

ATHANOR

LA TERRE DES MILLE MONDES

明夷



LE LIVRE DES
TRANSFORMATIONS

ATHANOR

LA TERRE DES **MILLE MONDES**

Un jeu d'incarnations, d'aventures et de science fiction,
sur une Terre sujette aux mutations, à l'apparition des pouvoirs
psychiques et à d'autres phénomènes plus étranges encore.

— I —
**LE LIVRE
DES
TRANSFOR
MATIONS**

Textes & Maquette

Pierre Rosenthal

Illustrations & Graphisme

Frédéric Blanchard

Ce jeu est dédié, par ordre numérique, au 1, au 12, au 22, au 28, au 63 et à Philip K. Dick

Je tiens à remercier, pour leurs conseils avisés ou leur aide, souvent donnés au cours d'une conversation qui n'avait rien à voir avec le jeu de rôle:

Jean-Luc Fromental, Didier Guiserix, Yoëlle Guiserix, Alexandro Jodorowsky, Marc Laperlier, Agnès Laplane, Pierre Lejoyeux, François Nedelec, Jean-Pierre Pécau, Daniel Riche, le Yi-King.

Les personnes citées ci-après ont participé aux tests du jeu et/ou ont contribué à son amélioration, qu'elles acceptent le témoignage de ma gratitude pendant 312 ans:

Monique Attali, Jean Balczesak, Eric Bouchaud, Jean-Luc Dalous, Philippe Doublet, Eric Cazeaux, Thierry Cazeaux, Bruno Chevalier, Pierre Cléquin, Croc, José Das Neves, André Foussat, Bruno-André Giraudon, Jean-Michel Gonzales, Thierry Grabowsky, Didier Guiserix, Laurent Henninger, Nicolas Jordan, Dominique Lafages, Sylvie Legoff, Agnès Laplane, Armelle Lefebvre, Pierre Lejoyeux, Alain Lequin, Tristan Lhomme, Nicolas Martin Saint-Léon, Agnès Pernelle, Gérard Piot, Rémi Quintin, Jean-Christophe Ringot, Philippe Rosenthal, Thierry Ségur, Nicolas Théry, Laurent Trémel.

1ère Édition

1er Trimestre 1989

(révision F, révision A: juillet 1986)

Copyright© 1989. Siroz Productions. Pierre Rosenthal.

La loi du 11 mars 1954 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que «les copies ou reproduction strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective» et, d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, «toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant droit ou ayant cause, est illicite» (alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.

明夷

*La lumière s'est enfoncée dans la terre:
C'est ainsi que l'homme noble vit avec la multitude.
Il voile son éclat et cependant demeure lumineux.*

(Yi-King, Ming Yi — Image de l'obscurcissement de la lumière, Librairie de Médecis)

LE FRANCHISSEMENT DU RUBICON

*"...Let rage and hate of races run from Adam down,
The magic of our science shines brighter than a thousand suns.
Liberty of new dimensions ruthless and spectacular,
Obliteration shall be the poetry of 'Golden Dawns'
And as the people thrill, I stand and comprehend upon the threshold.*

*Revolution
Points of no return.
Evolution.
We cross the Rubicon."*

(Killing Joke, Rubicon dans *Brighther than a thousand suns*, EG 1986).

Prologue

Vers la fin des années 2100, après les «années de la grande illusion» la guerre froide battait à nouveau son plein. La pollution avait augmenté en de très fortes proportions, les dérivés de l'industrie nucléaire ayant élevé légèrement le taux de radioactivité ambiante, tout comme ceux de l'industrie bio-chimique avaient saturé l'atmosphère de dérivés mal définis. Des bases spatiales avaient été implantées sur la Lune et sur Mars en collaboration entre les deux super-puissances, puis le programme d'exploration avait été gelé. Malgré tout, la vie courante se poursuivait comme aujourd'hui, simplement elle était plus rapide et déséquilibrée. Toutefois la possibilité d'un grand conflit atomique était repoussée par les armées et les états-majors des deux grands blocs. Les priorités scientifiques et militaires avaient été données à la recherche en bactériologie, par le biais du génie génétique.

C'est durant le mois de mars de l'année 2109 que les laboratoires de recherche américains et soviétiques mirent au point le même produit, sous deux noms de baptême différents, les désormais célèbres Mu-Tan (du nom de son inventeur Michaël Tan) et Adaptolium. Leur découverte découlait directement des travaux du prix Nobel de bio-génétique, le professeur suisse-allemand Vern Hörtz.

Ce produit est un virus qui se fixe directement sur l'A.D.N. (acide désoxyribonucléique) de tous les organismes vivants. Il modifie ce dernier et s'adapte à la moindre variation de l'environnement.

En termes plus simples, il faut savoir que l'A.D.N. est la clé du code génétique. C'est grâce à celui-ci qu'un œuf va devenir une poule ou un coq, que les humains ont deux yeux, deux bras, deux jambes et sont mammifères. Si l'A.D.N. est changé, la descendance de ces organismes vivants sera affectée et donnera ce que l'on appelle des mutants. Ainsi les insectes, après l'utilisation massive du D.D.T., ont eu une descendance de mutants qui était capable de résister à cet insecticide.

Le phénomène des mutations procède de la méthode d'essai et d'erreur. Si la descendance d'un être vivant est mutante, mais qu'elle n'est pas bien adaptée, elle mourra, jusqu'à ce qu'une autre, plus forte, prenne sa place. C'est la loi de l'évolution. Hors, avec le Mu-Tan ou l'Adaptolium, l'A.D.N. n'est pas modifié d'une génération à l'autre, il l'est tout de suite.

Les premières expériences effectuées montrèrent qu'un homme que l'on habitait peu à peu à rester sous l'eau voyait ses poumons s'adjoindre des branchies en seulement un mois, et que ce caractère était transmissible à ses enfants.

En 2110, ce fut le chaos sur terre. Malgré toutes les précautions prises, ce virus étant le seul qui fut transportable, transmissible et contagieux par et pour n'importe quel organisme vivant, il échappa au contrôle de ses créateurs et se répandit en moins de deux semaines à la Terre entière. L'Âge des Mutations avait commencé.

Les premières années de l'Âge des Mutations

Elles furent les plus dures, ce qui les fit nommer les Années du Chaos. Plus rien ne pouvait servir de point de référence, on n'osait plus voyager car changer de milieu voulait dire mutation, avec de grandes chances de ne plus pouvoir redevenir ce que l'on était auparavant. On parla des hommes qui vivaient en haute altitude, dont le corps devint plus léger et des membranes poussèrent entre bras et jambes, leur permettant de planer. Certains citadins, habitués à l'oxyde de carbone, souffraient de multiples maux en se rendant à la campagne. Tout le monde était capable de muter, mais cela était encore assez long et surtout, plus on était adapté à un milieu, plus il était difficile de passer de l'un à l'autre sans grandes souffrances. L'Homme, cet animal qui avait su imposer son environnement à la

Terre entière subissait une ultime vengeance. C'est l'environnement qui maintenant, adaptait l'homme à ses exigences.

Gagnés par la folie, les deux blocs déclenchèrent de mini-conflits tactiques sur leurs territoires respectifs. Les dirigeants furent presque aussitôt lynchés par leurs propres concitoyens. La radiation ne voulait plus dire la mort mais des mutations encore plus radicales et monstrueuses. Ce fut la fin des grands pays. Tout se morcelait, retournant à un Moyen Âge de la communication.

La plupart des savants américains et soviétiques optèrent pour la fuite en Afrique Noire, qui avait bénéficié d'un vaste programme d'aide scientifique et de construction de laboratoires. Ils emportèrent avec eux les secrets des expériences génétiques et commencèrent à travailler à des moyens de résister aux mutations. Lors des premières expérimentations, ils créèrent un produit destiné à lutter contre ces deux substances, le Mutafix. Le plus grand défaut de ce traitement fut sa trop grande puissance. Il figeait complètement le développement des individus. L'effet secondaire le plus sérieux était la perte de tous les mécanismes immunitaires de défense. Le corps n'étant plus capable de fabriquer tous les anticorps nécessaires, les personnes traitées ne mutaient plus mais mourraient de la moindre maladie ou infection. Grâce aux progrès de la technologie spatiale, on arriva à fabriquer des scaphandres étanches exceptionnellement souples, résistants et transparents, dans lesquels les «malades» pouvaient continuer à vivre à l'abri des germes. Le prix de ce traitement et de ses implications le réserva aux personnes très riches ou aux dirigeants. Au bout de quelques années, on s'aperçut que ceux-ci ne vieillissaient quasiment plus. Ainsi apparurent ceux qui se nommèrent les Éternels et que les gens appellent par dérision les Ballons, maîtres des richesses et du pouvoir, condamnés à l'immobilisation.

Ce n'est qu'en 2126 que le savant congolais N'Galen mis au point l'Uni. Ce produit, à diffusion interne ou aérosol, était capable de diminuer considérablement les chances de mutations. C'est à cette époque que furent érigées les titanesques cités de Manatan, New Angel et Mégapol aux anciens emplacements de New York, Los Angeles et Leningrad. Ces cités furent recouvertes de dômes bio-synthétiques, leur climatisation interne recyclant l'air en y incorporant de l'Uni. Depuis, les cités — appelées cytopoles —, se sont peu étendues en superficie, devenant très statiques dans leurs habitudes de vie et de philosophie, développant une grande méfiance de «l'extérieur».

La Terre des Mille Mondes

Quels changements importants se sont passés depuis?

Tout d'abord on s'est aperçu que les mutations avaient provoqué de grands changements dans la structure du cerveau des hommes. Ce qui n'était qu'hypothèses farfelues est devenu réalité: les pouvoirs psioniques existent (ce sont des pouvoirs qui permettent au cerveau de commander directement à la matière). Il n'est plus rare de rencontrer des télépathes ou des précognitifs. Il semble malgré tout que ces pouvoirs soient liés aux mutations, car un homme qui arrête de muter perd souvent ses pouvoirs. Ainsi, il y a peu de Psis dans les cytopoles.

La Terre est devenue, politiquement, socialement et écologiquement, morcelée en des milliers de petits royaumes où même les lois de la physique peuvent parfois paraître différentes. Les trois cités-titans se sont repliées sur elle-mêmes. La vieille Europe est en proie à des luttes incessantes pour le moindre bout de terrain, une sorte de Moyen Âge avec une technologie de haut-niveau. Par contre, l'Afrique côtière a connu une expansion scientifique prodigieuse, ce qui n'est pas sans poser des problèmes de mentalités. Les grands diri-

geants étant presque tous des Éternels refusent, de façon schizophrénique et névrotique, la réalité des pouvoirs psioniques et pourchassent les Psis, tout en niant leur existence. Ils les assimilent à la poursuite des superstitions vaudou, indignes de leur actuel essor scientifique et culturel. Seuls quelques guildes planétaires entretiennent des réseaux d'information, de communication et de commerce mondiaux.

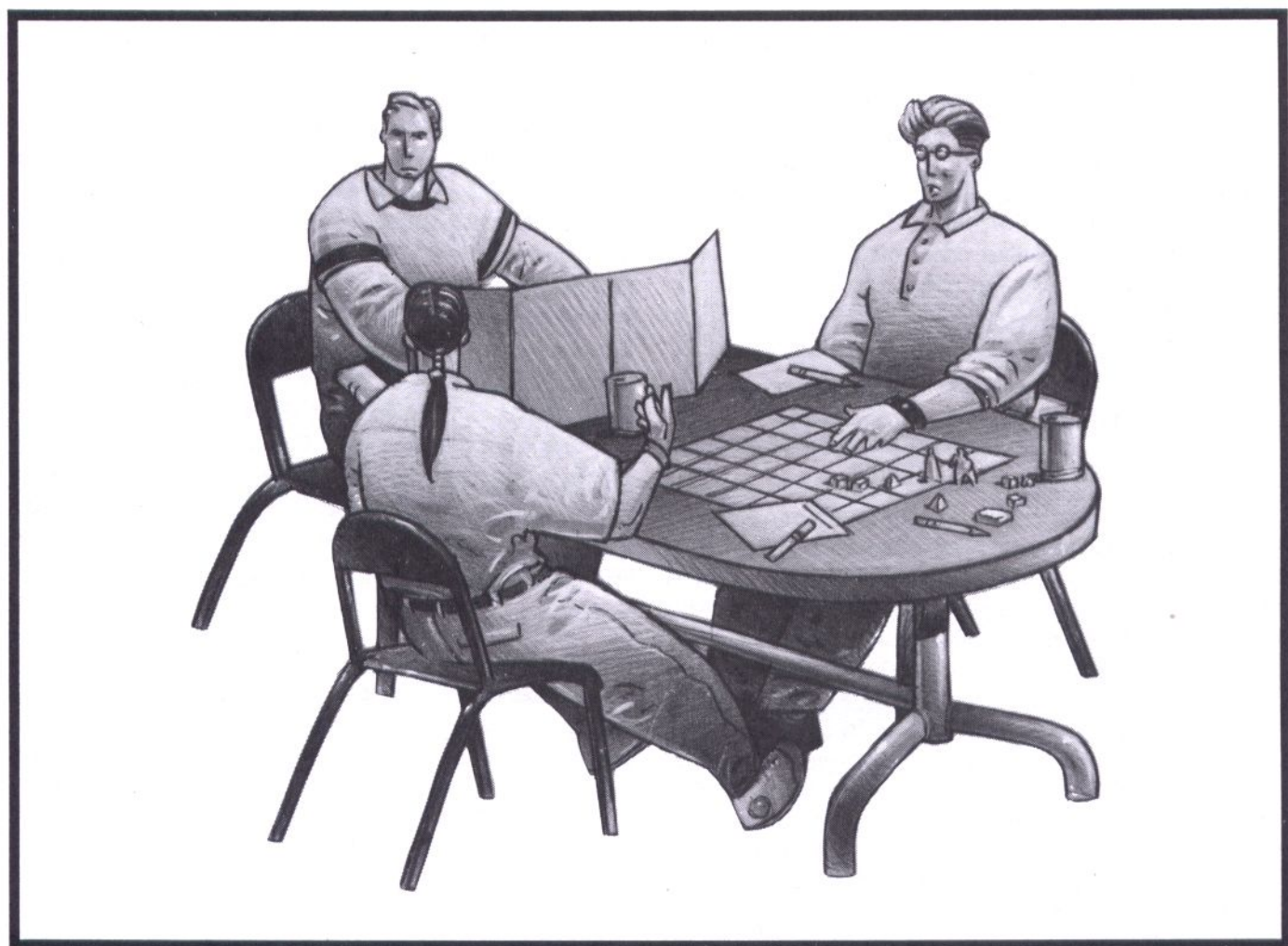
Peu de gens savent que les colonies lunaires et martiennes existent encore. De toute façon, elles auraient rompu le contact avec la Terre depuis les premières Années du Chaos, pour éviter la contamination.

Le mysticisme et le symbolisme ne se sont jamais aussi bien portés, des sectes fleurissent un peu partout et il y a une grande croyance générale dans l'existence de mondes parallèles au nôtre. Il paraîtrait que des «portes» se seraient ouvertes vers des univers étranges, baroques, fous, très différents de notre réalité quotidienne. Tout le monde connaît une personne qui connaît une personne qui a visité un de ces univers. Cette croyance est pourtant réellement fondée, mais peu sont ceux qui ont vraiment eu l'occasion de «franchir les portes».

Les recherches de N'Galen ont permis de mettre au point d'autres produits de résistance aux mutations. Ce sont le Bi, le Tri et le Qua. De plus en plus efficaces, mais dont la difficulté de fabrication et le prix sont en proportion, favorisant de grands trafics. L'étude des pouvoirs psioniques est devenu une science, la psionologie, et des moyens d'analyse ont été inventés.

Nous sommes après les années 2300, et l'aventure peut commencer.

LE COIN DES DÉBUTANTS



Avant-propos aux joueurs de jeux de rôle Jeu d'incarnation ou jeu de rôle?

Si vous pratiquez les jeux de rôle, vous serez peut-être surpris de nous entendre parler ici de jeu d'incarnation. Ne vous affolez pas: il s'agit de la même chose, ce n'est qu'une question de vocabulaire. Mais nous avons choisi le mot incarnation, c'est que ce genre de jeu consiste plus souvent à faire entrer son esprit dans un corps fictif (l'incarnation) qu'un autre esprit dans son corps (le rôle).

Quant à ceux qui ne connaissent pas les jeux de rôle, ils peuvent lire les explications qui suivent, elles définissent ce en quoi consiste ce jeu d'incarnation (et donc aussi les jeux dit «de rôle»).

Qu'est ce qu'un jeu d'incarnation?

C'est un jeu de société qui se déroule essentiellement par dialogue et dont le but est d'incarner des personnages en train de vivre une aventure.

Il fait intervenir deux types de participants. D'une part le «meneur de jeu», qui est l'animateur et l'arbitre de la partie. D'autre part, ceux que nous appellerons dorénavant les «joueurs», qui vont, par le biais de personnages incarnés, agir sur le scénario de l'aventure. Dans Athanor — La Terre des Mille Mondes, les personnages incarnés par les joueurs prendront le nom d'avatars^①.

Un bon parallèle est celui d'une pièce de théâtre où le metteur en scène ne donne les indications à ses acteurs qu'au fur et à mesure de leur jeu, et suivant les situations que cette improvisation crée. Pourtant, il possède une trame générale écrite qui lui en facilite la direction.

Et Athanor?

Athanor est un jeu d'incarnation et de science-fiction. Les actions, les aventures que vont vivre les joueurs au travers de leurs avatars se situent dans un futur relativement proche et improbable. Le cadre général vous en est présenté au début de ce livret, sous le titre «Le franchissement du Rubicon». Une grande partie des «jeux de rôle» actuels utilisent les thèmes et les légendes d'un univers médiéval fantastique, peuplé de chevaliers, de dragons et de magiciens. Mais il y a de nombreuses autres portes au domaine de l'imaginaire et nous espérons que vous emprunterez une partie de celles que nous vous ouvrons.

Athanor est différent, mais non pas moins magique et merveilleux. Athanor^② est le nom du jeu que vous tenez entre les mains. L'univers dans lequel se déroule les aventures du jeu est une Terre future, altérée, que ces habitants ont pris coutume d'appeler la Terre des Mille Mondes.

Il est conseillé aux joueurs de se familiariser avec la Terre des Mille Mondes, grâce au second livret, qui la décrit en assez grands détails.

Comment jouer?

Les participants

Le meneur de jeu

Il faut obligatoirement un meneur de jeu pour assurer une partie.

Il assume alors les fonctions suivantes:

Premièrement il est l'arbitre. En cas de contestation, de litige, il est seul juge et c'est sa décision finale qui entre en compte. Néanmoins un bon meneur de jeu n'est pas infailible et pourra demander leur avis aux joueurs. Il est indispensable, s'il ne connaît pas toutes les règles, qu'il possède au moins les notions de base du jeu et puisse les retrouver rapidement dans les livrets.

Deuxièmement, il est animateur. C'est à dire qu'il décrit les situations aux autres joueurs au fur et à mesure de leur aventure. Il suit pour cela les indications du scénario. Un meneur de jeu doit savoir rendre vivantes les descriptions pour l'intérêt de la partie.

Troisièmement, il est aussi acteur. C'est lui qui fait vivre et agir tous les personnages principaux et secondaires, protagonistes de l'aventure, qui ne sont pas incarnés par les joueurs. Nous appellerons désormais ceux-ci intervenants, car c'est par leurs interventions que l'histoire va progresser.

Les joueurs

Il est conseillé d'avoir entre deux et sept joueurs pour faire une partie. S'il est possible de jouer avec une seule personne, plus le meneur de jeu, l'intérêt en est sensiblement réduit. Quant à faire jouer plus de sept individus, la seule difficulté en est la maîtrise du meneur de jeu, qui devra écouter chacun attentivement et éviter que quelques uns ne monopolisent la parole. On remarque souvent au-delà de ce nombre, un ralentissement de l'action, et une application des règles qui nécessite une plus grande fatigue du meneur de jeu, au détriment de son jeu d'acteur.

① Dans la tradition brahmanique, l'avatar est une des formes que prend le Dieu Vishnou quand il s'incarne sur la Terre. Par extension, ce mot a aussi pris le sens de métamorphose et de transformation. C'est uniquement par contresens que l'on parle d'avatar pour une

mésaventure.

② L'Athanor est le fourneau de la tradition alchimique. Il désigne le lieu dans lequel se passe toutes les transmutations, qu'elles soient physiques, psychiques ou morales.

Le matériel

Règles

Athanor est un jeu d'incarnation et de simulation. Comme les aventures proposées se déroulent dans un univers assez différent du nôtre, il est nécessaire d'avoir le moyen de savoir si une action est réalisable ou non, puis réussie ou non. Ce point est d'autant plus important que les avatars sont souvent très différents des joueurs qui les incarnent.

De plus, les règles permettent de se libérer d'un arbitraire qui serait celui du meneur de jeu. Les joueurs doivent bien réaliser que ce sont leurs décisions qui modifient l'aventure, et pas celles du meneur de jeu.

Prenons par exemple le cas de Philippe Durand, qui incarne l'ingénieur Joe Zospeck. Son avatar a remarqué un rayon lumineux traversant le couloir qu'il allait emprunter. Il se doute qu'un piège a été mis à cet endroit. Il dit que, grâce à ses connaissances en électronique, il tente de désamorcer le mécanisme. Si le meneur de jeu était tout puissant, il pourrait décider de la réussite ou de l'échec de la tentative selon son bon vouloir. Par contre, dans Athanor, les règles sont là pour dire que dans les circonstances présentes, l'ingénieur Joe Zospeck a soixante chances sur cent de désamorcer le piège. Le temps s'est suspendu, Philippe lance les dés. Suivant leur résultat, Joe Zospeck pourra continuer, ou bien il sera projeté au sol par l'explosion qu'il a déclenché à cause de sa maladresse, ainsi que cela est indiqué dans le scénario.

Il faut être vigilant avec l'application des règles. Elles sont là pour aider à la fois le meneur de jeu et les joueurs. Toute situation n'est pas et n'a pas à être décrite par elles. Si l'un des joueurs dit: «Je vais acheter une baguette», alors qu'il a de l'argent et qu'il est en face d'une boulangerie ouverte, en France; ne cherchez pas dans les règles, l'action est bien évidemment réussie. De même, se faire couper la tête par une guillotine ne nécessite pas le calcul des dégâts infligés au cou de la victime. Il est plus raisonnable de penser qu'elle a quitté notre terre pour un monde meilleur.

Alors, faut-il employer les règles? Et si non, à quoi bon les avoir écrites?

Bien sûr, il faut les employer. Mais voyons plutôt l'exemple d'un pianiste débutant. Il désire apprendre la musique et à jouer de son instrument. Les premiers temps, il va lire la partition note à note, suivre ses instructions scrupuleusement, car des compositeurs, bien avant lui, ont su transposer leur musique en portées musicales. Par la pratique, il arrivera à jouer juste, sans plus regarder cette partition. Puis, plus tard, il n'aura pas non seulement appris à jouer mais aussi la musique. Aussi il pourra se permettre de réellement interpréter, et pourquoi pas, de composer.

Faites de même pour les règles, suivez-les au début pour mieux vous en affranchir par la suite. Il est impératif, pour des joueurs débutants, de bien suivre les règles, qui ont été longuement testées et qui assurent la cohérence de la partie. Par contre leur connaissance totale n'en est pas nécessaire, mais fortement conseillée, et il est toujours possible de les consulter au fur et à mesure du déroulement du jeu.

Dés

Comme vous avez pu le lire ci-dessus, les actions entreprises par les avatars sont sanctionnées dans les règles par un test sur un nombre, indiquant les chances de réussite. Ces tests sont toujours effectués grâce à des lancers de dés. Si vous n'êtes pas familier avec les jeux de simulation, vous pensez peut-être qu'il n'existe qu'une sorte de dés: ceux qui portent sur leurs faces des points indiquant des valeurs allant de 1 à 6. Mais lorsque la règle donne une chance sur dix

pour qu'une action réussisse, il est plus facile d'utiliser un dé à 10 faces, plutôt que d'essayer de trouver une loi mathématique compliquée utilisant un dé à six faces. Ainsi, les dés à 4, 6, 8, 10, 12, 20 et 30 faces ont été créés pour les jeux de simulation (rôle et wargame). Pour le jeu Athanor, vous aurez besoin de dés à 4, 6, 8 et 10 faces.

Pourtant, vous remarquerez dans les règles que l'on vous demande assez souvent de tirer des pourcentages, c'est à dire des nombres variant entre 1 et 100. Ils sont obtenus en jetant deux fois de suite le dé à 10 faces. Le premier chiffre indique les dizaines, l'autre les unités. Tirer deux fois de suite un zéro ne donne pas le nombre 00, mais le nombre 100.

Si vous utilisez deux dés à 10 faces, indiquez avant de lancer les dés lequel correspond aux dizaines et lequel correspond aux unités.

▼ On demande à Philippe Durand de tirer un pourcentage. Il lance deux fois le dé à 10 faces. Il obtient 4, puis 2, obtenant un résultat de 42. 5 et 0 auraient donné 50. 0 et 0 auraient donné 100.

Notation

Nous utilisons une notation abrégée pour les lancers de dés. Elle sera toujours de la forme $[4d6 + 1]$. Le nombre avant le «d» indique le nombre de fois où l'on lance le dé, avant de faire la somme des lancers. Le nombre après le «d» indique le nombre de faces du dé. Et l'opération qui suit indique un nombre à ajouter ou retrancher à cette somme.

$4d6 + 1$: lancer quatre fois un dé à 6 faces, faire la somme et rajouter 1. Ceci donne un résultat variant entre 5 et 25.

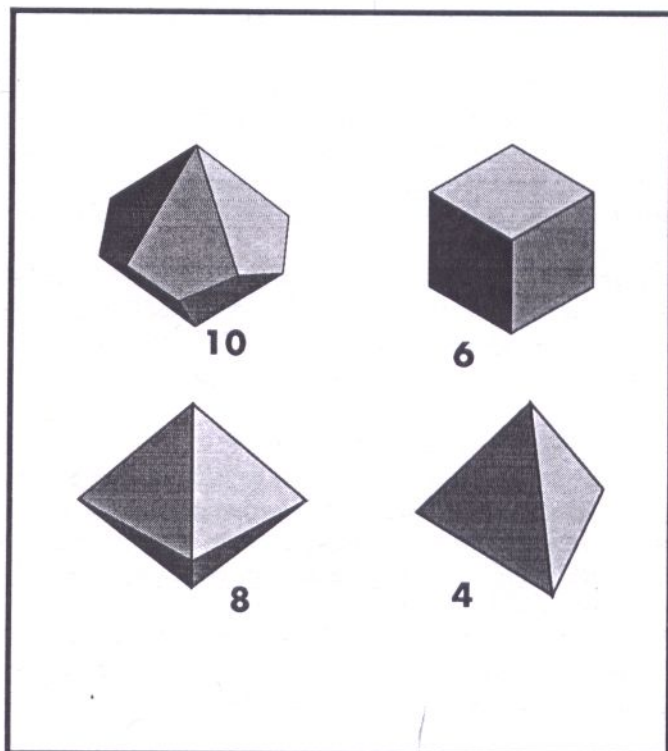
$1d10 - 1$: lancer le dé à 10 faces et retranchez 1. Ceci donne un résultat variant entre 0 et 9.

$1d100$: lancer un dé de pourcentage, c'est à dire deux lancers de dé à 10 faces, pour les dizaines et les unités.

Lecture des dés

Les dés à 6, 8 et 10 faces se lisent en regardant la facette supérieure après le lancer. Pour les dés à 10 faces, voir 0 veut dire que l'on a obtenu 10.

Les dés à 4 faces n'ont pas de facette supérieure, mais ils reposent sur une base. Tout autour de cette base est inscrit trois fois le même chiffre. C'est celui-ci que vous lisez.



Avatars, profils d'avatar

Dans la plupart des jeux traditionnels, les joueurs disposent de pions pour se représenter. Pour Athanor, chacun des joueurs va disposer d'un avatar, tout comme un acteur dispose d'un rôle. Celui-ci est défini par une description et des chiffres, qui indiquent ces capacités et ses possibilités. Toutes ces informations sont regroupées sur une feuille de papier qui prend le nom de «profil d'avatar». Le joueur est libre de faire évoluer son avatar comme il l'entend, dans les limites imposées par ce profil et les règles. (Ainsi un avatar qui est décrit comme ayant perdu son bras gauche aura du mal à faire la croix aux anneaux).

Vocabulaire

Lorsque nous parlerons des personnages incarnés par les joueurs nous employerons le mot avatar. S'il s'agit de personnages animés par le meneur de jeu, ce seront des intervenants. Si les règles s'appliquent indifféremment aux deux, nous garderons le terme de personnages.

Scénario

Chacune des parties d'un jeu d'incarnation est différente. Non seulement parce que les réactions des personnes autour de la table sont imprévisibles, mais parce que l'aventure change à chaque fois. On appelle cette aventure par le nom de «scénario» (d'autres termes sont aussi utilisés comme aventure, ou module). Contrairement à un roman ou un film, où une seule solution est proposée de bout en bout, un scénario pour Athanor est complètement ouvert. Ainsi, si un groupe d'avatars se trouve dans un couloir avec deux portes, il faut que le scénario ait prévu ce qu'il y a derrière les deux portes car l'une comme l'autre pourra être ouverte par les avatars au moment de la partie.

Vous trouverez votre premier scénario pour Athanor dans le troisième livret: «Les Aventures». Seul le meneur de jeu doit le lire avant la partie. Il n'y aurait aucun intérêt pour les joueurs à faire une partie où tout serait connu d'avance. L'un des grands plaisirs du jeu d'incarnation est celui de la découverte.

Un bon meneur de jeu est capable d'écrire les scénarios et de les faire jouer. Toutefois l'écriture n'est pas indispensable, et il peut se contenter d'animer les parties. Au cinéma, les scénaristes sont très peu souvent les réalisateurs et metteurs en scène de leurs histoires.

Écran de jeu

C'est un écran en carton et qui reprend les tables principales du jeu, que le meneur de jeu place entre lui et les joueurs. Il lui permet de cacher derrière son scénario et ses notes, afin que les joueurs ne les découvrent pas. L'accès aux tables en est alors aussi rendu plus facile et plus rapide.

Vous pouvez vous construire un écran avec du carton et les tables rassemblées dans le livret idoine, mais nous vous conseillons de vous procurer le très joli écran édité par la Siroz Productions, et qui de plus, contient un scénario pour Athanor.

Disposition et matériel non fourni

Pour jouer à Athanor, vous aurez besoin de papier, de crayons et de gommes. Il est aussi plus agréable de posséder plusieurs jeux de dés, afin d'éviter les passages incessants de mains en mains, qui ralentissent parfois le jeu. De nombreux magasins spécialisés dans les jeux de simulation proposent ces dés, ainsi que des figurines, au détail. Pour Athanor, il vous faut des dés à 4, 6, 8 et 10 faces mais il est préférable d'avoir au moins trois dés à quatre faces de couleurs différentes, ainsi que deux dés à dix faces de couleurs différentes.

Il vous faudra une table suffisamment grande. Le meneur de jeu se place à une extrémité, derrière son écran, afin que ses documents ne soient pas visibles par les joueurs, disposés en face de lui.

Matériel optionnel

S'il n'est pas indispensable de disposer de figurines, leur utilisation facilite certaines situations. Elles permettent de mieux visualiser l'emplacement des personnages (avatars et intervenants) les uns par rapport aux autres et réduisent ainsi le temps d'un combat, ou évitent les litiges. Si vous ne possédez pas de figurines, vous pouvez tout aussi bien vous servir de pions ou de pièces de monnaie.

Déroulement d'une partie

But du jeu

Jeu:

Activité physique ou mentale qui n'a pas d'autre but que le plaisir qu'elle procure.

Contrairement aux jeux d'argent, où il faut gagner plus que les autres; ou aux jeux de compétition, obligeant à faire mieux que ses adversaires; le jeu d'incarnation se suffit à lui-même. Le plaisir est trouvé dans l'aventure vécue. Évidemment, plus votre avatar vit longtemps, plus il joue d'aventures et devient ainsi plus efficient parce que plus expérimenté, plus grand est le plaisir.

Fin de la partie

Puisqu'il n'y a pas de but, on pourrait supposer qu'il n'y a pas de fin. En fait, la partie est terminée à la fin de l'aventure, qu'elle ait été victorieuse ou non. Malgré tout, un avatar qui a participé à cette tranche de vie pourra être «réutilisé» dans les aventures suivantes, et donc, connaître l'équivalent d'une existence entière. Par contre, il est tout à fait possible de couper une aventure en petits épisodes, si vous en trouvez la durée totale trop longue. Vous pouvez ainsi laisser une partie en cours, comme aux échecs (ou comme un feuilleton qui s'interrompt jusqu'à l'épisode suivant), et y revenir par exemple la semaine suivante.

Début de la partie

Avant de commencer une partie, vous aurez dû faire les choses suivantes:

Pour le meneur de jeu

- Si c'est votre première partie, lisez attentivement les trois livrets. Créez un ou deux avatars et essayez d'utiliser les différentes règles en suivant les exemples. Il est préférable de ne pas presser les choses dans ce domaine. Si vous venez d'acheter ce jeu, et qu'il est votre premier jeu de ce type, sachez qu'il est très improbable que vous y jouiez dans l'heure qui vient (ou même dans la journée).
- Prenez connaissance du scénario, si ce n'est pas vous qui l'avez écrit.

Pour les Joueurs

- Prenez connaissance, si vous n'avez jamais joué à Athanor, du chapitre «Le franchissement du Rubicon». Feuilletez aussi le livret II: «L'encyclopédie des Mille Mondes».
- Créez votre avatar, avec l'aide de ce livret, ainsi que celle du meneur de jeu. Les joueurs n'ont pas besoin de connaître avec précision les règles. Ils doivent par contre savoir se servir de la table de résolution.

Pour tout le monde

Asseyez-vous à la table et commencez à jouer. Le meneur de jeu va pouvoir raconter aux joueurs le début de l'aventure.

En cours de jeu

La partie se résume à une succession de tours de jeu se déroulant assez souvent de la même manière.

- 1) Le meneur de jeu décrit une situation de l'aventure et demande aux joueurs ce que leurs avatars vont faire.
- 2) Les joueurs indiquent quelles actions leurs avatars vont tenter.
- 3) Grâce au scénario, et à l'application des règles, le meneur de jeu indique ce qui se passe et amène donc à une nouvelle situation, revenant ainsi en 1.

▼ Le meneur de jeu fait jouer deux personnes, Albert et Béatrice, qui incarnent les deux avatars Arbin Trower et Bonnie Jurosky.

Meneur de jeu: «Vous vous retrouvez donc à l'entrée de cet ancien temple Inca. Tout semble abandonné depuis des siècles.»

Albert: «J'avance prudemment, en allumant ma lampe torche.»

Béatrice: «Je le suis, mais je regarde au plafond, au cas où il y aurait quelque chose d'insolite.»

Meneur de jeu: «Bonnie, tu me fais un test avec ta Perception et tes connaissances en architecture. Cela te donne 28% de chance de réussir. Quant à toi Arbin, tu continues à avancer.»

Béatrice (jetant les dés): «25, c'est réussi.»

Meneur de jeu: «Tu remarques un gros bloc de pierre en équilibre précaire, prêt à tomber, au-dessus d'Arbin.»

Béatrice: «Je crie à Arbin qu'il fasse un écart, vite! Moi je me recule.»

Albert: «Dès que je l'entends, je me jette en avant.»

Meneur de jeu: «Vous entendez un grondement, puis un bruit fracassant. Un gigantesque bloc de pierre vient de tomber entre vous deux. Heureusement, vous avez réagi à temps et vous l'avez évité. Que faites-vous maintenant?»

Publicité



AVEZ-VOUS LA CARTE DE CRÉDIT I.C.E?

Facilités de paiement

Crédit gratuit

Universalité des
réglements

Réduction sur
de nombreux services

Assurance retraite

I.C.E:
Des hommes
à votre service.



CRÉATION DES AVATARS



De l'acte de la création

Avant de commencer toute partie, il faut que chaque joueur crée un avatar. Cette création fait partie du jeu. C'est grâce à cet avatar que vous allez pouvoir vivre les aventures d'Athanor, et le soin que vous allez apporter à cette création aura une grande influence dans la suite de la partie.

Si c'est la première fois que vous créez un avatar, un bon conseil: remplissez votre profil au crayon à papier et munissez-vous d'une gomme.

Lisez attentivement le guide des opérations, tel qu'il est décrit dans ce chapitre, avec un profil d'avatar devant vous. Par la suite, il vous suffira de vous rapporter à la feuille d'aide récapitulative.

N'oubliez pas que l'avatar doit être soumis à l'approbation du meneur de jeu. C'est lui qui décide si l'avatar lui semble cohérent, réaliste et jouable dans l'aventure.

La naissance

Les Composantes principales

Tout d'abord viennent les composantes. Elles sont le matériau de base à partir duquel l'on pourra développer un humain. Elles n'indiquent pas ce que peut faire un être humain, mais uniquement ses potentialités. Ainsi la Force ne mesure pas la capacité à se battre, mais uniquement la puissance qu'auront les actions physiques. Le Raisonnement n'indique pas que l'avatar est un savant ou un crétin, mais quelles sont les chances qu'il apprenne quelque chose.

Les composantes principales sont au nombre de huit. Quatre physiques, et quatre mentales. En voici une description sommaire:

○ La Force: elle indique la puissance d'action physique, comme soulever des poids, forcer des portes.

○ Les Réflexes: ils interviennent dans la rapidité de réaction et de décision.

○ La Dextérité: c'est la précision, la coordination musculaire générale (pas seulement celle des mains).

○ La Constitution: c'est la puissance de résistance physique, que ce soit aux coups, aux maladies, à la douleur...

○ Le Raisonnement: c'est la compréhension des systèmes abstraits. La faculté d'ordonner ses connaissances et de s'en servir judicieusement.

○ La Stabilité Mentale: c'est une mesure de la volonté, de l'assurance, permettant de se situer entre la folie et la sagesse.

○ La Perception: ce ne sont pas seulement les cinq sens, mais aussi l'empathie et la réceptivité.

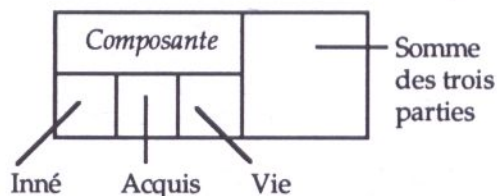
○ Le Charisme: c'est l'habilité à communiquer, à faire passer ses convictions.

La naissance est une sorte de loterie. Il est donc normal que cette naissance, et les composantes qui en résultent, se tirent au hasard. Vous allez donc maintenant prendre vos dés. Vous aurez d'abord besoin de dés à 4 faces. Les composantes sont obtenues en jetant trois fois ce dé (ou trois dés une fois si vous en possédez assez) et en faisant la somme des points. Cela donne un nombre variant entre 3 et 12. Trois est un score faible, douze est excellent. Ne vous inquiétez pas si vous avez des scores faibles, votre avatar vient juste de naître, il a le temps de vivre encore.

Attention, lorsque vous lancez les dés, et avant de faire la somme des trois lancers, sur le profil d'avatar, vous verrez qu'il y a trois cases pour chaque composante. Ces cases sont là pour que vous marquiez les valeurs des trois lancers DANS L'ORDRE.

Inné, Acquis et Vie

A quoi servent ces trois cases, me direz-vous, si l'on ne se sert que de la somme pour la composante et le déroulement du jeu? Et bien, cela n'est pas tout à fait vrai. Les trois cases représentent trois de vos aspects, pour chaque composante. Dans toute la suite des règles on appellera ces aspects par le nom de parties d'une composante. Il y a trois parties par composante.



La première case représente l'inné. C'est votre héritage génétique, ce sont les capacités que vous avez de part votre naissance. Seules de profondes mutations peuvent modifier l'inné des composantes physiques.

La deuxième case représente l'acquis. C'est à dire tout ce que vous avez pu faire par votre éducation, que ce soit le sport, les études, etc. Il y a très peu de chances pour que cette partie change avec les mutations. Elle peut légèrement augmenter par l'expérience ou diminuer au contraire par le manque de pratique, l'amnésie.

La troisième case représente tout simplement la vie, avec ses aléas, ses coups de chances et ses malheurs. C'est cette part qui a le plus de chances d'être modifiée par les mutations, en ce qui concerne le physique.

▼ Une personne qui tire 2, 4 et 1 (somme de 7) en Dextérité peut s'inventer l'histoire d'un pianiste moyennement doué, qui a pratiqué de longues années, mais qui s'est cassé un jour la main.

En général, vous pouvez dire qu'un score de 1 est faible, de 2 ou 3 est moyen et que 4 est bon.

Vous ne vous servirez pratiquement jamais, sauf lors des mutations, des trois parties de chaque composante. Malgré tout, si vous voulez distinguer deux personnes par des détails, vous pouvez utiliser les indications suivantes. N'oubliez pas que ce ne sont que des suggestions (notamment pour la Constitution, mais cela permet de mieux visualiser l'avatar).

○ Pour la Force, l'inné est l'ossature, l'acquis la musculature et la vie l'énergie.

○ Pour les Réflexes, l'inné est l'agilité, l'acquis la rapidité et la vie la décision.

○ Pour la Dextérité, l'inné est la précision, l'acquis la patience, la vie la fiabilité.

○ Pour la Constitution, l'inné est la taille, l'acquis la masse et la vie la santé

○ Pour le Raisonnement, l'inné est l'induction (prendre des faits et en tirer des lois), l'acquis la déduction (prendre des lois pour en tirer des faits) et la vie l'analogie (trouver les relations entre les lois et les faits).

○ Pour la Stabilité Mentale, l'inné est le contrôle instantané des émotions, l'acquis le contrôle interne et la vie le tempérament.

○ Pour la Perception, l'inné sont les sens, l'acquis est l'observation, la vie la psychologie.

○ Enfin pour le Charisme, l'inné est l'apparence, l'acquis est la diplomatie, la vie est la volonté.

Dans la suite des règles, on fera parfois appel à l'une des parties d'une composante principale. On ajoutera alors un des trois suffixes suivants à la composante: *_in*, *_ac* ou *_vi*. Ainsi la partie acquise de la Force sera être notée comme suit: Force_ac.

▼ Pour un exemple complet de création d'avatar, voyez à la fin de ce chapitre.

Bonus de Force et de Raisonnement

Vous devriez maintenant avoir tiré vos huit composantes. A partir de ces chiffres, vous allez pouvoir déduire certaines capacités ou composantes secondaires.

A côté de la Force se trouve une case indiquant «Bonus Dégâts». C'est un chiffre que vous rajouterez aux dégâts que vous infligerez lors d'un combat au contact.

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

De même, à côté du Raisonnement, vous mettrez un «Bonus d'Apprentissage» suivant la même table appliquée au Raisonnement. Ce chiffre servira lorsque vous voudrez augmenter vos aptitudes et compétences par l'expérience ou l'apprentissage.

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

Équilibre et Dépassement

A côté de la Stabilité Mentale, vous trouverez deux cases. L'une est l'Équilibre, l'autre le Dépassement. L'Équilibre est juste une façon de considérer autrement la Stabilité Mentale. Retirez 7 à votre tirage de Stabilité Mentale pour obtenir un nombre variant entre -4 et +5. Si l'Équilibre est négatif, votre avatar est plutôt un instable. S'il est positif, votre avatar est posé et réfléchi. Quant au Dépassement, prenez l'Équilibre. Si le nombre est positif, le Dépassement est égal à l'Équilibre. Si le nombre est négatif, le Dépassement est égal à l'opposé de l'Équilibre. Ceci fait que le Dépassement est toujours un nombre positif. Le Dépassement n'est élevé que pour les personnes qui ont une faible ou une forte Stabilité Mentale. En un mot, le Dépassement n'est élevé que pour les fous et les sages.

$$\text{Équilibre} = \text{Stabilité Mentale} - 7$$

$$\text{Dépassement} = \text{Valeur absolue de l'Équilibre}$$

▼ Otto Vort a 4 en Stabilité Mentale. Ceci lui donne -3 en Équilibre et donc 3 en Dépassement. Par contre Raji Shong qui a 9 en Stabilité Mentale obtient 2 en Équilibre et 2 en Dépassement.

Pour toutes les composantes secondaires, on arrondit toujours le résultat au chiffre entier inférieur. A part pour l'Équilibre, il ne peut y avoir de score inférieur à 1.

Essoufflement

A partir de la Constitution, vous allez déduire la valeur maximale de l'Essoufflement. L'opération est simple, il suffit de multiplier la Constitution par deux. L'Essoufflement sert principalement à régler la durée des combats. Plus on prolonge un combat, et plus on retire des points à l'Essoufflement.

$$\text{Essoufflement} = \text{Constitution} \times 2$$

Intuition, Action et Altération

A côté de la Perception et du Charisme vous trouvez deux cases pour le moment vides (c'est normal, vous ne les avez pas encore remplies). Elles sont surmontées des inscriptions PR-4 et CR-4. Elles ne correspondent à aucune composante propre mais ce sont des valeurs intermédiaires qui vont servir à en calculer d'autres plus facilement. Pour PR-4, vous indiquerez la somme de la Perception et du Raisonnement moins quatre. Pour CR-4, on indique la somme du Charisme et du Raisonnement moins quatre.

$$\text{PR-4} = \text{Perception} + \text{Raisonnement} - 4$$

$$\text{CR-4} = \text{Charisme} + \text{Raisonnement} - 4$$

Une fois cette petite opération effectuée, vous allez pouvoir calculer les trois composantes secondaires dont dépendent les pouvoirs psioniques. Ces pouvoirs sont les expressions de la capacités du cerveau humain à influencer directement sur la matière ou l'environnement. Ils comprennent par exemple la transmission de pensée et le déplacement des êtres vivants.

Il y a tout d'abord l'Intuition. Pour l'obtenir, faites la moyenne entre PR-4 et le Dépassement (on arrondit au nombre entier inférieur). Ensuite vient l'Action, elle est la moyenne entre CR-4 et l'Équilibre (on arrondit au nombre entier inférieur). Quant à l'Altération, la dernière composante psionique, elle est simplement égale au nombre le plus bas entre l'Intuition et l'Action.

$$\text{Intuition} = (\text{PR-4} + \text{Dépassement}) / 2$$

$$\text{Action} = (\text{CR-4} + \text{Équilibre}) / 2$$

$$\text{Altération} = \text{Plus petit entre Action et Intuition}$$

▼ Sylène Blaskul possède 7 en Raisonnement, 4 en Stabilité Mentale (-3 Équilibre et 3 Dépassement), 8 en Perception et 10 en Charisme. Le PR-4 donne $8 + 7 - 4 = 11$, CR-4 vaut $10 + 7 - 4 = 13$. La valeur de l'Intuition est donc $(11 + 3) / 2 = 7$ et la valeur de l'Action $(13 - 3) / 2 = 5$. Ce qui permet d'obtenir la note de 5 pour l'Altération.

Voyons d'un peu plus près ces trois nombres et expliquons la façon dont ils ont été obtenus.

L'Intuition est la capacité de comprendre le pourquoi caché des choses, de deviner ce qui est vrai en elles. La Perception devait donc y participer, mais aussi le Raisonnement, non pas compris comme l'intelligence, mais plutôt comme la discipline de la compréhension. Enfin vient s'y ajouter le Dépassement, composante qui n'est importante que pour les fous ou les sages, c'est à dire ceux qui sont le plus à même d'oublier leurs préjugés pour comprendre.

La raison de retirer le chiffre 4 puis de faire la moyenne est de pondérer les chances d'avoir des capacités psioniques. Ce sont de nouveaux pouvoirs, que seule une plus grande adaptation a permis d'apparaître, mais que peu d'organismes vivants peuvent encore maîtriser.

L'Action se justifie de la même façon. Elle est la capacité à imposer sa volonté. Le Raisonnement permet de comprendre les mécanismes

que le Charisme fera jouer. Il faut y rajouter l'Équilibre, qui est la mesure de la volonté que l'on a à atteindre son but.

L'Altération sert à transformer les autres, ou parfois même se transformer soi-même, pour s'adapter à l'environnement. Il faut à la fois comprendre et pouvoir agir. C'est pourquoi l'Altération est seulement égale à la plus faible des deux composantes Action et Intuition.

Seuils psioniques

Voilà maintenant arrivé un moment important. Certaines personnes, on ne sait pas encore pourquoi, sont prédisposées aux pouvoirs mentaux, alors que d'autres y sont totalement insensibles. Pour savoir dans quelle catégorie vous vous situez, il va vous falloir tirer trois dés à six faces et en faire la somme, pour chacune des trois composantes psioniques. Ce chiffre représente le seuil au dessus duquel vous avez des pouvoirs psioniques.

▼ C'est à dire qu'avec un seuil de 7 pour l'Intuition, vous n'aurez des pouvoirs psis d'Intuition que si votre Intuition est supérieure ou égale à ce chiffre 7. Prenons un exemple, Serge Kordeu a:

Intuition	Action	Altération	
7	6	6	Composante
7	4	15	Seuil
Pouvoir Psi	Pouvoir Psi	Résistance = 9	Résultat

Si vous n'avez pas de psis, ne vous inquiétez pas, faites la différence entre vos points et votre seuil, ce nombre indiquera votre résistance aux pouvoirs que l'on pourrait employer contre vous.

Pour les détails sur les pouvoirs psioniques, reportez-vous au chapitre qui leur est consacré.

Combat et Douleur

Il nous reste encore quatre composantes secondaires à déterminer et nous aurons terminé les matériaux de construction de votre avatar. Ces composantes sont obtenues par des calculs un peu plus complexes, mais cela vient du fait qu'elles sont la combinaison d'autres déjà tirées.

Il y a tout d'abord la composante de Combat au Contact. Elle s'obtient par la moyenne entre la Force et les Réflexes.

$$\text{Contact} = (\text{Force} + \text{Réflexes})/2$$

La composante de combat à distance moyenne, dite Lancer, s'obtient par la moyenne entre la Dextérité et les Réflexes.

$$\text{Lancer} = (\text{Réflexes} + \text{Dextérité})/2$$

Pour la composante correspondant à Viser de façon fine et précise on fait la somme de la Dextérité, de la Perception et de l'Équilibre, puis on divise par trois.

$$\text{Viser} = (\text{Dextérité} + \text{Perception} + \text{Equilibre})/3$$

Il y a encore la Résistance à la Douleur, qui dépend de la Constitution, du Dépassement et de la partie innée de la Perception comme le montre la formule suivante.

$$\text{Douleur} = (\text{Dépassement} + \text{Constitution} - \text{Perception}_{\text{in}} + 2)/2$$

Apprendre

Aptitudes et Compétences

Votre avatar est donc né, avec ses potentiels, ses faiblesses. Vous allez maintenant pouvoir faire ce que peu ont réussi: vous allez diriger son éducation, le faire grandir de la façon dont vous l'avez décidé. Athanor ne propose pas un système où les avatars doivent se définir une classe, une profession. Ces méthodes permettent d'avoir des avatars plus typés, et plus faciles à construire, mais aussi plus limités, comme Le Guerrier ou Le Médecin. Ici, vous allez définir ce qu'a appris l'avatar, ce qu'il sait faire. Et ce sont ces talents qui lui permettront à la rigueur d'exercer un métier, plutôt qu'un métier qui va lui donner des talents.

