

# TEGA

LE JEU DE RÔLE

## KIT DE DÉMONSTRATION



écrit par Gilles Binot  
édité par Léviathan Éditions

# En résumé...

## Ta Gueule, C'est Quantique

Ce jeu de rôle se déroule début 1999, dans la crainte (in?)fondée du bug de l'an 2000. L'univers est étrange et les phénomènes inexplicables sont nombreux. Cependant, ils ont tous une origine simple : **notre dimension croise d'autres dimensions**, ce qui engendre toutes sortes de choses.

En effet, lorsqu'il y a un croisement interdimensionnel, tout devient possible : on peut apercevoir des silhouettes fantomatiques, une voiture peut fusionner avec un tricératops provenant d'un univers où les dinosaures n'ont jamais disparu, un portail peut s'ouvrir et laisser passer des êtres lovecraftiens ou les lacets d'une chaussure peuvent se défaire sans raison apparente.

Entre magie inexplicable et science-fiction impensable, il est difficile de donner une définition précise à ces événements. De manière générale (et pour simplifier), on appelle tous ces phénomènes « **le paranormal** ».

## L'Agence Avec Un Grand A

**L'Agence Avec Un Grand A** est une agence européenne basée à Paris. Sa mission est de fermer les failles entre les dimensions qui ne veulent pas laisser notre univers tranquille. **Inconnue du grand public**, elle fait tout pour garder le secret.

D'un côté, ce n'est pas difficile, car la plupart des personnes normales qui survivent à une confrontation avec une anomalie dimensionnelle **oublient tout** ou interprètent leurs souvenirs pour les "normaliser". D'un autre côté, l'Agence a du mal à garder son financement, car **les hautes instances européennes ont tendance à oublier pourquoi elle existe...**

L'Agence n'est pas unique au monde et **elle est parfois opposée aux autres agences mondiales** : Men In Black (qui ont la gâchette facile), Agence de Bon Voisinage Russe (qui ouvrent volontairement encore plus de failles entre les dimensions) ou l'Agence d'Exorcisme Chinois (qui ont des méthodes de hippies).

Grâce à ses grands scientifiques et ses meilleurs agents de terrain, l'Agence a aussi accès à des **équipements expérimentaux** qui défient les lois de la physique (quand ils n'explorent pas) et peuvent **voyager à travers le multivers** pour découvrir de nouveaux horizons.

Tout existe dans le multivers. Je répète : **TOUT existe et TOUT est possible**. Comment est-ce possible ? C'est juste quantique. Et ça devient vite bizarre. Entre la dimension des poulpeux, la dimension bureaucratique, les nazis sur la lune et les pires dimensions infernales et tentaculaires, **voyager entre les dimensions n'est pas de tout repos**.

## SQP et Normalisation

La grande majorité de la population fait occasionnellement l'expérience du paranormal, mais finit par oublier ce genre de rencontres. C'est un trait évolutif partagé par une bonne partie de l'humanité pour garder les pieds sur terre.

Dans le cerveau de ces gens, une rencontre avec une créature cyclopéenne qui a écrasé leur véhicule sera mémorisée, après coup, comme un simple accident de voiture. De même, un voyage interdimensionnel traumatisant sera probablement entièrement oublié en quelques jours. C'est ce que l'on nomme la « **normalisation** ».

Certaines personnes ont ce que l'on appelle couramment « **le sens quantique du paranormal** », ou **SQP** pour les intimes. Ces personnes ne normalisent pas les rencontres paranormales et sont pleinement conscientes de l'étrangeté du monde. Le SQP se déclenche généralement lors de la première rencontre dangereuse avec un événement extradimensionnel. Grâce à certains traitements très rares, les personnes possédant ce don peuvent développer **des Pouvoirs qui leur permettent de changer la réalité à leur guise**.

## Les Pouvoirs

Les agents, éveillés grâce à un procédé spécial, peuvent **modifier la réalité** selon leur volonté. En gros, cela implique d'aller chercher dans un univers parallèle une version différente de notre réalité et de la ramener chez nous. Cela permet de changer la personnalité, l'apparence ou les compétences des individus. Il est également possible de transformer des objets en découvrant ce qui a été fabriqué avec leurs matériaux de base dans un autre univers ou de transformer un tigre en chaton en trouvant un autre arbre d'évolution. Chaque agent a une Zone d'Influence qui indique ce sur quoi il peut agir. La Zone la plus rare permet même de créer des failles dimensionnelles pour partir en mission dans d'autres univers.

## Failles dimensionnelles

De manière naturelle ou provoquée, une ouverture temporaire entre deux dimensions se crée et les radiations quantiques qui en sortent provoquent un certain nombre d'anomalies. Pour fermer la faille, il faut découvrir son ancre, ce qui n'est jamais facile. De manière étrange, l'ancre et la faille ont une forme de conscience et ont des moyens de défense. En plus de l'ancre, plus la faille est grande, plus les anomalies seront nombreuses et dangereuses.

Les failles dimensionnelles se déclinent en plusieurs tailles, et leur puissance est estimée en unités « bovis ». Les failles les plus petites correspondent à environ **25 000 bovis**, tandis que les plus importantes peuvent atteindre jusqu'à **180 000 bovis**. Au-delà de ce seuil, on ne parle plus de failles, mais de portails.

## Inspirations

Pour vous donner une idée de l'ambiance de ce jeu de rôle, voici une série de films, de séries et de médias d'internet qui ont servi d'inspirations pour TGCQ :

**Rick & Morty, Everything Everywhere All At Once, Fringe, X-Files, Futurama, Men in Black, Gravity Falls, Gantz, Complots Faciles pour Briller en Société, Inside Job, Ghostbusters, The Backrooms, Le Guide du Voyageur Galactique, Doctor Who, Groland, Sliders, Fondation SCP, etc.**

## Le système « Source de Chaos »

### Jeter les dés

Faire des jets dans ce système a une base assez classique : lancer des dés et comparer le résultat à une Difficulté. Parfois, les joueurs vont prendre l'initiative et demander de faire une action, mais le plus souvent, le MJ va présenter des situations et des obstacles aux joueurs et ceux-ci vont réagir.

Les joueurs agissent ou réagissent et le résultat de leur action est toujours déterminé par un **jet de dés avec deux dés à huit faces** (2D8, plus le modificateur de caractéristique). Le MJ décide de la Difficulté de l'action. Le résultat du jet détermine si l'action est réussie ou ratée :

- **Si le résultat est supérieur ou égal à la Difficulté, l'action est un succès ;**
- **Si le résultat est inférieur à la Difficulté, l'action échoue, avec des conséquences négatives.**

En plus de la réussite ou de l'échec de l'action, il faut calculer les « Sources de Chaos » obtenues pour déterminer la gravité des conséquences négatives. **Un simple échec est déjà une Source de Chaos, mais chaque dé qui donne un résultat de « 1 » est aussi une Source de Chaos.** Un jet donne donc toujours de 0 à 3 Sources de Chaos :

- **Jet réussi, aucun dé n'indique de « 1 » :**  
0 Source de Chaos ;
- **Jet réussi et un « 1 » ou jet raté et aucun « 1 » :**  
1 Source de Chaos ;
- **Jet raté et un « 1 » :** 2 Sources de Chaos ;
- **Jet raté et deux « 1 » :** 3 Sources de Chaos ;

On compte au maximum 3 Sources de Chaos. Si une règle spéciale créait une situation avec 4 Sources de Chaos ou plus (par exemple, c'est possible quand on aide un allié), on se fie toujours aux conséquences négatives d'un jet avec 3 Sources de Chaos, c'est déjà suffisamment dangereux ainsi.

Le MJ est presque impuissant si les joueurs réussissent tous leurs jets, car le moteur de ses actions est les Sources de Chaos. **Le MJ, lui-même, ne fait pas de jet.** Les réussites de ses PNJ sont les échecs des joueurs. Une **façon simpliste** de visualiser un jet de combat dans ce système est :

- **Jet réussi, 0 Source de Chaos :** le PJ blesse son ennemi ;
- **Jet réussi, 1 ou 2 Sources de Chaos :** le PJ et son ennemi se blessent mutuellement, plus ou moins gravement ;
- **Jet raté :** l'ennemi blesse le PJ, plus ou moins gravement, selon le nombre de Sources de Chaos.

### Difficulté

Le MJ évalue la Difficulté selon l'action entreprise, les éléments avantageux et les problèmes supplémentaires. **La Difficulté standard, utilisée pour la plupart des jets, est 9.**

- Si vous estimez que la difficulté pour cette action est de **5 ou moins**, celle-ci ne demande probablement pas de jet et fonctionne tout simplement
- **Difficulté 6 :** action très facile
- **Difficulté 7 :** action facile
- **Difficulté 8 :** action assez facile

- **Difficulté 9 :** action courante demandant un minimum de concentration
- **Difficulté 10 :** action assez difficile
- **Difficulté 11 :** action difficile
- **Difficulté 12 :** action très difficile
- **Difficulté 13 :** action extrêmement difficile et hasardeuse
- **Difficulté 14 :** action demandant surtout une chance incroyable
- **Difficulté 15 :** action presque impossible
- **Difficulté 16 :** action folle à tenter
- Si vous estimez que **l'action ne peut pas être réussie**, quelles que soient les circonstances, celle-ci ne demande pas de jet et échoue tout simplement

### Action \ Réaction

La dangerosité d'une créature ou d'une situation est principalement liée aux menaces improvisées par le MJ. Plus une situation est dangereuse, plus le MJ fait preuve d'initiative, créant plus de situations qui demandent une réaction.

