l'aidant ou le gênant. L'agent perd un point de Psychisme qu'il récupérera au prochain voyage. La caractéristique Appel de la bête augmente d'un point.

61-100. Instabilité majeure. Comme l'effet précédent mais l'agent doit en plus se concentrer de manière permanente pour éviter d'être éjecté de son hôte. Il perd un point dans chacune de ses caractéristiques (récupérés au prochain voyage) et subit un malus d'un d8 à toutes ses actions. La caractéristique Appel de la bête augmente d'un point.

101-130. Ejection. L'agent est littéralement éjecté de son hôte comme si celui-ci venait de mourir de mort violente. De plus, il doit réussir un jet de Psychisme ou commencer à se répandre dans le flux temporel. L'agent perd la mémoire et ne sait plus quoi faire. Il reste sur place pendant une semaine par point de charge temporelle restant puis est éjecté du Continuum.

131-200. Dislocation. Comme l'effet précédent mais le jet de Psychisme est affublé d'un malus de deux d8.

201 et +. Ejection. L'agent est automatiquement éjecté de son hôte. De plus, il doit réussir un jet de Psychisme (avec deux d8 de malus) ou être éjecté du Continuum. Soit il est purement et simplement

détruit, soit il retourne dans la bouillie primitive de la psychosphère, dans tous les cas il est retiré du jeu. En cas de réussite de ce jet, il peut tenter de réinvestir un hôte ou partir vers son prochain voyage. Il garde sa charge actuelle. L'agent est sur la corde raide, il doit absolument dépenser ses charges pour éviter de se faire éjecter au prochain gain.

Fusion cénesthésique

Plus l'agent reste longtemps dans le corps d'un hôte plus il peut apprendre de lui. Malheureusement, à force d'en côtoyer la personnalité, l'agent risque de refuser de partir, ce qui peut entraîner à terme la fusion pure et simple des deux consciences et donc le retrait de l'agent. De tels êtres, aux pouvoirs psychiques et temporels étendus mais à la personnalité et l'intelligence humaine sont de nature à impressionner durablement leurs contemporains, tissant par leur présence le fil dont on fait les légendes et les mythes. Il n'y a pas de règles de jeu pour simuler cet effet. Il s'agit plutôt de vous donner les moyens de créer des effets étranges entre les agents et les hôtes, des dialogues, une véritable relation qui peut déboucher sur une fusion. Il est aussi possible que cet effet soit une intrigue spécifique dans un scénario particulier, une histoire de sauvetage d'agent, peut-être contre son gré.

La bête

La bête intervient dès que les agents se font remarquer. Soit qu'ils possèdent trop de charges temporelles (comme indiqué au chapitre instabilité), soit qu'ils en dépensent trop d'un coup, soit qu'ils provoquent un anachronisme important (voir ce pouvoir). Toutes ces actions remplissent une jauge, une caractéristique spéciale : Appel de la bête.

- Appel de la bête : +1 par 10 points de charges temporelles dépensées.

A chaque fois que cette caractéristique augmente, le joueur doit lancer les dés et espérer ne pas obtenir de succès.

1 succès : la bête a reniflé quelque chose. Elle sait qu'il se passe quelque chose. Tous les jets supplémentaires d'Appel de la bête ont un bonus d'un d8.

2 succès : la bête sait qu'il se passe quelque chose et commence à pister la trace de l'agent. Les prochains jets ont un bonus de deux d8.

3 succès : La bête intervient dans l'époque et à l'endroit où se trouve l'agent dans la semaine qui vient. Le compte à rebours est commencé, il n'est plus possible de s'échapper. Le MT est encouragé à mettre en scène cette arrivée par des détails de plus en plus étranges : une horloge qui s'arrête, une impression de déjà-vu persistante, puis une tension qui monte, des regards qui s'attardent sans raison, des hallucinations puis enfin l'attaque.

4 succès : C'est maintenant. La bête surgit et commence le carnage.

Cette caractéristique est remise à 0 au début de chaque voyage.

La bête peut apparaître à n'importe quel moment, n'importe où. Le plus souvent au moment de l'utilisation d'un pouvoir temporel mais il n'y a pas vraiment de limite à son intervention.

Ses caractéristiques sont les suivantes :

La bête

<i>Perception</i>	6
<i>Action</i>	6
<i>Social</i>	0
<i>Savoir</i>	0
<i>Psychisme</i>	5

Spécialités : Pister les modifications temporelles, Combattre furieusement et sans répit.

Pouvoirs : Elle ne dispose d'aucune charge psychique ni temporelle mais est immunisée à l'effet direct de ces pouvoirs.

Elle peut se téléporter à volonté.

La bête attaque pour tuer. Une fois l'hôte mort, elle s'acharnera sur l'agent, entamant une opposition étendue Psychisme contre Psychisme. Si la bête gagne, l'agent est détruit. Si l'agent gagne, la bête est renvoyée chez elle, au début des temps. Jusqu'à la prochaine fois.

Lors de l'attaque, la bête devient physique, il est donc possible de se sauver ou de la tuer. Si la bête meurt, elle mettra 6 minutes à se reformer et repartira à la chasse. La proie peut tenter de s'échapper via un jet en opposition de Perception, Action ou Psychisme en fonction de la situation. En cas de réussite, la bête perd sa trace. Elle restera dans l'époque en cours et la retrouvera automatiquement (comme l'effet 4 succès) à la moindre augmentation de la caractéristique Appel de la bête. Le seul moyen de s'enfuir définitivement est d'effectuer un voyage dans une autre époque.

