

# LA BRIGADE ANTI-PARADOXE

Un mini-JdR de Côme Martin, écrit en septembre 2017.

Tous les meilleurs agents sont déjà sur le terrain lorsque l'alarme retentit à l'Agence Temporelle. Du coup, on fait pour une fois appel à vous... L'occasion de briller à nouveau ou de confirmer votre incompétence !

## LES PERSONNAGES

Lancez plein de d6 pour créer votre personnage. Ils déterminent son Haut Fait, sa Motivation officielle (en plus de la mission officielle) et son Équipement. Comblez les trous et inventez des trucs si nécessaire. Votre personnage est certes un peu maladroit, mais c'est potentiellement un héros / une héroïne !

Comment s'appelle votre PJ ? Choisissez un grade et un ancêtre historique : Caporal Thierry Charlemagne, Sergente Laura Cléopâtre, Lieutenant Sergio de Gaulle...

### HAUT FAIT (1d6) : Avoir...

- 1 : ... convaincu le roi de Suède de vous céder des terres
- 2 : ... infiltré en pleine nuit une troupe de Huns
- 3 : ... réparé le moteur d'un gravicoptère en pleine ère mésozoïque
- 4 : ... documenté les mœurs des amérindiens du 43e siècle
- 5 : ... remporté le tournoi annuel de bras de fer à Green River, Wyoming en 1837
- 6 : ... découvert un 123e élément sur la table de Mendeleïev

### MOTIVATION OFFICIEUSE (1d6) :

- 1 : Respecter les dernières volontés de votre mère, ancienne Agente
- 2 : Surfer sur l'éruption de Pompéi
- 3 : Vous faire oublier des autorités qui aimeraient vous poser quelques questions
- 4 : Éviter la 4e guerre de Corée
- 5 : Récupérer le fusil personnel de Ramatanov XIV
- 6 : Montrer à Buffalo Bill que vous êtes plus fort·e que lui

### ÉQUIPEMENT (2d6) :

- |                         |                                      |
|-------------------------|--------------------------------------|
| 2 : Un gammapistolet    | 8 : L'Histoire du Temps de Leon Kulp |
| 3 : Des bottes antigrav | 9 : Un kit Répar'os minute           |
| 4 : Des lunettes scan   | 10 : Un téléphone transtemporel      |
| 5 : Un mini holoproj    | 11 : Une paire de Respir'gants       |
| 6 : Un InfiniFour™      | 12 : Un ServoBot endommagé           |
| 7 : Un paradoxomètre    |                                      |

D'autres objets récupérés pendant la partie pourront s'ajouter à votre Équipement, au bon vouloir du MJ.

Enfin, vous avez Peur de quelque chose à cause d'une mission précédente qui a mal tourné : les chats, les tunnels, la couleur rouge... C'est la personne à votre gauche qui décide de quoi il s'agit exactement.

**LES CHRONOJETONS** : Chaque PJ commence avec un Chronojeton. Gagnez-en un quand votre jet d'action se solde par un 1 ou quand votre Motivation entrave le bon déroulement de la mission. Dépensez-en un (ou plus) après le jet pour décaler le résultat d'un dé au choix de 1.



**LE GROUPE** : Faites un tour de table pour déterminer les relations entre les PJ en piochant dans la liste suivante (1 ou 2 questions par PJ suffisent) :

- Qui tu as accusé·e d'être un danger pour le groupe ?

- Qui a gardé le silence sur une de tes grosses conneries ?

- Qui tu pourrais révéler en pleine nuit pour une broutille ?

- Avec qui tu as fait un pari stupide que vous remettez sur le tapis à chaque mission ?

- Qui tu trouves super classe sans oser lui dire ?

- À qui tu piquerais bien son Équipement dont elle / il ne se sert pas comme il faut ?

- À qui as-tu confié ta plus grande Peur ?

- Qui connaît ta Motivation officielle ?

- Qui tu soupçonnes d'avoir inventé son Haut Fait de toutes pièces ?

- Qui tu détestes alors que le reste du groupe l'adore ?

**VOYAGER** : Le groupe voyage grâce à un ascenseur temporel. Il ferme à clef (qui la garde ?) et on y tient à 6 en se serrant. Qu'il sorte de terre ou s'ouvre dans les souterrains à l'époque d'arrivée, il ne passe pas inaperçu.

**FAIRE DES TRUCS** : Pour vos actions hasardeuses, lancez 1d6. Vous pouvez en ajouter si l'action correspond à votre Haut Fait, à votre Motivation officielle et/ou à votre Équipement. Vous gardez le dé de votre choix, sauf si votre Peur entre en jeu : vous gardez alors votre plus mauvais dé.

1 : Échec total mais vous gagnez un Chronojeton

2 : Échec mais opportunité pour le PJ

3 : Échec mais opportunité pour le groupe

4 : Réussite mais complication pour le groupe

5 : Réussite mais complication pour le PJ

6 : Réussite totale !

Si vous aidez un autre PJ, donnez-lui un dé ; si vous vous opposez à lui, faites chacun un jet et le plus haut résultat l'emporte.

**CONDITIONS** : Elles s'ajoutent et s'enlèvent dans l'ordre ; chacune amène -1 (cumulé) au résultat final d'un jet d'action.