La base de cet apprentissage se divise en trois catégories. Les deux premières sont les plus importantes et tout le système de jeu repose sur elles. Ce sont les Compétences et les Aptitudes.

○ Les Compétences sont toutes les disciplines que vous avez dû apprendre, avec un professeur ou des manuels. Ce sont des domaines spécialisés où il est très difficile de tout réinventer soi-même. Elles comprennent la plupart des sciences. Par exemple sont des compétences l'électronique, l'archéologie, le pilotage d'avion.

○ Les Aptitudes comprennent les dispositions que vous avez pu développer par vous-même, par l'exemple et la pratique, pour peu que vous soyez doué. Ainsi, l'escalade, le camouflage, la chasse, sont des aptitudes. Le Combat fait partie des aptitudes, ainsi que les pouvoirs psioniques.

Il est possible de progresser dans les aptitudes par l'étude, il est très difficile de progresser dans les compétences par la seule pratique.

▼ Vous pouvez toujours objecter que pour certaines personnes, la répartition dans ces deux catégories est fautive. Et vous aurez parfaitement raison, car la physique était certainement une aptitude pour Einstein. Seulement, ce brave Einstein y a consacré sa vie, et n'était pas un aventurier, comme vous allez le devenir. Aussi la physique nécessitera de votre part un certain apprentissage. C'est la règle du jeu.

Enfin la troisième voie qui vous est ouverte est de vous surentraîner de façon générale. Que ce soit physiquement ou mentalement. Vous pourrez alors augmenter la partie acquise de vos composantes.

Le choix est le vôtre, mais n'oubliez pas qu'il vaut souvent mieux être équilibré que trop spécialisé.

Biologie? Chimie? Médecine?



Apprenez des métiers d'avenir grâce à la Cosmotek.

Demandez nos formulaires de bourses.



Publicité

Points d'expérience et niveaux

Pour cette étape, vous allez disposer de points, qui sont des points d'expérience. Durant le cours du jeu, au fur et à mesure de vos progrès, vous gagnerez ces points, qui vous permettront d'augmenter vos aptitudes, compétences et composantes. Ici, à la création de l'avatar, il vous est alloué un certain nombre de ces points, que vous répartirez à votre convenance, pour acheter des niveaux en aptitudes et compétences.

Le niveau correspond à l'état de vos connaissances et de votre pratique dans un certain domaine. Lorsque vous n'avez aucune connaissance dans un domaine, vous n'avez aucun niveau.

Dès que vous débutez, vous êtes au niveau 1, qui vous permettra de progresser et d'atteindre les niveaux supérieurs. Voici l'échelle de valeur des niveaux pour un domaine particulier.

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

Une compétence où vous ne vous êtes pas mis au moins un niveau 1 ne peut être utilisée. Toutefois, il est loisible au meneur de jeu de laisser le joueur qui ne s'est mis aucun point dans une aptitude de l'utiliser au niveau -1.

Exceptions: Les aptitudes de combat et toutes les aptitudes psioniques commencent pour vous au niveau 1, sans que vous ayez à dépenser de points.

Les points à répartir

Chacun des choix que vous allez faire va vous coûter des points, il faudra les dépenser pour éduquer votre avatar. Afin que votre décision soit bien réfléchie, je vous invite à parcourir la description des aptitudes et des compétences (un chapitre leur est consacré et le profil d'avatar en comporte la liste. Lisez aussi les chapitres sur le Combat et les Pouvoirs Psioniques). Il serait aussi intéressant que vous jetiez un coup d'œil aux mécanismes de jeu afin que vous vous rendiez compte de l'importance relative de l'apprentissage et des composantes.

▼ Rappelons qu'une compétence qui n'est pas au moins au niveau 1 ne peut être normalement utilisée. Ainsi, si vous décidez de réparer une radio et que vous n'avez aucun niveau en électronique, non seulement vous n'avez quasiment aucune chance d'y arriver, mais en plus vous ne pourrez progresser et apprendre en cours d'aventure. A la fin de ce chapitre, vous trouverez un exemple de création d'avatar.

Publicité



Points

Création: 2500 points d'expérience

Partie acquise des Composantes

Montée Points

1 -> 2	200
2 -> 3	300
3 -> 4	400

Partie
acquise
seulement

Compétences

Niveau	Points
1	50
2	55
3	65
4	75
5	90
6	110
7	130
8	150

Aptitudes

Niveau	Points
1	30
2	35
3	45
4	55
5	70
6	90
7	110
8	140

Combat/Psis

Niveau	Points
1	0
2	5
3	15
4	25
5	40
6	60
7	80
8	110

Spécialisation

Bien que les niveaux lors du déroulement du jeu ne soient pas limités au huitième, seuls ceux inférieurs ou égaux vous sont accessibles à la création de l'avatar.

Niveau maximum à la création du personnage:
8

Malgré tout, si vous désirez vous spécialiser en vous donnant un niveau de professionnel ou d'expert, cela est possible, mais vous coûtera de nombreux points, comme le montre le tableau ci-dessous.

Possibilités de spécialisation à la création

Professionnel (niveau 10)

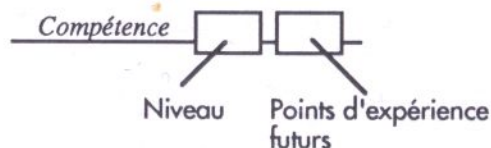
Compétences	1000 points
Aptitudes	800 points

Expert (niveau 13)

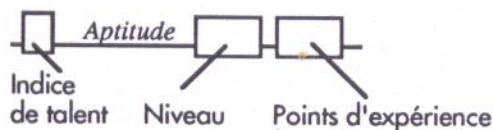
Compétences	2000 points
Aptitudes	1600 points

Remplir son profil

Pour les compétences, ne remplissez que la case correspondant au niveau que vous possédez. Les points d'expérience seront obtenus au cours du jeu. (Si à la fin de la répartition de vos points de création il vous reste entre 1 et 10 points, vous pouvez les placer dans une compétence ou aptitude qui a déjà un certain niveau, ce qui vous permettra de la faire monter plus rapidement).



Pour les aptitudes, ne remplissez que la case correspondant au niveau que vous possédez. Les points d'expériences seront obtenus au cours du jeu. La case Indice de Talent n'a aussi d'utilité qu'en cours de jeu. Vous trouverez tout ce qui la concerne dans le chapitre «L'expérience».



Liens

En remplissant votre profil, vous avez dû remarquer que des lignes relient entre elles certaines aptitudes ou compétences. Elles indiquent un lien. Deux compétences liées permettent que des connaissances dans l'une des compétences donne un minimum de connaissances dans l'autre compétence. Il en est de même pour les aptitudes. Ainsi un niveau de 7 dans une compétence donne automatiquement, sans dépense de points, un niveau de 4 dans les compétences qui lui sont liées directement.

Ces liens ne sont valables que jusqu'au niveau 10.

Exception: La Compétence Conduite (de poids lourds) donne des niveaux dans l'Aptitude Automobile. Le contraire n'est pas vrai.

Aptitudes et compétences liées

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
non	1	2	2	3	3	4	4	5	5

▼ Christian crée son avatar pour Athanor. Il dépense 140 points pour monter son aptitude de Chasse au niveau 8. Il bénéficie aussitôt d'un niveau 4 en Traque. Il peut maintenant, s'il le veut, mettre la Traque au niveau 8, il ne dépense plus pour cela que $(140 - 55) = 85$ points.

Il y a aussi des liens en cascade. Un niveau 8 en Biologie donne des niveaux 4 en Médecine, Génétique et Zoologie. Le niveau 4 en Zoologie donnant lui-même un niveau 2 en Botanique.

Conseils pour la création

En premier lieu, regardez si vous voulez augmenter une composante. En effet, cette opération coûte de nombreux points et oblige à recalculer un certain nombre de composantes secondaires. Nous vous conseillons de ne monter que des composantes dont la partie acquise vaut 1 ou 2. Au delà, la dépense risque de vous handicaper plus que de vous favoriser. Si vous avez modifié une composante, recalculez les composantes secondaires qui sont alors modifiées (servez-vous pour cela de la feuille d'aide sur les mutations).

Mettez à priori un niveau de 2 ou plus dans toutes les aptitudes (normales ou combat). N'oubliez pas en effet qu'un avatar qui n'a pas de niveau dans une aptitude ne peut s'en servir, et que celles-ci représentent les actions de la vie courante. A titre indicatif, mettre un niveau de 2 dans toutes les aptitudes coûte seulement 615 points et laisse donc encore 1885 points à dépenser.

Si vous avez des pouvoirs psis, mettez de préférence 8 en action et en défense.

Ensuite, attribuez des niveaux 8 aux compétences (ou aux aptitudes) qui représenteront l'activité principale de votre avatar. Mettez 5 aux disciplines qu'il maîtrise un peu.

Et enfin, dépensez les points qui vous restent soit en augmentant des aptitudes que vous jugez importantes, soit en donnant des niveaux faibles à des compétences secondaires pour pouvoir parer «au cas où».

La vie

Points de vie

Athanor – La Terre des Mille Mondes, est un univers où la survie peut poser des problèmes. La santé physique se mesure par des points de vie. Ils sont répartis suivant les différentes zones du corps, au nombre de sept: Tête, Tronc, Bras droit, Bras gauche, Abdomen, Jambe droite, Jambe gauche.

Ces points de vie n'indiquent pas seulement un potentiel mais aussi la gravité des blessures.

Il y a trois types de blessures: Légères, Sérieuses, puis Graves.

Lorsque l'on perd des points de vie, on coche les cases, une par point perdu. On obtient ainsi à chaque fois l'état dans lequel on est.

Pour calculer vos points de vie, prenez le chiffre correspondant à votre Constitution. Il vous donne automatiquement votre répartition grâce au tableau correspondant, à la page 20.

Vous trouverez aussi plusieurs cases à côté du bonhomme des points de vie.

Reportez dans les cases correspondantes les valeurs de l'Essoufflement et du Dépassement. Dans la case dite Évanoui, notez l'opposé de la Constitution et dans celle d'Essoufflé, celle de l'opposé du Dépassement.

▼ L'avatar Sertin Oniami a 7 en Constitution et en 2 en Dépassement. La case Évanoui contient donc -7, ce qui veut dire qu'il sera évanoui s'il tombe à moins 7 points d'Essoufflement. Son -2 en Essoufflé indique la limite négative d'Essoufflement jusqu'à laquelle il peut combattre.

Pour tous les détails sur les pertes de points de vie et leur récupération, ainsi que sur les blessures, reportez-vous au chapitre «La santé».

Pour les cases de protection, l'utilisation de l'Essoufflement et du Dépassement, reportez-vous au chapitre «Le combat».

Âge, Sexe, Race

Vous êtes entièrement libres de choisir vos âge, sexe et race. Néanmoins, la création de l'avatar est toujours soumise à l'approbation du meneur de jeu. Si vous décidez d'être un gosse de quatre ans, chinois et albinos, le meneur de jeu vous dira certainement que dans les circonstances actuelles, l'aventure se déroulera sans vous car vous ne pourrez pas vous y insérer.

En règle générale, l'âge moyen des avatars sera situé vers la vingtaine d'années. Un avatar qui possède de nombreuses compétences aura quelques années de plus. Si un joueur veut vraiment un avatar jeune, il aura moins de points d'expérience (à peu près 2000) et très peu de compétences. Au contraire, si vous voulez jouer un avatar âgé, il disposera de plus de points (3000 ou plus), mais il aura moins d'années devant lui.

De même, si la race et le sexe sont libres, demandez au meneur de jeu quelles sont les mentalités dans la partie du monde où vous résidez. L'exotisme est amusant, mais le racisme n'est pas peut-être pas mort et risque de vous poser des problèmes de survivance. Vous pouvez tout à fait jouer un avatar du sexe opposé au vôtre. L'expérience montre juste que cela est un peu plus délicat pour être convaincant.

Psychologie

Votre avatar est maintenant créé. Mais il ne faudrait pas qu'il reste seulement une suite de chiffres sur une feuille. Dotez-le d'une histoire et d'une personnalité. N'ayez pas peur d'exagérer, il est plus facile de

jouer un avatar très typé, plutôt qu'un monsieur tout-le-monde. Tenez compte de votre Stabilité Mentale. Si elle est normale, ou faible, donnez-lui un petit défaut, comme la peur des araignées, la dépendance à la boisson, etc.

Identité

En ce qui concerne vos noms, couleurs d'yeux et de cheveux, vous êtes entièrement libre. Quant au poids et à la taille, tenez compte dans la mesure du possible des indications de la Constitution. Ne jouez pas avec votre vrai nom, la magie du jeu d'incarnation marchera beaucoup mieux si vous considérez que vous et votre avatar êtes deux individus complètement indépendants.

Métier

Ici, tout dépend de votre meneur de jeu, du scénario et de votre avatar. Par exemple, si vous avez un fort score en Informatique, vous pourrez essayer d'épouser la profession d'informaticien. Consultez à ce sujet le deuxième livret sur la vie de tous les jours dans les diverses parties du monde.

Argent

L'équivalence entre l'uni (l'unité monétaire mondiale) noté «V» et notre franc actuel est valable pour la plupart des pays de la Terre des Mille Mondes. Les revenus dépendent donc du métier. Mais on peut attribuer à chaque avatar un capital de départ de 10.000 V.

Exemple

Nous étudierons ici la création de l'avatar qui aura pour nom Joseph Rivel. Nous commencerons par tirer les composantes.

Tirage

Force4, 1 et 1 donnent 6
 Réflexes4, 3 et 3 donnent 10
 Dextérité.....4, 3 et 4 donnent 11
 Constitution.....4, 1 et 4 donnent 9
 Raisonnement4, 4 et 3 donnent 11
 Stabilité2, 2 et 4 donnent 8
 Perception.....2, 1 et 2 donnent 5
 Charisme.....4, 1 et 4 donnent 9

Voyons ce que veulent dire ces tirages, afin de mieux nous représenter ce brave Joseph. Nous nous intéresserons principalement aux valeurs hors de la moyenne, soit 1 et 4.

Tout d'abord, on peut remarquer qu'il a une valeur de 4 dans toutes les parties innées de ses composantes physiques. Il était donc favorisé à la naissance de ce point de vue. Il a une bonne ossature, une grande taille, il est agile et précis. Par contre, il est faible en acquis pour la Force et la Constitution, ce qui indique une faible musculature et un faible poids. De plus, sa note de 1 en partie vie de la Force indique un certain manque d'énergie. Il semblerait donc que nous nous retrouvions devant un grand homme dégingandé, très agile, mais peu musclé.

Voyons maintenant le côté mental. Ses notes en Raisonnement sont fortes, il comprend bien les choses. En Stabilité Mentale, il est normal, mais de tempérament marqué. Par contre, en Perception, il manque d'esprit d'observation. Enfin, pour le Charisme, son apparence se

remarque et sa volonté est forte. S'il échoue à convaincre, c'est par cause de manque de diplomatie.

Nous pourrions maintenant calculer les composantes secondaires. Mais nous savons que nous pouvons augmenter les parties acquises des composantes en dépensant des points d'expérience. Pour nous éviter de calculer deux fois, étudions si nous allons augmenter certaines parts acquises.

La composante la plus faible est la Perception qui, avec un score de 5 n'est pas très élevée. Or, sa part acquise est de 1, il ne coûtera donc que peu de points pour l'augmenter. On la passe de 1 à 2, augmentant la Perception jusqu'à 6. Joseph Rivel a su perfectionner son sens de l'observation. Nous avons dépensé 200 points pour cette opération. Il ne nous en restera plus que 2300 pour augmenter aptitudes et compétences.

Calculons maintenant les composantes secondaires.

Bonus Dégâts.....0
 Contact.....(6 + 10)/2 = 8
 Lancer.....(10 + 11)/2 = 10,5 <10>
 Essoufflement.....9 x 2 = 18
 Bonus Apprentissage.....1
 Équilibre8 - 7 = 1
 Dépassement.....1
 Viser:(11 + 6 + 1)/3 = 6
 Douleur(9 + 1 - 2 + 2)/2 = 5
 PR-46 + 11 - 4 = 13
 Intuition.....(13 + 1)/2 = 7
 CR-4.....9 + 11 - 4 = 16
 Action.....(16 + 1)/2 = 8,5 <8>
 Altération7

Tirons ensuite les trois seuils:

Seuil d'Intuition: 13, ce qui donne une résistance en Intuition de 6.

Seuil d'Action: 8. Joseph a donc un pouvoir d'Action et la Défense d'Action. On se reporte au chapitre sur les pouvoirs psioniques sur le tableau d'attribution des pouvoirs (page 63), puis on jette trois dés à quatre faces. Dans cet exemple, on obtient 1, 3 et 2; ce qui correspond à la discipline 04: Attaque mentale.

Seuil d'Altération: 12, soit une résistance de 5 en Altération.

Enfin remplissons les cases Essoufflé et Évanoui. La première valeur est -1 et l'autre -9.

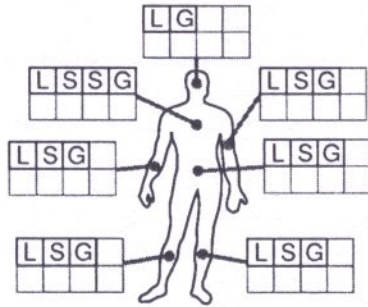
Dépense des points

Il nous reste donc, après l'augmentation de la Perception, 2300 points à dépenser.

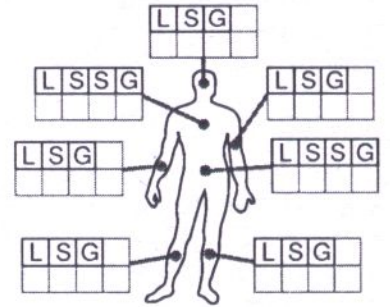
Tout d'abord, nous allons mettre les capacités psioniques de Joseph au maximum, soit 8. Ce qui fait deux fois 110 points. Reste 2300 - 220 = 2080 points à dépenser. Puis nous continuons de même avec aptitudes et compétences. Vous trouverez sur le profil d'exemple la répartition que nous avons faite. Nous n'avons pas dépensé de points pour Médecine, Zoologie, Botanique, Biologie, Camouflage, Déguisement, Conduite, Automobile, Traquer, Stratégie et Frappe. Ces niveaux ont été obtenus par le mécanisme des liens.

A vous de jouer.

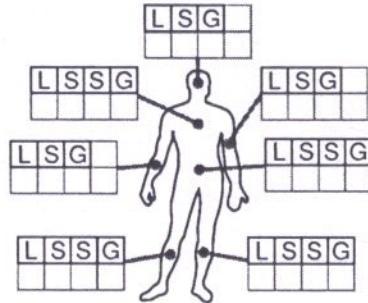
3



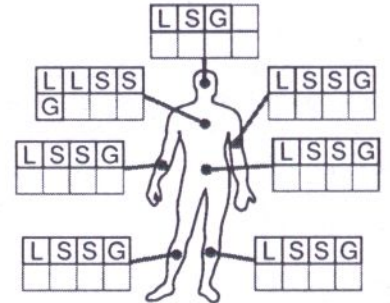
4



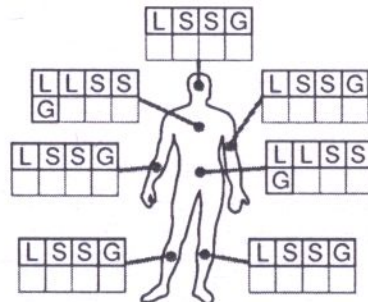
5



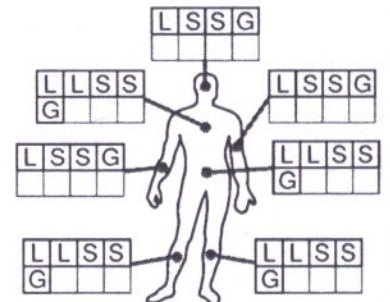
6



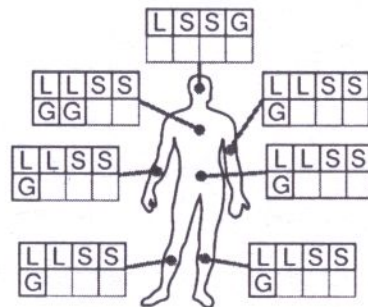
7



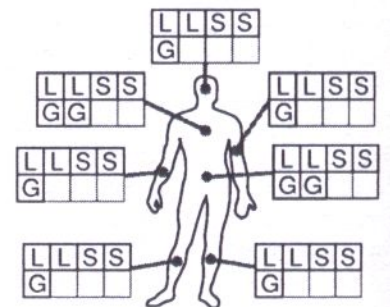
8



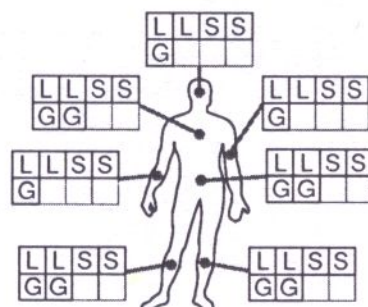
9



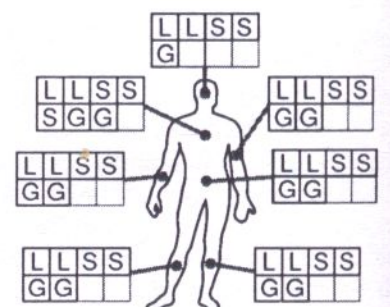
10



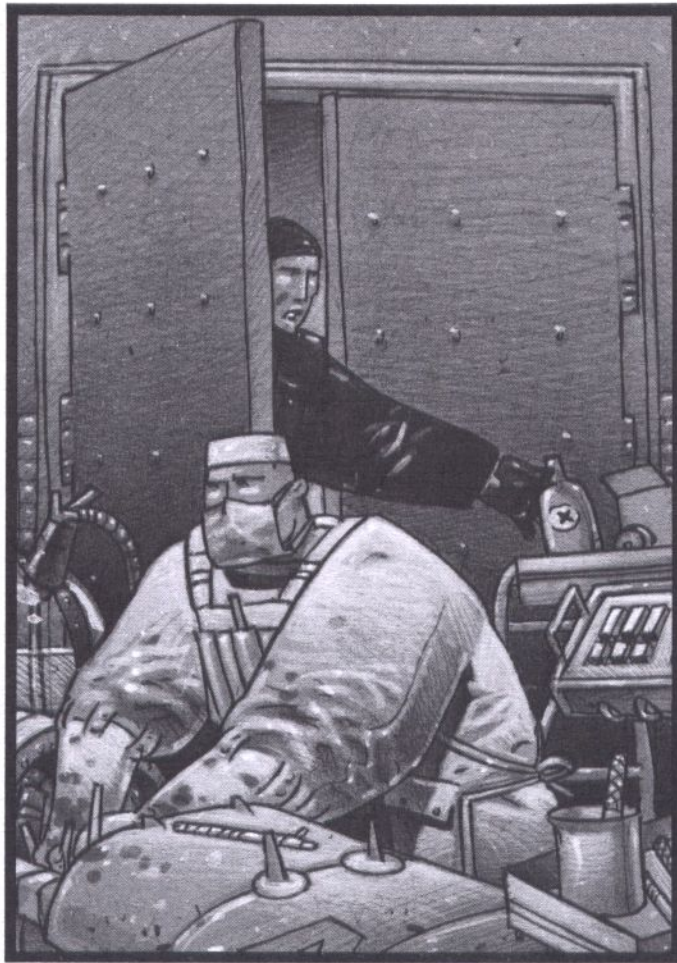
11



12



MÉCANISMES DE JEU



Introduction

Dans ce chapitre, vous trouverez les mécanismes essentiels du jeu Athanor. Ils sont assez simples et vous devriez les connaître parfaitement avant de vous mettre à jouer. Tout le reste des règles repose sur ces principes, que ce soit le combat ou les pouvoirs psioniques.

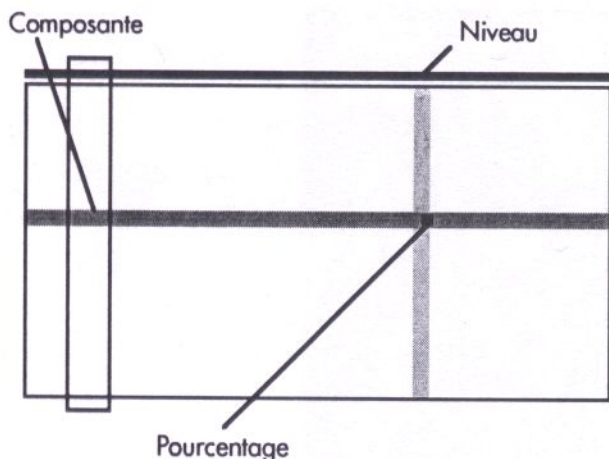
Table de résolution

Toute action, dans le cours du jeu, va être sanctionnée par un succès ou un échec. Voici la règle principale du jeu:

Toute action dont le succès est certain réussit toujours.
Toute action irréalisable rate toujours.
Toute action hypothétique se détermine par la table de résolution.

Ces actions hypothétiques se résolvent toujours par ce que l'on appelle un test ou un jet sur une composante. En effet, toute action fait toujours entrer en jeu l'une des composantes, principales ou secondaires et un niveau de résolution. On consulte alors la table du même nom pour obtenir le pourcentage sur lequel va s'effectuer le test.

Pour ce faire, on lit ce pourcentage à l'intersection de la ligne donnée par la composante (dans la colonne encadrée) et de la colonne donnée par le niveau (sur la ligne supérieure).



▼ Joseph Rivel utilise sa Force, qui est de 9, au niveau 5. On lit à l'intersection le chiffre 63. C'est à dire que cette action a 63% de chances de réussir.

Détermination de la composante

La première question que vous aurez à vous poser sera toujours: «Quelle composante rentre en jeu?». Pour le même domaine, on peut en effet utiliser des composantes différentes suivant l'effet voulu. Par exemple, si l'on veut reconnaître quelqu'un qui s'est déguisé, on se sert de la Perception, ou de l'Intuition. Par contre, pour se déguiser soi-même, on utilise la Dextérité. Le bon sens et la description des composantes dans le précédent chapitre devront vous guider. N'hésitez pas à tenir compte des composantes secondaires. Servez-vous par exemple de l'Intuition chaque fois qu'elle est nécessaire, et pas uniquement dans les disciplines psioniques.

Détermination du niveau

Utilisation d'une aptitude ou d'une compétence

La plupart des actions entreprises font intervenir une aptitude ou une compétence. Par exemple, essayer de voir si quelqu'un est caché dans les environs fait intervenir l'aptitude de camouflage, avec la composante de Perception. Le niveau initial de la résolution est donc le niveau que possède le personnage en camouflage. Ce niveau va subir des ajustements, avant de donner le niveau final.

Ces ajustements sont de deux domaines:

Premièrement, un ajustement de difficulté, qui dépend de la difficulté intrinsèque de l'action. Cet ajustement est obtenu par la table suivante:

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

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

▼ Joe Zospeck possède un niveau de 10 en électronique. Il doit faire une soudure pour réparer un fil qui s'est coupé. L'action est élémentaire. L'ajustement est de +4, le niveau final est de 14. Plus tard, il essaye de réparer un poste de radio miniaturisé. L'action est très difficile, donnant un ajustement de -6, le niveau final est donc de 4.

Deuxièmement, un ajustement de circonstances. Cet ajustement est laissé à l'appréciation du meneur de jeu. Par exemple, suivre quelqu'un dans le brouillard donne un ajustement de -3. Cet ajustement est souvent donné par d'autres règles, comme par exemple pour le combat ou les pouvoirs psioniques et dépend de circonstances précises.

Utilisation d'une composante seule

Il arrivera souvent que l'on demande un test qui dépend de capacités physiques ou mentales sans connaissances particulières. On fait alors un test sur la composante seule, sans niveau d'aptitude ou de compétence. Par contre, on part d'un niveau initial qui est égal à 5, modifiable par la difficulté et les circonstances, comme précédemment.

▼ Zpot Troyan est pris sous le feu de grenades lacrymogènes. Il essaye de retenir sa respiration et de sortir du nuage. Va-t-il résister? On fait pour le savoir un test sur la Constitution. Le gaz est puissant, la difficulté est donc de 2. De plus, le nuage est étendu, il faut retenir sa respiration un certain temps, le meneur de jeu rajoute un modificateur de 2. Le niveau final est donc de $5 - 2 - 2 = 1$. La Constitution de Zpot est de 7, ses chances de réussite sont alors de 21%.

Difficulté libre ou imposée

Comme nous venons de le voir, un certain degré de difficulté est imposé par les circonstances extérieures. Il est aussi possible de se donner soi-même un niveau plus élevé encore de difficulté. La réussite en sera rendue plus difficile, mais le résultat forcément plus proche du résultat voulu.

▼ John Scomb est chirurgien, il décide d'opérer son ami d'une vilaine blessure à la jambe. Il est presque certain de réussir. Néanmoins, il décide d'opérer de façon à ce que la jambe redevienne aussi efficiente qu'elle l'était précédemment. Il s'impose donc une difficulté supplémentaire que le meneur de jeu fixe à -5. Ces chances sont donc réduites et il prend des risques, mais s'il réussit, son résultat sera celui qu'il avait attendu.

Réussite ou échec de l'action

Lorsque l'on obtient finalement le pourcentage de réussite, il faut ensuite lancer deux dés à 10 faces pour obtenir le résultat définitif. Si le jet de dés donne un résultat inférieur ou égal au pourcentage, l'action a réussie, sinon elle a échoué.

▼ Avec un niveau de 6 en Histoire et un Raisonnement de 10, Jeanne Dinard essaye de retrouver le nom de l'île où est mort Napoléon. Elle a 80% de chances de réussir. Le joueur tire les dés et obtient 47, c'est réussi. Avec 80, le résultat aurait aussi été une réussite, mais il aurait été un échec avec 81 ou plus.

Interprétation du résultat

Lire la table d'interprétation

Il arrive souvent que l'on désire, pour l'intérêt même du jeu, avoir de plus amples renseignements que les simples «réussi» ou «échoué». Par exemple, un personnage veut fouiller un vaste fichier pour retrouver des renseignements. Il est intéressant de savoir s'il a trouvé le document essentiel pour son enquête, ou quelques vagues noms au hasard. Au contraire, il n'a peut-être tout simplement pas réussi et mélangé de telle façon les fiches qu'il ne s'y retrouve plus. Pire, les prochaines personnes qui viendront sauront sans doute que l'on a fouillé ce bureau.

On ne prend jamais trop de précautions

C'est ce qu'aurait dû se dire Mr X., de Des Moines, en préparant son rapport secret pour le patron de sa firme de tuyauteries en tout genre. Quelle ne fut pas sa surprise de voir ses idées volées par son collègue de bureau, un individu aux fréquentations louches, et qui de plus, voyageait de temps en temps...

Si Mr X. avait pris du Bi, son indélicat collègue n'aurait pas pu lire dans son esprit.

Quant au charmant bébé de Mme Y., de la Nouvelle Orleans, confié à une nourrice peu scrupuleuse pendant une semaine... Sans doute n'aurait-il pas développé ce pelage contre le froid si son imprudente maman lui avait fait prendre du Bi.

De nombreuses études scientifiques l'ont prouvé, des médecins en témoignent, seul le Bi permet de lutter efficacement contre les mutations et les indécis. Un produit moins cher risque toujours de vous lâcher lorsque vous en avez le plus besoin.



NE VOUS RISQUEZ
PAS!
VOUS ETES
UNIQUE!

EN CAS DE
DOUTE:
PRENEZ DU BI

Bi: un produit N'Galen, élaboré avec les méthodes d'hygiène les plus rigoureuses.

Dans toutes ces situations, on lira la deuxième table, qui est la table d'interprétation. On lit sur la gauche la plage dans laquelle se trouvait le pourcentage à réaliser. Puis on lit sur la même ligne l'endroit où se trouve le résultat effec-

tivement obtenu. Sa colonne donne la nature du résultat, allant de Parfait à Catastrophique. Le signe «%» indique le pourcentage obtenu sur la table de résolution et «Δ» indique cette valeur plus 1.

Table d'interprétation

Δ = % + 1

▼Piotr Tcherepkine essaye de séduire la belle Anna Mitrova. Il a 33% de chances de réussir (% vaut donc 33 et Δ, 34). On cherche dans la colonne de gauche et l'on trouve la plage 31-35, où se situe 33. Le joueur qui incarne Piotr jette alors les dés et lit sur la même ligne pour trouver l'endroit où se situe son résultat. S'il tire 01 ou 02, le résultat est Parfait et nous aurons bientôt droit au plus beau mariage russe des quarante dernières années. De 03 à 07, Anna trouve le beau Piotr bien séduisant et acceptera sans aucun doute le rendez-vous chez ce dernier. De 08 à 17, Anna sent naître en elle une profonde amitié et passe de longues heures à écouter Piotr raconter «Le joueur» de Dostoïevsky. De 18 à 33, la soirée se passe d'une manière gaie et débridée, la bouteille de vodka diminuant tandis que la pile de verres cassés augmente régulièrement. De 34 à 68, Piotr sent bien qu'il n'arrive pas à attirer vers lui le regard aux doux yeux bleu d'Anna. Elle paraît tout simplement absente, à des milliers de lieues de lui. De 69 à 87, Piotr sent bien son regard bleu se poser sur lui, mais il est aussi court que simplement méprisant. De 88 à 94, Anna éclate d'un grand rire cristallin et se permet sur ce pauvre Piotr une plaisanterie particulièrement cruelle. Il prend du Bi et finit la soirée complètement soûl. Ses amis doivent le raccompagner chez lui dans un triste état. De 95 à 00, Piotr ne comprend plus rien. Après avoir parlé à Anna, il la voit se diriger vers l'ignoble Frédéric Igor Mnouchine, son rival de toujours. Elle lui murmure quelque chose à l'oreille et il sortent bientôt ensemble, étroitement enlacés. Piotr décide de se tirer une balle dans la tête, mais pas avant d'avoir dépensé tout son argent en vodka et en Bi, et avoir rendu visite à quelques unes de ses bonnes amies dans les quartiers chauds de Mégapol. Le matin retrouve Piotr Tcherepkine dans une des casernes du quartier 152, ayant signé un papier d'engagement dans la milice civile pour une durée de 5 ans.

%	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

Astuce de calcul

La table d'interprétation est en général utilisée par le meneur de jeu, et chaque joueur n'en a pas forcément une photocopie sous les yeux. Il peut néanmoins être agréable de savoir tout de suite si un résultat est Parfait, Catastrophique, Très Bon ou Très Mauvais (notamment pour les points d'expérience).

Si une tentative a X% de chances de réussir, le résultat sera Très bon si le jet est inférieur ou égal à 20% de X, et Parfait s'il est inférieur ou égal à 5% de X. De même, les chances d'échec étant de $Y\% = 100 - X$, le résultat est Très Mauvais si le jet est supérieur à 100% moins 20% de Y et Catastrophique s'il est à supérieur à 100% moins 5% de Y.

Pour calculer 5% d'une valeur, on multiplie par 5 et on divise par 100. Pour calculer 20% d'une valeur, on multiplie par 2 et on divise par 10.

▼Piotr Tcherepkine a 45% de chances d'écrire une lettre émouvante à Anna. Un résultat Très Bon correspond donc à un score inférieur ou égal à $(45 \times 2/10) = 9\%$, pour un résultat Parfait, il faut faire moins de $(45 \times 5/100) = 2,25\%$ (soit 2%).

Les chances de succès étant de 45%, celles d'échec sont de 55%. Le résultat est Très Mauvais si le résultat est supérieur à $100 - (55 \times 2/10) = 100 - 11 = 89\%$, il est Catastrophique s'il est supérieur à $100 - (55 \times 5/100) = 100 - (2,75) = 97\%$.

Si on compare la table et ces calculs, on remarque une légère différence. C'est normal, la table n'est calculée que pour des valeurs variant de 5 en 5%.

Seuils de connaissances

Dans la description des niveaux, au chapitre précédent, vous avez remarqué qu'on leur a donné des dénominations:

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

Il est des situations dans lesquelles un certain nombre d'informations sont forcément connues pour un niveau donné. Il paraît évident qu'un Amateur en Histoire sache qu'Adolf Hitler est l'homme qui a déclenché la seconde guerre mondiale. Un Amateur Confirmé connaîtra la date de la Prise de la Bastille (1789), lors de la révolution française. Un Professionnel saura faire la différence entre l'art roman et l'art gothique. Quant à un Expert dans la période du consulat, il connaîtra les noms des trois consuls.

Dans des situations similaires, vous pouvez dire qu'une information est accessible par une réussite sur la table de résolution si les connaissances sont faibles, mais qu'elles sont automatiquement connues dès que l'on possède un certain niveau de connaissances.

Évidemment, si la situation est stressante et que la réponse doit être donnée instantanément, on se sert de la table de résolution. Cette règle est juste là pour éviter des non-sens et que des situations se bloquent à cause d'un mauvais jet de dé que la logique réproue.

Compétition et affrontements

Deux adversaires peuvent s'affronter dans la même discipline. Cela peut être à la course, à la natation, en force pure, etc. Ils peuvent aussi s'affronter dans des disciplines opposées: Traque et Discrétion par exemple. A part dans le cas du combat, qui est décrit dans un chapitre suivant, les procédures à suivre sont les suivantes:

Marge de réussite

Si on utilise une aptitude ou une composante, chacun des deux adversaires fait un test au niveau qu'il possède. On regarde le résultat en déterminant jusqu'à quel ajustement le test aurait été réussi. La différence entre le niveau pour réussir et celui tiré s'appelle la «marge de réussite». Celui des deux adversaires qui bat l'autre est celui qui a la plus grande marge de réussite.

▼John et Tedd courent un 1 000 mètres. Comme il s'agit d'une course de fond, ils effectuent un test d'Athlétisme avec la Constitution. John a 9 en Constitution et 7 en Athlétisme, Tedd a 7 en Constitution et 10 en Athlétisme. John doit faire 81% et tire un 60, son test aurait été réussi même avec un niveau de 5 (63%), sa marge de réussite est ainsi de 2 (7 - 5). Tedd doit faire 84% et tire 62, son test aurait été réussi même avec un niveau de 7, sa marge de réussite est ainsi de 3 (10 - 7). C'est donc Tedd qui bat John par 3 à 2. Note: ce principe marche même avec des marges négatives.

Marge d'échec

La marge d'échec se calcule de la même façon que la marge de réussite, mais après un test qui a échoué. Elle correspond à la différence entre le niveau qu'il aurait fallu avoir pour réussir l'action et celui réellement exigé. Une marge d'échec est toujours inférieure à -1.

▼Tedd effectue un test d'Athlétisme avec sa Constitution, ce qui donne un niveau 7 sur 9 soit 77% de chances. On tire 95, c'est un échec. Le test aurait été réussi avec un niveau de 12 (98%). La marge d'échec est donc de -5 (7 - 12).

Niveau de réussite

Si on utilise une composante, on lance les dés pour chaque avatar et on regarde à quel niveau le test aurait été réussi. Celui qui a la plus basse réussite gagne la compétition.

▼John et Tedd font un bras de fer. John a 6 en Force et Tedd a 9. On lance les dés. John tire 30, ce qui fait une réussite de 3 (30%); et Tedd tire 60, ce qui fait une réussite de 4 (54%). C'est John qui gagne l'affrontement (3 est plus bas que 4). Vous pouvez dire qu'un bras de fer ne se gagne qu'avec deux réussites de suite, et donc que John n'a été qu'à la moitié du parcours. Il faut refaire encore d'autres tests à ce moment.

Affrontements différés

Il peut aussi s'agir d'un affrontement différé, comme par exemple quelqu'un qui se grime, et une autre personne qui essaye de la reconnaître. On procède alors de la même façon, mais en deux temps. La première personne fait une tentative de son côté. Si elle réussit, on retient sa marge de réussite (ou son niveau de réussite). Pour que la deuxième personne arrive à battre la première, il faut qu'elle fasse une plus grande marge de réussite (ou plus un plus petit niveau de réussite).

▼John essaye de se cacher dans un sous-bois et de dissimuler ses traces. Il fait un test de Camouflage sur sa Dextérité. Son niveau est égal à 5 et sa composante vaut 8. Le pourcentage à obtenir est de 56%, il tire 30, ce qui donne une marge de réussite de 4 (5 - 1). Plus tard, Tedd passe par là et essaye de repérer des traces. Il a 8 en Traque et 9 en Perception. Pour arriver à déceler les traces, il faut qu'il réussisse au moins avec une marge de 5, ce qui l'oblige à faire un tirage sur 9 au niveau 3 (8 - 5), soit un score inférieur à 45%.

Tirage fait par le joueur ou le meneur de jeu

Il peut arriver que le meneur de jeu ne désire pas faire tirer le joueur. Cela se passe à chaque fois que le résultat n'a pas à être connu.

▼Arthur Fraimon essaye de comprendre les motivations de son patron, Joseph

Grofin. Il utilise donc son aptitude de Relations Humaines avec son Raisonnement. C'est le meneur de jeu qui fait le test. Hors, il se trouve que le résultat est Catastrophique. Le meneur de jeu dit donc au joueur que son patro n désire le licencier parce qu'il le déteste. Ceci est faux, puisque Grofin ne le licencie que pour raisons d'incompétence manifeste. Mais le joueur est induit en erreur par son échec.

Chance et malchance

Vous risquez assez souvent de vous trouver dans des situations dans lesquelles vous voudrez simuler la chance. Par exemple, un personnage se rend dans une région inconnue, et entre au hasard dans un bar louche. Il demande s'il reconnaît quelqu'un. Comme ce personnage est un grand bourlingueur et un mercenaire, il y a malgré tout une petite chance qu'il y ait effectivement quelqu'un qu'il ait connu. Le meneur de jeu va alors lancer un dé à 10 faces. Puis le joueur va lancer lui aussi un dé à 10 faces. Au cas où les chiffres sont semblables, la chance a joué son rôle et le personnage rencontre un

vieil ami. On procède de façon similaire pour la malchance, par exemple éviter la ronde des gardiens de nuit dans un endroit que l'on visite nuitamment et par effraction.

Suivant le degré de probabilité, les dés lancés seront différents. Voici quelques suggestions:

Nombre de faces du dés du...

	Joueur	Meneur de Jeu
Probable	4	4
Peu probable	6	6
Improbable	10	10
Peu vraisemblable	6	10
Invraisemblable	4	10
Chimérique	4	2d10

nous avons toujours
quelque chose
à nous apprendre...

TEL

TELIA COGNITIVA

Les machines au service des hommes



APTITUDES, COMPÉTENCES ET EXPÉRIENCE

Les Talents

Définitions

Aptitudes

Les aptitudes sont des talents dont on possède une certaine base à cause du milieu social, de l'exemple, ou simplement de la facilité. On peut développer ses aptitudes par la pratique et l'exemple. L'apprentissage est aussi possible, mais on lui préférera l'entraînement. Exemples: Escalade, Camouflage, Danse.

Compétences

Les compétences sont la connaissance et l'application de certains domaines suffisamment complexes et précis pour qu'un apprentissage initial soit obligatoire. Exemples: Biologie, Électronique, Histoire, Pilotage d'engins volants.

Niveaux et spécialisation

Dans l'univers de la Terre des Mille Mondes, les hommes ont dû apprendre à s'adapter facilement à de nouveaux environnements. Ils sont donc devenus plus généralistes que spécialistes. C'est dans cet esprit que doivent être employées les aptitudes et les compétences. Ainsi, il y a une aptitude seule pour l'athlétisme. Elle recouvre la course, le saut, le lancer. De même, l'aptitude Méca du combat recouvre toutes les armes mécaniques, de l'arbalète au fusil-mitrailleur.

Niveaux

La notion de niveau devra être employée par vous pour mesurer le degré de difficulté des actions et le degré de connaissances des avatars et intervenants. Ainsi, si en tant que meneur de jeu vous devez faire agir un intervenant, il est plus facile de se demander s'il est débutant ou professionnel que d'attribuer un niveau par un nombre. Voici donc une correspondance rapide entre niveaux et connaissances.

-1: Profane

La personne a juste entendu parler de ce domaine, ou l'a vu pratiqué une ou deux fois. Ses chances de réussite tiennent vraiment du hasard. Les aptitudes dans lesquelles on n'a pas mis de points de création sont utilisées à ce niveau.

1: Débutant

Le personnage a commencé à apprendre les premiers rudiments nécessaires à l'usage du talent. Ses actions sont souvent laborieuses.

3: Initié

Les notions de base sont apprises et le personnage se débrouille dans des situations normales.

5: Amateur

Le personnage commence à apprendre quelques trucs et astuces, il étend ses connaissances.

8: Amateur Confirmé

Le personnage a des connaissances étendues, pratique couramment et se sort sans problèmes de toute situation facile.

10: Professionnel

Une longue pratique permet au personnage de connaître tout ce qu'il est indispensable de savoir sur le domaine et de le retrouver assez rapidement en cas d'oubli.

13: Expert

Le personnage a pu se spécialiser dans un aspect bien particulier du domaine où il est déjà professionnel.

Spécialisation

Dès qu'un personnage arrive au niveau 10 (professionnel), il ne progresse plus dans tous les aspects de ce domaine particulier. Il est obligé de se spécialiser. Ainsi un personnage qui est professionnel en Informatique peut choisir de continuer à progresser en construction d'ordinateurs. Il aura plus tard un niveau de 13 en construction de systèmes informatiques, par contre, il sera toujours au niveau 10 dans la compréhension des programmes sur ordinateurs. De même, pour le combat, on ne fait la différence entre l'épée et le poignard qu'à partir du niveau 10.

ARES PROTECTIVA

UNE FORCE
AU SERVICE
DES FAIBLES



Publicité

Description des Aptitudes

Athlétisme

On l'utilise principalement lorsqu'il s'agit de franchir des obstacles, de courir sur une longue distance, de lancer des objets lourds assez loin.

Automobile

Savoir piloter un véhicule automobile, à changement de vitesses ou automatique. Un niveau 3 correspond à un conducteur normal. Si vous voulez conduire des poids lourds, vous devrez utiliser la compétence Conduite. Si vous désirez piloter une moto, il vous faut créer l'aptitude correspondante.

Bricolage

Indispensable pour réparer un engin mécanique en panne avec du sparadrap et un bout de ficelle, faire fonctionner un rasoir sur un voltage différent de celui prévu, etc.

Camouflage

L'art de se dissimuler, en utilisant la nature et les matériaux disponibles. Elle permet aussi de savoir si quelqu'un s'est caché dans les environs.

Chasse

Savoir poser des collets et des pièges, repérer des traces et passages d'animaux. Pour pouvoir les tuer, vous devrez posséder l'une des aptitudes de combat. Pour obtenir un permis de chasse en zone civilisée, il est nécessaire d'avoir un niveau minimum de 1 en Zoologie.

Combat

Vous trouverez la description détaillée des aptitudes de combat dans le chapitre qui leur est consacré. En voici un résumé:

Il y a le combat au contact qui est divisé en trois aptitudes, suivant que l'on utilise les armes tranchantes, les armes contondantes ou le corps (pieds et poings). Puis vient le combat à distance, aussi divisé en trois aptitudes suivant le type d'armes. D'abord les armes à déclenchement mécanique (pistolet, mitraillette, arbalète), puis les armes qui utilisent le corps (javelot, dague de lancer) et enfin, celles qui font intervenir le corps et un mécanisme (arc, fronde, bolas).

Pour finir, on peut essayer d'éviter les coups grâce à l'aptitude d'esquive.

Cuisine

L'art d'accommoder les denrées comestibles pour les rendre agréables au palais.

Déguisement

L'art, grâce à des cosmétiques, postiches, attitudes et tics, de se rendre méconnaissable ou au contraire, de ressembler à quelqu'un. Des malus seront donnés par le meneur de jeu non seulement en fonction de la difficulté, mais aussi de la morphologie du déguisé.

▼ Un noir de 2 m 10 qui décide de se déguiser avec un nez rouge de clown se verra affecté un niveau de difficulté de -8.

Discrétion

Savoir se déplacer, suivre quelqu'un sans se faire remarquer. On l'utilise aussi à l'inverse pour savoir si l'on est suivi.

Équitation

Savoir monter à cheval. A partir du niveau 5, on est un cavalier moyen qui se débrouille dans toutes les situations normales. Par contre, on fait toujours le test lors des sauts.

Escalade

Savoir grimper le long d'une paroi, trouver ses prises, planter des pitons, faire des nœuds. Cette aptitude nécessite la plupart du temps un matériel adéquat, à moins d'être vraiment de haut niveau.

Jeu

Indique la connaissance des jeux de cartes, de casino, stratégiques. Permet d'apprendre facilement de nouveaux jeux, d'estimer les chances de gain. On peut aussi se rendre compte si ses partenaires trichent.

Musique

Connaissance de notions de solfège, reconnaissance de mélodies. Contrairement aux autres aptitudes où l'on se spécialise au niveau de professionnel, il est ici obligatoire dès le début de choisir un instrument de musique privilégié.

Natation

Nager. Un niveau de 3 permet de se sortir de la plupart des situations normales. En montant en niveau, on apprend de nouvelles

nages, on est plus endurant et l'on sait aussi pratiquer la plongée sous-marine.

Navigation

Savoir faire marcher un bateau à voile, s'orienter grâce aux instruments, faire des nœuds.

Pêche

Comment pêcher à la ligne, poser des filets, repérer des bons coins, reconnaître des poissons, fabriquer un matériel sommaire. Pour posséder un permis de pêche en zone civilisée, il est nécessaire d'avoir un niveau minimum de 1 en Zoologie.

Pickpocket

Dérober des objets aux gens sans qu'ils s'en rendent compte.

Psioniques

Ces aptitudes sont décrites en détail dans le chapitre qui leur est consacré.

Relations humaines

Concerne tous les types de relations humaines, suivant la composante que l'on utilise. Avec le Raisonnement, il s'agit de comprendre les motifs évidents des gens. Avec l'Intuition, c'est plutôt leur psychologie cachée. Le Charisme permet de jouer la séduction tandis que l'Action aide à la négociation.

Survie

Réussir à construire un abri, faire des atelles, trouver de la nourriture et de l'eau, etc.

Stratégie

Dans une situation dont le positionnement géographique ou politique est important, la stratégie aide à apporter des solutions logiques.

Traquer

Savoir retrouver un homme dans la nature, retrouver ses traces, etc.

Autres aptitudes

Le profil d'avatar comporte des lignes vides pour vous permettre d'inscrire des aptitudes supplémentaires comme: Dessin, Pétanque, Moto, Dressage, etc.

Description des Compétences

Agriculture

Grâce à cette compétence, on sait semer, récolter, greffer, élever, prévoir, planter. Bref, tout ce qui permet d'exploiter une entreprise agricole.

Archéologie

Science des arts et monuments antiques. Permet de connaître les méthodes de fouilles et d'investigation sur le terrain.

Architecture

L'art de construire des édifices. Aide à la connaissance des styles, à trouver des pièges et des curiosités architecturales.

Anthropologie

Ensemble des sciences qui étudient l'homme en société. Avec cette compétence, un homme arrivera à retrouver les structures sociales, à savoir qui possède les pouvoirs de décision, d'action, etc.

Biologie

Science qui a pour objet l'étude des phénomènes communs à tous les êtres vivants. Aide à la compréhension des mutations. On peut retrouver le cheminement qui a amené aux mutations, en déduire les aspects encore cachés, prévoir des mutations.

