

Patrick Delemotte

LES ENFANTS DE KRONOS

Couverture d'Aurélie Laget



Version 6.12

Sommaire

L'histoire	5
Les dieux	7
Arbre du temps	20
Aujourd'hui	22
Nom de code : Temporis	24
Les agents de la Zeitablauf	26

Les bases

Préparation	29
Création de personnage	31
Système de résolution	34
La table du Destin	36
Tempus	41
Combat	47
Privilège	53
Amélioration	55
Savoir-faire	66



Ce que vous tenez entre les mains est un jeu de rôle, un livre mêlant histoire et jeu, mêlant voyage dans le temps et temps fantastique à travers le monde. Il n'est toutefois pas nécessaire de posséder de grandes connaissances pour jouer, mais de l'imagination car tout ce que vivront les personnages ne se déroulera pas comme dans la grande Histoire.

L'histoire

Les dieux sont présents depuis l'aube des temps mais de leur souvenir, ils sont apparus en même temps que les hommes. Ils sont tous frères et sœurs sans toutefois avoir de souvenir de leur père ou de leur mère, ni de leur enfance, juste de leur adolescence avec leur potentiel divin.

Les idéaux des dieux les firent se séparer et chacun erra de son côté, parfois se regroupant pour de nouveau se séparer et quelquefois, dans de très rare cas, se faire la guerre. Leur principale opposition était sur les hommes, fallait-il les asservir ou les laisser maître de leur destin ?

Le temps passa...

Kronos était l'un des dieux les plus isolés, il y avait une sorte de sentiment de dissociation quand ses amis discutaient avec lui. Ses pouvoirs lui permettaient de voyager dans le temps, de corriger ses erreurs ou ceux des autres. Mais au fur et à mesure de ses voyages et de ses échecs, il en conclut qu'il ne pouvait rien modifier de fondamental. Et cela se ressentait, il s'interrogeait et interrogeait les autres. Même s'ils étaient des dieux, d'après lui, ils n'avaient pas le droit d'influencer le destin des hommes car même lui, le maître du Destin, ne pouvait rien.

Un jour Kronos rencontra un être qui possédait les mêmes pouvoirs que lui, un être qui lui ressemblait étrangement mais qui voulait l'assassiner. Malheureusement pour le dieu du temps l'assassin n'était pas seul, il y en avait beaucoup d'autres comme lui.

Dans ce jeu du chat et de la souris, il fut sauvé par l'un d'eux. Le traître tua ses semblables. Il confia alors à Kronos qu'ils étaient ses enfants, mais lui avait réussi à prendre son indépendance. Kronos était abasourdi par une telle découverte, car comme tous les dieux, il ne pouvait pas avoir d'enfant.

Son enfant lui appris qu'il venait du futur. À la différence de son père, il pouvait se téléporter dans le temps à une époque où il n'était pas encore né. Mais plus encore, il était un clone. Son fils fut conçu par la Fernglas, une multinationale. Dans le futur, les dieux gouvernent les hommes dans l'ombre. Pour les combattre, la Fernglass créa des agents entraînés pour les tuer afin de mettre un terme à leur tyrannie. Toutefois, le traître découvrit qu'il portait un implant pour le contrôler, tout comme ses frères et sœurs. Après s'en être débarrassé, il tenta de prévenir sa famille mais au lieu d'être écouté, il fut chassé. Depuis ce moment-là, il est recherché par tous les assassins temporels. Le traître sachant que Kronos était le premier dieu à mourir, il vint le sauver.

Le traître apprit aussi à Kronos que tel un arbre florissant, il y avait plusieurs lignes temporelles. Ce n'est pas la première fois qu'il tenta de sauver son père mais c'est la première fois qu'il été parvenu à le sauver. Il lui demanda alors de prévenir les autres « lui » afin de les informer de leurs futurs morts.

Kronos partit alors à l'origine de sa naissance pour modifier toutes les lignes temporelles à la fois et c'est ainsi que débuta la grande guerre des dieux.

Les dieux

- Les dieux sont pareilles aux humains mais ils sont stériles et ils possèdent des pouvoirs divins.
- Une fois mort, brutalement ou pas, un dieu se réincarne en homme ou en femme, dans un pays ou un autre. Hormis certaines exceptions, un dieu n'est jamais lié à un sexe ou à une ethnie. Ils sont divers et plurielles, n'ayant aucune conception comme le sexisme ou le racisme.
- À l'âge de 15 ans, un dieu retrouve sa mémoire et ses pouvoirs. Si l'effet n'est pas brutal il peut l'être pour l'extérieur. Si Thor, le dieu guerrier, incarne en petite fille Nigérienne, esclave sexuelle d'un Anglais. Arrivé à 15 ans, elle aura les moyens d'exprimer sa colère.

Kronos : Le dieu hors du temps.

- Kronos est un dieu pouvant prédire l'avenir ou plutôt il donne cette impression. La vérité est qu'il voyage dans le temps depuis des éons et a vu une infinie de possibilités, d'où ses clairvoyances.
- Il peut se téléporter dans le temps, au grès de ses envies et de ses ambitions mais il apparaît à chaque fois dans son propre corps et jamais dans son futur originel car celui-ci n'est pas encore construit.
- Son pouvoir lui permet d'arrêter le temps tout en pouvant continuer à se déplacer. Toutefois, il ne peut rien affecter pendant ce temps.
- Grâce à ses dons, Kronos perçoit le moment de sa mort, cela lui permet de se téléporter par réflexe dans le temps avant le moment fatidique.
- Kronos ne vieillit pas, il a toujours 20 ans. Et comme il n'a jamais eu l'occasion de ressusciter, il garde l'apparence de son enfance.

Thor : Le dieu guerrier.

- Thor est un dieu féroce, froid mais juste. Il est le dieu le plus puissant mais il ne cherche pas à s'imposer, juste à trouver le challenger qui sera le battre car un seul humain au monde peut le vaincre en duel.
- Il faut quand même l'avouer, Thor n'a pas toujours été comme cela. Durant le premier millénaire de son existence, il tuait systématiquement son challenger pour être le plus fort du monde. Malheureusement pour lui, cela ne faisait que l'affaiblir car une autre personne devenait alors son challenger. Il eu ensuite l'idée d'apprendre à son challenger des nouvelles techniques pour le rendre plus fort et ainsi en tirer des bénéfices. Cependant, Anubis prenait un malin plaisir à tuer son disciple...
- Outre le fait d'être la deuxième personne la plus forte du monde, Thor a le pouvoir de projeter de la foudre à partir de son corps ou du ciel. Cette foudre détruit tout ce qu'elle touche, le dieu peut la rendre tellement intense que rien ne peut la contenir, il est le seul dieu à pouvoir détruire la planète.
- Il est immunisé à la foudre et il peut même la rédiriger. En restant immobile il crée une « sphère de foudre » qui le protège des éléments physiques, le rendant invulnérable.
- Thor a un lien particulier avec Kronos, il le considère comme son grand frère, suivant ses conseils avisés. Il aime aussi s'entraîner avec lui pour perfectionner ses techniques de combat.
- Le dieu a aussi une relation toute particulière avec sa famille mortelle, agissant telle le karma. Si elle a été particulièrement bienveillante envers lui, il les aide en leur procurant protection et richesse. Mais si sa famille c'est particulièrement montré avide de ses capacités hors norme, sa vengeance est terrible...

Mathusalem : Le dieu immortel.

- Mathusalem ne vieillit pas, comme son frère Krono, il garde son âge de 20 ans. Grâce à son pouvoir de régénération ses tissus se réparent instantanément, ses blessures se referment immédiatement, expulsant les balles et les couteaux de son corps, ce qui l'empêche de mourir. Toutefois si un objet est bloqué dans son cerveau ou dans son cœur (comme une vierge de fer), il meurt mais il reprendra vie une fois l'instrument retiré.
- Il ne ressent pas la douleur même si son sens du toucher soit toujours efficace. Il reste toujours en pleine forme et conscient, par ailleurs, il ne dort pas non plus et Mathusalem n'a pas besoin de se nourrir pour vivre même s'il aime roupiller de temps en temps et la bonne cuisine.
- Ce qui caractérise le plus Mathusalem est son goût pour la vie, il aime en profiter et la savourer même s'il fait attention pour ne pas blesser les êtres humains dans ses frasques. Il est jovial, aime la vie et va souvent vers les autres. Il n'est pas du genre à raconter des anecdotes mais aime en entendre. C'est un très bon dessinateur, il aime croquer les gens mais il garde rarement ses dessins préférant les laisser à ses modèles.
- Ce qui chagrine le plus Mathusalem est de ne pas avoir de famille mortelle et son immortalité l'empêche d'adopter des enfants ou de se faire des amis à long terme. C'est sans doute pour cela qu'il est très proche de ses frères et sœurs. Avec eux, il est moins avare d'anecdote se souvenant de la moindre histoire depuis ses 15 ans.
- Si Mathusalem venait à être emprisonné ou immobilisé (piégé dans du béton par exemple), un dieu est destiné à le libérer, le plus souvent Kronos ou le Messager.

Anubis : Le dieu changeant.

- Anubis est le dieu le plus intelligent, il retient tous les noms, les visages, les formules et les moindres phrases. Grâce à cela, il est capable de calculer les probabilités pour prédire l'avenir. Alors que Matusalem considère ce pouvoir comme un don, Anubis le voit plutôt comme une malédiction, tout est figé, tout est ancré et chaque horreur est gravée à jamais dans sa mémoire.
- Tout comme son frère Thor, s'il est le plus intelligent des dieux, un être humain est plus intelligent que lui. Très souvent, Anubis le recherche pour apprendre auprès de lui et échanger leurs connaissances.
- Au fil des siècles et des millénaires, le dieu changeant s'est créé le plus grand des empires, la plus grande des richesses et la plus grande influence du monde. Malheureusement sa supériorité fait qu'il est jalouxé par tous, les mortels cherchant à le spolier de ses richesses. C'est ainsi que l'empire Romain et de Chine se sont effondrés.
- Son pouvoir est de se réincarner instantanément en prenant le corps d'une personne de son choix, il garde ainsi ses souvenirs et son pouvoir divin. Anubis a toujours un moyen de se suicider pour éviter d'être capturé, le plus souvent une capsule de cyanure dans la bouche. Il utilise souvent cette capacité pour prendre possession des personnes influentes n'hésitant pas à créer de véritables toiles d'araignées d'intrigues pour rapatrier des richesses vers son futur hôte.
- Anubis n'est pas aimé de sa famille, qui n'apprécie pas son côté mauvais, le fait de n'avoir aucune empathie envers les êtres humains qui ne sont que des outils à ses yeux. Son ego et son narcissisme font qu'il cherche à les dominer, surtout Venus.

All : Le dieu matérialiste.