Pouvoirs

Les agents disposent d'un certain nombre de pouvoirs. A la création

ils sont assez peu nombreux mais au fur et à mesure de leurs missions ils pourront en acquérir d'autres. Les conditions d'acquisition de ces pouvoirs sont indiquées pour chacun d'entre eux. L'utilisation et les effets de chaque pouvoir sont décrits ci-après de la façon suivante :



Nom du pouvoir : son nom usuel.

Type de pouvoir : psychique, temporel ou les deux.

Acquisition : La manière dont le pouvoir peut être acheté par un agent, incluant les circonstances spécifiques et la dépense de points d'expérience.

Utilisation et effets : Le jet de caractéristique et le coût en charge temporel ou psychique du pouvoir ainsi que l'effet en termes de jeu. Certains pouvoirs ont des effets différents en fonction du nombre de succès obtenus. Un agent peut utiliser n'importe quel effet inférieur ou égal à ce nombre de succès.

Anachronisme

Pouvoir temporel

Acquisition : L'agent doit avoir au moins 3 en Perception et 3 en Savoir et dépenser 30 PX.

Utilisation : l'agent déchire l'espace et le temps et peut aller chercher un objet appartenant à n'importe quelle époque à partir du moment où cet objet a existé quelque part. Seuls des objets physiques peuvent être rapportés et la difficulté et le coût sont fonction de la rareté et de la disponibilité de l'objet dans le cours du

temps. Pour trouver un objet le MT doit déterminer un nombre de succès à obtenir entre 1 (très répandu, quelque soit l'époque) et 10 (objet rare). Si l'objet est unique et n'a existé que très peu de temps, le nombre de succès sera encore plus élevé. L'agent doit ensuite effectuer des jets successifs et cumuler les résultats.

Le premier jet coûte 1 point de charge temporelle et prend une minute. Chaque jet supplémentaire double le coût en charge et en temps. Si l'agent arrête de se concentrer, le nombre de succès à obtenir est remis à 0.

L'utilisation de ce pouvoir pour appeler un objet d'une technologie supérieure à l'époque en cours augmente automatiquement de 1 la caractéristique Appel de la bête.

Aura

Pouvoir psychique

Acquisition : L'agent doit avoir au moins 3 en Perception et dépenser 10 PX.

Utilisation : En dépensant une charge psychique, l'agent peut effectuer un jet de Perception contre un personnage qu'il peut voir. En cas de réussite, il distingue pendant quelques minutes une aura lumineuse dont la couleur et l'intensité peut donner des informations.

1 succès : l'agent perçoit les sentiments forts du personnage visé. Il gagne un bonus d'1d8 à ses jets de Social visant à contrer ou, au contraire, encourager ce sentiment.

2 succès : l'agent perçoit des nuances et est capable d'en déduire le

caractère de la victime. Il gagne un bonus d'1d8 à tous ses jets de Social. De plus, il apprend la valeur de la réserve de l'humain.

3 succès : l'agent perçoit les infimes variations d'humeur et de caractères gagnant un bonus de 2d8 à tous ses jets de Social envers le personnage visé. De plus, il sait automatiquement s'il s'agit de l'hôte d'un autre agent.

Connaissance copiée

Pouvoir psychique

Acquisition : L'agent doit avoir 5 emplacements de spécialités et dépenser 20 PX.

Utilisation : En dépensant 5 points de charge psychique, l'agent peut entamer une opposition simple de Psychisme avec n'importe quel humain ou animal avec qui il peut avoir un contact visuel. En cas de réussite, il absorbe une des spécialités de sa victime. En termes de jeu, il choisit une spécialité et l'ajoute dans un de ses emplacements.

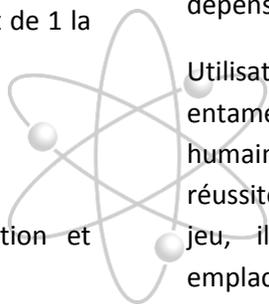
En cas d'échec, il est impossible de réutiliser ce pouvoir contre la même victime pendant 24h.

Connexion à la psychosphère

Pouvoir psychique

Acquisition : Ce pouvoir coûte 10 PX. L'agent doit avoir au moins 4 emplacements de spécialité.

Utilisation : Ce pouvoir permet de connaître des faits précis sur une situation donnée. Il n'est pas question d'analyse ou de recoupement d'information, juste l'obtention d'une information comme dans une



encyclopédie. Plus l'information est connue d'un grand nombre de personnes plus elle est facile et rapide à trouver. A l'inverse, une information connue de quelques personnes seulement, comme un numéro de carte bleue ou la combinaison d'un coffre, est plus longue et compliquée.

Le MT estimera un nombre de succès à obtenir pour l'information, entre 1 (très connu) et 10 (personne ne sait). L'agent doit effectuer des jets de Savoir et cumuler les succès jusqu'à atteindre cette limite. Le premier jet coûte 1 point de charge psychique et prend une minute. Chaque jet supplémentaire double le coût en charge et en temps.