Botanique

Connaissance de la flore. Permet de retrouver, malgré les mutations, les souches communes et de les identifier. Utile pour la nourriture ou les toxiques.

Chimie

Identification des composés chimiques et analyses diverses. Fabrication de substances synthétiques.

Conduite

Conduite des engins lourds et spécialisés: camions, tracteurs, tanks.

Droit International

Connaissance des lois qui régissent les rapports entre les divers milliers de petits états de la Terre. Cette compétence sert aussi lorsque l'on a affaire aux administrations des grandes cités.

Électronique

Branche de la physique qui étudie les micro-courants, les phénomènes radios, la construction d'appareillages électriques spécialisés.

Évaluation

Connaissance de la valeur marchande des objets. Que ce soit pour le troc ou la revente. S'exerce aussi bien sur les gemmes que les antiquités ou les documents secrets.

Faits divers

La possession de cette compétence indique que le personnage s'intéresse à toute l'actualité, de la grande à la petite, et suit tous les moyens d'informations. Il est capable de se souvenir d'événements bizarres et autres faits divers.

Génétique

Science de l'hérédité, et de la mécanique des mutations. Elle permet de prévoir l'effet de telle ou telle mutation, de ralentir ou d'accélérer ces phénomènes par le biais des médicaments.

Géographie

Connaissance des données politiques et économiques sur les pays. Connaissance des formations géologiques terrestres et de leur influence sur le milieu, le climat, l'agriculture.

Géologie

Science qui a pour objet l'étude de la structure et de l'évolution de l'écorce terrestre. Utile lorsque l'on se promène sous la surface terrestre.

Gestion

Savoir administrer des affaires, gérer des comptes.

Histoire

Connaissance des événements significatifs du passé (ne pas confondre avec Faits divers).

Informatique

Théorie et traitement de l'information. Elle permet d'interroger les ordinateurs ou de leur enseigner. Tout le monde peut utiliser des ordinateurs, cette compétence est principalement utile pour trouver des informations cachées ou difficilement accessibles.

Linguistique

Elle suppose la connaissance d'au moins une langue étrangère. Mais dans la Terre des Mille Mondes, où les communautés ont tendance à se couper du reste du monde, il existe de nombreux dialectes. La linguistique consiste ici en une méthode rapide d'apprentissage de n'importe quelle langue, en retrouvant les racines communes aux autres langages.

Mécanique

Science de la construction et de la fabrication des machines. Elle en permet aussi la compréhension.

Médecine

La science de la guérison des maladies, des soins apportés aux personnes. Au niveau 1, il est possible d'apporter des premiers secours (éviter que l'état d'un blessé empire). Au niveau 3, on peut administrer les premiers soins (remédier à des blessures légères). À partir du niveau 5, on commence à pratiquer réellement la médecine. Reportez-vous au chapitre sur la Santé.

Pilotage

C'est le pilotage des engins volants: avions de tourisme, U.L.M ou planeurs. Un niveau de 8 est le minimum pour se débrouiller aux commandes d'un engin militaire ou de très haute technologie.

Psionologie

Étude de tous les pouvoirs psioniques. Elle permet aux personnages de reconnaître les pouvoirs lorsqu'ils sont utilisés, de savoir utiliser les appareils de détection. Lisez pour cela le chapitre consacré aux pouvoirs psioniques, dans les livrets I et II.

Religion

Apparenté à l'histoire et l'anthropologie, c'est la science des croyances diverses. Elle permet aussi de connaître les dogmes des sectes diverses.

Serrurerie

Étude de tous les mécanismes de fermeture, et aussi une part d'horlogerie. Elle sert bien évidemment à crocheter les serrures.

Zoologie

Études des animaux. Permet, malgré les mutations, de retrouver leurs origines et croisements divers. On peut ainsi retrouver leurs besoins et leurs possibilités.

Autres Compétences

Vous pouvez bien sûr rajouter de nouvelles compétences sur votre profil d'avatar, suivant votre désir. Voici quelques exemples: Physique, Explosifs, Héraldique, Dessin industriel, etc.

Expérience

Généralités

Au fur et à mesure que l'on pratique un talent, on acquiert de l'expérience et on augmente son efficacité. Dans Athanor, cette expérience se concrétise par l'obtention de points d'expérience et l'efficacité par la progression en niveaux.

Acquérir des points d'expérience

A chaque fois que l'on effectue une action, on obtient la qualité du résultat (de Parfait à Catastrophique) par la lecture de la table d'interprétation. Suivant ce résultat, et la difficulté de l'action entreprise, il est possible de gagner des points d'expérience. Comme une action est souvent la combinaison de l'utilisation d'une composante et d'un talent, on gagne ces points à la fois pour la composante et pour le talent (compétence ou aptitude). Au cas où l'on ne fait entrer en action qu'une composante, on ne gagne pas pour elle le double des points.

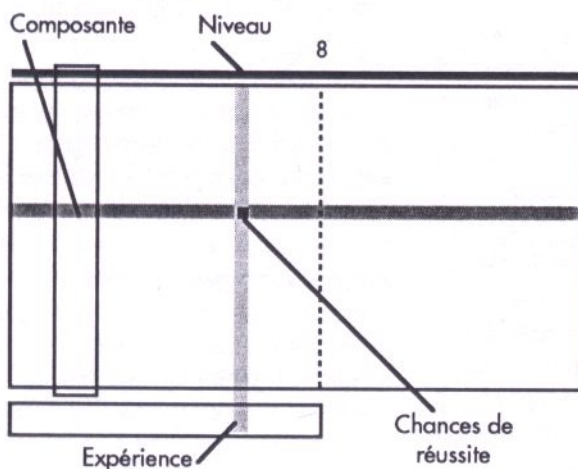
On gagne bien évidemment des points lorsque l'on réussit à utiliser parfaitement un talent. Par contre, on en gagne aussi parfois lorsque l'on échoue dans sa tentative. On a alors appris ce qu'il ne fallait pas faire et l'on en a vu les conséquences.

Il y a deux façons d'obtenir de l'expérience en cours de jeu et vous allez les lire ci-dessous. Néanmoins, il y a une restriction à ces deux règles: c'est le meneur de jeu qui décide si une action vaut vraiment un don de points d'expérience. Si par exemple, un avatar échoue de façon catastrophique alors qu'il essaye de se rappeler d'un renseignement en Géographie, les conséquences de cet échec ne lui permettent pas de progresser dans ce talent, et donc il ne gagne pas de points.

1.

Si le niveau final effectif lors de l'utilisation de la table de résolution est inférieur à 8, et que le résultat final est Parfait, Très Bon, Très Mauvais ou Catastrophique, on gagne des points d'expérience. Le nombre de points est obtenu en regardant sous la table de résolution la ligne nommée «Exp», à la verticale de la difficulté finale de l'action.

▼ José Navaro possède la compétence d'Électronique au niveau 10. Il effectue une réparation dont le modificateur de difficulté est de -5. Son niveau final de résolution est donc de $10 - 5 = 5$. Sa Dextérité est de 9. La table lui indique qu'il doit faire moins de 63. Il tire 97: il a échoué et son résultat est Très Mauvais. Il n'a pas effectué la réparation. Par contre, il a appris d'une certaine façon comment ne pas faire. Il gagne des points d'expérience. On lit sur la table qu'une difficulté de 5 donne 2 points d'expérience. Le joueur met donc ce nombre à la fois pour la compétence d'Électronique et pour la composante de Dextérité.



2.

Quelle que soit la difficulté de l'action entreprise, si son résultat est Parfait ou Catastrophique, l'avatar acquiert dans la composante et le talent concerné au moins 1 point d'expérience.

▼ Jack Finlay est un chirurgien réputé. Il a une Dextérité de 12 et un niveau de 13. Il effectue aujourd'hui une opération peu difficile. Le niveau final est de 11. Comme le pourcentage à obtenir est de 156, il réussit forcément. Le joueur tire quand même les dés. Il obtient 06, l'opération est Parfaite: le joueur se rajoute un point d'expérience en Dextérité et en Chirurgie.

Composantes secondaires

Lorsque l'on fait intervenir des composantes secondaires, il n'est pas possible de leur donner des points d'expérience. Le joueur les répartit de la façon dont il le désire entre les différentes composantes qui participent à la création de cette composante secondaire.

▼ Bor Imoun a gagné 4 points d'expérience en combat au corps à corps. La composante utilisée est le Contact, qui est obtenue avec la Force et les Réflexes. Il choisit de se mettre 1 point d'expérience en Force et les 3 restant en Réflexes.

Stabilité Mentale

La Stabilité Mentale est un cas particulier. Des points d'expérience négatifs peuvent lui être affectés. La règle est la suivante: dès qu'une action fait intervenir la Stabilité Mentale et qu'elle apporte des points d'expérience, ceux-ci sont négatifs en cas d'échec et positifs en cas de succès.

(Ces points négatifs ne sont donnés qu'à la Stabilité, et pas à la compétence ou aptitude qui ont été utilisés et reçoivent eux des points positifs). Les composantes secondaires qui font intervenir la Stabilité Mentale sont Viser, Intuition, Action, Altération et Douleur. Dans le cas de ces composantes secondaires, il est obligatoire d'attribuer au moins la moitié (arrondie au chiffre supérieur) des points d'expérience à la Stabilité Mentale.

▼ Jim Stuber essaye de savoir ce que pense son amie Suzan en usant de psychologie (Intuition et Relations Humaines). Il échoue de façon catastrophique, ce qui lui fait 3 points d'expérience (lorsqu'il se sera rendu compte de son erreur, et que le meneur de jeu les lui aura donnés). Il en met 3 en Relations Humaines. Les 3 autres points, pour les composantes, doivent être répartis entre le Raisonnement, la Perception et la Stabilité Mentale. Il faut en mettre au moins 2 en Stabilité, et c'est ce qu'on fait. Comme il s'agissait d'un échec, on retire ces 2 points à ce qu'il y avait déjà, pouvant donc donner un nombre négatif. Le point restant est mis en Raisonnement ou en Perception.

Points attribués par le meneur de jeu sur les composantes, en fonction du rôle

Il peut arriver, en cours de jeu, qu'un avatar tienne un raisonnement particulièrement astucieux, qu'il agisse de façon extrêmement excentrique, etc. Le meneur de jeu peut alors décider d'attribuer un certain nombre de points d'expérience sur la composante correspondante. Ce nombre variera en général entre 1 et 5 par action. Il pourra être négatif dans le cas de la Stabilité Mentale.

Acquérir des niveaux par l'expérience

Aptitudes

Suivant le niveau où vous vous trouvez et en fonction des points que vous aurez gagnés, d'après la table d'expérience, vous

saurez quand vous pourrez progresser d'un niveau. Ce nombre est indiqué sur la table ci-dessous:

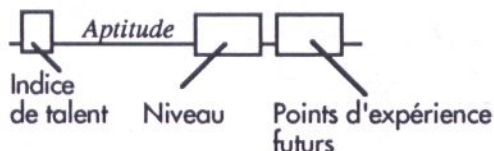
Niveau à atteindre	Points	Niveau à atteindre	Points
1	30	9	40
2	5	10	50
3	10	11	60
4	10	12	70
5	15	13	80
6	20	14	90
7	20	15	100
8	30	+	110

▼ Arthur Borraine possède un niveau de 7 en Équitation. Pour passer au niveau 8, nous lisons sur la table qu'il lui faut acquérir au moins 30 points d'expérience dans cette aptitude.

Une fois le nombre de points obtenus en cours de jeu, faites un test sur la composante principale de l'aptitude. Cette composante dépend à la fois de l'aptitude et de l'avatar. Elle se trouve forcément dans les composantes qui se combinent avec l'aptitude en question et correspond à celle que l'avatar emploie le plus souvent avec cette aptitude.

▼ Avec l'Équitation, Arthur Borraine a utilisé le Raisonnement pour connaître les différents types de chevaux. Il a dû se servir de ses Réflexes pour éviter des obstacles. Mais la plupart du temps, il a manié son cheval avec la Dextérité. C'est donc avec la Dextérité que se fera le test de montée de niveau.

Le niveau du test est de 5 avec comme malus le nombre qui se trouve dans la case «Indice de Talent» à gauche de l'aptitude. Au cas où cette case est vide, faites comme si elle contenait 0. De plus, vous rajouterez aussi le bonus d'apprentissage. Si vous réussissez, c'est que vous êtes toujours doué, et le test se fera de la même façon au niveau suivant. Si vous avez échoué de justesse ou que le résultat est mauvais, rajoutez dans la case Indice de Talent 1 au nombre qui s'y trouvait déjà. Si le résultat est très mauvais, rajoutez 2. Si vous avez obtenu un résultat d'échec catastrophique, vous êtes arrivé à votre point culminant, et c'est la dernière fois que vous monterez dans l'aptitude. Mettez alors une croix dans la case d'Indice de Talent.



▼ Arthur Borraine a un Raisonnement de 12, son Bonus d'Apprentissage est donc de 2. Son Indice de Talent en Équitation est de 1. Sa Dextérité vaut 8. Le test final se fait donc au niveau $5+2-1=6$. Ce qui donne un pourcentage de réussite de 56. Quoiqu'il tire, il monte de toute façon de niveau et passe alors au niveau 8, d'Amateur Confirmé. Par contre, ses progrès futurs dépendent de ce test.

De 01 à 56, c'est une réussite et il n'y a pas de conséquences.

De 57 à 92, c'est un échec simple ou mauvais. On rajoute 1 à l'Indice de Talent, qui passe à 2.

De 93 à 96, c'est un résultat très mauvais. On rajoute 2 à l'Indice de Talent, qui passe à 3. Les tests pour les prochains niveaux seront plus difficiles.

De 97 à 100, le résultat est catastrophique. C'est la dernière fois qu'Arthur progressera en Équitation. On met une croix dans la case d'Indice de Talent.

Vous montez aussitôt de niveau, dès que vous possédez les points d'expérience nécessaires, même en cours d'aventure. Vous n'avez pas besoin de faire de stages ou d'autres études. A la montée de niveau,

on gomme les points d'expérience dans la case et on recommence à en acquérir. S'il y avait par hasard un excédent de points à ce moment, il est perdu.

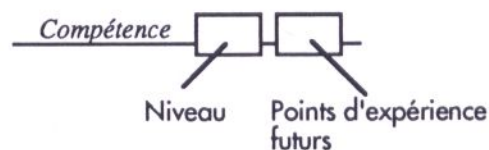
Compétences

Lorsque vous avez le quota de points qui vous permet de monter de niveau, c'est que vous avez mis à profit ce que vous aviez appris et que vous pouvez apprendre de nouvelles choses. Il faut alors, pour l'avatar, se remettre à étudier pendant un certain temps, qui est donné dans le tableau d'expérience, en mois. A la fin de ce temps, le joueur fait un test sur la composante principale (voir exemple ci-dessus pour l'aptitude d'Équitation) qui sera souvent ici le Raisonnement. Ce test se fait à un niveau donné sur le tableau d'expérience, auquel on rajoute le Bonus d'Apprentissage. Si le test est réussi, l'avatar monte de niveau. S'il est raté, il faut qu'il recommence le même cycle d'études une nouvelle fois. On a le droit à un nombre d'essais fixés par le tableau d'expérience. Si ce nombre est dépassé, on ne peut plus monter de niveau dans cette compétence.

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

▼ Arthur Borraine est aussi un électronicien confirmé, de niveau 12. Pour passer au niveau 13, de professionnel, il faut qu'il ait bien compris ce qu'il a déjà appris. Cela arrive lorsqu'il a gagné 100 points d'expérience. On lit sur le tableau qu'il lui faut en plus un temps de 6 mois d'études pour acquérir ces nouvelles connaissances. A la fin de cette période, il fait un test sur son Raisonnement, qui est de 12. Le niveau indiqué est de 2, auquel on rajoute le Bonus d'Apprentissage de 2. Le niveau final est donc de $2+2=4$, ce qui lui donne une chance de 72% de réussite. Il tire 83, c'est un échec. Il va falloir qu'il recommence un cycle de 6 mois d'études. Il avait le droit à 5 tentatives, il en a dépensé une et n'a plus le droit qu'à 4 essais. Mais au bout de ce nouveau semestre, il tire 50, une réussite, et monte au niveau 13.

Lorsque l'on monte de niveau, on gomme les points d'expérience dans la case correspondante et on recommence à zéro. Les points en excédent ne sont pas conservés.



Composantes

La partie acquise des composantes peut aussi augmenter par l'expérience (et cette partie uniquement).

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

Une table différente est employée pour la Stabilité Mentale.

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

Cette montée se fait de façon automatique, sans test, dès que l'on a obtenu suffisamment de points. On augmente la partie acquise de 1 et on recalcule toutes les composantes secondaires qui dépendent de cette composante principale. Puis on gomme les points d'expérience et on repart à zéro. Au cas où la partie acquise est déjà de 4, on note quand même les points d'expérience. Ils pourront servir s'il arrive que la composante baisse à la suite d'un accident.

Apprentissage

Il n'est pas seulement possible de progresser en cours d'aventure. Les avatars peuvent aussi acquérir de nouveaux talents, ou de développer les anciens, sur des périodes d'apprentissage lors de leur vie «civile».

Points d'apprentissage

Cet enseignement ou cette pratique se concrétisent par l'obtention de points d'apprentissage. La règle ici est très simple. On acquiert 1 point d'apprentissage par journée entière (huit heures d'activité) passée à se consacrer à cet apprentissage. Il peut s'agir d'une aptitude ou d'une compétence, mais aussi d'une composante. Ce gain suppose que l'on est dans des conditions matérielles qui permettent une pratique soutenue. Il est donc rare que l'on puisse gagner ces points en cours d'aventure, à part pour quelques aptitudes.

▼ Joachim Azbénayor a devant lui deux mois de vacances et de confortables économies. Il décide durant le premier mois, d'apprendre une langue étrangère. Il s'accorde quand même du repos le week-end et travaille donc au chinois pendant 21 jours. Il a gagné 21 points d'apprentissage en Linguistique. Le deuxième mois, il partage ses journées entre la musculation générale et la pratique de l'Athlétisme. Il obtient alors 15 points en Force et 15 points en Athlétisme.

Les points d'apprentissage sont exactement équivalents aux points d'expérience. On les marque au même endroit et on s'en sert de la même façon. Il est aussi évident que ces stages coûtent de l'argent. Les prix sont variables et dépendent à la fois de la région où l'on se trouve, et du talent à développer. Le meneur de jeu devrait en général utiliser une base d'à peu près 100 ∇ (unis) par point d'apprentissage. De plus, il faut posséder suffisamment de temps libre pour se consacrer à ses études. Le fait d'avoir une profession évite de payer lors de son travail, tout en pratiquant et en progressant dans ce domaine particulier.

Niveaux gagnés par l'apprentissage

Comme les points d'apprentissage sont en fait des points d'expérience, il suffit de lire les pages précédentes et de procéder de façon équivalente. Attention, pour les compétences, il faut gagner les points d'expérience, puis subir un stage indiqué par le tableau, avant de monter en niveau. Pendant ce stage, on se consacre au moins la moitié du temps à l'acquisition des connaissances. Cette acquisition ne donne pas le droit à de nouveaux points. La pratique d'une autre activité, à cause du temps réduit qui lui sera accordé, ne fera donc plus gagner qu'un point tous les deux jours. Il n'est pas possible de mener plus de deux activités à la fois.

Nouveaux talents

Il vous sera peut-être nécessaire d'apprendre de nouvelles compétences ou aptitudes. Elles s'obtiennent en gagnant suffisamment de points d'apprentissage pour passer au niveau 1. En cours d'apprentissage, le meneur de jeu pourra vous autoriser à utiliser ce talent au niveau 0, mais sans gagner de points d'expérience. Pour les compétences, contrairement aux niveaux supérieurs où il faut gagner des points d'apprentissage, puis faire le stage; les points sont obtenus automatiquement pendant l'étude de un an.

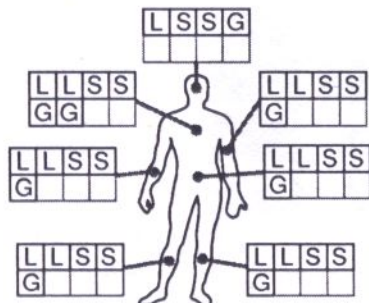
SANTÉ



Points de Vie et Blessures

Vous avez pu voir au chapitre de la création des personnages que l'état général de santé est représenté par des points de vie, localisés dans sept parties du corps. Ces mêmes points de vie sont répartis ensuite en trois catégories de blessures: Légère, Sérieuse et Grave (L, S et G).

Prenons le cas de Joseph Rivel. Voici la représentation de ses points de vie:



On voit par exemple, qu'il a 6 points à l'abdomen, répartis en LLSSGG. Que se passe-t-il lorsque Rivel perd des points de vie, par exemple en combat?

Au premier point perdu, il coche la première case, qui est un L. Ceci veut dire qu'il est blessé légèrement à l'abdomen. Un peu plus tard, il subit au même endroit une attaque qui lui retire deux points de vie. Il coche les deux cases suivantes, arrivant sur S. La blessure s'est aggravée, devenant Sérieuse. S'il continue à perdre des points de vie, il va passer dans un état Grave, puis sera Hors d'Usage, lorsqu'il aura dépassé son quota de points.

	v	e
Pr		
Bls		

À côté de chacune des parties du bonhomme représentant les points de vie, vous trouverez une petite case avec l'inscription «Bls». Elle est là pour que vous indiquiez le dernier état de vos blessures. Comme vous allez le voir un peu plus loin, il est possible de récupérer assez vite des points de vie. Par contre, la gêne occasionnée par la blessure va rester un certain temps.

▼ Joseph Rivel a perdu 5 points de vie à l'abdomen. Sa blessure est grave. Il met un G dans la case «Bls» correspondant à l'abdomen. Un peu plus tard, il reçoit des soins qui lui redonnent des points de vie. Néanmoins, il lui reste sa blessure qui le gêne et qui est encore marquée dans la case prévue à cet effet.

Hors d'Usage

Que se passe-t-il lorsque l'on subit plus de dégâts dans une partie du corps qu'elle n'en peut supporter? Cela dépend de la partie touchée.

L'un des membres, bras ou jambe

Il est inutilisable, cassé. C'est gênant pour le déplacement dans le cas d'une jambe ou de la tenue d'une arme dans le cas de la main. Il faut plâtrer ou opérer. Dans tous les cas, cet état dure 8 semaines minimum.

Tête

C'est fini, le personnage est mort. Sa seule chance est une résurrection par un Psi.

Tronc

Dépêchez-vous, vous avez un nombre de minutes égal à la Constitution du personnage pour l'opérer d'urgence avant qu'il ne meure. Il est de toute façon inconscient.

Abdomen

Dépêchez-vous, vous avez un nombre d'heures égal à la Constitution du personnage pour l'opérer d'urgence avant qu'il ne meure. Il est de toute façon inconscient.

Perte de points de vie sans blessures

Il est possible que vous perdiez des points de vie sans être blessé, par exemple dans le cas d'empoisonnement ou de maladie (très rare). Les effets sur l'organisme sont les mêmes que ceux des blessures, notamment au niveau des malus aux actions. Par contre, la récupération des points de vie fait aussitôt disparaître ces handicaps. Si par malheur on subissait une blessure physique dans un état où l'on a déjà des points de vie en moins par d'autres causes, le degré de gravité risque d'être tout de suite très élevé.

▼ Joseph Rivel souffre d'une infection parasitaire qui lui retire deux points de vie dans les zones tronc et abdomen, ce qui correspond à des blessures qui seraient légères. Il n'est effectivement pas blessé mais subit les malus affectés à une blessure Légère. Son vieil ennemi Zorg Tarvers l'attaque par surprise et lui occasionne un point de vie de dégât au tronc. La perte de ce point entraîne un passage dans la zone de blessure Sérieuse. Et on marque bien dans la case «Bls» la lettre S. C'est l'état de santé général assez mauvais de Rivel qui a fait que les conséquences des blessures sont aggravées.

Récupération des blessures

Une blessure demande un certain temps de récupération avant que ces effets disparaissent. Ainsi une blessure légère met une semaine à s'estomper. Une sérieuse passe dans un état léger au bout de deux semaines et une grave devient sérieuse en quatre semaines. Ainsi, pour qu'une blessure grave disparaisse complètement, il faut qu'elle devienne d'abord sérieuse, puis légère, soit en tout sept semaines. Ces délais peuvent être raccourcis par l'hospitalisation et les soins intensifs. Nous le verrons un peu plus loin.

Délais de guérison:

Légère.....	7 jours.
Sérieuse.....	14 jours.
Grave.....	28 jours.

Récupération des points de vie

Si l'on est hospitalisé, en unité de soins intensifs, on récupère deux points de vie par jour par zone du corps blessée.

Si l'on est simplement soigné et que l'on se repose, on récupère un point de vie par jour par zone du corps blessée.

Si l'on subit des soins sommaires, sans repos particulier, on ne récupère un point de vie par jour et par zone que si l'on réussit un test sur la Douleur au niveau 5. On fait un test par zone du corps.

Si l'on se repose sans soins, on reste dans un état stationnaire.

Si l'on n'est pas soigné et que l'on fait des efforts dans la journée, on perd des points de vie. Cette perte est de un point de vie par zone du corps déjà blessée, et dans laquelle on a échoué à un test sur la Douleur au niveau 5.

Dégâts sur une zone blessée

Il peut donc arriver que l'on subisse encore la gêne d'une blessure et que l'on ait récupéré les points de vie. Si l'on subit des dommages sur cette zone du corps, il y a réouverture et peut-être aggravation de

la blessure, mais pas de création d'une autre. Évidemment, on repart au début pour la durée de disparition de la blessure.

▼ Joseph Rivel a été blessé sérieusement il y a une semaine par un coup de couteau à l'abdomen. Il a récupéré ses points de vie, mais subit toujours la gêne de la blessure. Il engage un nouveau combat et perd 1 point de vie à l'abdomen. Ceci indique une blessure légère, mais comme il a déjà des malus pour une blessure sérieuse, il n'en tient pas compte, c'est sa vieille blessure qui s'est ouverte à nouveau. Puis il perd encore 2 points de vie. Cette fois, la blessure est sérieuse. Ses malus ne sont pas changés, mais à la fin de la bataille, s'il n'est plus touché, il lui faudra à nouveau deux semaines entières pour que la blessure devienne légère. Sa première semaine de convalescence a été perdue. Mais Joseph joue de malchance, il perd encore 2 points de vie. Cette fois, il est blessé gravement: il efface le S de la case «Bls» pour mettre un G à la place.

Premiers secours

A partir du niveau 1 de Médecine, on est capable de poser des attelles, de faire des pansements. Si on réussit son jet de Médecine, on redonne un point de vie par zone du corps où l'on a réussi ce test. Il n'est possible de donner ce genre de soins qu'une seule fois par zone blessée. Seule une nouvelle blessure permet une nouvelle tentative. Un résultat catastrophique fait perdre un point de vie et peut donc aggraver la blessure.

Premiers soins

A partir du niveau 3 de Médecine, on peut prodiguer des premiers soins, réduire des fractures, etc. La procédure est la même que pour les premiers secours, on gagne un point de vie. De plus, si le résultat est Bon, Très Bon ou Parfait, on gagne un degré de gravité de blessure. C'est à dire qu'une blessure Grave devient Sérieuse, une Sérieuse devient Légère et une Légère disparaît.

Il peut arriver que l'on gagne un degré de gravité, mais que le gain du point de vie vous laisse avec le même statut de blessure. Par exemple, Joseph Rivel a perdu 4 points de vie. Il est donc blessé sérieusement. Il est très bien soigné, gagne un point de vie et sa blessure devrait devenir légère. Par contre, avec trois points de vie en moins, on lit que la blessure est toujours sérieuse. Elle reste effectivement sérieuse, jusqu'à que ce qu'il ait récupéré le nombre de points de vie nécessaire au passage au degré suivant. Dès que ce point de vie est gagné (ici au bout d'un jour), la blessure devient effectivement légère, sans les deux semaines de convalescence. On procède de même pour les blessures Graves ou Légères.

Un résultat Catastrophique fait perdre un point de vie.

Diagnostics et soins spécialisés

A partir du niveau 5 de Médecine, on est capable de réaliser des diagnostics sur des maladies plus complexes, de proposer des remèdes, etc. Par contre, si l'on veut prodiguer des soins intensifs ou spécialisés, il faut disposer du matériel nécessaire, que ce soit avec une valise médicale ou dans un hôpital. En unité de soins intensifs, avec un médecin compétent, on récupère automatiquement une catégorie de gravité de blessures, plus un point de vie par zone blessée si elle n'a pas encore été soignée.

Maladies et santé de tous les jours

La naissance de l'univers de la Terre des Mille Mondes a modifié de façon considérable tous les rapports aux maladies. Le micro-virus appelé Mu-Tan ou Adaptolium s'est implanté sur toutes les formes de vie de la planète, y compris les autres virus ou les bactéries. C'est à dire que les virus normaux, lorsqu'ils pénètrent dans un corps humain, cherchent à s'adapter à lui. Il y a alors perte du mécanisme d'attaque et de défense entre maladie et humain.

L'exemple de la grippe est le plus simple. Il s'agit d'un virus qui, par son changement toutes les années, rendait la vaccination difficile. Il n'était pas particulièrement dangereux, mais assez commun et ennuyeux. De nos jours, un virus de grippe s'introduisant dans notre organisme subit deux attaques conjointes. La première classique, provient de notre corps qui réagit. Cette réaction est d'autant plus efficace et rapide que nous sommes maintenant habitué à une adaptation très importante. La seconde, est tout simplement le virus lui-même qui sent qu'il est dans un milieu hostile et essaye de se transformer pour s'y adapter. Ainsi, la grippe est une maladie qui a quasiment disparue de la surface du globe. Elle existe encore dans les cytopoles baignées par l'Uni.

Pourtant, il peut encore arriver qu'une bactérie particulièrement virulente transforme les êtres dans lesquels elle s'implante plutôt que de se transformer elle-même. Dans ce cas, il n'y a malgré tout presque jamais de mort, il s'agit plutôt d'une mutation spontanée pour s'adapter à la maladie.

▼ Un des exemples les plus frappants est celui de cet hôpital de Solvink, en ancienne Tchécoslovaquie (dans lequel on réparait simplement les accidents musculaires), où s'était répandu un gaz hilarant de très grande puissance. Dans les années 1990, tous les malades seraient morts à cause des dérèglements du système nerveux et de la fatigue cardiaque. Au contraire, ils se sont tous mis à se transformer et seuls quelques uns moururent. Les survivants réussirent à fabriquer une substance hormonale provoquant de graves dépressions nerveuses contrebalançant exactement l'effet hilarant. Ainsi les infirmiers devaient se déplacer avec des masques entre des lits occupés par des gens tristes à mourir, dans une atmosphère saturée d'un gaz qui les auraient fait se tordre de rire.

Usage des stabilisateurs

On se rendit alors compte qu'il n'y avait plus de maladies mortelles, au sens propre du terme. Il n'y avait plus que des maladies neutralisées automatiquement ou des maladies qui provoquaient des mutations. La médecine s'est donc surtout spécialisée dans la chirurgie, la réparation des corps. Malgré tout, il existe des gens qui préfèrent garder leur corps première, ne supportent pas de muter et demandent à la médecine de les aider. La méthode est toujours la même, dangereuse et souvent douloureuse.

Pour soigner une maladie, il faut se retrouver dans la situation d'avant les mutations, où l'on était capable d'isoler la maladie du corps et de l'en extirper. On utilise pour cela des drogues qui possèdent le nom générique de «stabilisateurs». Ce sont l'Uni, le Bi, le Tri et le Qua. Vous trouverez leurs caractéristiques complètes un peu plus



Je lui dis OUI!

A utiliser conformément au mode d'emploi

loin, dans la section consacrée aux drogues. Leur action est la même, avec des puissances différentes. On en fait prendre au malade avec les autres médicaments. A ce moment, son corps arrête de s'adapter et il subit l'intégralité de l'attaque de la maladie. Ceci est évidemment dangereux, on peut en mourir, mais s'il existe une cure, on peut aussi définitivement éliminer cette maladie par les moyens thérapeutiques classiques de la fin du XX^e siècle.

▼ Gorom Synioum subit l'attaque d'un champignon des marais sur la main, à la suite d'une promenade un peu hardie dans la campagne. S'il n'agit pas, sa main risque de se transformer, de voir pousser des écailles ou un sixième doigt, il n'en sait rien. Comme il est pianiste, il hésite à tenter la chance. Il se rend alors à la clinique de médecine traditionnelle du professeur Bernard Boutand. Ce dernier lui fait subir un traitement associé à une cure de Bi. Gorom va souffrir, à cause de l'attaque du champignon, et peut-être perdre vraiment sa main. Mais si le professeur réussit, il n'aura pas muté et sa main sera telle qu'elle était avant cette malheureuse promenade.

Vieillessement

Un autre des changements importants dans le domaine de la santé a été celui du vieillissement. A cause de l'adaptation au milieu, il y a disparition de la plupart des phénomènes de sénescence physique. Le corps essaye toujours de se rapprocher de son optimum. Ceci est aussi vrai pour les processus mentaux. On garde ainsi un aspect jeune, ou tout au moins de bonne santé très longtemps. Quand les problèmes de pertes de mémoire, d'incapacités physiques commencent à se faire sentir, c'est que l'on en a plus pour longtemps à vivre. Les gens appellent ces personnes les «semi-morts».

Quant à la durée de vie moyenne, elle est excessivement variable. Il n'est quand même pas rare d'avoir des personnes qui vivent jusqu'à 120 ans (1 sur 20 à peu près). Le facteur de longévité dépend de l'adaptation que l'on a au milieu, des habitudes alimentaires. On peut raisonnablement espérer vivre 100 ans.

En effet, le corps essaye toujours de se rapprocher de la condition physique optimale. Si la personne en question, par son hygiène de vie, est d'elle-même dans cet état, le corps ne dépensera pas son énergie interne à rétablir l'équilibre, et durera plus longtemps. A l'opposé, quelqu'un dont la vie déséquilibrée et les nombreux abus obligent le corps à faire de fréquents réajustements le fatiguera plus vite et rapprochera l'échéance finale.

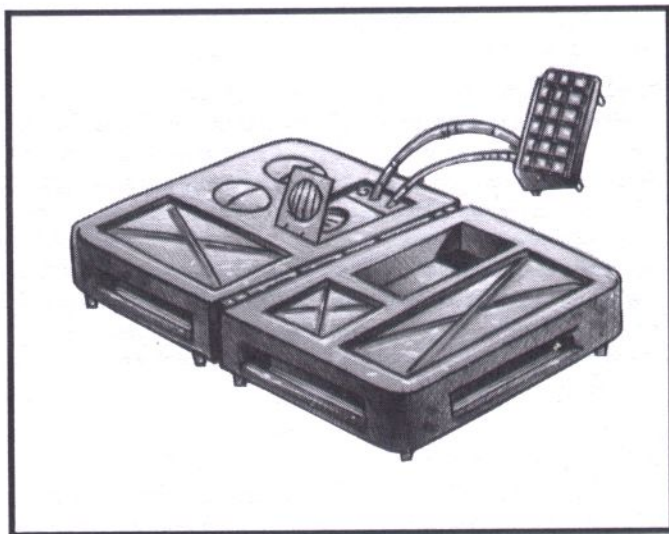
Les attaques de virus ne provoquent maintenant quasiment plus de maladies. Par contre, la fatigue provoquée par leur élimination réduit le temps de vie de l'organisme. Des tests sur des animaux ont montré que le bacille de la peste réduirait l'espérance de vie humaine d'une trentaine d'années, mais sans jamais provoquer de mort.

Il existe dans l'ancien Tibet des hommes qui affirment avoir vu les premières années de l'Âge des Mutations, et qui auraient donc près de 200 ans.

Les tests que l'on a fait sur les Éternels, dans la mesure où l'on peut y avoir accès, donnent à ceux-ci une espérance de vie proche du millénaire.

Matériel médical

Nous ne parlerons pas ici du matériel hospitalier, qui est en général très cher, encombrant et spécialisé. De même, pour les règles, on suppose toujours que les médecins dans les hôpitaux connaissent bien leur travail et n'ont pas besoin de faire de test pour toutes les maladies ou les accidents courants. Dans la mesure où l'on peut se trouver dans des cas très bizarres, on peut être amené à faire des tests. Les chefs de service ont au moins un niveau de 13 dans leur spécialité. Un médecin généraliste a au moins un niveau de 10.



Mallette MultiMédic

Pour la plupart des cas d'urgence, les médecins transportent sur eux une mallette fabriquée par les laboratoires et usines de la société MultiMédic. Elle contient tout ce qui est nécessaire aux premiers secours:

Atelles démontables et plastiques à prise rapide. Antiseptiques puissants, analgésiques. Sur batterie, une micro-base de données de diagnostics pouvant interroger par radio une base plus importante dans les régions du globe qui en disposent. Cette mallette augmente les possibilités de diagnostic et de soins d'un médecin d'un bonus de 2.

Suivant le prix, elle comporte au minimum des doses d'Uni, mais aussi du Bi, et parfois pour les très riches acheteurs, du Tri. On peut aussi l'équiper d'Accélérateurs métaboliques, de Somnifères et de médicaments du XX^e siècle. Reportez-vous à la section des drogues.

Pertes de points de vie par maladie

Les maladies ont effectivement tendance à disparaître, ou tout au moins, à ce qu'elles ne fassent plus effet. Néanmoins, la lutte de l'organisme contre ces maladies peut encore provoquer des fatigues passagères. Ces fatigues se manifestent par la perte temporaire de points de vie. On préférera, en général, plutôt que de retirer un nombre de points de vie arbitraire, dire que la maladie plonge la victime dans un état de faiblesse correspondant à une blessure légère, sérieuse ou grave et donc lui retirer le nombre de points de vie correspondants. Ces points retirés ne causent pas réellement de blessures, et sont récupérés à la fin de la période de fatigue.

▼ Une attaque de fièvre typhoïde virulente plongera le patient dans un état sérieux pour toute une semaine. Il perd dans chaque partie du corps le nombre de points qui correspondraient à des blessures sérieuses. A la fin de la semaine, il récupérera ces points de vie.

Perte ou gain temporaire sur les composantes

La prise de certaines drogues, des situations particulièrement pénibles physiquement, peuvent altérer de façon tout à fait temporaire les composantes. Cette altération se manifeste par l'augmentation ou la diminution de la valeur de cette composante. Ainsi, un Accélérateur Mentalique (Cervotonic) augmente pour 8 heures le

Raisonnement de 2 points. Cette augmentation porte sur la somme globale des parties. En aucun cas elle ne porte sur une seule des parties, qui restent telles qu'elles sont. Il n'y a donc plus, pour un moment, égalité entre la valeur de la composante et la somme de ses parties.

Perte de points définitifs dans les composantes

Descente sous le seuil de 1

Lors de circonstances tout à fait spéciales, comme certaines attaques mentales, disparition d'un membre, etc., il peut arriver qu'un personnage subisse des pertes dans des parties de ses composantes. Ces circonstances, en dehors de celles précisées dans les règles aux endroits adéquats, sont à la charge du meneur de jeu, qui évitera au maximum de les utiliser. On ne peut faire descendre les parties de composantes en dessous du seuil de 1. Au cas où ceci aurait dû arriver, voici la procédure à suivre:

Si cela est possible, et n'est pas en désaccord avec les circonstances de l'accident qui a fait perdre un point, reportez la perte sur l'une des autres parties de la composante. L'ordre préférentiel sera: Acquis, puis Vie, puis Inné.

Si ceci n'est pas possible, ou réaliste, cochez cette partie d'une croix dans sa case. Pour le calcul de la composante, on considérera cette case comme valant 1. Mais aucune mutation ou expérience ne pourra plus la faire changer, à moins que les circonstances qui aient amené cette perte soient annulées.

De plus cette descente en dessous du seuil de 1 va s'accompagner de séquelles qui dépendent de la partie et de la composante touchée:

Force

Inné: ossature gravement endommagée.

Acquis: musculature gravement endommagée.

Vie: perte d'énergie, qui influe sur le moral et le courage.

Réflexes

Inné: malus de 1 à toutes les actions requérant de l'agilité.

Acquis: perte de rapidité, les actions prennent plus longtemps à réaliser.

Vie: décisions plus lentes à prendre, perte de l'initiative.

Dextérité

Inné: difficulté à réaliser des travaux de grande précision, comme l'horlogerie.

Acquis: difficulté à se concentrer, influence aussi la Stabilité Mentale.

Vie: on arrive à des résultats, mais ils sont précaires.

Constitution

Inné: maladies des os ou des tendons.

Acquis: perte ou gain d'un trop grand poids, qui endommage le système circulatoire.

Vie: troubles et symptômes de maladies diverses comme fatigues et fièvres.

Raisonnement

Inné: perte des phénomènes inductifs. On ne peut plus tirer des raisonnements de faits épars.

Acquis: perte de la déduction. Impossibilité de résoudre des problèmes même avec les données bien connues et des lois simples.

Vie: perte des rapports entre les phénomènes divers: par exemple le rapport entre la pluie, l'eau et le gonflement des rivières.

Stabilité Mentale

Inné: le personnage ne contrôle plus ses impulsions immédiates, comme le désir, la faim, la peur. Il agit vite sans réfléchir.

Acquis: perte des notions des valeurs morales ou sociales. Apparition d'une folie quelconque, en général une peur, comme par exemple la peur de la foule.

Vie: aggravation des phénomènes latents du caractère du personnage. S'il était soupçonneux, il devient paranoïaque. S'il était légèrement déprimé, il fait une crise profonde de dépression. S'il était un peu autoritaire, il devient un maniaque dangereux.

Perception

Inné: perte de l'un des six sens (ouïe, toucher, goût, odorat, vue, douleur^①).

Acquis: perte de qualité de tous les sens. On ne remarque plus que ce qui est évident.

Vie: perte de l'empathie, la capacité à ressentir ce que ressentent les autres, à se mettre à leur place.

Charisme

Inné: enlaidissement physique.

Acquis: incapacité à se comporter en société, à se rappeler des étiquettes et protocoles.

Vie: perte de la volonté à se faire aimer ou remarquer des autres.

① Attention, la perte de la sensation de douleur est très dommageable. On peut par exemple se brûler sans s'en rendre compte et ainsi perdre des membres, presque «sans faire attention». Par contre, les risques de tomber évanoui à la suite d'une blessure en cours de combat diminuent (voir le chapitre «Le combat»).

▼ Bartek Loguel subit une Attaque Mentale psionique qui lui retire un point sur sa partie innée en Stabilité Mentale. Or, il possédait déjà un 1 en inné. Il marque donc une croix à cet emplacement. A partir de ce moment, le joueur qui incarne Bartek sait que celui-ci a subi une attaque qui a laissé des séquelles. Il ne peut plus se contrôler et laisse maintenant volontiers exploser ses sentiments.

Malus apportés aux actions courantes par la perte de points de vie et la gravité des blessures

Le fait d'avoir perdu des points de vie dans certaines parties du corps va entraîner des malus aux actions physiques que le personnage voudra tenter. Des malus ont été calculés pour le cas spécifique du combat et vous les retrouverez dans le chapitre correspondant. Ici nous nous intéressons à toutes les autres actions. Avant d'appliquer les malus, interrogez-vous sur la validité du malus. Ainsi une blessure légère à la jambe va handicaper les déplacements du personnage, mais n'affectera en rien ses tentatives au bras de fer. Par contre, pour

le même bras de fer, une blessure au ventre peut l'avoir affaibli. Donc, procédez avec logique:

Zone corporelle utilisée dans l'action envisagée.

Blessure légère.....	-2
Blessure sérieuse.....	-4
Blessure grave.....	-6*

*ou impossible suivant ce qu'en juge le meneur de jeu.

Zone corporelle intervenant peu dans l'action envisagée.

Blessure légère.....	-1
Blessure sérieuse.....	-2
Blessure grave.....	-4

On ne cumule pas les malus pour les zones différentes n'intervenant pas directement dans l'action. On prend simplement le malus le plus fort. Par contre on ajoute les malus quand ils sont l'un pour la zone corporelle qui est directement utilisée et l'autre pour une zone différente.

▼ Joseph Rivel est blessé sérieusement au bras droit, légèrement au tronc et gravement à l'abdomen. Il se sert de son bras pour grimper à une corde. Il a donc un malus de -4 dû au fait qu'il se sert de son bras blessé sérieusement. Par contre, dans le reste du corps, il a à la fois une blessure légère et une blessure sérieuse. C'est la plus importante qui compte, donc la sérieuse, donnant un malus de -2. Le malus total à l'action est finalement de $-(2 + 4) = -6$.

Vous pouvez aussi si vous le désirez, utiliser des malus pour les opérations intellectuelles lors de blessures à la tête ou même dans la zone Tronc-Abdomen. Il est en effet beaucoup plus difficile de réfléchir lorsque des douleurs empêchent de se concentrer.

Douleur et inconscience

Il peut arriver, lors de la perte de points de vie, que l'on s'évanouisse à cause de la douleur ou du choc. Ce problème est traité en détail dans le chapitre du combat. En voici les points essentiels.

Pour savoir si l'on s'évanouit, on fait un test sur la Douleur, en général au niveau 5. Les circonstances dans lesquelles vous devez procéder au test sont les suivantes:

- L'apparition d'une blessure grave, sans autre blessure auparavant dans la même zone.
- L'aggravation d'une blessure, lorsque celle-ci entraîne que la zone corporelle devienne Hors d'Usage.
- La perte de 3 ou plus points d'Essoufflement sur la zone Tronc-Abdomen.
- La perte de 2 ou plus points d'Essoufflement sur la Tête.

Les laboratoires N'Galen vous proposent la stabilité depuis plus de 150 ans

Ils ont su gagner votre confiance

Il est parfois des changements qui sont pires que la mort

Restez humain...



A utiliser conformément au mode d'emploi

DROGUES

Stabilisateurs

Généralités

Les stabilisateurs sont des produits bio-chimiques de très haute technologie. L'Uni a été élaboré en 2126, le Bi en 2147, le Tri en 2168 et le Qua en 2193. Ces produits offrent de très nombreux aspects communs. En fait, leurs principales différences sont leur taux d'efficacité et leur prix. Les deux effets majeurs sont les suivants:

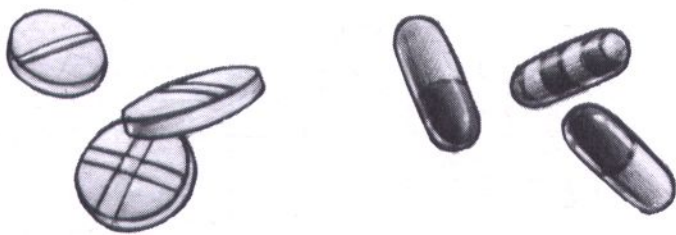
*Diminution des chances de mutations
(détaillée dans le chapitre «Mutations»).*

Il est bon de se rappeler que les chances moyennes de mutations sont proches de 30%. La diminution des mutations stabilise l'activité de l'organisme et permet alors d'agir sur lui avec des médicaments, somnifères ou poisons qui, autrement, auraient peu de chances d'agir. La plupart de ces produits contiennent déjà de l'Uni.

*Diminution des capacités psioniques
(détaillée dans le chapitre «Pouvoirs Psioniques»).*

Cette diminution se fait par augmentation temporaire des seuils psioniques. Hors, les personnages n'ont de pouvoirs psis que si les composantes secondaires psioniques sont supérieures à la valeur des seuils

Quant au prix, il est assez simple à retenir. Ces substances étant l'unique denrée nécessaire à tous les micro-mondes de la Terre, la base monétaire se calcule d'après eux. Il n'y a donc pas de fluctuation de leurs coûts. Le prix est donné pour une dose suffisante à un humain standard pour une durée de 24 heures. Il est possible d'avoir des doses pour des durées inférieures en les fractionnant mais il est impossible d'obtenir ainsi des durées d'action inférieures à 2 heures. Le temps de mise en œuvre est un nombre de minutes égal à la Constitution du personnage qui absorbe le produit.



Uni

Prix: 1 ∇

Présentation: existe sous toutes les formes possibles: pilules, tablettes, seringues, aérosols, solubles, etc.

Durée de l'action: 24 heures.

Effets: diminution du taux de mutation de 10%. Augmentation des seuils psioniques de 1.

Bi

Prix: 100 ∇

Durée de l'action: 24 heures.

Présentation: par voie interne exclusivement: pilules, intraveineuses, boissons.

Effets: diminution du taux de mutation de 20%. Augmentation des seuils psioniques de 2.

Tri

Prix: 10.000 ∇

Durée de l'action: 24 heures.

Présentation: par voie interne exclusivement: pilules, intraveineuses, boissons.

Effets: diminution du taux de mutation de 40%. Augmentation des seuils psioniques de 4.

Qua

Prix: 100.000 ∇

Présentation: par voie intraveineuse uniquement.

Durée de l'action: 24 heures.

Effets: diminution du taux de mutation de 80%. Augmentation des seuils psioniques de 8.

Des rumeurs persistantes affirment que la prise de sept doses consécutives de Qua transforment le preneur de drogue en un Éternel. Ceci est faux, même si l'on est sûr que ce produit rentre effectivement en compte dans le processus de transformation.

Somnifères

Généralités

Les somnifères se caractérisent par un temps de mise en action (MA), une résistance et un temps de sommeil (TS). Le temps de mise en action est celui pendant lequel le personnage ne ressent rien, le somnifère n'a pas encore atteint son organisme. Il est donné en minutes ou en séquences (1 séquence vaut 6 secondes). Puis on fait un test de résistance pour savoir si le produit a fait effet.

La résistance comporte deux données. La première est le niveau (NR) auquel doit se faire un test sur la Constitution pour ne pas s'endormir. La seconde est le nombre de tests de suite (NT) que l'on doit faire pour ne pas tomber sous son action, à raison d'un test par séquence. En effet, dès que l'organisme entre en contact avec le somnifère, il y a transformation de ce produit en une substance inoffensive. Si le personnage résiste suffisamment longtemps, il a assimilé le produit. A chacun des tests, on augmente le bonus de 1, car le somnifère a déjà commencé à être transformé et il devient de plus en plus facile de lutter contre. Au premier échec, la victime s'endort.

A la fin du temps de sommeil, on fait un test sur la Constitution de la victime au niveau 5 toutes les heures. Dès que ce test est réussi, la victime se réveille.

▼Zaco Rickson a été piqué avec du Somni-3 additionné de Bi. Le niveau du test est de 1, pour 4 tentatives. Zaco a une constitution de 9. Pour le premier test, au bout de 4 séquences (temps de mise en action), il doit faire moins de 27. Il réussit. Six secondes plus tard, il refait un test, mais ici au niveau 2, puisqu'une séquence supplémentaire lui donne un bonus de 1. La barre est maintenant placée à 36. Il réussit encore. Plus que deux tests. Le troisième se fait avec un niveau de plus, donc à 3, ce qui donne un total de 45. Mais Zaco échoue et s'endort pour 24 heures. Au bout de cette période le joueur fait un test sur la Constitution toutes les heures jusqu'à ce qu'il soit réussi. C'est à dire ici un test inférieur à 63.

Chacun des produits contient déjà de l'Uni. Si on veut obtenir les effets mentionnés avec le Bi, le Tri ou le Qua, il faut compter le prix de ces substances en plus. La durée est donnée pour un homme de poids normal. Augmentez ou diminuez-la proportionnellement à la différence de poids pour d'autres créatures. On ne donne dans la liste suivante que trois somnifères. Il en existe d'autres, mais ils se rapprochent toujours des caractéristiques de ceux-ci.