1. Secoué·e

1. Perturbé·e

2. Blessé·e

2. Agité·e

3. En danger de mort

3. À bout de nerfs

4. Mort·e

4. Totalement déséquilibré·e

**PARADOXES** : Le score de Paradoxe est commun et débute à zéro. Il augmente de 1 en fonction des actions des joueurs et à chaque double aux dés lors d'une action : si le double est supérieur au score de Paradoxe, c'est un paradoxe mineur, sinon c'est un paradoxe majeur. Si le score de Paradoxe atteint 7, la réalité est détruite.

### PARADOXE MINEUR (1D6) :

- 1 : Une forte prémonition s'empare des PJ
- 2 : Un Équipement de départ tombe en panne
- 3 : Quelqu'un vieillit / rajeunit brutalement
- 4 : Quelqu'un / quelque chose de crucial devient partiellement intangible
- 5 : Une bulle de stase se crée non loin
- 6 : Le temps s'inverse brièvement

### PARADXE MAJEUR (1D6) :

- 1 : Un PNJ / PJ est dupliqué
- 2 : Quelqu'un / quelque chose d'anachronique apparaît
- 3 : Quelqu'un / quelque chose de crucial disparaît
- 4 : Le temps tourne en boucle
- 5 : Une faille spatio-temporelle s'ouvre
- 6 : Les règles de la physique s'affolent

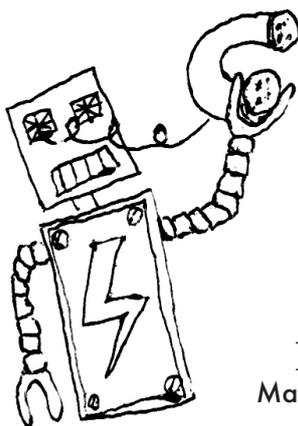
Si c'est déjà trop le bazar parce qu'il y a beaucoup de paradoxes en jeu, le MJ peut se contenter d'aggraver le(s) paradoxe(s) existant(s).

Pour faire baisser le score de Paradoxe de 1, un PJ peut volontairement et définitivement permuter un élément de son identité avec celle d'un PNJ local : son Haut Fait, sa Motivation officieuse, le but de la mission, ses souvenirs sont alors remplacés par ceux d'un cow-boy ou d'une femme des cavernes, par exemple. Les autres joueurs choisissent par quoi est remplacé l'élément en question.

**LA MISSION** : MJ, lancez plein de d6 pour obtenir le squelette d'un scénario : à quel moment il se passe, ce que les PJ doivent faire, un endroit clef, le(s) PNJ et/ou Objet(s) ça implique et une complication que les PJ ignorent. Comblez les trous, modifiez ou inventez des trucs si nécessaire. Une mission nécessite toujours de modifier le cours du temps !

### ÉPOQUE (1d6) :

- 1 : Le jour où les dinosaures se sont éteints
- 2 : La veille de l'assassinat de Jules César
- 3 : Deux jours après le Grand Incendie de Londres
- 4 : Neuf mois avant la naissance de Calamity Jane
- 5 : En pleine guerre interplanétaire entre Vénus et Pluton
- 6 : 50 ans après l'apocalypse thermonucléaire



### BUT (1d6) :

- 1 : Empêcher la mort / la destruction de...
- 2 : Provoquer la mort de / détruire...
- 3 : Remettre un objet / escorter une personne importante
- 4 : Créer de toutes pièces un objet / un bâtiment historique
- 5 : Réparer un objet en morceaux / guérir un·e mourant·e
- 6 : Mettre à l'abri des envieux...

### ENDROIT IMPORTANT (1d6) :

- 1 : Le plus grand bazar à des kilomètres à la ronde
- 2 : Une petite école qui passerait presque inaperçue
- 3 : Le palais d'été du souverain local
- 4 : Des ruines désertées après une récente escarmouche
- 5 : Un abri secret ultra-protégé
- 6 : Le seul point de passage entre deux territoires accidentés



### PNJ (1d6) :

- 1 : Une criminelle recherchée morte ou vive
- 2 : L'héritier secret d'une grande fortune
- 3 : La cadette d'une famille de paysans insignifiants
- 4 : La bête qui terrorise actuellement la région
- 5 : Une rebelle de l'Agence qui se terre ici incognito
- 6 : Le chef d'une police corrompue

### OBJET (1d6) :

- 1 : L'arme fétiche du combattant le plus célèbre des lieux
- 2 : Le cadavre d'un prétendu sorcier
- 3 : Les Mémoires oubliés d'un inventeur de génie
- 4 : De la fausse monnaie disséminée dans tout le pays
- 5 : Le vaccin contre une épidémie foudroyante
- 6 : Un vaisseau bloqué par une histoire de taxes

### COMPLICATION (1d6) :

- 1 : Des touristes temporels sont en visite sur place !
- 2 : Un PNJ crucial a été remplacé par un androïde !
- 3 : Des voleurs convoitent l'Objet de la mission !
- 4 : D'autres Agents ont déjà raté la mission !
- 5 : Des terroristes temporels s'en mêlent !
- 6 : Les PJ sont arrivés trop tôt / trop tard !

Note : toutes les tables de ce jeu sont optionnelles : si vous avez des idées par vous-même, c'est bien aussi.

**MERCI** à Grant Howitt pour l'inspiration et à Manuel Bedouet pour ses précieux conseils !