- All sait utiliser tout objet créé de l'homme avec un niveau qui ferait passer un spécialiste pour un bleu, il est donc à la fois tireur d'élite, hacker et pilote.
- Le dieu peut réparer et construire tout objet inventé de l'homme avec une rapidité divine. Par contre il se montre incapable d'inventer ou de faire progresser la science. Toutefois c'est un visionnaire qui encourage les savants à repousser les limites du connu.
- La mort d'un génie est le plus grand désespoir pour All car avec lui meurt son savoir. Même s'il prend grand soin de sauvegarder son travail, il n'a jamais été capable de le restituer.
- A la différence des autres dieux, All a toujours été rejeté par sa famille mortelle, sa mère avortant systématiquement. La légende raconte qu'il continuait à vivre et à grandir seul en se fabriquant une famille de poupée. Mais au-delà du miracle, le Messager le retrouvait et Gaïa prenait soin de lui.
- C'est peut-être pour cela que le dieu matérialiste est un dieu froid et calculateur. Il n'éprouve aucune émotion et il n'a aucune notion du bien ou du mal, il est juste pragmatique et profondément logique.
- Avec le temps et la science évoluant, All se réincarna en « bébé éprouvette » ces dernières décennies. Alors qu'il avait toujours été rejeté par les mortels, il découvrit enfin l'amour d'une mère, d'un père, d'un frère et d'une sœur.
- Malgré son asociabilité, Gaïa mais surtout Anubis aiment passer du temps avec lui, discuter de long moment, à croire que chacun comprend l'autre. Le dieu changeant dévolu beaucoup de ses ressources pour les recherches de All mais tout deux l'ont déjà mis en garde : l'homme n'est pas toujours prêt aux technologies qu'il exploite, surtout celui de l'atome.

Venus : La déesse éternelle.

- Venus est la déesse au physique parfait, nulle ne l'égal sauf bien sur la plus belle des femmes ou le plus beau des hommes mais à la différence de Thor ou d'Anubis, elle s'en fiche mais alors royalement !
- Sa malédiction par contre est de mourir à son trentième anniversaire. Ce destin la met dans une dépression chronique car comme tous les dieux, elle retrouve sa mémoire seulement à 15, elle a alors seulement 15 ans pour vivre pleinement sa vie de déesse.
- Malgré ses dépressions chroniques, Venu est très pétillante, adore rire, danser et faire tourner les cœurs. Si cela ne lui joue pas des tours lorsqu'elle est un jeune garçon, cela lui pose énormément de problèmes avec sa famille mortelle lorsqu'elle est une jeune femme. Même si elle s'est réincarnée autant de fois en homme qu'en femme, ses vies courtes et la condition de ses dernières font qu'elle lutte ardemment contre le sexisme et le patriarcat.
- Son pouvoir est de séduire toutes les personnes du sexe opposé et seulement du sexe opposé et vraiment du sexe opposé. Inutile de dire que cela est très perturbant lorsque ces personnes sont homosexuelles ou transgenre toutefois son pouvoir n'a aucun effet sur les intersexe. À noter que son pouvoir de séduction n'a aucune limite, il lui suffit de penser à la personne pour qu'elle agisse dans son sens et elle peut même la contraindre à se suicider.
- Avec le temps, Venus a bâti un réseau pour se créer des identités afin d'avoir la majorité, en mentant sur son âge : avoir 21 ans au lieu de 15. Grâce à cela, la déesse a un peu plus de liberté.

Le berger : Le dieu légion.

- Le berger a le pouvoir de se changer en animal en un instant. Toutefois il ne peut pas se transformer en créature ayant été exterminé. Il faut penser animal au sens large, cela comprend les êtres humains (mais pas les dieux) et les insectes.
- Le dieu peut communiquer avec tous les animaux, peut importe son apparence. Il leur parle normalement et ceux-ci le comprennent parfaitement. De faite, il parle toutes les langues.
- Le berger ne s'incarne jamais en humain, d'ailleurs il déteste se transformer en humain. Avec l'habitude, les dieux ont appris à communiquer avec lui en langue des signes.
- Les incarnations animales vieillissant différemment par rapport aux humains, le Berger retrouve souvent sa mémoire au bout de quelques jours. Cela lui offre l'occasion de prendre une forme plus résistante que celle d'un lombric. À noter qu'il ne s'incarne jamais en humain et il a une relation toute particulière avec sa famille mortelle, restant très lié à sa colonie ou à sa meute. D'un autre côté, quand la mémoire lui revient, il aime garder sa forme préférée : le dragon. Malheureusement depuis plusieurs siècles, le dernier dragon est mort.
- Avec l'aide de All et au génie génétique, des recherches ont été entreprises pour refaire naître les dinosaures mais aussi les dragons. En 2031, le premier mammouth a foulé de nouveau la Terre suivit en 2040 par un dragon dans un laboratoire secret. Cette avancée technologique permit au Berger de se transformer à nouveau en dinosaures et en autres créatures mythiques.

Gaïa : La déesse vivante.

- Gaïa possède le pouvoir de guérison. D'un simple toucher, elle peut soigner une personne de toutes ses maladies, ses blessures, ses handicaps aussi bien physiques que mentaux. Elle ne contrôle toutefois pas son pouvoir. Il lui est souvent arrivé dans le passé d'être enfermé et enchaîné pour utiliser son pouvoir de guérison sans son consentement.
- À la différence de ses frères et sœurs, la déesse ne tombe jamais malade, elle est toujours en bonne santé, comme Mathusalem. De plus Gaïa peut avoir des enfants, elle est la seule à avoir une descendance parmi les dieux. Par contre, elle se réincarne uniquement en femme, jamais en homme.
- Gaïa est la protectrice de tous les dieux, même de Lucifer. Elle est aussi très liée à Venus et à Thor qui souffrent de ne pas pouvoir avoir d'enfant. Ils ont l'habitude à eux trois de prendre soin des descendants de Gaïa, la déesse les adoptants pour former une famille avec son mari ou sa femme, l'autre dieu les préférant comme apprentis. Elle a aussi un lien tout particulier avec All, Gaïa prenant soin de lui à sa naissance même si inévitablement le dieu s'en va lorsque sa mémoire revient.
- La légende raconte que tous les êtres humains sont les descendants de Gaia. Est-ce peut-être grâce à cela mais sa présence annule les pouvoirs des autres dieux sur ses enfants même ceux des démons de Lucifer. Ainsi le pouvoir de séduction n'a pas d'effet sur eux, les éclairs de Thor ne provoquent aucune blessure. Elle est souvent la médiatrice entre les dieux et les êtres humains, travaillant beaucoup avec le Messager pour que les mortels gardent leur libre-arbitre.

Lucifer : Le dieu jaloux.

- Lucifer est le seul dieu à ne pas avoir de pouvoir, ou plutôt son pouvoir est d'en donner aux autres. C'est ce qui fait de lui une personne très jalouse, désireuse d'avoir toujours plus.
- Pour ce faire, il aime constituer autour de lui des groupes de dévots, des fanatiques prêts à donner leur vie pour lui. Certains dieux soufflent qu'il a créé la religion pour être adoré et craint des mortels, magnifiant le monothéisme pour apparaître contre le grand Satan. Le pendant étant de pouvoir offrir mondes et merveilles à ceux qui lui offriraient son âme. En passant un pacte avec un être un être humain, il peut lui donner un pouvoir. En échange, il réclame un service.
- Avec le temps, Lucifer s'est constitué une organisation très puissante et tentaculaire, s'immisçant dans chaque recoin de la société et des âmes. Craint de tous, se faisant appelé Satan ou El diablo il a pourtant réussi à ce que les mortels le trouvent cool et chantent sa gloire lors des concerts.
- Le dieu jaloux est aussi connu pour sa légion de démons. Ses créatures possèdent des pouvoirs comme chacun mais il prend grand soin de les asservir et de pérenniser leurs dons. La légende de lignée de monstre tel que les loups-garous, les vampires et les trolls descendent de là.
- Aujourd'hui encore, Lucifer expérimente de nouveaux démons pour créer des monstres capables de vaincre les dieux. Malgré cela, ses frères et ses sœurs s'acharnent moins sur lui que sur Anubis car ce qui les distingue le plus, c'est la méchanceté gratuite.

Le messager : Le dieu des hommes.

- Le Messager a le pouvoir d'être invisible et insipide. Le dieu n'a pas de nom, personne ne sait à quoi il ou elle ressemble. Banal, sans charisme, il ne laisse aucun souvenir aux personnes qu'il croise. Ils l'ignorent quand il marche, quand il va quelque part ou quand il prend quelque chose, ils ne font même pas attention à lui s'il fouille dans leur poche pour prendre leur carte bleue. Il est plutôt timide et effacé, n'étant pas habitué à discuter.
- Et pourtant, le dieu peut parler aux gens qui lui répondent le plus sincèrement possible. Ils viennent même à l'aider si le Messager le demande. Cependant, l'aide doit être immédiate car après, le mortel l'oublie.
- Son pouvoir fonctionne aussi sur les animaux qui, même s'ils le sentent, ne s'en préoccupent pas. Toutefois, à la différence des êtres humains, il ne peut pas communiquer avec eux.
- La destinée du Messager est de protéger les hommes des dieux. De fait, il n'est jamais loin lorsqu'ils tentent de manipuler l'existence des mortels. Malheureusement, il a peu de moyen mais Gaïa et Kronos l'aide beaucoup dans sa tâche.
- Le Messager possède un autre pouvoir, il sait automatiquement où se trouve une personne, même les dieux. Cette capacité est très puissante, le dieu sait si l'endroit est une banque, son nom et dans quelle pièce la personne se trouve. De plus, il sait comment s'y rendre mais il peut être bloqué par une porte fermée à clé ou par un autre moyen.
- Tout comme son frère All, le Messager a souvent une enfance malheureuse. Sa malédiction est d'être orphelin et de ne pas avoir de parent d'adoption. À la différence du dieu matériel, sa sœur Gaïa ne vient pas le recueillir car elle ne sait pas où il se trouve.

Siddharta : La déesse insoumise.

- Le pouvoir de Siddharta est d'entrer en transe pour quitter son enveloppe charnelle. À partir de là, elle peut effectuer un voyage astral en quête de vérité ou rester entre les deux mondes, invisible au monde physique.
- Elle est la déesse marchant parmi les hommes. Sa dernière incarnation était Tenzi Gyatso, le Dalai lama. Mort depuis peu, elle ne s'est pas encore pleinement réincarnée mais à la différence de ses frères et sœurs, Siddharta se souvient de ses incarnations passées. Ceci n'est pas innée chez la déesse, elle a réussi à développer cette capacité il y a trois milles ans.
- La déesse a comme objectif d'apprendre à l'humanité à s'élever, à atteindre le Nirvana. Pour arriver à ses fins, elle créa le bouddhisme pour leur enseigner leur part du divin. Depuis quelques siècles, Siddharta parvient à choisir ses incarnations, un peu comme son frère Anubis. Cela lui permis de renforcer le lien du bouddhisme mais malheureusement cela la mise contre les préceptes du Messager qui est contre toute intervention sur les mortels. Si son frère ne pouvait rien contre Lucifer et Anubis, car telle était leur pouvoir, celui de Siddharta était différent. Elle promit alors de rester au côté des mortels sans toutefois les influencer mais sans s'interdire de les conseiller car elle ne pouvait pas les laisser détruire la planète sans rien faire.
- La malédiction de Siddharta, si on peut appeler cela une malédiction, est de ne pas avoir d'organe génital, elle a l'apparence d'un homme glabre aux traits efféminés. Malgré sa différence, sa famille mortelle l'a toujours acceptée comme elle est, ce qui est une chance comparée à ses frères et sœurs.

Waagal : Le dieu rêveur.