Il n'y a pas de danger de mort à la suite de doses trop massives. Dans n'importe quel cas, la durée maximale de sommeil est de 72 heures. Au delà de cette limite, tout le produit a été assimilé par l'organisme.

Somni-1

Prix: 40 ∇.

Présentation: pilule, gaz, liquide, piqûre.

S-1	MA	NR	NT	TS
Uni	2 mn	7	2	2 h
Bi	1 mn	3	3	4 h
Tri	8 séq.	4	4	8 h
Qua	4 séq.	2	4	12 h

Somni-2

Prix: 200 ∇.

Présentation: pilule, piqûre.

S-2	MA	NR	NT	TS
Uni	1 mn	6	2	4 h
Bi	8 séq.	5	3	8 h
Tri	6 séq.	3	5	12 h
Qua	3 séq.	1	5	24 h

Somni-3

Prix: 500 ∇.

Présentation: piqûre ou gaz (avec bonus pour la victime de 2)

S-3	MA	NR	NT	TS
Uni	8 séq.	3	3	18 h
Bi	4 séq.	1	4	24 h
Tri	2 séq.	0	5	36 h
Qua	1 séq.	-1	6	48 h

Poisons

Généralités

Les poisons se caractérisent par un temps de mise en action (MA), une résistance et un chiffre indiquant les dégâts (D). Le temps de mise en action est celui pendant lequel le personnage ne ressent rien, le

poison n'a pas encore atteint son organisme. Il est donné en minutes ou en séquences (1 séquence vaut 6 secondes). Puis on fait un test de résistance pour savoir si le produit a fait effet.

La résistance comporte deux données. La première est le niveau (NR) auquel doit se faire un test sur la Constitution pour subir les effets. La seconde est le nombre de tests de suite (NT) que l'on doit faire pour ne pas tomber sous son action, à raison d'un test par séquence. En effet, dès que l'organisme contient le poison, il y a transformation de ce produit en une substance inoffensive. Si le personnage résiste suffisamment longtemps, il a assimilé le produit. A chacun des tests, on augmente le bonus de 1, car le poison a déjà commencé à être transformé et il devient de plus en plus facile de lutter contre. Au premier échec, on en subit les conséquences.

Les dégâts dépendent du poison.

▼Soléo Kitazar est touché par un poignard enduit de Deadly-3 au bras droit. En plus des dégâts directement infligés par le poignard, il risque de perdre des points de vie à cause du poison. Ici, le Deadly-3 est dans sa forme normale, mélangé à de l'Uni. Pendant les 4 premières séquences, le poison n'a pas le temps d'attaquer son bras. Soléo en profite pour se débarrasser de son adversaire. Sa Constitution est de 6, un peu en dessous de la moyenne. Le niveau du test est de 5, et il doit en réussir 3 de suite, avec un point de bonus à chaque fois. Il doit donc tirer moins de 42, puis de 48, puis de 54. S'il réussit les trois, rien ne se passe. S'il échoue à l'un, il perd 5 points de vie au bras.

Chacun des produits contient déjà de l'Uni. Si on veut obtenir les effets mentionnés avec le Bi, Tri ou Qua, il faut compter le prix de ces substances en plus. Le test est donné pour un humain normal. Le meneur de jeu peut modifier ce niveau à sa convenance, en fonction du poids ou du métabolisme. On ne donne dans la liste suivante que trois poisons. Il en existe d'autres, mais ils se rapprochent toujours des caractéristiques de ceux-ci. Attention, la plupart des poisons végétaux ou animaux qui existaient avant les années 2100 n'ont plus d'effet, leur assimilation est trop rapide. Seuls des produits spécifiquement conçus en laboratoire ont des chances d'endommager maintenant des organismes vivants.

Kiss me-1

Prix: 400 ∇.

Présentation: liquide, poudre ou piqûre.

C'est un asphyxiant rapide. Il fait effet sur la zone principale attaquée (abdomen pour l'ingestion). Il retire 1 point de vie à toutes les zones qui touchent directement la principale.

K-1	MA	NR	NT	D
Uni	1 mn	6	2	1 pt.
Bi	8 séq.	5	3	2 pt.
Tri	6 séq.	4	5	2 pt.
Qua	3 séq.	2	5	2 pt.

Kiss me-2

Prix: 800 ∇.

Présentation: contact, sur une lame par exemple.

K-2	MA	NR	NT	D
Uni	8 séq.	6	2	2 pt.
Bi	6 séq.	5	3	3 pt.
Tri	4 séq.	3	5	4 pt.
Qua	2 séq.	1	5	5 pt.

Deadly-3

Prix: 1000 ₮.

Présentation: toutes formes.

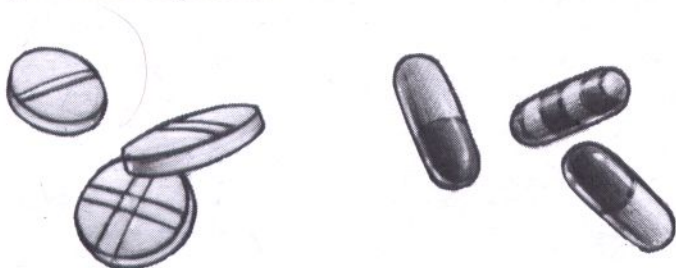
D-3	MA	NR	NT	D
Uni	4 séq.	5	3	5 pt.
Bi	3 séq.	3	3	6 pt.
Tri	2 séq.	0	5	6 pt.
Qua	1 séq.	-1	5	7 pt.

Contre-poisons

Il existe des antidotes pour chacun des trois poisons. Ils doivent se prendre avant l'attaque du poison. Leur pouvoir de protection donne un bonus de 5 au test et limite le nombre de test à un seul. La durée de la protection est de 24 heures par dose.

▼ Soléo est atteint par du Kiss me-2, mélangé à du Tri. Le niveau du test est normalement de 3, à faire cinq fois de suite. Ici, le niveau sera de 8, ce qui donne avec une constitution de 6: 60% de chances de résister; et l'on ne fait qu'un seul test.

Le prix des antidotes est de 5 fois celui du produit contre lequel il lutte. Les antidotes ne peuvent servir l'un à la place de l'autre mais on peut en absorber plusieurs.



Accélérateurs de Composantes

Généralités

Il existe toute une gamme de produits qui augmentent temporairement les composantes. Cette augmentation ne porte pas sur les parties de la composante, mais sur leur total. Ainsi donc, on peut dépasser la valeur de 12 de façon momentanée. Par contre, une limite d'efficacité fait que l'on ne peut dépasser la valeur de 15. Ces produits sont tous de très haute technologie et difficiles à se procurer. En effet, ils sont conçus pour leurrer le micro-virus du Mu-Tan, et le faire réagir comme s'il devait adapter rapidement le corps à un autre milieu. Évidemment, cet effet s'accompagne ensuite d'une diminution de la composante pour un temps plus long que celui de l'augmentation. Cette diminution peut parfois emmener la composante à une valeur nulle ou négative. Cela veut dire que pendant ce temps, le personnage est incapable de faire même la plus simple opération avec celle-ci jusqu'à la récupération. Par exemple, une Perception de -1 indique que le personnage est devenu sourd, muet, aveugle, ne sent et ne palpe plus.

Ces substances sont dangereuses à la fois pour l'esprit et l'organisme: O A chaque prise, il y a une perte de 5 points d'expérience en Stabilité Mentale.

O Il est aussi possible que le métabolisme se déséquilibre complètement et essaye de s'adapter à des conditions fictives. A chaque prise (à part la première) on fait un test sur la Constitution au niveau 5. Si

celui-ci échoue, il y aura des séquelles chaque semaine à venir où l'on ne prend pas de cette drogue. Cela se traduit par un tirage au hasard parmi les 8 composantes, puis un tirage au hasard entre Inné, Acquis et Vie. La partie ainsi désignée diminue de 1.

O On peut si l'on veut prendre plusieurs doses de suite, pour retarder le moment de la descente. Cette descente sera plus longue mais pas plus importante. Par contre, le test sur la Constitution est modifié, on rajoute comme malus le nombre de doses supplémentaires que l'on a pris.

▼ Bob Artoc prend 3 doses de Tonidex. Leur effet sera donc de 12 heures au lieu de 4. De plus, la diminution de dextérité, à la fin de ces 12 heures, sera de 24 heures. Pour tout arranger, au moment où Bob prend la deuxième pilule, il fait un test sur sa Constitution au niveau 4, et avec la troisième, un autre test au niveau 3. Ceci lui donne de plus grandes chances d'avoir son métabolisme altéré.

Les seuls instituts faisant des cures de «désintoxication» ont un programme de 3 mois dans lequel il faut prendre une dose de Tri par semaine. Autant dire que peu en profitent.

N'oubliez pas que quand vous augmentez vos composantes, les composantes secondaires peuvent en bénéficier (servez-vous de la feuille d'aide aux mutations). Par contre, en ce qui concerne les composantes psioniques, comme les seuils montent également, il est rare qu'il y ait effectivement acquisition de pouvoirs psioniques. Dans ce cas, reportez-vous au chapitre concerné, pour découvrir la façon de déterminer vos nouveaux pouvoirs.

Ces accélérateurs ne sont jamais associés au Tri ou au Qua. Par un effet secondaire étrange, ils annulent complètement l'action de ces drogues, les fastes comme les néfastes.

Les accélérateurs sont caractérisés par une augmentation de la Composante (AC), le temps que dure cette augmentation (TA), une diminution de la Composante (DC), le temps de cette descente (TD).

Tonifor, Toniref, Tonidex, Toniper (Force, Réflexes, Dextérité, Perception)

Prix: 300 ₮.

Présentation: pilules, piqure.

	AC	TA	DC	TD
Uni	4 pt.	4 h	6 pt.	8 h
Bi	2 pt.	3 h	4 pt.	6 h

Tonicor (Constitution)

Prix: 600 ₮.

Présentation: piqure.

	AC	TA	DC	TD
Uni	3 pt.	4 h	5 pt.	8 h
Bi	2 pt.	3 h	4 pt.	6 h

Attention: les points de vie encaissés lors de la prise de Tonicor sont réellement pris en compte. C'est à dire que quand la Constitution va diminuer, les blessures de 3 points qui étaient peut-être seulement légères avec une Constitution de 12 vont devenir sérieuses. C'est cet état final qui compte pour le rétablissement. Il est même possible qu'une blessure sérieuse ou grave se révèle finalement mortelle à la chute de Constitution.

Le test d'intoxication sur la Constitution se fait avec la Constitution habituelle du personnage.

Cervotonic

(Raisonnement)

Prix: 600 V.

Présentation: piqûre.

	AC	TA	DC	TD
Uni	4 pt.	4 h	6 pt.	8 h
Bi	2 pt.	3 h	4 pt.	6 h

Conscience-2

(Stabilité Mentale)

Prix: 1000 V.

Présentation: piqûre.

	AC	TA	DC	TD
Uni	4 pt.	4 h	6 pt.	8 h
Bi	2 pt.	3 h	4 pt.	6 h

Convictol

(Charisme)

Prix: 800 V.

Présentation: piqûre.

	AC	TA	DC	TD
Uni	2 pt.	4 h	4 pt.	8 h
Bi	1 pt.	3 h	2 pt.	6 h

Accélérateur métabolique

L'accélérateur métabolique est un produit qui accélère l'action des mutagènes, la croissance des cellules. Il permet de raccourcir le temps d'une convalescence, de la fermeture d'une fracture, d'une mutation. Il n'existe qu'un seul accélérateur. Son seul effet négatif est de diminuer la valeur de la Constitution de 1 point pendant la durée du traitement, ainsi que les 24 heures suivantes. Ce produit doit absolument se prendre sans stabilisateurs, sinon il n'a aucun effet.

Accélor

Prix: 300 V.

Présentation: pilules ou intraveineuses.

Durée de l'effet: 12 heures.

Accélération de deux fois, donc le corps vieillit lui de 24 heures.

Drogues anciennes

L'industrie des drogues traditionnelles marche peu, que ce soit pour la cocaïne, l'héroïne, le cannabis, le vin rouge, etc.

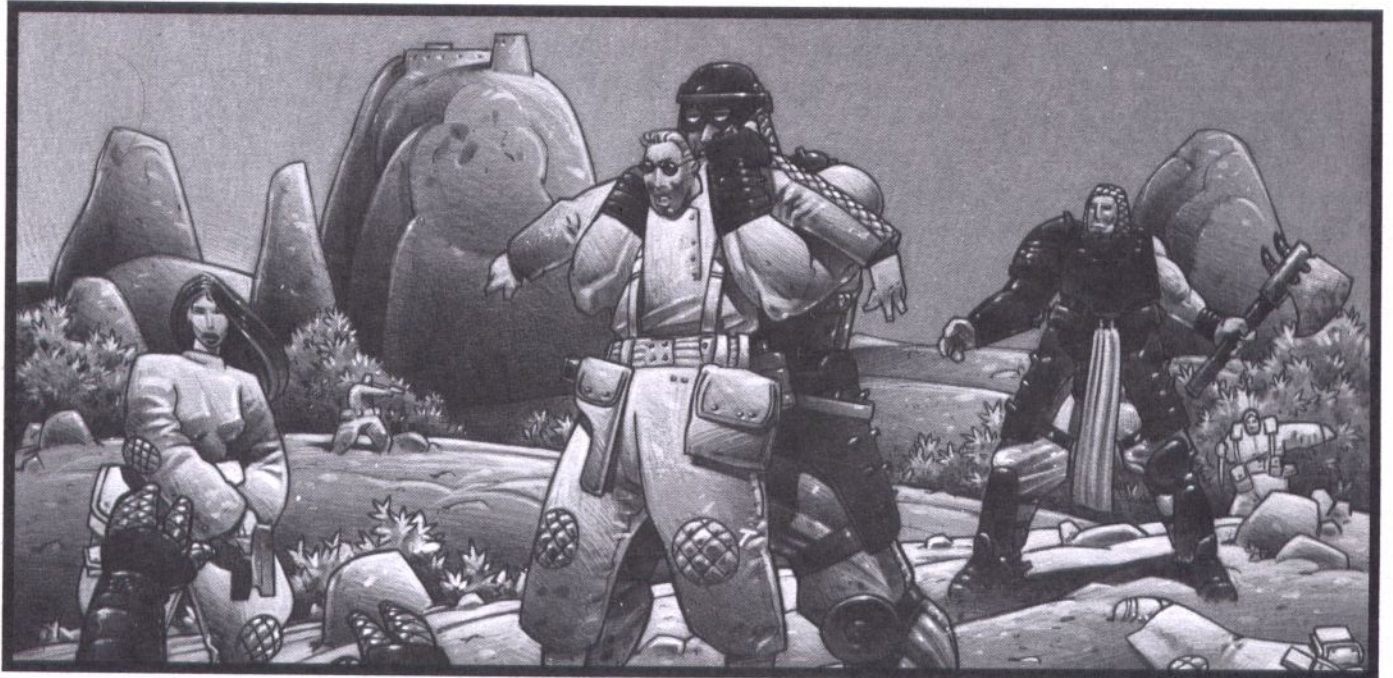
Leurs effets sur un humain normal sont nuls. Avec de l'Uni ou du Bi, on a vaguement la sensation de quelque chose. On approche d'assez près ce qui existait auparavant avec du Tri, mais ce n'est qu'avec le Qua que l'on retrouve les vieilles sensations. Ces drogues sont donc économiquement non-viables et réservées à des milliardaires excentriques.

UNI — UNIVERSEL — IMMUNITAIRE — UNI — UNIVERSEL —
 IMMUNITAIRE — UNI — UNIVERSEL — IMMUNITAIRE — UNI —
 UNIVERSEL — IMMUNITAIRE — UNI — UNIVERSEL — IMMUNITAI-
 RE — UNI — UNIVERSEL — IMMUNITAIRE — UNI — UNIVERSEL —
 IMMUNITAIRE — UNI — UNIVERSEL — IMMUNITAIRE — UNI —
 UNIVERSEL — IMMUNITAIRE — UNI — UNIVERSEL — IMMUNITAI-
 RE — UNI — UNIVERSEL — IMMUNITAIRE — UNI — UNIVERSEL —
 IMMUNITAIRE — UNI — UNIVERSEL — IMMUNITAIRE — UNI —
 UNIVERSEL — IMMUNITAIRE — UNI — UNIVERSEL — IMMUNITAI-
 RE — UNI — UNIVERSEL — IMMUNITAIRE — UNI — UNIVERSEL —
 IMMUNITAIRE — UNI — UNIVERSEL — IMMUNITAIRE — UNI —
 UNIVERSEL — IMMUNITAIRE — UNI — UNIVERSEL — IMMUNITAI-
 RE — UNI — UNIVERSEL — IMMUNITAIRE — UNI — UNIVERSEL —
 IMMUNITAIRE — UNI — UNIVERSEL — IMMUNITAIRE — UNI —

Sans danger si on l'utilise conformément au mode d'emploi



COMBAT



Introduction

Dans la Terre des Mille Mondes, ainsi que dans notre monde actuel, la plupart des combats à armes à feu sont rapides et mortels. L'usage de l'épée et de la massue s'est quelque peu perdu mais est parfois rendu indispensable par la décadence des technologies ou l'étrangeté des «univers derrière les portes».

N'oubliez pas qu'une partie de la Terre est encore civilisée, avec des lois, une justice et une police. Le recours à la violence est souvent répréhensible. De plus, il est toujours immoral. Avant de tirer sur quelqu'un, dites-vous que vous jouez à un jeu d'incarnation, pas à un jeu de guerre.

Vous trouverez ci-après la façon de résoudre les divers cas de combat. Bien que ces règles aient été étudiées pour prendre en compte de nombreux facteurs, il risque d'arriver un moment où vous vous retrouverez dans une situation non prévue. C'est au meneur de jeu qu'il importera d'agir pour le mieux, en prenant toujours la solution qui lui semblera la plus logique.

Le combat au corps à corps peut vous sembler légèrement complexe au premier abord, mais il devrait se produire suffisamment peu de fois pour ne pas alourdir la partie. De plus, c'est dans ces cas-là que l'on aime avoir un moyen sûr de résoudre des situations où la vie et la mort des avatars sont en jeu.

Généralités

Les combats se résolvent de la même manière que le reste des actions, avec la table unique, par la combinaison d'une composante et d'une aptitude. Vous trouverez ci-après quelques généralités, puis une découpe des divers types de combat au contact et le combat à distance. Lisez les tous car dans le combat à distance, on utilise beaucoup de principes qui sont développés dans le combat au contact.

Pour savoir quel type de combat vous devrez utiliser, vous vous reporterez à l'organigramme de combat sur la page ci-contre. Sept exemples de combat vous sont donnés à la fin de cette section.

Les composantes du combat

Le Contact

Elle sert à tous les combats rapprochés, où il y a effectivement contact entre les adversaires, qu'il soit physique ou établi par une arme tenue.

Lancer

Elle correspond à tous les affrontements à moyenne et courte distance, faisant intervenir des armes de jet ou de tir. On résout avec cette composante tous les tirs où les Réflexes jouent plus que la précision.

Viser

Elle n'est utilisée que pour le tir à longue distance, mais effectué de façon posée, où la précision et la concentration rentrent en compte. La notion de longue distance peut varier mais indique en général: supérieur à 30 mètres pour les armes à feu, 20 mètres pour les armes de jet.

Les Réflexes

Elle est utilisée pour l'Esquive. Toujours possible pour le combat au contact, on ne peut l'employer que sous certaines conditions pour les projectiles lents.

Les aptitudes du combat

Toutes les actions de combat sont à priori considérées comme des aptitudes. Il existe des domaines très particuliers, comme le pilotage d'un missile par fil et ordinateur, qui seront considérés comme des compétences. On ne les détaillera pas, c'est au meneur de jeu d'estimer que tel type d'action est trop spécialisé pour être une aptitude.

Dans un premier temps, nous évoquons brièvement les différents domaines, nous verrons un peu plus loin leur utilisation précise dans le paragraphe «Spécialisation».

Le combat au contact

Le corps à corps

Il comprend indifféremment la boxe, les arts martiaux, la lutte, bref: l'usage du corps pour le combat.

Le combat par arme tranchante

C'est le combat à l'épée, au sabre, au couteau ou au rasoir. On retire des points de vie à l'adversaire plus qu'on ne l'étourdit.

Le combat par arme contondante

Il comprend l'usage du bâton, du tisonnier, de la massue, de la matraque, etc. Mais aussi l'art de parer les coups, que ce soit avec le bouclier ou le bâton.

Les deux dernières aptitudes sont liées, c'est à dire que la progression dans l'une d'elles donne une certaine pratique dans l'autre.

Le combat à distance

On se sert de ces aptitudes, soit avec Viser (sauf Orga), soit avec Lancer, suivant le cas qui se présente.

Méca ou Mécanique

Utilisation de toutes les armes à déclenchement mécanique. C'est aussi bien l'usage du pistolet que de la mitrailleuse, de l'arbalète que du laser.



ARES PROTECTIVA
LA FORCE TRANQUILLE!



Orga ou Organique

Utilisation de toutes les armes directement lancées par le corps, sans intermédiaire. C'est le jet de la pierre, du javelot, de la dague, etc.

Mécorg ou Mécanique-Organique

L'usage de toute arme faisant intervenir une action physique et un élément mécanique. Exemples: arc, bolas, sarbacane, propulseur...

L'esquive

On se sert de cette aptitude avec la composante des Réflexes. L'esquive sert à éviter les coups par des feintes de corps, des déro-bades. Elle n'est d'aucune utilité pour parer.

La découpe en séquences

Tout combat peut être décomposé en une succession de séquences courtes. Durant chacune de ces séquences, les adversaires pourront accomplir des opérations élémentaires comme porter un coup, le parer ou l'esquiver, se déplacer. A chaque fois que l'un des protagonistes tente de porter un coup, nous l'appellerons l'Attaquant, le ou les autres seront les Défenseurs. Pendant chaque séquence, chacun peut être à la fois Attaquant et Défenseur.

Durée d'une séquence

Une séquence dure 6 secondes. Il y a donc 10 séquences par minute. Cette découpe ne doit pas être prise trop rigoureusement, il peut y avoir des cas dans lesquels vous penserez qu'il est possible de faire plus d'actions pendant cette durée de six secondes. Considérez la plutôt comme l'unité de décompte élémentaire du combat.

Actions élémentaires

Durant chaque séquence, les personnages vont pouvoir faire un certain nombre d'actions courtes. Ce sont en général une attaque ou une parade, plus une esquive.

Il est possible de faire une attaque et une parade si l'on possède une arme dans une main et un moyen de parer dans l'autre. Dans le cas courant, où l'on ne possède qu'une arme sans bouclier, il faut choisir entre donner un coup et essayer de parer celui que l'on reçoit.

L'esquive est une feinte de corps. Elle ne peut pas prendre la place de l'attaque ou de la parade. Il n'est pas possible d'esquiver plus d'une attaque par séquence.

A la place de l'attaque, il est possible d'effectuer des actions courtes. Elles peuvent être courir, sauter, chercher quelque chose dans un sac, se cacher derrière un obstacle, etc. La durée en nombre de séquences de ces actions est laissée à l'appréciation du meneur de jeu. Comme pour l'attaque, le fait d'opter pour ces actions empêche de tenter la parade.

Mouvement

Durant une séquence, les opposants ou les spectateurs peuvent se déplacer. Voici les distances moyennes de déplacement et leurs coûts en points d'Essoufflement (voir plus loin). Ces distances doivent être réduites de moitié en cas d'encombrement important ou de blessure gênante.

Ramper	2 m	1 pt.
Marcher	8 m	0 pt.
Trotter.....	15 m	1 pt.
Courir.....	30 m	2 pt.

Dégâts

Lorsque lors des combats, les coups porteront, ils causeront des dégâts. Ces dégâts se décomposent en deux effets: une perte de points de vie et une perte de points d'Essoufflement. Ces dégâts sont déterminés par deux données. La première est le nombre total des points de dégâts, qui est obtenu pour chaque arme par un lancer de dé. Il est différent pour chaque arme, et vous le trouverez dans le chapitre suivant consacré à celles-ci. La seconde est la catégorie de l'arme, parmi les cinq existantes:

Laser: dégâts intégralement retransmis.

Tranchant: dégâts importants, faible essoufflement.

Contondant: dégâts moyens, essoufflement.

Mou: dégâts faibles, fort essoufflement.

Étourdisseur: essoufflement intégralement retransmis.

Dégâts	Tranchant		Contondant		Mou	
	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

Si vous combattez au contact, vous rajouterez les ajustements aux dégâts qui dépendent de la Force. Avec le chiffre obtenu, consultez la colonne correspondant au type de l'arme. Vous obtiendrez un nombre de points de vie, ainsi qu'un nombre de points d'Essoufflement à retirer au Défenseur (Laser et Étourdisseur retransmettent intégralement le potentiel en vie ou essoufflement).

Protection, armure

Il est assez rare de voir des hommes recouverts d'armures moyen-âgeuses. Néanmoins, il existe certains types de protection qui permettent de réduire les dégâts infligés par les armes. Les protections concernent à chaque fois des zones corporelles distinctes. Un gilet de cuir couvre par exemple à la fois le tronc et l'abdomen. On indique ces valeurs sur les cases autour du bonhomme représentant les points de vie, sur le profil d'avatar.

	v	e
Pr	1	0
B/s		

Chaque protection est caractérisée par trois données:

- Le nombre de points de vie absorbés
- Le nombre de points d'Essoufflement absorbés
- Les malus sur les aptitudes de combat.

Les malus sont appliqués lors des tests au niveau des aptitudes. Il y a deux types de malus, ceux que l'on applique lorsqu'on utilise les Réflexes, ceux que l'on applique lorsqu'on utilise la Dextérité.

La Dextérité entre en jeu dans le calcul des composantes de Contact et de Viser. Les Réflexes sont utilisés dans la composante Lancer.

▼ La protection du gilet de cuir est de 1 en vie et 0 en Essoufflement. Il n'a pas d'influence sur les aptitudes de combat. Reportez-vous au chapitre consacré à l'armement pour obtenir la liste des armures.

Ajustements aux dégâts

L'ajustement du à la Force doit toujours être rajouté directement au chiffre total des dégâts, et pas aux points de vie ou points d'Essoufflement.

Il est toujours rajouté dans le cas du combat au contact, lorsque la force intervient dans le maniement de l'arme employée. Dans le cas des armes de jets, comme la javeline ou le poignard, et des armes propulsées avec la force, comme l'arc, on peut rajouter cet ajustement aux dégâts. Il faut alors que l'arme ait été spécialement étudiée, c'est à dire qu'en général elle soit plus lourde. Sinon, si l'arme est normale, la force servira seulement à pouvoir l'envoyer un peu plus loin que la normale.

Fin du combat

Abandon

Il est évidemment toujours possible d'abandonner le combat par choix. Vos adversaires peuvent vouloir se rendre. Si vous décidez de fuir, pensez qu'alors vos adversaires vont pouvoir vous porter un coup tandis que vous serez encore à portée et de dos.

Essoufflement

Durant chaque séquence, en plus des chocs reçus, les actions Attaque, Parade et Esquive retirent chacune un point d'Essoufflement. Toute autre action rapide, comme sauter, plonger de côté, retire aussi un point d'Essoufflement.

Sur votre profil d'avatar, vous avez un chiffre inscrit dans la case Essoufflé. C'est un nombre obtenu par la valeur négative du Dépassement. Au cas où vous descendez au-dessous de ce chiffre, vous êtes essoufflé. C'est à dire que vous n'êtes plus capable de faire aucune action physique jusqu'à ce que vous ayez retrouvé un nombre positif (soit 1 ou plus) de points d'Essoufflement.

Récupération des points d'Essoufflement

On récupère un point d'Essoufflement par séquence de repos complet (c'est-à-dire sans faire aucune action). A moins que le personnage soit évanoui, auquel cas le rythme n'est plus que d'un point par minute.

Évanouissement

Il peut arriver, lors de la perte de points de vie, que l'on s'évanouisse à cause de la douleur ou du choc. En voici les points essentiels.

Pour savoir si l'on s'évanouit, on fait un test sur la Douleur au niveau 5. Les circonstances dans lesquelles vous devez procéder au test sont les suivantes:

- L'apparition d'une blessure grave, sans autre blessure auparavant dans la même zone.^①

- L'aggravation d'une blessure, lorsque celle-ci entraîne que la zone corporelle devienne Hors d'Usage.^①

- La perte de 3 ou plus points d'Essoufflement sur la zone Tronc-Abdomen par un coup unique.

- La perte de 2 ou plus points d'Essoufflement sur la Tête par un coup unique.

On peut aussi tomber évanoui si l'on a fait trop d'efforts physiques et reçu trop de coups. On le mesure au nombre actuel de points d'Essoufflement. Sur le profil d'avatar se trouve une case notée «Évanoui» que vous avez remplie avec la valeur négative de la Constitution. Si le nombre des points d'Essoufflement descend sous cette valeur, le personnage tombe évanoui automatiquement.

- ① Sauf si on a perdu le sens de la douleur (voir le chapitre «La santé»).

Temps d'évanouissement

Un personnage qui tombe évanoui récupère seulement un point d'Essoufflement par minute complète. Lorsqu'il revient à son niveau maximum d'Essoufflement, on fait un test sur la Douleur au niveau 3 toutes les minutes. Le personnage se réveille dès que le test est réussi.

Mort

Que se passe-t-il lorsque l'on subit plus de dégâts dans une partie du corps qu'elle n'en peut supporter? Réponse: cela dépend de la partie touchée.

Tête

C'est fini, le personnage est mort. Sa seule chance est une résurrection par un Psi.

Tronc

Dépêchez-vous, vous avez un nombre de minutes égal à la Constitution du personnage pour l'opérer d'urgence avant qu'il ne meure. Il est de toute façon inconscient.

Abdomen

Dépêchez-vous, vous avez un nombre d'heures égal à la Constitution du personnage pour l'opérer d'urgence avant qu'il ne meure. Il est de toute façon inconscient.

Bras et jambes

Reportez-vous au chapitre «La santé».

Combat au contact

Les trois types de combat au contact

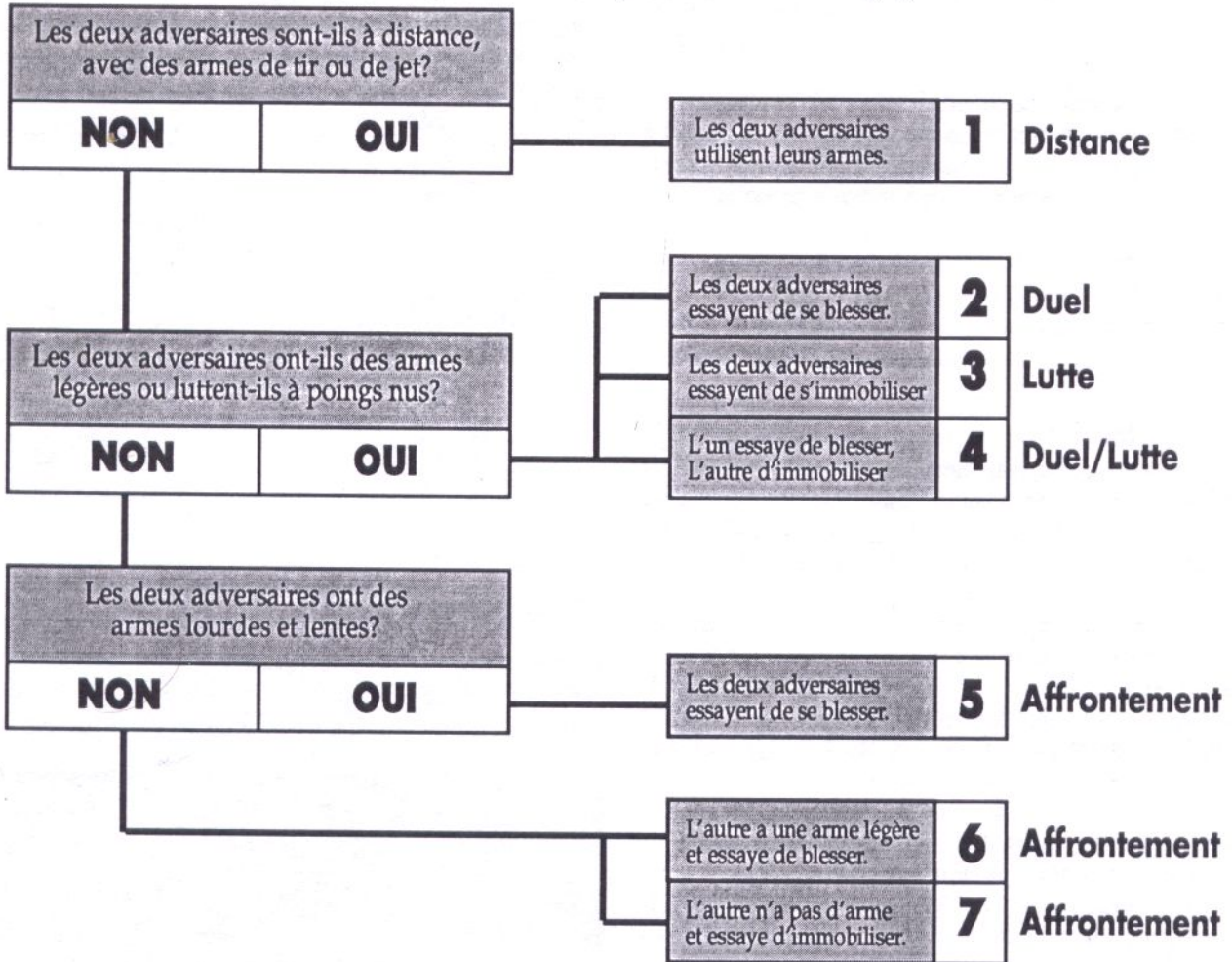
En cas de combat au contact, il n'est pas très réaliste de résoudre de la même façon un match de Kung Fu et un duel cuirassé avec des épées à deux mains. C'est pourquoi nous avons découpé le combat au contact en trois catégories, suivant la nature et la vitesse du combat. Nous vous les présentons succinctement avant de les détailler, puis de vous donner quelques conseils.

L'affrontement

On résout ici tous les combats qui peuvent décomposer l'attaque, la parade et l'esquive. Dans un combat avec glaive et bouclier, chaque adversaire porte un coup, essaye de parer ou d'esquiver celui de son adversaire. C'est une bataille lente et épuisante.

Suivez cet organigramme.

Il vous indiquera les règles à appliquer, que vous trouverez dans les pages suivantes, ainsi que le numéro des exemples de combat, que vous trouverez à la page 53 et suivantes.



Le duel

Dans le duel, il n'est quasiment pas possible de faire la part entre attaque et riposte. Chaque attaque amène une contre-attaque plus qu'une parade. On trouve ici les duels de fleuret ou les combats d'arts martiaux.

La lutte

La lutte a pour but de faire fléchir ou d'immobiliser un adversaire sans pour autant lui infliger des blessures.

Procédures communes aux trois types de combat au contact

Chaque séquence de combat va donner lieu à des tests en se servant de la table unique. Suivant les types de combat, il y aura des ajustements différents, plus ou moins nombreux. Mais certains ajustements et certaines procédures sont communes et nous vous les présentons ici. On appelle Attaquant une personne qui fait une tentative d'attaque, le Défenseur étant son adversaire.

Malus de l'Attaquant

En effet l'attaque est rendue plus difficile si l'on est blessé ou essoufflé. Il faut se poser trois questions.

○ L'Attaquant est-il blessé à un endroit qui lui sert impérativement pour se battre (comme le bras pour le poignard ou les jambes pour la lutte)?

Blessure légère- 2
Blessure sérieuse- 4
Blessure graveImpossible d'attaquer

○ L'Attaquant est-il blessé à tout autre endroit?

Si oui, on applique un malus qui est celui attribué à la blessure la plus importante. (On n'additionne pas les malus, que ce soit à cause de plusieurs blessures de même type, ou de blessures différentes de gravités diverses).

Blessure légère- 1
Blessure sérieuse- 2
Blessure grave.....- 4

○ L'Attaquant est-il essoufflé?

Un personnage essoufflé est un personnage qui a un Essoufflement négatif, mais qui n'a pas encore dépassé la barrière de l'Essoufflement (égale à la valeur négative du Dépassement).

On lui applique alors un malus égal à la valeur de son Essoufflement.

Bonus et malus de position

Suivant l'état du Défenseur, ou de sa position par rapport à l'Attaquant, on lira le tableau à la case correspondante, afin d'y lire le résultat à appliquer. Ces ajustements peuvent être cumulables.

Défenseur à terre.....	+ 2
Défenseur de dos.....	+ 4
Défenseur de flanc.....	+ 2
Défenseur surpris.....	+ 2
Attaquant à terre.....	- 3

Attaque en force

Certains personnages sont capables de se dépasser pour augmenter leur ardeur au combat. Ceci se voit en terme de jeu par la valeur du Dépassement de votre avatar. Au cas où cette valeur est nulle, sautez ce paragraphe, il ne vous concerne pas. De même, le Dépassement n'est utilisé qu'au combat au contact, jamais à distance.

Le Dépassement peut être utilisé de deux manières: pour augmenter les chances de toucher (voir plus loin) ou pour augmenter les dégâts infligés. Ces chances sont égales au nombre de points de Dépassement que l'on veut dépenser. Si l'on dépense par exemple 2 points de Dépassement, on peut augmenter son bonus de toucher de 2, ou augmenter les dégâts infligés de 2 points.

Règle importante: il faut annoncer ce choix avant la tentative d'attaque. Ainsi, si l'on choisit d'augmenter ses dégâts et que l'on ne touche pas, le Dépassement aura été utilisé en vain.

Attention: se dépasser est aussi fatigant. Avec chaque point de Dépassement que vous utilisez, vous perdez dès que votre attaque est effectuée en surplus 4 points d'Essoufflement. Les points de Dépassement se récupèrent au rythme de 1 par heure. On ne peut évidemment pas dépasser le chiffre maximum de départ.

Ajustement de précision de l'attaque

Lorsque l'on est au contact (affrontement et duel), suivant la difficulté de l'attaque (voir plus loin) et la qualité du résultat de celle-ci, on a un ajustement aux dégâts, suivant la table:

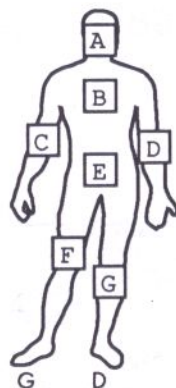
Résultat	Réussi	Bon	Très bon	Parfait
Facile	-1	-1	0	+1
Difficile	0	0	+1	+2
Très difficile	0	+1	+2	+3

▼ Ascort a réussi à donner son coup de poignard après une tentative Très difficile. Il tire les dés suivant la formule du poignard et obtient un 2. Son bonus de force est de +1. De plus, la qualité de son résultat est «Bon» et lui rajoute +1. Le chiffre final de dégâts est donc de $2 + 1 + 1 = 4$. On lit sur la table de la catégorie Tranchant, ce qui donne une décomposition en 2 points de vie et 2 points d'Essoufflement. La zone visée est l'abdomen, où l'homme porte un blouson de cuir, qui protège d'un en vie et zéro en essoufflement. L'adversaire perd donc finalement $2 - 1 = 1$ points de vie et $2 - 0 = 2$ points d'Essoufflement.

Localisation des dégâts

Dans la cas de l'affrontement et du duel, il faut savoir quelle partie de l'adversaire on a touché. Si l'on a visé, c'est facile, on connaît déjà la zone atteinte. Si l'on a frappé au hasard, on utilise le dessin du bonhomme en tirant un dé de pourcentage.

Pensez que la zone atteinte doit malgré tout correspondre à quelque chose de logique. Retirez si vous obtenez par exemple le bras d'un manchot.



CONTACT

01-11:	A
12-27:	B
28-42:	C
43-54:	D
55-70:	E
71-85:	F
86-00:	G

L'affrontement

Déroulement d'une séquence

Chaque séquence se déroule de la même façon, jusqu'à l'arrêt du combat. Les séquences sont elle-mêmes découpées en passes d'armes.



Une passe d'arme

On détermine tout d'abord, dans les opposants, celui qui va attaquer le premier. Il devient alors l'Attaquant. Le ou les autres opposants deviennent les Défenseurs.

L'Attaquant essaye d'engager son attaque. S'il y arrive, le Défenseur essaye alors de parer ou d'esquiver. Si le Défenseur échoue, il subit les dommages de l'attaque portée contre lui, puis on continue avec la passe d'arme suivante. Si l'Attaquant n'avait pas réussi à engager son attaque, on serait passé aussitôt à la passe d'arme suivante sans que le Défenseur ait à esquiver ou parer.

Une fois cette passe d'arme effectuée, les opposants changent de rôle. L'Attaquant devient Défenseur, l'un des Défenseurs devenant Attaquant. On refait les mêmes opérations que précédemment le nombre de fois qu'il y a d'opposants. C'est à dire que l'on fait dans une séquence autant de passes d'armes qu'il y a d'opposants. Chacune des actions est comptabilisée aussitôt, et non pas à la fin de la séquence.

Qui attaque le premier?

Le choix du premier attaquant est déterminé par les circonstances la plupart du temps. C'est donc le meneur de jeu qui le décide. De façon générale, les armes à feu interviennent en premier, puis les armes de jet, et enfin les actions au contact. De même, tenez compte des armes, il est plus rapide de donner un coup avec un poignard qu'avec une lourde épée, mais cette dernière est plus longue. Soyez logique avant tout.

En cas de chances équivalentes, on fait la somme Réflexes + Équilibre + 1d4, le plus fort total désignant le personnage qui attaque en premier. En cas de nouvelle égalité, la Dextérité départage, puis le hasard. Il est tout à fait possible que celui qui pourrait attaquer le premier décide d'attendre l'offensive de son adversaire. Il prend alors des risques, puisqu'il peut se faire toucher. Mais en contrepartie, il sait que s'il survit, son adversaire ne pourra plus parer son coup, et tout au plus l'esquiver, puisqu'il aura dépensé son action pour la séquence actuelle.

Normalement, il serait plus juste de déterminer l'ordre d'attaque à chaque séquence. En pratique, on le décide une fois pour toutes au début du combat et on s'y tient par la suite, afin de ne pas tirer des dés sans arrêt.

Engagement de l'Attaquant

L'Attaquant choisit sa difficulté d'attaque

○ Elle peut être facile, auquel cas les dégâts risquent d'être réduits, mais la probabilité de toucher est plus grande (ainsi que les chances de l'adversaire d'esquiver).

○ Elle peut être normale. Si les joueurs ne précisent rien au meneur de jeu, il choisira d'office cette difficulté.

○ Elle est difficile, très difficile, ou au delà. Le personnage choisit une certaine difficulté supplémentaire. Le coup est alors plus difficile à porter, mais en cas de réussite, d'autant plus dur à parer ou esquiver. Il peut aussi faire plus de dégâts.

Ces facteurs de difficulté imposent alors une valeur de base à l'attaque qui est donnée par le tableau suivant:

Facile.....	+3
Normale.....	0
Difficile.....	-3
Très difficile.....	-6 +

On peut choisir une difficulté supérieure à -6, pour diminuer les chances au Défenseur de parer ou d'esquiver.

L'Attaquant veut localiser son attaque

Il a alors un malus de -3 supplémentaire sur son niveau de test. Attention: cette difficulté supplémentaire ne rend pas l'attaque plus difficile à parer par l'adversaire.

L'Attaquant a-t-il des malus?

Voyez les valeurs des malus dans les procédures communes.

L'Attaquant a-t-il des bonus?

Il est effectivement possible qu'il ait des bonus si le Défenseur est blessé. On pose les trois questions.

○ Le Défenseur est-il blessé à un endroit qui lui sert impérativement pour se défendre (bras directeur ou jambes)?

Le niveau de blessure donne le bonus suivant:

Blessure légère.....	+ 2
Blessure sérieuse.....	+ 4
Blessure grave.....	+ 6

○ Est-il blessé à tout autre endroit?

Si oui, on applique un bonus qui est celui attribué à la blessure la plus importante. (On n'additionne pas ces bonus, que ce soit à cause de plusieurs blessures de même type, ou de blessures différentes de gravités diverses).

Blessure légère.....	0
Blessure sérieuse.....	+ 4
Blessure grave.....	+ 6

○ Est-il essoufflé?

Si oui, c'est à dire si son Essoufflement est négatif, on applique alors un bonus égal à la valeur en positif de l'Essoufflement du Défenseur.

Bonus et malus de position

Voir généralités.

Attaque en force

Voir généralités.

Résolution de la tentative d'attaque

On additionne la base de l'attaque avec les bonus et malus éventuels. On lui rajoute le niveau dans l'aptitude de combat mise en jeu. On lit alors le pourcentage à réaliser à l'intersection de la difficulté finale et de la composante de combat utilisée.

Si le jet a réussi, la tentative est en bonne voie. Les dégâts seront comptabilisés si le Défenseur ne pare ou n'esquive pas.

Parade et esquive

Un défenseur ne peut parer que s'il dispose d'un instrument à cet effet, que ce soit un bouclier ou une autre arme. On ne peut utiliser ses poings pour la parade qu'en combat au corps à corps. Le fait d'utiliser la parade prive le défenseur de l'usage de cet objet pour une quelconque attaque lors de la même séquence.

L'esquive est par contre mise en œuvre sans objet. On ne peut esquiver qu'une seule attaque par séquence.

Il faut toujours choisir entre parade et esquive contre une seule attaque, on ne peut mener les deux en même temps. Par contre, si on est l'objet de plusieurs attaques conjointes, on peut tenter de parer l'une et d'esquiver l'autre. Il est aussi possible de choisir de ne rien faire.

Note: on peut aussi utiliser le Dépassement en Parade et en Esquive.

Esquive

Si elle est possible, l'esquive fait intervenir la composante Réflexes et l'aptitude Esquive. Le niveau de difficulté de base est égal à la difficulté de base de l'attaque (sans compter la difficulté optionnelle de localisation). On lui rajoute des malus si le défenseur est blessé. Ce sont les mêmes que le tableau pour l'Attaquant blessé, à la différence près que l'on ne tient pas compte de la blessure du bras qui tient l'arme, mais des jambes. Ainsi, une blessure grave aux jambes interdit l'esquive.

Jambes:

Blessure légère	- 2
Blessure sérieuse	- 4
Blessure grave.....	Impossible d'esquiver

Autres endroits:

Blessure légère	- 1
Blessure sérieuse	- 2
Blessure grave.....	- 4

On tient aussi compte des malus d'Essoufflement.

Il n'y a pas de bonus pour l'Attaquant blessé, ils ont été pris en compte pour la réussite de l'attaque.

Parade

Si on use d'une arme, on utilise la composante et l'aptitude correspondant à l'attaque que l'on veut parer. Contre une arme tranchante, on fait jouer Tranche, et contre une arme contondante on utilise Contondant.

Si on se sert d'un bouclier quelconque, on fait jouer l'aptitude de combat avec une arme contondante.

Dans tous les cas, le test s'effectue avec la composante de Contact.

Les seuls malus sont ceux de la blessure au membre qui tient l'outil de la parade, ainsi que ceux d'Essoufflement.

Blessure légère	- 2
Blessure sérieuse	- 4
Blessure grave.....	Pas de parade

Une esquive ou une parade réussie annulent l'attaque dont on a été l'objet.

Point important: on ne prend pas en compte le degré de réussite de l'attaque, juste sa difficulté. Ce degré de réussite n'est utilisé que pour le calcul des dégâts si l'attaque a porté.

Calcul des dégâts

Les dégâts sont infligés à l'adversaire si l'on a réussi à engager son attaque, et que le défenseur n'a pas réussi à parer ou esquiver le coup.

Poursuite du combat

Pour la poursuite du combat en général, l'Attaquant de cette passe d'arme va devenir le Défenseur et vice-versa. Puis on recommence à la séquence suivante, et ainsi de suite jusqu'à la fin du combat. Il se poursuit jusqu'à impossibilité de continuer ou consentement mutuel. Il devient impossible de se battre si l'on est mort, essoufflé au delà de sa limite de dépassement, ou évanoui. Rappelons que chaque action coûte un point d'Essoufflement.

Règle essentielle

Comme dans tout le système de jeu, une attaque qui est inratable ne rate jamais. Par exemple, frapper sur quelqu'un de rigoureusement immobile et à portée ne donne pas l'occasion de jeter les dés pour le toucher. Seuls les dégâts sont aléatoires et soumis à l'appréciation du meneur de jeu.

Le duel

Déroulement d'une séquence

Chaque séquence se déroule de la même façon, jusqu'à l'arrêt du combat. On suppose que durant chaque séquence, les deux adversaires donnent, parent et esquivent des coups tous deux. On fera donc un test pour chacun de façon simultanée. Si les deux attaquent, ce seront deux tests d'attaque, si l'un des deux esquive, lui seul fera un test d'esquive.

A la fin de la séquence, celui des deux adversaires qui a la plus grande marge de réussite remporte l'assaut (s'il a réussi son test bien sûr). Voyons donc les deux sortes de tests.

Test d'attaque.

Dans la description de ce test, on appellera celui qui fait le test Attaquant et son adversaire Défenseur.

L'Attaquant choisit sa difficulté d'attaque

○ Elle peut être facile, auquel cas les dégâts risquent d'être réduits, mais la probabilité de toucher est plus grande (mais pas la marge de réussite, comme on va le voir plus loin).

○ Elle peut être normale. Si les joueurs ne précisent rien au meneur de jeu, il choisira d'office cette difficulté.

○ Elle est difficile, ce qui donne de moindres chances de toucher mais permet de faire des dégâts plus importants.

Ces facteurs de difficulté imposent alors une valeur de base à l'attaque qui est donnée par le tableau suivant:

Facile.....	+3
Normale.....	0
Difficile	-3

L'Attaquant veut localiser son attaque

Il a alors un malus de -3 supplémentaire sur son niveau de test.

L'Attaquant a-t-il des malus?

Voir généralités.

Bonus et malus de position

Voir généralités.

Attaque en force

Voir généralités.

Résolution du test d'attaque

On additionne la base de l'attaque avec les bonus et malus éventuels. On lui rajoute le niveau dans l'aptitude de combat mise en jeu. On lit ensuite le pourcentage à réaliser à l'intersection de la difficulté finale et de la composante de combat utilisée, puis on effectue le test.

Si le test est réussi, on va regarder quelle est la marge de réussite. La marge de réussite est la différence entre le résultat à obtenir et celui réellement obtenu. Mais attention, si l'Attaquant a choisi une attaque Facile, et a donc rajouté un bonus de +3 à sa tentative, il enlève ce même nombre à la marge de réussite.

C'est en comparant la marge de réussite à celle de son adversaire que l'on verra qui a remporté l'assaut.

Test d'esquive

Quelqu'un qui n'a pas d'arme peut tenter une esquive en face d'un adversaire armé. Si elle est possible, l'esquive fait intervenir la composante Réflexes et l'aptitude Esquive. On rajoute des malus au test si le

défenseur est blessé. Ce sont les mêmes que dans le tableau pour l'Attaquant blessé, à la différence près que l'on ne tient pas compte de la blessure du bras qui tient l'arme, mais des jambes. Ainsi, une blessure grave aux jambes interdit l'esquive.