Il ne faut pas s'en tenir à un échange ennuyeux de jets d'attaque et de dégâts. Le but du MJ est de redynamiser le combat en **créant de nouvelles embûches** : désarmement, immobilisation, chute, etc. Le MJ régule la difficulté d'une rencontre en ajoutant (ou non) des étapes avant la possibilité de faire des dégâts. Voici un exemple :

- **MJ :** Un tricératops te fonce dessus, Sarah, que fais-tu ?
- **Joueuse de Sarah :** Je sors mon arme expérimentale et je lui tire dessus.
- **MJ :** Avant tout, il est prêt à t'empaler sur ses cornes. Tu peux directement le blesser si tu veux, mais alors tu te fais écrabouiller quoi qu'il arrive. Préfères-tu éviter sa charge en premier ?
- **Joueuse de Sarah :** Euh... oui... Je saute sur le côté pour l'esquiver avant tout.
- **MJ :** Ok, tu tentes d'éviter la menace en faisant un jet de Muscles, Difficulté 10.  
**Joueuse de Sarah :** J'obtiens 11, et pas de « 1 » !
- **MJ :** Super, tu sens le souffle de ses cornes qui passent à quelques centimètres de ton visage, mais tu en sors parfaitement indemne. Le temps qu'il se tourne, tu vois une occasion de tirer dans son flanc.
- **Joueuse de Sarah :** J'en profite, bien sûr ! Je suppose que c'est un nouveau jet de Muscles et j'obtiens un... 9, mais avec un « 1 ».
- **MJ :** Ok, la Difficulté était bien de 9, mais tu as une Source de Chaos. Le tricératops se retourne vers toi, l'air menaçant. Cependant, vous êtes tous les deux surpris quand ton arme expérimentale projette un rayon surpuissant qui réduit le dinosaure, les arbres derrière lui et même la colline au loin, en cendre ! De ton côté, tu tombes au sol et tu as bronzé d'un coup, mais tu n'as pas été blessée davantage. L'arme, par contre, n'est plus qu'un tas de métal fondu.

Ici, **le MJ a forcé Sarah à réagir à la charge de l'animal** avant de pouvoir passer à l'offensive. **Il aurait aussi pu accepter l'attaque** de Sarah, qui aurait alors évité le danger et fait des dégâts en cas de réussite à son jet, ce qui aurait rendu l'échange plus facile.

La dynamique la plus courante dans ce système est la suivante : **le MJ présente l'obstacle** ➡ **un PJ décrit comment il tente de passer l'obstacle et fait un jet de dés** ➡ **le MJ décrit les conséquences selon le résultat du jet, présentant un nouvel obstacle ou une opportunité à saisir** ➡ **un PJ peut alors décrire sa réponse et faire un jet** ➡ etc. Le plus important est de retenir ce principe : **tout jet a des conséquences, positives ou négatives**. Il faut éviter le résultat « Tu rates et il ne se passe rien ».

Comme il n'y a ici pas d'ordre d'initiative, **le MJ doit faire attention à interpeller ses joueurs**, surtout ceux qui ne se mettent pas en avant d'eux-mêmes. **Il doit faire rebondir les embûches d'un PJ à un autre** pour donner une place à chacun et permettre à chaque personnage d'utiliser ses capacités.

## Conséquences négatives

La dureté des conséquences négatives d'un jet dépend du nombre de Sources de Chaos obtenues. Traditionnellement, c'est le MJ qui décide de ces conséquences, en s'inspirant des exemples qui suivent.

Cependant, le joueur peut lui-même décider des conséquences négatives, s'il ne profite pas de cette occasion pour se donner un avantage plutôt qu'un problème. Les autres joueurs peuvent aussi partager leurs idées et celles-ci peuvent être validées, surtout si elles sont amusantes.

Le MJ peut aussi proposer plusieurs choix au joueur : « soit tu arrives tout juste à sauter à temps, laissant ton compagnon mourir ; soit tu pousses ton compagnon hors de danger et c'est toi qui meurs ».

**Les descriptions ci-dessous ne sont que des exemples**, le groupe peut inventer toutes sortes de conséquences négatives, tant que celles-ci relancent l'histoire de manière intéressante.

### Conséquences légères (1 Source de Chaos)

- ❖ Le PJ perd 1 SAN, que ce soit le résultat d'une attaque d'un adversaire ou d'une autre situation.
- ❖ Le PJ perd 1 ÉQU, que ce soit le résultat de la peur ou d'une situation de stress intense.
- ❖ Le PJ se fait temporairement mal et doit cocher la case « Aïe -1 » sur sa feuille.
- ❖ Le PJ est perturbé par la situation et doit cocher la case « Déboussolé -2 » sur sa feuille.
- ❖ Le PJ se retrouve en mauvaise posture et doit faire face à une nouvelle menace ; il est possible qu'il n'ait pas l'occasion de réagir et que ses compagnons doivent le sauver.
- ❖ Le PJ atteint sa cible initiale, mais effleure aussi un de ses compagnons qui est sur le chemin, lui faisant perdre 1 SAN ou le rendant vulnérable à une menace.
- ❖ Le PJ se retrouve désarmé ou laisse un autre objet tomber.
- ❖ Le PJ est coincé dans une mauvaise posture et il faudra que quelqu'un d'autre l'aide.
- ❖ Le PJ doit utiliser l'une des rares charges d'un de ses objets ou se retrouve à court de munitions.
- ❖ Le PJ attire l'attention sur lui-même de manière négative.
- ❖ Le PJ irrite un PNJ, qui décide de ne plus lui parler.
- ❖ Le PJ doit payer un prix important pour obtenir ce qu'il désirait.

- ❖ Le PJ remarque un danger et a le temps de prévenir ses compagnons, mais lui-même se fait blesser/capturer.
- ❖ En plus de trouver ce qu'il cherchait, le PJ entrevoit une menace future.
- ❖ Le PJ se souvient d'une information, mais il se souvient aussi qu'obtenir celle-ci lui a créé un ennemi qui pourrait intervenir un jour.

### Conséquences graves (2 Sources de Chaos)

- ❖ Le PJ subit l'attaque d'un ennemi qui lui inflige ses dégâts complets.
- ❖ Le PJ se fait violemment blesser d'une façon ou d'une autre, perdant 1D3 SAN.
- ❖ Le PJ perd 1D3 ÉQU, que ce soit le résultat de la peur ou d'une situation de stress intense.
- ❖ Le PJ se retrouve temporairement immobilisé ou assommé.
- ❖ Un ou plusieurs PJ se retrouvent séparés du reste du groupe.
- ❖ Le PJ tombe dans le vide ou déclenche un piège.
- ❖ Le PJ perd définitivement un objet important.
- ❖ Le PJ perd un avantage ou un bonus gagné précédemment.
- ❖ Un nouveau danger apparaît et menace tout le groupe.
- ❖ Le PJ énerve suffisamment un PNJ pour que celui-ci s'en prenne physiquement à lui.
- ❖ Le PJ est éjecté d'un lieu.
- ❖ Le PJ attire un malheur sur un autre PJ.
- ❖ Le PJ se souvient d'avoir cherché une information, mais, non seulement il ne l'a jamais obtenue, ses recherches lui ont attiré des ennuis qui pourraient avoir des conséquences plus tard.

### Conséquences mortelles (3+ Sources de Chaos)

- ❖ Le PJ est extrêmement blessé par un ennemi ou une situation et il a de grandes chances de mourir ; le MJ décide s'il perd 1D12 ou 1D20 SAN, selon la dangerosité de ce qui lui arrive, et le joueur lance alors le dé lui-même.
- ❖ Le PJ se fait mutiler et perd un œil, une main, un bras ou une jambe.
- ❖ Le PJ se fait capturer sans avoir le temps de résister et doit être sauvé.
- ❖ Une soucoupe volante de passage enlève le PJ.
- ❖ Le PJ s'attire les foudres d'une foule entière qui s'en prend à lui.
- ❖ Le PJ et le MJ doivent s'entendre pour inventer un nouvel adversaire pour le groupe, qui va leur mettre de nombreux bâtons dans les roues à l'avenir.
- ❖ Le PJ déclenche un Pouvoir sans le vouloir et le MJ peut utiliser de 1 à 4 pions de Chaos pour créer une anomalie (voir plus loin dans ce chapitre).

## Utiliser ses Pouvoirs

### Les bases

Les joueurs n'ont **pas de liste précise de Pouvoirs**, ils peuvent à la place inventer n'importe quoi dans leur Zone d'Influence. **Ceci donne une liberté colossale aux joueurs et le MJ doit être l'arbitre** qui détermine ce qui dépasse les limites. **Les Zones d'Influence sont décrites sur les feuilles de personnages pré-tirés.**

Les jets se font avec 2D8+POU, **attention cependant, car les résultats de « 8 » sur les dés sont aussi Source de Chaos pour l'utilisation de Pouvoirs!** Les risques sont donc très élevés et même un Pouvoir qui réussit glorieusement est souvent accompagné d'effets inattendus.

Le MJ détermine la Difficulté **de 5 à 16**, selon la portée de l'effet espéré. Par exemple, il sera facile (Difficulté 7) de réveiller les instincts ancestraux d'un chihuahua pour qu'il morde son maître, il sera bien plus aléatoire (Difficulté 11) de donner à ce chihuahua la forme de loup géant qu'il possède dans un univers parallèle où les chiens n'ont jamais été domestiqués.

De manière générale, évaluez la Difficulté des jets de Pouvoir selon le changement de dynamique que celui-ci apporte à la scène. **La vraie référence, c'est le poids narratif de l'action.** Plus la modification de la réalité facilite la vie des PJ, plus la Difficulté devrait être haute. Un Pouvoir amusant et sans conséquences peut avoir une Difficulté de 5 à 7, alors que tenter un changement qui conclut en deux secondes le gros combat final du scénario devrait avoir une Difficulté de 13 à 16. **Mettez aussi la pression à vos joueurs** en indiquant qu'un changement important aura des conséquences plus graves en cas d'échec.

Les PJ peuvent tenter d'accomplir les actions surnaturelles les plus folles avec une Difficulté de 15 ou 16, mais les statistiques indiquent plutôt qu'ils vont subir des conséquences négatives extrêmes.

Les jets de Pouvoir peuvent utiliser les conséquences légères, graves et mortelles des jets normaux (comme une perte de SAN, alors que le nez et les oreilles du PJ saignent), mais ils peuvent aussi utiliser les conséquences spéciales qui suivent.

