



Service de Surveillance des Périodes Primitives

Service de Surveillance des Périodes Primitives

Règles

Introduction

Une rivière est mobile, mouvante. Il y a remous, des circonvolutions,... et parfois même l'eau peu remonter un peu le sens dans lequel la rivière coule. Il y a aussi des cailloux qui émergent de l'eau.

De récentes découvertes ont permis d'identifier le Temps, et se déroulement, à une rivière et son écoulement. Après bon nombre de tests, d'essais, de réussites et d'échecs, les savants ont finalement réussi à créer une machine suffisamment puissante et sophistiquée pour permettre de capter le courant de Temps et pour y ouvrir de petites brèches et de le remonter. Les limitations des découvertes ne permettent pas encore de faire des sauts temporels dans le futur, uniquement le passé est visitable... Malheureusement certaines personnes mal intentionnées en ont profité et se sont introduites frauduleusement dans le Temps, modifiant l'Histoire à leurs avantages. C'est pour cela que le Congrès Planétaire a décidé la création d'une entité qui permettrait de juguler et corriger ces manipulations et aussi de poursuivre et punir les fautifs. Ainsi donc est né le « Service de Surveillance des Périodes Primitives », le SSPP.

Le SSPP recrute ses agents parmi la population, indépendamment de leurs professions de base. Ces Agents, une fois entraînés et formés, peuvent retourner à leurs activités professionnelles principales. Ils sont rappelés au service par la Direction du SSPP lorsque le besoin se fait sentir et que l'Histoire a été modifiée...

Pour jouer

Pour jouer à SSPP, il faut, bien sûr, avec un Maître du Jeu (MJ) et au minimum un joueur... Il faut en plus se munir de papiers et de crayons, ainsi que de dés à 6 faces (en tout cas 1) et de dés à 20 faces (en tout cas 1). Il faut aussi avoir une Feuille d'Agent et les présentes règles.

SSPP a été spécialement créé pour faire des parties d'initiation au Jeu de Rôle. Il est possible pour le MJ d'utiliser n'importe quel époque (voir quel univers aussi... sait-on vraiment tout ce que l'Histoire a été ?), ce qui favorise le role-play des joueurs et l'imagination du MJ. De même les règles sont dans l'esprit JdR, mais simplifiées, ce qui permet aux joueurs débutants de pouvoir rapidement les comprendre, les cerner et les appliquer. Ces règles volontairement simplifiées peuvent évoluer et se modifier selon les MJ.

Création d'un Agent

Pour créer un Agent du SSPP, rien de plus simple :

1. Choisir le Nom et Prénom, ainsi que la profession de base
2. Attribution selon la profession choisie des Modificateurs des Traits et Baroud (à mettre dans la case Modificateurs)
3. Répartir 28 points, avec un maximum de 16 et minimum de 5, avec Modificateurs, par Trait
4. Calcul des PV ($2d20 + \text{Vigueur}$)



Service de Surveillance des Périodes Primitives

Service de Surveillance des Périodes Primitives

Caractéristiques et Traits

Vigueur = c'est la force du personnage, ses résistances, sa dextérité et pour définir les PV,... Maximum 18 et minimum 5 avec Modificateurs. Les actions se tirent sous 1d20. Une Vigueur de plus de 13 donne un +2 au Baroud et aux dégâts avec des armes de contact. Une Vigueur de 10 à 13 donne +5 Points de Vie, et une Vigueur de plus de 13 donne +10 Points de Vie.

Connaissances = pour définir les compétences intellectuelles, les connaissances, les savoirs, les implications historiques,... Maximum 18 et minimum 5 avec Modificateurs. Les actions se tirent sous 1d20. Une Connaissance de plus de 13 donne un +2 au Baroud et aux dégâts avec des armes de distance.

Charisme = pour les actions de négociation, de charme, toutes les actions qui touchent pas forcément les savoirs, mais les comportements. Maximum 18 et minimum 5 avec Modificateurs. Les actions se tirent sous 1d20

Profession de base : celle de l'agent lorsqu'il n'est pas en mission. Au libre choix. A attribuer des Modificateurs selon la profession choisie, dans les Traits correspondants, ainsi que dans Baroud (selon le MJ).