Jambes:

Blessure légère	- 2
Blessure sérieuse	- 4
Blessure grave	Impossible d'esquiver

Autres endroits:

Blessure légère	- 1
Blessure sérieuse	- 2
Blessure grave	- 4

On tient aussi compte des malus d'Essoufflement.

Calcul des dégâts

Si l'un des deux attaquants a réussi son test et que l'autre a échoué, on comptabilise les dégâts pour le perdants.

Si les deux adversaires ont échoué, personne ne prend de dégâts.

Si les deux adversaires ont réussi leur test, c'est celui qui a la plus grande marge de réussite qui remporte l'assaut et inflige des dégâts (à moins que ce soit un test d'esquive).

Si les deux marges de réussite sont égales et qu'il s'agit de deux test d'attaque, les deux armes se sont parées mutuellement et il n'y a pas de dégâts.

Si les deux marges de réussite sont égales et que l'un des tests est un test d'esquive, l'attaquant a réussi son assaut et inflige des dégâts à son adversaire

Poursuite du combat

Le combat continue jusqu'à l'abandon ou la mort des adversaires. A chaque séquence de combat, on retire un point d'Essoufflement à chaque adversaire (qu'il ait fait une attaque-parade ou une esquive).

La lutte

Déroulement d'une séquence

Comme dans le duel, chaque séquence va être un assaut entre deux adversaires. Dans le cas de la lutte, il faut immobiliser son adversaire ou l'épuiser. Il va donc y avoir deux étapes dans la lutte:

- Faire une prise à son adversaire.
- Assurer sa prise.

Faire une prise

Les deux opposants sont face à face. Ils font tous deux un test avec l'aptitude Corps à Corps sur la composante Lancer.

Les adversaires ont-ils des malus?

Voyez les valeurs des malus dans les généralités.

Résolution de la prise

Celui des deux lutteurs qui a la plus grande marge de réussite fait une prise à son adversaire. En cas d'égalité, on recommence un test. Si les deux adversaires ont échoué au test, il n'y a pas eu de prise et on recommence. En cas de prise, on note soigneusement les deux marges de réussite (positive ou négative). Elles serviront pour savoir si la

prise a été menée à son terme. On appelle la différence entre ces deux marges le degré d'avancement de la prise.

Assurer sa prise

Une fois la prise faite, il faut l'assurer, la consolider. Pour ce faire chacun des deux adversaires fait un test avec l'aptitude de Corps à Corps et la composante de Contact. On reprend les mêmes malus que précédemment. On appelle celui qui a réussi la prise Attaquant et son adversaire Défenseur.

Une fois les tests effectués, on calcule à nouveau les marges de réussite et on les additionne aux marges précédemment notées. Trois cas peuvent se produire.

— La différence des deux totaux (le degré d'avancement) est d'au moins 8 en faveur de l'Attaquant. Celui-ci a réussi à assurer sa prise et son adversaire est immobilisé sans espoir de s'échapper.

— Le total des marges de réussite du Défenseur dépasse d'au moins 1 point celle de l'Attaquant. Le Défenseur a donc réussi à se libérer de sa prise et on recommence la lutte depuis le début (l'Essoufflement n'est pas récupéré).

— On est dans aucun des deux cas, on recommence alors un nouveau test pour savoir si l'Attaquant va affermir sa prise ou le Défenseur la briser.

Poursuite et fin de la lutte

Chaque test fait perdre un point d'Essoufflement aux adversaires. Un test avec une réussite Très Bonne ou Parfaite fait perdre 1 point d'Essoufflement supplémentaire à l'adversaire.

Une fois que la prise est assurée, on ne perd plus de points d'Essoufflement à la conserver.



Combat à distance

Les règles de l'attaque sont les mêmes que pour le combat au contact. Par contre, pour la défense, il est des cas où l'esquive ou la parade ne sont pas possibles.

L'esquive est possible pour les armes de jet lentes, comme le lancer du poignard, de la pierre ou de la javeline. La parade est aussi possible avec les projectiles relativement lents, comme la lance sur propulseur ou les flèches lancées par un arc court, mais nécessitent un bouclier. Il n'est pas possible de parer des carreaux d'arbalète ou des projectiles lancés par des armes à feu.

Reprenons la procédure de l'attaque telle qu'elle se déroule dans le combat au contact et voyons au fur et à mesure les différences.

Mise en joue par l'Attaquant

Difficulté d'attaque

Pour le combat à distance, il n'y a pas de difficulté à choisir. Le test se fait au niveau de base 0.

L'Attaquant veut localiser son attaque

Il a alors un malus de -3 supplémentaire sur son niveau de test.

ATTENTION: Si on emploie la composante Viser, on n'a pas ce malus de -3 pour localiser le coup, puisque l'usage de cette composante suppose que l'on a choisi un point d'impact précis. Le malus de localisation ne s'applique donc qu'avec la composante Lancer.

L'Attaquant a-t-il des malus?

Ce sont les mêmes malus que pour le combat au contact.

Bonus et malus de situations

Suivant l'activité de l'adversaire, sa taille, on lira le tableau à la case correspondante, afin d'y trouver l'ajustement à appliquer.

Défenseur fixe	+ 1
Défenseur en mouvement.....	- 1
Défenseur courant.....	- 3
Défenseur à genoux	- 2
Défenseur à couvert.....	- 1 à - 6

Attaquant fixe.....	0
Attaquant en mouvement.....	- 1
Attaquant courant.....	- 3
Conditions météo défavorable.....	- 1 à - 6

Taille d'éléphant (ou à bout portant)	+ 4
Taille de cheval.....	+ 2
Taille d'homme.....	0
Taille de chien	- 2
Taille de chat	- 4

Ajustements de distance

Vous trouverez au chapitre suivant, ainsi que sur les tables récapitulatives du meneur de jeu, un tableau. Ce tableau donne, en fonction de l'arme employée et de la distance à atteindre, un ajustement à rajouter au tir.

Résolution de la tentative d'attaque

On additionne la base de l'attaque avec les bonus et malus éventuels. On lui rajoute le niveau dans l'aptitude de combat mise en jeu. On lit alors le pourcentage à réaliser à l'intersection de la difficulté finale et de la composante de combat utilisée.

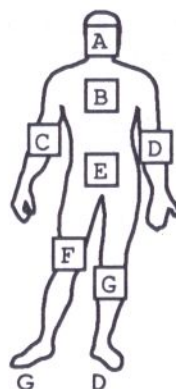
Si le jet a réussi, la tentative est en bonne voie. Les dégâts seront comptabilisés si le Défenseur ne pare ou n'esquive pas.

Parade et esquive

A part les exceptions notées en début de cette partie sur le combat à distance, la parade et l'esquive suivent les mêmes règles que pour le combat au contact (affrontement). Il faut donc vous y reporter. Par contre, le meneur de jeu peut très bien rajouter des malus s'il estime que l'esquive et la parade sont rendus plus difficiles par la vitesse du projectile.

Localisation des dégâts

Il faut savoir quelle partie de l'adversaire on a touché. Si l'on a visé, c'est facile, on connaît déjà la zone atteinte. Si l'on a frappé au hasard, on utilise le dessin du bonhomme en tirant un dé de pourcentage.



VISEE

01-10:	A
11-25:	B
26-35:	C
36-45:	D
46-60:	E
61-80:	F
81-00:	G

Pistolets et revolvers

Ces armes permettent de façon évidente une cadence de tir plus élevée qu'un coup par séquence. On prendra comme règle de permettre un tir de deux coups par séquence. Un coup en début de séquence, le deuxième à la fin. Il est possible de tirer 3 ou 4 coups, mais alors on ne vise plus. Si on n'est pas à bout portant, et dans ce cas, cela rajoute un malus de -2 au tir.

Armes à rafales

Il n'est pas possible de choisir une difficulté avec un tir en rafale. Elle est toujours de niveau 0. Par contre, il y a un malus rajouté pour le tir en rafale qui est forcément de -2.

Les rafales envoient forcément 10 balles en un seul coup. Pour savoir combien de tests il faut effectuer sur une personne en particulier, on rajoute 1 au nombre d'opposants et on divise 10 par ce nombre résultant. Ainsi, une personne peut recevoir 5 balles. Deux personnes sont sur la trajectoire de 3 balles chacune. Trois personnes peuvent recevoir 2 balles chacune. Enfin quatre est le nombre maximum de personnes sur lesquelles on peut tirer en une seule rafale, puisqu'elles reçoivent peut-être seulement une balle chacune.

N'oubliez pas que ces personnes ne doivent pas non plus être très éloignées l'une de l'autre. Chacun des coups a sa localisation déterminée au hasard et ses dégâts calculés séparément. Il est donc extrêmement rare de survivre à ce genre d'attaque.

Au cas où à très grande distance, vous obtenez un résultat nul ou négatif, vous pouvez estimer qu'étant donné l'arrosage et les rebonds multiples, il y a malgré tout une petite chance de se faire toucher par une balle perdue. En aucun cas ne portez ces chances au-dessus de 5%.

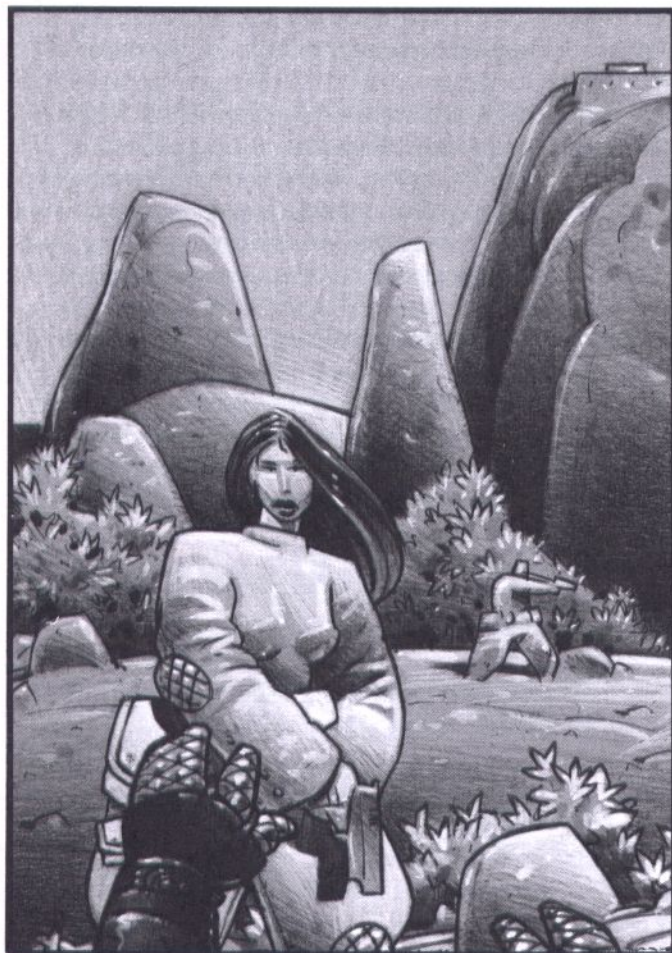
Silencieux

Vous pouvez vouloir ne pas faire de bruit et acheter un silencieux pour votre pistolet. Auquel cas, en plus du prix, il vous en coûtera un malus de -1 sur la précision au toucher.

Faible marge d'erreur

Il arrive que l'on désire toucher un point précis sur une créature. La tentative a alors un certain nombre de chances de réussir et il arrive parfois que le jet de dé soit raté à très peu de chose près. Il est alors légitime pour le joueur de demander si son avatar n'a quand même pas touché une autre partie de l'adversaire.

Dans ce cas on considère que l'échec, si faible soit-il, représente un manque de concentration et que le projectile est vraiment passé à côté. Vous pouvez malgré tout faire une exception dans les cas où il est manifeste que la créature a été touchée (éléphant dans un couloir par exemple), mais uniquement si la marge d'échec est très faible.



Exemples de combats

Nos deux adversaires

Ascort Tonbeck et Battling Jones.

Les caractéristiques d'Ascort sont:

Force 10 (bonus +1), Constitution 8, Dépassement 2, Contact 9, Lancer 8, Viser 8, Réflexes 8, Corps à Corps 8, Tranchant 6, Contondant 4, Méca 7, Esquiver 6. Il est blessé légèrement au bras droit, sérieusement à la jambe gauche et gravement à l'abdomen. Son Essoufflement a une valeur de -1.

Les caractéristiques de Battling sont:

Contact 8, Lancer 8, Viser 5, Réflexes 9, Corps à Corps 8, Tranchant 7, Contondant 6, Méca 8, Esquiver 8. Il est blessé sérieusement au bras droit. Il n'est pas essoufflé.

Malus communs

Pour tous les types de combats, des malus sont appliqués à l'attaquant. Comme il s'agit du même calcul on le fait ici une fois pour toutes.

Malus d'Ascort

Premièrement, il se sert de son bras droit pour se battre, qui est blessé légèrement. Ceci lui fait donc un malus de -2. Le reste des blessures comprend une sérieuse et une grave. On ne tient compte que de la plus importante, donc la grave, ce qui donne encore un malus de -4. Enfin, il s'est déjà tellement battu que son Essoufflement vaut -1, ce qui donne aussi -1 de malus. La somme de tous ces modificateurs permet d'obtenir le malus final: $(-2) + (-4) + (-1) = (-7)$.

Malus de Battling

Son bras droit est blessé sérieusement, ce qui lui fait un malus de -4.

1 - Combat à distance

Ascort Tonbeck utilise un pistolet de calibre moyen contre son adversaire, qui est à une dizaine de mètres. Il possède une composante de Lancer de 8, et un niveau en Méca de 7. Il se sent trop faible et blessé pour pouvoir viser son adversaire et décide de tirer au jugé (d'où l'utilisation de Lancer ou lieu de Viser). Le niveau initial est donc de 0, correspondant à un coup normal. Nous avons calculé les malus de ses blessures précédemment, ils valent -7. L'ajustement de position vaut (-1) car ils sont face à face, à courte distance et Battling Jones bouge doucement.

L'ajustement final est donc de $(0) <\text{difficulté choisie}> + (-7) <\text{blessures propres}> + (-1) <\text{ajustement de situation}> = (-8)$.

Le niveau d'Ascort en Méca étant de 7, le niveau final du test est de $7 - 8 = -1$. Avec une composante valant 8, nous arrivons donc à 8% de chances de toucher. Ascort tire 50, c'est un échec. Ses nombreuses blessures l'ont empêché de bien viser. Si Ascort n'avait pas été blessé, ses chances auraient été de 64%, et il aurait réussi à toucher Battling.

Il n'y a pas d'esquive ou de parade pour une arme à feu. C'est maintenant à Battling de faire une action, il en profite pour partir en courant.

2 - Duel rapide

Ascort Tonbeck et Battling Jones ont tous deux un poignard en main, ils se font face. Ascort est gravement blessé et décide de faire une attaque facile, tandis que Battling fait lui une attaque normale.

Les ajustements d'Ascort sont $(-7) <\text{blessures}> + (0) <\text{positions}> + (+3) <\text{difficulté}> = -4$. Ceux de Battling sont $(-4) <\text{blessures}> + (0)$

<positions> + (0) <difficulté> = -4. Ascort fait donc un test de niveau 2 (6 - 4) sur 9 (36%) et Battling un test de niveau 3 (7 - 4) sur 8 (40%).

Les joueurs tirent 15 pour Ascort et 38 pour Battling. Les deux ont réussi. Calculons les marges de réussite. Celle d'Ascort est de (2) <niveau à obtenir> - (0) <niveau obtenu> - (3) <facilité du coup> = -1. Celle de Battling est de (3) <niveau à obtenir> - (3) <niveau obtenu> = 0. C'est Battling qui a la meilleure marge, il remporte donc l'assaut. Comme il n'a pas visé, on tire un pourcentage: 56, qui indique que la blessure est portée à l'abdomen. Le tirage des dégâts indique 2, ce qui donne 1 point de vie et 1 point d'Essoufflement en moins. L'assaut retire aussi un point d'Essoufflement aux deux adversaires. Heureusement qu'Ascort a une armure en cuir qui retire un point de vie aux dégâts. Au lieu que sa zone abdomen devienne «hors d'usage», entraînant la mort, il ne perd que 2 points d'Essoufflement. Seulement, sa valeur Essoufflement passe à -3. Il est tellement essoufflé qu'il ne peut rien faire à la séquence suivante.

3 - Lutte

Ascort et Battling tournent l'un autour de l'autre en se regardant dans le blanc des yeux. Leur Essoufflement est revenu au maximum. D'un coup ils tentent de s'agripper. Ils ont tous les deux 8 en Lancer et Corps à Corps. La différence des niveaux se fait donc par les malus de blessures.

Ascort fait un test de niveau 2 (8 - 6) sur 8 (32%) et Battling de 4 (8 - 4) sur 8 (48%). Les tirages sont de 30 pour Ascort (ce qui lui fait une marge de réussite de 0) et de 60 pour Battling (marge de réussite de -2). Ascort a réussi à agripper Battling. Ils perdent tous deux 1 point d'Essoufflement.

Ascort va donc tenter de consolider sa prise. Il a déjà un degré d'avancement de la prise de 2 (différence des marges). Il doit faire encore 6 points d'écart pour réussir (il en faut 8 au total). Les tests se font maintenant avec le Contact et Corps à corps, ce qui donne un test au niveau 2 (8 - 6) sur 9 (36%) pour Ascort et de niveau 4 (8 - 4) sur 8 (48%) pour Battling.

A la séquence suivante, les tirages sont de 15 pour Ascort et 35 pour Battling. Les marges sont donc de 2 pour Ascort et 1 pour Battling, un avantage d'un point pour Ascort qui passe à 3 points de degré d'avancement. On retire encore 1 point d'Essoufflement à chacun.

A la séquence suivante, les tirages sont de 65 pour Ascort et 45 pour Battling, ce qui donne des marges de -4 pour Ascort et de 0 pour Battling. Le différentiel des marges passe à 1 en faveur de Battling. Ce dernier a réussi à se défaire de la prise. On recommence comme au début, mais les points d'Essoufflement ont été dépensés.

4 - Lutte/duel

Ascort Tonbeck est toujours autant blessé mais il s'est reposé. Il a un poignard avec lequel il veut blesser Battling qui, lui, veut seulement l'immobiliser. Mais la procédure à suivre serait exactement la même si Ascort voulait se battre avec ses poings en tant qu'arme.

Pour résoudre ce cas, on considère que les deux hommes font une attaque de duel chacun. Ascort utilise Contact et Tranchant, Battling utilise Lancer et Corps à Corps. Comme pour tous les duels, s'il y a deux résultats réussis, c'est la plus grande marge de réussite qui l'emporte. En cas d'égale réussite, le coup a porté mais la prise a aussi été faite (avec un degré d'avancement nul).

Si seul le coup a porté, on poursuit les séquences comme précédemment.

Si Battling a réussi sa prise, il doit tenter de la consolider. Deux cas se présentent:

— Ascort essaye de se dégager de la prise, on en revient alors au cas précédent: lutte.

— Ascort essaye de blesser Battling. Il doit alors réussir ses tests d'attaque avec comme malus supplémentaire le degré d'avancement de la prise (Battling a fait par exemple une marge de 3 et Ascort de 2, le degré d'avancement est de 1, et donc on retire 1 au niveau d'attaque d'Ascort). De plus, comme il n'essaye pas de se dégager, on rajoute au degré d'avancement de la prise non pas la différence des marges, mais la marge de Battling.

5 - Affrontement à égalité

Ascort Tonbeck s'est reposé, possède une composante de Contact de 8, et un niveau en Tranchant de 6. Il utilise une hache lourde contre son adversaire. Il choisit de viser Battling à l'abdomen. Le niveau initial est donc 0, auquel on ajoute -3, correspondant à un coup localisé. Nous avons calculé les malus de ses blessures précédemment, ils valent -6. Les bonus dus au mauvais état de son adversaire sont de +4 (blessure sérieuse au bras). Il n'y a pas d'ajustement de position car ils sont face à face. Ascort a un Dépassement de 2. Il pourrait dépenser ces 2 points de Dépassement, mais descendre en même temps de 8 points d'Essoufflement serait dangereux. Il a quand même envie d'augmenter ses chances pour abréger le combat. Il joue donc son va-tout en dépensant un point de Dépassement. Avec son attaque il dépensera donc 5 points d'Essoufflement (attaque et dépassement).

L'ajustement final est donc de (0) <difficulté choisie> + (-3) <localisation> + (-6) <blessures propres> + (+4) <blessures de l'adversaire> + (+1) <point de Dépassement> = (-4).

Le niveau d'Ascort en Tranchant étant de 6, le niveau final du test est de 6 - 4 = 2. Avec une composante valant 8, nous arrivons donc à 32% de chances de toucher. On tire 27, c'est une réussite normale.

Battling a une épée mais décide d'esquiver. La difficulté choisie par Ascort est de 0. Le niveau de Battling en Esquive est de 8, ses Réflexes valent 9. Il a un malus de -2 à cause de son bras blessé sérieusement. Ce qui lui donne un test de niveau 6 (8 - 0 - 2) <on ne compte pas le -3 de localisation> sur 9 (72%). Il tire 40, et évite l'attaque d'Ascort. N'oubliez pas de compter 1 point d'Essoufflement pour sa tentative d'esquive.

Que ce serait-il passé si Battling avait décidé de tenter une parade avec son épée? Son niveau en arme tranchante est de 6, sa composante de Contact vaut 8. L'ajustement initial est celui choisi par Ascort, donc de 0. Les autres malus sont dus à la blessure sérieuse au bras (-4). Un test de niveau 2 (6 - 4) sur 8 donnait 32% de chances, donc plus faibles. Avec un bouclier dans l'autre main, le malus du bras droit passait de -4 à -2 et on avait droit à un test de niveau 4 (6 - 2) sur 8 (48%).

En fait, Ascort aurait mieux fait de choisir une difficulté plus élevée sans localiser son coup. Ses chances d'attaque auraient été les mêmes mais celles de Battling auraient été plus faibles: un test de niveau 3 (8 - 3 - 2) sur 9 (45%) en esquive et de niveau -1 (6 - 4 - 3) sur 8 (8%) en parade.

On voit donc qu'une attaque difficile n'est pas simple à éviter. Et que la moindre blessure sur le bras directeur réduit presque à néant les chances de parade.

6 - Affrontement rapide/lent

Ascort a une hache lourde tandis que Battling se bat avec un poignard.

Dans ce cas, on utilise les règles de l'affrontement: attaque, parade et esquive. Les seuls modifications que l'on fait dépendent de deux facteurs décidés par le meneur de jeu:

— Si l'arme légère est suffisamment rapide et longue, on peut attaquer deux fois dans une seule séquence contre l'adversaire qui ne peut faire qu'une attaque. Mais cela est très rare, car si l'arme légère

est plus rapide, elle est souvent moins longue, et il faut davantage se rapprocher pour frapper.

— Le personnage avec l'arme légère ne peut pas parer, sous peine de prendre le coup sur la main ou de briser son arme.

7 - Affrontement armé/désarmé

Ascorot a une épée longue tandis que Battling essaye de l'immobiliser. On utilise alors les règles de l'affrontement ainsi modifiées:

— Pour Ascorot, il tente ses attaques sans rien changer et fait le même genre de dégâts qu'à l'habitude.

— Battling ne peut pas parer, il ne peut qu'esquiver. Lorsqu'il attaque, il fait les mêmes choix qu'Ascorot mais il ne peut choisir de facteur (+3) de facilité. Son ajustement est négatif ou nul.

Ascorot peut tenter de parer ou d'esquiver. S'il réussit l'esquive, rien ne se passe. S'il réussit la parade, il inflige un certain nombre de points d'Essoufflement à son adversaire (1d2 + bonus de Force).

Si Battling réussit sa prise, on se reporte à la moitié de l'exemple 4. C'est un cas de lutte/duel où Ascorot peut tenter de se libérer ou de faire des dégâts. Mais comme l'arme est lourde, Ascorot a un malus supplémentaire de 2 à ses attaques. Le degré d'avancement de la prise est égal en positif à la difficulté d'attaque qu'avait choisi Battling.

Cas particuliers

Plusieurs attaques?

(Règle optionnelle)

Si par hasard votre main est hors d'usage, vous pouvez avoir besoin d'utiliser votre autre main. Le malus sera alors pour vous de -2. A priori, les personnages dans Athanor ne sont pas ambidextres, mais libre à vous de changer ce point de règle s'il vous déplaît trop fortement (auquel cas faites que tous les personnages soient ambidextres).

N'utilisez les règles permettant plusieurs attaques par séquence uniquement après quelques parties, lorsque l'habitude de mener les combats vous sera venue. Sinon, vous risquez de perdre trop de temps sans gagner vraiment en réalisme. Voici ces deux règles, à n'utiliser qu'au combat au contact, et à votre convenance.

○ En combat au contact, faire deux attaques en utilisant ses deux mains est possible, la deuxième attaque a alors un malus de difficulté supplémentaire de -3, et la première de -1.

○ De façon naturelle, un personnage peut attaquer un autre personnage deux fois alors que l'autre ne le fera qu'une fois. Il faut que ce personnage possède un niveau supérieur ou égal de 5 à celui de son adversaire. (Si l'un a 3 et l'autre 8, par exemple).

Plusieurs attaquants

Un homme qui se fait attaquer par deux adversaires ne peut normalement pas attaquer les deux. Il peut faire un test d'attaque ou de parade en face de l'un, un test d'esquive pour l'autre. Etant donné que leurs positions ne seront pas face à face, il y aura des malus naturels pour le défenseur.

Une personne qui a deux attaques par séquence (voir ci-dessus) peut les faire sur deux adversaires différents, mais uniquement s'ils sont dans une position le permettant sans pivot complet, et avec un malus de -1 par attaque.

Spécialisation

Comme pour toutes les aptitudes, le passage au niveau 10 correspond à une spécialisation. Par exemple, si l'on utilise le pistolet et le fusil, au niveau 10, chacune de ses armes deviendra une aptitude à part entière, évoluant séparément. Ainsi l'usage du laser, s'il n'est pas pratiqué, restera au niveau 10, alors que le pistolet continuera à monter.

La seule différence se situe au niveau du corps à corps. Jusqu'au niveau 7, on combat dans la catégorie Mou. Au niveau 8 et 9, on choisit entre Mou et Étourdissement. De 10 à 12, on a aussi la possibilité d'utiliser la colonne Arme Contondante. Et enfin, à 13 et au-delà, toutes les colonnes, sauf Laser, sont utilisables.

Explosifs

Les explosifs sont des armes qui ont des effets différents suivant la distance à laquelle on se trouve de l'explosion. Pour lancer un projectile à un endroit précis, on utilise tout simplement la Composante Lancer ou Viser avec l'aptitude Orga. Nous allons plutôt nous intéresser aux effets.

Nous différencierons deux types d'explosions. Celles qui font voler des projectiles au point d'explosion, et celles qui ont surtout un effet de souffle. Tous les explosifs sont définis par une formule de dégâts, comme les armes usuelles et d'un rayon dit rayon d'effet.

Du point central à la distance du rayon d'effet, les dégâts sont pris dans la colonne Tranchant ou Contondant, suivant le type d'explosifs. Chaque zone du corps à 80% de chances d'être atteinte. On tire les dégâts pour chaque zone touchée.

Du rayon d'effet au double de la distance, les dégâts sont pris dans la colonne Mou. Chaque zone du corps à 50% d'être atteinte.

Du double au quadruple du rayon d'effet, on ne perd plus de points de vie. On divise les dégâts par deux, ce qui donne le nombre de points d'Essoufflement perdus.

En cas de protection, par un mur ou tout autre obstacle. Il faudrait mieux d'abord faire comme si la distance était plus grande avant de diminuer les chances d'être touché. C'est au meneur de jeu à juger.

▼ Une grenade à fragmentation explose à 3 mètres de Patrick Margeur. Les dégâts sont de 2d8, dans la catégorie tranchante. On tire pour chacune des différentes zones:

Tête: 82%, elle n'est pas touchée.

Tronc: 75%. Puis on obtient 10 de dégâts -> 6 de vie et 4 d'Essoufflement.

Abdomen: 08%. On tire 10 de dégâts -> 6 de vie et 4 d'Essoufflement.

Bras gauche: 13%. On tire 7 de dégâts -> 4 de vie et 3 d'Essoufflement.

Bras droit: 72%. On tire 10 de dégâts -> 6 de vie et 4 d'Essoufflement.

Jambe gauche: 82%, elle n'est pas touchée.

Jambe droite: 98%, elle n'est pas touchée.

Patrick à une Constitution de 10, qui est donc assez bonne. On retire les points de vie et on remarque qu'il est maintenant blessé gravement au tronc et à l'abdomen, sérieusement au bras gauche, et que son bras droit est Hors d'Usage. On doit en plus faire un test de résistance à la Douleur pour savoir s'il ne s'évanouit pas sous le choc qu'il a reçu. Décidément, il semblerait que les grenades ne soient pas de paisibles engins.

Combats de masse

Il n'y a aucun mécanisme prévu pour simuler des batailles à l'échelle de petites ou grandes armées.

ARMES

Vous trouverez ci-après un inventaire des armes et armures les plus courantes dans la Terre des Mille Mondes. Il est présenté comme une suite de tableaux indiquant les propriétés principales de ces armes et armures. Dans un souci de simplification, nous n'avons pas voulu donner des indications comme Magnum 44 ou FAMAS, qui sont des noms d'armes, mais plutôt des catégories, comme «pistolet de fort calibre» ou «fusil mitrailleur». Vous trouverez ces dénominations exactes dans les commentaires qui accompagnent les tableaux. Nous ne donnons pas non plus des différences de poids, de maniabilité et de taille. C'est aux joueurs et au meneur de jeu de se rendre compte qu'il est plus facile de transporter deux poignards qu'une mitrailleuse de gros calibre.

Evidemment, ceci limite les différences de façon volontaire. Si vous décidez d'introduire de nouvelles armes, utilisez les exemples ci-dessous. En ce qui concerne les armes à feu (à projectiles en général), les dégâts sont en liaison avec le type de munitions alors que l'arme, conditionne la distance, la rapidité et la précision. Les prix donnés sont ceux des armuriers régulièrement approvisionnés, le meneur de jeu est donc autorisé à les augmenter suivant les circonstances.

Commentaires sur les tableaux

La portée maximale efficace est celle atteinte au maximum par les projectiles lancés par ces armes, tout en faisant encore des dégâts. En ce qui concerne les objets lancés à la main, comme les pierres ou les javelines, on peut vouloir moduler la distance possible à atteindre. Ceci est laissé à l'appréciation du meneur de jeu, qui pourra dans ce cas là, se servir du bonus de force comme ajustement au lancer.

Armures

Les armures sont rarement portées, la plupart du temps elles sont encore encombrantes pour une efficacité qui n'est pas si importante que ça devant les dégâts des armes modernes.

Le tableau suivant vous indiquera pour chaque type d'armure sa protection en points de vie, en essoufflement, et les malus qu'elle entraîne aux aptitudes de combat. De plus, le tableau donne les possibilités d'utilisation de l'armure en divers endroits du corps, par les initiales B (bras), Tr (tronc), J (jambes) et Tê (tête).

Nom	Vie	Ess.	Dex	Ref.	Zones
Cuir	1	0	0	0	B, J, Tr
Plastique	0	3	1	0	B, J, Tr, Tê
Cotte de mailles	2	1	2	1	B, J, Tr
Plates	3	3	2	2	B, J, Tr, Tê
Kevlar	4	3	1	1	Tr, J
Smousse	1	5	2	2	B, J, Tr
Commando	1	4	1	1	B, J, Tr

Explication des types d'armures

○ Le mot cuir correspond à tout ce qui se fait en vêtements relativement rigides.

○ Le plastique correspond aux protections sportives, du type protège-tibias ou casque de plastique léger.

○ La plate décrit le type d'armure du moyen-âge, ou le casque solide (fer).

○ Le kevlar est un matériau rigide comme la plate, mais léger comme du plastique.

○ Le smousse est le seul produit qui n'existe pas à notre époque. C'est une espèce de mousse semi-compacte moyennement encombrante, qui encaisse très bien les chocs mous. Attention, elle n'absorbe pas l'essoufflement causé par un étourdisseur, qui est de nature électrique.

○ La protection commando est dérivée du type smousse. Elle est réservée aux contingents de l'Ares Protectiva. De plus, la matière qui constitue la protection change aussi de couleur suivant l'environnement.

Armes blanches

Poings

Le combat au corps à corps permet de choisir sa catégorie de dégâts suivant le niveau auquel on est arrivé.

○ Jusqu'au niveau 7, on combat dans la catégorie Mou.

○ Au niveau 8 et 9, on choisit entre Mou et Étourdisseur.

○ De 10 à 12, on a aussi la possibilité d'utiliser la colonne Arme Contondante.

○ Et enfin, à 13 et au-delà, toutes les colonnes, sauf Laser, sont utilisables.

Les armes comme l'arc, la sarbacane et la fronde s'utilisent une fois toutes les séquences. Par contre, avec l'arbalète, il faut compter un temps de recharge de 3 séquences entre chaque tir. Cette arbalète est une arbalète moderne, dont la précision et la tension ont été améliorées par rapport à son ancêtre.

Type d'arme	Catégorie	Dégâts	Prix
Poings	Spécial	1d3	0 ∇
Poing américain	Contondant	1d4	60 ∇
Couteau de chasse	Tranchant	1d6	150 ∇
Poignard	Tranchant	1d4	200 ∇
Shuriken	Tranchant	1d3	60 ∇
Bolas	Mou	1d4	350 ∇
Épée/Glaive	Tranchant	1d8	2000 ∇
Hache d'arme	Tranchant	1d8	2300 ∇
Masse	Contondant	1d8	1700 ∇
Matraque/Bâton*	Mou	1d4	100 ∇
Fléau d'arme	Contondant	1d10	2700 ∇
Javeline	Tranchant	1d5	700 ∇

* Le bâton des milices de l'Ares Protectiva est fait d'une matière qui produit une décharge électrostatique sur la victime, si le coup a été porté après un long mouvement. On rajoute alors 1 point d'Essoufflement aux dégâts causés par ce bâton.

Armes à feu

Généralités

Ce catalogue est vraiment une simplification honteuse de la variété des armes à feu. Mais franchement, nous pensons qu'il est inutile de faire plus compliqué, ou même plus complet. Par exemple, il n'est pas indiqué de nom de pistolet de fort calibre, qui existent pourtant. Disons simplement que l'industrie des armes à beaucoup évolué dans la Terre des Mille Mondes, que des modèles ont disparus et que d'autres les ont remplacés. N'hésitez donc pas à baptiser votre propre

Type d'arme	Portée maxi (mètres)	Taille du magasin	Prix
Arc court	50	1	200 ▽
Arc long	80	1	2.000 ▽
Arbalète	100	1	3.200 ▽
Sarbacane	40	1	200 ▽
Fronde	50	1	30 ▽
Pistolet	50	15	3.000 ▽
Revolver	50	6	3.500 ▽
Pistolet mitrailleur	200	30	10.000 ▽
Fusil	400-1000	10	4.500 ▽
Fusil mitrailleur	500	30	13.000 ▽
Mitrailleuse	1000	30/100	20.000 ▽
Laser léger	2000	1	42.000 ▽
Laser lourd	10000	100	200.000 ▽
Étourdisseur	7	1	400 ▽

arme avec un nom fantaisiste.

Enrayage

Toutes les armes à feu peuvent s'enrayer, c'est à dire bloquer leur mécanisme, obligeant l'utilisateur à démonter et remonter l'arme. Cet événement arrive à chaque fois que l'on tire un 99 ou un 00 sur un jet d'utilisation d'une arme à feu, et ceci quelles que soient les chances de réussite réelles d'atteindre la cible. Pour les armes autres que les pistolets et les revolvers, comptez un temps de réparation de l'ordre du quart d'heure ou de la demi-heure.



Pistolets

Armes automatiques, en général de moyen et faible calibre, sans balles spéciales. On préférera le pistolet au revolver pour des conditions d'encombrement et de temps de recharge.

En cas d'enrayage, il faut réussir un jet de mécanique pour faire la réparation en deux minutes. Sinon, il faut au moins un bon quart d'heure. Par contre, la mise en place d'un nouveau magasin est très rapide (1 séquence).



Type des munitions: P1/P2/P3

Revolvers

Armes à barillet, avec magasin tournant. Il faut parfois armer le chien avant de pouvoir tirer. Un des avantages du revolver est sa capacité à accepter plus facilement des balles autres que celles spécialement étudiées pour lui. En général, un revolver est plus encombrant et plus visible qu'un pistolet.

En cas d'enrayage, il faut réussir un jet de mécanique pour faire la réparation en trente secondes. Sinon, il faut au moins cinq bonnes minutes. Le temps de recharge d'un revolver est de trois séquences (18 secondes) lorsque l'on est entraîné.

Type des munitions: P2/P3/P4/S1/S2



Pistolets mitrailleurs

Ce sont en fait des espèces de pistolets automatiques pouvant tirer en rafale ou au coup à coup. Le temps de recharge est de 2 séquences.

Type des munitions: P3



Fusils

Les fusils permettent un tir de précision assez éloigné ou au contraire d'avoir une bonne puissance de feu à courte distance. On est capable de leur fixer des lunettes de visée, ou de tirer des projectiles spéciaux, comme les seringues hypodermiques.

Type des munitions: F1/Fx



Fusils mitrailleurs

Fusils pouvant tirer en rafale ou au coup par coup.

Type des munitions: F1/F2

Mitrailleuses

Tir en rafale sur trépied ou bipode. Une mitrailleuse n'est souvent pas transportable à une seule personne, elle nécessite soit un servent, soit un véhicule.

Type des munitions: F2/M1

Munitions

Tous les dégâts se calculent en lisant la colonne Tranchant

Type d'arme	Munitions	Dégâts	Prix/Qt.
Pistolet	P1 (très faible)	1d6	1 ∇/15
Revolver	P2 (faible)	1d8	1 ∇/10
Pistolet mitrailleur	P3 (moyen)	2d4+2	1 ∇/10
	P4 (gros)	2d6+3	1 ∇/6
	S1 (explosive)	2d6+6	1 ∇/5
	S2 (pénétrante)	2d6+2	1 ∇/5
Fusil	F1 (moyen)	2d6+4	1 ∇/5
Fusil mitrailleur	F2 (gros)	2d8+4	1 ∇/5
Mitrailleuse	M1	3d6+4	1 ∇/5
Laser lourd	Charge	1d10	électricité
Laser léger	Charge	1d4	100 ∇/1
Étourdisseur	Charge	2d6	70 ∇/1
Arc	Flèche	1d4	1 ∇/2
Arbalète	Carreau	1d6	1 ∇/1
Sarbacane	Fléchette	1d2	1 ∇/10

1. Pistolet ou Revolver

- P1/ Très faible calibre (.22)
- P2/ Faible calibre (.32 ou 7.65 mm)
- P3/ Normal (9 mm)
- P4/ Gros (.357 ou .44 Magnum)

Balles spéciales de gros calibre

S1/ Explosive

S2/ Pénétrante: pour les protections en vie et essoufflement, faites comme si l'armure avait une valeur inférieure de 2 à son efficacité réelle (tout en restant positive, bien sûr).

2. Fusils ou mitraillettes

- F1/ Normal (7.5 FAMAS)
- F2/ Gros calibre (.223 Armalite, M-16)
- Fx/ Projectiles spéciaux, comme seringues hypodermiques.

3. Mitrailleuse lourde

- M1/ Gros calibre (.50 Browning)

Armes à rayon

Le laser a peu été développé, à cause de la chute de la technologie non biologique, après les Années du Chaos. Il y a donc peu de modèles et peu de progrès.

La version lourde est dangereuse par sa puissance, mais quasiment intransportable, à moins de disposer d'un véhicule. Les lasers légers sont peu efficaces, les charges vite dépensées et chères. Par contre, leur visée est exceptionnelle, à cause de la rectitude absolue du faisceau et de l'absence de recul. Pour provoquer des dégâts, il est nécessaire d'envoyer une décharge puissante et brève. On peut au contraire utiliser le laser à des fins de réchauffement en réduisant le débit du rayon (cette possibilité n'est offerte qu'aux lasers lourds).

À l'opposé, les étourdisseurs sont des armes dites personnelles. Ils envoient une décharge électrique de forte puissance, très brève, qui assomme. Par contre, la portée est ridiculement courte.

Laser léger

(équivalent en encombrement à un pistolet mitrailleur)

La charge pèse 1 kg, et est utile pour un seul tir.

Laser lourd

(monté sur un véhicule ou un gros trépied)

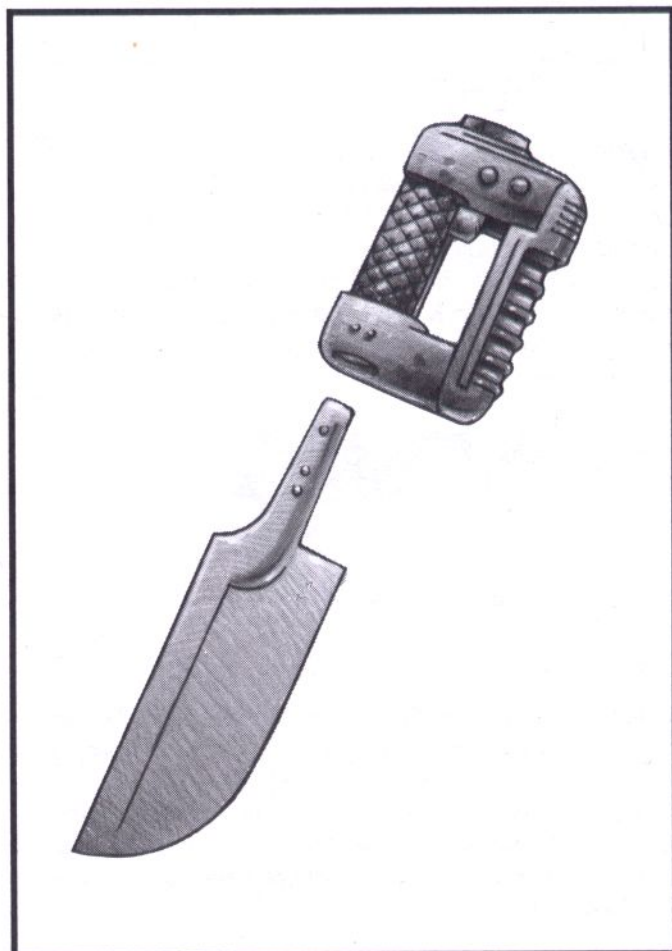
Nécessite un générateur pesant 35 kg, donnant une autonomie de 100 tirs ou d'un flot continu de 3 minutes. Le prix du générateur est compris dans celui du laser. Il faut seulement le recharger en électricité.

Instruments de visée

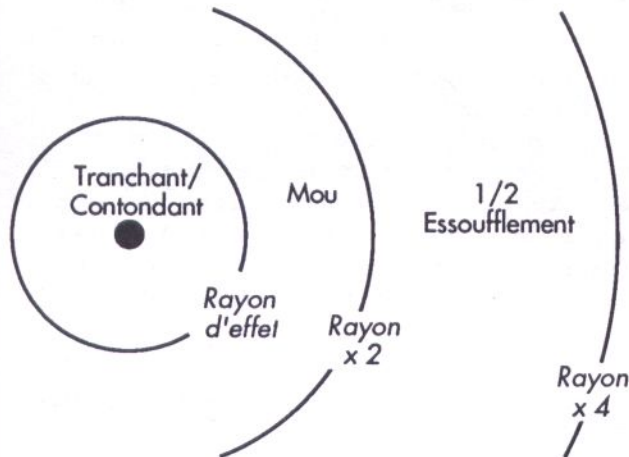
On monte sur les fusils ou lasers des lunettes optiques qui améliorent la précision du tir. Il faut néanmoins une distance minimum pour utiliser efficacement ces lunettes. Il est aussi possible de leur adjoindre un dispositif de visée à base de laser qui améliore encore la précision. Les lunettes à infrarouge permettent de tirer la nuit jusqu'à 100 mètres.

Visée	Prix
Optique	1000 ∇
Infra-rouge	1700 ∇
Laser	2000 ∇

Étourdisseur, aussi utilisable comme poing américain ou poignard



Type d'explosifs	Rayon d'effet	Dégâts	Catégorie	Prix
Grenade normale	5 m	2d6	C	100 ▽
Grenade fragmentation	5 m	2d8	T	150 ▽
Dynamite (bâton)	4 m	1d10	C	70 ▽
Dynamite (1 kg)	10 m	2d10	C	500 ▽



Ajustements de distance

Utilisez ces tables pour les ajustements autest dé suivant la distance. Un coup à bout portant à un ajustement de +2.

Armes de jet

	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							

Explosifs

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)

« Il n'y a pas de lois universelles
il n'y a que les lois de l'univers... »

Jordan Domenici

HISTOIRE D'UN ALLER ET D'UN RETOUR



Un livre édité par les
Compagnons de Janus

Extrait de la conférence
d'accueil en 1ère année de
Psionologie de l'Université
de Bâle par le professeur
Edmond Fabre

«...Les pouvoirs psioniques sont des pouvoirs directement issus de la capacité qu'à le cerveau d'émettre des ondes bio-magnétiques. Celles-ci sont capables d'interagir directement avec le milieu ambiant.

Ces pouvoirs ont toujours existé mais leur reconnaissance n'est que récente. Ceci provient du fait que, pour que ce genre de pouvoir se développe, il faut une très bonne adéquation entre l'individu et son milieu. Il est alors capable de le comprendre, d'y agir ou de le transformer. Ainsi quelqu'un qui possédait ces capacités était sans cesse à la merci de les perdre d'une minute à l'autre, que ce soit par un changement de climat, d'humeur ou même de nourriture.

Les exemples les plus connus de l'utilisation des pouvoirs psioniques sont liés à ce que l'on appelait autrefois la magie ou le vaudou, de même que la chimie a beaucoup procédé de l'alchimie.

Mais la plus grande révolution de cette science a été l'épidémie involontaire des deux célèbres produits que vous connaissez tous sous les noms de Mu-Tan et d'Adaptolium. Ainsi, l'un des effets secondaires les plus intéressants de cette adaptation permanente au milieu ambiant a été la persistance chez de nombreux sujets de capacités psioniques. Une fois celles-ci mises en évidence, il a été possible de poser les jalons de cette toute nouvelle science. Il faut ici rendre hommage au Professeur Ernst Ashler qui, le premier, a découvert les propriétés des cristaux tricliniques d'Amazonite. Elles lui ont permis de diviser les capacités psioniques en trois grandes catégories: l'Intuition, l'Action et l'Altération, parfois nommée Transformation...

...Je mets en garde les jeunes étudiants contre cette théorie qui voudrait que l'essor de ces pouvoirs viennent juste du déblocage d'un verrou psychologique. Si celui-ci existe bien, il est simplement un facteur secondaire non déterminant. Pour s'en assurer, il n'est qu'à voir les Psis qui se mettent à prendre du Bi, ou même de l'Uni. Leurs capacités vont jusqu'à disparaître totalement. Ainsi les Éternels, derrière leurs bulles, sont condamnés à ne jamais connaître la réalité psionologique. Et s'il y a barrière mentale, c'est bien plus à propos d'un refus conscient de la part des Ballons de refuser d'admettre que ce qui leur est impossible existe...

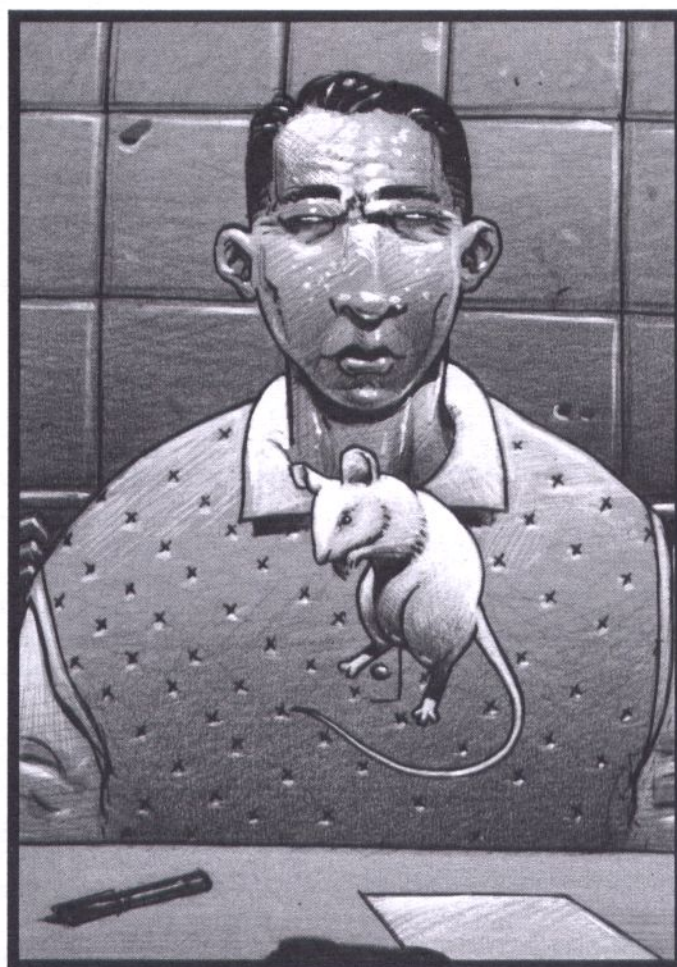
...Enfin je terminerais par les conseils pratiques que ne manqueront jamais de vous rappeler vos professeurs. Ecoutez les bien, vous n'avez pas fini de les entendre:

La bonne couleur pour les Su Twey est le jaune.

Pour les Éternels, la bonne couleur est le noir.

S'il y avait une bonne couleur pour les cristaux, vous n'auriez pas besoin d'apprendre.»

POUVOIRS PSIONIQUES



Les domaines du monde psionique: l'Intuition, l'Action et l'Altération.

Introduction

Il existe trois types bien particuliers de pouvoirs psioniques. Lorsqu'un joueur crée son avatar, il peut posséder des pouvoirs dans chacun de ces trois domaines (étant donnée la nécessité de concentration mentale lors de l'utilisation de ces pouvoirs, on les appelle aussi parfois disciplines).

Vous trouverez un peu plus loin les listes des disciplines par domaine directement accessibles aux avatars débutants, suivies de leur description. Il existe bien d'autres pouvoirs, mais ils dépendent de mutations ou d'un milieu bien précis. Le meneur de jeu est libre de créer ce genre de pouvoirs psioniques, mais il devra pour cela suivre les principes définis ci-après:

Les pouvoirs font toujours partie de l'une des trois catégories, ceci afin qu'il existe des personnes capables d'annuler ces pouvoirs. Les pouvoirs reposent toujours sur une base organique. On ne peut influencer, étudier, modifier ou détruire que de la matière organique. Vous trouverez dans les tables trois pouvoirs, qui sont l'Intuition mécanique/électronique, l'Action électromagnétique et la Symbiose androïde. Ce sont trois exceptions à cette règle. Il est très fortement déconseillé de créer d'autres pouvoirs de ce type sans d'abord étudier si cela ne va pas modifier considérablement l'équilibre du jeu.

Vocabulaire

Dans la suite de ce chapitre, vous rencontrerez souvent le mot psi. C'est une abréviation pour le mot psionique. Par contre, lorsqu'il est utilisé avec une majuscule: Psi, il désigne une personne qui possède des pouvoirs psioniques.

