Le voyage temporel et les paradoxes qu'il peut engendrer.

http://continuum-time-shadows.fr

REGLES ESSENTIELLES

Le JdR, COMMENT CA MARCHE ?

Le **MJ** [Maître de Jeu], vous décrit une situation, à laquelle vos **PJ** [Personnages Joueurs] réagissent en fonction des circonstances, bien sûr, mais aussi de leurs capacités physiques, intellectuelles et même psioniques *(pouvoirs divers)*.

Vos actions et celles des **PNJ** [Personnages non joueurs incarnés par le MJ] amènent à une nouvelle situation qui vous est décrite par le **MJ** [Maître de Jeu] et à laquelle vos **PJ** [Personnages Joueurs] réagissent, ce qui amène une nouvelle situation que le **MJ** [Maître de Jeu] vous décrit etc. etc.

Le réussite ou l'échec d'une action est parfois subordonnée au résultat d'un ou plusieurs jets de dés.

CONTINUUM TIME SHADOWS
Tous les Jeux de Rôles en un seul

A – PRELIMINAIRES

Les **PJ** [Personnages Joueurs] sont tous des **aST** [agents Spatio-Temporels] dont le présent se situe 12.000 ans dans le futur des joueurs.

Organisme secret, l'**A.S.T.** [Agence Spatio-Temporelle] n'en est pas moins un organisme d'Etat et en dépit de leur vie aventureuse, les **aST** [Agents Spatio-Temporels] ne sont rien d'autre que des fonctionnaires obéissant **sans discuter** à leurs supérieurs et notamment au **COMMANDEUR** qui les convoque lors de chacune de leurs missions et dont le rôle tenu par le **MJ** [Maître de Jeu].

La **CTP** [Chronotéléportation], qui est un déplacement instantané dans l'Espace et le Temps, est une technique ultra secrète, inconnue même de l'armée de la Fédération, l'**A.S.T.** [Agence Spatio-Temporelle] en ayant le monopole absolu.

Elle permet, par la création d'un **champ vogtien** artificiel à 3 harmoniques, de mettre en résonance 2 points du continuum spatio-temporel. Ces 2 points sont : d'une part l'une des **chambres de CTP** [Chronotéléportation] de l'**A.S.T.** [Agence Spatio-Temporelle] et d'autre part, les lieu et époque où doit se dérouler la mission confiée aux **aST** [Agents Spatio-Temporels].

Ce 2ème point est appelé **SCTP** [Site de Chronotéléportation].

B – AVANT LA MISSION

B1 – A.H.L.

L'**A.H.L.** [Apprentissage Hypnotique des Langues] permet d'introduire instantanément dans le cerveau de l'**aST** [agent Spatio-Temporel] n'importe laquelle des langues présentes dans la mémoire de l'ordinateur central de l'Agence.

Son efficacité est de 10 jours de **Temps Physiologique** [Temps vécu par le PJ en mission].

Sa réussite étant liée à un jet de dés, elle n'est pas systématique, et plusieurs tentatives peuvent être faites au prix de pertes en **pV** et **pSM** [points de VOLONTE et de SANTE MENTALE].

Les points ainsi perdus ne peuvent être récupérés qu'après la fin de la période d'efficacité de l'**A.H.L.**

Par ailleurs, un produit spécifique, le **LINGUAPLUS**, permet au **PJ** [Personnage-Joueur] d'augmenter ses chances de succès mais, ici encore, moyennant une perte de **pSM** [points de SANTE MENTALE] pendant 10 jours

B2 – M.S.M.S.

La **M.S.M.S.** [Modification de la Structure Moléculaire Superficielle] permet de donner à l'**aST** [agent Spatio-Temporel] l'apparence de n'importe laquelle des races dont l'**Agence** possède les coordonnées physiologiques en mémoire.