Effet papillon

Pouvoir temporel

Acquisition : le personnage doit avoir au moins 30 points de charge temporelle et avoir gagné 10 points de charges temporelle d'un coup en ratant une mission. De plus, il doit dépenser 20 PX pour acquérir ce pouvoir.

Utilisation : Le personnage peut connaître le futur probable d'un personnage qu'il peut voir et dont il souhaite modifier l'existence par une action non encore commise. Par exemple, l'agent peut demander au MT ce qu'il se passerait s'il empêchait le mariage du personnage visé avec telle femme ou encore si c'était une autre femme, ou bien d'autre chose encore. Un peu comme les épisodes « what-if » de certaines séries TV.

L'agent dépense un point de charge temporelle et tente un jet de Savoir.

1 succès : l'agent apprend très grossièrement les probables retombés de son action.

2 succès : l'agent apprend précisément ce qu'il va se passer dans les prochains jours pour le personnage visé. Après quelques jours, il n'apprend que les événements vraiment marquants.

3 succès : l'agent apprend exactement ce qu'il va se passer pour la personne s'il réalise l'action.

Influence

Pouvoir psychique

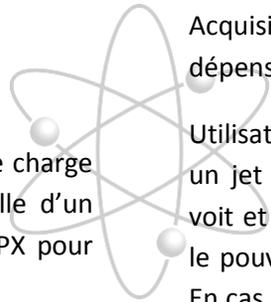
Acquisition : L'agent doit avoir au moins 3 en Social et Psychisme et dépenser 30 PX pour obtenir le pouvoir.

Utilisation : L'agent doit dépenser 1 charge psychique pour tenter un jet opposé de Psychisme contre le Psychisme d'une cible qu'il voit et à qui il peut parler. Cette action prend quelques minutes. Si le pouvoir fonctionne, l'agent doit dépenser une charge par heure. En cas d'échec, il n'est pas possible de réutiliser ce pouvoir contre la même victime pendant 24h.

1 succès : La cible est favorablement disposée envers l'agent qui gagne un bonus de +1d8 à toutes ses actions Sociale envers elle.

2 succès : La cible ressent directement un sentiment que lui impose l'agent et agit en conséquence. Colère, peur, joie ou encore tristesse sont vécues intensément.

3 succès : L'agent peut implanter un ordre dans le cerveau de sa victime qui devra agir pour remplir au mieux cette obligation. Ce pouvoir ne dure qu'une heure au maximum et ne peut inclure de



composante dangereuse ou suicidaire.

4 succès : La victime est une marionnette aux ordres de l'agent. Elle doit obéir aux ordres même suicidaires.

Ce pouvoir n'a aucun effet sur un autre agent.

Intuition

Pouvoir psychique

Acquisition : L'agent doit avoir au moins 3 en Savoir. Ce pouvoir coûte 10 PX.

Utilisation : L'agent peut activer ce pouvoir en dépensant 2 points de charge psychique par heure et en réussissant un jet de Psychisme.

1 succès : L'agent dispose d'un sixième sens qui l'empêche d'être surpris.

2 succès : L'agent ressent les sentiments des gens qui l'entourent et leur manière de penser. Il gagne un bonus d'1d8 à toutes ses actions Sociales.

3 succès : L'agent ressent les événements quelques secondes avant qu'ils n'arrivent. Il gagne un bonus d'1d8 à toutes ses actions.

4 succès : L'agent sait exactement ce qu'il va se passer une dizaine de seconde à l'avance. Il gagne systématiquement l'initiative et un bonus de 2d8 à toutes ses actions.

Métempsychose

Pouvoir psychique

Acquisition : Automatique

Utilisation : Ce pouvoir permet à un agent, non incarné, de prendre possession d'un corps humain ou animal. Il entame une opposition étendue de Psychisme contre le Psychisme de sa victime. Chaque jet prend un tour et coûte un point de charge psychique. Une fois le Psychisme de la cible réduit à 0, l'agent peut en prendre possession. Si c'est l'agent qui perd ce combat, il est renvoyé vers son prochain voyage. Un jet de Savoir peut permettre à l'agent de connaître la valeur de Psychisme de son adversaire avant d'attaquer et il peut éventuellement s'arrêter à tout moment. Un agent ne peut être victime de ce pouvoir.

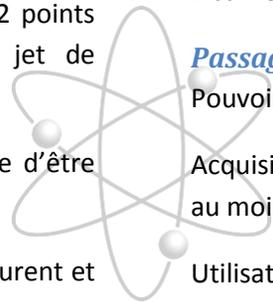
Passager clandestin

Pouvoir psychique

Acquisition : L'agent doit avoir le pouvoir de transfert, s'en être servi au moins 5 fois et dépenser 20 PX.

Utilisation : L'agent peut transférer sa conscience dans un autre hôte sans laisser le précédent. Il agit comme un passager clandestin, se cachant dans son nouvel hôte. Il ne peut contrôler le corps directement mais s'il le souhaite, il peut communiquer avec celui-ci. C'est un pouvoir extrêmement discret et s'il ne fait rien d'autre qu'observer, il sera indétectable. L'ancien hôte s'écroule (et risque de se blesser s'il n'est pas tenu) et tombe dans le coma tant que l'agent n'est pas revenu à l'intérieur.