Domaines

○ Les pouvoirs du domaine de l'Intuition, comme leur nom l'indique, sont principalement des pouvoirs de connaissance. C'est par l'empathie avec toute vie que le Psi pourra en quelque sorte se mettre à la place de ce qu'il observe et le comprendre. C'est donc aussi dans ce domaine que se trouvent les pouvoirs de soins sur les autres. En effet, pour guérir quelqu'un, il faut d'abord pouvoir le comprendre, jusqu'à son plan interne.

○ Les pouvoirs du domaine de l'Action sont tous ceux qui permettent d'imposer la volonté propre du Psi à son environnement. Ils comprennent les pouvoirs d'attaque, de contrôle, d'illusion, ainsi que de soins personnels.

○ Les pouvoirs du domaine de l'Altération ou Transformation sont plus complexes. Ils nécessitent à la fois de comprendre et de modifier l'environnement. Ils ne détruisent pas, contrairement à l'Action, ils se servent des mécanismes internes de l'autre pour le modifier. Ce sont les pouvoirs de l'Altération qui sont certainement les plus puissants et dont l'usage nécessitera d'être soigneusement contrôlé par le meneur de jeu.

Comment déterminer les pouvoirs psioniques?

Vous devez normalement avoir sur votre profil d'avatar les composantes de l'Intuition, de l'Action et de l'Altération. De plus, comme indiqué dans la section de création de l'avatar, vous avez tiré les trois seuils (avec trois dés à six faces). Rappelons que vous n'avez de pouvoir dans un domaine que si son seuil est inférieur ou égal à sa composante.

Combien allez-vous avoir de disciplines psioniques?

C'est simple: pour chaque domaine, divisez votre composante par votre seuil. Arrondissez ce chiffre à l'entier inférieur. Ce résultat est le nombre de disciplines que vous possédez dans ce domaine particulier.

▼ Avec un score de 12 en Intuition. Vous aurez une discipline pour un seuil de 12, deux disciplines pour un seuil de 6, trois disciplines pour un seuil de 4 et quatre pour un seuil de 3. Si votre seuil est supérieur à 12, vous ne posséderez pas de pouvoirs psioniques.

Au cas où vous n'avez pas de pouvoirs psioniques, faites la différence entre votre seuil et votre composante. Vous obtenez alors un nombre qui est votre Résistance Psionique pour cette composante particulière.

Les disciplines psioniques sont considérées comme des aptitudes et toutes les règles s'y appliquent normalement, que ce soit la difficulté ou l'expérience. Une seule différence, mais d'importance: si vous possédez des pouvoirs psis, vous êtes automatiquement doué et vous n'avez pas à faire de test pour monter de niveau. En outre, vous commencez directement au niveau 1, sans apprentissage et dépense de point d'expérience.

En plus de posséder une aptitude par pouvoir, vous en rajoutez une qui sera l'aptitude à la Défense psionique (une aptitude de Défense par domaine où vous avez au moins un pouvoir).

▼ Alfred Esèra possède un pouvoir d'Altération, qui est la Téléportation Personnelle. Il bénéficie alors automatiquement d'une autre aptitude, qui est la Défense d'Altération. Si dans le futur, il gagne le pouvoir de Télékinésie, qui appartient aussi au domaine de l'Altération, il n'aura pas de Défense en plus, car il y en a une par domaine et non pas par pouvoir. Si au contraire il gagne la discipline de Clairvoyance, du domaine de l'Intuition, il obtiendra le pouvoir de Défense d'Intuition.

Il y a un élément que vous devrez avoir présent à l'esprit: les composantes de l'Intuition, de l'Action et de l'Altération vont changer avec les mutations que vous subirez. Par contre le seuil que vous avez tiré ne se modifiera pas (à part le cas de l'absorption de drogues). Vous pourrez donc d'une mutation à l'autre, gagner ou perdre des pouvoirs psioniques. La règle à appliquer dans ce cas est la suivante:

Si vous n'avez jamais eu de pouvoirs psioniques, vous les tirerez au sort juste au moment où vous les obtiendrez. Par contre, si vous avez possédé des pouvoirs dans un certain domaine, que vous les ayez perdus par mutation et que vous soyez à nouveau capable d'en posséder, vous récupérerez les mêmes.

Quelles disciplines psioniques?

Pour chaque pouvoir, jetez trois dés à 4 faces et consultez le tableau ci-après. Les deux premiers dés servent à déterminer une grande case carrée, le troisième sert lorsque cette case est elle-même subdivisée, à choisir la case finale. Cette case peut contenir un nombre, auquel cas il s'agit du numéro du pouvoir dans les listes qui suivent. Notez le pouvoir correspondant au numéro. Les numéros 19 et 20 servent pour des pouvoirs créés par vous-même, ou dans le scénario que vous jouez, dans un micro-monde, ou une série de micro-mondes bien précis. Si la case contient «Annul.» alors vous disposez du pouvoir d'annulation dans ce domaine.

		deuxième dé					
		1	2	3	4		
premier dé	1	01	03	04	05		1
		02		Annul.	Annul.		2
	2	02	07	08	10		3
				09			4
troisième dé	3	11	13	14	03		1
		12		15	10		2
	4	16	17	18	20		3
				19			4

Liste des pouvoirs de l'Intuition

- 01 Sens du danger
- 02 Réception télépathique
- 03 Soins des autres
- 04 Détection des Psis
- 05 Détection de la vie
- 06 Résurrection
- 07 Paix de l'âme
- 08 Psychologie/Empathie
- 09 Vision infrarouge/ultraviolet
- 10 Précognition
- 11 Anticipation
- 12 Intuition mécanique/électronique
- 13 Événements passés
- 14 Communion avec la nature
- 15 Vampirisme
- 16 Clairvoyance
- 17 Écoute à distance
- 18 Réception sensitive
- 19 Pouvoir défini par le scénario ou choisissez
- 20 Pouvoir défini par le scénario ou tirez à nouveau

Liste des pouvoirs de l'Action

- 01 Oubli
- 02 Émission télépathique
- 03 Soins personnels
- 04 Attaque mentale
- 05 Arrêt du temps (Ralentissement)
- 06 Contrôle
- 07 Émission d'émotions
- 08 Résistance physique
- 09 Bouclier mental
- 10 Suggestion
- 11 Résistance aux conditions naturelles
- 12 Action électromagnétique
- 13 Mémoire parfaite
- 14 Invisibilité
- 15 Lésions à distance
- 16 Illusion
- 17 Influence
- 18 Résistance à la douleur
- 19 Pouvoir défini par le scénario ou choisissez
- 20 Pouvoir défini par le scénario ou tirez à nouveau

Liste des pouvoirs de l'Altération

- 01 Téléportation personnelle
- 02 Communication
- 03 Télékinésie
- 04 Téléportation de matière vivante
- 05 Lévitiation/Vol
- 06 Réincarnation
- 07 Modification atmosphérique
- 08 Accélération personnelle
- 09 Métamorphose
- 10 Accélération mentale
- 11 Bouclier physique
- 12 Symbiose androïde
- 13 Altération physique
- 14 Échange de corps
- 15 Modification de la destinée
- 16 Stase personnelle
- 17 Accélération métabolique
- 18 État dématérialisé
- 19 Pouvoir défini par le scénario ou choisissez
- 20 Pouvoir défini par le scénario ou tirez à nouveau

L'action des drogues

Il faudra vous rapporter directement au chapitre sur l'usage de ces drogues si vous voulez avoir de plus amples informations. Sachez que, à priori, toute drogue augmentant des capacités est toujours temporaire, avec des conséquences néfastes à long terme et une accoutumance. Par contre, les drogues prémunissant contre les mutations ne sont pas toxiques, mais font perdre assez souvent les pouvoirs psioniques.

L'utilisation des capacités psioniques

Points psis

Lorsque le joueur possède des capacités psioniques, il lui est donné un certain nombre de points psis. Ce nombre est calculé de la manière suivante:

Il est différent pour chacun des trois domaines. On ne peut utiliser les points psis d'Intuition pour une discipline d'Action ou d'Altération. La valeur maximale de ce nombre de points est obtenue en prenant tout simplement la valeur de la composante concernée.

▼ Un avatar ayant une discipline d'Action, comme l'Illusion, et possédant une composante d'Action égale à 7 aura 7 points psis d'Action.

Dépense des points

L'usage de chacun des pouvoirs consomme une partie de ces points. Ce nombre se calcule grâce à une valeur nommée Unité de Base. Cette Unité de Base est donnée dans la description de chacun des pouvoirs psioniques. Elle est exprimée en distance et en durée. La dépense d'un point psi permet d'atteindre à la fois cette distance et cette durée. Si vous voulez prolonger votre pouvoir, ou lui donner une plus grande portée, il vous faudra calculer de combien d'Unités de Base vous avez besoin et dépenser autant de points.

Les points utilisés pour augmenter la distance sont dépensés instantanément. Par contre, ceux qui servent à la prolongation du pouvoir sont dépensés au fur et à mesure. Cette prolongation ne fait pas l'objet d'un nouveau test, elle est toujours réussie.

▼ Un pouvoir qui a une Unité de Base de 100 m / 12 s permet son utilisation avec 1 point psi sur cent mètres et pendant douze secondes. Si vous vouliez l'utiliser à la même portée pendant une minute, vous devriez dépenser 5 points. Lorsqu'il s'agit d'augmenter la durée, on dépense les points au fur et à mesure du temps. Par contre pour augmenter la portée, les points sont dépensés immédiatement. Donc pour utiliser ce même pouvoir à 200 mètres pendant 36 secondes vous dépenseriez 2 points toutes les 12 secondes, 3 fois de suite.

Les trois différents états de transe

Il est commun que pour utiliser un pouvoir psionique, il faille un degré de concentration assez fort. Certaines disciplines nécessitent même que le personnage se plonge en état de transe. Ces états sont au nombre de trois, il y a:

La transe légère

Sa mise en œuvre est instantanée, les yeux sont ouverts ou fermés suivant le pouvoir invoqué. Pour se mettre en état de transe légère, il faut perdre la moitié de son maximum de points d'Essoufflement. La récupération de ses capacités se fait en une séquence. En état de transe, on perd toutes ses capacités de défense (Esquive et Parade). Une exception: si on utilise un pouvoir du domaine de l'Intuition, on a toujours la possibilité de «sentir» un danger proche (à l'appréciation du meneur de jeu).

La transe avancée

Sa mise en œuvre nécessite un temps de [7 - Dépassement] séquences. Les yeux sont fermés ou au moins la vision est perdue, ainsi que tous les moyens de défense. On conserve néanmoins la sensation de douleur, qui peut faire sortir de la transe. Il faut perdre les trois-quarts du maximum des points d'Essoufflement pour passer en transe avancée. La récupération dure une séquence de plus que n'a demandé la mise en œuvre.

La transe cataleptique

Sa mise en œuvre nécessite un temps de [8 - Dépassement] x 2 séquences. La coupure du monde extérieur est quasiment totale, seule une blessure au moins sérieuse peut faire revenir à la conscience. Pour passer en transe cataleptique, il faut dépenser tous ses points d'Essoufflement (pas le nombre actuel, mais le nombre maximal). La récupération dure le même temps que la mise en œuvre.

On ne se remet pas en état de transe pour prolonger un effet, mais on s'y remet pour une nouvelle tentative.

Note: calculez les temps pour chaque transe et portez les sur votre profil d'avatar.

Tableau récapitulatif

	État 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

La réussite de l'utilisation des pouvoirs

Résistance

Les disciplines psioniques sont considérées comme des aptitudes. Par contre, un personnage inexpérimenté commence toujours au niveau 1, sans expérience préliminaire.

La composante à employer est bien entendu celle dont dépend le pouvoir (Intuition, Action ou Altération). Le modificateur de difficulté que l'on appliquera à son application sera principalement la Résistance psionique de l'être vivant sur lequel on appliquera ce pouvoir. Le personnage qui utilise une discipline psionique peut s'imposer une difficulté supplémentaire. Cette difficulté rend la réussite plus problématique. Par contre, en cas de défense, on diminue aussi les chances de l'opposant. (La procédure est exactement la même que pour un combat traditionnel).

▼ Onéro Outomga veut hypnotiser son ennemi Karl Steiner. Son niveau en hypnose est de 8. Il ne sait pas si Karl va résister ou se défendre. Il choisit malgré tout de s'imposer une difficulté supplémentaire de 2. Il se trouve que Karl n'a pas de pouvoirs psioniques. Il a donc une Résistance, qui est ici de 4. Le niveau final pour le test d'Onéro est donc de 8 (niveau) - 2 (difficulté) - 4 (résistance) = 2.

Dans le cas d'animaux, de lieux, de situations, le meneur de jeu évaluera une difficulté et appliquera la modification au jet. La Résistance psionique est un réflexe, elle peut parfois être abaissée par la volonté.

Défense

Dans le cas où le personnage attaqué ne possède pas de Résistance, la procédure est légèrement différente. Il n'a pas de Résistance mais une aptitude de Défense. Le personnage qui essaye d'utiliser son pouvoir ne se compte pas de malus dû à une résistance. S'il réussit, le défenseur a le droit de tenter de lutter activement. Il prend la composante de l'attaque. Puis il fait un test en prenant cette composante et son niveau de Défense. Pour réussir sa protection, on applique le modificateur de difficulté imposé par l'attaquant.

Le défenseur peut choisir de se défendre ou non. Par contre, il doit annoncer sa décision dès que l'attaque commence, mais sans savoir si elle va réussir.

▼ Un peu plus tard, Onéro Outomga rencontre Stud Banner, sur lequel il fait la même tentative d'hypnose. Or Banner a un pouvoir d'Action, donc une Défense et pas de Résistance. Le niveau de test pour Onéro est alors de 8 (niveau) - 2 (difficulté) = 6. Par contre, Banner va pouvoir se défendre, mais il aura une difficulté de -2 imposée par l'attaque de son adversaire.

Mise en œuvre de la défense

Elle est instantanée. Dès qu'une attaque est tentée sur le Psi, il s'en rend compte et se défend par réflexe pur. De plus, chaque action de Défense entraîne la dépense d'un point psi. Lorsque l'on n'a plus de points, on ne peut plus se défendre. Par contre, il est possible de ne pas se défendre si on le désire. On y arrive de la même façon que pour abaisser sa Résistance (voir un peu plus loin).

Degré de réussite de la défense

Si la tentative de défense a réussi, l'attaque est parée. Si par hasard le degré de cette réussite est Très Bon ou Parfait, l'attaquant ne se doutera pas qu'il a heurté une défense, mais pensera avoir seulement rencontré une forte résistance. Ceci est important lorsque les personnages ne veulent pas montrer qu'ils ont des pouvoirs psioniques.

▼ Otto Von Karfel possède un pouvoir psi de précognition. Il va se faire embaucher par la Hart Vandfel Company. Il passe devant un homme qui tente de le sonder pour savoir s'il a des psis. Otto a deux solutions devant lui pour éviter d'être découvert. Soit il ne se défend pas, en espérant que le sondeur va échouer dans sa tentative. Soit il tente une défense, auquel cas il devra avoir un résultat Très Bon ou Parfait. Sinon le sondeur a senti la barrière de défense s'élever et sait qu'Otto a des pouvoirs psioniques.

Défense sur feedback

Dans certains cas, l'utilisation d'une discipline mal contrôlée peut avoir des conséquences catastrophiques. Il se produit alors ce que l'on appelle un feedback ou « choc en retour ». C'est à dire que c'est le Psi qui fait l'objet de sa propre attaque. Il est possible d'éviter ce choc si le Psi réussit à se défendre contre sa propre attaque. Évidemment, il faut pour cela qu'il lui reste des points psis dans le domaine concerné.

▼ Paquito Banéra va essayer de faire oublier à Gustaf Boher sa dette au poker. Malheureusement pour Paquito, Boher possède une solide résistance, et le résultat de la tentative est catastrophique. Paquito, qui sent le choc en retour, utilise ses derniers points pour ériger une défense. Il échoue et ne se rappelle plus des derniers événements de sa journée.

Défense inconsciente

Un Psi qui subit une attaque psionique alors qu'il est inconscient (en sommeil ou évanoui) réagit automatiquement :

— S'il lui reste des points psis, il les dépense entièrement et développe jusqu'à son retour à la conscience une Résistance égale à la moitié de son niveau de Défense.

— S'il n'a plus de points psis, il a quand même une Résistance, mais elle n'est égale qu'au quart de son niveau de Défense.

Tous ces scores s'ajustent à la valeur entière inférieure.

Augmentation des chances de réussite

Le Psi peut toujours augmenter ses chances, que ce soit en attaque ou en défense, en dépensant 2 points psis supplémentaires pour 1 point de bonus.

Abaissement de la résistance

Une personne peut toujours tenter d'abaisser volontairement sa résistance psionique. Ceci est utile par exemple lorsque l'on veut recevoir un message télépathique ou que l'on veut se faire soigner. Il faut alors réussir un test sur la Stabilité Mentale au niveau 5 (modifiable par le meneur de jeu suivant les circonstances).

Trois précautions valent mieux qu'une!
Prenez du TRI.

Les annulateurs de pouvoirs psis

Bien que la nature ait l'air quelque peu bouleversée par les événements de ces deux derniers siècles, elle n'en a pas moins gardé ses mécanismes profonds intacts. Une nouvelle race de personnes possédant de nouveaux pouvoirs était apparue, il fallait bien que des prédateurs, les «annulateurs», surgissent à leur tour.

Certaines personnes possèdent le pouvoir d'annuler les émissions d'énergie psionique. Il suffit qu'elles soient présentes pour qu'aussitôt les Psis perdent tous leurs moyens. En réalité, elles n'annulent pas seulement l'énergie psionique mais elles l'absorbent, elles s'en nourrissent. De plus, si elles peuvent se nourrir d'énergie psionique, elles en ont aussi besoin.

○ Un annulateur a besoin d'absorber par mois (de façon exacte: une lune, soit 28 jours) le nombre de points psis qu'il possède (nombre qui se calcule comme pour les personnes qui ont des pouvoirs psis normaux). L'absorption de ce nombre de points psis en moins de 24 heures leur permet, soit de se redonner 1 point de vie dans chacune des parties du corps, soit de se passer de nourriture pendant cette journée. Si l'annulateur n'a pas absorbé d'énergie pendant les 28 jours, à chaque jour qui passe au delà de la limite, il perd 1 point de vie par partie du corps. A zéro point de vie dans les bras ou les jambes, ils ne peuvent plus s'en servir. A zéro partout, il meurt.

Ce pouvoir, qui peut aussi être parfois une malédiction n'apparaît qu'à partir de la puberté (9 à 16 ans suivant les individus). Il ne se développe que si l'individu a été en contact avec des Psis.

○ L'absorption des points psis est consciente, on peut décider de ne pas absorber cette énergie. Elle n'est possible que dans le domaine où l'on est annulateur. Le fait de posséder la capacité d'annulation permet de détecter lorsque l'on utilise de l'énergie psionique de ce domaine particulier dans un rayon de 100 m. Cette détection va jusqu'à 1 km si l'on a pas absorbé d'énergie depuis 20 jours.

Pour absorber l'énergie, il suffit de se trouver dans la zone d'influence du pouvoir* et de faire un test sur l'aptitude d'annulation. L'annulateur possède lui aussi des points psis, il en dépense 1 à chaque tentative et peut s'en servir pour augmenter son bonus (2 points psis pour un point de bonus).

* La zone d'influence est indiquée par l'Unité de Base du pouvoir. Elle est de 1 mètre pour les pouvoirs personnels. Sauf au bout de 20 jours sans absorption, où l'annulateur peut absorber cette énergie à 10 mètres.

○ 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. Si l'on absorbe en moins de 24 heures un nombre de points psis multiple de 2 ou plus de sa capacité d'absorption, il va falloir tout d'abord résister physiquement. Cette résistance se mesure par un test sur la Constitution. Le niveau de base est de 5, mais on enlève un malus qui est égal au nombre de fois où l'on a absorbé sa capacité.

▼ *Garth Aldor est annulateur d'Action, avec 6 points de psis, il doit donc absorber au minimum 6 points par période de 28 jours et peut absorber sans danger jusqu'à 11 points par 24 heures.*

Si par hasard, il en absorbait 13, (c'est à dire entre 12 et 17), il aurait absorbé 2 fois plus que sa capacité. Il devrait alors faire un jet sur la Constitution au niveau 3 (5 - 2). S'il avait absorbé 3 fois sa capacité, le test aurait été fait au niveau 2 (5 - 3).

Si le test est raté, le personnage perd 1 point de Constitution (dans l'ordre et si possible, en Con_vi, sinon en Con_ac, ou enfin en Con_in). Un personnage avec 3 en Constitution ne perd pas de points mais tombe dans un coma profond pour 28 jours.

De plus, on rajoutera au total de points à absorber chaque mois, le dépassement effectué.

▼ *Garth Aldor a échoué à son test de résistance. Il a perdu un point en Constitution et devra maintenant absorber 13 points par 28 jours. S'il absorbe toujours en moins de 24 heures plus de deux fois le nombre de points psis initial (c'est à dire 6), il est soumis à la même règle.*

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 pour s'en servir lui-même. Ces points obéissent aux lois suivantes:

— Les points absorbés que l'on veut stocker doivent être choisis comme tels à l'absorption. Ils ne comptent alors pas dans le total que l'annulateur doit absorber chaque période de 28 jours. On marque alors 1 point psi en plus à utiliser pour 2 points absorbés.

— Les points stockés peuvent faire dépasser le maximum normal de points psi, qui est égal à la valeur du domaine considéré. Il n'y a pas de limite supérieure à ce nombre.

— Les points stockés surnuméraires et non utilisés disparaissent au fur et à mesure, au rythme de 1 point toutes les 12 heures (2 par jour).

Absorption propre

Un personnage qui possède à la fois la possibilité d'émettre des psis et de les annuler ne peut absorber sa propre énergie.

Stabilisateurs et annulation

Un personnage qui prend un stabilisateur, Bi par exemple, qui lui fait perdre son pouvoir d'annulation perd aussi son besoin d'absorber de l'énergie psi. Attention, l'usage des stabilisateurs Uni ou Bi ne remet en aucun cas les pendules à zéro pour l'absorption (il faut au moins du Tri ou du Qua).

▼ *Ounj Bigebail est un annulateur d'Intuition. Cela fait 26 jours qu'il n'a pas absorbé d'énergie psi. Il décide, pour survivre, de prendre de l'Uni, ce qui suffira à lui faire perdre son pouvoir d'annulation. Mais dès que Bigebail arrête sa cure de stabilisateur, il n'a à nouveau que deux jours pour absorber de l'énergie. S'il avait été très riche, il aurait pris une dose de Tri et se serait retrouvé au début de son cycle de 28 jours.*

*Du Bi, du Café!
C'est Carabiné...*

La récupération des points psis

Lorsque qu'une personne se repose, elle récupère 2 points psis à la fin de chaque heure par domaine différent. Si elle pratique une activité normale, et non stressante, elle récupère 1 point à la fin de chaque heure. En cas d'efforts importants, ou même de sévices, on peut récupérer un point psi à la fin de chaque heure, par un test réussi sur la résistance à la Douleur, ajusté suivant les circonstances. En aucun cas, 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.

L'utilisation de points psis étant une dépense d'énergie, il faut la récupérer. Tous les 12 points de psis récupérés, le Psi doit absorber, en plus de sa ration quotidienne, un repas complet. S'il y manque, il ne récupère plus de points et sera affecté par une grosse envie boulimique. Un test sur l'Équilibre réussi, au niveau 5, permet de penser à autre chose qu'à ce repas (rappelons qu'un Équilibre négatif ou nul interdit un test réussi).

Un annulateur est dispensé de cette obligation s'il récupère l'énergie dépensée par son action d'annulation.

La détection des pouvoirs psis

Deux méthodes sont possibles. La première est de posséder le pouvoir psionique de détection ou d'être annulateur Psi. La seconde est scientifique et basée sur la psionologie. Les détails d'utilisation des appareils, de construction et leur théorie sont expliqués dans le chapitre correspondant du livret II.

On peut néanmoins savoir les deux choses suivantes:

Pour détecter l'émission de pouvoirs psis, on se sert de machines dont le cœur du capteur est à base de cristaux. Il existe des cristaux capables de détecter seulement le domaine psionique utilisé. Il existe aussi des cristaux qui ne vibrent qu'en présence d'un pouvoir bien particulier.

Ces cristaux ne peuvent pas détecter les annulateurs Psis. Par contre, dans les années 2160, le professeur chinois Li Su Twey a mis au point des bactéries qui portent son nom (voir livret II) et qui émettent des micro-flux continus d'énergie psionique. (1/10.000^e de point par heure). A proximité des annulateurs, l'appel d'énergie est trop fort et provoque une surcharge dans la bactérie qui la fait mourir. Hors, à sa mort, elle change de couleur. Les bactéries originales étaient de couleur jaune en vie, et noircissaient à leur mort. Elles émettaient les trois types d'énergie psionique à la fois. On est maintenant capable de produire des Su Twey émettant des types d'énergie spécifiques.

Un annulateur qui sait qu'il est en présence de Su Twey peut tenter de contrôler son absorption. Il doit alors réussir son test d'annulation, sans dépense de points psis.

Description des pouvoirs

Vous trouverez ci-après les explications nécessaires à l'utilisation de chacun des pouvoirs. Elles sont regroupées en trois chapitres suivant leur domaine propre et classées par ordre alphabétique pour chaque domaine. Vous n'avez besoin que d'apprendre la façon d'utiliser votre pouvoir personnel, il est inutile de tout lire, et même à la rigueur, seul un étudiant en psionologie et le meneur de jeu devraient avoir accès à leur totalité.

A chaque fois vous trouverez l'indication du ou des états de transe dans lesquels se pratique la discipline. L'Unité de Base vous fournira les données sur la distance et la durée. Y figure aussi l'indication Individu ou Zone suivant que le pouvoir peut affecter une seule ou plusieurs personnes à la fois. Personnel indique que le Psi est le récipiendaire unique du pouvoir.

**La protection
c'est
NOTRE
métier**

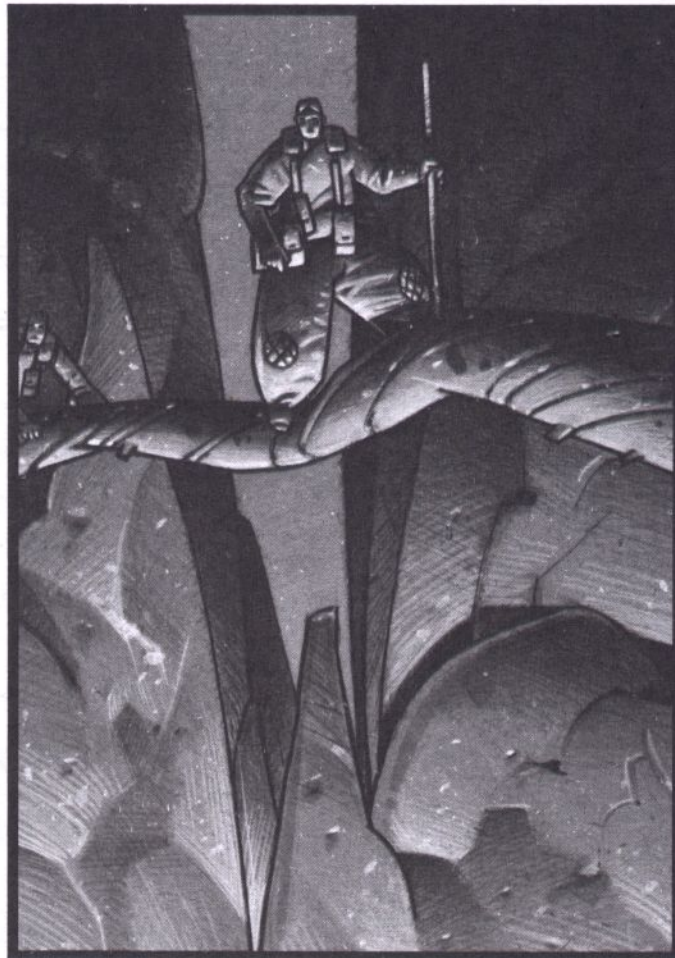
**Les
Télépathes,
Précognitifs,
Kinésistes
et autres Psis...**

**...nous en faisons
VOTRE
affaire**

**Les plus grands industriels,
les vedettes de la tridi,
font déjà appel
à la Rucinter Inc.**

Faites comme eux.

INTUITION



Apaisement de l'âme

Anticipation

État normal

Unité de Base: Personnel/1 séquence

L'anticipation permet de prévoir les événements avec quelques dixièmes de seconde d'avance. En situation de combat, elle permet d'augmenter ses Réflexes de 4 points (et donc les composantes de Contact et de Lancer de 2 points). L'anticipation donne toujours l'initiative.

Apaisement de l'âme

Transe légère

Unité de Base: Personnel, Individu/10 m/10 mn

Ce pouvoir permet d'apaiser les peurs, les paniques. Il permet une plus grande concentration en situation de stress (augmentant les chances de réussite d'actions connues par un bonus de 4)

Résultat Parfait: La Stabilité Mentale passe à 12 pour 24 heures.

Résultat Catastrophique: La Stabilité Mentale passe à 3 pour 24 heures.

Clairvoyance

Transe légère

Unité de Base: Zone/4 m/1 mn

C'est la capacité de voir à distance. On peut voir à travers n'importe quelle matière. Si par hasard il fait noir à l'endroit que l'on sonde, on peut arriver à distinguer ce que s'y trouve si l'on réussit au moins un Bon résultat. Attention: ce pouvoir peut être modifié par les mutations. Si l'organe de vision est par exemple un sonar, ce pouvoir permettra de détecter des vibrations à travers la matière.

Résultat Parfait: Poursuite de la vision prolongée jusqu'à la fin de la transe sans dépense de points supplémentaires.

Communion avec la nature

Transe avancée

Unité de Base: Zone/1 km/1 hr

Ce pouvoir permet de comprendre la nature autour de soi. On sait alors quelles sont les chaînes écologiques, les rôles de la faune et de la flore. On peut désigner les prédateurs et les victimes, la stratégie globale de la vie organisée dans les environs. La durée indiquée est un minimum, on n'obtient qu'un seul renseignement à la fois, et à la fin de chaque heure seulement.

Détection des psis

Trois possibilités s'offrent à vous pour utiliser ce pouvoir.

État normal

Unité de Base: Zone/100 m/10 mn

On peut décider de détecter en permanence l'apparition de pouvoirs psioniques. On n'aura aucune idée de la nature ou de la proximité de ces pouvoirs.

Transe légère

Unité de Base: Zone/50 m/1 mn

On peut sonder au coup par coup. On saura alors si des disciplines psioniques sont utilisées à ce moment et de quel type: Action, Intuition, Altération. Le meneur de jeu utilisera la marge de réussite pour apprécier la quantité d'informations qu'il donnera au sondeur, par exemple le nombre de points dépensés ou la discipline employée.

Transe avancée

Unité de Base: Individu/10 m/1 sondage

On pourra savoir si une personne a ou non des pouvoirs psioniques. Le meneur de jeu utilisera la marge de réussite pour apprécier la quantité d'informations qu'il donnera au sondeur. (Exception: on ne peut pas par cette discipline détecter les disciplines d'annulation).

Si la personne sondée décide d'utiliser une défense, on ne s'en rend pas compte si le résultat de la défense est Très Bon ou Parfait.

Détection de la vie

Transe variable

Unité de Base: Zone/100 m/1 sondage (10 mn)

Il permet de savoir, suivant l'état de transe, quelle est le degré de présence et d'activité de formes vivantes aux alentours. Le meneur de jeu modulera le nombre d'informations reçues par le degré de réussite.

— Légère: intensité de la vie. En léthargie ou en éveil. Supérieure ou inférieure à la moyenne pour ce type particulier de lieu, etc.

— Avancée: types prédominants, animal, végétal, microbien, etc.

— Cataleptique: tailles, nombre par espèce, activité.

Écouter à distance

Transe légère

Unité de Base: Zone/4 m/1 mn

Grâce à ce pouvoir, on peut écouter à travers n'importe quelle matière. Si l'on veut entendre une conversation chuchotée, il faudra réussir au moins un Bon résultat. Attention: ce pouvoir peut être modifié par les mutations. Si l'organe secondaire est l'odorat plutôt que l'ouïe, ce pouvoir permettra de détecter des odeurs à travers la matière.

Résultat Parfait: Durée de l'audition prolongée jusqu'à la fin de la transe sans dépense de points supplémentaires.

Événements passés

Transe variable

Unité de Base: Toucher/1 renseignement

On peut revoir les moments importants qui ont marqués un lieu ou un objet. Ces événements doivent toujours concerner leur relation avec des êtres vivants. Le meneur de jeu rajoutera des modificateurs choisis par lui, suivant la difficulté et l'âge auquel il faut remonter.

Suivant l'état de transe dans lequel on se met, les modificateurs du test sont différents.

État normal-3

Transe légère0

Transe avancée+1

Transe cataleptique+3

Le niveau d'informations obtenues sera fonction du degré de réussite.

Intuition mécanique/électronique

Transe variable

Unité de Base: Machine/50 m/12 s

Un malus est calculé par le meneur de jeu en fonction de la difficulté comparée à la connaissance du Psi.

État normal

Il est possible de connaître les sources d'énergies nécessaires au fonctionnement d'une machine: mécanique, électrique, vapeur, nucléaire, solaire, etc. Pour une voiture: essence.

Transe légère

On arrive à connaître la fonction principale d'un engin. Quelle est son utilisation courante. Pour une voiture: déplacement motorisé, transport.

Transe avancée

On comprend comment se servir d'un engin. Un test est nécessaire par fonction. Par exemple: comment faire démarrer la voiture, puis comment la faire avancer avec les pédales, le levier et le volant.

Transe cataleptique

Compréhension du mécanisme physique qui préside au phénomène. On sait alors comment fonctionne le moteur à explosion pour une voiture. Pour un poste radio, on apprend qu'il capte des ondes électro-magnétiques.

Résultat Parfait: Connaissance précise des interactions entre tous les mécanismes, le rôle de l'un par rapport à l'autre et leur localisation.

Précognition

Transe variable

Unité de Base: Une personne ou un événement/1 hr

La précognition est la connaissance d'un futur. Ici, il sera toujours assez proche. Le meneur de jeu fixera un ajustement suivant la difficulté de la prévision. Il fera le test lui-même et l'interprétera suivant la table de résultat générale. Un échec peut aller de l'absence d'information à une information fausse. Le meneur de jeu donnera au joueur concerné une série d'évocations de possibles futurs et les chances que chacun apparaissent. Pour un précognitif, l'avenir se présente comme une succession d'extraits de films. Certains sont plus lumineux que d'autres, ce sont les plus probables. Quant aux plus sombres, presque indiscernables, ils ne montrent que des futurs improbables mais possibles. Aussi, même avec la précognition, il est presque impossible de prévoir les événements rarissimes, qui sont justement le propre des héros et des situations héroïques.

Les ajustements dus aux tranches sont:

État normal	-10
Transe légère	-8
Transe avancée	-4
Transe cataleptique	-2

Psychologie/Empathie

État normal

Unité de Base: Zone/10 m/30 s

Ce pouvoir permet de connaître les émotions des personnes environnantes. Ce sont les émotions primaires: faim, amour, envie, peur, etc.

Résultat Parfait: Vous aurez une information sur la motivation profonde des individus sondés.

Résultat Catastrophique: Les personnes sondées ont l'impression que les observez de façon malsaine et continue.

Réception sensitive

Transe avancée

Unité de Base: Individu/50 m/1 mn

Ce pouvoir correspond à prendre une place d'observateur dans le crâne d'un Récepteur. Celui-ci ne vous sent absolument pas. Vous ne pouvez rien lui faire faire, contrairement au contrôle, mais vous voyez par ses yeux, sentez, entendez et avez ses sensations tactiles et gustatives.

Le contact est possible avec des non humanoïdes, auquel cas les sensations risquent d'être pour le moins étranges. Reportez-vous pour les malus au chapitre Action, à la description de la discipline de Contrôle. Les effets néfastes de rupture de contact ne s'appliquent pas à cette aptitude.

Résultat Parfait: Durée de la réception prolongée jusqu'à la fin de la concentration ou de la sortie de la zone d'influence sans dépense de points supplémentaires.

Résultat Catastrophique: Effet d'inversion. Si le surveillé réussit un test sur l'Intuition, au niveau 5 ajusté par le Dépassement du sondeur, le sondeur sort de sa transe et le défenseur voit par ses yeux pendant une durée de [5 + Équilibre] séquences.

Réception télépathique

Trois états de transe possibles pour ce pouvoir

Transe légère

Unité de Base: Individu/50 m/12 s

Transe avancée

Unité de Base: Individu/100 m/12 s

Transe cataleptique

Unité de Base: Individu/1 km/12 s

Ce pouvoir permet de sonder les pensées d'une personne.

Cette communication n'est possible que si l'on connaît l'endroit (direction et distance approximativement) où se trouve l'émetteur, ou que l'on l'ai «suivi» pendant la durée de l'émission.

Lors du contact, si on ne connaît pas exactement la position de la cible; et pour chaque imprécision égale à la distance de l'Unité de Base divisée par 10, on rajoute un modificateur de -1 au niveau du test.

Un Récepteur télépathe peut toujours recevoir sans dépense de points un message envoyé par l'un de ses proches en danger de mort, et ceci quelle que soit la distance. Il suffit qu'il réussisse son test sans ajustements, au niveau 5.

On peut recevoir toutes les sensations instantanées (vue, goût, odeur, ouïe ou toucher) par le biais de ce pouvoir ou alors recevoir un message vocal délibérément pensé pour cette occasion.

Résultat Parfait: Durée de la réception prolongée jusqu'à la fin de la transe ou de la sortie de la zone de réception sans dépense de points supplémentaires.

▼Théry Sponti veut connaître les pensées du marchand d'épices chez qui il se rend. La boutique est à 2 kilomètres. Théry sait que le commerçant est dans la boutique, mais sa position n'est connue qu'à une centaine de mètres près. Théry se plonge en état de transe cataleptique. Son niveau est de 3. Comme la distance de base est de 1 kilomètre, Théry dépense deux points psis d'Intuition et son malus, dû à l'imprécision, est de 1. Le test se fait donc au niveau 2.

Résurrection

Transe cataleptique

Unité de Base: Individu/Toucher/1 jr

Ce pouvoir permet de refaire couler le flot de la vie dans les veines d'un personnage mort de mort violente ou de maladie, et dont le corps est dans un état acceptable pour la poursuite de cette vie. Il est notamment conseillé, dans les cas de maladie ou d'empoisonnement d'avoir fait disparaître les causes de la mort, sinon il n'y aura pas de résultat. De même, il est obligatoire que les organes vitaux ne soient pas endommagés à plus de 50%.

La personne ressuscitée se retrouve avec un seul point de vie par partie du corps, et blessée gravement dans chacune.

Elle doit alors faire un test au niveau 5 avec comme bonus la partie innée de la Constitution (avant la mort) sur chacune des composantes. Sur ce test, on rajoute un malus de 1 point par jour entier écoulé depuis la mort. Si le test est réussi, on récupère la composante intacte, si on le rate simplement, on perd un point dans la partie acquise de la composante (impossible de descendre en dessous de 1). Si le résultat du test est catastrophique, on perd 1 point dans chacune des parties de la composante.

▼ *Ernesto Gombo gît devant son ami Alberto Diaz. Celui-ci ferme ses yeux et lui impose les mains. Ernesto était mort depuis 2 jours. La partie innée de sa Constitution étant de 1, le niveau total de test sur chaque composante est donc de $5 + 1 - 2 = 4$.*

Sa Force était de $2 + 2 + 2 = 6$, la table donne 36. Il tire 34, il garde sa Force ancienne. Ses Réflexes étaient de $2 + 3 + 3 = 8$, la table donne 48. Il tire 56, il perd 1 point dans la partie acquise, ce qui lui donne des nouveaux Réflexes de $2 + 2 + 3 = 7$.

Sa Dextérité était de $3 + 3 + 3 = 9$, la table donne 54. Il tire 98, c'est un résultat Catastrophique. Il perd donc 1 point dans chacune des parties, ce qui lui donne une nouvelle Dextérité de $2 + 2 + 2 = 6$. L'expérience de la mort l'a beaucoup éprouvé et il ne sera plus aussi habile.

Sa Constitution était de $1 + 1 + 4 = 6$, la table donne 36. Il tire 40, il devrait perdre 1 point dans sa partie acquise, comme il a déjà 1, il ne perd rien et conserve sa Constitution d'origine.

On continue de même pour les quatre composantes suivantes.

Sentir le danger

Deux possibilités s'offrent à vous pour utiliser ce pouvoir.

État normal

Unité de Base: Zone/100 m/10 mn

On peut décider de détecter en permanence l'apparition d'un nouveau danger. On n'aura aucune idée de la nature ou de la proximité de ce danger.

Transe légère

Unité de Base: Zone/10 m/1 sondage

On peut sonder au coup par coup. On aura alors une idée très globale du danger présent. C'est à dire typiquement: diffus, précis, imminent ou probable.

Résultat Parfait: Permet d'avoir une connaissance précise du danger: moment, type.

Soigner les autres

Transe cataleptique

Unité de Base: Toucher/1 Tentative (3 points minimum)

La personne qui dispose de cette discipline peut, de façon instantanée,

redonner des points de vie à une autre personne, à raison d'un Point de Vie par 3 points psis dépensés.

De plus, la blessure ainsi guérie change de catégorie de gravité. Ainsi un membre complètement endommagé devient gravement blessé. Une blessure grave devient sérieuse, une sérieuse devient légère et une légère disparaît. Il va de soi que cette amoindrissement de la gravité ne peut se faire qu'une seule fois sur une même zone corporelle.

Résultat Parfait: Gain de deux catégories de blessures (de Grave à Légère, les Sérieuses et Légères disparaissant).

Résultat Catastrophique: Feedback, pas de guérison, mais la blessure est infligée aussi au Psi.

▼ *Ardec Suong est blessé gravement au bras droit. Il lui faudrait récupérer 4 points de vie et laisser reposer son bras 7 semaines. En dépensant 12 points psis et 16 points d'Essoufflement, son ami Enver Donbale lui redonne tous ses points de vie et son bras n'est plus que blessé sérieusement. Le temps de guérison sera maintenant de 3 semaines. Ardec aura donc un bras d'apparence normale, mais avec une certaine raideur qui l'handicamera un peu au combat.*

Vampirisme

Transe avancée

Unité de Base: Individu/5 m/1 tentative

Avec cette discipline, il est possible de prendre de l'énergie à une forme vivante et de se la transférer. Il se crée un canal de transmission entre les deux organismes et le Psi essaye de le déséquilibrer en sa faveur. Cette énergie se prend sous la forme de points de vie et de points d'Essoufflement.

Une attaque réussie retire 4 points de vie à la créature attaquée, situées dans la partie poitrine, abdomen. Elle retire aussi 6 points d'Essoufflement. Par contre, le Psi ne récupère que 2 points de vie et 2 points d'Essoufflement. Les points de vie sont récupérés dans les endroits les plus gravement blessés en priorité.

Résultat Parfait: Tout est récupéré, points de vie et Essoufflement.

Résultat Mauvais ou Très Mauvais: Le sens du transfert est inversé.

Résultat Catastrophique: Le sens du transfert est inversé, mais on prend les conséquences du résultat parfait.

L'attaquant peut décider de donner ses points de vie. La procédure est exactement la même que précédemment, c'est au personnage qui a le pouvoir psi de préciser le sens dans lequel il veut que le transfert s'accomplisse.

Vision infrarouge/ultraviolet

État normal

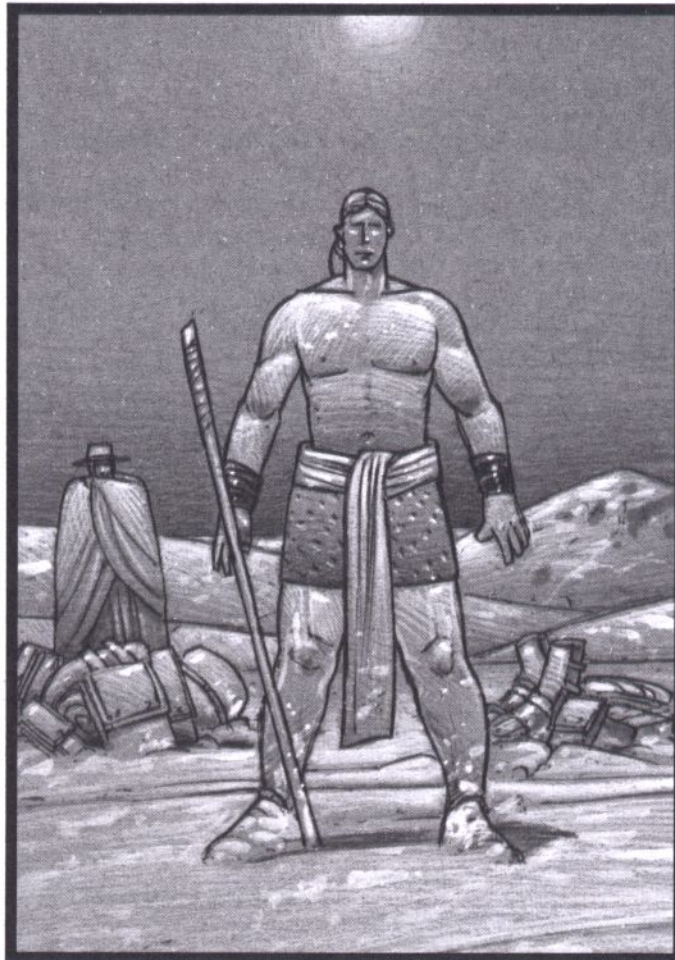
Unité de Base: 20 m (Pour l'infravision)/10 mn

Ce pouvoir étend le champ d'action de notre fonction principale perceptive. Si par mutation, la vue perdait de son importance, ce pourrait être l'ouïe, l'odorat ou tout autre nouveau sens qui se verrait transformé. Attention: transformé mais pas rendu plus précis, le spectre de la vue est élargi, mais on ne voit pas plus loin.

La vision Infrarouge permet de distinguer les sources de chaleur dans le noir. Ce n'est pas une vision nocturne puisqu'elle ne distingue pas deux objets à la même température posés l'un sur l'autre. Elle permet par contre de suivre les traces de quelqu'un qui restent encore visibles (chaudes) quelques minutes.

La vision dans l'ultraviolet permet de voir la nuit comme en plein jour dans des zones découvertes (il faut qu'il y ait au moins la clarté de la lune ou des étoiles).

ACTION



Résistance aux conditions naturelles

Action électromagnétique

Transe légère

Unité de Base: Zone/10 m/12 s

Possibilité d'induire des courants électriques, électroniques ou des champs magnétiques. Cette capacité peut avoir trois degrés d'utilité:

a) Le personnage ne connaît rien ni à l'électricité ni à l'électronique. Cette discipline lui permet alors d'émettre des ondes radio aléatoires qui permettront de le repérer ou de brouiller des émissions proches. Il pourra essayer de faire passer des courants au hasard dans des conducteurs pour provoquer des pannes.

b) Le personnage connaît l'électronique. L'effet désiré dépendra de la connaissance du système étudié par le biais de la compétence du personnage. Pour avoir une bonne réponse il faudra réussir un test sur un point précis.

c) Le personnage a l'Intuition Mécanique-Électronique, il pourra se servir de cette discipline pour la connaissance et faire agir le mécanisme avec l'Action.

Arrêt du temps

(Ralentissement temporel)

État normal

Unité de Base: Zone/10 m/1 mn temps propre

Ce pouvoir n'arrête pas le temps, il ne permet pas non plus de s'accélérer, il ralentit les fonctions vitales des organismes présents dans sa zone d'action par 10 fois. Ainsi en une minute pour l'utilisateur, les autres personnes n'ont que le temps d'effectuer l'équivalent de 6 secondes d'activité, soit une séquence.

Résultat Parfait: Ralentissement deux fois plus important

Résultat Catastrophique: Effet feedback ou «choc en retour». Ralentissement du Psi de 10 fois.

Attaque mentale

Transe avancée

Unité de Base: Individu/10 m/1 attaque

La marge de réussite suivante donne l'effet obtenu

Réussi: Confusion totale pendant 1 minute

Bon: Évanouissement de durée égale à [15 - Constitution] minutes

Très Bon: Évanouissement comme ci-dessus, plus perte d'un point de Raisonement_in ou Stabilité_in (au hasard)

Parfait: Coma profond pendant [16 - Constitution] semaines, perte d'un point de Raisonement_in.

En cas d'échec, le Psi subit sa propre attaque. Les conséquences sont obtenues de la même façon en remplaçant les qualificatifs (Mauvais à la place de Bon, Catastrophique pour Parfait, etc.). Le Psi malchanceux a de toute façon le droit de se défendre contre cette attaque.

Bouclier mental

État normal

Unité de Base: Personnel/10 mn

Empêche la Détection des Pensées, les tentatives de Contrôle, Illusion, Suggestion, Oubli, Invisibilité, Influence et Échange de Corps. Elle augmente la résistance ou la défense de 6 contre les Attaques Mentales et Détection des Psis.

Résultat Parfait: Bonus de 12 contre les Attaques mentales et Détection des Psis.

Contrôle

Transe cataleptique

Unité de Base: Individu/50 m/1 mn

Avec le contrôle, on est dans le corps de quelqu'un d'autre et on peut lui faire faire ce que l'on veut, jusqu'à la limite de blessures physiques légères.

Pour toutes les résolutions des agissements du corps contrôlé, les composantes sont toujours celles du receveur. Mais on a un malus de -2 à toutes les actions normales, et -4 à toutes celles qui nécessitent une réponse physique rapide. Par contre les Aptitudes et les Compétences restent celles du Contrôleur.

○ Une blessure sérieuse ou un évanouissement redonne au contrôlé une chance de se libérer. On refait alors, sans que le contrôleur ne dépense à nouveau des points, le même test que celui fait initialement.

○ Une blessure grave brise automatiquement le lien psionique.

○ La mort du contrôlé peut entraîner des dommages psychiques au contrôleur. Le contrôleur doit réussir un test sur l'Action avec son niveau dans le Contrôle et comme malus, la Constitution du contrôlé. S'il rate son test, il perd un point de Stabilité_in et un point de Raisonement_in.

Le contrôleur ne peut acquérir aucune des connaissances du contrôlé.

On peut concevoir un contrôle sur des formes animales différentes de l'homme. Cette fois le malus se calcule d'après les facteurs suivants (cumulatifs):

Vertébrés	0	Invertébrés	-1
Poissons	-4	Anélides	-4
Amphibiens	-3	Arthropodes	
Reptiles	-2	Crustacés	-2
Oiseaux	-1	Arachnides	-2
Mammifères	0	Insectes	-1
		Myriapodes	-3
		Mollusques	
		Coquillages	-6
		Gastéropodes	-5
		Céphalopodes	-1

Préhension	
Main	0
Pince	-1
Serre	-1
Tentacule	-1
Patte	-2
Gueule	-3
Autre	-4

Intelligence	
Basse ou Faible	0
Elevée	-2
(Singe, Dauphin, etc...)	

Perception	
Vue humaine	0
Vue différente	-1
Autre sens	-3
(ex: sonar)	

À la rupture du contact avec une forme animale, on peut être perturbé mentalement. Pour le savoir on fait un test sur l'Action avec le niveau en Contrôle. S'il est loupé on perd un point de Stabilité_in.

