

ATHANOR

LA TERRE DES MILLE MONDES

Commencez à lire ici...

Cher lecteur et ami, vous découvrez à l'instant le jeu d'incarnation: Athanor — La Terre des Mille Mondes.
Si tout va bien, vous devriez avoir devant vous, sortis de votre boîte:

Contenu

- 3 livrets
 - Le livre des transformations (I)
 - L'encyclopédie des Mille Mondes (II)
 - Les aventures (III)
- Un dossier avec
 - Des profils d'avatars vierges
 - Des feuilles récapitulatives de points de règles
 - Des feuilles permettant de vous faire un écran de jeu.

Il vous faut

- Des dés à 4, 6, 8 et 10 faces.
- Des crayons gommes et papiers.
- Il faudra aussi recopier ou faire des photocopies des profils d'avatars.

Les livrets

Le premier livret, le Livre des transformations, contient toutes les informations sur les règles du jeu. Le second, l'encyclopédie des Mille Mondes, vous donne tous les renseignements sur le monde étrange que les aventuriers vont explorer. Enfin, Les Aventures propose un scénario que seul le meneur de jeu devra lire, des conseils, des précisions de règle et de création d'intervenants.

Le livre des transformations

Nous avons essayé lors de l'élaboration de ce livret, d'obéir à certaines règles d'organisation bien particulières:

Premièrement, il contient toutes les règles nécessaires à une partie du jeu La Terre des Mille Mondes. Les joueurs ont intérêt à en connaître les points essentiels, et le meneur de jeu devra l'avoir lu en entier.

Deuxièmement, la succession des chapitres va de ce qui est connu de tous jusqu'à ce qui devient de plus en plus secret. Suivant ses désirs, le meneur de jeu pourra demander aux joueurs de ne pas lire au-delà d'une certaine limite, pour conserver quelques éléments de mystère à ce monde étrange.

C'est ainsi que **Le Franchissement du Rubicon** donne le minimum de connaissances sur le monde que chaque joueur doit connaître, puisque son avatar y vit. Suit **Le coin des débutants**, pour les néophytes en jeu de rôle, et qui veulent savoir ce qu'est ce genre de jeu en général.

Ensuite vient la **Création des avatars**. Car il est impossible de jouer sans cet alter ego qu'est l'avatar. On vous guidera pas à pas, mais vous aurez intérêt à lire ces règles avec une profil vierge que vous remplirez au fur et à mesure.

Une fois en possession de votre avatar, vous apprendrez les **Mécanismes du Jeu**, qui vous permettront de suivre les instructions du meneur de jeu. Toutes les règles qui suivront seront la revue cas par cas du même principe de départ.

Ce qui importe le plus, dans votre vie quotidienne, c'est ce que vous savez faire, votre métier, comment progresser et apprendre. C'est ce que vous découvrirez dans le chapitre consacré aux **Compétences, Aptitudes, à L'Expérience et à L'Apprentissage**.

Pour rester dans les préoccupations quotidiennes; vous pourrez ensuite tout savoir sur **La Santé** (qui n'est pas, vous vous en doutez, la même que de nos jours). C'est ici que l'on vous donnera les notions de points de vie, de blessures, etc. Et forcément, pour vous soigner, vous lirez tout sur **Les Drogues et les Médicaments**.

La Terre des Mille Mondes est parfois un univers dangereux. Si l'on voyage, ou même lorsque des visiteurs arrivent, on peut être amené à se défendre, à combattre. Le chapitre correspondant s'appelle bien évidemment **Le Combat**. Et c'est tout logiquement que le suivant s'intitule **Armes**.

A peu près dix pour cent de la population dispose de capacités paranormales appelées **Pouvoirs psioniques**. Vous lirez, si votre avatar en possède, les quelques règles complémentaires appropriés. Puis, suivant votre type de pouvoir, vous en prendrez plus ample connaissance dans les parties nommées **Intuition, Action et Altération**.

Il est bien plus normal, lorsque les déplacements sont sanctionnés par d'aléatoires transformations physiques et psychiques, de rester dans sa région. Mais, au cas où l'on est amené à bouger, il vaut mieux savoir ce que sont **Les mutations**.

Lors de ces voyages, il vous arrivera, mais rarement, de rencontrer des **Maîtres du Ciel, de la Terre et des mutations**, ou même de devenir l'un d'entre eux. C'est à partir de cet endroit que le meneur de jeu peut demander aux joueurs d'arrêter de lire. Car ce chapitre, et celui qui suit, sans constituer un secret, décrivent des faits très peu connus.

C'est effectivement souvent par hasard que les joueurs passeront à travers **Les Portes de Passage** et découvriront les Mille Mondes étranges qui existent derrière elles.

L'encyclopédie des Mille Mondes

Le but de ce livret est de vous faire découvrir l'univers des Mille Mondes dans ce qu'il a de quotidien. Il devrait vous donner des indications sur ce que vous pourrez vous attendre à y trouver. Cela vous permettra de faire des descriptions plus facilement, de savoir quoi répondre aux joueurs lorsqu'ils posent des questions indiscrètes comme: «Cet ordinateur va-t-il pouvoir résoudre les problèmes que je vais lui poser? Et en combien de temps?»

En un mot, c'est avant tout un catalogue dans lequel vous êtes invités à piocher librement, suivant vos besoins. C'est une petite encyclopédie qui est sensée être écrite par un universitaire européen en 2270. Il est donc normal qu'elle comporte quelques lacunes (peu de choses sur l'extrême-orient notamment) ou même qu'elle propose parfois des analyses un peu superficielles.