- Comme le Berger, Waagal ne s'incarne pas en homme ou en femme, il s'incarne en territoire. À partir de là, il se manifeste en fantôme ou en apparition. Par conséquent, ses incarnations sont très longues.
- Waagal peut apparaître, disparaître et déplacer les objets dans son domaine. Mais son plus grand pouvoir est d'entrer dans les rêves des mortels. Il peut en manipuler chaque aspect, les transformer en cauchemar ou en paradis. Le dieu peut même lier des rêves pour englober plusieurs mortels.
- Le dieu est connu vulgairement comme le Serpent arc-en-ciel ou le Serpent à plume, certain pense qu'il est à l'origine des croyances des mortels. Il est essentiellement lié aux dieux de la nature, aux ancêtres et aux esprits.
- À la différence de ses frères et sœurs qui naissent du vivant, Waagal naît de la mort d'un mortel. Cette mort est toujours tragique, le dieu devenant lié au lieu du meurtre.
- La malédiction du dieu rêveur est de ressentir la douleur de la mort du mortel. Très souvent, Waagal cherche à venger le défunt, ce qui lui permet de s'incarner de nouveau. Parfois, il devient le nouveau gardien d'un lieu, quand l'ancien n'arrive pas à accomplir sa tâche.
- Waagal et le Messenger sont très liés, le premier ayant besoin du Messenger pour retrouver l'assassin, le second pour modifier la mémoire d'un mortel.
- Anubis tenta de neutraliser Waagal en déplaçant la fontaine de jouvence de l'île sacrée de Miyajima sur Mars. Mais étant lié à un territoire, cela le détruisit. Ainsi le dieu rêveur se réincarna en musée du Louvre à Paris à l'issue d'une sombre histoire de meurtre sacrificiel.

Tabal-Dak : Les dieux jumeaux.

- Tabal et Dak se réincarnent dans des jumeaux de 2, 3 ou plusieurs individus, forcément de sexe différent, masculin, féminin ou hermaphrodite. Leur malédiction est que si l'un d'eux meurt, les autres subissent le même sort, de la même manière.
- Il y a une véritable connexion entre les jumeaux, ils peuvent communiquer entre eux quelle que soit la distance, ressentir les émotions et les souffrances de l'autre.
- En joignant leurs mains, les jumeaux ont des pouvoirs télékinétiques sur ce qui les entoure. Plus ils sont nombreux, plus leur pouvoir est grand et malléable.
- Il n'y a pas si longtemps que cela, à peine un siècle ou deux, Tabal-Dak remarquèrent qu'en consommant le sang de leur jumeaux, ils développaient les pouvoirs télékinétiques pendant une brève période. En plaçant le sang dans des fioles ou des tubes, ils pouvaient se séparer sans craindre de perdre leur pouvoir.
- À la différence des autres dieux, dès leur venue au monde, Tabal-Dak possèdent le lien qui les unit. Ils peuvent communiquer entre eux mais leur pouvoir télékinétique se développe seulement à 15 ans.
- À cause de leur lien, la famille mortelle des jumeaux les utilise parfois comme des monstres de foire. Le pire étant pour le 3 ou 4^e jumeau hermaphrodite qui subissait une véritable discrimination, leurs parents n'hésitant pas à les mutiler pour correspondre à la norme.

Arbre du temps

Le temps est comme un arbre sur lequel les voyageurs du temps se déplacent. Les enfants de Kronos ne sont pas des dieux comme leur père, se sont juste des clones avec moins de pouvoir. À la différence du dieu du temps, ils ne peuvent pas créer des nouvelles lignes temporelles alors que lui en a créé une multitude même sans le savoir.

Un voyageur du temps peut remonter le temps, le rembobiner comme lorsque l'on appuie sur la touche de sa télécommande pour revoir un passage. Ainsi, un voyageur peut retrouver le corps de ses huit ans, au moment où il jouait avec ses camarades dans la cour de récréation. L'effet est étrange pour son entourage car il a parfois du mal à se souvenir de certains éléments de son passé, pour lui, il a 30 ans et non pas 8. Un enfant de Kronos peut revenir à n'importe quel moment de son existence sauf lorsqu'il est en période de gestation. Il ne peut pas non plus accélérer dans son futur car celui-ci n'est pas encore écrit.

Ce type de voyage est un déplacement dans la ligne de vie, il appartient au tronc de l'arbre. Lorsqu'un voyageur modifie le cours de l'histoire à l'intérieur, il crée une nouvelle branche, une nouvelle ligne temporelle. Cela n'a aucune incidence sur le continuum espace temps, car quand l'enfant de Kronos revient dans son présent avec un saut, la branche se fane, rien n'a changé dans le continuum. Rien de ce qu'il a fait c'est produit. Si le voyageur a fini dernier lors d'un tournoi d'échec il y a une semaine, il peut remonter le temps pour le remporter. Mais quand il revient dans le présent, il est toujours dernier, il a encore échoué. En outre, le voyageur a quitté la branche pour revenir sur le tronc d'arbre, ce faisant la branche s'est brisée, rien ne s'est passé.

Un enfant de Kronos ne peut pas aller dans le futur car celui-ci n'a pas encore été créé mais il peut se déplacer dans le passé, avant sa naissance car ce continuum espace temps existe déjà. Il décide alors quand et où il veut apparaître dans cet espace temps. Le voyageur effectue un saut dans le temps et apparaît à ce moment précis mais pas précisément à cet endroit car plus il s'éloigne dans le temps, plus il s'éloigne géographiquement. Théoriquement, selon la multinationale Fernglas, un voyageur est limité à un siècle. Au-delà il apparaîtrait dans le vide spatial. Un enfant de Kronos peut donc aller théoriquement jusqu'aux années 40.

Avec de l'expérience, plus le voyageur saute au même espace temps, plus il parvient à se rapprocher de l'endroit où il veut être. Habituellement, après cinq tentatives, son saut est très précis. Toutefois un voyageur apparaît toujours dans un endroit isolé, il ne peut pas apparaître au milieu d'êtres humains. Il y a un autre petit inconvénient, l'enfant de Kronos apparaît nu, ses éléments cybernétiques ou bios restent dans son corps même si ceux-ci sont apparents. Ainsi le voyageur dispose toujours de sa balise GPS et de ses comms bien que ceux-ci puissent ne plus être opérationnel. Actuellement, la balise GPS est compatible avec les satellites des années 2000. Les communications sont par contre semi-indépendantes, elles fonctionnent normalement lorsqu'ils sont à moins d'un kilomètre d'un autre communicateur, même s'ils peuvent servir de relais. Par contre à partir des années 2010, les voyageurs peuvent communiquer sur toute la planète.

Lors d'un saut dans le passé, le voyageur se retrouve dans les racines de l'arbre qui convergent tous vers le tronc. Ainsi, comme dans sa ligne de vie, le voyageur du temps ne peut pas modifier le continuum espace temps. S'il décide de remonter le temps pour tuer Hitler avant son ascension, lorsqu'il revient dans le présent, le führer n'a jamais été tué.

Malgré cela, il existe un moyen de modifier le continuum espace temps. Pour ce faire le voyageur doit rester dans la nouvelle ligne temporelle jusqu'à ce qu'ils reviennent naturellement dans son présent. Ainsi, après avoir raté son tournoi d'échec. Le voyageur peut remonter le temps immédiatement pour revenir à chaque fois sur ses coups jusqu'à ce qu'il gagne. En restant jusqu'à la fin du tournoi, il fige ce nouveau continuum.

Tant que l'enfant de Kronos est dans sa ligne de vie, il n'y a aucun problème même si cela peut être long et fatigant. Par contre, dans les racines de l'arbre, le passé, les choses se compliquent nettement car la réalité tente de tuer le voyageur. Ce phénomène survient généralement cinq ans avant sa date de naissance et aucun voyageur n'a jamais survécu au paradoxe lorsqu'il atteignait un an avant sa naissance. Un voyageur du temps ne peut donc pas modifier le passé en se trouvant dans les racines et il est très dangereux de se déplacer cinq ans avant sa naissance.

Aujourd'hui :

La multinationale Fernglas a son siège au Luxembourg mais ses différents laboratoires se trouvent principalement en Europe, en France et en Allemagne. L'Europe est aujourd'hui fédérée et c'est encore agrandi avec la Turquie. L'Angleterre n'en fait toujours pas partie à la différence de tous les pays scandinave.

La guerre contre le terrorisme vient de se terminer, les pays arabes s'étant regroupé en un seul et unique empire afin de contrer l'extrémisme religieux. Les sunnites et les chiïtes ont trouvé un compromis tout comme le catholicisme et l'orthodoxie à leur époque.

La situation géopolitique du reste du monde n'a pas beaucoup changé et le G8 se bat actuellement contre le réchauffement planétaire qui a redessiné certain pays et provoqué une recrudescence de réfugiés écologiques.

Enfin le président de la Corée du nord Kim Jong Un est mort il y a quelques mois à la suite d'un accident de ski juste avant la réunification des deux pays. Un cousin reprit les rênes du pouvoir et les ordinateurs prévisionnels de la Fernglas ont conclu que le changement de politique du nouveau président va provoquer une 3^e guerre mondiale dont les retombés anéantiront toute vie sur terre...

Le pdg de la multinationale effectua d'autre simulation avec son I.A en modifiant des milliards éléments et événements mais les conclusions restèrent les mêmes, une 3^e guerre mondiale. Si la Fernglas a pu empêcher Isis de déclencher cette catastrophe nucléaire en unifiant les pays arabes, une nouvelle fois l'ombre de la 3^e guerre ressurgit. Une analyse plus approfondie montra que la guerre du Vietnam dans les années 1970 était liée à la condition de la Corée. En effet si les états unis avaient gagné la guerre, le Vietnam aurait été séparé de l'Indochine. Avec le temps les deux pays se seraient réunifiés, avant l'Allemagne. Cet exemple lui aurait montré dans les années 90 comment se réunifier dans de meilleures conditions et ainsi accélérer la fédération de l'Europe qui a été trop tardive. Après cela, la Corée du sud n'aurait pas eu peur d'intégrer sa sœur du nord et aurait eu le soutien de l'Union Européenne qui aurait orienté la politique américaine. Ainsi la réunification aurait eu lieu, même si elle avait été faite dans la douleur cela aurait évité la 3^e guerre mondiale.

La multinationale Fernglas tente de savoir pourquoi les Américains ont perdu la guerre du Vietnam car d'après l'I.A prévisionnel, ils auraient dû gagner...

Nom de code : Temporis :

La multinationale Fernglas désire des éléments d'information sur le passé afin de correctement paramétrer l'I.A. prévisionnelle. Elle a donc créé l'ONG Zeitablauf afin de récolter des informations dessus. Sous couvert de différentes opérations de l'ONG, les informations sont vérifiées et remontées à la Fernglass qui alimente l'I.A. Ainsi elle est de plus en plus précise. Grâce aux voyageurs temporels, la multinationale peut enfin envoyer des agents dans le passé pour apprendre des renseignements et vérifier les informations sans avoir peur d'une quelconque répercussion dans le temps car leurs agissements n'entraînent aucun effet papillon dans le présent.