Pour réussir, l'agent doit avoir un contact visuel avec sa victime, dépenser 3 points de charge psychique et réussir une opposition simple de Psychisme. En cas d'échec, il n'est pas possible de réutiliser ce pouvoir contre la même victime pendant 24h.



Un agent attaqué par ce pouvoir peut détecter la présence d'un autre agent en lui en réussissant un jet simple de Psychisme. S'il dispose lui aussi de ce pouvoir, il peut éjecter l'agent en réussissant une opposition étendue de Psychisme.

Un agent dans un autre hôte que le sien peut y rester plusieurs jours mais doit faire attention à plusieurs choses. D'une part, son hôte d'origine commence à dépérir. S'il n'est pas nourri convenablement, il mourra de faim ou de soif. Il faut s'en occuper comme avec un malade. D'autre part, pour pouvoir rentrer, il faut obtenir un contact visuel. Si le corps a disparu ou a été enlevé c'est tout de suite plus compliqué. Enfin, le pouvoir coûte un point de charge psychique par jour pour être maintenu. Si l'agent ne peut ou ne veut dépenser la charge il est éjecté. Il devra retrouver un hôte et le précédent restera dans le coma définitivement.

Ralentissement du temps

Pouvoir temporel

Acquisition : L'agent doit soit avoir été victime d'une fusion cénesthésique, soit d'une instabilité majeure. A cette occasion, il peut dépenser 40PX pour acquérir ce pouvoir.

Utilisation : Ce pouvoir permet de ralentir le temps autour de soi. Cette action coûte 5 points de charge temporelle par tour de jeu. Un jet de Perception permet de définir les effets exacts.

1 succès : Une zone de la taille d'un studio (environ 30-50m²) est ralentie. Tous les personnages situés à l'intérieur de cette zone ont un malus d'1d8 pour agir à l'encontre de l'agent.

2 succès : le temps est extrêmement ralenti. Les personnages dans

la zone ne peuvent agir qu'un tour sur deux et avec un malus d'1d8.

3 succès : Le temps est quasiment arrêté. Les personnages dans la zone ne peuvent agir qu'un tour sur trois et avec un malus de 2d8.

4 succès : le temps est totalement arrêté dans la zone. L'agent peut agir comme bon lui semble mais avec quelques limitations. La première est que le temps n'est pas arrêté pour lui mais dès qu'un objet quitte sa proximité immédiate, le temps s'arrête pour cet objet. Il est donc impossible de tirer sur quelqu'un, la balle se figeant dès la sortie du canon. De plus, la posture d'un personnage figé ne peut être modifiée mais il est possible de le prendre et de l'emmener ailleurs.

Pour tous ces effets, du point de vue des personnes bloquées, tout se passe comme si eux allaient à la vitesse normale. C'est l'agent qui semble se mouvoir à une plus grande vitesse.

Un agent disposant de ce pouvoir y est immunisé. Si un agent de possède pas ce pouvoir il peut quand même dépenser une charge temporelle pour tenter un jet de Psychisme dont les succès annulent ceux de l'utilisateur.

Exemple : Matthieu est pris dans un ralentissement temporel d'un autre agent. Il ne possède pas ce pouvoir mais peut dépenser une charge temporelle pour effectuer un jet de Psychisme. Il obtient deux succès et l'agent ennemi quatre. Au lieu d'être complètement bloqué, il ne peut agir qu'un tour sur deux et avec un malus d'1d8.

Régénération

Pouvoir psychique

Acquisition : l'agent doit avoir été dans une situation dangereuse où il a dépensé au moins 10 points de caractéristiques et toute la réserve de son hôte. Il peut alors dépenser 20 PX pour acquérir ce pouvoir.

Utilisation : L'agent peut dépenser une charge psychique ou temporelle pour récupérer instantanément un point de caractéristique perdu suite à une blessure. Cette action prend un tour de jeu (quelques secondes) pendant lequel il ne peut rien faire d'autre que se concentrer.

Téléportation

Pouvoir temporel

Acquisition : l'agent doit avoir au moins 5 en Action et dépenser 40 PX.

Utilisation : l'agent peut disparaître et réapparaître instantanément en n'importe quel point de la planète. Il faut qu'il connaisse la destination pour y être resté pendant au moins une journée.

Ce pouvoir coûte 10 points de charge temporelle et demande la réussite d'un jet d'Action.

1 succès : le personnage réapparaît à quelques kilomètres de la destination choisie, souvent dans une situation périlleuse.

2 succès : le personnage réapparaît à l'endroit choisi.

Transfert

Pouvoir psychique

Acquisition : Après la troisième incarnation, qu'il s'agisse d'un

voyage ou d'une métempsychose, l'agent peut dépenser 20 PX pour acheter ce pouvoir.

Utilisation : L'agent peut maintenant changer de corps sans avoir été tué ou éjecté. Il faut qu'il puisse voir sa victime pour entamer une opposition étendue de Psychisme comme avec le pouvoir Métempsychose. En cas de réussite, il quitte son ancien hôte, qui pensera sortir d'un long coma ou d'un sommeil particulièrement éprouvant, et prendra possession du nouveau. Un agent ne peut être victime de ce pouvoir.