Les aventures

Ici, seul le meneur de jeu peut s'aventurer. Il y trouvera sa première aventure prête à jouer. Il a intérêt la première fois à la lire attentivement, en se demandant à chaque fois ce que les avatars risquent de faire, et les règles qu'il va alors devoir utiliser. Il pourra ensuite ce servir de cet exemple pour bâtir ses propres histoires. Le meneur de jeu débutant trouvera aussi des conseils à son attention.

Un chapitre est consacré à des points de règles et précisions sur l'encyclopédie qui ne peuvent être connus que du seul meneur de jeu.

Enfin, une section vous apprendra à créer facilement des intervenants, des animaux et des micro-mondes, grâce à des feuilles à photocopier.

Les aides de jeu

Profils d'avatar vierges

Voici l'accessoire indispensable à tout jeu de rôle. C'est grâce à ses feuilles que vous garderez la trace de vos avatars. Ce sont plus que de simples papiers d'identité, ce sont quasiment des fiches signalétiques et génétiques complètes. Nous vous donnons ici deux modèles à photocopier, suivant que vous préférez une grande feuille pour que tout soit bien lisible ou une petite feuille qui se manipule plus aisément.

Feuilles d'aide de jeu

Vous trouverez ici quatre feuilles d'aide de jeu. L'une est consacrée à la création de l'avatar et à la montée de niveau avec le gain de points d'expérience. La seconde sert aussi à la création de l'avatar car elle donne les points de vie en fonction de la constitution. La troisième aide à utiliser les pouvoirs psis et la dernière détaille le processus des mutations.

Feuille d'écran

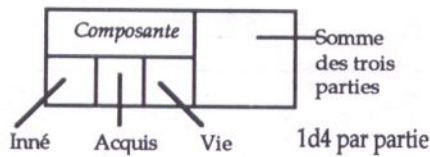
Nous vous conseillons d'acheter l'écran conçu pour Athanor, qui reprend ces feuilles derrière un superbe dessin, et qui contient de plus un autre scénario pour le jeu.

Néanmoins, pour pouvoir commencer à jouer sans fouiller continuellement dans les livrets, nous vous proposons quatre feuilles de tables pour faire votre propre écran.

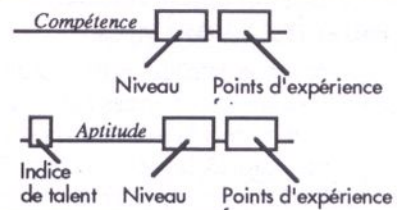
Si vous désirez avoir des renseignements sur Athanor — La Terre des Mille Mondes, écrivez en joignant une enveloppe timbrée pour la réponse à Théry-Bouchaud et Cie, 8 rue du Général Galienni, 78720 Viroflay.

Nous prévoyons bien sûr des suppléments pour Athanor, mais toute suggestion ou proposition de collaboration sera la bienvenue

Composantes, aptitudes et compétences



-1	Profane
1	Débutant
3	Initié
5	Amateur
8	Amateur Confirmé
10	Professionnel
13	Expert



Force	1-2	3-5	6-9	10-11	12-14	15
Bonus	-2	-1	0	+1	+2	+3

Composantes secondaires

Raison.	1-2	3-5	6-9	10-11	12-14	15
Bonus	-2	-1	0	+1	+2	+3

Contact = (Force + Réflexes)/2
 Lancer = (Réflexes + Dextérité)/2
 Équilibre = Stabilité Mentale -7
 Dépassement = valeur absolue de l'Équilibre
 Viser = (Dextérité + Perception + Équilibre)/3

Essoufflement = Constitution x 2
 Douleur = (Dépassement + Constitution - Perception_in + 2)/2
 Essoufflé = valeur négative du Dépassement
 Evanoui = valeur négative de la Constitution

PR-4 = Perception + Raisonnement - 4
 CR-4 = Charisme + Raisonnement - 4
 Intuition = (PR-4 + Dépassement)/2
 Action = (CR-4 + Équilibre)/2
 Altération = plus petit entre Action et Intuition

Partie acquise des Composantes

Montée	Points	
1 -> 2	200	Partie acquise seulement
2 -> 3	300	
3 -> 4	400	

Compétences		Aptitudes		Combat/Psis	
Niveau	Points	Niveau	Points	Niveau	Points
1	50	1	30	1	0
2	55	2	35	2	5
3	65	3	45	3	15
4	75	4	55	4	25
5	90	5	70	5	40
6	110	6	90	6	60
7	130	7	110	7	80
8	150	8	140	8	110

Les niveaux à la création

Pour la création du personnage, on dispose de 2500 points.
 Le niveau 8 est le maximum, sauf si on utilise la table spécifique de spécialisation

Possibilités de spécialisation à la création	
Professionnel (niveau 10)	
Compétences	1000 point:
Aptitudes	800 points
Expert (niveau 13)	
Compétences	2000 point:
Aptitudes	1600 point:

Aptitudes et compétences liées										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+	
non	1	2	2	3	3	4	4	5	5	

Expérience en cours de jeu

Gain de points d'expérience:

- Résultat Parfait, Très Bon, Très Mauvais ou Catastrophique: on gagne les points dans la composante et la compétence, si la difficulté est inférieure à 8.
- On gagne 1 pt dans la composante et la compétence si le résultat est Parfait ou Catastrophique dans les autres cas.

APTITUDES

Niveau à atteindre	Points	Niveau à atteindre	Points
1	30	9	40
2	5	10	50
3	10	11	60
4	10	12	70
5	15	13	80
6	20	14	90
7	20	15	100
8	30	+	110

Le niveau est gagné aussitôt les points nécessaires acquis. Puis on fait un tirage sur la composante principale au niveau «5 - Indice de Talent».

- Si le tirage est Mauvais, on ajoute 1 à l'I.T.
- Si il est Très Mauvais, on ajoute 2 à l'I.T.
- Si le tirage est Catastrophique, on met une croix en I.T. et on ne peut plus monter.