Les seuls ordres que l'on puisse faire effectuer à un animal contrôlé sont des actions de déplacement et de préhension. Si le personnage veut agir sur un muscle de l'animal (par exemple faire bouger une patte précise d'une araignée) il rompra le contact, car il n'a pas une conscience suffisante de l'animal. On peut à la rigueur, si la forme animale est suffisamment compréhensible, autoriser un test sur l'Intuition ajusté avec un niveau de difficulté choisi par le meneur de jeu.

Résultat Parfait: Durée du contrôle prolongée jusqu'à la fin de la concentration ou de la sortie de la zone de contrôle sans dépense de points supplémentaires.

Résultat Catastrophique: Effet inverse. Si le contrôlé réussit un test sur l'Intuition, niveau 5 ajusté à son Dépassement, il a la sensation d'une présence et connaît la direction d'où vient l'attaque. Puis le Psi attaquant s'évanouit pour une durée de [16 - Constitution] séquences.

Auto-Défense: Un Psi qui possède ce pouvoir et qui subit lui-même une tentative de contrôle par un autre Psi rajoute un malus de 6 à cette tentative.

Émission d'émotions

Transe avancée

Unité de Base: Zone/10 m/12 s

On peut envoyer les émotions de base: peur, faim, désir, etc. Ou d'autres plus complexes: malaise, amour, etc.

On appliquera l'interprétation du résultat avec la marge de réussite, c'est à dire qu'un Résultat Parfait peut faire durer l'émotion un temps illimité, à l'appréciation du meneur de jeu.

Résultat Catastrophique: L'attaquant reçoit l'émotion envoyée à pleine puissance sans possibilité de se défendre.

Auto-Défense: Un Psi qui possède ce pouvoir et qui subit lui-même une attaque émotionnelle par un autre Psi rajoute un malus de 6 à cette tentative.

Émission télépathique

Trois états de transe possibles pour ce pouvoir

Transe légère

Unité de Base: Individu/50 m/12 s

Transe avancée

Unité de Base: Individu/100 m/12 s

Transe cataleptique

Unité de Base: Individu/1 km/12 s

Ce pouvoir permet d'envoyer des pensées propres à une personne distante. Cette communication n'est possible que si l'on connaît l'endroit où se trouve le récepteur. A moins que l'on ai suivi télépathiquement la cible pendant la durée de l'émission, tout au long de ses déplacements.

Lors du contact, si on ne sait pas exactement où se trouve la cible; et pour chaque imprécision égale à la distance de l'Unité de Base divisée par 10, on rajoute un modificateur de -1 au test.

(Voyez l'exemple à Réception télépathique, au chapitre Intuition).

Un Émetteur télépathe en danger de mort peut lancer tous ses points dans une émission télépathique vers un récepteur connu. Si celui-ci réussit un test sur l'Intuition au niveau 1, avec comme modificateur le nombre de points dépensés, il le recevra, quelque soit la distance. L'Émetteur perdra aussi avec l'envoi du message tous ses points d'Essoufflement actuels.

Les personnes de la famille très proche (parents, enfants, ainsi que compagnon ou compagne) ont aussi le droit à ce test sur l'Intuition, même s'ils ne sont pas les cibles du message.

On peut envoyer toutes les sensations instantanées (vue, goût, odeur, ouïe, toucher) par le biais de ce pouvoir ou alors envoyer un message vocal délibérément pensé pour cette occasion.

**Prédictions sur rendez-vous
(amour, travail, santé)**

Monsieur John Sebedamafwa

MAN-07-145-56-37

Illusion

Transe avancée, yeux ouverts

Unité de Base: Zone/50 m/1 mn

Il y a un malus au lancer. Il se calcule suivant les sens que l'on veut affecter. Ce malus est cumulatif par sens.

Vue	2
Ouïe.....	2
Odorat.....	3
Toucher	5
Goût	3

On pourra si l'on veut appliquer des modificateurs au test dépendants de la connaissance qu'a le créateur d'Illusion de ce qu'il construit. Ainsi, pour le goût, très subjectif, il peut y avoir de grandes chances de distorsion d'un individu à l'autre.

L'illusion affecte les personnes dans la zone d'effet du pouvoir. Par contre l'illusion créée peut prendre n'importe quelle forme et taille.

Résultat Parfait: Durée du contrôle prolongée jusqu'à la fin de la concentration ou de la sortie de la zone de contrôle sans dépense de points supplémentaires.

Auto-Défense: Un Psi qui possède ce pouvoir et qui subit lui-même une attaque d'illusion par un autre Psi rajoute un malus de 6 à la tentative.

▼ Job Kelly se tient avec des amis devant le Krakatoa. Il décide de leur flanquer la trouille et essaye par illusion de faire croire à l'éruption du volcan. Il veut le grand jeu, aussi il affecte la vision et l'ouïe, mais aussi le toucher pour simuler une vibration du sol. Le malus est donc de $2+2+5=9$. Comme le niveau de Job est de 10, le test se fait au niveau définitif de 1. Mais l'un des spectateurs est vulcanologue, contrairement à Kelly. Pour cette personne, le meneur de jeu rajoutera un malus supplémentaire de 3, lui donnant de très faibles chances de subir l'illusion, puisque le niveau final sera pour elle de -2 (sans compter une éventuelle résistance ou défense).

Influence

État normal

Unité de Base: Zone/100 m/1 mn

Augmentation du bonus sur les aptitudes et compétences dont dépend le Charisme de 5 points.

Résultat Parfait: Augmentation du bonus de 8 points.

Résultat Catastrophique: Malus de 5 points.

Auto-Défense: Un Psi qui possède ce pouvoir et qui subit lui-même une tentative d'influence par un autre Psi rajoute un malus de 6 à cette tentative.

Invisibilité

État normal

Unité de Base: Zone/50 m/12 s

L'invisibilité n'existe pas, il s'agit uniquement d'influencer les personnes pour qu'elles ne puissent pas vous remarquer. Le malus se calcule par sens affecté, de façon cumulative:

Vue	-1
Ouïe	-2
Odorat	-3

Résultat Parfait: Durée du contrôle prolongée jusqu'à la fin de la concentration ou de la sortie de la zone de contrôle sans dépense de points supplémentaires.

Résultat Catastrophique: Les personnes affectées ont leur attention attirée vers le Psi.

Auto-Défense: Un Psi qui possède ce pouvoir et qui est soumis lui-même à une tentative d'invisibilité par un autre Psi rajoute un malus de 6 à cette tentative.

Lésions à distance

Transe avancée

Unité de Base: Individu/10 m/1 attaque

Cette discipline cause l'ouverture de plaies et autres saignements.

La marge de réussite donne l'effet obtenu.

Réussi: 5 points d'Essoufflement en moins.

Bon: 2 points d'Essoufflement en moins et 1 point de vie sur une zone au choix.

Très Bon: 1 point de vie en moins sur toutes les zones.

Parfait: 5 points de vie en moins sur une zone au choix.

En cas d'échec, le Psi subit sa propre attaque. Les conséquences sont obtenues de la même façon en remplaçant les qualificatifs (Mauvais à la place de Bon, Catastrophique pour Parfait, etc.). Le Psi malchanceux a de toute façon le droit de se défendre contre cette attaque. Par contre, on précisera la zone visée avant de faire la tentative.

Mémoire parfaite

Transe variable

Unité de Base: Personnel ou Toucher/1 sondage

Permet de retrouver des événements cachés dans la mémoire. On a des malus suivant l'éloignement temporel et la précision.

1 jour à 1 mois	-1
1 mois à 1 an	-3
1 an à 5 ans	-5
Plus de 5 ans	-7

Vague	0
Faible précision	-1
Quelques détails	-2
Grande précision	-5

État normal	-1
Transe légère	+1
Transe avancée	+3
Transe cataleptique	+5

Sur une personne différente de soi, et qui le désire, le modificateur au niveau du test doit aussi rajouter la valeur de l'Équilibre de la cible. De plus, ce n'est pas le Psi qui recherche dans la mémoire mais la personne affectée.

Auto-Défense: Un Psi qui possède ce pouvoir et qui subit lui-même une tentative d'oubli par un autre Psi rajoute un malus de 6 à cette tentative.

Oubli

Transe légère

Unité de Base: Individu/10 m/durée spéciale

Ce pouvoir n'agit qu'en voyant la cible (c'est à dire en connaissant sa position sans erreur. Une caméra pourra donc être utile, mais pas le fait de savoir que la cible est dans la pièce d'à côté).

L'oubli dure une période de 1 jour minimum. Il porte sur un événe-

ment précis. A la fin de chaque jour, on refait un test égal au test de départ en rajoutant un bonus de 1 au test d'oubli (ceci sans bonus, et sans possibilité de défense). Sept échecs de suite du récepteur consacrent un oubli définitif. Voyez l'exemple dans la description de la discipline Suggestion.

Essayer de faire oublier à quelqu'un un des événements les plus marquants ou importants de sa vie s'accompagne de malus que le meneur de jeu déterminera.

Résultat Parfait: Pas de durée de l'oubli, il est total et définitif (sauf utilisation de moyens spéciaux).

Résultat Catastrophique: Effet de feedback ou « choc en retour ». Il faut que le Psi se défende contre sa propre tentative. En cas d'échec, il oublie définitivement les dernières heures de sa vie (depuis le moment où il a dormi pour la dernière fois).

Résistance à la douleur

Quatre états de transe possibles pour ce pouvoir

État normal

Unité de Base: Personnel/12 s

Transe légère

Unité de Base: Personnel/1 mn

Transe avancée

Unité de Base: Personnel/10 mn

Transe cataleptique

Unité de Base: Personnel/1 hr

C'est en fait une auto-hypnose anesthésique.

Si à la fin de la période la cause de douleur n'a pas cessée ou les dégâts n'ont pas été réparés, le sujet subit l'intégralité de l'attaque.

Les blessures n'entraînent plus aucun malus en combat, mais les blessures graves comptent quand elles empêchent le déplacement ou la tenue d'une arme.

Le meneur de jeu calculera des malus au test suivant la douleur infligée. Par contre l'état de transe donne des bonus:

État normal	0
Transe légère	+2
Transe avancée	+4
Transe cataleptique	+6

Résistance aux conditions naturelles

Quatre états de transe possibles pour ce pouvoir

État normal

Unité de Base: Personnel/30 mn

Transe légère

Unité de Base: Personnel/2 hr

Transe avancée

Unité de Base: Personnel/12 hr

Transe cataleptique

Unité de Base: Personnel/1 jr

Cette discipline permet de résister aux froids et chaleur extrêmes (-30°C à +50°C sans protections). Plus de coups de soleil ou d'engelures.

De façon continue et sans concentration, la possession de cette dis-

cipline diminue les chances de mutation comme le fait le produit chimique Uni, c'est à dire de 10%, mais sans augmentation des seuils psi. On peut annuler cette propriété en dépensant d'un bloc tous ses points psis et en se concentrant pour ne pas en récupérer. La réussite de cette tentative est sanctionnée par un test sur l'Action au niveau 5 avec comme modificateur la valeur de l'Équilibre.

Résistance physique

État normal

Unité de Base: Personnel/2 jr

Résistance à la faim, à la soif et au sommeil jusqu'à une limite de [Constitution x 2] jours. Passée cette limite, il faut récupérer comme si on n'avait passé qu'un jour sans boire, manger et dormir.

De plus on n'est pas exempté de la nécessité de manger un double repas dès qu'on récupère douze points psis.

Cette discipline permet aussi d'échanger à tout moment 1 point psi contre 2 points d'Essoufflement, jusqu'à concurrence du maximum d'Essoufflement possible.

Résultat Parfait: Pas besoin de manger à la fin de la période.

Soins personnels

Transe cataleptique

Unité de Base: Personnel/1 Tentative (3 points minimum)

Une personne qui dispose de cette capacité diminue automatiquement de moitié la durée de guérison de ses blessures, légères, sérieuses ou graves.

Vous aussi vous pouvez apprendre à voler, à lire dans les pensées, à connaître l'avenir, à prolonger votre vie, à guérir votre prochain.

Pour cela, il vous suffit de commander la méthode du professeur Ismra. Avec cette méthode, vous apprendrez les simples techniques quotidiennes qui ouvriront les portes de votre esprit.

Si par hasard vous n'étiez pas convaincu de vos progrès, le professeur Ismra s'engage à vous rembourser intégralement après retour de la brochure.

Institut des Sciences Psychiques
Suite 234, 12th St. Des Moines.

De façon instantanée, il peut se redonner des Points de Vie à raison d'un Point de Vie par 3 points psis dépensés.

De plus, la blessure ainsi guérie change de catégorie de gravité. Ainsi un membre complètement endommagé devient gravement blessé. Une blessure grave devient sérieuse, une sérieuse devient légère et une légère disparaît. Il va de soi que cette amoindrissement de la gravité ne peut se faire qu'une seule fois sur une même zone.

Résultat Parfait: Gain de deux catégories de blessures (de Grave à Légère, les Légères et Sérieuses disparaissant).

Résultat Catastrophique: Feedback, le Psi subit une perte de points de vie dans la zone qu'il voulait guérir.

▼Tormo Lebrave est blessé gravement au bras droit. Il lui faudrait récupérer 4 points de vie et laisser reposer son bras 7 semaines. En dépensant 12 points psis et 16 points d'Essoufflement, il récupère tous ses points de vie et son bras n'est plus que blessé sérieusement. Le temps de guérison serait maintenant donc de 3 semaines, mais comme Tormo possède cette discipline, il ne lui faudra plus que 10 jours. Il aura donc un bras d'apparence normal, mais avec une certaine raideur qui l'handicamera un peu au combat.

Suggestion

Transe légère, yeux ouverts

Unité de Base: Individu/5 m/durée spéciale

Ce pouvoir n'agit qu'en voyant la cible (c'est à dire en connaissant sa position sans erreur. Une caméra pourra donc être utile, mais pas le fait de savoir que la cible est dans la pièce d'à côté). La suggestion peut se faire de façon auditive ou mentale. Dans ce dernier cas, si le Psi n'a pas d'aptitude à émettre télépathiquement ou si le défenseur n'a pas d'aptitude à recevoir télépathiquement, le Psi attaquant devra réussir deux fois de suite son test de suggestion.

A la fin de chaque heure, on refait un test égal au test de départ en rajoutant un bonus de 1 au test de suggestion (ceci sans bonus, et sans possibilité de défense). Sept échecs de suite du récepteur consacrent une suggestion définitive.

On ne peut suggérer que des choses vraisemblables sinon raisonnables. Une suggestion choquante donne aussitôt droit à un nouveau test.

Une atteinte à la vie du sujet ou à ses convictions les plus profondes annule la suggestion.

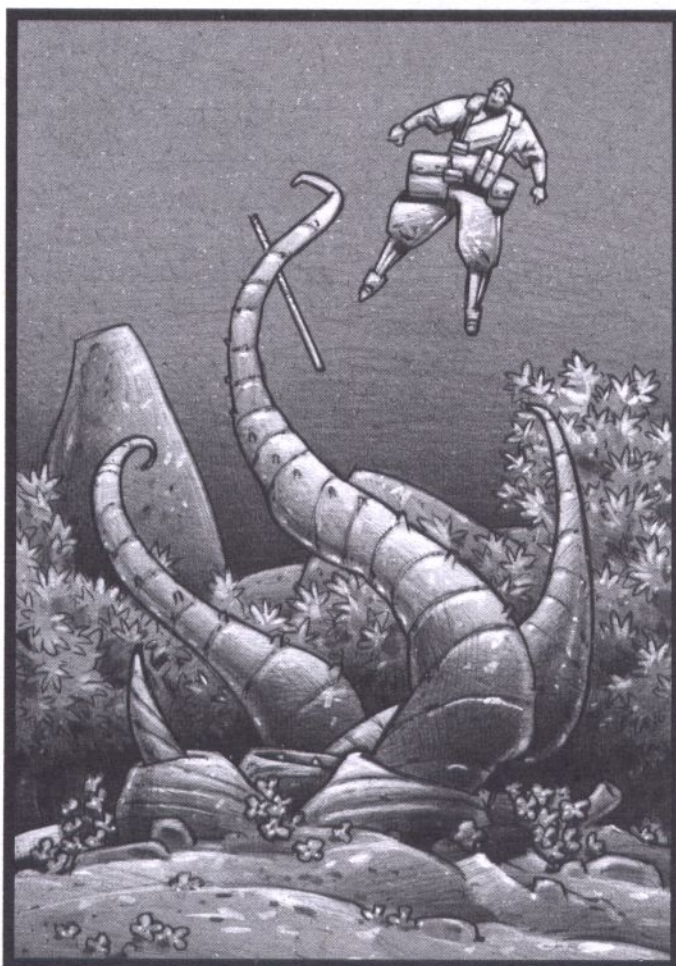
Résultat Parfait: La suggestion dure indéfiniment.

Résultat Catastrophique: Le Psi se mettra à croire profondément à la prochaine chose que l'on lui dira, de façon définitive.

Auto-Défense: Un Psi qui possède ce pouvoir et qui subit lui-même une tentative de suggestion par un autre Psi rajoute un malus de 6 à cette tentative.

▼Hélène Maltoy essaye de suggérer à Isidore Stonk que l'alliance avec leur ennemi de toujours, Léo Brotoff, est nécessaire. La valeur d'Action d'Hélène est de 8, son niveau en suggestion de 8, la résistance d'Isidore vaut 7. Hélène choisit de dépenser 3 points, un pour la suggestion et deux pour augmenter son bonus. Le niveau final est donc de $8 - 7 + 1 = 2$, ce qui donne un nombre à obtenir inférieur ou égal à 32. Hélène tire 20, Isidore croit donc en elle. Au bout d'une heure, on refait le test. Par contre, on tient pas compte des points de bonus mis au lancer par Hélène, mais on rajoute un point à cause du temps écoulé. Le niveau sera donc ici aussi de $8 - 7 + 1 = 2$, donnant 32. Si ce test est encore réussi, au bout de deux heures, on recommence avec un niveau de $8 - 7 + 2 = 3$, donnant 40. Ainsi, plus le temps passe, et plus Isidore a des chances de croire à la suggestion. Au bout des sept tests, s'ils sont tous réussis (pour Hélène, ce qui veut dire échoués pour Isidore), ce pauvre Isidore Stonk est absolument et indéfiniment convaincu.

ALTÉRATION



Lévitacion/Vol

Accélération mentale

Transe légère

Unité de Base: Personnel/1 séquence temps réel

Vous avez la possibilité de réfléchir beaucoup plus vite: 10 fois. En situation stressante, pour l'utilisation d'une compétence, vous bénéficiez d'un bonus de 4.

Résultat Parfait: Au cas où vous cherchiez la réponse à un problème, dont soit la logique permet de trouver la solution, soit que vous ayez connu puis oublié la réponse, vous la trouvez.

Résultat Catastrophique: Baisse de votre Raisonnement de 2 points pendant 24 heures.

Accélération métabolique

Transe avancée

Unité de Base: Personnel ou toucher/1 hr temps réel

Cette discipline permet d'accélérer tous les processus organiques. Elle permet une plus rapide réaction des médicaments. Elle réduit les temps de cicatrisation ou de calcification. Le taux d'accélération est de 24, c'est à dire qu'une personne soumise à ce pouvoir voit son corps vieillir d'un jour en une heure. Grâce à des procédés de reconstruction cellulaire et à ce pouvoir, on peut reconstituer des tissus ou des organes détruits en un temps assez bref.

Évidemment, l'accélération des phénomènes de mutation fait aussi partie des possibilités d'utilisation.

Résultat Catastrophique: Emballement du processus, le corps vieillit d'un an en une heure. On refait le test toutes les heures, en rajoutant un point de bonus à chaque fois. Le processus s'arrête dès que le test est réussi une fois.

Accélération personnelle

État normal

Unité de Base: Personnel/1 séquence

Ce pouvoir permet d'accélérer toutes ses fonctions vitales par dix fois. On agit comme si le reste du monde bougeait dix fois moins vite.

Résultat Parfait: Durée doublée de l'effet.

Résultat Catastrophique: Ralentissement de deux fois de toutes les fonctions vitales.

Altération physique

(Petit maître des mutations)

Transe variable

Ce pouvoir permet de changer physiquement et mentalement par le biais des mutations. Sur une personne, et pour une mutation particulière, on ne peut effectuer que l'une des trois actions. Par contre, en cas d'échec, il est possible de recommencer la tentative. Voyez aussi le chapitre sur les mutations.

Transe légère

Unité de Base: Individu, personnel/10 m/1 mutation

Permet de changer les chances de mutation des composantes. Elle les augmente ou les diminue de 20%, au choix, mais globalement. Accélération du processus complet de mutation à trois semaines.

Transe avancée

Unité de Base: Individu/10 m/1 mutation

Permet de changer le sens de la mutation. On choisit si l'on veut le sens «+» ou le sens «-», mais sur toutes les composantes. Accélération du processus complet de mutation à deux semaines.

Transe cataleptique

Unité de Base: Toucher/1 mutation

On tire uniquement le nombre de composantes qui va changer, puis le Petit Maître des mutations choisit lesquelles il veut faire muter. Accélération du processus complet de mutation à une semaine.

▼ Ushmen Inoléor utilise son pouvoir sur John Johnson en état cataleptique. On fait le test de mutations sur John qui donne un changement pour la Force, le Raisonnement et le Charisme. Ushmen peut alors décider de faire muter les composantes de John qu'il désire, du moment qu'elles soient au nombre de 3.

Résultat Catastrophique: Pour les tranches légère et avancée, inversion du résultat. Pas d'effet pour la tranche cataleptique.

Bouclier physique

Deux états de tranche possibles

État normal

Unité de Base: Personnel/1 séquence

Utile principalement en combat. La peau acquiert une texture qui protège le Psi. Elle donne une protection égale à 1 en vie et essoufflement. Pas d'influence sur la Dextérité ou les Réflexes.

Transe légère

Unité de Base: 3 m²/1 séquence

Bouclier d'énergie sur un seul plan, il est créé face au Psi, à quelques centimètres. Il assure une protection de 3 en vie et essoufflement.

Résultat Parfait: Durée du contrôle prolongée jusqu'à la fin de la concentration sans dépense de points supplémentaires.

Communication

Transe avancée

Unité de Base: Toucher/1 tentative

Ce pouvoir permet d'utiliser à la fois l'Émission et la Réception télépathique. Reportez-vous aux chapitres correspondants. La dépense des points et les effets sont rigoureusement semblables. Vous dépensez par contre vos points d'Altération à la place de ceux d'Action ou d'Intuition.

Au cas où vous posséderiez déjà l'un de ces deux pouvoirs vous pourrez faire une chose supplémentaire: donner votre pouvoir à une personne non psioniquement éveillée pour une utilisation limitée.

Si par exemple vous avez la Réception télépathique et la Communication, en réussissant à la fois vos tests dans les deux disciplines, vous permettrez à votre partenaire d'utiliser la Réception télépathique une fois. Il aura pour le test le nombre de points que vous y aurez investi et votre niveau. Par contre il fera le test sur sa propre composante, ici l'Intuition. Procédez de façon identique pour

l'Émission télépathique. Une personne ne peut stocker en elle-même plusieurs fois le même pouvoir ou plusieurs pouvoirs différents

▼ **Uri Oyokio possède le pouvoir de Communication.** Il sait aussi utiliser la Réception télépathique, au niveau 7. Il décide de donner ce pouvoir à son amie Suyi Nakaga. Il utilise un point d'Altération pour la tentative de Communication et fait un premier test. Si ce test réussit, il peut continuer et choisit d'offrir trois points d'Intuition à Suyi. Si la seconde tentative est aussi réussie, Suyi va pouvoir utiliser une fois dans le futur le pouvoir de Réception télépathique, en disposant de trois points psis. Elle fera le test avec sa propre composante d'Intuition, mais au niveau 7, qui est celui de Oyokio. La façon d'utiliser les trois points est libre, que ce soit en privilégiant la durée, la distance ou la chance de contact, mais elle ne se fait qu'une fois. Il n'est pas possible de garder des points en réserve pour plusieurs utilisations.

Échange de corps

État normal

Unité de Base: Individu/50 m/10 mn

L'échange de corps serait plutôt un échange de cerveau entre deux corps. Chacun des deux individus va agir comme s'il était dans le corps de l'autre. On se reportera aux règles sur le Contrôle, dans le chapitre Action. Si le protagoniste a le pouvoir de Contrôle ou de Réception Sensitive, il peut, s'il le désire, donner des points psis pour augmenter les chances de l'autre (toujours deux points psis pour un de bonus). Dans ce cas, la portée et la durée seront doublées.

État dématérialisé

Transe légère

Unité de Base: Personnel/1 mn

L'état dématérialisé est une forme de désintégration partielle avec un état de conscience diffuse. Le corps n'existe plus mais on a toujours ses sens amoindris, comme dans un milieu cotonneux (malus de -4 sur toutes les opérations de Perception). On est capable de se déplacer à la vitesse de 1 mètre par seconde, à travers n'importe quelle matière. La désintégration est instantanée (1 millionième de seconde), par contre la reconstruction prend [16 - Constitution - Équilibre] séquences, un nombre négatif ou nul indiquant une reconstruction instantanée.

La reconstruction se fait toujours dans un espace suffisamment libre. S'il n'y a pas possibilité de réintégration, le cas est traité comme un résultat catastrophique.

Annulation: une annulation normale empêche la dématérialisation. On tirera alors un dé de pourcentage. Si le résultat est égal à 00, l'absorption s'est produite au moment même de la désintégration. Si l'annulateur avait fait un Résultat Parfait, il absorbe normalement la part d'énergie attendue. Le Psi, lui se retrouve reconstruit aussitôt comme s'il était mort et ressuscité (voir chapitre Intuition, paragraphe Résurrection). Si par malheur l'annulateur n'a pas réussi parfaitement, il reçoit trop d'énergie. Il doit tenter un test sur la Constitution, au niveau -1, pour ne pas imploser. Même s'il réussit, il perd 4 points de vie par partie du corps. Quant au malheureux dématérialisé, il est tout simplement désintégré.

Résultat Parfait: Elle permet de ne pas se faire annuler l'état dématérialisé, ce qui est agréable, vu les horreurs que cela peut produire.

Résultat Catastrophique: Aie, Aie. C'est la fin, on ne joue pas impunément avec les énergies essentielles de l'Univers. Non seulement vous êtes désintégré mais il se produit une explosion atomique. Sa puissance est de [Constitution x kilotonnes].

Lévitation/Vol

Transe légère, yeux ouverts

Unité de Base: Personnel/1 mn

Ce pouvoir permet de vous alléger et de contrôler les phénomènes de vents et courants environnants pour vous déplacer.

L'élévation ou la descente se fait à 1 m/1 s (3,6 km/heure), vitesse constante.

Le déplacement par temps calme se fait à 10 m/1 s (36 km/heure), au bout de 10 secondes d'accélération. Il faut 10 secondes pour se stopper. Pour changer de direction, il faut s'arrêter puis repartir. Par temps de vent, on compare la vitesse du vent et celle du Psi. Suivant les directions respectives, on peut être repoussé, ralenti ou accéléré.

Résultat Parfait: Durée du contrôle prolongée jusqu'à la fin de la concentration sans dépense de points supplémentaires.

Métamorphose

État normal

Unité de Base: Personnel/1 hr

Ce pouvoir permet de changer son apparence extérieure. Il peut aller jusqu'à des altérations de masse et de taille de 10%. Lorsque l'on utilise cette discipline, il se produit toujours un changement. On interprète le résultat avec la table standard. Le moindre changement dure au moins une heure. Un changement s'effectue en 1 minute.

Modification atmosphérique

Transe cataleptique

Unité de Base: Zone/10 km/1 jr

Ce pouvoir permet de modifier légèrement les conditions atmosphériques de température ou d'humidité. L'ampleur de la modification est de 2°C par point psi dépensé. La formation de nuages et de pluie sera fonction de l'eau disponible aux alentours de la zone affectée. La modification met en moyenne 6 heures pour se produire. La marge de réussite ou la difficulté choisie peuvent modifier cette durée.

Grâce à OpéraTour,
voyagez en toute sécurité

Découvrez les pyramides, Venise,
la muraille de Chine...

Demandez notre catalogue!

Nos hôtels et véhicules sont soigneusement vérifiés et
étanches. Un médecin est présent dans chaque groupe.

Modification de la destinée

Transe légère

Unité de Base: Individu/10 m/Spécial

On ne peut pas modifier sa propre destinée. Le meneur de jeu va faire le test secrètement. En cas de réussite, il tire aussi un dé à dix faces. Ce nombre indique quel événement important dans le futur risque d'être changé. On tire encore une fois un dé, mais à 6 faces. De 1 à 3, l'effet du test, ou la situation prévue, est inversé. De 4 à 6, il ne se passe rien.

Résultat Parfait: Le changement, s'il a lieu, sera radical, pouvant s'approcher à la limite de l'irréalisable.

Résultat Catastrophique: Effet de feedback ou « choc en retour ». Le Psi fait l'objet de sa propre tentative. S'il rate sa défense, on tirera aussi un dé à dix faces pour savoir quelle action sera affectée dans le futur. Si cette action a moins de 50% de chances de réussir, alors elle ne réussira pas, sans avoir à lancer les dés. L'effet est toujours désavantageux pour le Psi, jamais bénéfique.

▼ *Linule Bertrand a vu sa destinée changée par Armeth Bakal. Elle ne le sait pas, mais le deuxième événement qui devrait lui arriver va se trouver modifié. Elle se dirige vers le parking pour prendre sa voiture. Elle lui a été volée. C'est le premier événement, il n'est pas modifié. En ressortant, elle n'a pas remarqué la sombre silhouette d'un voyou. Celui-ci se précipite sur elle pour l'assommer. Il aurait dû réussir, mais c'est le deuxième événement, et il est modifié instantanément. L'agresseur tombe donc de tout son long par terre et Linule peut se sauver.*

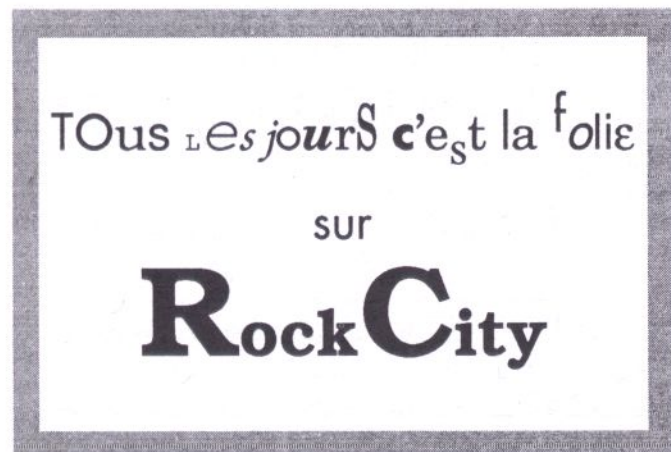
Réincarnation

Transe cataleptique

Unité de Base: Individu/10 m/1 jr

Ce pouvoir permet de transporter l'âme d'une créature récemment morte dans un corps disponible. Ce corps récepteur doit être dans un état mental nul. Toute vie intellectuelle doit l'avoir quitté. C'est l'esprit du mort qui va s'insérer à la place vacante. L'être résultant aura donc les composantes mentales du réincarné et les composantes physiques du récepteur. Si le récepteur n'est pas humain, on appliquera les malus indiqués dans le pouvoir Contrôle, au chapitre Action. De plus, si les capacités intellectuelles du corps récepteur sont beaucoup plus faibles que celle du réincarné, on fera tous les 28 jours un test décidé par le meneur de jeu, et qui indiquera si les composantes diminuent. Dans le cas inverse, il n'y a pas augmentation des composantes.

La durée indiquée dans l'Unité de Base est celle qui s'est écoulée depuis la mort. Une fois la personne réincarnée, son état est définitif.



Stase Personnelle

Transe cataleptique

Unité de Base: Toucher ou Personnel/1 semaine

On plonge la personne affectée dans un état proche de l'hibernation. Elle n'a plus besoin de nourriture ou de boisson. Il lui suffit d'un minimum d'air pour survivre. Ses fonctions vitales sont réduites à une minute de temps propre par journée. La personne ainsi affectée ne peut absolument plus réagir à aucun stimulus extérieur, elle doit décider à l'avance du moment de son réveil. Certaines firmes spécialisées dans l'électronique ont mis au point des sondes qui vont jusqu'au cerveau et envoient un léger stimulus électrique. Il est alors possible de se réveiller lorsque l'on ressent ce stimulus. Il peut être déclenché par une personne, manuellement, ou par un appareillage automatique.

Résultat Parfait: Durée du contrôle prolongée jusqu'à ce que le psi le décide sans dépense de points supplémentaires.

Symbiose androïde

Transe cataleptique

Unité de Base: 1 Fonction/Toucher/1 mois

Ce pouvoir est la synthèse de l'Intuition mécanique/électronique et de l'Action électromagnétique. Il permet d'utiliser les deux disciplines. On dépense alors des points d'Altération à la place de points d'Intuition ou d'Action. Reportez-vous aux descriptions correspondantes.

Si le Psi possède déjà l'un des deux pouvoirs, il est capable de le stocker sur un objet de ce domaine. On a en effet découvert que certains alliages de métaux, ainsi que quelques structures cristallines, sont capables de stocker de façon temporaire de l'énergie psionique.

Si on stocke de l'Intuition, la première personne à réussir un test sur l'Intuition au niveau 5, en touchant la machine ou l'objet, aura connaissance de l'information stockée.

Si on stocke de l'Action, un test sur l'Action au niveau 5 réussi en se concentrant sur l'effet désiré aura pour effet de libérer l'énergie stockée.

▼ *L'ingénieur Duval a de la chance, il possède les trois pouvoirs d'Intuition mécanique/électronique, d'Action électromagnétique et de Symbiose androïde. Il a construit une mini-radio de secours, fonctionnant sans énergie autre que celle psionique, avec deux alliages spéciaux. Il la prend entre ses mains et se met en état de transe cataleptique. En dépensant un point de Symbiose, il peut stocker de l'Action. Il transfère alors 5 points d'Action pour la faire fonctionner une minute entière.*

Un plus tard, alors qu'il s'est reposé, il décide de stocker l'Intuition. Il se replonge en transe cataleptique et dépense un point pour la Symbiose. Il utilise deux points supplémentaires d'Intuition car il veut faire passer deux informations. La première que c'est un poste émettant un S.O.S et la deuxième qu'il suffit de se concentrer dessus pour qu'il marche.

Quinze jours après, l'explorateur Albert Stromboli trouve cette radio. Dès qu'il la touche, il fait automatiquement un test sur l'Intuition au niveau 5. Il le réussit et sait comment fonctionne la radio. Il suffira qu'il se concentre dessus et réussisse un test sur l'Action au niveau 5 pour la faire fonctionner.

Télékinésie

Transe légère, yeux ouverts

Unité de Base: 1 kg/10 m/1 mn

La télékinésie est la possibilité de déplacer à distance les objets par la force de la pensée. Ce pouvoir n'a d'effet que sur de la matière organique vivante. Il permet un déplacement de 1 mètre pour 6 secondes dans n'importe quelle direction. Les cultures bactériennes

sont vivantes. Un certain poids de matière vivante animée peut entraîner le même poids de matière morte.

Téléportation de matière vivante

Transe cataleptique

Unité de Base: Toucher/50 km

On utilise ce pouvoir exactement de la même façon que pour la téléportation personnelle (voir ci-après). On rajoute exceptionnellement un ajustement au test, que la personne transportée possède une Résistance ou une Défense. Cet ajustement est égal à la valeur de l'Équilibre du transporté (égal à 0 pour les formes de vie sans intelligence). Une différence: en cas d'explosion par manque de place à l'arrivée, celle-ci se produit toujours au point de départ.

Téléportation personnelle

Transe cataleptique

Unité de Base: Personnel/50 km

Il existait deux théories sur la Téléportation avant sa mise en pratique. Tout d'abord celle d'un transfert instantané de tous les atomes de la personne. Dépassant donc les concepts relativistes de vitesse de la lumière. Cette théorie s'est avérée fautive bien qu'étant intellectuellement plus satisfaisante pour expliquer pourquoi on avait exactement la même personne avant et après la téléportation.

Il a depuis été prouvé que la téléportation est tout d'abord une désintégration des atomes et molécules de l'individu, libérant une énergie formidable. Cette énergie conserve une organisation cohérente, ce qui explique pourquoi une téléportation s'accompagne toujours d'un rayon laser reliant le point de départ et d'arrivée de la téléportation. Ce déplacement se fait à la vitesse de la lumière et est quasiment indétectable. Au lieu d'arrivée, l'énergie est aussitôt dépensée pour reconstruire l'organisme molécule par molécule. La désintégration est instantanée (1 millionième de seconde), par contre la reconstruction prend [16 - Constitution - Équilibre] séquences, un nombre négatif ou nul indiquant une reconstruction instantanée.

La reconstruction se fait toujours dans un espace suffisamment libre. Le lieu d'arrivée est atteint à 10 mètres près, au hasard. S'il n'y a pas possibilité de réintégration, le cas est traité comme un résultat catastrophique.

Annulation: Une annulation normale empêche la téléportation. Si elle réussit, on tire un deuxième pourcentage. Si ce résultat est égal à 00, l'absorption s'est produite au moment même de la désintégration. Si l'annulateur avait fait un Résultat Parfait au premier test, il absorbe normalement la part d'énergie attendue. Le Psi, lui se retrouve au point d'arrivée comme s'il était mort et ressuscité (voir chapitre Intuition, paragraphe Résurrection). Si par malheur l'annulateur n'a pas réussi parfaitement, il reçoit trop d'énergie. Il doit tenter un test sur la Constitution, au niveau -1 pour ne pas imploser. Même s'il réussit, il perd 4 points de vie par partie du corps. Quant au malheureux téléporté, il est tout simplement désintégré.

Résultat Parfait: Il permet de ne pas se faire annuler la téléportation, ce qui est agréable, vu les horreurs que cela peut produire.

Résultat Catastrophique: Aïe, Aïe. C'est la fin, on ne joue pas impunément avec les énergies essentielles de l'Univers. Non seulement vous êtes désintégré mais il se produit une explosion atomique. Sa puissance est de [Constitution x kilotonnes]. Refaites une fois encore le test de Téléportation. S'il est raté, l'explosion se fait au lieu de départ. Tout juste réussi, à mi-chemin. Réussi, au lieu d'arrivée.

La connaissance n'a pas de prix

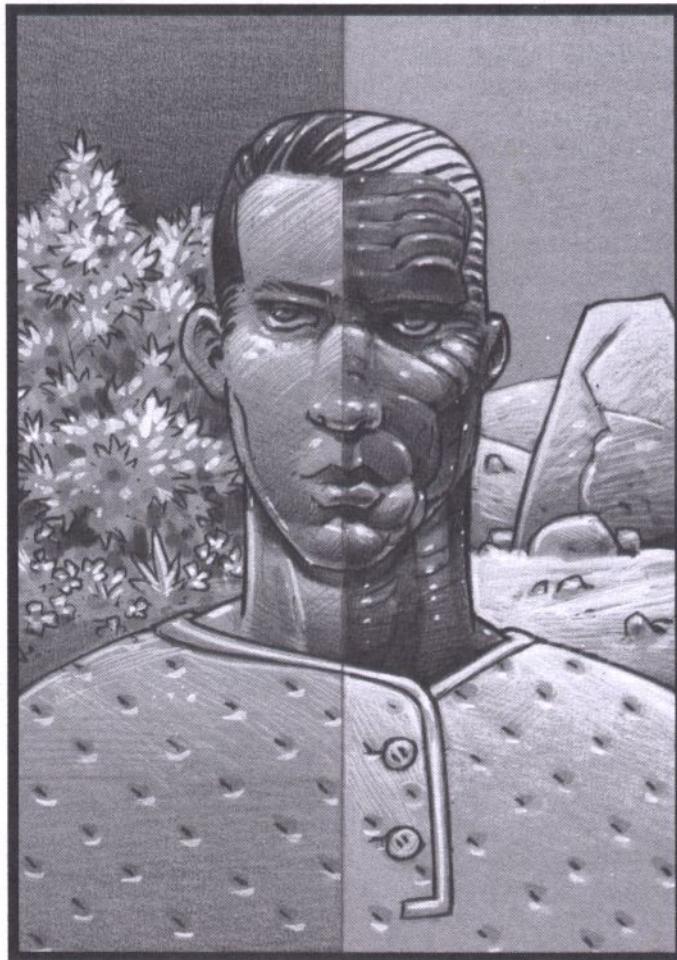
Nous vous en faisons un



TELIA COGNITIVA

Le savoir au service des hommes

MUTATIONS



Introduction

Comme vous avez pu vous en douter, les mutations prennent une part importante dans la vie de la Terre des Mille Mondes. C'est pourquoi nous allons vous en lire tout de suite une définition dans un proche dictionnaire:

Variation brusque d'un caractère héréditaire par changement dans le nombre ou la qualité des gènes.

Évidemment, cela ne vous dit peut-être pas grand chose. Si vous désirez avoir des précisions sur la génétique et l'hérédité, reportez-vous au chapitre qui leur est consacré dans le deuxième livret de ce jeu. Pour notre part, et dans le reste de cette partie, nous allons considérer les mutations encore plus simplement, en les définissant par ce que le mot veut vraiment dire: le changement.

Une mutation est un changement. Changement de peau, de système respiratoire, d'habitudes alimentaires, de tempérament, et bien d'autres choses encore, comme vous allez pouvoir le lire.

Avant de continuer, un petit détail: ce chapitre va peut-être vous paraître moins précis, moins directif que ceux qui précèdent. Et pourtant, vous pourriez vous attendre, vu son importance, à des développements considérables. Or les mutations font partie de l'aspect à la fois scientifique, fantastique et magique de ce monde. Ici plus qu'ailleurs vous devrez faire jouer votre sensibilité et votre logique. Entre deux régions, il vaut mieux estimer qu'effectivement il s'agit de deux micro-mondes différents parce que les cultures et les animaux sont différents, plutôt que de calculer l'écart de température en degrés Celsius sous abri. De toute façon, les exemples du deuxième livret, ainsi que les scénarios, devraient vous apporter une aide non négligeable.

Les micro-mondes

Avant tout chose, il va falloir que vous sachiez ce qu'est un micro-monde.

De façon scientifique, nous dirons que c'est la plus petite unité mesurable de milieu écologique, à l'échelle humaine.

À part ça, un micro-monde est un endroit où tous les facteurs écologiques sont à peu près stables, que ce soit le climat, l'altitude et bien d'autres encore. Pour clarifier les choses, le Sahara et le Groënland sont des micro-mondes. L'étendue géographique n'a rien à voir avec la notion de micro-monde. Ils peuvent être aussi petits qu'un sous-marin et aussi grands qu'un désert. Nous allons donc nous attacher à vous montrer ce qui les différencie, c'est à dire les facteurs écologiques.

Les facteurs écologiques

Le climat

Le climat est lui-même divisé en plusieurs éléments d'importances différentes, mais qui chacun possède une influence déterminante:

La température

Si l'on prend les moyennes annuelles de température sur la Terre, on va de -10°C à 35°C. Mais chacun sait qu'il n'est pas exceptionnel d'avoir des variations journalières de température plus importantes. C'est l'élément des micro-mondes le plus sensible et mesurable.

Un pays froid va favoriser des personnes petites, rondes, à forte pilosité.

Un pays chaud va produire des personnes plus grandes ou maigres, et glabres.

L'humidité

Le degré d'humidité n'intervient pas directement sur l'organisme. Par contre, il joue très fortement sur tout le développement de la végétation. Et cette végétation aura une influence prépondérante sur la faune, et donc l'humanité.

Il est souvent plus difficile de survivre dans un environnement aride, les évolutions se faisant alors plus extrêmes, laissant survivre des individus très efficaces et spécialisés.

Le rayonnement

Ce terme recouvre de nombreux phénomènes, mais principalement l'intensité lumineuse. En effet, le soleil envoie sans arrêt ses rayons sur notre terre. Mais il n'est pas le seul, et l'univers entier nous bombarde de rayons cosmiques. De plus, il existe une radioactivité naturelle, sans compter celle produite par les erreurs humaines.

L'une des manifestations la plus courante de ce rayonnement est la coloration de la peau.

Micro-climats spécifiques

Il existe des zones géographiques restreintes qui ont des conditions climatiques spéciales. En voici quelques exemples: les glaciers, les forêts, les agglomérations urbaines, les milieux aquatiques (salins ou doux), etc.

L'atmosphère

La composition de l'air que l'on respire est fondamentale pour nombre de mécanismes vitaux. Le taux d'oxygène, d'azote et de gaz carbonique sont importants, mais aussi la présence de gaz plus rares, comme le soufre, l'ammoniaque, etc. Il est évident que le cas le plus extrême est celui de l'eau, qui oblige l'homme qui essaierait de s'y établir à se faire pousser des branchies.

La structure du sol

Suivant la nature du sous-sol, son acidité, sa densité, la flore va acquérir des propriétés différentes. Et qui modifie la flore modifie aussi toute la vie environnante.

L'alimentation

La façon de se nourrir change de nombreux facteurs. Le fait d'être herbivore ou carnivore va transformer la structure de la mâchoire et le système digestif.

L'espace de vie

Il n'y a pas que des facteurs purement extérieurs à l'homme qui jouent. Son mode de vie, et notamment son habitat direct sont importants. Les comportements ne sont forcément pas identiques dans une ville surpeuplée et une campagne quasi-déserte.

Les habitudes sociales

Il existe un facteur très spécial: les habitudes sociales qui changent assez radicalement le mode de vie par rapport à la majorité de la population. Un cas typique est celui des NiteClubers (prononcez naïtecléubeurz), population de Manatan qui vit la nuit, allant de boîte de nuit en boîte de nuit. Le micro-monde qui leur est associé n'est donc pas géographique mais sociologique. Pour que de tels groupes existent, il est nécessaire qu'un maître des mutations (voir chapitre suivant) existe et «initie» les nouveaux membres. En effet, le délai de mutation est sinon trop long pour permettre la survivance de l'habitude sociale.

Et bien d'autres encore

Il existe d'autres facteurs pour définir des différences écologiques, mais vous avez vu avec nous les plus importants. Le point que vous devrez retenir, à chaque fois que les joueurs voyageront est: «Est-ce que la différence entre l'endroit d'où ils viennent et celui où ils vont est appréciable?» Si la réponse est oui, cela veut tout simplement dire qu'il s'agit d'un autre micro-monde.

Composantes du micro-monde

Comme nous venons de vous le montrer, il paraît peu facilement envisageable de définir complètement un micro-monde. Par contre, ce qui nous importe, dans Athanor, c'est de savoir comment va se faire l'adaptation des personnages à ce nouveau milieu. Le but ultime d'une telle adaptation serait d'arriver à une osmose complète entre ce milieu et ses habitants. Il semble donc logique de considérer les micro-mondes tout comme des individus, dont les personnages, par les mutations, vont se rapprocher. Et c'est effectivement ce que nous faisons dans le jeu. Chacun des micro-mondes va avoir huit composantes, de la même façon que sont définis les avatars.

L'attribution de la valeur de ces composantes peut se faire de deux manières. La première consiste à choisir de façon arbitraire les valeurs, en se fiant à une logique propre. La seconde, que nous préconisons, est le tirage aléatoire, comme lorsque l'on crée un avatar. Évidemment, une fois ces composantes tirées, elle ne varient plus, elles restent immuables pour un micro-monde donné.

Par contre, à l'opposé de l'avatar, ce sont les parties Inné, Acquis et Vie qui nous serviront plutôt que la somme globale. Pensez donc à les noter soigneusement. Enfin, une dernière précision: ne faites pas un amalgame entre la Force d'un personnage et la Force d'un micro-monde, ou pour tout autre composante. Il n'y a pas de réelle signification lorsque l'on applique ces dénominations à une structure écologique. Il ne s'agit que de comparer plus facilement un monde à ses habitants.

Le processus de mutation

Arrivée dans un nouveau micro-monde

Quelque soit le micro-monde d'où l'on vient et le micro-monde où l'on arrive, l'avatar qui voyage ressent toujours un malaise à être en dehors de son habitat naturel. Ce malaise se traduit par un malus à toutes les actions que fait l'avatar. Il est décidé de façon totalement arbitraire par le meneur de jeu et varie entre -1 et -3. Ceci étant valable aussi bien pour les actions physiques que mentales.

L'utilisation des stabilisateurs abaisse ces malus suivant leur puissance, mais sans jamais les transformer en bonus: Uni (+1), Bi (+2), Tri (+3), Qua (+4). Cette modification des malus ne dure que le temps d'activité du produit, c'est à dire un jour par dose.

La mutation commence

La première chose à savoir est qu'il y a toujours un processus de mutation qui se manifeste lorsque l'on change de micro-monde. La seule différence est l'amplitude et la rapidité de ce changement. Le

temps maximum que l'on peut passer sans aucun risque de mutation en un lieu quelconque est de 7 jours. Passé ce délai, le personnage qui a changé de micro-monde fait un test sur la Douleur au niveau 5 à chaque tranche de 24 heures. La première fois où ce test échoue, le processus de mutation commence. Il est long, et assez pénible. Il commence par des accès de fièvre qui obligent le mutant à cesser toute activité physique, ainsi que la plupart de ses travaux mentaux. En termes de jeu, on a un malus sur toutes les actions égal à la marge d'échec du test sur la Douleur.

Cette poussée dure au minimum 4 semaines (28 jours). A la fin de cette période, on fait un test chaque jour sur la nouvelle Constitution au niveau 5. La première fois où ce test réussit, le personnage recouvre toutes ses capacités en quelques heures. Il a alors fini sa mutation. Ceci est valable pour tous les cas dits «normaux». Dès que l'un des personnages prend l'un des produits stabilisateurs: Uni, Bi, Tri ou Qua, le processus est modifié, et vous devrez vous rapporter aux conséquences décrites un peu plus loin.

▼Hubert Gontran a une composante de Douleur égale à 4. Le test au niveau 5 est échoué sur un tirage supérieur à 28%. Le joueur tire 62, ce qui fait une marge d'échec de 9. Avec un malus de 9 à toutes ses actions, Gontran peut à peine faire un pas et doit absolument rester allongé.

Chances de mutation par composante

A la fin de cette période de transformation, le personnage a effectivement muté. Cela se traduit par des changements spécifiques au milieu d'arrivée, mais aussi par des modifications sur les composantes. Cette modification dépend d'un pourcentage nommé «chances de mutation», dont nous allons vous donner ici-même le mode de calcul.

Vous aurez besoin à la fois des composantes du personnage et de celles du micro-monde. Vous allez comparer une à une toutes les parties de ces deux tableaux, et additionner toutes les différences entre elles, en ne prenant que des valeurs positives, jamais de négatives. Si la partie acquise de Réflexes du micro-monde est de 2, la différence sera de 0 si celle du personnage est de 2, de 1 si sa partie vaut 3 ou 1, ou de 2 si sa partie acquise de Réflexes vaut 4.