Précisons toutefois que si elle change l'aspect du **PJ** [Personnage Joueur] elle ne modifie ni sa taille ni son poids d'origine, le **PJ** [Personnage Joueur] conservant de plus ces éventuels **pouvoirs de race**.

Sa durée d'efficacité de 10 jours de **Temps Physiologique** [Temps vécu par le PJ en mission].

B3 – MODIFICATION TAILLE

Comme il existe de grandes différences de taille entre les races, la **M.S.M.S.** [Modification de la Structure Moléculaire Superficielle] peut parfois être couplée avec un changement de taille du **PJ** [Personnage Joueur].

La taille ne peut être augmentée ou diminuée que de 20 % au maximum et coûte **1 pSP** [points de Santé Physique] par tanche de 5% entamée, les points perdus n'étant récupérables qu'à l'issue de la durée d'efficacité qui, ici encore, est de 10 jours de **Temps Physiologique** [Temps vécu par le PJ en mission].

B4 – MAJOR de MISSION

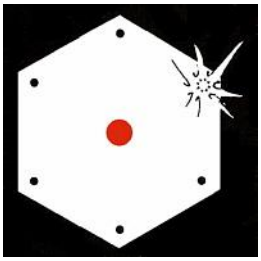
Désigné par le **Commandeur**, il est plus un coordinateur qu'un chef.

Son rôle est d'assurer le regroupement des informations, et notamment par l'organisation de briefings après division de l'équipe en 2 ou plusieurs groupes ayant eu des actions séparées.

Après avoir pris l'avis de chacun et en tenant compte de l'opinion majoritaire, c'est lui qui décide de la conduite à adopter pour la suite de la mission.

Prise dans ces conditions, toute décision du **Major** équivaut alors à un ordre auquel les autres **aST** [Agents Spatio-Temporels] sont tenus de se conformer.

B5 – WARNING SPATIO-TEMPOREL



Seul moyen pour les **aST** [Agents Spatio-Temporels] de rentrer à l'**Agence** dont, précisons-le, ils ignorent l'emplacement, il se compose toujours de **2 éléments** hexagonaux.

Cette forme rappelle qu'après celle permettant le départ en mission, il dispose encore de **6 utilisations** résiduelles, et qu'il exige une période de **6 heures** de régénération entre chaque utilisation.

Son mode d'emploi, extrêmement simple, est expliqué au **§ FIN DE MISSION**.

C – PENDANT LA MISSION

C1 – PARADOXES et UNIVERS DEVIANTS

Se promenant dans le passé, les **aST** [Agents Spatio-Temporels] sont formés de façon à ne rien faire qui puisse le modifier.

Modifier le passé, c'est créer un **PARADOXE TEMPOREL** qui, s'il est important*, donne naissance à un **UD** [Univers Déviant] dans lequel les **PJ** [Personnages Joueurs] sont entraînés et dont ils n'ont pratiquement aucune chance de s'échapper.

* Déplacer un caillou qui ne l'a pas été dans le passé constitue par exemple un paradoxe mineur n'engendrant pas la création d'un UD.

Formés pour se servir davantage de leur cervelle que de leurs armes, les **aST** [Agents Spatio-Temporels] s'abstiendront donc notamment de tirer sur n'importe qui, ce n'importe qui pouvant être, à cette époque, l'unique représentant d'une lignée d'où naîtra plus tard un personnage très important dans l'Histoire de l'Humanité *(ce dernier terme devant être pris au sens le plus large et comprenant donc la destinée de toutes les races)*.

La mort de son unique ancêtre empêchera sa naissance ce qui constitue un **PARADOXE MAJEUR** entraînant la création d'un **UD** [Univers Déviant].

Dans le jeu, tous se passe alors comme si l'**aST** [Agent Spatio-Temporel] était mort, il ne peut plus être animé par le joueur qui l'incarnait jusque là.