COMPOSANTES

Partie Acquise		Points
1 -> 2	200	
2 -> 3	300	
3 -> 4	400	

sauf Stabilité Mentale

Partie Acquise	Points	
1 -> 2	100	4 -> 3 -100
2 -> 3	150	3 -> 2 -150
3 -> 4	200	2 -> 1 -200

Les Composantes montent dès que les points nécessaires sont gagnés. La seule composante qui peut monter ou descendre est la Stabilité Mentale.

COMPÉTENCES

Niveau à atteindre	Durée (mois)	Points	Niveau Tirage	Essais
1	12 rr	50	+11	2
2	2 rr	5	+10	2
3	2 rr	10	+9	3
4	2 rr	10	+8	3
5	6 rr	15	+7	3
6	3 rr	20	+6	3
7	3 rr	20	+5	3
8	3 rr	20	+5	3
9	3 rr	20	+5	3
10	6 rr	40	+5	3
11	3 rr	40	+4	4
12	3 rr	40	+3	5
13	6 rr	100	+2	5
14	6 rr	100	+1	5
15	6 rr	100	0	5
+	6 rr	100	0	5

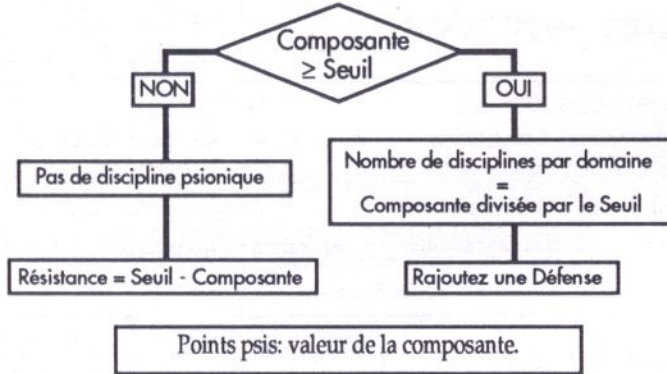
Une fois les points gagnés, il faut étudier un certain temps, puis faire un tirage «de passage». Le niveau est indiqué et on a le droit à plusieurs tentatives, mais entre chacune, il faut à nouveau laisser passer le même temps d'étude.

Feuille d'aide pour les pouvoirs psioniques

Tirer les pouvoirs psioniques

Pour chacun des trois domaines: Intuition, Action et Altération, on calcule grâce à l'organigramme ci-dessous si l'on a des pouvoirs psis et combien.

Puis, pour chaque pouvoir on lance 3 dés à 4 faces pour déterminer le pouvoir. Ceux-ci sont décrits dans le livret I, page 63. Les pouvoirs 19 ou 20 correspondent à des pouvoirs dépendant de micro-mondes spécifiques. Au début, le personnage qui tire 19 ou 20 refait un tirage ou choisit son pouvoir (au choix du Meneur de Jeu).



		deuxième dé					
		1	2	3	4		
1	1	01	03	04	05	1	2
	2	02		Annul.	Annul.	06	3
2	1	02	07	08	10	1	2
	2			09		3	4
3	1	11	13	14	03	1	2
	2			15	10	3	4
4	1	16	17	18	20	1	2
	2			19		3	4

Attribution des Pouvoirs psioniques

Dépense en essoufflement, mise en œuvre et ajustements

	Etat normal	Transe légère	Transe avancée	Transe cataleptique
Temps de mise en œuvre	Instantané	Instantané	(7 moins Dépassement) séquences	(8 moins Dépassement) x 2 séquences
Coût en Essoufflement	Nul	Moitié de l'Essoufflement maximal	Trois-quarts de l'Essoufflement maximal	Essoufflement maximal
Temps de récupération	Nul	1 séquence	(8 moins Dépassement) séquences	(8 moins Dépassement) x 2 séquences

Ajustement final pour le tirage	
Niveau dans la discipline	+
Difficulté choisie par le Psi	+
Résistance éventuelle	+
Bonus de points supplémentaires	

Ajustement final de défense	
Niveau de Défense	+
Difficulté choisie par l'attaquant	+
Bonus de points supplémentaires	

Généralités

Dépense des points

- 1 point pour obtenir la distance et la durée spécifiés par l'Unité de Base.
- 1 point par action de Défense, un Psi sans points ne peut se défendre.

Augmentation des chances de réussite

- Dépense de 2 pt. psis en plus par pt. de bonus — attaque, défense, ou annulation —.

Abaissement de la résistance psionique

- Il faut réussir un test sur la Stabilité Mentale au niveau 5 (ajustable).

La récupération des points psis

- Repos: 2 points psis à la fin de chaque heure par domaine différent.
- Activité normale: 1 point à la fin de chaque heure.
- Efforts importants: 1 point psi à la fin de chaque heure, si test réussi sur la Douleur.
- On ne peut dépasser normalement son nombre maximum de points psis.
- On ne récupère pas de points lorsque l'on exerce déjà une activité psionique.
- Il faut manger un repas supplémentaire par 12 points récupérés.

Défense

Degré de réussite

Si degré de réussite de la défense est Très Bon ou Parfait, l'attaquant pense avoir seulement rencontré une forte résistance.

Défense sur feedback

Dans certains échecs catastrophiques, il se produit un « choc en retour ». C'est à dire que c'est le Psi qui fait l'objet de sa propre attaque.

Défense inconsciente

Un Psi inconscient réagit automatiquement:

- S'il lui reste des points psis: dépense totale. Résistance égale à la moitié du niveau de Défense jusqu'au retour à la conscience.
- S'il n'a plus de points psis: Résistance égale au quart du niveau de Défense.

