



« *D'autres mondes sont possibles !* ».

C'est en clamant cette devise que les transmondialistes ouvrirent les passages intermondes en décembre 1999.

Auparavant, ces passages étaient dissimulés au coeur des forêts sombres, des ruines mystérieuses, des armoires antiques, des vieilles grottes...

Aujourd'hui, chacun peut ouvrir un passage à l'endroit qu'il veut, et partir en quête de ses désirs profonds...

Personnages

Les personnages sont définis par deux attributs : **Ici** et **Ailleurs**. 7 points sont à répartir entre les deux. Pour chaque point investi en **Ici**, le personnage a le droit d'avoir une **Compétence** ; pour chaque point investi en **Ailleurs**, le personnage a le droit à un **Pouvoir**

Les **Pouvoirs** peuvent être n'importe quoi (dans la limite de ce qu'autorise le maître du jeu), notamment :

Passage : Permet de trouver une entrée ou une sortie d'un monde, à partir de la Terre ou d'un autre monde.

Navigation : Permet de chercher quelque chose.

Domination : Permet de dominer une créature.

Transfert : Permet d'utiliser tous ses **Pouvoirs** sur la Terre : si on ne possède pas **Transfert**, seul le pouvoir de **Passage** est utilisable sur la Terre.

Autres exemples de pouvoirs : **Télépathie**, **Envol**, **Télékinésie**, **Boules de feu**, **Prophétie**, etc.

Exemple de personnage

Philippe T. / Ici : 4 / Ailleurs : 3

Compétences : informatique, culture générale, jeux de rôles, mauvaise foi

Pouvoirs : passage, navigation, télépathie

AILLEURS ET ICI

Actions

Pour effectuer une action, on lance deux dés à six faces.

Si jamais on possède au moins une **Compétence** applicable à l'action, alors on lance trois dés.

Si on se trouve sur Terre, chaque dé inférieur ou égal à **Ici** compte pour un succès. Dans un autre monde, les dés inférieur ou égaux à **Ailleurs** comptent pour un succès.

Exception : si deux ou trois dés sont égaux, alors on ne compte qu'un seul dé parmi eux...

Sans succès, on fait un échec.

Avec au moins un succès, on fait une réussite normale.

Avec deux succès, c'est une réussite excellente.

Avec trois succès, c'est une réussite fabuleuse.

Exemple : un personnage a un score de 4 en Ailleurs et une compétence de braconnage. Il cherche à trouver de la nourriture dans un autre monde. Il lance 3D et fait 3,4,4 : on compte deux succès : un « 3 » et un « 4 » (le 2e « 4 » ne compte pas car c'est un double)

Oppositions

En cas d'opposition entre deux personnages, on soustrait le meilleur résultat du plus faible afin d'obtenir le résultat final. Par exemple, si l'adversaire A fait une réussite normale et l'adversaire B une réussite fabuleuse, alors globalement c'est l'adversaire B qui a fait une réussite excellente.

Évolution

Après une aventure, on peut gagner un point en **Ici** ou **Ailleurs** (et des **Compétences** ou **Pouvoirs**).



Aventures à travers les mondes

Les personnages voyagent ensemble afin de découvrir ce qu'ils souhaitent à travers les mondes.

Leur tâche ne doit pas être trop aisée !

En général, il faudra traverser X mondes, et affronter autant d'épreuves (énigmes, combats, exploits...) afin de découvrir par exemple un objet magique possédant X pouvoirs.

Rappel : un objet doit avoir le **Pouvoir de Transfert** s'il doit être utilisé sur Terre.

Combats

Au cas où il faille combattre, ce qui ne devrait arriver qu'une ou deux fois par quête, les adversaires doivent faire des jets en opposition. Une réussite indique les niveaux de blessures perdus par celui qui a échoué : un niveau pour une réussite normale, deux pour une réussite excellente, trois pour une réussite fabuleuse...

Les niveaux sont : **OK**, **sonné**, **blessé**, **abattu**, **mort**.

Il ne faut pas attaquer un adversaire à plusieurs, c'est mal. Si jamais les joueurs s'y risquent, enlevez-leur temporairement un pouvoir ou une compétence pour les punir.

Découvertes

Avec une réussite fabuleuse, un personnage peut découvrir un objet magique qui lui donnera un pouvoir supplémentaire, ou le droit de lancer un dé supplémentaire dans les actions appropriées ! On ne peut porter qu'un seul objet magique à la fois : on doit jeter ou donner les autres.

Un personnage peut trouver une créature, dont le score en **Ailleurs** est égal à 2 fois le nombre de succès. Ensuite, il faut parvenir à la dominer, avec une opposition...

Sinon, elle défie le personnage (combat ou autre).