

## Les gardiens du temps

Présentation de l'univers

lundi 27 juin 2005, par [Istel](#)

Ce titre paraît peut-être présomptueux mais c'est le seul qui me semble correspondre à l'univers que je vais vous décrire maintenant. L'avantage de cet univers est de pouvoir y inclure tous types de personnages : barbare en quête d'un maître et d'un protecteur, jeune scientifique aveugle en mission d'exploration, mage incompris perdu au XXe siècle, médecin compétent et bénévole, diplomate pressé et aventureux. Laissez vos joueurs choisir qui ils veulent incarner et, par un coup de baguette magique (et un peu d'imagination !), réunissez-les grâce à un unique désir, celui de survivre.

Lorsque tous les personnages ont été créés en fonction des choix des joueurs, prenez-les à part un par un. Selon leur background, leur psychologie, leur manière de vivre, il sera plus ou moins difficile d'imaginer une histoire cohérente afin de préméditer leur mort. Oui, j'ai bien dit leur mort. Le principe est simple : jetez-les dans la gueule du loup, faites-les tomber d'une falaise, attirez-les dans un champ de mines, faites exploser une étoile à proximité de leur vaisseau, débrouillez-vous comme vous voulez mais ces personnages doivent mourir. Enfin, pas tout à fait.

En effet, car au moment de leur mort, à l'instant précis où tout espoir s'est évanoui, le personnage va perdre connaissance et être transféré ailleurs, dans un autre lieu et à une autre époque. Cet ailleurs, c'est la forteresse spatiale des Gardiens du Temps. Ils se réveillent ensemble dans une salle dite de transfert, allongés sur des lits qui ressemblent plus à des tables garnies de matelas. Dans cette salle, pas de problème de langage, tout le monde se comprend. Une seule porte conduit dans cette pièce et elle est fermée. Le temps de faire connaissance et la porte coulisse pour révéler

un homme (la plupart du temps) qui est un des sergents recruteurs de l'organisation clérico-militaire Les Gardiens du Temps. Celui-ci leur annonce, avec une rudesse et un cynisme qui leur est propre, que la seule solution pour ne pas mourir, c'est d'accepter de travailler pour eux. Bien sûr, les joueurs voudront sûrement poser un tas de questions dont vous avez les réponses (du moins, je l'espère, les joueurs étant si imprévisibles quelquefois) dans le chapitre Pourquoi moi ?.

A ce niveau du jeu, si les joueurs sont venus pour jouer, et malgré les interrogations qui doivent leur trotter dans la tête, j'ose espérer qu'ils ne vont pas quitter la table en prétextant ne rien comprendre à ce que vous racontez. Après tout, si un joueur s'en va c'est qu'il n'avait pas vraiment envie de jouer, non ? Un de perdu, dix de retrouvés, enfin, c'est ce qu'on dit. Dites-leur tout ce que voulez leur dire. Allez même jusqu'à leur dire la vérité (celle qui est décrite dans les différents chapitres) si ça peut les faire changer d'avis, mais n'allez pas trop loin, car vous perdriez un peu de la magie du suspense et de l'inconnu. Une fois les PJ enrôlés, il ne vous reste plus qu'à entrer dans le vif du sujet. Et c'est ce que nous allons faire maintenant !

Pourquoi moi ?

Vous trouverez ici toutes les réponses (enfin toutes celles auxquelles j'aurais pensé) que les joueurs ou leurs personnages pourraient se poser lors de leur arrivée dans la forteresse des GT (abréviation, vous l'aurez deviné, pour Gardiens du Temps). Toutes les questions ont une réponse plus ou moins claire, pour laisser un peu de flou dans leurs pensées, et certaines sont accompagnées de la vérité. Celle-ci pourra être donnée au personnage, c'est à vous de décider.

## Pourquoi moi ?

"Seul le Grand Maître pourrait répondre à cette question, et je ne crois pas qu'il le ferait. Vous devriez être content qu'il vous ait choisi. Vous devez avoir des qualités particulières."

La vérité : Souvent le choix est génétique. Un ancêtre du personnage pourrait avoir fait partie des GT, le grand-père ou, dans certains cas, le père.

## Qui est le Grand Maître ?

"Le Grand Maître nous dirige et nous guide. Il est le garant de la mémoire de nos ancêtres."

La vérité : voir les chapitres Description générale, organisation et Les petits secrets.

## Qui êtes-vous ?

"Nous sommes des protecteurs, nous faisons en sorte d'empêcher ou de corriger les petits ou les grands cataclysmes qui bouleversent le monde."

La vérité : expliquée en détails dans Description générale, organisation.

## Que voulez-vous de nous ?

"Vous avez été choisi pour accomplir des missions pour nous, dans les différents mondes que nous surveillons sans arrêt afin d'éviter les catastrophes."

## Les différents mondes ?

"Vous comprendrez cela en temps voulu. Sachez seulement que chacun d'entre vous vient d'un monde différent de l'autre, une Terre qui a suivi un chemin particulier. Comme si vous regardiez dans un miroir et que votre reflet vous soit inconnu, tout en sachant que c'est bien vous. De l'autre côté du miroir, ce pourrait être un autre vous-même."

P.-S.

Faites part de vos critiques et de vos idées sur cet article grâce au [Droit du Scribe](#). 