Ce programme ayant été imaginé il y a des décennies, bien avant le clonage humain, la multinationale a pu s'organiser en prévision de futur voyageur du temps. Ainsi elle a des comptes bancaires spécialement ouverts pour leur agent ainsi que des caches disposées sur toute la planète. De cette manière les agents ont toujours des ressources à leur disposition lors de leurs missions.

Les voyages n'étant pas précis dans l'espace, les agents doivent se déplacer à des endroits clef pour récupérer des affaires utiles à leur mission. Cela peut être une villa appartenant à la Fernglas à Miami, sur la côte d'azur ou à Venise. Ou encore, une suite dans un grand hôtel particulier à New York, Paris, Hong Kong ou Moscou. Le plus souvent ce sont des grandes villes proches d'un aéroport ou d'un port. Les agents disposent de voitures, de jets privé, d'hélicoptères, de yachts, de chauffeurs, d'hommes de main et d'avocats. La plupart travaillent pour la Fernglas mais certains sont indépendants.

Comme les lignes temporelles reviennent à leurs origines après chaque saut, les fournitures pour les missions n'ont pas besoin d'être renouvelées, ni même les comptes bancaires. De plus, la multinationale n'a pas à avoir peur d'une quelconque bavure car il n'y aura aucune répercussion dans le présent. Les agents ont donc carte blanche pour mener à bien leur mission car elle ne dure qu'une fraction de seconde dans le présent, même si les rapports prennent des heures à être rédigés.

Toutefois afin de garder les secrets de la multinationale, les noms des dirigeants de la Fernglas sont tenus secrets et les comptes ont été modifiés lors de la création des premiers clones. De plus pour être sûr que les voyageurs ne commettent pas d'impairs, un système de surveillance a été mis en place dans leur implant. Ceux-ci dispose d'une horloge interne à intrication quantique. À chaque retour, la différence avec l'horloge de la Fernglass permet de faire une mise à jour du dossier de l'agent. Si une anomalie est détectée, le directoire est prévenu et une commission d'enquête se saisit du dossier. Leur rapport permet de savoir si l'agent doit être suspendu ou non. Les implants d'un agent suspendu sont retirés afin qu'il ne puisse plus effectuer de voyage dans le temps et il est expatrié en dehors de la zone UE.

Tom Duval, alias Anubis :

Tom Duval est le vice président de la multinationale Fernglas. Grand chercheur émérite d'une riche famille française, il programma l'IA prévisionnelle. Cela lui permit de devenir le directeur de recherche où il put mettre en place son projet de voyage dans le temps. Grâce aux études déjà établit dans différents laboratoires de recherche et à des confrères exceptionnels, il put concevoir l'implant quantique et créer des clones capables de supporter les voyages dans le temps.

Tout ceci fut couronné de succès et le premier voyageur du temps pu faire un saut en 2035. Ceci bouleversa les théories scientifiques sur les voyages dans le temps, car rien de ce que faisait le voyageur du temps n'avait de conséquence dans le présent. Moins d'un an après, le premier voyageur mourut d'une rupture d'anévrisme mais d'autres clones lui succédèrent et l'opération Temporis put être lancée.

Le succès de Tom Duval n'était pas dû au hasard car il s'agissait d'Anubis le dieu du mensonge. Grâce au sang de Kronos qu'il avait réussi à récupérer et à la science du clonage de All, le dieu de la matière, il parvint à cloner son frère. Anubis inventa ensuite de toute pièce une technologie et fit croire qu'elle permettait de voyager dans le temps. Les ressources de la multinationale lui offraient les moyens de créer des agents dont le seul but ne serait pas d'explorer le passé à la recherche d'information pour empêcher la 3^e guerre mondiale mais de tuer ses frères et sœurs, les autres dieux.

Les agents de la Zeitablauf :

Les joueurs interprètent des clones créés par la multinationale Fernglas et livrés à l'ONG Zeitablauf qui en a fait la commande. Cette ONG a pour but d'éclaircir les points obscurs du passé en menant des enquêtes qui sont ensuite livrées aux grands publics. La Zeitablauf est souvent mandatée par une commission d'enquête de l'ONU afin de voyager dans le passé pour répondre à certaines questions qu'elle seule peut apporter. Les agents sont évidemment nés des éprouvettes de la Fernglas et ils sont les seuls capables de voyager dans le temps.

Les bases

Préparation

- Chaque joueur prend un crayon et du papier pour prendre des notes.
- Les acteurs prennent une feuille de personnage (p 28) et la remplissent.
- Le meneur pose la Table du destin au centre.
- Le meneur prend **10 Jetons noirs**.
- Les acteurs prennent **5 Jetons verts, 5 Jetons blancs et 1 Jeton rouge**.
- Le meneur prend le scénario et énonce la phrase d'accroche.
- La partie peut commencer.

Exemple de partie : Anne, Julie, Martin et Salah sont tentés par une petite partie des Enfants de Kronos. Anne se propose de mener la partie et pose la Table du destin au milieu et tous, sauf Anne, prennent une feuille de personnage. Julie joue Hantz, spécialiste en infiltration. Martin, Verinoka une tueuse professionnelle experte en combat rapproché. Enfin Salah est Farid, expert en renseignement. Une fois les fiches remplies, ils prennent leurs jetons et Anne les siens. La meneuse prend la parole après avoir pris un scénario : Ok, vous êtes tous dans le bureau du Commissaire européen Mathieu Detrez. Cela fait maintenant 3h que vous enquêtez sur différents portés disparus de la guerre du Vietnam. À peine avez-vous fini votre rapport qu'il enchaîne sur un autre en pointant du doigt un J.I se trouvant sur sa table visio. « Voici le Lieutenant Bryan, porté disparu lors d'une mission top secrète des forces spéciales. »

Création de personnage

Les lois de la robotique :

- Loi Zéro : Un robot ne peut pas porter atteinte à l'humanité, ni, par son inaction, permettre que l'humanité soit exposée au danger ;
- Première Loi : Un robot ne peut porter atteinte à un être humain, ni, restant passif, permettre qu'un être humain soit exposé au danger, sauf contradiction avec la Loi Zéro ;
- Deuxième Loi : Un robot doit obéir aux ordres que lui donne un être humain, sauf si de tels ordres entrent en conflit avec la 1e Loi ou la Loi Zéro ;
- Troisième Loi : Un robot doit protéger son existence tant que cette action n'entre pas en conflit avec la Première ou la Deuxième Loi ou la Loi Zéro.

Divergence :

La divergence éloigne l'agent de la loi de la robotique. À la création, il possède 1 point.
Voir p XXX pour plus d'information.

Motivation :

Un agent possède 100 points de Motivation. Le joueur ne pouvant en dépenser que 5 à la fois, il dispose de **5 jetons blancs** pouvant être misés sur la Table du Destin quand son personnage fait un effort.

Quand les 100 points sont utilisés, le personnage n'est plus motivé, il laisse tomber, il n'a plus envie de faire d'effort.

Privilège :

Il y a trois types de privilège :

Amélioration : C'est l'évolution du corps de l'agent apportée par la cybernétique et la biogénétique. Le joueur coche 5 cases Privilège d'Amélioration.

Savoir-faire : Le personnage a suivi des formations pour accomplir ses missions. Le joueur coche 6 cases Privilège de Savoir-faire.

Tempus : L'agent a la capacité de manipuler l'espace temps. Le joueur coche 15 cases Privilège de Tempus. Celui-ci est divisé en cinq Talents.

- Arrêt du temps : Ce talent stoppe le temps.
- Déjà vu : Celui-ci permet de ressentir les Sauts, les Rewind et les Arrêts du temps. De plus l'agent reçoit une vision quand sa mort est imminente.
- Rewind : Si l'agent veut modifier le cours du temps, il doit utiliser ce Talent pour remonter le temps.
- Saut : Pour effectuer un bond dans l'espace / temps.
- Syntonie : Ce talent donne la possibilité de se synchroniser avec la trame temporelle.

Un privilège est acquis quand ses trois cases sont cochées.

Joker :

Les Jokers permettent d'ignorer le Paradoxe, de réussir un Parié ou de gagner un Privilège en fin de partie.

Un agent commence la partie avec 1 Joker.

Paradoxe :

Un agent n'utilise pas ses Talents de Tempus sans contre-partie. À chaque fois qu'il les utilise, il génère du Paradoxe. Seul le meneur suit la progression du Paradoxe d'un personnage, en le notant. Il dépense les points pour poser jusqu'à 10 jetons noirs ou pour déclencher des effets du Paradoxe en dépensant 1, 4 ou 10 points.

Un agent débute avec 0 point.

Voir la description des talents page XXX pour plus de détails.

État de santé :

Le joueur dispose d'une roue de la vie qui définit l'espérance de vie de son agent. Quand le personnage subit des blessures, le joueur coche une ou plusieurs cases. Quand les 60 cases de la roue sont cochées, l'agent reçoit une vision de sa mort imminente.

Voir page XXX pour plus de détails.

Espérance de vie :

L'acteur coche une case d'Espérance de vie quand l'agent reçoit une vision. Si elles sont toutes cochées, il meurt. L'Espérance de vie est égale à son niveau de Déjà vu.

Systeme de résolution

Les dés du Destin :

Le Destin est la partie qui échappe aux agents. Même s'ils cherchent à l'influencer grâce à leurs talents ou à leur expérience, un mauvais coup du sort peut tout faire basculer, en bien ou en mal.

Il est représenté par des dés pour sa part hasardeuse. Une fois lancés, les acteurs découvriront leur destinée.

Un joueur possède 3D de Destin.

Les savoir-faire :

Depuis sa plus tendre enfance dans le centre d'élévation de la Fernglass, l'agent a suivi des entraînements paramilitaires et des études approfondis pour relever la plupart des défis. Ses actions sont accomplies à travers des savoir-faire, des expertises, des formations et des stages qu'il a entrepris au cours de sa vie. Il n'y a pas de distinction entre une expertise et un stage, tout deux offrent le même avantage : influencer sur le destin de l'agent et mettre de son côté toutes les chances pour réussir ses missions.

Maîtriser son destin :

Le meneur décide de la réussite ou non d'une action. S'il doute de son accomplissement, ou si l'acteur conteste légitimement, alors il laisse le Destin décider de son sort.

Le joueur pourra diriger le destin grâce à des jetons.

- L'acteur aura des jetons verts pour représenter les savoir-faire de son agent. Il explique comment ils l'aident en en sélectionnant jusqu'à 5 maximum.
- Des jetons blancs pour chaque point de Motivation qu'il souhaite dépenser, pour représenter l'effort de son personnage, 5 maximum.
- Le meneur mise des jetons noirs, entre 1 et 10 selon la difficulté qu'il veut mettre contre l'agent.

Prendre son temps :

Si l'agent n'a pas les moyens de ses ambitions, ou si l'acteur ne veut prendre aucun risque, il peut toujours utiliser le Tempus, sa capacité à manipuler le temps pour réussir l'impossible. Que l'action soit facile ou difficile, c'est toujours le même procédé, il aura 1 jeton vert par niveau dans le talent et sa Motivation pour l'aider. Le meneur utilise les jetons noirs pour représenter le Paradoxe. Si au début d'une mission, l'utilisation du Tempus est très facile, il devient très problématique quand la mission dure trop longtemps.