Vol d'âme

Pouvoir psychique

Acquisition : L'agent doit avoir au moins 5 en Psychisme et dépenser 30 PX pour obtenir le pouvoir.

Utilisation : L'agent peut attaquer mentalement un humain qu'il est capable de voir. S'il réussit une opposition étendue Psychisme contre Psychisme, il regagne un nombre de charge égal au double de la caractéristique de son adversaire.

Exemple : L'agent de Matthieu attaque l'esprit d'un journaliste venu l'interviewer après l'attaque de la pharmacie. Il réussit son attaque et fait tomber le Psychisme du jeune homme de 3 à 0. Ce faisant, il regagne aussitôt 6 points de charge psychique.

Cette opération est extrêmement violente et spectaculaire. L'apparence exacte des effets est fonction de l'agent mais il n'est pas rare de faire tomber la victime dans le coma, de la faire saigner des yeux et du nez ou encore de la rendre momentanément folle. La personne qui subit cette attaque ne s'en remettra probablement

jamais et perd définitivement un point de Psychisme.

Il n'est possible d'utiliser ce pouvoir éprouvant qu'une seule fois par jour mais l'agent peut le racheter plusieurs fois pour l'utiliser plus souvent.

Un agent est immunisé à ce pouvoir.

Le temps

Le Continuum est une ligne finie flottant dans l'éther abyssal des limbes interdimensionnelles. En se rapprochant on peut imaginer que cette ligne est plutôt une bande avec dans un sens l'espace et dans l'autre le temps. Cette bande est jolie vue de loin, mais lorsqu'on se rapproche on peut voir des nœuds, des courants, des vagues, des petits sillons, plein de petits défauts finalement. Les nœuds sont les grands événements de l'Histoire. Certains sont plus gros que d'autres, mais tous modifient la trame du Continuum de telle manière que la fin n'est que la somme de tous ces défauts, toutes ces ondulations.

Un nœud est très difficile à défaire. Il n'est pas question d'envoyer un agent au cœur de ces événements pour le modifier directement. Ce serait beaucoup trop difficile, beaucoup trop couteux. Alors les agents sont envoyés en amonts, sur les courants dont les circonvolutions formeront finalement ces nœuds, poussant un peu par ici, un peu par là pour que la trame en soit modifiée en profondeur.



Paradoxes

Le Continuum n'est pas si figé qu'on veut le dire. Evidemment les vagues et conjonctions les plus importantes ont une immense inertie mais les plus petits peuvent changer plus facilement. La trame est souple, le temps peut se plier, un peu, et s'auto-réparer, un peu aussi. Cette faculté permet au temps de s'accommoder d'un certain nombre de paradoxes. Si un personnage important disparaît, il y a de grandes chances pour que quelqu'un d'autre prenne sa place. Soit un proche qui reprend son travail, soit il s'agira carrément du même personnage, du même être, mais avec un nom différent. La personnalité sera la même, l'Histoire sera la même. Dans le cas d'un scénario normal, l'échec sera bien là mais l'Histoire ne sera pas complètement chamboulée. Par contre, si beaucoup de choses sont mises en œuvre pour modifier l'Histoire, pas simplement abattre la personne qui semble être le problème, mais modifier les choses en profondeur, changer les idées menant à l'événement en question, agir en douceur plutôt que brutalement, alors une uchronie peut éventuellement s'installer. Ce qui peut tout à fait être un objectif de campagne. Prenons l'exemple de la première guerre mondiale dont le point de départ reconnu est la mort de l'archiduc François-Ferdinand. Admettons que le tueur soit mis hors d'état de nuire avant l'assassinat programmé. Il est tout à fait possible que l'archiduc soit tué plus tard par un autre membre de son groupe par exemple. Si par contre, le groupe en question est infiltré et les chefs dispersés, si les membres des cours d'Europe sont convaincus de calmer leurs ardeurs belliqueuses, si les armées sont lancées sur d'autres batailles alors la première guerre mondiale risque de ne jamais s'être déroulé. La conséquence d'une telle uchronie est évidemment à décider par le MT en fonction de la suite qu'il souhaite donner à sa campagne. Un tel nœud historique

possède une inertie temporelle énorme et nul doute que les agents impliqués dans celle-ci auront fort à faire pour remettre l'Histoire sur les rails.

Inertie temporelle

On parle d'inertie temporelle élevée lorsqu'un évènement est suffisamment important, suffisamment imbriqué dans la trame du Continuum pour qu'il s'auto-répare facilement et que les agents doivent déployer une grande énergie pour le modifier. Si cet évènement venait quand même être modifié, son changement produirait une énorme énergie, directement captée par les agents, amis ou ennemis, impliqués dans cet évènement. Cette énergie se présente sous la forme de points de charge temporelle gagnés par l'agent. Cette valeur est d'autant plus importante que l'évènement est important et l'agent qui en gagnera le plus sera celui qui modifiera le plus l'Histoire.