Annulateurs

- L'absorption des points psis est consciente. 1 point psi par tentative.
- Absorption tous les 28 jours du nombre de points psis qu'il possède.
- L'absorption en moins de 24 heures permet de se redonner 1 point de vie dans chacune des parties du corps ou de se passer de nourriture pendant cette journée.
- Sans absorption au delà de la limite, perte de 1 point de vie par partie et par jour
- Il n'est pas possible de se défendre contre une annulation, pas plus qu'un annulateur ne peut absorber l'énergie dépensée dans une action de défense.
- Il y a danger à absorber plus de points que nécessaire (au delà de 2 fois).

Pouvoir psi et annulation

- Un annulateur qui possède un pouvoir psi dans le même domaine que ses capacités d'annulation peut stocker des points psis absorbés.
- Les points que l'on veut stocker doivent être choisis comme tels à l'absorption. 1 pt. psi en plus pour 2 pt. absorbés.
- Les points stockés peuvent faire dépasser le maximum de points psis.
- Les points stockés surnuméraires diminuent de 1 point toutes les 12 heures.

Absorption propre

On ne peut absorber sa propre énergie.

Stabilisateurs et annulation

Les stabilisateurs peuvent faire perdre l'annulation aussi.

Affrontement / Duel

INITIATIVE

- ① Circonstances ② Réflexe+Équilibre+1d4 ③ Dextérité ④ Hasard

AJUSTEMENTS AUX TESTS D'ATTAQUE ET DE DÉFENSE

Difficulté

Cette difficulté est choisie par l'attaquant.
Dans le cas du duel, une attaque facile retire à la marge de réussite les +3 de bonus.

Facile	Normal	Difficile	Très Difficile
+3	0	-3	-6 et plus

Viser

Difficulté supplémentaire -3

Cette difficulté n'est pas reportée sur le niveau de parade ou d'esquive du défenseur

Attaquant Blessé

Zone d'activité

L	-2
S	-4
G	Impossible

Attaque/Parade/Esquive

+

Zone différente

L	-1
S	-2
G	-4

Attaque/Esquive

Une fois seulement pour la blessure la plus importante.

Défenseur Blessé

On a deux bonus. Un pour la zone d'activité de défense blessée. L'autre pour la plus grave des autres blessures.

L Bras Directeur ou Jambes +2 Autre zone 0

S	+4
G	+6

Uniquement pour l'attaque, pas en défense.

Positions

Ces bonus peuvent être cumulatifs

Défenseur à terre	+2
Défenseur de dos	+4
Défenseur de flanc	+2

Défenseur surpris	+2
Attaquant à terre	-3

Essoufflement

Chaque point en dessous de zéro compte en moins pour celui qui fait le test. La limite maximale négative est la valeur d'Évanoui. Une séquence sans activité redonne un point d'essoufflement.

Dépassement

On peut utiliser des points de Dépassement pour augmenter son niveau de toucher ou ses dégâts. La dépense est de un pour un. On l'annonce avant de lancer les dés. Chaque point fait aussi dépenser 4 points d'essoufflement.

AFFRONTEMENT UNIQUEMENT

Lutte

Attaquant Blessé

Zone d'activité

L	-2
S	-4
G	Impossible

Impossible

+

Zone différente

L	-1
S	-2
G	-4

Une fois seulement pour la blessure la plus importante.

Faire une prise

Les deux adversaires utilisent Corps à corps et Lancer. La plus grande marge de réussite remporte la prise. On note la différence des marges de réussite.

Assurer la prise

Les deux adversaires utilisent Corps à corps et Contact. On additionne les nouvelles marges de réussite aux précédentes. Si la différence est positive en faveur du Défenseur, la prise est Brisée. Si la différence est d'au moins 8 en faveur de l'Attaquant, la prise a réussi. Dans les autres cas, on continue.

	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
0	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	19
1	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	38
1	2	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	57
1	2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	72	76	76
2	3	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	95
2	3	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	108	114	114
2	4	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	126	133	133
3	4	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	144	152	152
3	5	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	162	171	171
3	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	190
4	6	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	154	165	176	187	198	209	209
4	6	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144	156	168	180	192	204	216	228	228
4	7	13	26	39	52	65	78	91	104	117	130	143	156	169	182	195	208	221	234	247	247
5	7	14	28	42	56	70	84	98	112	126	140	154	168	182	196	210	224	238	252	266	266
5	8	15	30	45	60	75	90	105	120	135	150	165	180	195	210	225	240	255	270	285	285
5	8	16	32	48	64	80	96	112	128	144	160	176	192	208	224	240	256	272	288	304	304
6	9	17	34	51	68	85	102	119	136	153	170	187	204	221	238	255	272	289	306	323	323
6	9	18	36	54	72	90	108	126	144	162	180	198	216	234	252	270	288	306	324	342	342
6	10	19	38	57	76	95	114	133	152	171	190	209	228	247	266	285	304	323	342	361	361
7	10	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380	380

Exp	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

ESSOUFFLEMENT

Toute action rapide ou éprouvante coûte des points d'Essoufflement. Voici une correspondance entre points d'Essoufflement, quelques événements rapides et des distances parcourus par séquence.

Ramper 2m 1 pt.	Marcher 8 m 0 pt.	Trotter 15 m 1 pt.	Courir 30 m 2 pt.	Attaquer/Esquiver/Parer 0 m 1 pt.	S'accroupir 0 m 0 pt.	Se relever 0 m 1 pt.	Sauter haut./long. ajouter course 1 ou 2 pt.
-----------------------	-------------------------	--------------------------	-------------------------	---	-----------------------------	----------------------------	--

DÉGÂTS

Force	1-2	3-5	6-9	10-11	12-14	15
Bonus	-2	-1	0	+1	+2	+3

Résultat Réussi Bon Très bon Parfait

Facile	-1	-1	0	+1
Difficile	0	0	+1	+2
Très difficile	0	+1	+2	+3

Tranchant Contondant Mou
Dégâts Vie Ess. Vie Ess. Vie Ess.