Composantes du micro-monde

Force	8	Raison.	7
1 3 4		4 1 2	
Réflexes	6	Stabilité	7
1 2 3		3 1 3	
Dextérité	4	Perception	7
1 2 1		4 2 1	
Constitution	10	Charisme	7
4 2 4		3 1 3	

▼ Voyons le cas de Joseph Rivel, dont le profil est donné page XX, plongé dans le micro-monde dont le profil est donné dans le paragraphe précédent. Nous obtenons donc par composante:

Force.....3 + 2 + 3 = 8
 Réflexes.....3 + 1 + 0 = 4
 Dextérité.....3 + 1 + 3 = 7
 Constitution.....0 + 1 + 0 = 1
 Raisonnement.....0 + 3 + 1 = 4
 Stabilité.....1 + 1 + 1 = 3
 Perception.....2 + 0 + 1 = 3
 Charisme.....1 + 0 + 1 = 2

Ce qui nous donne au total $8 + 4 + 7 + 1 + 4 + 3 + 3 + 2 = 32\%$ de chances de mutations dans ce cas précis.

Comment varient les composantes?

1.

Voyons maintenant quelles sont les composantes qui ont varié à la fin de la période de mutation, et de quelle façon. Pour ceci, nous tirons le pourcentage correspondant aux chances de mutation une fois par composante. Lorsque la valeur du test est inférieure ou égale au pourcentage, il y a transformation de cette composante.

▼ Dans le cas qui nous préoccupe, c'est à dire celui de Joseph Rivel, nous avons tiré 8 fois de suite les dés de pourcentage, et obtenu une valeur inférieure à 32 pour la Force, la Constitution, le Raisonnement et la Stabilité Mentale.

2.

Nous nous servons maintenant dans la suite du processus, du double-tableau qui correspond au nombre total des changements dans les composantes.

▼ Ici, il y a quatre composantes qui changent. On utilise donc le tableau dont l'intitulé est «3 à 6 Mutations».

3.

Dans chaque double-tableau, vous remarquez deux signes, un «+» et un «-». Suivant la différence entre la composante de votre avatar et celle du micro-monde, vous utiliserez l'un des deux tableaux pour chaque composante. Prenez la valeur de votre composante changeante, puis celle correspondante du micro-monde. Si la valeur augmente, utilisez le tableau «+». Si elle diminue, utilisez le tableau «-».

En cas d'égalité, pour les composantes physiques on compare d'abord l'inné puis l'acquis en cas de nouvelle égalité et enfin la vie. Pour les composantes psychiques, l'ordre est inverse: vie, puis acquis puis inné. S'il y a égalité totale de composantes, il n'y a pas de changement, même si le tirage de mutation a réussi.

▼ Pour la Force, Rivel possède un 6 et le micro-monde un 7, c'est donc le tableau «+» que l'on utilise. Pour la Constitution, on passe de 9 à 10, c'est aussi le «+». Pour le Raisonnement, de 11 à 7 nous fera utiliser le tableau «-». Enfin, la Stabilité Mentale va de 8 à 7, donc nous donne le tableau «-».

4.

Pour les composantes physiques (Force, Réflexes, Dextérité, Constitution), la partie que l'on va modifier sera celle qui correspond à la Vie.

Au contraire, pour les composantes mentales (Raisonnement, Stabilité Mentale, Perception, Charisme), on modifiera la partie Inné.

Il suffit de lire la partie actuelle dans la ligne supérieure du tableau, et d'obtenir le nouveau résultat sur la ligne inférieure. Ne vous laissez pas abuser par le notion de «+» ou de «-», vous pouvez aussi bien augmenter que diminuer dans vos composantes. La seule certitude est que si vous étiez particulièrement bien adapté à votre milieu, c'est à dire avec de nombreux 4, vous ne pouvez que diminuer vos composantes. Par contre, dans le cas inverse (seulement des 1), les mutations ne peuvent que vous améliorer.

▼ Pour la Force, la partie de Vie passe de 1 à 4. La nouvelle Force sera de 9. Pour la Constitution, on passe au contraire de 4 à 1, ce qui donne une nouvelle valeur de 7. Pour le Raisonnement, la partie Inné passe de 4 à 3, ce qui amène la nouvelle valeur à 10. Enfin, pour la Stabilité Mentale, la partie Inné passe de 2 à 1, donnant une valeur de 7.

5.

Tous ces changements n'interviennent qu'à la fin du processus de mutation. Il faut alors recalculer toutes les composantes secondaires, comme cela est indiqué au chapitre de la «Création des avatars» ou sur la feuille d'aide aux mutations.

Mutations totales

Comme vous avez pu le voir juste au-dessus, il est possible qu'aucune de vos composantes ne change comme toutes peuvent le faire.

Au cas où 7 ou 8 d'entre elles seraient affectées, on se trouve devant le cas d'une mutation totale (on compte dans les composantes affectées celles qui ont «réussi» leur test même si elles ne sont pas modifiées). C'est à dire que l'on va suivre le processus normal de mutation et lui ajouter un complément. Ce complément est simple, il s'agit de la même procédure: on recommence le test de mutation par composantes mais cette fois on fait varier en plus la partie Inné des composantes physiques et la partie de Vie des composantes mentales. C'est donc un complet bouleversement du corps du personnage qui se produit. L'individu qui en sort sera vraiment différent de celui qui existait auparavant.

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

Évolution

1	2	3	4
2	3	4	1

+

Régression

1	2	3	4
4	1	2	3

-

Utilisation des stabilisateurs

Les stabilisateurs sont les produits chimiques connus sous les noms d'Uni, Bi, Tri et Qua. Ils ont été spécialement conçus par les bio-généralistes pour contrecarrer les phénomènes de mutation.

Chacun de ces produits possède une valeur qui diminue les chances de mutation. Ce chiffre est de 10% pour l'Uni, 20% pour le Bi, 40% pour le Tri et 80% pour le Qua. Lorsque le moment arrive de faire le test de chances de mutations par composante, on l'effectue en diminuant les chances du pourcentage correspondant au produit.

Si une ou plus des composantes se voit modifiée, le processus de mutation est exactement identique à celui décrit ci-dessus. Si au contraire, tous les tests ont été supérieurs pour toutes les composantes, il n'y a aucune mutation, et le personnage se retrouve dans l'état exact d'un voyageur qui viendrait de pénétrer dans ce micro-monde. Il a «gagné» une nouvelle durée de 7 jours avant de recommencer un nouveau test de mutation.

▼ Joseph Rivel prend une dose de Bi au matin du septième jour de son arrivée dans les terres arctiques. Ses chances de mutation sont ici de 28% par composante. Il a donc maintenant une valeur de 8% (28 - 20) par composante. Malheureusement pour lui, il tire un 06 pour les Réflexes et le processus de mutation commence. S'il avait pris du Tri, il n'aurait eu aucune chance de muter. Puis, la semaine d'après, il aurait recommencé le test.

ATTENTION: Si vous ne prenez pas de stabilisateurs, et même si aucune de vos composantes ne change, le processus de mutation a quand même lieu. Il s'agit alors d'une faible transformation de la peau, et d'autres détails, mais pas d'une absence de mutation.

Aller et retour

Une question qui va sans doute se poser pour vous est: «Que se passe-t-il lorsque l'on mute, puis que l'on revient à son point de départ?». La réponse est la suivante: on mute à nouveau, suivant les mêmes règles que précédemment. On ne revient pas à l'état de départ. Un fois que l'on a commencé à muter, il est extrêmement rare de jamais revenir à son état antérieur. La seule exception est celle des cycles saisonniers.

UNI

Pour la Vie

Publicité

Cycles saisonniers (règle optionnelle)

A l'équateur, le climat est le même toute l'année. Par contre, plus on se rapproche des pôles, plus la différence entre les saisons se fait sentir. Il est alors possible de considérer chacune de ces saisons comme un micro-monde séparé. Cette fois la différence n'est plus géographique mais temporelle.

Nous vous conseillons de ne pas utiliser ce paragraphe à moins que vous vouliez vraiment être exhaustif à propos des règles d'Athanor. Vous voici maintenant averti et vous pouvez lire ce qui suit à vos risques et périls.

Chacun des personnages possédera dans ce micro-monde un jeu de composantes par saison. On ne les tirent qu'une seule fois, par le processus de mutation classique. Par contre, dès la deuxième année, on repasse exactement par les mêmes mutations, contrairement au cas du voyage, lorsque l'on passe d'un micro-monde à l'autre. De plus le changement est accompli sans autres inconvénients qu'une période de deux semaines de grande fatigue (comme un mauvais rhume).

Il y a une saison à l'équateur, quatre dans les régions tempérées et deux aux pôles.

▼ Joseph Rivel habite en Lorraine. Il subit chaque année quatre mutations. Il est né en hiver, avec ses composantes telles que l'on peut les lire à la page 17. La première fois qu'il a connu le printemps, on a tiré ses nouvelles composantes suivant le processus de mutation. Puis encore une fois en été, et enfin en automne. Par contre, lorsque l'hiver est revenu, il a retrouvé ses composantes de départ.

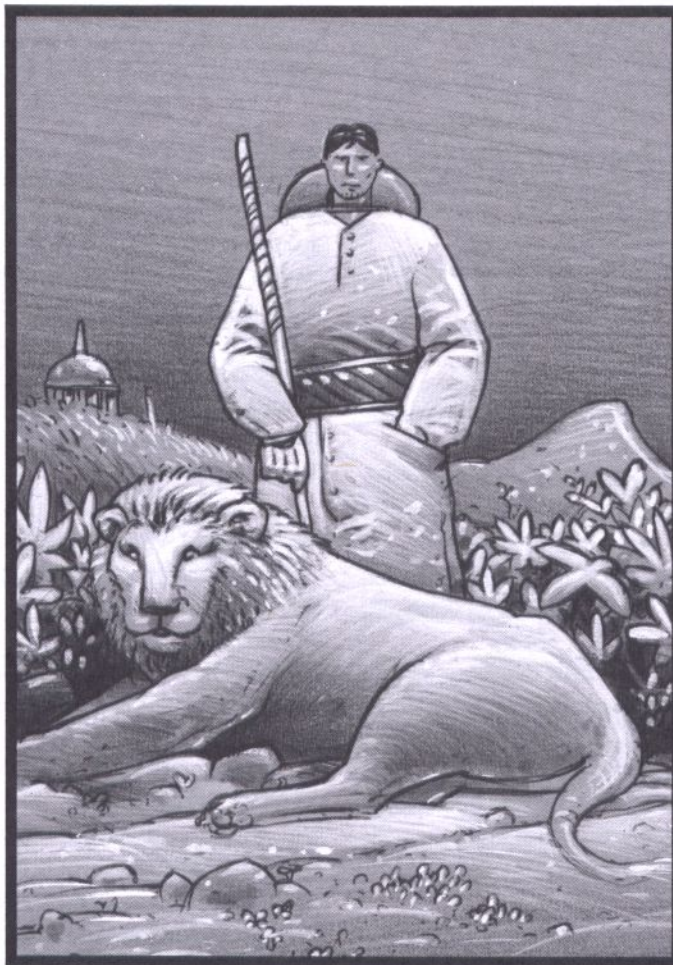
ATTENTION: Si un personnage quitte son habitat, puis y revient, avec une mutation entre temps, il recommence un nouveau cycle saisonnier de mutations.

Chevauchement de mutations

Il peut se trouver le cas où un personnage voyage alors qu'il a déjà commencé à muter. Si ce trajet se passe en milieu stérile, dans une atmosphère baignée d'un stabilisateur comme l'Uni, tout se passe normalement. Dans les autres cas, de nouvelles chances de mutations s'ajoutent. On agira alors comme si les phénomènes étaient totalement indépendants, la deuxième mutation se poursuivant après la première. Par contre, le personnage sera vraiment affaibli à un très grand point. Il doit faire un test sur la Constitution au niveau 5 pour ne pas perdre de point de Constitution en Acquis (voir chapitre «La santé» pour les conséquences). Si par hasard les mutations en chevauchement étaient au nombre de 3, le niveau de test serait de 4. Si ce nombre était de 4, le niveau du test serait de 3, et ainsi de suite...

▼ Introj Darftog est un explorateur un peu téméraire. Il a changé de micro-monde et a entamé son processus de mutation. Or, au bout de deux semaines d'alitement, il en a assez et arrive à se traîner jusqu'à son camion, puis se fait conduire à 200 km de là. Évidemment, ça ne loupe pas, une semaine plus tard, il commence une deuxième transformation alors que la première n'est pas finie. Il rate son test de Constitution et perd un point. Et ceci ne va pas l'empêcher de changer une fois de composantes au bout de sept jours, puis une fois encore après la deuxième période de quatre semaines. Heureusement qu'il n'a pas joué au globe-trotter. Il ne s'en serait peut-être pas sorti vivant.

MAÎTRES DE LA TERRE, DU CIEL ET DES MUTATIONS



Introduction

Ici commence un domaine étrange et mystérieux. Celui des Maîtres de la Terre, du Ciel et des mutations, préliminaires aux portes de passages, aux univers parallèles. Si vous êtes joueur et que vous n'êtes pas meneur de jeu, je vous invite à ne pas continuer la lecture plus avant.

Les portes de passages, les univers qu'elles ouvrent sont bien réels dans la Terre des Mille Mondes. Mais ce phénomène est encore récent et bien peu sont ceux qui sont passés de «l'autre côté». Pour la plupart des terriens, l'existence de ces univers a la même réalité que celle des pygmées à l'époque des premiers missionnaires. On en parle, n'est pas vraiment sûr qu'ils existent vraiment tout en y croyant, personne n'en a vraiment vu et l'image que l'on s'en fait est souvent très déformée.

En tant que meneur de jeu, ne vous sentez surtout pas obligé de mettre une porte de passage par micro-monde. Il est possible de faire jouer des dizaines d'aventures sans faire passer les avatars par celles-ci. Par contre, nombreux seront les Maîtres rencontrés, et il arrivera assez souvent que l'un des avatars se retrouve Petit Maître ou Grand Maître.

La vie des Maîtres

Maîtres de la Terre et du Ciel

Comme vous l'avez découvert dans le chapitre précédent, chacun des micro-mondes possède un jeu de composantes, tout comme les personnages. De plus, tous les phénomènes de mutations ont pour effet de mieux adapter les hommes à leur milieu. Il est donc tout à fait raisonnable de penser que certains personnages sont plus adaptés que d'autres.

Cette adaptation se mesure en comparant les composantes du personnage à celles du micro-monde où il vit. Pour cela, on note le nombre des composantes qui sont exactement semblables, partie à partie.

▼ *Stain Frojn a 8 en Réflexes, décomposé en 3, 3 et 2. Le micro-monde a aussi 8 en Réflexes mais provenant de la somme de 4, 2 et 2. On ne peut donc pas dire ici que les Réflexes sont semblables.*

Ce nombre va déterminer l'appartenance des personnages à différentes classes. Les dénominations des classes sont données ici comme références. Par contre, il est hors de question d'en faire état dans la vie des personnages. Il ne savent pas eux-mêmes à laquelle ils appartiennent. Tout comme un personnage ne connaît pas sa Force d'après le chiffre qui lui est attribué mais en comparaison avec les autres, un personnage ne connaît pas sa classe, mais a juste une idée de son degré d'adaptation. Seuls les pouvoirs des maîtres des mutations sont connus et reconnus.

On fait tout d'abord une distinction entre deux domaines, suivant que les composantes sont physiques ou mentales. Celles physiques appartiennent au domaine de la Terre, et les mentales à celui du Ciel. Un personnage qui a une composante semblable à son micro-monde dans un domaine est dite Petit Maître. Si elle a deux ou trois composantes semblables, elle est appelée Maître. Et enfin si toutes les composantes (c'est-à-dire quatre) d'un domaine sont dans ce cas, le personnage est un Grand Maître.

▼ *Jared Tornstuck est dans un micro-monde dont la composante de Stabilité est 7 = 3 + 2 + 2. Or cela correspond aussi à sa composante en Stabilité. C'est d'ailleurs sa seule composante où il y ait égalité. Jared est donc un Petit Maître du Ciel.*

Les Maîtres de la Terre

Suivant les différents grades que l'on possède dans la Maîtrise de la Terre, le personnage se voit attribué divers «pouvoirs». Ces «pouvoirs» sont bien évidemment cumulatifs. Un Grand Maître de la Terre dispose à la fois de ses pouvoirs, de ceux des Maîtres, ainsi que ceux des Petits Maîtres.

Petit Maître de la Terre

Un Petit Maître de la Terre est capable de savoir si son micro-monde recèle un cristal ou une porte de passage (voir plus loin). Il peut aussi se diriger vers cette porte et la trouver, si elle existe.

Maître de la Terre

Un Maître de la Terre peut sentir à l'avance toutes les petites variations dans le temps et le climat. Ses prévisions sont assez précises:

12 heures.....	90%
24 heures.....	85%
2 jours.....	80%
3 jours.....	70%
7 jours.....	60%
15 jours.....	50%

Faire des prévisions avec moins de 50% de chances n'ayant aucun sens, nous n'en donnons pas les pourcentages.

Un Maître de la Terre a aussi des rêves bien particuliers. Si une porte de passage existe, il est capable de voir assez précisément ce qui se déroule «de l'autre côté» dans son sommeil. Si la porte n'existe pas encore, ses rêves lui font survoler l'univers en gestation, celui auquel il pourra peut-être un jour accéder.

Grand Maître de la Terre

Un Grand Maître de la Terre possède un sens de l'orientation sans faille. Il sait aussi quelle est sa position par rapport au niveau du sol. Son oreille est une oreille parfaite qui reconnaît les hauteurs des sons simples sans avoir besoin de références. Il pressent 24 heures à l'avance tout changement tellurique.

Un Grand Maître de la Terre est capable, par des constructions (en général des arrangements monolithiques), de créer les lignes de forces d'une porte, même si la structure cristalline de base fait défaut. Pour cette construction, reportez-vous au chapitre expliquant l'édification des Portes de Passage.

Les Maîtres du Ciel

Suivant les différents grades que l'on possède dans la Maîtrise du Ciel, le personnage se voit attribué divers «pouvoirs». Ces «pouvoirs» sont bien évidemment cumulatifs. Un Grand Maître du Ciel dispose à la fois de ses pouvoirs, de ceux des Maîtres, ainsi que ceux des Petits Maîtres. Par contre, toutes les capacités que l'on donne par rapport à des êtres vivants supposent que ces êtres font partie du micro-monde. Un Maître du Ciel n'a aucun pouvoir particulier envers des étrangers qui n'ont pas encore muté.

Petit Maître du Ciel

L'harmonie avec le milieu est plus grande qu'avec un individu normal. Ajoutez un bonus de 2 à toutes les activités en rapport avec ce milieu, que ce soit la survie, la pêche, la chasse, la navigation s'il s'agit d'un environnement marin, etc.

Maître du Ciel

Votre connaissance instinctive du milieu devient vraiment très importante. Vous percevez l'ensemble des chaînes écologiques et vivantes. Vous comprenez l'utilité de tous les éléments de la flore. Les animaux, même les plus féroces, ne vous attaquent plus, et vous pouvez en apprivoiser la plupart. En milieu urbain, c'est votre mimétisme ambiant qui fait que l'on a du mal à vous remarquer si vous ne le désirez pas. Ajoutez un bonus de 2 à toutes vos activités de Camouflage, Discrétion ou Déguisement.

Grand Maître du Ciel

Ajoutez-vous un bonus de 5 dans toutes vos tentatives de communication, que ce soit pour comprendre, séduire ou convaincre. Vous gagnez en plus une espèce de sixième sens. Dès qu'un quelconque danger, provoqué par une forme de vie quelconque vous menace, le meneur de jeu fait un test sur votre Intuition au niveau 5. En cas de réussite, et suivant le degré de cette réussite, il vous avertit de la nature et de l'imminence de ce danger.

Maîtres des mutations

Lorsque l'on arrive à la fois à la maîtrise de la Terre et du Ciel, on découvre une nouvelle capacité intérieure, celle de la Maîtrise des mutations, qui contient aussi les trois grades de Petit Maître, Maître et Grand Maître. Pour atteindre à un certain niveau dans le domaine des mutations, il faut être au moins à ce même niveau à la fois dans le domaine de la Terre et dans celui du Ciel.

▼ *Su Narvik est Petit Maître de la Terre et Grand Maître du Ciel. Il ne sera donc que Petit Maître des mutations.*

Comme dans les deux cas précédents, le fait d'avoir atteint un certain niveau donne aussi les prérogatives du ou des niveaux inférieurs.

Petit Maître des mutations

Il vous est ici nécessaire de vous reporter au chapitre sur les pouvoirs psioniques du domaine de l'Altération, dont la discipline n°12 «Altération Physique» est aussi dénommée Petit Maître des mutations. Les pouvoirs décrits sont exactement les mêmes à une exception près, ils ne font pas partie des disciplines psioniques. A ce titre, on le leur applique pas les règles de dépense de points, d'annulation ou de réussite.

Voici comment procéder.

Le Petit Maître des mutations ne peut tenter d'utiliser son pouvoir qu'une seule fois par jour, et sur une seule personne. Il choisira en plus laquelle des trois possibilités de cette pseudo-discipline il veut mettre en action. La réussite de sa part est toujours automatique, elle ne dépend que du réceptacle. Il faut que la personne qui subisse cette accélération de sa transformation soit consentante et qu'elle réussisse à abaisser sa résistance inconsciente. En terme de jeu, cela veut dire qu'elle doit réussir un test sur sa Stabilité Mentale au niveau 5.

Maître des mutations

Un Maître des mutations peut accélérer le processus de mutation d'une personne consentante à un jour. Il suffit que la personne en question réussisse un test sur sa Stabilité Mentale au niveau 5. Cette transformation se fait sans douleur, mais s'accompagne d'un état de transe profonde. Le Maître peut utiliser ce pouvoir jusqu'à 4 fois par période de 24 heures.

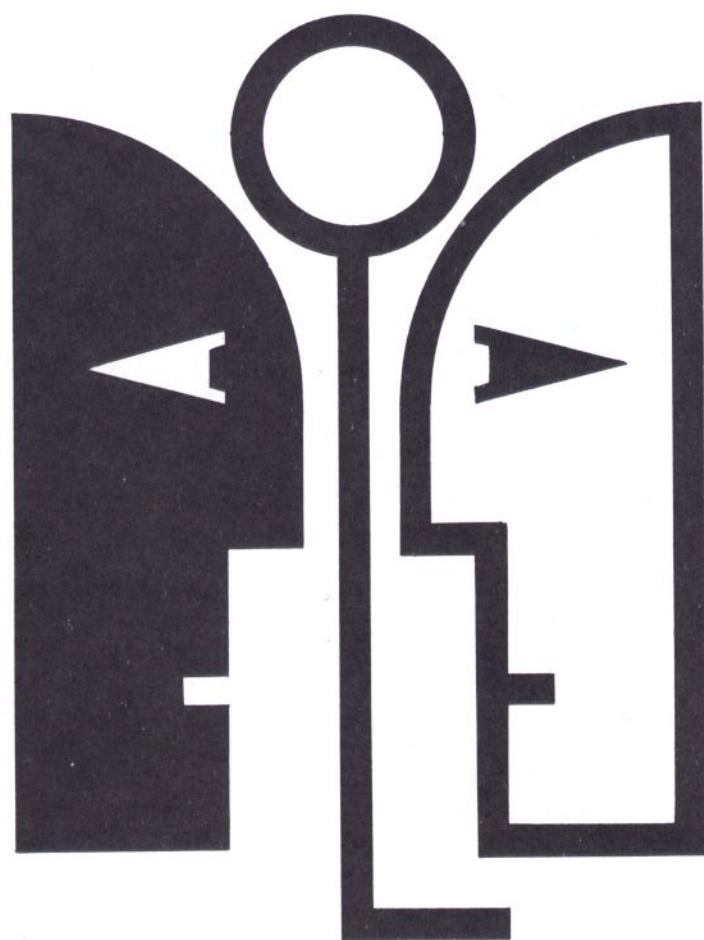
Grand Maître des mutations

S'il existe sur le micro-monde un cristal de passage ou une construction de lignes de force (voir plus loin), le Grand Maître des mutations peut subir une désintégration et construire ainsi une Porte de Passage (voir les pages suivantes).

Usage des stabilisateurs

Les produits stabilisateurs gênent le développement des Maîtres. Aussi l'usage de l'Uni diminue de 1 le nombre de composantes semblables par domaine (physique et psychique). Le Bi, le Tri et le Qua diminue ce nombre respectivement de 2, 3 et 4. Autant dire qu'un Grand Maître des Mutations prenant du Qua n'a plus aucun pouvoir.

PORTES DE PASSAGE



De l'animé et de l'immobile: une considération métaphysique sur la symétrie

Si vous vous reportez à la description des pouvoirs psioniques, vous vous rappellerez que toutes les disciplines avaient une racine commune dans leurs rapports avec la matière organique, vivante. Ainsi, l'adaptation croissante au sein d'un même micro-monde favorise une symbiose mentale entre ses habitants. Il se crée alors une forme d'organisme commun éclaté, dans lequel il est tout à fait normal que les organes se mettent en relation les uns avec les autres.

Nous pouvons donc déjà essayer de définir la vie par une opposition entre ce qui est animé et ce qui est immobile. La matière inerte, roches et cristaux, représentera alors ce qui ne vit pas. En d'autres termes, la mort.

Il existe aussi un moyen de caractériser la différence entre cette matière vivante et cette matière inerte, c'est son degré de symétrie. Le fait que la vie soit en mouvement perpétuel résulte d'un déséquilibre général qui ne se résorbe jamais, amenant vers le chaos.

Pour prendre un exemple simple, la marche à pied est une perte d'équilibre constant, une chute perpétuelle en avant. L'homme en levant son pied perd l'équilibre et tombe en avant. Heureusement la projection de son deuxième pied devant lui l'empêche de tomber, prolongeant le déséquilibre et favorisant l'opération de la marche, elle-même amenant un déplacement de l'individu vers d'autres horizons. Cet homme n'arrêtera de marcher que lorsqu'il aura retrouvé son équilibre.

Or, toute dissymétrie dans un organisme provoque un déséquilibre, donc un mouvement, donc la vie.

Il est alors tout à fait logique de penser que l'opposé exact de la vie sera représenté par de la matière inerte, dont le degré de symétrie sera exceptionnellement élevé. Cette matière existe, on la désigne par le nom de structures cristallines.

Effectivement, la seule différence entre un stupide morceau de granit et un non moins stupide (que celui qui a vu une pierre penser me fasse signe) diamant consiste principalement en un arrangement légèrement différent de leurs atomes suivant des plans et des axes de symétrie.

Ceci m'amène à vous donner la définition suivante, qui résume la philosophie d'Athanor:

La vie, c'est le mouvement, c'est la dissymétrie, c'est l'homme.

La mort, c'est l'immobilité, c'est la symétrie, c'est le cristal.

Et comme nous allons le voir, il n'y a rien de tel que les contraires pour s'attirer.

Les points focaux telluriques

Vous avez lu, il y a quelques pages d'ici, que certaines personnes étaient mieux adaptées que d'autres dans leurs micro-mondes. On appelle ces personnes des Maîtres, divisés entre les domaines du Ciel, de la Terre ou des mutations. Ils sont d'une certaine façon la matérialisation au niveau humain du principe de vie de ce micro-mondé.

De même, un micro-monde est aussi composé de terres, roches et cristaux. Il est donc envisageable de trouver des morceaux de terrains qui soient la quintessence du principe tellurique du micro-monde. Il s'agit dans presque tous les cas de structures cristallines, beaucoup plus organisées et symétriques que les autres arrangements rocheux.

Cristaux de Passage

Que sont-ils?

Ces arrangements naturels, qui focalisent toute l'énergie tellurique du micro-monde sont appelés des Cristaux de Passage. Il peut très bien ne pas s'agir du tout de cristaux mais par exemple de blocs de granit, ces derniers constituant plutôt l'exception. La seule manière de savoir si une de ces formations existe, puis de la trouver est d'être Petit Maître de la Terre. Certaines personnes se servent de pendules de radiesthésistes, de détecteurs de champ magnétique. Il semblerait malgré tout que le succès de ces méthodes dépende plus de l'homme qui les utilise que des méthodes en elles-mêmes.

Où sont-ils?

La plupart d'entre eux sont enfouis sous terre, mais il arrive aussi qu'ils affleurent, notamment dans le cas des plus beaux cristaux de roche. On peut estimer qu'il existe un Cristal de Passage dans presque tous les micro-mondes. Au cas où vous désirez tirer cette éventualité au hasard, donnez 90% de chances pour qu'un micro-monde contienne effectivement ce Cristal.

Leur position géographique dans le micro-monde est en général assez proche du centre, sans que l'on puisse en tirer une vraie loi.

A quoi servent-ils?

En eux-mêmes, à rien du tout. Ce ne sont que de vastes réservoirs potentiels d'énergie, de vides carcasses de pierre. On peut par contre les utiliser pour créer des Portes de Passage, comme vous allez le découvrir dans quelques lignes.

Cromlech et Lignes de Force

Comment faire alors, lorsqu'il n'existe pas de Cristal de Passage et que l'on veut construire une Porte ? Il va bien évidemment falloir reconstruire les éléments de symétrie qui manquent à l'aspect de pierre (opposé à l'aspect de vie) de ce micro-monde. Et pour cela, il faut tout d'abord ériger un simulacre de Cristal.

Ce simulacre est forcément édifié à partir d'éléments rocheux, souvent des monolithes colossaux. Leur principale qualité doit être la résistance aux éléments et à l'homme. Ces blocs de pierre sont alors disposés suivant des figures géométriques qui sont sensées retrouver la symétrie qui existe dans le cœur des cristaux. Il se crée alors des lignes de force telluriques, dont le point de rencontre est un lieu qui possède les propriétés qu'aurait eu un Cristal de Passage naturel.

Les procédés et les formes de constructions de ces ensembles sont liés à l'appréciation totale du meneur de jeu. Il pourra néanmoins s'inspirer des exemples des Cromlech Bretons, de Stonehenge, des statues de l'île de Pâques, des alignements de Karnak ou des Pyramides. Les seules personnes qui sauront édifier ces ensembles seront des Grands Maîtres de la Terre. Alors, cette connaissance sera intuitive chez eux. Et sans apprentissage, il aura la vision globale de l'ouvrage terminé.

Les Portes de Passage

Leur création

La création d'une Porte de Passage provient de la rencontre de deux éléments. Tout d'abord d'un Cristal de Passage, qui est une structure inerte de «pierre». Et ensuite d'un Grand Maître des mutations, un

humain qui est la vivante réplique du micro-monde où il vit. Ce personnage sent qu'à proximité du Cristal, il peut subir, s'il le désire, une désintégration. Cette dissolution de ses atomes va lui permettre de remplir les interstices de la structure cristalline. En un mot, il va y avoir symbiose, mélange entre ces deux formes opposées, pour créer ce que l'on pourra appeler un Cristal Vivant ou une Porte de Passage.

L'humain va ainsi perdre son humanité, mais gagner en contrepartie une certaine forme d'immortalité. Attention! Ce phénomène est totalement conscient. Un Grand Maître des mutations ne subira cette ultime transformation que s'il le désire. Une fois la transformation entamée, elle est irréversible. L'humain volontaire ne retrouvera jamais sa forme première, même en cas de destruction du Cristal.

Leur aspect

L'aspect extérieur d'une Porte de Passage n'est aucunement différent de ce qu'était le Cristal de base. Il n'est donc pas possible de reconnaître une Porte de visu. Par contre, grâce à des instruments de mesure, on se rend compte que ce cristal est chargé d'une énergie bien supérieure à ce que la physique traditionnelle pourrait laisser penser. De plus, de grandes perturbations magnétiques émanent de la Porte et sont aisément détectables avec un matériel aussi simple qu'une boussole. Il existe même un point particulier, à proximité de la Porte, dont le champ électromagnétique est extrêmement puissant, et que l'on appelle le Point de Passage.

Il ne faut pas non plus oublier que la Porte est une entité vivante. Il est ainsi possible de communiquer avec elle de façon télépathique, en prenant comme référence les capacités qu'avaient le Grand Maître des mutations avant son changement.

Leur fonction

Comme leur nom l'indique, ce sont des portes. Dans un premier temps, disons que la transformation subie à la fois par le cristal et l'homme, qui sont tous les deux les incarnations dans deux domaines opposés du même micro-monde, a libéré un passage vers un monde reflet exact de ce micro-monde.

Ces mondes sont des univers entiers, accessibles uniquement à travers ces portes, et dont toutes les lois physiques dépendent du micro-monde dont ils sont issus. Pour pénétrer dans ces univers, il n'y a rien de plus simple. On se place au lieu de plus forte intensité magnétique, appelé Point de Passage. Aussitôt, il se produit une désintégration, suivie d'une réintégration quasi instantanée dans le monde de destination.

On est passé de l'autre côté de la Porte, dans un monde étrange et différent, que nous allons maintenant explorer.

Le moment du voyage

À l'approche de la Porte, il existe un endroit où l'énergie magnétique est la plus forte. Il s'agit du Point de Passage. Une personne qui se tient sur ce point à des visions d'une nature un peu particulière. Elle sent que l'atmosphère devient irisée et électrique. Enfin, elle a l'impression d'apercevoir un paysage se découper devant elle. Il faut alors que cette personne veuille franchir le seuil pour y arriver. Ce franchissement doit être conscient et volontaire. Il nécessite que la personne réussisse à faire un test sur sa Stabilité Mentale au niveau 5. Ce test peut être fait une fois toutes les séquences jusqu'à ce qu'il réussisse.

Plus important: il faut que le personnage qui tente le passage ait subi le processus de mutation qui lui permet d'être adapté au micro-monde où est la Porte de départ.

Dès que ces deux conditions sont remplies, les éventuels observateurs voient le personnage se désintégrer, se dissoudre dans l'air. Pour le voyageur, il se produit un grand trou noir, puis d'un coup, l'apparition dans un nouvel univers.

De l'autre côté de la Porte

Réalité ou illusion

Nous ne portons aucun jugement sur la réalité du monde qui s'ouvre derrière la Porte. La seule chose que nous pouvons vous dire, c'est que toutes les sensations et les changements physiques, ainsi que les objets ramassés sont conservés au retour sur notre Terre. Ainsi, une mort dans cet univers parallèle a les mêmes conséquences qu'elle aurait de notre côté. Malgré tout, des scientifiques proclament à propos des portes qu'il ne s'agit que d'hallucinations et de réarrangements moléculaires. Qu'il ne peut physiquement pas exister d'autres univers. En ce qui concerne le jeu, vous n'avez absolument pas à vous poser cette question.

Car après tout, si toutes les conséquences d'un phénomène sont réelles, peu importe que le phénomène en question soit vrai ou pas.

Une Porte, un univers

Quoiqu'il en soit, il existe un certain nombre de règles bien précises sur ce que l'on trouve derrière ces Portails.

1

A une porte correspond un seul univers bien particulier. Il n'existe pas d'exemple connu où l'on puisse entrer dans un univers donné par deux portes distinctes.

2

Le lieu de destination n'est pas limité à une seule planète, mais est bien tout un univers. Toutefois, les personnages apparaissent toujours sur la même planète.

3

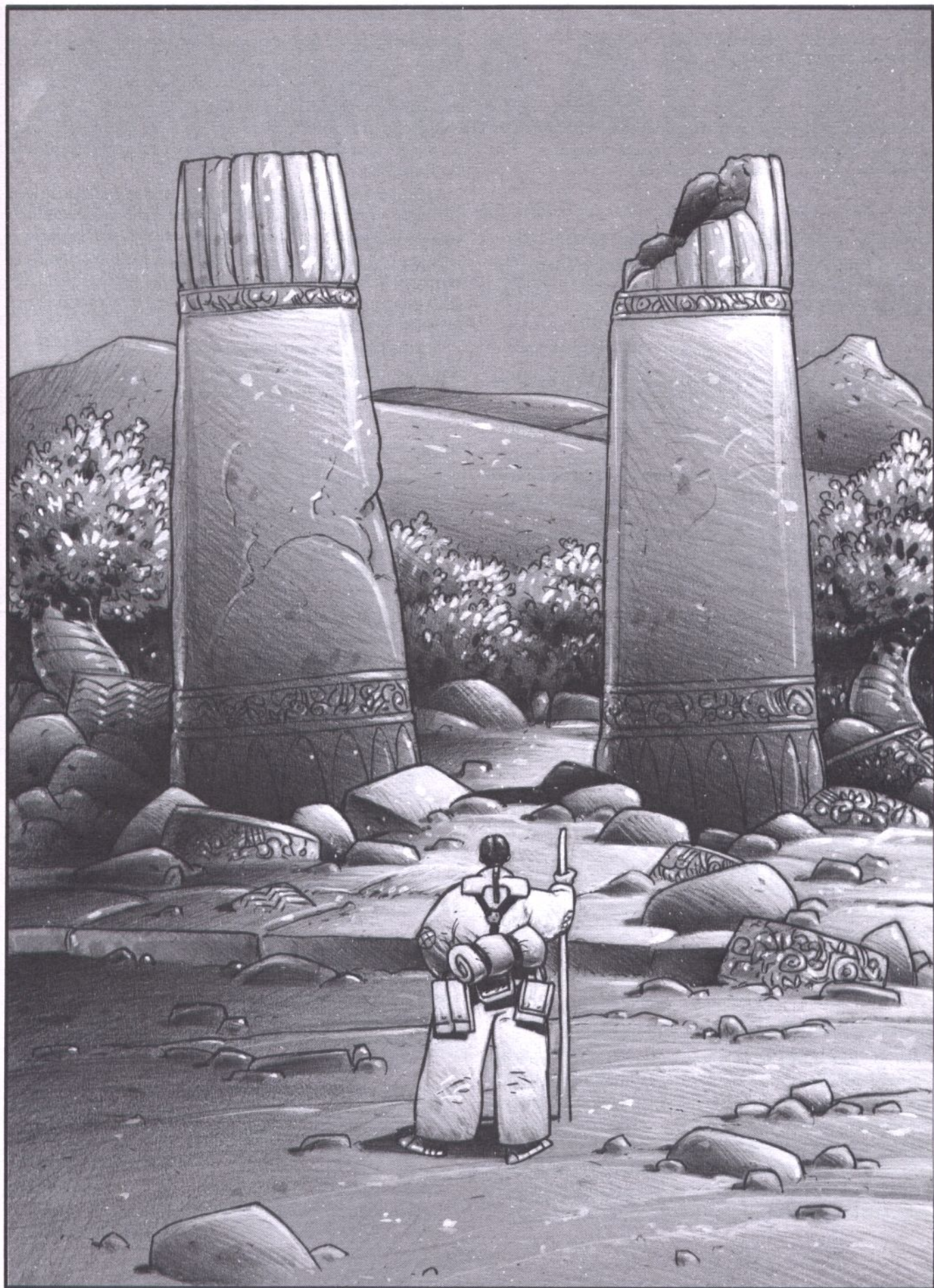
Le lieu d'apparition des personnages est toujours situé à un endroit qui garantit la survie des voyageurs. Par contre ce point subit un déplacement qui est totalement aléatoire (pour ce que l'on en sait), et qui est de l'ordre du kilomètre à l'heure.

4

L'univers de destination est le reflet à l'échelle cosmique du micro-monde dont il est issu. Par exemple, un univers dont la Porte de Passage est dans un micro-monde volcanique sera entièrement composé de volcans, rivières de lave, et autres atmosphères sulfureuses.

5

La forme physique qu'ont les voyageurs est souvent altérée afin de permettre la survie dans cet univers. Ce changement de formes est facilité par la mutation qu'aura subi de toute façon le personnage avant de franchir la Porte. Ce changement ne provoque pas de modification des composantes du personnage.



6

Il n'y a plus de phénomène de mutations de l'autre côté de la Porte. On retrouve un monde fixe, stable.

7

En général, on conserve ses pouvoirs psioniques. Il peut néanmoins exister des altérations ou des disparitions de certains d'entre eux. Cela dépend entièrement de l'univers de destination.

8

De même, la plupart des lois physiques sont conservées. Mais quelques petites transformations peuvent s'être produites. Par exemple, il peut s'agir de la température de glaciation de l'eau, qui monte jusqu'à 10°C au lieu des 0°C habituels.

9

Il existe presque toujours des formes de vie intelligentes dans l'univers de destination. Elles sont en général humanoïdes.

10

Il n'existe pas dans ces univers d'autres Portes de Passage qui permettraient d'accéder à d'autres univers, ou de revenir dans celui de départ.

11

Il semble que la destinée globale de la plupart de ces univers soit soumise à une volonté supérieure, mais différente pour chacun d'entre eux. Les indigènes la considèrent comme une manifestation divine. Les explorateurs pensent plutôt qu'il s'agit de la conscience du Grand Maître des mutations qui s'est désintégré pour créer ce monde. Ce fait paraîtrait alors plutôt confirmer l'aspect illusoire de ce monde, reflet de la pensée d'un être «vivant». Mais il existe de nombreux univers où cette conscience ne se fait absolument pas sentir, ce qui infirme cette théorie.

12

Quoiqu'il en soit, la vie derrière les portes donne très souvent lieu à la visite d'archétypes. En effet, une porte dans le quartier du Bronx (au nord de Manatan) donnera accès dans une ville hyper-violente, régentée par des bandes plus délirantes les unes que les autres. Une porte au sommet du Mont Olympe donnera accès à un univers où Zeus et Athéna risquent fort de chercher des noises aux avatars qui l'auront franchi, etc.

Le retour

Trouver le Point de Passage

Alors que dans la Terre des Mille Mondes, le Point de Passage est fixe, il est mobile dans l'univers d'arrivée. Pour être tout à fait précis, il correspond à l'endroit où l'on s'est matérialisé, et qui se déplace à la vitesse d'un kilomètre par heure, dans une direction aléatoire. Pour retrouver cet endroit, le personnage est autorisé à faire un test sur l'Intuition au niveau 0 une fois toutes les heures. Il a alors la connaissance de la distance et de la direction du Point de Passage. Le problème est que le temps de s'y rendre, il est bien possible que le Point se soit déplacé.

Matière et artefacts

Le temps s'écoule de la même manière dans les deux univers, la date du retour dépendra donc de la durée du séjour dans l'univers parallèle. Physiquement, le voyageur n'aura pas subi de transformations autre que celles naturelles (vieillesse, blessures). Par contre, tout objet qu'il tenait avec lui au moment du passage a aussi profité du voyage. Il est donc tout à fait possible de ramener un produit de l'artisanat local.

Il n'est pas rare de trouver des personnages qui profitent de leurs voyages pour faire commerce de substances rares ou d'objets d'un artisanat bien particulier. Néanmoins, la quantité de matière transportable par ce procédé ne dépasse quasiment jamais le kilo. Certaines personnes arrivent à ramener un peu plus. On a remarqué qu'elles étaient en général plus grosses que la normale et qu'elles avaient maigri lors de leur absence.

C'est en fait qu'il y a conservation de la matière au moment du passage et que la matière emmenée au retour en plus de celle que l'on avait à l'aller est retiré du corps même et des vêtements de l'avatar.

Règles sur le passage de matière à travers les portes

De la Terre des Mille Mondes vers la Porte

Toute masse de matière supérieure en kilos à la Constitution de l'avatar subit une lente détérioration. Elle est de l'ordre de 10% de la masse par jour et commence à s'attaquer aux objets les plus complexes.

De derrière la Porte à la Terre des Mille Mondes.

Une masse de moins d'un kilo passe sans problème (mais cela fatigue quand même le voyageur, qui ne peut repasser de l'autre côté sans s'être restauré et reposé).

Une masse allant d'un kilo à la moitié de la Constitution en kilos oblige l'avatar à faire un test sous la Douleur au niveau 5. Un test réussi retire 1 point de vie par zone du corps. Un échec au test retire 2 points de vie par zone du corps.

Une masse allant de la moitié de la Constitution à la valeur de la Constitution en kilos oblige l'avatar à faire un test sous la Douleur au niveau 3. Un test réussi retire 2 point de vie par zone du corps. Un échec au test retire 3 points de vie par zone du corps.

Une masse supérieure à la Constitution en kilos empêche de repasser par la Porte.

Matière passant d'un univers à un autre

Si votre avatar a rapporté un superbe coutelas fait d'une matière «inconnue» de l'un de ces voyages vers la Terre des Mille Mondes, tout va bien. Mais attention à lui s'il passe une autre Porte avec ce coutelas. De l'autre côté, l'arme sera réduite en poussière ou en gaz volatil.

Matière vivante

Aucune forme de vie d'un univers parallèle ne peut pénétrer sur Terre, même si un avatar la transporte.

SOMMAIRE

LE FRANCHISSEMENT DU RUBICON5

LE COIN DES DÉBUTANTS7

Avant-propos aux joueurs de jeux de rôle (8)

Qu'est ce qu'un jeu d'incarnation?8

Et Athanor?8

Comment jouer?8

Les participants (8), Le Matériel (8), Déroulement d'une partie (10).

CRÉATION DES AVATARS.....12

De l'acte de la création13

La naissance13

Les Composantes principales (13), Inné, Acquis et Vie (13), Bonus de Force et de Raisonnement (14), Équilibre et Dépassement (14), Essoufflement (14), Intuition, Action et Altération (14), Seuils psychiques (15), Combat et Douleur (15).

Apprendre15

Aptitudes et Compétences (15),

Points d'expérience et niveaux (16), Les points à répartir (16).

La vie17

Points de vie (17), Age, Sexe, Race (17), Psychologie (17), Identité (19), Métier (19), Argent (19).

Exemple19

Tirage (19), Dépense des points (19).

MÉCANISMES DE JEU21

Introduction (22), Table de résolution (22), Détermination de la composante (22), Détermination du niveau (22), Réussite ou échec de l'action (23), Interprétation du résultat (23), Seuils de connaissances (25), Compétition et affrontements (25), Tirage fait par le joueur ou le meneur de jeu (25), Chance et malchance (26).

APTITUDES, COMPÉTENCES ET EXPÉRIENCE27

Les Talents27

Définitions (27), Niveaux et spécialisation (27), Description des aptitudes (28), Description des compétences (29).

Expérience30

Généralités (30), Acquérir des points d'expérience (30), Acquérir des niveaux par l'expérience (30).

Apprentissage32

Points d'apprentissage (32), Niveaux gagnés par l'apprentissage (32), Nouveaux talents (32).

LA SANTÉ33

Points de Vie et Blessures (34), Hors d'Usage (34), Perte de points de vie sans blessures (34), Récupération des blessures (34), Récupération des points de vie (34), Dégâts sur une zone blessée (34), Premiers secours (35), Premiers soins (35), Diagnostics et soins spécialisés (35), Maladies et santé de tous les jours (35), Usage des stabilisateurs (35), Vieillesse (36), Matériel médical (36), Pertes de points de vie par maladie (36), Perte ou gain temporaire sur les composantes (36), Perte de points définitifs dans les composantes (37), Malus apportés aux actions courantes par la perte de points de vie et la gravité des blessures (37), Douleur et inconscience (38).

LES DROGUES39

Stabilisateurs (39), Somnifères (39), Poisons (40), Accélérateurs de Composantes (41), Accélérateur métabolique (42), Drogues anciennes (42).

LE COMBAT43

Introduction44

Généralités44

Les composantes du combat (44), Les aptitudes du combat (44), La découpe en séquences (45), Dégâts (45), Fin du combat (46).

Combat au contact46

Les trois types de combat au contact (46), Procédures communes aux trois types de combat au contact (47), L'affrontement (48), Le duel (50), La lutte (51).

Combat à distance52

Pistolets et revolvers (52), Armes à rafales (52), Silencieux (53), Faible marge d'erreur (53).

Exemples de combats54

Nos deux adversaires (53), 1 - Combat à distance (53), 2 - Duel rapide (53), 3 - Lutte (54), 4 - Lutte/duel (54), 5 - Affrontement à égalité (54), 6 - Affrontement rapide/lent (54), 7 - Affrontement armé/désarmé (55).

Cas particuliers55

Plusieurs attaques? (55), Plusieurs attaquants (55), Spécialisation (55), Explosifs (55), Combats de masse (55).

LES ARMES56

Armures (56), Armes blanches (56), Armes à feu (57), Armes à rayon (58), Instruments de visée (58), Explosifs (59), Ajustements de distance (59).

CONFÉRENCE PSI60

LES POUVOIRS PSIONIQUES61

Les domaines du monde psionique: l'Intuition, l'Action et l'Altération62

Comment déterminer les pouvoirs psioniques?62

Combien allez-vous avoir de disciplines psioniques? (62), Quelles disciplines psioniques? (63), L'action des drogues (63).

L'utilisation des capacités psioniques64

Points psis (64), Dépense des points (64), Les trois différents états de transe (64).

La réussite de l'utilisation des pouvoirs65

Résistance (65), Défense (65), Mise en œuvre de la défense (65), Degré de réussite de la défense (65), Défense sur feedback (65), Défense inconsciente (65), Augmentation des chances de réussite (65), Abaissement de la résistance (65).

Les annulateurs de pouvoirs psis66

Pouvoir psi et annulation (66), Absorption propre (66), Stabilisateurs et annulation (66).

La récupération des points psis67

La détection des pouvoirs psis67

Description des pouvoirs67

INTUITION.....68

Anticipation (69), Apaisement de l'âme (69), Clairvoyance (69), Communion avec la nature (69), Détection des psis (69), Détection de la vie (69), Écouter à distance (69), Événements passés (69), Intuition mécanique/électronique (70), Précognition (70), Psychologie/Empathie (70), Réception sensitive (70), Réception télépathique (70), Résurrection (71), Sens du danger (71), Soins des autres (71), Vampirisme (71), Vision infrarouge/ultraviolet (71).

ACTION.....72

Action électromagnétique (73), Arrêt du temps (73), Attaque mentale (73), Bouclier mental (73), Contrôle (73), Émission d'émotions (74), Émission télépathique (74), Illusion (74), Influence (74), Invisibilité (74), Lésions à distance (75), Mémoire parfaite (75), Oubli (75), Résistance à la douleur (75), Résistance aux conditions naturelles (75), Résistance physique (76), Soins personnels (76), Suggestion (76).

ALTÉRATION77

Accélération mentale (78), Accélération métabolique (78), Accélération personnelle (78), Altération physique (78), Bouclier physique (78), Communication (78), Échange de corps (79), État dématérialisé (79), Lévitiation/Vol (79), Métamorphose (79), Modification atmosphérique (79), Modification de la destinée (80), Réincarnation (80), Stase personnelle (80), Symbiose androïde (80), Télékinésie (80), Téléportation de matière vivante (81), Téléportation personnelle (81).

MUTATIONS.....82

Introduction83

Les micro-mondes83

Les facteurs écologiques (83), Composantes du micro-monde (84).

Le processus de mutation84

Arrivée dans un nouveau micro-monde (84), La mutation commence (84), Chances de mutation par composante (84), Comment varient les composantes? (85), Mutations totales (85), Utilisation des stabilisateurs (86), Aller et retour (86), Cycles saisonniers (86), Chevauchement de mutations (86).

MAÎTRES DE LA TERRE ET DU CIEL.....87

Introduction88

La vie des Maîtres88

Maîtres de la Terre et du Ciel (88), Maîtres des mutations (89), Usage des stabilisateurs (89).

PORTES DE PASSAGE90

De l'animé et de l'immobile:

une considération métaphysique sur la symétrie91

Les points focaux telluriques91

Cristaux de Passage (91), Cromlech et Lignes de Force (91).

Les Portes de Passage91

Leur création (91), Leur aspect (92), Leur fonction (92).

Le moment du voyage92

De l'autre côté de la Porte92

Réalité ou illusion (92), Une Porte, un univers (92).

Le retour94

Trouver le Point de Passage (94), Matière et artefacts (94).