Les joueurs de Jeux de Rôle savent que voir mourir son personnage n'est déjà guère réjouissant, alors ne plus pouvoir le jouer, bien qu'il soit toujours vivant…

Heureusement, les paradoxes ne sont pas une fatalité. Si la tranche temporelle dans laquelle ils se trouvent est connue, il suffit aux **aST** [Agents Spatio-Temporels] de s'y conformer. Si elle ne l'est pas, une aptitude particulière, la **PSYCHO-HISTOIRE** *(voir SECTION 2 de la Feuille de Personnage)*, peut leur permettre d'estimer les conséquences les plus probables de leurs actions.

C2 – POUVOIRS des AST

En plus des éventuels pouvoirs liés à leur race, tous les **aST** [Agents Spatio-Temporels] disposent de l'un des 2 pouvoirs qui leur sont spécifiques et sont inconnus dans la **Fédération**.

Si leur efficacité n'est plus à démontrer, il faut cependant savoir qu'ils sont grands consommateurs de **pV** [points de VOLONTE], et ne sont pas des panacées permettant de régler systématiquement tous les problèmes.

C2-a – METACHRONISME

Par un effort de volonté *(Perte de pV)* l'**aST** [Agent Spatio-Temporel] passe dans un autre plan de la réalité où nous dirons, pour simplifier, qu'il peut agir à une **vitesse 300 fois supérieure à la normale** et ce, durant un maximum de 5 minutes de **Temps Physiologique** [Temps vécu par le PJ en mission].

Dans la pratique, le **PJ** [Personnage Joueur] agit à vitesse normale dans un monde soudain figé sur place. Si par exemple un **aST** [Agent Spatio-Temporel] reste 1 minute en **Metachronisme**, il ne se passe que 1/20ème de seconde pour les autres personnages. De plus, étant dans un autre plan de la réalité, le **PJ** [Personnage Joueur] en **Metachronisme** devient temporairement invisible, même s'il reste totalement immobile.

L'**aST** [Agent Spatio-Temporel] en **Metachronisme** peut certes interférer sur le plan « normal », mais il ne peut le faire que dans une certaine mesure. Les joueurs ont donc intérêt à se renseigner auprès du **MJ** avant de tenter cette procédure certes efficace mais, rappelons-le, coûteuse en **pV** [points de VOLONTE].

C2-b – PSYCHO-PROGRAMMATION

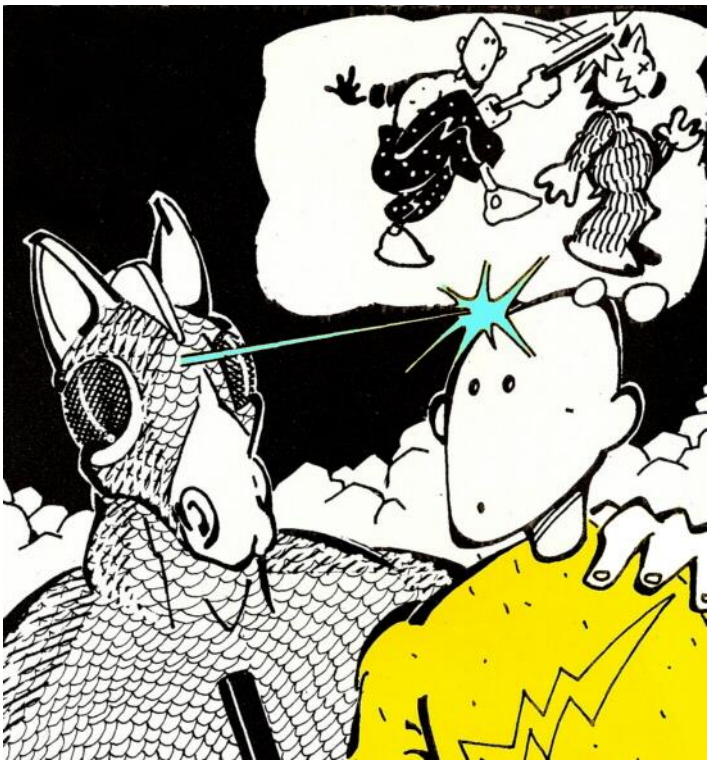
Utilisant différemment sa volonté, l'**aST** [Agent Spatio-Temporel] peut introduire un ordre dans le cerveau d'un autre être vivant *(humain, humanoïde ou animal)* et ce, par **images mentales**.