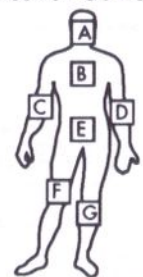
1	1	0	0	1	0	1
2	1	1	1	1	0	2
3	2	1	1	2	1	2
4	2	2	2	2	1	3
5	3	2	2	3	1	4
6	4	2	2	4	2	4
7	4	3	3	4	2	5
8	5	3	3	5	2	6
9	6	3	3	6	2	7
10	6	4	4	6	3	7
11	7	4	4	7	3	8
12	8	4	4	8	3	9
13	8	5	5	8	3	10
14	9	5	5	9	4	10
15	10	5	5	10	4	11
16	10	6	6	10	4	12
17	11	6	6	11	4	13
18	12	6	6	12	5	13
19	12	7	7	12	5	14
20	13	7	7	13	5	15

Vitesse de récupération des blessures

Légère	7 jours
Sérieuse	14 jours
Grave	28 jours

Type d'armure	Vie	Ess.	Dex	Ref.
Cuir	1	0	0	0
Plastique	0	3	1	0
Cotte de mailles	2	1	2	1
Plates	3	3	2	2
Kevlar	4	3	1	1
Smousse	1	5	2	2
Commando	1	4	1	1

Localisation au hasard



Contact Distance

01-11	A	01-10
12-27	B	11-25
28-42	C	26-35
43-54	D	36-45
55-70	E	46-60
71-85	F	61-80
86-00	G	81-00

Tirage sur la Douleur au niveau 5 contre l'évanouissement

- Apparition d'une blessure grave sur zone intacte
- Aggravation jusqu'à Hors d'Usage sur une zone quelconque
- Perte de 3 ou plus points d'Essoufflement sur Tronc-Abdomen
- Perte de 2 ou plus points d'Essoufflement sur la Tête

ATHANOR

Nom du joueur:

Date de création:

Nom de l'avatar:

Sexe:

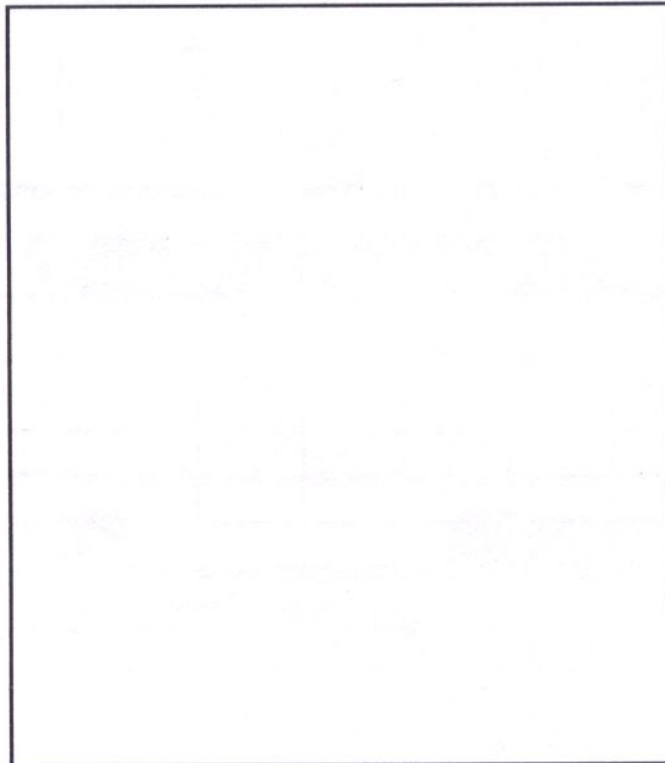
Age:

Taille:

Poids:

(année de naissance):

Aspect physique général:



Lieu de naissance:

Lieu de résidence:

Métier:

Tempérament:

Habillement normal:

Centres d'intérêts:

Nombre de mutations accomplies:

Particularités physiques actuelles:

Aptitudes particulières:

Composantes

Force <input type="checkbox"/>	Bonus Dégâts <input type="checkbox"/>	Raisonnement <input type="checkbox"/>	Bonus Apprentissage <input type="checkbox"/>
Réflexes <input type="checkbox"/>	Contact <input type="checkbox"/>	Stabilité <input type="checkbox"/>	Équilibre <input type="checkbox"/> Dépas- sement <input type="checkbox"/>
Dextérité <input type="checkbox"/>	Lancer <input type="checkbox"/>	Perception <input type="checkbox"/>	Viser <input type="checkbox"/> PR-4 <input type="checkbox"/>
Constitution <input type="checkbox"/>	Essoufflement <input type="checkbox"/>	Charisme <input type="checkbox"/>	CR-4 <input type="checkbox"/> Douleur <input type="checkbox"/>

Pouvoirs Psioniques

	Valeur	Seuil	Résis- tance	Nbre Pouvoirs	Points
Intuition					-----
Action					-----
Altération					-----

	Unité de Base	Transe	Mise en œuvre	Essouf- flement	Récupé- ration
Défense	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1/util	non	0 séq.
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			

	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
0	1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	
1	2	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	
1	2	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	64	68	
2	3	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
2	3	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90	96	102	
2	4	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	
3	4	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	88	96	104	112	120	128	136	
3	5	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90	99	108	117	126	135	144	153	
3	5	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	
4	6	11	22	33	44	55	66	77	88	99	110	121	132	143	154	165	176	187	
4	6	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	132	144	156	168	180	192	204	
4	7	13	26	39	52	65	78	91	104	117	130	143	156	169	182	195	208	221	
5	7	14	28	42	56	70	84	98	112	126	140	154	168	182	196	210	224	238	
5	8	15	30	45	60	75	90	105	120	135	150	165	180	195	210	225	240	255	