Echec d'une mission

Comme indiqué précédemment, les agents peuvent tout à fait rater une mission. Soit qu'ils n'ont pas réussi à faire en sorte que les choses se passent comme il faut, soit qu'ils en aient été empêché par des agents renégats ou la bête. Deux cas de figures se posent. Dans le premier cas cet échec à des conséquences mineures et l'Histoire ne change pas véritablement. Les agents gagneront quelques points de charge temporelle puis partiront vers leur prochaine mission. Si par contre l'échec entraîne une uchronie importante, ou persistante, les agents gagneront une grosse somme de charge temporelle entraînant divers désagrément comme l'instabilité ou l'attaque par la bête. Trop d'échecs finiront par les détruire complètement et les supprimera définitivement du Continuum. Le choix du type d'échec devra être déterminé par le

MT en fonction de ce qu'il souhaite jouer par la suite.

Conseils

Continuum est un jeu de rôle qui peut être joué de plusieurs façons. Le thème principal reste l'Histoire et la manière dont les agents, d'un coté ou de l'autre, peuvent la modifier, subtilement ou pas. Dans ce style, il est possible de rejouer tous les grands moments de l'histoire de notre monde depuis l'origine préhistorique jusqu'à notre époque. Intrigue, action, politique, tout est possible.

Dans un esprit de découverte et pour sortir des dossiers battus, il est aussi possible de jouer dans un futur proche et être beaucoup moins lié à la mission première des agents. C'est l'occasion ou jamais de mettre en scène des scénarios avec des agents disposant vraiment de leur libre arbitre et faisant leur propres choix.

Un autre thème pourrait être celui de la légende, au sens humain. Les agents possèdent plusieurs pouvoirs impressionnants et si des témoins se trouvent présents et en état d'exprimer ce qu'ils ont vu, un mythe, une nouvelle histoire fantastique sera racontée. Qui sait si Merlin n'était pas un agent en fusion cénesthésique ? Pensez aux animaux fantastiques, prisons animales pour agents perturbés. De la même manière que l'Histoire peut être revisitée, les mythes et légendes n'attendent qu'un coup de pouce du MT et des agents pour être expliquées en mode Continuum.

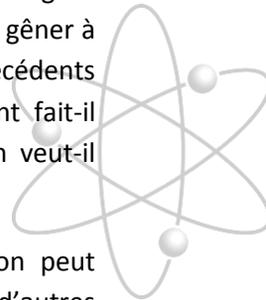
Enfin, il est possible aussi d'explorer la psychologie et le psychisme des agents, les dangers - stase, fusion, métempychose ratée, sociétés secrètes - sont très présents et les joueurs pourraient parfaitement enquêter pour retrouver l'un des leurs soumis à l'un de ces tourments ou expérimenter eux-mêmes ce genre de

problèmes.

Un mot aussi sur le jeu en campagne. Au delà du thème du scénario en cours, deux modes de jeu distincts sont possibles. Le jeu dit en 'loner' est similaire à un épisode de n'importe quelle série télévisée. Les personnages arrivent dans un endroit, enquêtent pour savoir ce qu'ils font là, résolvent le problème puis partent pour un nouveau voyage. Ici pas de fil rouge, pas de lien évident entre les scénarios, juste une partie le temps d'une ou deux soirées. Le jeu dit 'mythologique', toujours en référence aux séries TV, permet de prendre en compte ce qu'il s'est passé lors d'une séance et de mettre en avant ce point lors des séances ultérieures. Un agent renégats que les personnages ont combattu peut revenir les gêner à différentes époques, les suivant ou les précédents systématiquement. Pourquoi toujours le même ? Comment fait-il pour se retrouver toujours devant eux ? Pourquoi leur en veut-il particulièrement ?

Mais même sans utiliser le classique 'grand méchant', on peut imaginer un long scénario en trois actes, entrecoupé d'autres scénarios. Le premier acte verrait les agents s'affairer à aider un jeune homme promis à une grande destinée, puis le deuxième acte leur demanderait de revenir pour aider ce jeune homme maintenant maître de sa vie à surmonter une épreuve particulièrement difficile, pour enfin, lors du troisième acte, les amener à passer le flambeau, à continuer l'œuvre entreprise par eux même des années et des années plus tôt. Le lien que les joueurs pourraient créer avec ce genre de personnage sera d'autant plus fort et intéressant à jouer. De la même manière, sont dit 'mythologiques' les épisodes traitant de la nature même des agents, des êtres du fond des âges, de la

bête, de tout ce qui fait Continuum. Cela permet aux joueurs de comprendre les rouages de cet univers et ainsi de s'impliquer encore plus dans le jeu.



Scénario

Ce scénario d'introduction pour Continuum est prévu pour deux ou trois joueurs et peut être joué en une séance de trois heures. Il présente une situation et quelques événements et demandera aux agents réactivité et compétence pour permettre la naissance d'un personnage historique de premier plan.

Introduction

Les agents s'éveillent doucement. Le soleil de cette fin d'après-midi leur chauffe agréablement le visage tandis qu'une brise légère les rafraichit, faisant bruisser les grandes tiges de blés du champ dans lequel ils sont allongés.

Des cris au loin, agressifs.

"Il est là, on l'a retrouvé!"

Les hôtes

Au début de chaque scénario, une liste d'hôte doit être créée. Ceux-ci disposeront souvent de spécialités utiles pour l'aventure en cours. N'hésitez pas à laisser libre cours à votre imagination pour la création de ces hôtes. La partie sera complètement différente d'une équipe à l'autre avec des hôtes différents.

C'est le moment de distribuer les rôles.