Baroud = indicateur de combat. Se tire sous 2d20. Somme de Vigueur et Connaissances. Maximum 35 avec modificateurs de profession ou d'armes. Les Modificateurs sont tirés de la profession de base, voir éventuellement des Traits (selon les armes ou la manière de combattre)

Transferts = indique le nombre de missions réussies par l'agent. Il existe 2 Transferts : le Transfert A (voyage allé) et le Transfert R (voyage retour). Les Transferts R ne sont pas décidés par les agents (sauf les prévôts), mais fixés à une date précise

Points de Vie (PV) = pour définir la vitalité de l'Agent. Une fois les PV à 0, l'Agent est considéré comme décédé. Son corps entre immédiatement en Transfert R. Le nombre de PV se calcul en lançant 2d20 et en additionnant la Vigueur.

Classe d'Agent = permet d'identifier le niveau hiérarchique d'un Agent. Le niveau monte selon le nombre de Transferts (missions) réussies :

Transferts réussis	Classe d'Agent	Désignation d'Agent	Avantages
0	A0	Novice	--
1	A1	Apprenti I	--
2	A2	Apprenti II	Port d'arme
3 à 5	B	Traceur	Port d'arme technologiques non adéquates, adaptées, en relation à la période historique visitée.
6 à 15	C	Technologue	Utilisation de technologies non adéquates, adaptées, en relation à la période historique visitée
16 à 20	D	Prévôt	Possibilité de décider le moment du Transfert R
Plus de 20	E	Infoveilleur	Possibilité d'effectuer un Transfert R à un lieu et un endroit désiré. Ne participe plus forcément aux Transferts.

Actions et évènements

Les actions et évènements qui demandent des capacités, connaissances spéciales font appel aux Traits des Agents, ainsi qu'aux Modificateurs liés aux professions de base.

Pour savoir si une action, un évènement est réussi (grimper, marchander,...), il faut, avec **1d20** (avec modificateurs du jet), **faire moins que la valeur du Trait et des Modificateurs éventuels.**



Service de Surveillance des Périodes Primitives

Service de Surveillance des Périodes Primitives

Combats, dégâts

Les combats se règlent par le Baroud. Un combat est découpé en actions, effectuées par les Agents les uns après les autres. Les Agents agissent selon le Trait Charisme, celui ayant le trait le plus élevé en premier.

Lors d'une attaque, il faut lancer **2d20** et si le résultat obtenu (avec les modificateurs du jet) est **inférieur au Baroud et Modificateurs éventuels, l'attaque est réussie**. Il faut alors lancer les dégâts des armes,... Si l'Agent fait un 2 pur (un 1 aux deux dés), il fait une action critique. De même, si l'Agent fait un 40 (double 20), il double les dégâts infligés à la cible.

Exemples de dégâts

Armes	Dégâts (toujours des d6) + Modificateurs
Coup de poing, de pied	1d6
Coup d'épée	2d6
Coup de fusil	3d6
...	...

Pour les autres armes, le principe est de garder des dégâts avec des d6...

Actions critiques

1d20	résultat
1	se blesse tout seul et tous les dégâts sont doublés
2 à 8	se blesse tout seul, dégâts normaux
9 à 13	l'arme se casse, s'enraye,...
14 à 19	l'arme tombe à terre
20	rien ne se passe

Matériel

Il n'y a pas de restrictions sur les différents matériels qu'il est possible d'utiliser. Cependant, par principe les Agents du SSPP ne peuvent utiliser d'autres matériels, équipements,... que ceux qu'ils trouvent et ont à disposition à l'époque qu'ils surveillent. C'est seulement à partir de la désignation d'Agent « Technologue » qu'il est possible aux agents d'utiliser des technologies « supérieures » à celles en cours (ex. utilisation d'une mitrailleuse lourde 20mm au Moyen-Âge, injection d'antibiotiques à la Préhistoire,...).

Pour chaque mission, les Agents sont équipés de vêtements et de devises de l'époque correspondante. Ils reçoivent également un apprentissage accéléré de la langue principale parlée pour l'époque à visiter. De plus, ils reçoivent :

- **VH : vérificateur historique**

C'est un petit boîtier avec qui peut se mettre soit sous forme de broche, de montre, de bracelet, de bouton, de bague,... Il indique comment se comporte le cours de l'histoire. Les indications sont interrogeables à volonté :

- Vert : cours de l'Histoire normal
- Aucune lumière : cours de l'Histoire en cours de normalisation
- Orange : cours de l'Histoire perturbé, perturbation mineure
- Rouge : cours de l'Histoire perturbé, perturbation majeure
- Rouge clignotant : perturbation majeure en cours de réalisation

Si l'agent est en train de commettre une IH (infraction historique), sont VH se met en Rouge et clignote.