*Les conséquence les plus courantes des Pouvoirs, quand le MJ ne veut pas se prendre la tête, consiste à faire perdre de l'ÉQU au PJ ou à prendre des pions de Chaos (voir les règles complètes de TGCQ).*

### Conséquences légères (1 Source de Chaos)

- ❖ Le résultat du pouvoir est accompagné d'une petite anomalie amusante et plutôt inoffensive.
- ❖ Le pouvoir ne fonctionne qu'à moitié et est moins impressionnant que prévu.

### Conséquences graves (2 Sources de Chaos)

- ❖ Les Pouvoirs du PJ sont bloqués jusqu'à ce qu'il se repose une nuit complète.

### Conséquences mortelles (3+ Sources de Chaos)

- ❖ Le PJ perd tout son EQU, fait une Crise immédiate et doit augmenter son Niveau de Déconnexion de 1 après sa Crise, sans faire le jet de « péter les plombs » normal.

## Réserve de Chaos

Les Pions de Chaos ne sont pas utilisés dans ces règles simplifiées. Découvrez-les dans le livre final!

## Exemple de partie

- **MJ:** Vous descendez les escaliers de la cave et, étrangement, les murs de pierre se transforment petit à petit en matière organique. Vous vous rendez vite compte que vous êtes maintenant à l'intérieur d'un organisme colossal. Au centre de la pièce, une sorte de cellule blanche géante, un blob gluant, s'avance vers Gérard. Que fais-tu ?
- **Joueur de Gérard:** Euh... Je sors mon pied de biche et je tente de le réduire en bouillie.
- **MJ:** Fais-moi un jet de Muscles, Difficulté 7.
- **Joueur de Gérard:** J'obtiens un 8, avec une Source de Chaos.
- **MJ:** Avec ton pied de biche, tu éclates les poches suintantes qui couvrent la créature. Ça a un certain effet, mais tu te rends compte qu'il va falloir beaucoup de coups pour l'arrêter complètement. De plus, tu vois que son contact est acide et ton pied de biche est détruit. La chose ne semble pas avoir changé d'objectif, est-ce que quelqu'un veut aider Gérard ?
- **Joueuse de Jodie:** Si ce truc est considéré comme un animal, je vais utiliser mon Pouvoir sur lui. Je veux lui donner la taille microscopique d'une vraie cellule blanche.
- **MJ:** Fais alors un jet de Pouvoir. C'est une bonne idée, donc même si les conséquences sont radicales, la Difficulté n'est que de 9.
- **Joueuse de Jodie:** Super, j'obtiens un 11 ! Mais, il y a un « 8 » qui est Source de Chaos pour les Pouvoirs, non ?
- **MJ:** En effet, tu perds 1 Équilibre, mais ton action est un succès, tu veux décrire le résultat ?
- **Joueuse de Jodie:** Ok. J'envoie ma conscience à travers les dimensions et je trouve un autre univers où cette créature a une taille... normale, quoi. Elle est alors entourée de lumières violettes et se met à rétrécir encore et encore. Sauf qu'une fois qu'elle a la taille d'un petit pois, je l'écrase du pied.
- **Joueur de Gérard:** Beurk !
- **MJ:** Pour les autres, vous semblez toujours être dans un immense estomac. Que faites-vous ?
- **Joueuse de Sarah:** De mon côté, je cherche les traces de l'agent en fuite qui a descendu les escaliers juste avant nous.
- **MJ:** Fais-moi un jet de Débrouille.
- **Joueuse de Sarah:** Double 1, je n'y crois pas !
- **MJ:** Triple Sources de Chaos, je vois... Alors que tu t'étais éloignée un peu du reste du groupe, une sorte de tentacule sort de la paroi du mur et attrape ton poignet. Avant même que tu aies le temps de crier, elle te tire et te fait traverser la paroi de l'estomac ! Les autres, perdus dans vos propres recherches, il vous faut 30 bonnes secondes avant de vous rendre compte que Sarah s'est volatilisée. Que faites-vous ?

## Combats, armes et blessures

### Dégâts

Attaquer de manière simple et directe quelque chose se fait avec un jet de MUS.

- Attaquer quelqu'un ou quelque chose avec une arme basique ou inappropriée (poings, pelle, fourchette, etc.) fait perdre 1D2 SAN à la victime.
- Utiliser une arme faite pour le combat (pistolet, épée, hache de guerre, etc.) fait perdre 1D3 SAN.
- Certaines armes de guerre modernes (fusils d'assaut, grenades, etc.) peuvent lancer 1D4 pour leurs dégâts, mais l'Agence n'a pas accès à ce genre d'armes.
- Des armes plus imposantes utilisent des dés de dégâts plus importants : de 1D6 pour un lance-roquettes, à 1D20 si un immeuble s'écroule sur un personnage.

### Santé et récupération

Si votre SAN tombe à 0 ou -1, vous tombez inconscient et vous êtes aux portes de la mort. **Si votre SAN tombe à -2 ou moins, vous êtes réduit en morceaux** et on ne peut plus rien pour vous. Les soins d'un personnage à 0 ou -1 SAN sont expliqués dans les règles complètes de TGCQ. Dans ce scénario, considérez-le comme «hors-jeu».

Quand votre Santé est diminuée, la meilleure méthode pour la récupérer est le repos. Vous récupérez ainsi 1 SAN après une bonne nuit de sommeil ininterrompue.

Il est tout à fait possible (et même conseillé) de ne pas calculer dans le détail la SAN de la majorité des PNJ sans importance. Ceux-ci peuvent abandonner très vite ou tomber inconscients après avoir perdu seulement 2 SAN.

### Aïe et Débousolé

En conséquence d'un jet, le MJ peut demander à un PJ de cocher l'une des cases «Aïe -1» ou «Débousolé -2».

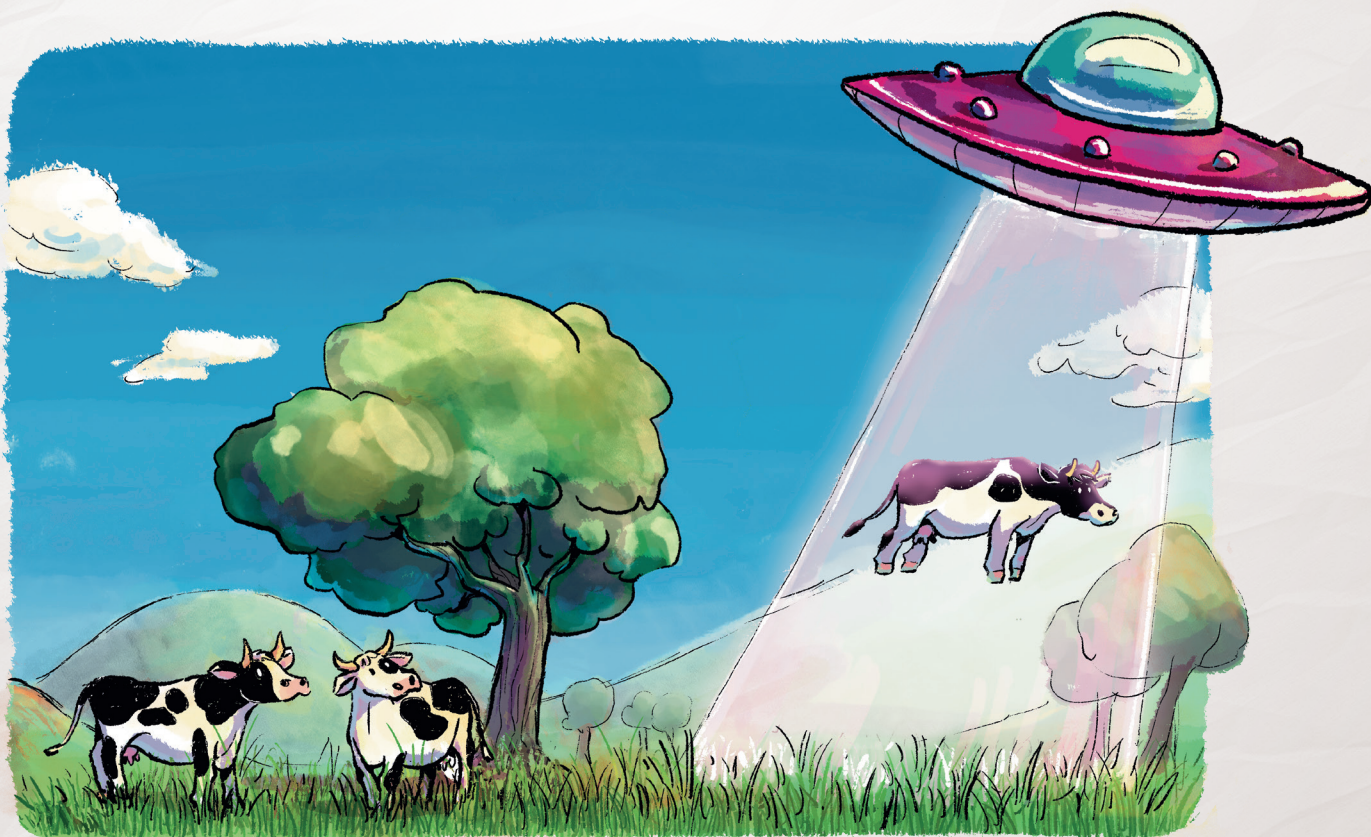
**Le malus «Aïe» impose un malus de -1 à absolument tous les jets du personnage**, jusqu'à ce qu'il soit soigné ou qu'il ait le temps de prendre au moins une heure de repos.

**Le malus «Débousolé» impose un malus de -2 au prochain jet de Pouvoir du personnage.**

### PuP

**Lorsqu'un PJ attaque un autre PJ**, ça se résout en faisant un seul jet, généralement un jet de MUS. Celui qui a initié l'action fait le jet avec une **Difficulté de 9, plus le modificateur de la caractéristique de la personne agressée**. Par exemple, attaquer un PJ avec un MUS de «+1» utilise une Difficulté de 10, alors qu'attaquer un PJ avec un MUS de «-1» utilise une Difficulté de 8.