Exp	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Combat

Essoufflement

--

Dépassement

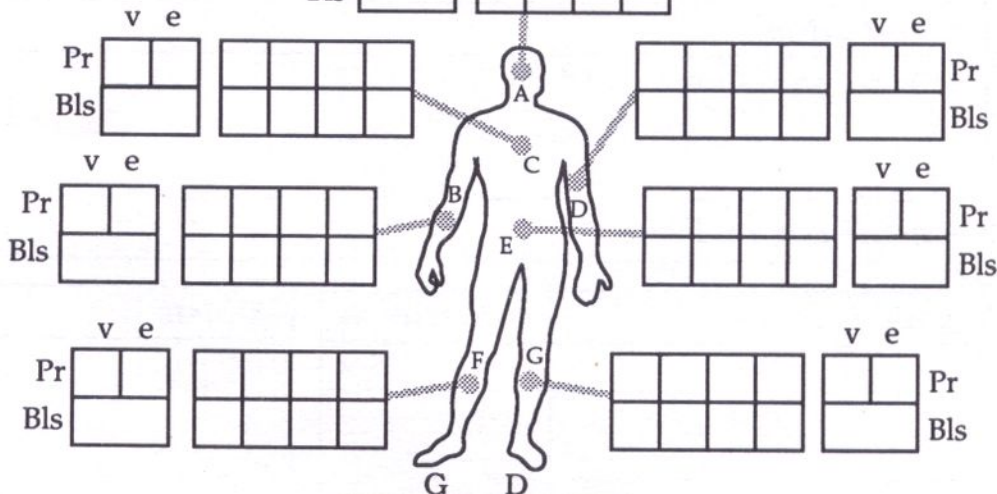
--

Protections et blessures

--

Dépassement maximum <input type="checkbox"/>	Essoufflé <input type="checkbox"/>
Essoufflement maximum <input type="checkbox"/>	Evanoui <input type="checkbox"/>

v	e				
Pr					
Bls					



Aptitudes

	Corps	Tranche	Frappe	Expérience
Contact	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Lancer	<input type="checkbox"/>	Mécanique	Organique	
Viser	<input type="checkbox"/>	Mécorg		
Réflexes	<input type="checkbox"/>	Esquive	<input type="checkbox"/>	

Compétences

Agriculture <input type="checkbox"/>	Mécanique <input type="checkbox"/>
Archéologie <input type="checkbox"/>	Conduite <input type="checkbox"/>
Architecture <input type="checkbox"/>	Géographie <input type="checkbox"/>
Anthropologie <input type="checkbox"/>	Gestion <input type="checkbox"/>
Chimie <input type="checkbox"/>	Histoire <input type="checkbox"/>
Droit (inter) <input type="checkbox"/>	Informatique <input type="checkbox"/>
Électronique <input type="checkbox"/>	Linguistique <input type="checkbox"/>
Évaluation <input type="checkbox"/>	Psionologie <input type="checkbox"/>
Faits divers <input type="checkbox"/>	Pilotage <input type="checkbox"/>
Génétique <input type="checkbox"/>	Religion <input type="checkbox"/>
Biologie <input type="checkbox"/>	Médecine <input type="checkbox"/>
Zoologie <input type="checkbox"/>	Serrurerie <input type="checkbox"/>
Botanique <input type="checkbox"/>	
Géologie <input type="checkbox"/>	

Aptitudes

Athlétisme <input type="checkbox"/>	Natation <input type="checkbox"/>
Automobile <input type="checkbox"/>	Navigation <input type="checkbox"/>
Bricolage <input type="checkbox"/>	Pêche <input type="checkbox"/>
Camouflage <input type="checkbox"/>	Pickpocket <input type="checkbox"/>
Discrétion <input type="checkbox"/>	Relations Humaines <input type="checkbox"/>
Déguisement <input type="checkbox"/>	Survie <input type="checkbox"/>
Chasse <input type="checkbox"/>	
Traquer <input type="checkbox"/>	
Cuisine <input type="checkbox"/>	
Equitation <input type="checkbox"/>	
Escalade <input type="checkbox"/>	
Jeux <input type="checkbox"/>	
Stratégie <input type="checkbox"/>	
Musique <input type="checkbox"/>	

Ajustements	Degré de Difficulté
-10	tu rêves
-9	presque impossible
-8	extrêmement difficile
-7	très difficile
-6	vraiment difficile
-5	difficile
-4	vraiment pas commode
-3	pas commode
-2	malaisé
-1	légèrement malaisé
0	normal
+1	presque facile
+2	facile
+3	très facile
+4	élémentaire
+5	sans les mains

Seuils de connaissances

-1	Profane
1	Débutant
3	Initié
5	Amateur
8	Amateur Confirmé
10	Professionnel
13	Expert

Malus sur les actions courantes à cause des blessures

	L	-2	Zone d'activité	L	-1	Autre Zone
S	S	-4		S	-2	
G	G	-6		G	-4	

Chance et malchance

Nombre de faces du dés du...