Le VH est également l'outil qui permet aux agents d'être tempportés en retour. Certains modèles de VH permettent d'effectuer des tempportations en retour sur simple commande.

- **sprays incapacitants**

Plusieurs charges de gaz incapacitant, non toxique, contenues dans des bonbonnes ou récipients passant inaperçus pour l'époque visitée. Chaque dose de spray permet d'endormir un individu normal pour une durée de 2 à 4 heures, selon la morphologie.



Service de Surveillance des Périodes Primitives

Service de Surveillance des Périodes Primitives

Transferts

Lorsque les Agents sont convoqués depuis leurs lieux de travail respectifs, ils sont accueillis au siège du SSPP. La mission leur est expliquée et leurs instructions fournies, puis ils passent dans les différentes salles pour recevoir les habits, armes, matériels,... nécessaires pour leur mission et adaptés à l'époque qu'ils doivent surveiller. Selon leurs désignations d'Agent, ils peuvent recevoir différents matériels. Ils reçoivent tous un traceur de poignet qui indique le temps restant jusqu'au Transfert R. Puis ils se rendent à la salle de Transfert A pour être temportés...

Interventions et paradoxes

Un paradoxe s'entend lorsque le cours de l'Histoire, tel qu'il est connu, est modifié. Il existe deux types de paradoxes, mineurs et majeurs.

Un paradoxe mineur n'a qu'une influence minimale sur le déroulement normal de l'Histoire qui va reprendre son déroulement normal.

Un paradoxe majeur influence, modifie de façon déterminante le cours de l'Histoire et les répercussions de cette modification se font sentir, créant des Périodes Historiques Déviantes.

Intervenir dans une période historique peut s'avérer relativement aisé si les Agents ont des connaissances de cette époque. Pour éviter qu'ils ne créent de paradoxes historiques, ils sont tous équipés d'un VH (vérificateur historique).

Il existe un certain nombre de découvertes, d'actions et de faits qui doivent, tôt ou tard, avoir lieu dans l'histoire de l'Humanité. Ils seront donc inmanquablement, à une époque ou à une autre, effectivement inscrits dans le livre de l'Histoire... reste à voir les modifications qui peuvent permettre de corrompre ces événements pour arriver à des paradoxes majeurs.

Les Agents en mission pourront toujours effectuer une tempotation retour, mais ils n'arriveront pas forcément à la même époque historique, selon si un paradoxe a été effectué ou non. Pour pallier au risque de l'élimination du Service, des patrouilles temporelles sont continuellement attachées à la surveillance discrète à distance des différents moments importants de la découverte du voyage dans le temps et à la création du Service.

Au fil des années, le Service a développé des moyens informatiques lui permettant d'envoyer des sondes de surveillance et ainsi il peut être averti de presque toutes les fluctuations de cours de l'Histoire... et quand une telle chose est découverte, un groupe d'Agents est automatiquement et rapidement envoyés...

Exemple de paradoxes : la découverte de la fission de l'atome, puis de son utilisation pour une bombe atomique, va de toutes façons avoir lieu. Supprimer Albert Einstein ne va pas remettre en cause la théorie de la relativité et ses travaux, mais seulement en retarder la découverte. Par contre, fournir aux savants de Hitler le secret de fabrication de la bombe atomique va créer un paradoxe majeur, car il pourra l'utiliser bien avant les Américains...

Crédits

Jeu créé par analogies à différents romans de SF, notamment ceux de Marc Stone et Jean-Pierre Garen. Tous les droits de reproduction sont réservés, mais l'utilisation en est absolument libre. Merci juste de me laisser un petit mail (yann@pellissier.ch) si vous utilisez ce JdR.

Toutes suggestions, propositions de scénarios, d'amélioration des règles,... sont les bienvenues, tant que cela reste dans l'esprit de simplicité et de rapidité du jeu. Pour avoir les dernières versions et/ou modifications : <http://www.pellissier.ch/yann/SSPP>

Bon Jeu !