Sa portée est égale, en mètres, au score résiduel du **PJ** [Personnage Joueur] en **VOLONTE** lors de sa tentative *(Exemple : prV = 13, PORTEE = 13 mètres)* et n'est pas limitée par les obstacles matériels tels que murs, plafonds, champs de force, etc. De plus, il n'est pas obligatoire que la cible soit

visible au moment de la tentative, mais le **PJ** [Personnage Joueur] doit l'avoir vue au moins une fois auparavant, ne serait-ce qu'en photo *(Tri-di ou plane)*.

Une fois l'ordre introduit, et **pendant 24 heures**, la cible est persuadée agir pour des motifs aussi impérieux que personnels et, en cas d'insuccès, recommencera aussi souvent que nécessaire tant qu'elle en aura la possibilité.

La difficulté d'introduction de l'ordre dépend des **pV** [points de VOLONTE] de la cible et de la **contradiction** existant entre l'attitude qui lui serait naturelle et celle impliquée par l'ordre transmis.



L'**aST** [Agent Spatio-Temporel] doit transmettre l'ordre par des **images mentales** et bien que le joueur soit obligé d'employer des mots, il doit **EFFECTIVEMENT** décrire au **MJ** [Maître de Jeu] les images mentales envoyées par le personnage qu'il incarne.

Précisons qu'aucune image mentale ne pouvant représenter la **VOIX** du **PJ** [Personnage Joueur], la cible psycho-programmée ne peut être interrogée comme elle le serait sous hypnose par exemple.

D – FIN DE MISSION

D1 – RETOUR NORMAL

Les **aST** [Agents Spatio-Temporels] rejoignent leur **SCTP** [Site de Chronotéléportation] d'arrivée et y mettent le **Warning** en phase en serrant ses 2 éléments l'un contre l'autre pendant 1 seconde.

Ils se retrouvent alors instantanément dans la **chambre de CTP** [Chronotéléportation] de départ avec armes et bagages.

Le **Warning** a un **rayon d'action de 3m14** limité par les obstacles matériels.

Tout être animé, au moins en partie organique se trouvant, même partiellement, dans le rayon d'action se retrouve à l'**A.S.T.** [Agence Spatio-temporelle] avec les **PJ** [Personnages Joueurs] et avec tout ce qu'il a sur lui ou tient à la main.

D2 – CTPU

La **CTPU** [Chronotéléportation d'Urgence], est initialisée par la mise en phase du **Warning** en un lieu autre que celui d'un **SCTP** [Site de Chronotéléportation].

Le **Warning** a ici un **rayon d'action de 30m96**, non limité par les obstacles matériels, et **seuls les aST** [Agents Spatio-Temporels] dont le **Warning** contient la **physiocarte** *(leurs coordonnées physiologiques en début de mission)* subissent les effets de la procédure.

Cela signifie que le valjuc à poils roses qui s'apprêtait à les dévorer reste sur place (Ouf !) mais avec devant lui, non seulement les armes, bagages et vêtements des **aST** [Agents Spatio-Temporels] mais aussi, le cas échéant, les prothèses posées en cours de mission (Aïe !!!).

Après **CTPU** [Chronotéléportation d'Urgence] les **aST** [Agents Spatio-Temporels] se retrouvent donc **nus et démunis de tout** *(excepté de leur matériel de survie et du Warning lui-même)* et, dans 66 % des cas, à l'**Agence**.