Le personnage peut seulement voyager dans le temps. Cela ne lui offre pas de moyen « magique » pour accomplir des exploits comme soutirer un milliard d'Euro.

Parier sur son destin :

L'usage du temps est hasardeux mais un agent peut chercher à y dessiner les pourtours. Lors d'un pari, les joueurs rassemblent leurs jetons. L'acteur en pose 1, suivi du meneur, puis l'acteur et ainsi de suite jusqu'à ce que tous leurs jetons soient posés sur la Table du Destin.

Il ne peut y avoir qu'un seul jeton par case et le meneur ne peut pas miser sur les cases « Échec partiel ».

À moins d'utiliser le Tempus, les autres agents peuvent aider le personnage en misant des jetons blancs mais seulement quand l'acteur et le meneur ont posé tous leurs jetons.

La Table du Destin :

Des cases Destinées parcourent la Table du Destin. Une fois tous les jetons placés, l'acteur lance les 3 Dés du Destin puis regarde le résultat correspondant à la case :

- Si un jeton blanc ou vert est sur la case, le meneur décrit la suite des événements de manière positive.
- Si un jeton noir est sur la case, il décrit l'événement de manière négative.
- S'il n'y a pas de jeton, c'est un échec critique, les choses se passent vraiment très mal.
 - Si l'agent utilise ses savoir-faire, il peut dépenser des points de Motivation pour rattraper le coup.
 - S'il utilise son Tempus, l'agent peut encaisser plus de Paradoxe pour éviter le dérapage.
- Si plusieurs cases correspondent au résultat, la plus forte l'emporte.

PETIT ECHEC PARTIEL

Résultat entre
4 et 10
Perdu si Triple
L'argent n'est pas
blessé

Pas de Paradoxe / 11

Purge le
Paradoxe
/ 50

Purge son
Paradoxe
/ 15

Purge le
Paradoxe
/ 50

Pas de Paradoxe / 11

GRAND ECHEC PARTIEL

Résultat entre
11 et 17
Perdu si Triple
L'argent ne se fait
pas prendre



4

Mort /
égratignure

5

Neutralisé /
égratignure

6

Mourant /
égratignure

7

Neutralisé /
blessé

8

Neutralisé /
blessé

9

A terre /
blessé

10

A terre /
blessé

11

A terre /
blessé

12

Neutralisé /
blessé

13

Mourant /
blessé

14

Mourant /
blessé

15

Mort /
blessé

16

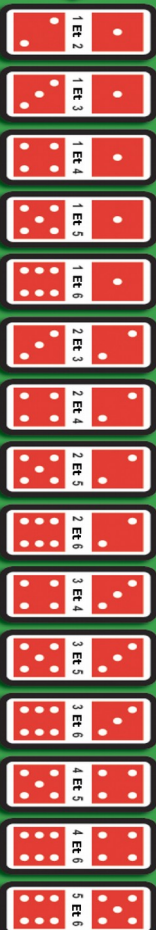
Mort /
blessé

17

Mort /
blessé

2 Dés
donnent

2/9



UN

DEUX

TROIS

QUATRE

CINQ

SIX

Le chiffre apparaît 1 fois

5/6

Le chiffre apparaît 2 fois

4/7

Le chiffre apparaît 3 fois

3/8

Les cases destinées :

Les cases sont divisées en groupe. Ils possèdent différents degrés de réussite allant de 1 à 12. Un petit chiffre indique une petite réussite alors qu'un grand chiffre indique une réussite exceptionnelle. Par contre, il est plus difficile de contrôler le talent ou de rattraper l'échec d'une action. Deux autres groupes offrent un contrôle sur l'échec.

Échec partiel : L'action est ratée mais...

- **Petit** : Résultat entre 4 et 10 à l'exception des triples.
 - Destinée : L'agent n'est pas blessé.
- **Grand** : Résultat en 11 et 17 à l'exception des triples.
 - Destinée : L'agent ne se fait pas prendre.

Réussite partiel : L'action est réussie mais il y a un petit désagrément pour l'agent.

- **Réussite 1 : Numéro unique** : Pari sur un des six chiffres d'un dé. Le numéro apparaît 1 fois.
 - Réussit mais l'agent subit 5 points de Paradoxe.
 - S'il n'y a pas de jeton, en acceptant 6 points de Paradoxe, l'agent contrôle son talent.
 - S'il n'y a pas de jeton, en dépensant 6 points de Motivation, l'agent rattrape son erreur et réussit partiellement.
- **Réussite 2 : Numéro unique** : Pari sur un des six chiffres. Le numéro apparaît 2 fois.
 - Réussit mais l'agent subit 4 points de Paradoxe.
 - Dérapage contrôlé : 7 points de Paradoxe.
 - Rattrapage : 7 points de Motivation.
- **Réussite 3 : Numéro unique** : Pari sur un des six chiffres de chaque dé. Le numéro apparaît 3 fois.
 - Réussit mais l'agent subit 3 points de Paradoxe.
 - Dérapage contrôlé : 8 points de Paradoxe.
 - Rattrapage : 8 points de Motivation.

Bonne réussite : L'action est parfaitement accomplie.

- **Réussite 4 : Une combinaison :** Combinaison de 2 dés (1-2 ; 1-3 ; 1-4 ; 1-5 ; 1-6 ; 2-3 ; 2-4 ; 2-5 ; 2-6 ; 3-4 ; 3-5 ; 3-6 ; 4-5 ; 4-6 ; 5-6).
 - Réussit mais l'agent subit 2 points de Paradoxe.
 - Dérapage contrôlé : 9 points de Paradoxe.
 - Rattrapage : 9 points de Motivation.
- **Réussite 5 : Total :** Le résultat de 3 dés donne 9, 10, 11, 12.
 - Réussit mais l'agent subit 1 point de Paradoxe.
 - Dérapage contrôlé : 10 points de Paradoxe.
 - Rattrapage : 10 points de Motivation.

Réussite exceptionnelle : l'agent réussit particulièrement bien son action et y gagne un peu plus.

- **Réussite 6 : Total :** Le résultat des dés est 8 ou 13.
 - Réussit facile, les doigts dans le nez.
 - Dérapage contrôlé : 11 points de Paradoxe.
 - Rattrapage : 11 points de Motivation.
- **Réussite 6 : Double :** un double précis apparaît.
 - Réussite et personne ne gagne de Paradoxe.
 - Dérapage contrôlé : 11 points de Paradoxe.
 - Rattrapage : 11 points de Motivation.
- **Réussite 7 : Total :** Le résultat des dés est 7 ou 14.
 - Bonne réussite, il gagne 1 joker.
 - Dérapage contrôlé : 12 points de Paradoxe.
 - Rattrapage : 12 points de Motivation.
- **Réussite 8 : Total :** Le résultat des dés est 6 ou 15.
 - Excellente réussite, il gagne 2 joker.
 - Dérapage contrôlé : 13 points de Paradoxe.
 - Rattrapage : 13 points de Motivation.
- **Réussite 9 : Total :** Le résultat des dés est 5 ou 16.
 - Excellent réussite, tout le monde gagne 1 joker.
 - Dérapage contrôlé : 14 points de Paradoxe.
 - Rattrapage : 14 points de Motivation.

- **Réussite 10 : Triple :** Un triple apparaît.
 - Excellente réussite, l'agent purge son Paradoxe.
 - Dérapage contrôlé : 15 points de Paradoxe.
 - Rattrapage : 15 points de Motivation.
- **Réussite 11 : Total :** Le résultat est 4 ou 17.
 - Excellente réussite, tout le monde gagne 2 jokers.
 - Dérapage contrôlé : 20 points de Paradoxe.
 - Rattrapage : 20 points de Motivation.
- **Réussite 12 : Triples :** Un triple précis apparaît.
 - Excellente réussite et il purge totalement le Paradoxe de ce continuum espace temps.
 - Dérapage contrôlé : 50 points de Paradoxe.
 - Rattrapage : 50 points de Motivation.

Récupérer les jetons :

- L'acteur récupère les jetons verts qu'il a misés.
- Même si les jetons blancs misés sont rendus, les points de Motivation sont perdus. Néanmoins certaines cases Destinées peuvent les rendre, l'agent ayant été particulièrement efficace. Si les Dés du Destin donnent ce type de résultat, le joueur les récupère (voir le tableau du Destin).

Le Joker, le coup de pouce :

Avec de la chance et de bonnes mises un acteur peut gagner un Joker. En le dépensant, il peut :

- Ignorer le Paradoxe : Les points de Paradoxe sont dépensés mais l'agent ne subit aucun effet.
- Réussir automatiquement un Pari.
- Gagner un Privilège en fin de partie (un seul).

Tempus

Tempus est une capacité que tous les agents de la Zeitablauf possèdent, elle leur permet de manipuler le temps. Le Tempus se décline en plusieurs talents. Ils sont détaillés ci-dessous avec leurs effets, leurs dérapages et les détails sur le Paradoxe pouvant frapper un agent.

Le temps d'origine :

Le temps d'origine correspond au moment où l'agent effectue un Saut à partir de l'instant de son présent, au sommet du tronc de l'arbre du temps. Après un Saut dans l'espace / temps, le personnage a l'apparence et les conditions physiques qu'il avait au temps d'origine. À partir de là, il vieillit normalement mais s'il refait un Saut, l'agent reprend son âge du temps d'origine. Remonter le temps avec un Rewind n'affecte pas son temps d'origine. Après avoir vécu 50 ans dans le passé, un Saut d'une seconde le fait revenir à ses 20 ans alors qu'un Rewind n'a que peu d'effet sauf s'il remonte des dizaines d'années en arrière.

Son horloge interne à intrication quantique n'est pas affecté par le Tempus et il ne prend pas en compte le temps d'origine. S'il revient au temps d'origine, l'agent aura l'âge de ses 20 ans mais son horloge peut indiquer des siècles d'existence.

L'instant T correspond au présent'. Au temps d'origine, l'agent a fait un Saut dans le temps est arrive à un nouveau présent, le présent', l'instant T. Le talent Rewind y fait référence.

Arrêt du temps :

Ce talent offre à l'agent la possibilité d'arrêter le temps. Tout se fige autour de lui, les gens, les oiseaux, le soleil, le vent, l'eau et même l'oxygène. Le personnage ne peut pas se déplacer, ni tourner la tête même s'il peut bouger les yeux pour observer son environnement immédiat et réfléchir. Bien entendu, il ne peut pas respirer non plus, le personnage reste en apnée. Il devra arrêter son talent après une minute, sauf s'il possède un privilège lui permettant de tenir plus longtemps. Des agents peuvent se synchroniser en s'aidant de leur horloge interne. Ainsi, ils pourront discuter ensemble et éventuellement établir un plan d'action eux via leur cybercomm.

- **Dérageage** : Seul l'agent est affecté par l'Arrêt du temps, il se fige. Il est rigide et paralysé pendant un instant.
- **Paradoxe** : L'agent subit une paralysie selon le nombre de point de Paradoxe dépensés :
 - 1 point : L'agent tombe s'il n'est pas assis ou allongé. Il est paralysé pendant quelques instants. Il ne respire plus mais son cœur continu à battre. Après quoi un membre reste paralysé pendant une heure.
 - 4 points : L'agent tombe s'il n'est pas assis ou allongé. Il est paralysé, ne respire plus et son cœur cesse de battre pendant 1 heure. Sans aide respiratoire, il meurt.
 - 10 points : L'agent tombe s'il n'est pas assis ou allongé. Il est paralysé pendant une journée. Il ne respire plus et son cœur cesse de battre. Sans aide respiratoire, il meurt. Il devient paraplégique par la suite.