	Joueur	MJ
Probable	4	4
Peu probable	6	6
Improbable	10	10
Peu vraisemblable	6	10
Invraisemblable	4	10
Chimérique	4	2d10

Δ = %+1

%	Parfait	Très Bon	Bon	Réussi	Loupé	Mauvais	Très Mauvais	Catastrophique
1-5	non	non	non	01-%	Δ-53	54-81	82-91	92-00
6-10	non	01-02	03-05	06-%	Δ-55	56-82	83-91	92-00
11-15	01	02-03	04-07	08-%	Δ-58	59-83	84-92	93-00
16-20	01	02-04	05-10	11-%	Δ-60	61-84	85-92	93-00
21-25	01	02-05	06-12	13-%	Δ-63	64-85	86-93	94-00
26-30	01	02-06	07-15	16-%	Δ-65	66-86	87-93	94-00
31-35	01-02	03-07	08-17	18-%	Δ-68	69-87	88-94	95-00
36-40	01-02	03-08	09-20	21-%	Δ-70	71-88	89-94	95-00
41-45	01-02	03-09	10-22	23-%	Δ-73	74-89	90-95	96-00
46-50	01-02	03-10	11-25	26-%	Δ-75	76-90	91-95	96-00
51-55	01-03	04-11	12-27	28-%	Δ-78	79-91	92-96	97-00
56-60	01-03	04-12	13-30	31-%	Δ-80	81-92	93-96	97-00
61-65	01-03	04-13	14-32	33-%	Δ-83	84-93	94-97	98-00
66-70	01-03	04-14	15-35	36-%	Δ-85	86-94	95-97	98-00
71-75	01-04	05-15	16-37	38-%	Δ-88	89-95	96-98	99-00
76-80	01-04	05-16	17-40	41-%	Δ-90	91-96	97-99	99-00
81-85	01-04	05-17	18-42	43-%	Δ-93	94-97	98-99	00
86-90	01-04	05-18	19-45	46-%	Δ-95	96-98	99	00
91-95	01-05	06-19	20-47	48-%	Δ-98	99	00	non
96-100	01-05	06-20	21-50	51-%	Δ-00	non	non	non
101-105	01-05	06-21	22-52	53-00	non	non	non	non
106-110	01-05	06-22	23-55	56-00	non	non	non	non
111-115	01-06	07-23	24-57	58-00	non	non	non	non
116-120	01-06	07-24	25-60	61-00	non	non	non	non
121-125	01-06	07-25	26-62	63-00	non	non	non	non
126-130	01-06	07-26	27-65	66-00	non	non	non	non
131-135	01-07	08-27	28-67	68-00	non	non	non	non
136-140	01-07	08-28	29-70	71-00	non	non	non	non
141-145	01-07	08-29	30-72	73-00	non	non	non	non
146-150	01-07	08-30	31-75	76-00	non	non	non	non
151-155	01-08	09-31	32-77	78-00	non	non	non	non
156-160	01-08	09-32	33-80	81-00	non	non	non	non
161-165	01-08	09-33	34-82	83-00	non	non	non	non
166-170	01-08	09-34	35-85	86-00	non	non	non	non
171-175	01-09	10-35	36-87	88-00	non	non	non	non
176-180	01-09	10-36	37-90	91-00	non	non	non	non
181-185	01-09	10-37	38-92	93-00	non	non	non	non
186-190	01-09	10-38	39-95	96-00	non	non	non	non
191-195	01-10	11-39	40-97	98-00	non	non	non	non
196-200	01-10	11-40	41-00	non	non	non	non	non
201-205	01-10	11-41	42-00	non	non	non	non	non
206-210	01-10	11-42	43-00	non	non	non	non	non
211-215	01-11	12-43	44-00	non	non	non	non	non
216-220	01-11	12-44	45-00	non	non	non	non	non
221-225	01-11	12-45	46-00	non	non	non	non	non
226-230	01-11	12-46	47-00	non	non	non	non	non
231-235	01-12	13-47	48-00	non	non	non	non	non
236-240	01-12	13-48	49-00	non	non	non	non	non
241-245	01-12	13-49	50-00	non	non	non	non	non
246-250	01-12	13-50	51-00	non	non	non	non	non
251-255	01-13	14-51	52-00	non	non	non	non	non

1 à 2 Mutations

Adaptation Mineure

Adaptation Majeure

1	2	3	4
2	1	3	4

1	2	3	4
1	2	4	3

+

-

3 à 6 Mutations

Renversement

Permutation

1	2	3	4
4	3	2	1

1	2	3	4
2	1	4	3

+

-

7 à 8 Mutations

Évolution

Régression

1	2	3	4
2	3	4	1

1	2	3	4
4	1	2	3

+

-

Distance

LANCER/VISER

Difficulté

| Cette difficulté ne peut être que de 0.

Ajuster

| La difficulté supplémentaire est de 3 pour Lancer. Il n'y en a pas pour Viser.

Attaquant Blessé

| Comme pour le contact

Conditions

| Ces bonus peuvent être cumulatifs

Défenseur fixe	+1	Attaquant fixe	0	Taille d'éléphant	+4
Défenseur en mouvement	-1	Attaquant en mouvement	-1	Taille de cheval	+2
Défenseur courant	-3	Attaquant courant	-3	Taille d'homme	0
Défenseur à genoux	-2	Conditions météo défavorables	-1 à -6	Taille de chien	-2
Défenseur à couvert	-1 à -6			Taille de chat	-4

AJUSTEMENTS

	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100 mètres
Arc court		-1	-3	-5						
Arc long		-1	-2	-3	-4	-5	-6			
Arbalète			-1	-2	-3	-3	-4	-5	-6	
Fronde		-1	-3	-5						
Sarbacane	-1	-3	-5							
Javeline	-1	-3	-5							
Poignard	-1	-3	-5							