Dans 33 % des cas, ils se retrouvent, toujours dans le plus simple appareil, en **n'importe quel point** du continuum spatio-temporel, mais toujours dans leur présent ou leur passé et, si toutefois ils n'ont pas commis de **paradoxe**, dans l'**UND** [Univers Non Déviant] c'est-à-dire leur propre Univers *(Ex : Place de la Concorde, veille du week-end de Pâques à 18 heures...)*.

Enfin, dans 1 % des cas, **le Warning part tout seul**, laissant les **aST** [Agents Spatio-Temporels] sur place et avec leur matériel, mais en leur ôtant pratiquement toute chance de rentrer à l'**Agence** puisqu'il est presque systématiquement le seul moyen qui leur permette ce retour.

D3 – DETECTEUR VOGTIEN

Après **CTPU** [Chronotéléportation d'Urgence] ratée les pastilles de **Chronodium** du **Warning** deviennent visibles *(mais non lumineuses)*. Informant les **aST** [Agents Spatio-Temporels] de la présence ou non d'un **champ vogtien** aux lieu et époque de leur arrivée, elles en indiquent également la direction et l'éloignement approximatifs.

Ce champ peut être soit un **SCTP** [Site de Chronotéléportation], soit une brèche « naturelle » entre l'**UD** [Univers Déviant] et l'**UND** [Univers Non Déviant].

D4 – RETOUR NORMAL en UD

Mettant le **Warning** en phase sur un **Site** alors qu'ils sont dans un **UD** [Univers Déviant] les **PJ** [Personnages Joueurs] arrivent avec armes et bagages à l'emplacement de l'**A.S.T.** [Agence Spatio-Temporelle]; ce qu'ils y trouvent dépend du **degré de déviance** de l'**Univers** dans lequel ils sont.

D5 – CTPU en UD

Lors d'une **CTPU** en **UD** [Chronotéléportation d'Urgence en Univers Déviant] et si le **Warning** ne part pas tout seul, les **PJ** [Personnages Joueurs] se retrouvent, toujours nus et démunis de tout, soit à l'emplacement de l'**A.S.T.** [Agence Spatio-Temporelle], soit en n'importe quel point du continuum, mais sans pouvoir quitter l'**UD** [Univers Déviant] dans lequel ils sont.

D6 – BRECHE « NATURELLE »

Reliant les **Univers** *(déviants et non déviant)* ces **brèches** sont des **champs vogtiens** naturels et sont donc repérables par le **détecteur** du **Warning**.

Les **aST** [Agents Spatio-Temporels] sachant qu'ils sont perdus dans un **UD** [Univers Déviant] et ayant la chance d'en trouver une se retrouvent, s'ils l'empruntent, au même endroit et au même instant mais dans l'**UND** [Univers Non Déviant], c'est-à-dire le leur.

D7 – RETOUR NORMAL APRES CTPU

Après **CTPU** [Chronotéléportation d'Urgence], si le **champ vogtien** éventuellement présent sur leur monde d'arrivée est un **SCTP** [Site de Chronotéléportation], les **aST** [Agents Spatio-Temporels] peuvent, après l'avoir rejoint, effectuer la procédure de retour normal.

Ils se retrouvent alors à leur époque et ce, quelle que soit celle d'origine de ce **site**.

Leur lieu d'arrivée sera l'**A.S.T.** [Agence Spatio-Temporelle] s'ils sont dans l'**UND** [Univers Non Déviant] ou son équivalent s'ils sont dans un **UD** [Univers Déviant].

FEUILLE DE PERSONNAGE

La lecture de cette dernière partie n'est pas indispensable, mais elle est vivement recommandée au joueur voulant utiliser au mieux les capacités de son personnage et augmenter ainsi ses chances de réussir la mission. Lecture à faire après avoir imprimé la Feuille de Personnage présente en dernière page.

1 – CARACTERISTIQUES

Quelle soient mentales ou physiques, leur score ne représente pas la valeur intrinsèque du **PJ** [Personnage Joueur], mais sa capacité à optimiser l'utilisation de son potentiel.