Si l'attaquant réussit son jet, **il inflige les dégâts de son arme. Cependant, il subit les effets normaux des Sources de Chaos** (le défenseur peut faire les dégâts de son arme s'il y a 2 Sources de Chaos, par exemple). Si le combat continue, les rôles sont inversés et l'autre PJ peut attaquer le premier et faire un jet. Continuez ainsi jusqu'à ce que le combat se termine.





# RÉBELLION ET MUTATION

## scénario de présentation

### À propos

« Rébellion et mutation » est un scénario démo pour le jeu de rôle Ta Gueule C'est Quantique. Il est beaucoup plus linéaire que les scénarios complets de cet univers, servant juste à poser quelques bases et à expliquer les règles. La chose la plus importante est : **expliquez bien aux PJ leurs Pouvoirs et leur Zone d'Influence et laissez-les être créatifs. L'utilisation amusante des Pouvoirs est la clé de ce jeu de rôle !**

**Ce scénario est écrit de manière très dirigiste, pour mâcher le travail du MJ,** mais il ne tient qu'à vous d'ignorer certaines recommandations et d'improviser de nouvelles menaces ou de nouvelles situations, pour amuser votre groupe. Concernant la difficulté des jets, **utilisez principalement une difficulté de 9.** Celle-ci peut être un peu plus haute ou un peu plus basse, si l'action vous semble plus corsée ou plus simple que la normale.

Les personnages ont tous une « Crise », qui est une action qu'ils doivent réaliser **s'ils tombent à 0 en Équilibre.** Cependant, il est peu probable que ça arrive dans ce court scénario. Vous n'avez pas à le forcer, laissez les joueurs s'amuser. Si ça arrive, la durée d'une Crise est choisie par vous, le MJ, jusqu'à ce que la pulsion du PJ soit comblée. Les Crises les plus dangereuses ont tendance à durer moins longtemps (quelques minutes ou quelques actions pour gêner le groupe), alors que les petits désagréments peuvent durer jusqu'à la fin du scénario.

Dans les règles complètes, **un personnage qui termine sa Crise** doit faire un jet sur une table pour découvrir les conséquences sur le long terme. Son niveau de déconnexion peut changer, ce qui est un gros risque. Dans ces règles simplifiées, un PJ récupère 1D4 ÉQU après une Crise, sans autres conséquences.

Les règles complètes utilisent aussi des **Pions de Chaos** qui permettent au MJ de créer de nouvelles menaces, mais c'est une règle qui est ignorée dans ce scénario court et qui sera explorée dans les règles complètes.

Concernant les **Zones d'Influence**, « **Humains** » fonctionne sur les mutants, qui sont des humains normaux transformés par la faille. « **Animaux** » a besoin de la présence de bêtes pour être utilisée. Heureusement, ce « Brico Brothers » est mal entretenu et il y a de nombreux rats qui traînent. Des pigeons ont aussi fait leur nid sur certaines poutres. Si Rainbow Dubois fait partie des personnages joués, indiquez-lui la présence de ces animaux. « **Environnement** » ne peut pas

affecter tout le magasin, sauf en cas de jet exceptionnel, mais peut affecter une zone relativement grande. Les autres Zones d'Influence sont utilisées telles qu'elles sont décrites sur la feuille de personnage.

### Introduction

Laissez les joueurs choisir un personnage parmi les 6 personnages pré-tirés. Laissez-les lire leur description et répondez à leurs questions. Lisez ensuite ceci, c'est la présentation de l'univers et le contexte de la mission :

*« Nous sommes à Paris, en 1999. Vous faites tous partie de l'Agence Avec Un Grand A. Vous avez été recruté quand on a découvert, par hasard, que vous possédez le "Sens Quantique du Paranormal". Comme on ne sait pas à l'avance qui possède le SQP, les membres de l'Agence sont souvent des gens normaux (ou plus ou moins normaux) sortis de force de leur quotidien banal. Ce sixième sens vous permet de faire face aux anomalies dimensionnelles sans les oublier, contrairement au commun de mortels qui "normalise" ces rencontres, changeant leurs souvenirs en quelque chose de plus acceptable. L'Agence combat ces anomalies et ferme les failles qui s'ouvrent entre notre dimension et d'autres dimensions parallèles étranges.*

*De plus, vos Pouvoirs ont été éveillés. Ça veut dire que vous êtes capables de modifier la réalité en allant chercher une réalité alternative dans un univers parallèle. Lisez attentivement la description de votre Zone D'Influence, qui se trouve à la fin de la description de votre feuille de personnage, ça devrait vous donner quelques idées. En soi, vous pouvez faire tout et n'importe quoi, mais attention qu'un échec aura des conséquences négatives inattendues ! Un grand pouvoir implique de grands échecs critiques !*

*Vous êtes en pleine mission, à la recherche d'un traître. Alonzo, un ancien membre de l'Agence Avec Un Grand A, s'est enfui après avoir transmis des secrets à l'Agence de Bon Voisinage (une organisation ennemie basée en Russie). Vous l'avez suivi jusqu'au grand magasin "Brico Brothers", une chaîne vendant tout ce qu'il faut pour bricoler chez soi.*

*Vous savez qu'Alonzo s'est réfugié dans le magasin et on vous a prévenu qu'il était capable d'ouvrir de lui-même des failles dimensionnelles. Qui sait ce qu'il a fait à l'intérieur ? En tout cas, le lieu est bien trop calme pour un samedi midi. Vous êtes devant la porte et, pour le moment, vous ne voyez personne. Il y a juste un caddie seul au milieu de l'allée centrale du magasin. Que faites-vous ? »*

## Mutations quantiques

Alonzo a bel et bien ouvert une faille dans le magasin. Cette faille relie notre dimension à un univers rempli de robots sauvages et de créatures cybernétiques.

Dès que les PJ entrent dans le magasin, ils sont attaqués par le caddie lui-même ! Celui-ci charge un personnage tiré aléatoirement et c'est l'heure du premier jet de la partie.

.....  
Demandez au joueur de faire un jet de Muscle difficulté 9 pour éviter la charge. Il doit donc lancer 2D8, additionner le résultat des deux dés et ajouter sa caractéristique de Muscle (positive ou négative). Pour donner un exemple d'interprétation des Sources de Chaos, ce jet est expliqué dans les moindres détails, mais ce ne sera pas le cas pour les jets suivants.

• Si le total est de 9 ou plus et qu'aucun dé ne donne un «1» (0 Source de Chaos), il saute sur le côté et le caddie percute le rayon jardinage, se retrouvant coincé sous un barbecue taille XXL.

• Si le total est de 9 ou plus et qu'il y a un «1» (1 Source de Chaos), il saute sur le côté, évitant le caddie qui percute le rayon jardinage, se retrouvant coincé sous un barbecue taille XXL ; mais en sautant par réflexe, le PJ effleure un râteau étonnamment bien aiguisé et perd 1 Santé.

• Si le total est 8 ou moins (1 Source de Chaos), le caddie lui roule sur le pied, lui faisant perdre 1 Santé ; les PJ ont l'occasion d'attaquer le temps que le caddie se tourne, mais il compte bien revenir à la charge.

• Si le total est 8 ou moins et qu'un dé donne «1» (2 Sources de Chaos), le caddie l'atteint de plein fouet ; heureusement, c'est juste un simple caddie qui provoque 1D2 Santé de dégâts ; les PJ ont l'occasion d'attaquer le temps qu'il se tourne, mais il compte bien revenir à la charge.

• En cas de «double 1», le caddie emporte le PJ et l'envoie s'écraser dans un coin du rayon jardinage, qui s'effondre sur eux ! Le caddie n'est plus, mais le PJ subit 1D4 Santé de dégâts et doit cocher sa case «Aïe», lui donnant un malus de -1 à tous ses jets pour le scénario.

Une fois le caddie hors combat d'une manière ou d'une autre (il suffit juste de le retourner comme une tortue), lisez ceci :

« Soudain, vous entendez des bruits venant de partout, brisant le silence du magasin. Des bruits de machines, de visseuses, de moteurs, ainsi que des geignements de zombies. Les employés du magasin, portant encore un t-shirt sur lequel on lit "puis-je vous aider ?", sortent des rayons et vous voyez qu'ils ne sont plus tout à fait humains. Ils ont fusionné avec des machines d'une technologie avancée, ce qui les a transformés en mutants cybernétiques. L'un d'eux, dont le visage est fendu par une scie circulaire, pointe un doigt vers vous en poussant un hurlement horrible ! Ils sont six en tout, dont un employé qui a fusionné avec un tracteur-tondeuse qui est particulièrement imposant ! Heureusement, ils ont tous l'air assez lents, mais ils vous bloquent le passage. Avant que vous ayez le temps de réagir, une créature pointe un pistolet à clous vers vous et tire sans hésiter. »

Avant tout, choisissez un PJ au hasard et demandez-lui comment il réagit au tir qui le vise. Il peut sauter pour l'éviter (jet de Muscles), utiliser son environnement (jet de Débrouille) ou utiliser son Pouvoir (jet de... Pouvoir). Rappelez maintenant aux joueurs qu'ils ont accès à des Pouvoirs et qu'ils ont tout intérêt à en abuser. Ils ont tous un magasin de bricolage à leur disposition pour être inventifs !

Le moment est venu de jouer avec toutes les ficelles du système Sources de Chaos. **Présentez des menaces aux PJ, auxquelles ils doivent réagir** (attaque, empoignade, chute, enlèvement, désarmement, etc.) **Donnez-leur ensuite des occasions de prendre une initiative pour faire avancer la situation à leur avantage.** Gardez les exemples de conséquences négatives données dans les règles au début de ce document sous la main, pour vous aider à improviser les conséquences des jets.

Presque tous les jets ont une difficulté de 8 ou 9. Les mutants ont un total de 3 Santé chacun, si vous voulez les compter. Il est aussi possible de jouer l'affrontement sans compter la Santé exacte de toutes les créatures et d'estimer quand l'une ou l'autre est mise hors combat. Ils sont armés de visseuses, de scies, de tronçonneuses, de ponceuses, de nettoyeurs haute-pression... **Les mutants font perdre 1 Santé (1 Source de Chaos), 1D3 Santé (2 Sources de Chaos) ou 1D6 Santé (double «1») ou provoquent d'autres types de problèmes** (perte d'Équilibre face à ces monstres, malus «Aïe», foulure, arrivée d'une nouvelle menace décrite ci-dessous, etc.).