Armes à feu

	10	30	50	75	100	Par 100 mètres en plus
	-1	-2	-3	-4		Rajoutez -1

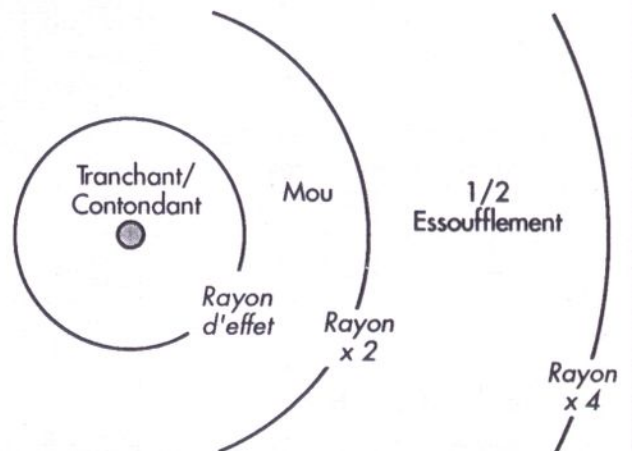
Organe de visée optique: +4 (au-delà de 100 mètres)
Ajustement visée laser: +2 (sur un dispositif optique)

Armes Laser

	10	30	50	75	100	Par 200 mètres en plus
	-1	-2	-4			Rajoutez -1

Organe de visée optique: +4 (au-delà de 100 mètres)
Ajustement visée laser: +2 (sur un dispositif optique)

Explosions



Type d'explosifs	Rayon d'effet	Dégâts	Catégorie
Grenade normale	5 m	2d6	C
Grenade fragmentation	5 m	2d8	T
Dynamite (bâton)	4 m	1d10	C
Dynamite (1 kg)	10 m	2d10	C

Type d'arme	Munitions	Dégâts	Type d'arme	Catégorie	Dégâts	Type d'arme	Portée maxi (mètres)
Pistolet	P1 (très faible)	1d6	Poings	Spécial	1d3	Arc court	50
Revolver	P2 (faible)	1d8	Poing américain	Contondant	1d4	Arc long	80
Pistolet mitrailleur	P3 (moyen)	2d4+2	Couteau de chasse	Tranchant	1d6	Arbalète	100
	P4 (gros)	2d6+3	Poignard	Tranchant	1d4	Sarbacane	40
	S1 (explosive)	2d6+6	Shuriken	Tranchant	1d3	Fronde	50
	S2 (pénétrante)	2d6+2	Bolas	Mou	1d4	Pistolet	50
Fusil	F1 (moyen)	2d6+4	Épée/Glaive	Tranchant	1d8	Revolver	50
Fusil mitrailleur	F2 (gros)	2d8+4	Hache d'arme	Tranchant	1d8	Pistolet mitrailleur	200
Mitrailleuse	M1	3d6+4	Masse	Contondant	1d8	Fusil	400-1000
Laser lourd	Charge	1d10	Matraque/Bâton	Mou	1d4	Fusil mitrailleur	500
Laser léger	Charge	1d4	Fléau d'arme	Contondant	1d10	Mitrailleuse	1000
Etourdisseur	Charge	2d6	Javeline	Tranchant	1d5	Laser léger	2000
Arc	Flèche	1d4				Laser lourd	10.000
Arbalète	Carreau	1d6				Etourdisseur	7
Sarbacane	Fléchette	1d2					

Feuille d'aide aux mutations

Période de mutation

Au bout de 7 jours passés dans un micro-monde fixe, on fait un test sur la Douleur au niveau 5 par jour. Dès que le test a échoué, le processus de mutation commence. La marge d'échec donne les malus aux actions courantes pendant la mutation.

Chances de mutation

Pour chaque avatar, faire la différence entre chaque partie des composantes du micro-monde et de celles de l'avatar. Chaque valeur ainsi trouvée est positive et on en fait la somme. Ce nombre ainsi obtenu est le pourcentage de chance par composante de muter (cette chance est diminuée si on a pris des Stabilisateurs).

Processus de mutation

Pour les composantes physiques, c'est la partie de vie qui change. Pour les composantes psychiques, c'est la partie innée. On utilisera pour toutes les composantes un groupement de deux tableaux qui dépend du nombre total de composantes qui mutent (voir ci-dessous). Pour chaque groupe, il y a un tableau + et un tableau -.

Si la composante du micro-monde est supérieure à la composante de l'avatar: tableau +

Si la composante du micro-monde est inférieure à la composante de l'avatar: tableau -

On compare d'abord la somme puis, pour les composantes physiques: inné, acquis et vie;
pour les composantes psychiques: vie, acquis et inné. En cas d'égalité totale: pas de changement.

7 à 8 mutations

Si le nombre de mutation est de 7 ou 8, on recommence le processus de mutation (avec le même pourcentage que précédemment) mais cette fois ce sont les parties innées des composantes physiques et les parties de vie des composantes psychiques qui mutent. On utilise pour elles le double-tableau qui correspond au nombre de ces nouvelles mutations.

Tableaux de mutations

1 à 2 Mutations

Adaptation
Mineure

1	2	3	4
2	1	3	4

+

Adaptation
Majeure

1	2	3	4
1	2	4	3

-

3 à 6 Mutations

Renversement

1	2	3	4
4	3	2	1

+

Permutation

1	2	3	4
2	1	4	3

-

7 à 8 Mutations

Evolution

1	2	3	4
2	3	4	1

+

Régression

1	2	3	4
4	1	2	3

-

Stabilisateurs et diminution des chances de mutation

Uni: 10%

Bi: 20%

Tri: 40%

Qua: 80%

Composantes secondaires pouvant être modifiées par la mutation des composantes principales

Force: Bonus dégâts, Contact.

Réflexes: Contact, Lancer.

Dextérité: Lancer, Viser.

Constitution: Essoufflement, Évanoui, Douleur.

Raisonnement: Bonus apprentissage, Intuition, Action, Altération.

Stabilité mentale: Équilibre, Dépassement, Viser, Essoufflé, Douleur, Intuition, Altération.

Perception: Viser, Douleur, Intuition, Altération.

Charisme: Action, Altération.

Points de Vie et Constitution