Un faible score en **Vue** *(par exemple)*, ne veut pas dire que le **PJ** [Personnage Joueur] est presque aveugle, mais qu'il ne saura pas utiliser sa perception visuelle avec suffisamment de concentration et de méthode pour déceler un éventuel détail insolite.

Le total des **Caractéristiques** permet de déterminer l'**Echelon** [Ech] du **PJ** [Personnage Joueur], son **Niveau** [Niv] et son **Grade** lequel, n'étant que l'expression de son expérience, ne lui confère aucune autorité sur les grades inférieurs.

Additionnées par 3 et éventuellement assorties d'un **BONUS** ou d'un **MALUS**, elles servent à définir le score du **PJ** [Personnage Joueur] dans les différentes aptitudes.

2 – APTITUDES

Leur **SB** [Score de Base] ne représente les chances du **PJ** [Personnage Joueur] de réussir telle ou telle action, mais une base de calcul à partir de laquelle le **MJ** [Maître de Jeu] détermine ces chances et ce, en fonction du degré de **Difficulté** de l'action envisagée.

Certaines d'entre elles méritent quelques précisions.

Section 1 : PERCEPTION

1/06 : permet de « sentir » une présence même l'absence de tout indice révélateur *(bruit, odeur, etc.)*

Section 2 : ACTIONS CEREBRALES

2/01 : action de l'esprit sur le corps, elle permet de ralentir les effets d'une substance toxique, de simuler la maladie, la mort et, pour un blessé, d'offrir un **BONUS** en **3/10 (SOINS)** à celui qui le soigne.

2/02 : permet, parmi tous les possibles, d'évaluer l'évolution la plus probable d'une situation donnée.

Section 3 : MANIPULATIONS

Toutes les aptitudes de cette section supposent la détention du matériel adéquat ou vraisemblablement utilisable pour l'action envisagée.

Section 4 : CONTACTS

Les jets de dés de cette section ne dispensent pas les joueurs d'énoncer leurs arguments et/ou de décrire leur attitude *(autrement dit, de jouer son rôle)*.

Section 5 : ACTIONS PHYSIQUES

5/02 : comprend également le camouflage, y compris de soi-même.

5/03 : comprend notamment la progression discrète

5/07 : ce n'est pas la capacité à se maintenir à la surface, mais celle de se déplacer à la nage, y compris dans des situations difficiles.

5/09 à **5/11** : le type de pilotage dépend du **NT** [Niveau Technologique] de l'engin utilisé.

5/12 : permet de choisir sa route dans l'espace, en dehors des voies balisées.

Section COMBATS

EVALUATION ADVERSAIRE permet de choisir entre l'attente, la fuite ou l'attaque, en fonction de la puissance « présumée » de l'adversaire.

FUITE n'est utilisée par le fuyard comme pour le poursuivant que si leurs vitesses sont sensiblement égales ou si le terrain égalise leurs chances.

3 -- EVALUATION DIFFICULTE

Le degré de difficulté d'une action, choisie par le **MJ** [Maître de Jeu], est inconnu du joueur. Il peut s'en faire une idée par un jet réussi sous **EVALUATION DIFFICULTE** où son score est égal à 10 fois son **Niveau**.

4 – ENGAGEMENT

S'il juge son score trop faible, le **PJ** [Personnage Joueur] peut engager **1 à 3 points** qui, multipliés par le **coefficient** propre à son **Echelon** viendra s'ajouter à son score *(Echelon 1 : coefficient = 5)*.

Les points engagés seront des **pV** [points de Volonté] ou des **pF** [points de Force] selon l'action effectuée, et sont perdus quel que soit le résultat du jet de dés et donc de l'action *(réussite ou échec)*.