Choisissez au hasard les agents et les hôtes ou attribuez-les en fonction des spécialités que vous voulez accorder à vos joueurs.

Ignacio, Vagabond

Il va de ville en village, quémendant de la nourriture et vivant au grand air. Il est libre et entend le rester.

Réserves : 2

Spécialités : S'introduire furtivement, Connaitre les plantes, Fuir comme un dératé

Equipement : Besace avec du pain, du fromage et quelques œufs. Une poignée d'herbe médicinale séchée (+1d8 pour soulager la douleur).

Allessia, belle des champs

C'est la fille du meunier. Elle est blonde et jolie quoiqu'un peu ronde.

Réserves : 2

Spécialités : Gironde, Sait y faire avec les enfants, Cuisiner

Equipement : des ustensiles de cuisine dont une poêle bien lourde (+1d8 pour assommer quelqu'un ou faire à manger).

S'il y a trois joueurs, ajoutez cet hôte :

Ottavio, paysan mal dégrossi

C'est le charpentier du village. Bien qu'un peu benêt, c'est un travailleur acharné.

Réserves : 2

Spécialités : Fort, Charpentier, Bon sens paysan.

Équipement : Marteau de charpentier (+1d8 pour assommer quelqu'un), Tablier en cuir épais (+1d8 pour éviter d'être blessé par un coup).

Oh bravo !

En levant la tête, les agents aperçoivent leur environnement. Ils sont dans un champ, Ignacio et Alessia sont enlacés l'un sur l'autre et deux jeunes hommes courent vers eux avec pour l'un un grand battoir en bois et pour l'autre une fourche et pour les deux des intentions clairement belliqueuses. Le premier est le frère d'Alessia, et le second son cousin.

Enrico, Fils du meunier, obtus et violent

Toutes les caractéristiques à 2.

Spécialités : Battre les gens à coups de gourdin, Protéger l'honneur de sa sœur, Superstitieux

Équipement : Battoir en bois (+1d8 pour battre les gens)

Etto, Cousin pas malin

Toutes les caractéristiques à 2 sauf *Social* et *Psychisme* à 1

Spécialités : Faire comme dit Enrico, Se servir d'une fourche, Brute sans cervelle.

Équipement : Fourche (+1d8 pour blesser ou tuer quelqu'un)

L'effet « Oh Bravo » est un dérivé de la technique dite « In Media Res » où les personnages doivent directement être impliqués au cœur de l'intrigue. Il n'y a pas à réfléchir, il faut agir.

C'est le moment de mettre en scène soit un petit combat, soit une poursuite à travers champs. Les deux hommes étant bien plus efficace à la bagarre (par leurs spécialités et leur équipement), il serait plus opportun de fuir. Un agent réussissant un jet de *Savoir* peut apprendre qu'une grange délabrée située à l'écart du village est dite hantée.

Une fois à proximité, un jet de *Social* contre le *Psychisme* permettra de les faire fuir en jouant sur la superstition d'Enrico en invoquant d'innombrables malheurs sur leur tête et leur famille pour plusieurs générations.

Et maintenant ?

Après quelques minutes de repos, les agents pourront essayer de comprendre qui ils sont et ce qu'ils font là. Un jet de *Savoir* permettra d'obtenir les renseignements suivants :

1 succès : Ils ont leur nom et une partie de la personnalité de leur hôte. Ignacio est arrivé en ville il y a quelques semaines et est hébergé chez le marchand de laine Domenico. Depuis il a séduit Alessia et ne pensait pas rester beaucoup plus longtemps.

2 succès : Domenico est venu avec sa femme Suzana il y a seulement 6 mois. Il a rejoint son frère Vittorio qui est lui originaire du village. Les agents se sont incarnés aux alentours de 1400-1500 après JC en Italie.

3 succès : Les agents se trouvent au printemps de l'année 1450 en Corse, non loin de la citadelle Génoise de Calvi. Suzana est enceinte et devrait accoucher d'ici quelques jours. Domenico est impatient, fatigué et semble sur les nerfs. La grossesse est difficile et il a peur de perdre l'enfant.

4 succès : La mission des agents est de sauver l'enfant.

Toutes ces informations sont aussi disponibles si les agents enquêtent un peu dans le village, en interrogeant les paysans ou les enfants piaillant.

La vérité

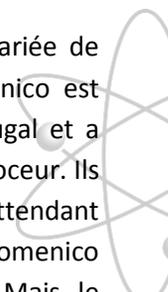
Suzanna est la fille d'un riche marchand Juif portugais mariée de force à un seigneur lusitanien depuis des années. Domenico est tombé amoureux d'elle lors d'un de ses voyages au Portugal et a décidé de l'éloigner de son mari, connu comme violent et noceur. Ils ont traversé l'Espagne en guerre et se cachent à Calvi en attendant que l'enfant naisse. Ensuite, ils partiront à Rome où Domenico dispose d'une bonne situation et pourra se protéger. Mais le seigneur Caetano n'est pas homme à laisser filer sa femme aussi facilement. Il lance des dizaines de soldats aux trousses des fuyards et attend impatientement leur retour.

Les jours qui vont suivre vont être compliqués par quelques événements que vous pouvez placer où vous voulez et quand vous voulez.