**Après le tir initial, vous pouvez donner l'occasion à un PJ d'attaquer ou d'utiliser un Pouvoir.** Il est simple de trouver des armes improvisées dans ce magasin pour faire des dégâts de 1D3 (ou plus, vive la tondeuse à gazon renversée !), si les PJ veulent s'armer. Aucun Pouvoir ne pourra mettre tous les mutants hors combat d'un coup. **Après cette première initiative d'un joueur, utilisez son action pour amener une réaction de la horde.** Par exemple : « Alors que tu te concentres sur ton Pouvoir, tu es distrait. Une créature sort de sous un rayonnage, t'attrape par la jambe et te fait tomber au sol. Tu es pris de court, est-ce que quelqu'un veut venir l'aider ? » **Faites cinq ou six échanges de ce genre avant de donner l'occasion aux PJ de fuir pour de bon.**

Cette horde de créatures est la grosse rencontre du scénario. **Les PJ ne sont pas censés tuer tous les mutants (qui pourraient redevenir humains s'ils survivent !).** Après une bonne idée suivie d'un bon jet, donnez une occasion aux PJ de laisser ces créatures lentes derrière eux et de partir vers le fond du magasin, là où devrait se trouver Alonzo. S'ils décident de combattre jusqu'au bout, c'est à leurs risques et périls.

**La horde de mutants cybernétiques n'est pas le seul danger dans ce magasin.** Voici quelques exemples d'autres menaces qui peuvent se mettre en place pendant ce scénario :

- ❖ Des clous volants munis d'ailes de guêpes s'attaquent aux PJ, voulant les piquer.
- ❖ Les prix de certains objets s'échangent, donnant des prix abracadabrants ! Quelle horreur...
- ❖ Des mannequins portant des tenues de chantier s'animent. Ils font plus peur qu'ils ne sont dangereux et un PJ surpris doit réussir un jet de Pouvoir difficulté 7 pour ne pas perdre de l'Équilibre.

- ❖ Une simple cliente, une vieille femme à la recherche d'un pot de fleurs jaune, ne s'est pas transformée. Elle peut être sauvée ou être utilisée par Robert Robluchon et sa Zone d'Influence « Humains ».
- ❖ Un client a été transformé en toilette-humaine : son torse sort de la cuvette et il est clair que tout le bas de son corps a été remplacé par la toilette elle-même. Paniqué, il poursuit lentement les PJ en leur demandant de l'aider.
- ❖ Un câble électrique se déroule de lui-même et attrape la jambe d'un PJ. Si on ne fait rien, il essaie de l'enrouler et de l'étouffer, comme un serpent.
- ❖ Une plante en plastique est devenue une immense plante carnivore semi-mécanique. Elle tente d'attraper un PJ qui passe à côté d'elle.
- ❖ Un pot de peinture noire roule jusqu'aux pieds des PJ. Son contenu se déverse sur le sol, dans une quantité impossible, vu sa taille. Là où la peinture coule, les objets s'enfoncent, comme s'ils étaient pris dans des marécages.
- ❖ N'hésitez pas à inventer vos propres anomalies !

## Allons-y Alonzo

Une fois la masse de mutants passée, les PJ trouvent Alonzo dans le fond du magasin, à côté de la faille qu'il a ouverte. Lisez ceci :

« Dans le fond du magasin, vous trouvez enfin votre cible : Alonzo. C'est encore un jeune homme, au milieu de la vingtaine, d'origine méditerranéenne. Pour une raison inconnue, il est torse nu, révélant son physique musclé de boxeur. Derrière lui, vous voyez la faille dans la réalité qu'il a ouverte. Elle ressemble à une déchirure, mais elle bouge légèrement, comme une créature aquatique prise dans un courant marin. Comme toutes les failles, elle semble vivante et dangereuse. Alonzo se tourne vers vous et vous jette un regard déterminé. Il n'a pas l'air prêt à vous suivre de son plein gré. Alors qu'il utilise ses Pouvoirs, vous voyez ses

poings se transformer en ce qui semble être, à première vue, deux gros gants de boxe. C'est quand ils se mettent à aboyer que vous arrivez à comprendre ce qui se trouve sous vos yeux. Ses poings sont devenus des grosses têtes de chihuahuas menaçantes ! Elles grognent et aboient et sont prêtes à vous mordre de leurs petites dents acérées ! »

À moins que les PJ n'essaient de dialoguer, **Alonzo charge au corps-à-corps**. Si nécessaire, il peut encore changer une fois de forme, pour s'adapter à un combat qui tourne à son désavantage.

**Ces chihuahuas font d'importants dégâts** (1D4 Santé, pour les jets avec 2 Sources de Chaos). **La difficulté des jets pour combattre Alonzo ou utiliser un Pouvoir contre lui est de 10**. Il a 5 en Santé, si vous voulez compter ainsi. Sinon, il est mis hors combat après avoir subi trois attaques importantes de la part des PJ. Attention qu'Alonzo possède le SQP et est donc immunisé à la Zone d'Influence « Humains ».

**Si le coup final s'y prête, Alonzo peut reculer et tomber dans la faille !** Il est absorbé par celle-ci, alors qu'il pousse des cris déchirants. Il disparaît alors de notre réalité. La même chose arrive à tout PJ qui saute dans la faille, ce scénario ne décrit pas son destin quand il arrive dans la dimension cybernétique.

**S'ils le désirent, les PJ peuvent aussi se lancer dans un débat politico-philosophique avec Alonzo**, sur les agences, la légitimité de l'Agence Avec Un Grand A et ses choix. Rappeler juste aux joueurs qu'ouvrir une faille pour couvrir sa fuite a provoqué la mort d'innocents dans ce magasin. C'est une approche difficile, mais **il est possible d'inciter Alonzo à se rendre**. Les PJ peuvent très bien aussi décider de le laisser partir. Négocier avec Alonzo demande un premier jet d'Aplomb difficulté 11, pour qu'il accepte d'écouter. Ensuite, il faut lui donner de bons arguments et réussir un autre jet d'Aplomb difficulté 9. S'il se rend, Alonzo est emprisonné dans les salles capitonnées du niveau -9 de l'Agence.



En tant que MJ ayant juste lu ce kit de démarrage, vous n'avez pas tout le contexte pour explorer les valeurs des agences ennemies et faire un échange profond sur les choix d'Alonzo. Résumez les choses à votre manière ou inventez les éléments que vous voulez, si vous souhaitez faire une scène de dialogue complète.

## Chercher l'ancre

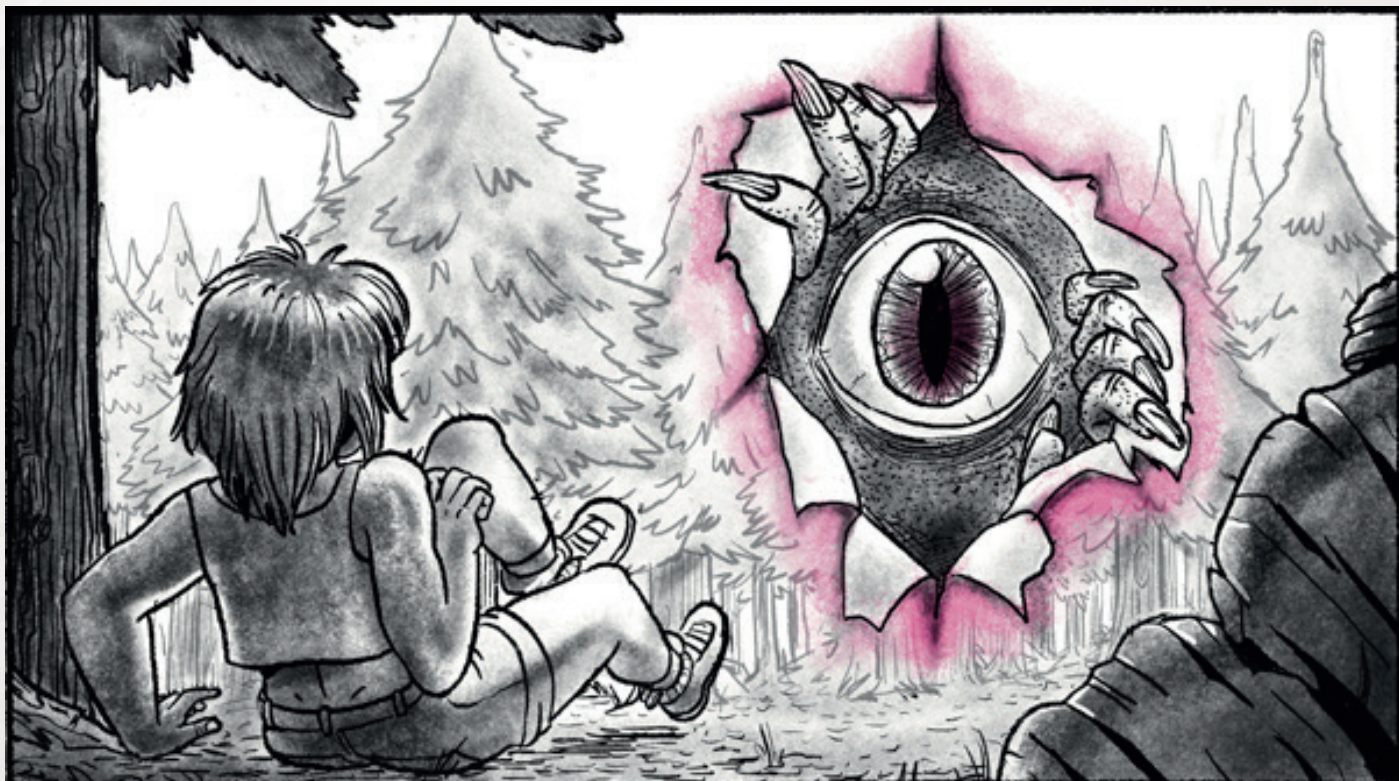
Lisez ceci : « *Ce n'est pas votre premier rodéo. Vous savez que pour fermer une faille, il faut trouver son ancre. Il s'agit d'un objet ou d'une créature (et souvent un truc qui est un mix des deux) auquel la faille s'est accrochée. C'est une nouvelle anomalie, mais une anomalie qui fait tout pour ne pas être repérée. Une fois détectée, il faut la jeter dans la faille. Pour trouver cette anomalie cachée, vous cherchez dans les rayons du magasin.* »