5 – BONUS HUMANOIDES

Tous les **aST** humanoïdes bénéficient d'un **BONUS** dans les aptitudes **2/01**, **2/02** et **2/03**. Ce **BONUS**, qui dépend des **prV** [points résiduels de VOLONTE] du **PJ** [Personnage Joueur] au moment de l'action, est à demander à chaque tentative dans l'une ou l'autre de ces **Aptitudes**.

6 – COLONNE R

A chaque réussite dans une aptitude, le **PJ** [Personnage Joueur] cochera cette colonne face à l'**Aptitude** utilisée, ces coches lui apportant un **BONUS** lorsqu'ils sont en nombre suffisant *(2 coches suffisent à l'Echelon 1)*.

7 – COUT

Tout échec d'une action entraîne une **dépense de 1 à 3 points** qui seront des **pV** [point de Volonté] ou de **pF** [points de Force] selon l'action tentée.

Il provoque de plus une perte de **pSM** [points de Santé Mentale] qui simule le coup au moral subi par le **PJ** [Personnage Joueur].

8 – SCORES CRITIQUES

A l'**Ech 1** [Echelon 1], la chute à **1** ou **0** dans l'une des **Caractéristiques** dont les **pertes** sont comptabilisées *(Volonté, Force, Santé Mentale, Santé Physique)* est très grave de conséquences. A **0 pSP** [points de Santé Physique] par exemple, le **PJ** [Personnage Joueur] décède.

Des procédures de **repos** *(Halte, Relaxation Psy et Sommeil)* ont été prévues, que le **PJ** [Personnage Joueur] choisira en fonction du temps dont il dispose et de la nature des points à récupérer.

9 – MATERIEL DE SURVIE

Chaque **aST** [agent Spatio-Temporel] en reçoit un exemplaire lors du départ en mission.

Miniaturisé à l'extrême, il est caché sous l'aisselle grâce à un morceau de peau synthétique enduit d'un adhésif réutilisable.

Non décelable lors d'une fouille manuelle non poussée, il suit les **aST** [agents Spatio-Temporels] en cas de **CTPU** [Chronotéléportation d'Urgence].

http://www.continuum-lejeu.net/

NOM		APPARENCE			Grade	P	
		REPUTATION				M	
Race			Sexe	AGE ANS + mois	SOLDE Exp	T	
Origine			Taille	Ech			
Résidence			Poids	Niv			

CONTINUUM TIMESHADOWS

DEPENSES

F	SM	V

CARACTERISTIQUES

MENTAL		PHYSIQUE		TOTAL
SAGACITE		PERCEPTION		
DECISION		REFLEXE		Vue
VOLONTE		FORCE		Ouïe
Base SM		**Base SP**		Sens 3
SANTE MENTALE		SANTE PHYSIQUE		Sens 4
COMMUNICATION		ADAPTABILITE		Sens 5

1 PERCEPTION

	APTITUDES		SB	BMC	BMR	R
01	VISUELLE	*				
02	AUDITIVE	*				
03		*				
04		*				
05		*				
06	DECELER PRESENCE	*				

2 Actions CEREBRALES

	APTITUDES		SB	BMC	BMR	R
01	PSYCHOSOMATIQUE					
02	PSYCHO-HISTOIRE					
03	PSYCHO-PENETRATION					
04	ORIENTATION					
05	CULTURE GENERALE	*				
06	SPECIALITE	*				

3 MANIPULATIONS

	APTITUDES		SB	BMC	BMR	R
01	TECHNIQUE	F				
02	PIEGE MECANIQUE	F				
03	CROCHETER SERRURE					
04	OUVRIR COFFRE					
05	PLACER EXPLOSIF					
06	DEMINAGE					
07	INFORMATIQUE					
08	ELECTRO / ROBOTIQUE					
09	PIEGE ELECTRONIQUE					
10	SOINS					

4 CONTACTS

B/M APPARENCE		pour contacts avec PNJ
B/M REPUTATION		pour contacts avec aST

	APTITUDES	SB	BMC	BMR	R
01	ELOQUENCE				
02	SEDUIRE / CALMER				
03	INFORMATION				
04	AIDE				
05	OBEISSANCE				
06	MARCHANDAGE				
07	CORRUPTION				
08	LANGAGE GESTUEL				
09	LANGUE INCONNUE				