Déjà vu :

L'agent perçoit les modifications temporelles avec ce talent et il ressent également les Sauts, les Arrêts du temps et les Rewinds. Ce côté passif du talent ne nécessite pas de Pari, le meneur disant à l'acteur quel talent est utilisé, où et sa durée approximative. Un pari peut apporter plus de précision.

Un autre aspect du talent est une vision que le personnage reçoit s'il vient à mourir dans la minute qui vient. La vision est très précise mais elle est perçue comme un flash, un souvenir, un déjà vu. L'agent a le temps d'éviter son destin funeste, ne serait-ce qu'en utilisant un Saut pour partir. Si le personnage vient à mourir durant cette minute, il est perdu à jamais. Enfin, en situation de combat, le niveau de Déjà vu représente l'Espérance de vie de l'agent.

- **Dérapiage :** D'instinct le personnage se téléporte quelque part sur Terre, évitant la mort tragique. Aucun nouveau pari est nécessaire, le talent Saut fonctionne automatiquement dans ce cas.
- **Paradoxe :** L'agent meurt encore et encore selon le nombre de point de Paradoxe dépensés :
 - 1 point : L'agent meurt. Il revient sauf mais choqué. Durant une minute, il est incapable d'agir. Il risque de subir son sort funeste si personne ne l'aide à reprendre ses esprits.
 - 4 points : L'agent meurt et revient pour mourir une dizaine de fois. À la fin, l'agent est blême et tente de se suicider à cause de la fatalité des choses. Pendant une minute, il fera tout pour que son destin funeste s'accomplisse.
 - 10 points : L'agent meurt des centaines de fois. Il est traumatisé et devient paranoïaque. Une thérapie est nécessaire pour éviter qu'il se suicide tous les jours.

Rewind :

Le talent permet à l'agent de revenir sur ses gestes. Le personnage peut utiliser Rewind lors d'un combat pour en sortir victorieux sans être blessé ou lors d'une discussion pour avoir des informations utiles. De même, il peut éviter un accident ou la maladresse d'une autre personne. Quand le personnage rembobine le temps, il crée une nouvelle branche dans l'arbre du temps. Si cette branche remonte jusqu'aux temps d'origine, elle devient le nouveau tronc de l'arbre. Tous les événements découlant du Rewind se fige alors dans le continuum espace temps, affectant le monde et les agents. Plus personne, à part l'agent à l'origine du Rewind, n'aura aucun souvenir de l'ancien tronc d'arbre. Des personnages peuvent toutefois se synchroniser pour remonter le temps ensemble afin de garder la même mémoire. À noter que l'horloge interne de l'agent n'est pas affectée par le Rewind, de fait le personnage sait quand il en subit les effets.

- **Dérageage :** Le personnage remonte le temps normalement mais il est pris de bégaiement ou de tic jusqu'à ce qu'il revienne à l'instant 'T'.
- **Paradoxe :** Le personnage subit un décalage temporel, il doit utiliser Syntonie pour se resynchroniser. Si cela ne pose pas de problème pour les actions individuelles, cela devient très problématique pour les interactions. En terme de jeu, la difficulté des combats augmente d'un ou plusieurs jetons. Le décalage dépend des points de Paradoxe dépensés :
 - 1 jeton : 10 millisecondes. Difficulté +2.
 - 4 jetons : 1 seconde. Difficulté +5.
 - 10 jetons : 1 minute. Impossible.

Saut :

Avec ce talent l'agent se projette dans l'espace temps pour apparaître dans les racines de l'arbre du temps. Il doit avoir vu cet endroit, même une image, ou designer un lieu et une époque pour s'y rendre. Le personnage y apparaît nu et à l'âge de son temps d'origine. S'il y a des êtres humains conscients, il apparaît à proximité pour ne pas être vu. Chaque Saut réinitialise l'espace-temps, créant une nouvelle racine sauf s'il se déplace uniquement dans l'espace. Des agents peuvent se synchroniser grâce à leur cybercomm pour apparaître dans la même racine, sinon, ils ne pourront jamais se rejoindre. Revenir au temps d'origine est automatique.

Pour rappel, après un Saut un agent reprend son état physique de son temps d'origine. S'il était blessé ou âgé, il rajeunit et récupère de ses blessures mais au risque de subir un Paradoxe.

- **Dérapiage :** L'agent apparaît à quelques mètres ou kilomètres selon la distance et le temps qui le sépare du temps d'origine.
- **Paradoxe :** Le Saut se déroule mal, selon les points de Paradoxe dépensés :
 - 1 point : L'agent apparaît à quelques kilomètres de l'endroit où il voulait apparaître.
 - 4 points : L'agent arrive sur un autre continent et il fait une chute de quelques kilomètres.
 - 10 points : L'agent se retrouve en orbite de la planète. À moins d'avoir l'équipement adéquate, il meurt rapidement.

Syntonie :

La Syntonie permet à l'agent de se synchroniser avec le monde dans lequel il se trouve pour repousser les effets du Paradoxe. À la différence des autres talents Tempus, il ne génère pas de Paradoxe et il ne demande pas de pari. À la place le joueur peut baisser la gravité du Paradoxe en subissant des blessures sur son horloge de vie.

La Syntonie est sans effet sur les dérapages.

- **Paradoxe :** L'agent maîtrise le Paradoxe qu'il génère, le joueur de son côté choisit à quel niveau il veut l'utiliser (il est toutefois limité au niveau de son talent).
 - Niveau 1 : L'agent baisse le Paradoxe qu'il subit d'un cran mais il perd toutes ses améliorations, qui sont substituées et il subit 30 points de blessure.
 - Niveau 2 : L'agent baisse le Paradoxe de 2 crans mais il perd toutes ses améliorations, qui sont substituées et il subit 30 points de blessure.
 - Niveau 3 : L'agent baisse le Paradoxe de 3 crans mais il perd toutes ses améliorations, qui sont substituées et il subit 30 points de blessure.
 - Niveau 4 : L'agent baisse le Paradoxe de 2 crans mais il perd une amélioration, qui est substituée et il subit 15 points de blessure.
 - Niveau 5 : L'agent baisse le Paradoxe de 1 cran.

Combat

Les agents peuvent être amenés à se battre pour remplir leurs missions ou pour se défendre. Les personnages qui se trouvent dans une racine de l'arbre du temps n'hésitent pas à employer les gros moyens surtout qu'il n'y aura aucune répercussion pour les civiles, sauf pour eux.

Le combat utilise les règles habituelles mais voici quelques précisions.

Surprise !

Une victime surprise par son agresseur a de grande chance d'y passer. Comme d'habitude, au meneur de décider si elle est neutralisée ou non en se fiant à l'entraînement de l'agresseur et du type d'arme utilisée.

Les agents sont entraînés pour neutraliser tous types d'adversaires mais une fois la surprise passée, leur ennemi peut contre-attaquer s'ils n'ont pas atteint leur objectif.

Engagement :

Une fois la surprise passée, ou s'il n'y en a pas, les combattants attaquent. Cela est représenté par un seul et unique Pari. Le meneur base la difficulté sur l'entraînement et l'équipement des belligérants. Un seul acteur effectue le test, les autres pouvant l'aider en misant des jetons blancs.

À côté :

Si l'acteur rate son pari, son agent, et seulement lui même si ses camarades l'ont aidé, est touché.

Un personnage qui rate sa cible peut utiliser son talent Rewind pour remonter le temps afin de remporter le combat. Seul l'acteur ayant effectué le pari peut utiliser cette méthode.

Dans le mille :

Une personne touchée subit en tout état de cause une blessure définie par les Dés du destin. Ce qui est décrit ci-dessous convient aux blessures lors des combats et aux blessures à cause d'un élément extérieur, comme une chute, un accident et autre.

- **Nombre de jeton :** Chaque arme possède un chiffre qui désigne le nombre de jeton à placer sur la table du destin. Le défenseur de son côté, retire autant de jeton que la valeur de sa protection. Une fois les jetons en main, l'acteur doit tous les poser et uniquement dans la partie dégât.
- Une fois les jetons placés, l'acteur lance les trois dés.
 - **Adversaire touché :** Si un jeton est dessus, le meneur consulte le résultat affiché en haut, s'il n'y en a pas, le résultat noté en dessous.
 - **Agent touché :** S'il y a un jeton, le personnage subit le résultat des dés fois 3. S'il n'y a pas de jeton, il subit uniquement le résultat de la somme des 3 dés.

Jeton de dégât :

Voici une liste non exhaustive des éléments provoquant des jetons de dégâts. Ceci vous permet de vous en inspirer quand la situation le demande.

Les armes :

Main nue :	2	Fusil à pompe :	10
Arme blanche courte :	4	Mitraillette :	3/5/7
Arme blanche longue :	7	Fusil d'assaut :	5/8/12
Pistolet léger :	3	Mitrailleuse :	10/14
Pistolet lourd :	5	Grenade :	10
Fusil :	8	Tronçonneuse :	14

Chute :

Du toit d'une voiture :	3
Du 1 ^e étage :	6
Du 2 ^e étage :	10
Du 3-4 ^e étage :	14
Du 5 ^e et plus :	25

Incendie :

Début d'incendie :	4
Pièce en flamme :	8
Maison en feu :	14

Collision :

Moto :	6
Voiture :	9
Camion :	15

Explosion :

Voiture :	8
Bombe :	14
Fuite de gaz :	20

Protection :

Cuir épais :	1
Veste pare balle :	3
Gilet pare balle :	5

Vivre ou mourir :

Il y a six types de blessure pour un figurant :

Égratignure : Pas grand-chose, à peine un bleu. Du temps perdu à rien.

Blessé : L'adversaire est blessé mais il pourra continuer à se battre sans problème. S'il était déjà blessé, il est à terre.

À terre : La blessure est suffisamment grave pour mettre à terre l'adversaire. Il peut toujours agir même s'il ne pourra pas se relever. S'il était déjà blessé ou à terre, il est mourant.

Neutralisé : L'agent fait ce qu'il veut de son adversaire, le blesser, le désarmer ou le tuer.

Mourant : Son adversaire mourra de ses blessures s'il n'est pas pris en charge rapidement.

Mort : Son adversaire meurt immédiatement, du sang, de la chair ou de la matière grise étant dispersé un peu partout. Selon l'arme, cela est particulièrement bruyant.

Espérance de vie :

Le talent Déjà vu ne s'utilise pas dans les combats, ou plutôt différemment, il est représenté par l'Espérance de vie. Quand toutes les cases de l'Horloge de vie d'un personnage sont cochées en situation de combat, l'acteur coche une case de l'Espérance de vie. Son agent reçoit une vision qui lui permet d'éviter la blessure fatale.

Ne pas insister :

Le pari dans un combat est rarement fatal, surtout pour un agent. Quand le combat est terminé, soit l'agent est victorieux, soit il est perdant, même si personne ne meurt.