Dans de nombreux scénarios de TGCQ, dénicher l'ancre d'une faille représente toute une phase d'enquête. **Cependant, dans le cadre de ce scénario démo, la recherche se fait avec un simple jet de dés.**

**Les joueurs peuvent faire un jet de Débrouille difficulté 10.** En cas d'échec ou de Source de Chaos (dés qui donnent « 1 »), vous pouvez utiliser l'une des menaces décrites précédemment. Une fois le jet réussi, lisez ceci :

« *Alors que vous parcourez les rayons, vous voyez un casque de chantier sur le sol. Au début, vous n'y faites pas attention. Cependant, la deuxième fois que ce casque attire votre attention... vous êtes sûr qu'il a bougé ! Se sentant repéré, le casque se soulève et pointe deux yeux pédonculés vers vous. Paniqué, il essaye de s'enfuir... mais à une vitesse d'escargot. Vous pouvez l'attraper sans difficulté et sans danger.* »

**Une fois le casque-escargot lancé dans la faille, celle-ci s'anime comme un animal blessé, avant de se refermer. Les anomalies du magasin disparaissent alors doucement,** mais les conséquences (dégâts et morts) sont toujours visibles. Cet incident sera vite oublié ou réinterprété par les survivants. **Les PJ peuvent alors retourner à l'Agence, avec ou sans Alonzo, et faire leur rapport.**





**Nom :** Robert Robluchon

**Occupation :** Chercheur d'emploi

**Liens et famille :** \_\_\_\_\_  
Relation co-dépendante avec ma mère

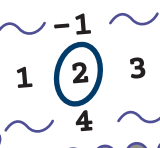
**Ambition personnelle :** \_\_\_\_\_  
Devenir un vrai lanceur d'alerte, internationalement reconnu

**Zone d'influence :** \_\_\_\_\_  
Humains

**Excentricités :** Platiste (je suis persuadé que la terre est plate, c'est même une évidence), Complot reptilien (je sais que la terre est secrètement contrôlée par des reptiliens de l'espace)

**Crise :** Paranoïa aiguë (je deviens incapable de faire confiance à qui que ce soit ou à quoi que ce soit)

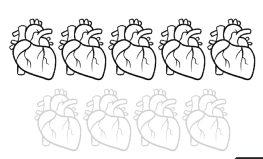
**Niveau de déconnexion**



**Muscles Débrouille**

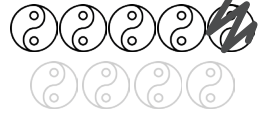


**Santé**



AïE (-1)

**Équilibre**



Déboussolé (-2)

**Équipement :** Journal du jour, carnet de notes, téléphone portable

**Avantages et séquelles :** \_\_\_\_\_

**Faire des jets**

**Lancez 2D8 et additionnez-les à la caractéristique (MUS, DÉB, NEU, APL ou POU) indiquée par le MJ. Le total est comparé à une difficulté déterminée par le MJ (9 en moyenne).**

**Comptez ensuite les "1", ce sont les Sources de Chaos. Celles-ci, en plus du total, permettent au MJ de déterminer les conséquences négatives de l'action.**

**Pour un jet de Pouvoir, les "1" et les "8" sont Sources de Chaos.**

**Muscles (MUS)**

Cette caractéristique est utilisée pour tous les défis physiques, que ce soit pour soulever une charge lourde, éviter un rocher, tirer au pistolet ou donner un coup de poing à Cthulhu.

**Débrouille (DEB)**

Cette caractéristique évalue vos sens et votre capacité d'adaptation. Elle vous permet de suivre une piste, trouver des indices, vous cacher, changer le pneu d'une voiture, faire un feu de camp ou voler un portefeuille.

**Neurones (NEU)**

Cette caractéristique indique vos connaissances et vos dispositions mentales. Elle vous permet de réparer un téléphone, de vous souvenir de détails découverts plus tôt, de détecter les mensonges

d'une personne, de parler des langues étrangères ou de résoudre une équation de physique quantique.

**Aplomb (APL)**

Cette caractéristique sert pour toutes les interactions sociales, pour persuader les gens, marchander un bibelot, mentir à quelqu'un ou chauffer le public à un concert.

**Pouvoir (POU)**

Cette caractéristique détermine votre habileté à modifier le monde grâce à votre imagination. Plus elle sera élevée, plus vous êtes compétent pour aller chercher des réalités parallèles et les ramener dans votre dimension, dans la limite de votre Zone d'Influence. Attention qu'abuser de ses pouvoirs est une pente glissante vers la folie... ou vers un poste important en politique.

**Niveau de déconnexion**

Cette caractéristique détermine la déconnexion du personnage par rapport à la réalité. Quelqu'un de peu déconnecté est plus stable (plus en Équilibre), mais a plus de mal à appréhender le paranormal. Quelqu'un de fortement déconnecté a des pouvoirs plus puissants (plus en Pouvoir), mais pète les plombs plus facilement.

**Santé (SAN)**

Si vous tombez à 0 en Santé, vous êtes hors-jeu.

**Équilibre (ÉQU)**

Si vous tombez à 0 en Équilibre, vous faites votre Crise.

**Zone d'Influence: Humains**

Vous pouvez modifier la mémoire, la personnalité, voire l'apparence d'un PNJ humain qui ne possède pas de « sens quantique ». En allant puiser dans ses alter ego d'autres dimensions, vous pouvez trouver la modification qui vous intéresse. Vous pouvez par exemple transformer un policier en punk rebelle, un comptable en Néandertal, un geek en champion d'arts martiaux, etc. Vous pouvez ainsi lui enlever des compétences ou faire ressortir des talents incroyables. Ce pouvoir fonctionne aussi sur les créatures avec une évolution proche de l'humain (comme les poulpeux), vivant dans d'autres dimensions, bien que le résultat puisse être plus aléatoire.

**Excentricités**

Ces petites manies sont des façons amusantes de jouer le personnage. Elles ne doivent pas être une restriction, mais une invitation à des échanges humoristiques entre les PJ.

**Crise**

C'est l'action à réaliser quand le personnage tombe à 0 en Équilibre. La durée est déterminée par le MJ. Les crises les plus bénignes ont tendance à durer plus longtemps que les crises dangereuses.

Nom : Rainbow Dubois

Occupation : Comportementaliste-télépathe animalier

Liens et famille : Cinq petits-enfants tromignons

Ambition personnelle : Ouvrir tous mes chakras

SQP ✓

Zone d'influence : \_\_\_\_\_

Animaux

Excentricités : Télépathie animale (je pense pouvoir parler aux animaux), Yoga (je prends des poses de yoga à des moments incongrus).

Crise : Vie antérieure préhistorique (je me prends pour un vélociraptor)



Niveau de déconnexion

-1  
 ① 2 3  
 4

Muscles Débrouille



Neurones



Aplomb



Pouvoir

Santé



AïE (-1)

Équilibre



Déboussolé (-2)

Équipement : Une carte des chakras du corps humain, un ticket de loterie non-gratté

Avantages et séquelles : \_\_\_\_\_

Faire des jets

Lancez 2D8 et additionnez-les à la caractéristique (MUS, DÉB, NEU, APL ou POU) indiquée par le MJ. Le total est comparé à une difficulté déterminée par le MJ (9 en moyenne).

Comptez ensuite les "1", ce sont les Sources de Chaos. Celles-ci, en plus du total, permettent au MJ de déterminer les conséquences négatives de l'action.

Pour un jet de Pouvoir, les "1" et les "8" sont Sources de Chaos.

Muscles (MUS)

Cette caractéristique est utilisée pour tous les défis physiques, que ce soit pour soulever une charge lourde, éviter un rocher, tirer au pistolet ou donner un coup de poing à Cthulhu.

Débrouille (DEB)

Cette caractéristique évalue vos sens et votre capacité d'adaptation. Elle vous permet de suivre une piste, trouver des indices, vous cacher, changer le pneu d'une voiture, faire un feu de camp ou voler un portefeuille.

Neurones (NEU)

Cette caractéristique indique vos connaissances et vos dispositions mentales. Elle vous permet de réparer un téléphone, de vous souvenir de détails découverts plus tôt, de détecter les mensonges

d'une personne, de parler des langues étrangères ou de résoudre une équation de physique quantique.

Aplomb (APL)

Cette caractéristique sert pour toutes les interactions sociales, pour persuader les gens, marchander un bibelot, mentir à quelqu'un ou chauffer le public à un concert.

Pouvoir (POU)

Cette caractéristique détermine votre habileté à modifier le monde grâce à votre imagination. Plus elle sera élevée, plus vous êtes compétent pour aller chercher des réalités parallèles et les ramener dans votre dimension, dans la limite de votre Zone d'Influence. Attention qu'abuser de ses pouvoirs est une pente glissante vers la folie... ou vers un poste important en politique.

Niveau de déconnexion

Cette caractéristique détermine la déconnexion du personnage par rapport à la réalité. Quelqu'un de peu déconnecté est plus stable (plus en Équilibre), mais a plus de mal à appréhender le paranormal. Quelqu'un de fortement déconnecté a des pouvoirs plus puissants (plus en Pouvoir), mais pète les plombs plus facilement.

Santé (SAN)

Si vous tombez à 0 en Santé, vous êtes hors-jeu.

Équilibre (ÉQU)

Si vous tombez à 0 en Équilibre, vous faites votre Crise.