5 Actions PHYSIQUES

	APTITUDES		SB	BMC	BMR	R
01	DEGUISEMENT					
02	DISSIMULATION					
03	DISCRETION					
04	PECHE	F				
05	CHASSE	F				
06	ESCALADE	F				
07	NATATION	F				
08	SAUVETAGE	F				
09	PILOTAGE NT 1-2	F				
10	PILOTAGE NT 3-4					
11	PILOTAGE NT 5-6					
12	ASTRO-NAVIGATION					

Metachronisme | Psycho-Programmation

MAITRISE COORDONNEES* S T ST

COMBATS

APTITUDES		SB	BMC	BMR	R
EVALUATION Adversaire					
FUITE					
ATTAQUE	F				
ATTAQUE PRECISE	F				
DEFENSE	F				
JET	F				
JET PRECIS	F				
TIR AJUSTE					
TIR INSTINCTIF					
TIR d'ELITE					

INFORMATIONS

Parrain :	Filleul(le)(s) :
Mission :	Date

Armes Blanches légères	
Armes Blanches lourdes	

M.S.M.S.	OUI	NON	Taille après modification :

			+5%	+5%
		C P	-10%	+10%
		C P	-15%	+15%
		C P	-20%	+20%

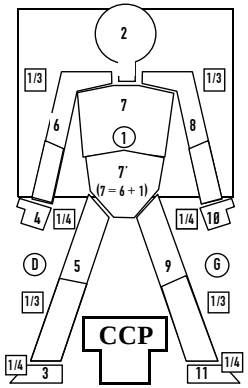
BLESSURES

Loc	MALUS	J	Heure	Loc	MALUS	J	Heure

MATERIEL de SURVIE

RATIONS K	
PURIFIANT EAU	
SOINS 1-2	
SOINS 3-4	
SOINS 5-6	
LASER CHIRURGIE	
SERINGUE ANTI-VENIN	
LINGUAPLUS	

S	
P	



2 : TETE	12 : CŒUR

7 : THORAX	7' : ABDOMEN

6 : BRAS D	8 : BRAS G

5 : JAMBE D	9 : JAMBE G

4 : MAIN D	10 : MAIN G

3 : PIED D	11 : PIED G

CONTINUUM TIMESHADOWS

ARGENT

	C$		

RECUPERATION des POINTS DEPENSES

	Halte (1)	Relax (2)	Sommeil	
TRANCHE	1/2 h	1/2 h	3 h	h supp
pV	1 p	2 + n	3 + nD6	3 + n
pSM	1 p	2 + n	3 + nD6	3 + n
pF	1 + n	2 p	3 + nD6	3 + n
pSP	1 + n	2 p	3 + nD6	3 + n

n = rB\prX au début de la tranche

(1) : 2/01 réussie, résultat Jet Mobilisation prV à répartir sur pF et pSP, mais pas de recupération pV ni pSM

(2) : Interrompue : Pas de récupération / coût : 3 pSM

Nombre de D6 selon points de base[pX] ou résiduels [prX]

rB		rB		rB		rB		rB		rB		rB	
	0		5		10		15		20		25		
	1		6		11		16		21		26		
1	2	2	7	3	12	4	17	5	22	6	27	7	30
	3		8		13		18		23		28		
15	4	16	9	18	14	21	19	24	24	28	29	30	

% selon Score et Difficulté

Dépense→	2 p	2 p	1 p	1 p	1 p	1 p
Difficulté / Score	ED	TD	D	N	F	TF	EF
15	03	07	10	17	23	27	30
30	07	13	20	33	47	53	60
45	10	20	30	50	70	80	90
60	13	27	40	67	93	99	99
75	17	33	50	83	99	99	99