- **L'agent est victorieux :** Son adversaire est capturé ou il se rend. Au joueur de décider de ce qu'il en fait.
- **L'agent est perdant :** À moins d'utiliser son Tempus ou une amélioration, le personnage est fait prisonnier pour être éventuellement exécuté à un moment ou un autre. Si ses camarades sont avec lui, ils sont fait aussi prisonniers.

Remonter la pente :

Une blessure nécessite des soins, sauf s'il s'agit d'une égratignure. Il faut se rendre à l'hôpital pour être soigné. Dans ces conditions, un point de dégât est effacé par jour. Pour un figurant, son rétablissement peut prendre des mois.

Un peu de repos :

Il faut beaucoup de repos pour récupérer de la fatigue mais il en faut plus pour être motivé. Lors d'un Pari, l'acteur reprend ses points de Motivation si les Dés du Destin tombent sur ses mises. L'agent les regagne aussi quand la mission est accomplie.

À noter qu'un agent peut avoir des nouvelles missions, de nouveaux objectifs comme sauver son bien-aimé, ce qui lui permet de regagner toute sa Motivation.

Privilège

Les agents possèdent certains privilèges mais les plus importants sont leurs améliorations et leurs savoir-faire. Le premier désigne toute technologie implantée dans son corps pour l'aider à accomplir ses missions, le savoir-faire concerne lui toutes ses expertises dans les domaines nécessaire au succès de ses missions.

De premier abord, un joueur pourrait penser que les améliorations sont plus intéressantes que les savoir-faire. En fait, elles sont très spécialisées, se limitant à ce qu'elles font : une plaque dermique sert à se protéger et à rien d'autre. Les savoir-faire par contre sont très larges, englobant tout ce qu'il y a autour : la formation avocat donne un savoir sur les droits, les lois, le système judiciaire ici et dans les autres pays, les vices de procédure, l'agent sait convaincre, haranguer l'assistance, mentir, désarçonner une personne, intimider, persuader, il connaît aussi le milieu, la manière d'être, la différence entre les pays. Bref les savoir-faire sont très vastes.

Enfin, si un agent a un peu de temps devant lui et si les joueurs font une ellipse, le savoir-faire permet d'estimer l'équipement du personnage : le joueur peut justifier que son personnage possède une carte multipass car il est expert en infiltration.

Amélioration : 3 (44 améliorations)

ADN de félin : L'agent possède un peu d'ADN animale. Même si son apparence ne change pas, il peut faire de grands sauts, retomber indemne sur ses pieds après une chute de plusieurs mètres réduisant ainsi les dégâts d'une chute de 6, escalader facilement une surface grâce à de petites griffes rétractables et d'avoir un parfait sens de l'équilibre. Il voit dans la nuit et ses griffes provoquent 3 jetons de dégâts.

Modèle : AA

ADN de fourmi : L'agent possède un peu d'ADN de fourmi. Même si son apparence ne change pas, il a une résistance aux radiations et aux éléments pathogènes, ce qui fait qu'il ne tombe jamais malade. Ses yeux perçoivent les UV, contrant ainsi les camouflages optiques ou thermiques. L'agent peut communiquer via des phéromones qu'il exhale à partir de ses pores et il les capte via son système pileux. Ainsi il peut laisser des marques odorantes à travers sa sueur pour retrouver son chemin ou un objet à plusieurs kilomètres de lui.

Modèle : AB

ADN de gorille : L'agent possède un peu d'ADN animal lui offrant une force surhumaine. Même si son apparence ne change pas, il peut soulever une voiture, mais pas la projeter. Il est capable de défoncer une porte ou un mur en placo. En combat au corps à corps, il provoque 3 jetons de dégât.

Modèle : AC

ADN de lézard : L'agent possède de l'ADN animal. Même si son apparence ne change pas, il récupère 2 fois plus vite de ses blessures. Le personnage récupère 2 points de blessure par jour au lieu d'une et 5 s'il est hospitalisé. De plus ses hématomes se résorbent en quelques minutes et ses blessures se cicatrisent en quelques heures.

Modèle : AD

ADN de loup : L'agent possède un peu d'ADN animal décuplant ses sens. Même si son apparence ne change pas, il voit dans la nuit, possède une ouï très fine, il est capable de suivre une piste à l'odorat et de jeûner et de plus dormir dormir pendant une semaine.

Modèle : AE

ADN de requin : L'agent possède un peu d'ADN de requin lui permettant de respirer sous l'eau. Aucune branchie n'est apparente, elles se trouvent dans sa gorge. Le personnage voit clairement dans l'eau, son sens de l'odorat est adapté au milieu marin, ce qui lui permet de sentir du sang à plusieurs centaines de mètres. Son ouï peut détecter les infrasons marins et sa voix porter des infrasons (comme un chant de baleine).

Modèle : AF

ADN de serpent : L'agent possède un peu d'ADN de serpent constrictor qui lui offre la souplesse du serpent. Même si son apparence ne change pas, tous ses os sont découpés en plusieurs morceaux, ce qui le rend extrêmement flexible. Couplé à sa musculature, il peut s'accrocher et se mouvoir comme il le désire, pour passer dans un conduit d'aération par exemple. Il peut utiliser ses bras et ses jambes comme des tentacules. La température de son corps est froide, de fait, il est invisible à l'infrarouge. Enfin ses sens développés permettent au personnage de percevoir la chaleur.

Modèle : AG

Alarme sensorielle : L'agent possède une puce cérébrale l'alertant d'éléments anormaux dans l'environnement, la situation ou lorsqu'il recherche quelque chose. L'élément en question s'illumine.

Modèle : DB

Analyseur comportemental : L'agent possède une puce cérébrale analysant le comportement des personnes pour mieux les cerner. Grâce à cela, il sait automatiquement si une personne ment, cache quelque chose ou semble préparer un mauvais plan.

Modèle : DC

Analyseur mémoriel : L'agent détient une puce mémorielle qui l'aide à gérer ses souvenirs afin qu'elles puissent être accessibles plus rapidement et mieux synthétisées. Si le personnage vient à être paralysé, l'analyseur prend le relais pour garder en activité toutes les fonctions vitales du corps. Enfin, il établit aussi un lien entre toutes les améliorations et les équipements du personnage pour une meilleure performance.

Modèle : DM

Bio mémoire : Tous les agents possèdent ce bio implant. Le personnage peut enregistrer toutes les données qu'il perçoit, entend, sent et y accéder comme des souvenirs.

Modèle : SA

Brouilleur : L'agent dispose d'un brouilleur dans son torse qui empêche toute communication de passer sur un kilomètre. Il peut filtrer les communications pouvant passer dans la zone et moduler la surface.

Modèle : SA

Camouflage optique : La peau de l'agent est recouverte d'un système de camouflage optique. Immobile ou s'il marche, le personnage est comme invisible. Néanmoins, s'il court ou se bat au corps à corps, il devient parfaitement visible même si les observateurs ne peuvent pas l'identifier. À noter que les visions infrarouges et ultra-violettes le détectent.

Modèle : CA

Carte mentale : L'agent possède une puce mémorielle lui permettant de savoir où il se trouve lorsqu'il est à l'extérieur, quel que soit l'endroit ou l'époque. Il peut aussi se diriger vers un lieu comme une ville, une montagne, un lac. La puce lui sert aussi de balise GPS et, en se connectant à d'autre cybercom, savoir où se trouvent les autres agents. Enfin les sauts du personnage sont très précis, surtout s'il possède des coordonnées GPS, comme les autres agents.

Modèle : PA

Cyber arme* : L'un des avant bras du personnage dissimule une cyber arme provoquant 4 jetons de dégât à distance. L'ensemble fonctionne comme s'il disposé d'un silencieux et d'un cache flamme, le tout ne projette aucune poudre qui pourrait l'incriminer. La bouche, qui se trouve à la paume de la main directrice, s'ouvre et se referme à chaque tir. L'arme dispose de suffisamment de munition pour une opération mais si l'agent en abuse, ou si l'opération se prolonge plus d'une semaine, le personnage sera à court de munition.

Modèle : CA

Munition (explosive) : Munition utilisée pour le cyber arme. Les dégâts provoqués par ce type de projectile sont plus dangereux, causant 8 jetons de dégât.

Munition (perforante) : Munition utilisée pour le cyber arme. La balle peut traverser les blindages les plus légers, la protection baisse de 5.

Munition (guidée) : Munition utilisée pour le cyber arme. Le projectile suit sa cible et peut même contourner les obstacles proches. De plus, la portée de l'arme est plus grande.

Cybercom : Tous les agents possèdent cet implant. Le personnage peut communiquer avec d'autre agent se trouvant à proximité et utiliser les systèmes de communication satellite. La portée est d'un kilomètre sans antennes à proximité.

Modèle : SB

Cyber oreille : L'agent possède des implants cybernétiques qui lui permettent non seulement d'amplifier les sons qu'il entend mais aussi de capter les ondes radio (talkie-walkie, radio, CB, portable, etc). Bien entendu, les cyber oreilles coupent les sons et il peut même les filtrers.

Modèle : CB

Cyber poumon : Tout le système respiratoire de l'agent est amélioré pour lui permettre de respirer sans gêne en haute altitude, de retenir sa respiration pendant 1h et de tenir 15 minutes avec une bouffée d'air. Enfin, l'agent n'est pas sujet à la pression sous l'eau, ni aux paliers de décompression. Enfin le cyber poumon possède un système respiratoire qui prend le relais si l'agent est paralysé.

Modèle : CC

Cyber yeux : L'agent possède des implants cybernétiques lui permettant de voir dans le noir complet, de percevoir la chaleur, les UV et d'amplifier sa vision par 100. À l'inverse, l'implant bloque les flashes et les lumières éblouissantes.

Modèle : CD

Gainage électrique* : La peau de l'agent est recouverte d'un maillage électrique invisible à l'œil nu. Le personnage peut électrocuter toute personne touchant sa peau. La charge électrique est suffisante pour avoir l'effet d'un taser, la victime tombe au sol tétanisée pendant 1 seconde. La batterie est suffisante pour une opération mais si l'agent en abuse, ou si l'opération dure plus d'une semaine, elle sera à plat.

Modèle : CE

Griffe rétractable : L'agent possède des implants cybernétiques lui permettant de faire sortir des lames de métal entre ses phalanges. En combat au corps à corps, le personnage provoque 5 jetons de dégât.

Modèle : CF

Implant filaire* : Le personnage possède au niveau des bras des implants cybernétiques qui lui permettent de projeter jusqu'à une cinquantaine de mètre un câble pouvant s'accrocher dans la majorité des structures. Le câble peut tenir jusqu'à 2 tonnes et le moteur de l'implant peut remonter 200 kg. Si l'agent vient à détacher le câble de l'implant, il ne pourra plus s'en servir. Utilisé comme une arme, elle a une portée efficace de dix mètres et provoque 3 jetons de dégât.

Modèle : CG

Main outil : Les mains de l'agent contiennent des prothèses outils. En retirant un doigt « capuchon » il a un tournevis plat, cruciforme, torx, clé BTR, tous aimantés et électriques. Il possède aussi un scalpel, une pince coupante, une clé plate et à tube, une perceuse et une mini scie. Les tailles et diamètres ne peuvent pas être plus grands que les doigts. L'agent peut intervertir un doigt par un autre, mettre le doigt torx de l'annulaire gauche à la place de son index droit. Enfin, en fermant le poing, il peut l'utiliser comme un marteau.