Zone d'Influence: Animaux

Vous pouvez modifier l'apparence ou la personnalité des animaux. Par exemple, vous pouvez aller chercher ce qu'ils seraient devenus dans une autre dimension pour les rendre plus calmes ou plus agressifs. Vous pouvez aussi aller chercher dans un tout autre arbre d'évolution pour transformer un écureuil en panthère ou rendre un chat capable de parler et de résoudre des équations complexes. Ce pouvoir marche aussi sur les animaux étranges des autres dimensions, bien que le résultat puisse être plus aléatoire. Il ne marche pas sur les « animaux » qui ont formé des civilisations développées dans d'autres dimensions, car ceux-ci sont considérés comme « humains ».

Excentricités

Ces petites manies sont des façons amusantes de jouer le personnage. Elles ne doivent pas être une restriction, mais une invitation à des échanges humoristiques entre les PJ.

Crise

C'est l'action à réaliser quand le personnage tombe à 0 en Équilibre. La durée est déterminée par le MJ. Les crises les plus bénignes ont tendance à durer plus longtemps que les crises dangereuses.



Nom : Rachida Badaoui  
 Occupation : Libraire  
 Liens et famille : \_\_\_\_\_  
*Je vis chez mes parents*  
 Ambition personnelle : \_\_\_\_\_  
*Ne plus vivre chez mes parents*

SQP ✓

Zone d'influence : \_\_\_\_\_  
*Environnement*  
 Excentricités : Anxiété sociale  
*(je ne suis pas à l'aise pour parler avec des étrangers), Décompte anti-stress (quand je suis nerveuse, je compte à voix haute).*  
 Crise : Lecture compulsive  
*(je me réfugie dans la lecture d'un livre et j'ignore mon environnement)*

Niveau de déconnexion

-1  
 ① 2 3  
 4

Muscles **Débraille**

**Santé**

AïE (-1)   
 Équilibre  
 Déboussolé (-2)

**Pouvoir**

**Neurones** **Aplomb**

Équipement : Deux romans à l'eau de rose, trois marque-pages  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 Avantages et séquelles : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**Faire des jets**

**Lancez 2D8 et additionnez-les à la caractéristique (MUS, DÉB, NEU, APL ou POU) indiquée par le MJ.** Le total est comparé à une difficulté déterminée par le MJ (9 en moyenne).

**Comptez ensuite les "1", ce sont les Sources de Chaos.** Celles-ci, en plus du total, permettent au MJ de déterminer les conséquences négatives de l'action.

**Pour un jet de Pouvoir, les "1" et les "8" sont Sources de Chaos.**

**Muscles (MUS)**  
 Cette caractéristique est utilisée pour tous les défis physiques, que ce soit pour soulever une charge lourde, éviter un rocher, tirer au pistolet ou donner un coup de poing à Cthulhu.

**Débraille (DEB)**  
 Cette caractéristique évalue vos sens et votre capacité d'adaptation. Elle vous permet de suivre une piste, trouver des indices, vous cacher, changer le pneu d'une voiture, faire un feu de camp ou voler un portefeuille.

**Neurones (NEU)**  
 Cette caractéristique indique vos connaissances et vos dispositions mentales. Elle vous permet de réparer un téléphone, de vous souvenir de détails découverts plus tôt, de détecter les mensonges

d'une personne, de parler des langues étrangères ou de résoudre une équation de physique quantique.

**Aplomb (APL)**  
 Cette caractéristique sert pour toutes les interactions sociales, pour persuader les gens, marchander un bibelot, mentir à quelqu'un ou chauffer le public à un concert.

**Pouvoir (POU)**  
 Cette caractéristique détermine votre habileté à modifier le monde grâce à votre imagination. Plus elle sera élevée, plus vous êtes compétent pour aller chercher des réalités parallèles et les ramener dans votre dimension, dans la limite de votre Zone d'Influence. Attention qu'abuser de ses pouvoirs est une pente glissante vers la folie... ou vers un poste important en politique.

**Niveau de déconnexion**  
 Cette caractéristique détermine la déconnexion du personnage par rapport à la réalité. Quelqu'un de peu déconnecté est plus stable (plus en Équilibre), mais a plus de mal à appréhender le paranormal. Quelqu'un de fortement déconnecté a des pouvoirs plus puissants (plus en Pouvoir), mais pète les plombs plus facilement.

**Santé (SAN)**  
 Si vous tombez à 0 en Santé, vous êtes hors-jeu.

**Équilibre (ÉQU)**  
 Si vous tombez à 0 en Équilibre, vous faites votre Crise.

**Zone d'Influence: Environnement**

Vous pouvez modifier les lieux et les paysages à votre convenance. Vous pouvez aller récupérer l'apparence, l'ambiance, la température, l'humidité ou tout autre attribut d'une variante d'un lieu dans une dimension parallèle. Ceci vous permet de transformer une toilette en salle d'opération, une pièce poussiéreuse en pièce propre ou de faire pleuvoir sur exactement 1m². Plus le changement sera important (et plus la zone affectée sera grande), plus ce Pouvoir sera difficile à utiliser.

**Excentricités**  
 Ces petites manies sont des façons amusantes de jouer le personnage. Elles ne doivent pas être une restriction, mais une invitation à des échanges humoristiques entre les PJ.

**Crise**  
 C'est l'action à réaliser quand le personnage tombe à 0 en Équilibre. La durée est déterminée par le MJ. Les crises les plus bénignes ont tendance à durer plus longtemps que les crises dangereuses.

**Nom :** Sven Magnus

**Occupation :** Employé de bureau

**Liens et famille :** Deux enfants que je vois deux fois par mois et une ex-femme

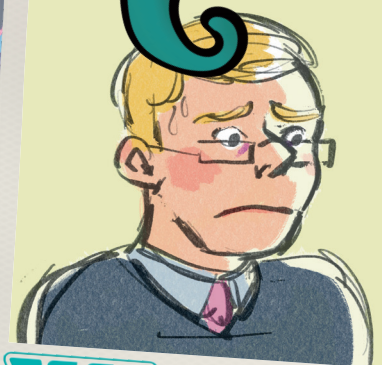
**Ambition personnelle :**  
Avoir - peut-être - une augmentation d'ici 4 ou 5 ans

**Zone d'influence :** \_\_\_\_\_

**Personnel**

**Excentricités :** Manque de confiance en soi (je me rabaisse toujours devant l'autorité), Maniaque (tout doit être bien rangé)

**Crise :** Super héros (je deviens sans peur et j'affronte tous les problèmes en dépit du danger et de ma sécurité).



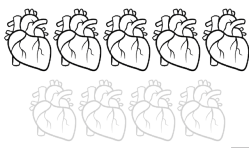
**Niveau de déconnexion**

-1  
① 2 3  
4

**Muscles Débrouille**

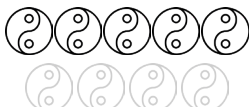


**Santé**



**AïE (-1)**

**Équilibre**



**Déboussolé (-2)**

**Équipement :** Trois bics de 3 couleurs différentes, un téléphone portable

**Avantages et séquences :** \_\_\_\_\_



**Faire des jets**

**Lancez 2D8 et additionnez-les à la caractéristique (MUS, DÉB, NEU, APL ou POU) indiquée par le MJ. Le total est comparé à une difficulté déterminée par le MJ (9 en moyenne).**

**Comptez ensuite les "1", ce sont les Sources de Chaos. Celles-ci, en plus du total, permettent au MJ de déterminer les conséquences négatives de l'action.**

**Pour un jet de Pouvoir, les "1" et les "8" sont Sources de Chaos.**

**Muscles (MUS)**

Cette caractéristique est utilisée pour tous les défis physiques, que ce soit pour soulever une charge lourde, éviter un rocher, tirer au pistolet ou donner un coup de poing à Cthulhu.

**Débrouille (DEB)**

Cette caractéristique évalue vos sens et votre capacité d'adaptation. Elle vous permet de suivre une piste, trouver des indices, vous cacher, changer le pneu d'une voiture, faire un feu de camp ou voler un portefeuille.

**Neurones (NEU)**

Cette caractéristique indique vos connaissances et vos dispositions mentales. Elle vous permet de réparer un téléphone, de vous souvenir de détails découverts plus tôt, de détecter les mensonges

d'une personne, de parler des langues étrangères ou de résoudre une équation de physique quantique.

**Aplomb (APL)**

Cette caractéristique sert pour toutes les interactions sociales, pour persuader les gens, marchander un bibelot, mentir à quelqu'un ou chauffer le public à un concert.

**Pouvoir (POU)**

Cette caractéristique détermine votre habileté à modifier le monde grâce à votre imagination. Plus elle sera élevée, plus vous êtes compétent pour aller chercher des réalités parallèles et les ramener dans votre dimension, dans la limite de votre Zone d'Influence. Attention qu'abuser de ses pouvoirs est une pente glissante vers la folie... ou vers un poste important en politique.

**Niveau de déconnexion**

Cette caractéristique détermine la déconnexion du personnage par rapport à la réalité. Quelqu'un de peu déconnecté est plus stable (plus en Équilibre), mais a plus de mal à appréhender le paranormal. Quelqu'un de fortement déconnecté a des pouvoirs plus puissants (plus en Pouvoir), mais pète les plombs plus facilement.

**Santé (SAN)**

Si vous tombez à 0 en Santé, vous êtes hors-jeu.

**Équilibre (ÉQU)**

Si vous tombez à 0 en Équilibre, vous faites votre Crise.

**Zone d'Influence : Personnel**

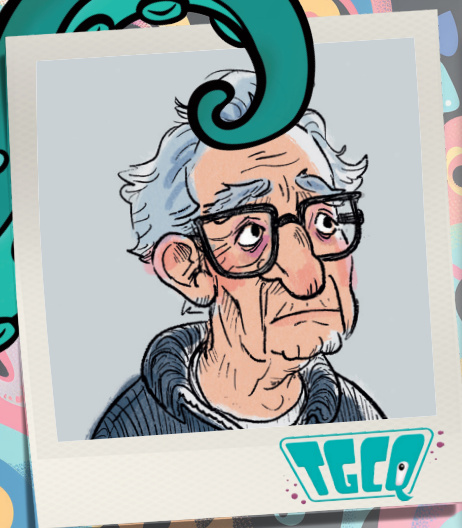
Vous pouvez aller chercher d'autres versions de vous-même dans d'autres dimensions pour emprunter leurs connaissances et leurs forces. L'utilisation la plus commune de ce pouvoir permet de passer d'une de vos caractéristiques à +3, mais il est possible de faire preuve de beaucoup plus d'imagination. Par contre, plus vous vous éloignez de vous-même, plus le jet sera difficile.