Grossesse difficile

Depuis des heures, Suzanna hurle de douleur. Elle saigne abondamment et mourra si personne n'intervient dans les prochaines heures. Il y a plusieurs moyens de l'aider. Le barbier de

Calvi, Otto, est capable de faire un peu de chirurgie mais se trouve dans la forteresse à plusieurs heures de marche et il ne passera pas par le village avant plusieurs jours. Les villageois ont bien quelques chevaux mais il sera difficile de les convaincre de les prêter. Sinon, il y a le vieil ermite, celui qui a maudit la grange, le pestiféré. Il peut faire des cataplasmes et soigner Suzanne. Il n'est pas très loin, une heure de marche dans une crique difficile d'accès mais il refuse d'aider les gens du village qui l'ont banni il y a des années. Il faudra le convaincre de revenir et que les villageois acceptent de le laisser rentrer. Il a la réputation d'avoir le mauvais œil, provoquant des désastres autour de lui.



<p>L'ermite, Vieux rebouteux banni par les siens</p> <p><i>Perception 2, Action 1, Social 2, Savoir 3, Psychisme 3</i></p> <p><i>Spécialités</i> : Survie sur la plage dans les cailloux, Chirurgie primitive, Soigner par les plantes.</p> <p><i>Equipement</i> : Vieille besace pleine d'herbes et d'onguents, quelques outils tranchants.</p>

Enfin, il est possible qu'Ignacio fasse quelque chose mais il va lui falloir des herbes (et donc aller en cueillir dans la forêt proche) et l'aide des villageois pour fabriquer un onguent (qui devront fournir l'huile servant de base).

Convaincre les villageois est une entreprise un peu compliquée. Ils sont bornés, ont du mal avec les étrangers et trouvent qu'il y a beaucoup trop d'agitations en ce moment.

Les villageois

Toutes les caractéristiques à 2 sauf *Savoir* 1

Spécialités : Borné, Peur des étrangers, Travail au village

Les soldats

Quatre soldats ont réussi à retrouver la trace de Suzanna. Ils ont parcouru l'Espagne en pleine Reconquista et sont arrivés en Corse fourbus, à moitié fous par les combats et ont tout perdu. Seule la perspective d'une forte récompense les motive et ils feront tout pour récupérer la femme, quitte à mettre en danger le bébé.

Pour l'instant ils campent discrètement dans la forêt, un jet de Perception en opposition avec les soldats doit être réussi pour les trouver, sinon c'est eux qui trouveront les intrus en premier. Ils sont affamés et agressifs.

Soldats portugais

Action 3 (reste 2 à cause de la fatigue et de la faim), les autres caractéristiques sont à 2.

Spécialités : Soldat loyal,

Equipements : Armures de cuir avec quelques morceaux de métal (+1d8 pour résister à une attaque), Lame solide (+1d8 pour blesser ou tuer).

Notes : Ils parlent un peu d'italien et d'espagnol

L'accouchement

Enfin le jour de la délivrance arrive. La douleur est atroce et Suzanna

hurle à plein poumons. Si les agents se sont débarrassés des soldats et ont réussi à ramener le barbier ou l'ermite, l'accouchement se passera relativement bien. Sinon n'hésitez pas à mettre en scène un combat dans la chambre entre les soldats et les agents sous les cris de Suzanna encouragés par Domenico (ou un autre personnage ou villageois) l'aider à accoucher.

Sinon pour que tout se passe correctement, les personnages devront cumuler trois succès avec les compétences de leur choix. Par exemple, les agents pourront utiliser la caractéristique Social pour calmer la future mère ou Savoir pour préparer le bébé.

Une fois le nouveau-né apparu, Domenico le prendra dans ses bras et le regardera tendrement. Un villageois s'approchera doucement de lui et lui demandera : "Comment comptes-tu l'appeler ?".

Domenico répondra : "Je l'appellerais Christophe. Christophe Colomb."

A ce moment-là, la vision des agents deviendra floue et ils partiront pour leur prochain voyage.

Epilogue

Les agents du BAT viennent de participer à la naissance d'un des plus grands navigateurs de tous les temps.

Les aventures de Christophe Colomb sont loin d'être terminées et rien n'empêche de continuer en s'incarnant de nouveau à ses côtés, par exemple à la cour de la reine Isabel en 1491 pour obtenir l'accord de sa majesté et le financement de l'expédition, ou encore en 1492 en voguant vers ce qu'il pense être les Indes, bravant les tempêtes et les mutineries pour toucher enfin la terre indigène.

Quelques inspis de Continuum :

Série : Doctor Who, TorchWood, John Doe, Code Quantum, Sliders, Heroes, Futurama

Film : The One, Retour vers le futur, Minority report, Next

Livres : Porteur d'âme de P.Bordage, Valérian

Jeux : Mega, l'Appel de Cthulhu, Néphilim

Merci à Matthieu, Michel et Valérie.

La naissance d'une religion, le début d'une guerre mondiale, l'avènement d'un personnage à l'influence planétaire, la création d'un mythe, l'effondrement d'une civilisation. Derrière ces événements, les humains, et derrière les humains, les agents du Bureau des Affaires Temporelles, le BAT.



Jouez ces agents de l'ordre, combattez les renégats, évitez la bête et provoquez les événements qui feront l'Histoire !