En combat, la main outil n'offre aucun avantage.

Modèle : CH

Mille visages : Le personnage possède une peau et des cheveux qui peuvent changer de couleur, de la plus claire au plus sombre, tout comme pour ses yeux. L'agent peut modifier son visage pour se faire passer pour une autre personne, d'une ethnie différente mais pas de sexe, ni d'âge, ni de longueur de cheveux ou de barbe. Pour terminer, le système dermique du personnage lui permet de résister au froid extrême, il ne risque pas d'engelure. Ainsi qu'à la chaleur extrême, aucun risque d'insolation ou de brûlure aux 1e degrés.

Modèle : BA

Modulateur de voix : L'agent dispose d'un implant cybernétique qui module sa voix, elle peut être plus grave, aiguë, masculine ou féminine, plus fort ou juste un murmure audible seulement de cyber oreilles. Couplé avec la puce mémorielle, il peut copier une voix.

Modèle : DO

Nanite anti-toxine : Le personnage est immunisé à tous les types de toxines et de maladies connues, que cela soit au niveau sanguin, respiratoire ou ingéré. Il ne peut être drogué, ni saoul et ses blessures ne peuvent s'infecter. Enfin, le système lacrymal des yeux le protège de différents gaz et fumée, sa vue n'est donc pas gênée même si elle peut être obscurcie.

Modèle : NA

Nanite de focalisation : Le cerveau de l'agent possède des nanites lui permettant de rester concentrer en toute circonstance, une grenade flash bang n'a aucun effet sur lui. De même un environnement perturbant, comme un tremblement de terre, ne le gêne pas pour agir et ses sens ne sont pas impactés un peu comme s'il disposé d'un gyros-tabilisateur.

Modèle : DI

Nanite stimulante : L'agent possède des anticorps en nanite lui permettant de récupérer rapidement et de résister à la fatigue. Cette drogue non addictive, enfin normalement, rend 1 point de Motivation le matin et le soir.

Modèle : DJ

Nano nuée corrosive : De sa bouche, l'agent peut exhiler un nuage de nanite qui corrode tous les métaux datant d'avant 2050 et le plastique. Elle n'a aucun effet sur la matière organique vivante ou morte (bois, tissus, cuir).

Modèle : DJ

Nano virus : En touchant un appareil électrique de sa main, des nanites se déposent pour court-circuiter l'appareil. Celui-ci peut être détruit, désactivé temporairement voire contrôlé si le dispositif possède un micro-ordinateur. Si les nanites peuvent pirater un ordinateur, elles sont trop peu nombreuses pour pirater un réseau filaire et elles n'affectent pas les systèmes wifis comme certains implants.

Modèle : DJ

Ossature renforcée : L'agent possède des implants cybernétiques lui offrant 2 points de protection et provoquant 3 jetons de dégât au combat au corps à corps. Il est impossible de lui briser ou de lui déboîter les membres, ni de lui casser les dents, les ongles ou le nez. Seul les doigts sont des implants d'apparence humaine, pas la paume ni la plante des pieds.

Modèle : CI

Phéromone : L'agent dispose d'un bio implant lui permettant de séduire facilement une personne du sexe opposé. Couplé avec l'analyseur comportemental, il peut charmer les personnes homosexuelles ou possédant d'autres orientations. Elle devient amicale, elle n'est pas hypnotisée mais elle répondra favorablement à la plupart des demandes.

Plaque dermique : Une couche de fibre de carbone recouvre le derme du personnage et des plaques en polymère de titane sont disposées à différent endroit du corps, cela a pour effet de le protéger contre les coups. La plante des pieds et la paume des mains sont particulièrement protégées, il peut marcher pied nu sur des braises ou du verre piler, tenir une tige chauffée à blanc ou une lame sans se couper (il peut même bloquer un coup d'épée à main nues). De plus, hormis certain endroit précis, il ne peut pas être piqué par des insectes, ni par des seringues ou des fléchettes. Le personnage possède 5 points de protection.

Modèle : CJ

Puce de décryptage : L'agent possède une puce cérébrale lui permettant de cracker un mot de passe informatique ainsi que tous les systèmes de cryptage connus depuis la machine enigma.

Modèle : PB

Puce de données : L'agent possède une puce mémorielle contenant tous les journaux écrit, audio et vidéo existant ainsi que les bases de donnée administrative des pays occidentaux (carte d'identité, passeport, numéro de sécurité sociale, permis de conduire, diplôme, acte de naissance, acte de décès, livret de famille, etc). La puce est reliée au nerf optique et couplée au cybercom, elle lui permet d'identifier toute personne qu'il voit.

Modèle : PC

Puce de langage : L'agent possède une puce mémorielle lui permettant de parler toutes les langues, vivantes ou mortes, comme si c'était sa langue natale et tous les dialectes (à un niveau universitaire) ainsi que les écrits. La puce possède aussi une base culturelle des traditions, des us et coutumes de chaque peuple connu à travers les époques.

Modèle : PD

Puce de pilotage : Le personnage possède une puce mémorielle lui permettant de conduire tout type de véhicule motorisé terrestre, naval, aérien ou spatial connu.

Modèle : PE

Puce de visée : La rétine de l'agent dispose d'un nano ordinateur affichant la trajectoire de tout projectile voulant être lancé ou tiré. Il s'accorde alors avec le système neurale pour accorder la force et le geste de l'agent pour toucher sa cible. La puce prend en compte le vent et calcule aussi les ricochets. Enfin la puce analyse si l'agent est la cible d'un éventuel projectile. La distance effective des armes à feu est multiplié 3 mais 2 seulement pour les fusils. Toutefois, couplé avec les cyber yeux, la distance est multiplié par 10.

Modèle : PE

Rangement OSCAR : Le personnage est à la limite de l'obésité mais cela ne l'entrave pas physiquement. Il ne se fatigue pas rapidement et il peut se relever sans problème. Toutefois sa corpulence le gêne pour escalader ou pour d'autres pratiques. Il pèse en outre 200 kg pour 2m de haut. L'agent possède des rangements cybernétiques dans son corps, au niveau du ventre, des cuisses et des bras. Il peut y mettre des petits objets ainsi que des vêtements, de quoi pouvoir s'habiller après un Saut. Tous ces rangements sont indétectables, il peut flotter dans l'eau s'il le désire et le tout offre une protection de 1.

Modèle : CK

Réflexe câblé : L'agent possède un implant cybernétique lui permettant d'agir très vite. Grâce à cela, il agit en premier et il peut se battre contre plusieurs personnes sans aucune difficulté. Concrètement, cette implant évite à l'agent d'utiliser trop souvent Rewind.

Modèle : DN

Relais de communication : L'agent possède un implant cybernétique lui permettant de joindre un agent quelque soit la distance. Le relais lui permet aussi de transmettre des vidéos et des enregistrements en temps réel.

Modèle : CL

Savoir faire : 8 points (20 formations)

Expert en communications : L'agent est un expert en communication pour convaincre une personne, créer un système publicitaire pour changer les opinions publiques, faire de la désinformation, de l'intox, des fakenews. Il sait aussi utiliser tous les systèmes de communication comme les réseaux sociaux, les manifestations, la télévision, les spams et autres. Cela comprend aussi l'espionnage en infiltrant un système de communication et le contre espionnage pour utiliser des appareils comme des brouilleurs.

Numéro de matricule : E3

Expert en infiltration : L'agent est un expert en infiltration, il est discret, connaît tous les systèmes d'alarme et il sait comment les contrer sans les déclencher. Il est capable de se déguiser, de se faire passer pour une personne afin d'entrer dans une maison ou une entreprise. Il sait aussi utiliser les outils permettant de pénétrer un lieu, de forcer une serrure, un coffre mais aussi les systèmes électroniques et informatiques en voyant des phishing, en brisant des codes d'accès, en capturant des empreintes et autres. Par ailleurs, il est capable de créer des faux papiers, des fausses empreintes numériques et de se créer une fausse identité sur les réseaux sociaux.

Numéro de matricule : E3

Expert en logistique : L'agent est expert en logistique, c'est un pro de l'organisation. Il sait planifier la moindre mission et prépare toujours en avance ce dont il a besoin pour les effectuer, pour lui et ses coéquipiers. Un autre aspect de cette expertise est l'utilisation d'engin logistique comme les camions, il peut aussi coordonner une équipe pour préparer une scène de spectacle ou de crime...

Numéro de matricule : E1

Expert en management : L'agent est expert en management, commander s'est son truc. Il sait gérer une équipe, recruter les meilleurs personnes pour une mission et les motiver pour en tirer le meilleur jusqu'à les rincer complètement. Le personnage est très bon en diplomatie, en persuasion, en mensonge et autres aspects sociales pour convaincre un individu.

Numéro de matricule : E3

Expert en technique : L'agent est expert en mécanique, électronique, informatique, c'est le roi du bricolage et du système D. Aucun domaine technique ne lui est inconnu, que cela soit la maçonnerie, la maroquinerie ou la soudure, il est capable de refaire fonctionner n'importe quoi, même si c'est la dernière fois.

Numéro de matricule : E1

Formation : Avocat : L'agent est un expert en droitAvantagé pour les actions liées au droit, pour convaincre et mentir.

Numéro de matricule : F2

Formation : Chasseur : Avantagé pour les actions liées à la chasse.

Numéro de matricule : F2

Formation : Commando : Avantagé pour les actions liées aux commando.

Numéro de matricule : F3

Formation : Hacker : Avantagé pour les actions liées à l'informatique.

Numéro de matricule : F4

Formation : Historien : Avantagé pour les connaissances liées à l'histoire, la politique et la finance du vingtième siècle.

Numéro de matricule : F5

Formation : Investigateur : Avantage pour les actions liées à l'investigation.

Numéro de matricule : F6

Formation : Journaliste : Avantage pour les actions liées au journalisme.

Numéro de matricule : F7

Formation : Négociateur : Avantage pour les actions liées à la discussion et pour négocier.

Numéro de matricule : F5

Formation : Pilote : Avantage pour les actions liées à la conduite d'un véhicule et à son entretien.

Numéro de matricule : F5

Formation : Politicien : Avantage pour les actions liées à la politique, la géo politique, droit, pour convaincre et mentir.

Numéro de matricule : F5

Formation : Profiler : Avantage pour les actions liées à la psychologie et profilage des personnes.

Numéro de matricule : F5

Formation : Relation publique : Avantage pour les actions liées aux relations publique.

Numéro de matricule : F8

Formation : Serrurier : Avantage pour les actions liées à l'ouverture d'une serrure, franchir des alarmes.

Numéro de matricule : F2

Formation : Tireur d'élite : Avantage pour les actions liées au combat à distance.

Numéro de matricule : F9

Stage de magie : Avantage pour les actions liées au tour de passe passe.

Numéro de matricule : S2

Stage de sophrologie : Avantage pour les actions liées à la gestion du stress.

Numéro de matricule : S2

Stage de sport : Avantage pour les actions liées au sport.

Numéro de matricule : S2

Stage de survie : Avantage pour les actions liées à la survie.

Numéro de matricule : S2

Cor The
way of Frogeaters

Table of Contents

Lorem Ipsum	3
Mauris pulvinar	7