**Excentricités**

Ces petites manies sont des façons amusantes de jouer le personnage. Elles ne doivent pas être une restriction, mais une invitation à des échanges humoristiques entre les PJ.

**Crise**

C'est l'action à réaliser quand le personnage tombe à 0 en Équilibre. La durée est déterminée par le MJ. Les crises les plus bénignes ont tendance à durer plus longtemps que les crises dangereuses.



Nom : Albert Bourdon

Occupation : Retraité

Liens et famille : \_\_\_\_\_  
Juste le petit jeune qui passe une fois par semaine vérifier que tout va bien

Ambition personnelle : \_\_\_\_\_  
Passer à la "Roue de la Fortune"

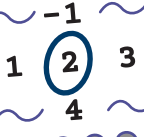
SQP ✓

Zone d'influence : \_\_\_\_\_  
Destin

Excentricités : Cleptoman  
*(des petits trucs disparaissent là où je passe), Gâteux (il m'arrive de ne pas très bien comprendre ce qu'il se passe)*

Crise : Naturiste (je retire tous mes vêtements et je refuse de me couvrir)

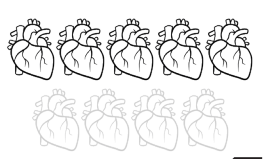
Niveau de déconnexion



Muscles Débrouille

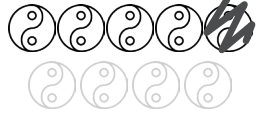


Santé



AïE (-1)

Équilibre



Déboussolé (-2)

Neurones Aplomb



Pouvoir

Équipement : Plein de petite monnaie, la télécommande de votre télévision

Avantages et séquelles : \_\_\_\_\_

**Faire des jets**

Lancez 2D8 et additionnez-les à la caractéristique (MUS, DÉB, NEU, APL ou POU) indiquée par le MJ. Le total est comparé à une difficulté déterminée par le MJ (9 en moyenne).

Comptez ensuite les "1", ce sont les Sources de Chaos. Celles-ci, en plus du total, permettent au MJ de déterminer les conséquences négatives de l'action.

Pour un jet de Pouvoir, les "1" et les "8" sont Sources de Chaos.

**Muscles (MUS)**

Cette caractéristique est utilisée pour tous les défis physiques, que ce soit pour soulever une charge lourde, éviter un rocher, tirer au pistolet ou donner un coup de poing à Cthulhu.

**Débrouille (DEB)**

Cette caractéristique évalue vos sens et votre capacité d'adaptation. Elle vous permet de suivre une piste, trouver des indices, vous cacher, changer le pneu d'une voiture, faire un feu de camp ou voler un portefeuille.

**Neurones (NEU)**

Cette caractéristique indique vos connaissances et vos dispositions mentales. Elle vous permet de réparer un téléphone, de vous souvenir de détails découverts plus tôt, de détecter les mensonges

d'une personne, de parler des langues étrangères ou de résoudre une équation de physique quantique.

**Aplomb (APL)**

Cette caractéristique sert pour toutes les interactions sociales, pour persuader les gens, marchander un bibelot, mentir à quelqu'un ou chauffer le public à un concert.

**Pouvoir (POU)**

Cette caractéristique détermine votre habileté à modifier le monde grâce à votre imagination. Plus elle sera élevée, plus vous êtes compétent pour aller chercher des réalités parallèles et les ramener dans votre dimension, dans la limite de votre Zone d'Influence. Attention qu'abuser de ses pouvoirs est une pente glissante vers la folie... ou vers un poste important en politique.

**Niveau de déconnexion**

Cette caractéristique détermine la déconnexion du personnage par rapport à la réalité. Quelqu'un de peu déconnecté est plus stable (plus en Équilibre), mais a plus de mal à appréhender le paranormal. Quelqu'un de fortement déconnecté a des pouvoirs plus puissants (plus en Pouvoir), mais pète les plombs plus facilement.

**Santé (SAN)**

Si vous tombez à 0 en Santé, vous êtes hors-jeu.

**Équilibre (ÉQU)**

Si vous tombez à 0 en Équilibre, vous faites votre Crise.

**Zone d'Influence: Destin**

En consultant des réalités parallèles légèrement en avance sur la vôtre, vous pouvez déclencher une réaction en chaîne qui provoquera un effet de votre choix. Contrairement aux autres ZI, le résultat de ce pouvoir est moins fantaisiste, mais il attire aussi moins l'attention. Ce qui détermine la difficulté de ce Pouvoir est la conséquence finale: il est plus facile de provoquer une collision inoffensive entre deux passants que d'inciter un ennemi à se faire écraser par un camion. Ce Pouvoir se prête très bien à « défier la probabilité » (voir les règles plus loin), vous poussant à faire une action étrange qui lance la réaction en chaîne.

**Excentricités**

Ces petites manies sont des façons amusantes de jouer le personnage. Elles ne doivent pas être une restriction, mais une invitation à des échanges humoristiques entre les PJ.

**Crise**

C'est l'action à réaliser quand le personnage tombe à 0 en Équilibre. La durée est déterminée par le MJ. Les crises les plus bénignes ont tendance à durer plus longtemps que les crises dangereuses.



Nom : Angie Fifrelin

Occupation : Pharmacienne

Liens et famille : \_\_\_\_\_  
trois chats et un cobaye à la maison

Ambition personnelle : \_\_\_\_\_  
Recevoir le prix Nobel de chimie

SQP ✓

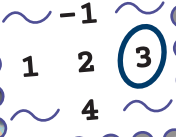
Zone d'influence : \_\_\_\_\_

Objets \_\_\_\_\_

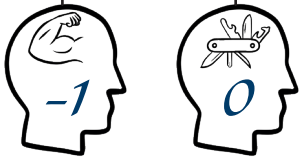
Excentricités : Expériences  
(je vois le monde comme un grand laboratoire et les autres humains comme des cobayes),  
Rire nerveux (je ris quand je suis stressée)

Crise : Pulsions meurtrières  
(j'essaye de blesser ou de tuer les personnes les plus proches de moi)

Niveau de déconnexion



Muscles Débrouille

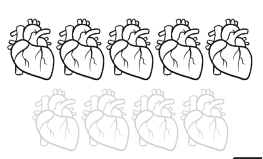


Neurones Aplomb



Pouvoir

Santé



AïE (-1)

Équilibre



Déboussolé (-2)

Équipement : Quelques tubes, pilules et fioles contenant des produits chimiques

Avantages et séquelles : \_\_\_\_\_

**Faire des jets**

Lancez 2D8 et additionnez-les à la caractéristique (MUS, DÉB, NEU, APL ou POU) indiquée par le MJ. Le total est comparé à une difficulté déterminée par le MJ (9 en moyenne).

Comptez ensuite les "1", ce sont les Sources de Chaos. Celles-ci, en plus du total, permettent au MJ de déterminer les conséquences négatives de l'action.

Pour un jet de Pouvoir, les "1" et les "8" sont Sources de Chaos.

**Muscles (MUS)**

Cette caractéristique est utilisée pour tous les défis physiques, que ce soit pour soulever une charge lourde, éviter un rocher, tirer au pistolet ou donner un coup de poing à Cthulhu.

**Débrouille (DEB)**

Cette caractéristique évalue vos sens et votre capacité d'adaptation. Elle vous permet de suivre une piste, trouver des indices, vous cacher, changer le pneu d'une voiture, faire un feu de camp ou voler un portefeuille.

**Neurones (NEU)**

Cette caractéristique indique vos connaissances et vos dispositions mentales. Elle vous permet de réparer un téléphone, de vous souvenir de détails découverts plus tôt, de détecter les mensonges

d'une personne, de parler des langues étrangères ou de résoudre une équation de physique quantique.

**Aplomb (APL)**

Cette caractéristique sert pour toutes les interactions sociales, pour persuader les gens, marchander un bibelot, mentir à quelqu'un ou chauffer le public à un concert.

**Pouvoir (POU)**

Cette caractéristique détermine votre habileté à modifier le monde grâce à votre imagination. Plus elle sera élevée, plus vous êtes compétent pour aller chercher des réalités parallèles et les ramener dans votre dimension, dans la limite de votre Zone d'Influence. Attention qu'abuser de ses pouvoirs est une pente glissante vers la folie... ou vers un poste important en politique.

**Niveau de déconnexion**

Cette caractéristique détermine la déconnexion du personnage par rapport à la réalité. Quelqu'un de peu déconnecté est plus stable (plus en Équilibre), mais a plus de mal à appréhender le paranormal. Quelqu'un de fortement déconnecté a des pouvoirs plus puissants (plus en Pouvoir), mais pète les plombs plus facilement.

**Santé (SAN)**

Si vous tombez à 0 en Santé, vous êtes hors-jeu.

**Équilibre (ÉQU)**

Si vous tombez à 0 en Équilibre, vous faites votre Crise.

**Zone d'Influence: Objets**

Vous pouvez réécrire la réalité d'un objet en trouvant ce que ses matériaux sont devenus dans une dimension parallèle. L'objet doit donc garder globalement les mêmes composantes, mais il peut devenir tout autre chose. Il est extrêmement facile de transformer un marteau de chantier en énorme marteau de guerre, mais vous pouvez tout aussi bien transformer un uniforme militaire en tutu ou une bûche en drakkar. En allant chercher plus loin, il est possible de trouver un autre agencement des molécules d'un objet pour complètement changer ses matériaux, mais c'est plus difficile à atteindre.

**Excentricités**

Ces petites manies sont des façons amusantes de jouer le personnage. Elles ne doivent pas être une restriction, mais une invitation à des échanges humoristiques entre les PJ.

**Crise**

C'est l'action à réaliser quand le personnage tombe à 0 en Équilibre. La durée est déterminée par le MJ. Les crises les plus bénignes ont tendance à durer plus longtemps que les crises dangereuses.