

# RÈGLES DE BASE

## FICHE N°1

UnDéSix est un jeu de rôle qui permet de commencer à jouer très rapidement, d'assimiler les règles de base en 7 minutes et de mener des parties rapides et haletantes.

### RÈGLES POUR LA PREMIÈRE PARTIE (À DISTRIBUER AUX JOUEURS)

#### CARACTÉRISTIQUES

Votre personnage est décrit par des caractéristiques chiffrées :

**PHY**sique, **DEX**térité, **SAV**oir, **PSY**chique

(ou **MAG**ie dans un monde fantastique) et **SENS**.

Pour les déterminer, jetez un dé et reportez le résultat sur votre fiche de personnage.

#### RÉUSSIR UNE ACTION

Pour réussir une action de difficulté normale, il faut jeter un dé à six faces et obtenir autant ou moins que la caractéristique utilisée.

Exemple : Chloé a 2 en **PHY**sique. Pour ouvrir un vieux coffre avec un pied-de-biche, elle lance un dé à six faces et doit obtenir 1 ou 2. Le dé roule sur le 1. Le couvercle cède rapidement.

Lorsque 2 personnages s'opposent, c'est celui qui a réussi avec la meilleure marge qui l'emporte (ou celui qui a le moins raté).

Exemple : Chloé retient une porte fermée, tandis que de l'autre côté, Nicolas essaie de la pousser pour l'ouvrir. Chloé a 2 en **PHY**sique, jette un dé et fait 2 : elle réussit avec une marge de 0. Nicolas a 5 en **PHY**sique, jette un dé et fait 3. Il réussit avec une marge de 2, et réussit donc à pousser la porte.

Selon la difficulté, le Maître du Jeu peut donner des bonus et des malus. Des bonus et malus sont aussi indiqués sur votre feuille de personnage pour certaines actions appelées Compétences.

On peut utiliser toutes les compétences de sa feuille de personnage mais certaines sont très difficiles à réussir.

Exemple : Chloé essaie de marcher silencieusement dans une pièce. Le sol est en parquet, qui risque de grincer. Le Maître du Jeu donne un malus de -1 à Chloé. Elle a 4 en **DEX**térité, et doit donc faire moins que 3 avec son dé. Le dé s'arrête sur le 6 : le parquet grince lugubrement...

Le Maître du jeu peut, quand il le souhaite, estimer qu'un 1 au dé est toujours un succès, et qu'un 6 est toujours un échec.

#### COMPÉTENCES

Des exemples d'actions possibles sont listées sur votre feuille de personnage. On les appelle des Compétences.

Regardez votre feuille de personnage.

**(PHY)** signifie qu'il faut faire égal ou moins que la caractéristique concernée avec un dé pour réussir à utiliser la compétence.

**(PSY-2)** signifie qu'il faut jeter un dé et soustraire 2 au résultat du dé.

**(PHY contre DEX)** signifie qu'il faut obtenir une meilleure Marge de Réussite que sont opposant en lançant un dé. Dans ce cas l'un jettera pour **PHY**sique, l'autre jettera pour **DEX**térité.

#### COMBATS

**Initiative** : Dans un conflit, le premier à réagir est celui qui possède le score de **SENS** le plus élevé, sauf lorsqu'un personnage surprend complètement un autre (par exemple dans une embuscade).

Quand un personnage frappe sur un autre, il lui fait perdre autant de Point de **PHY**sique que sa marge de réussite.

Un 1 au dé fait toujours perdre au moins 1 point de **PHY**sique. Un 6 au dé est toujours un échec.

Un personnage avec 0 Point de **PHY**sique est incapable d'agir. Si ce score devient négatif, le personnage est mort.

La **Classe d'Armure (CA)** mesure le degré de protection d'un personnage. Elle dépend de l'armure portée par le personnage :

Armure en cuir, bois ou tissu matelassé : 1

Cotte de maille, gilet pare-balle : 2

Armure de plate de métal, armure futuriste : 3

Bouclier : +1

La **Classe d'Armure** est augmentée de 1 pour un personnage avec 3 ou 4 en **DEX**térité, et de 2 avec 5 ou 6.

**Exemple de combat** : Nicolas est équipé d'un bouclier et il est attaqué par Chloé équipée d'un espadon. Chloé a 4 en **SENS**, sa **Réactivité** est de 1,5 secondes. Nicolas, qui a 3 en **SENS**, réagira au bout de 2 secondes. Chloé a donc l'initiative.

Elle donne un coup à Nicolas. Elle doit faire moins que sa **PHY**sique (2), plus le bonus d'un espadon (+2), moins la **Classe d'Armure** de Nicolas (0), soit au total 4. Elle jette le dé, obtient 2 et touche Nicolas qui perd 2 Point de **PHY**sique.

À Nicolas de riposter, qui donne un coup d'épée longue à Chloé. Chloé a une armure de cuir (**CA** 1). Avec 3 Point de **PHY**sique restants, plus le bonus de l'épée longue (+1), Nicolas doit faire 2 ou moins pour réussir (3+1-1=3). Il jette le dé et obtient 6 ! Contre son attente, il rate son coup. Puis ce sera à Chloé de frapper, puis à Nicolas, etc.

#### COMBATS SIMPLIFIÉS

S'il y a des enfants de moins de neuf ans à la table de jeu, la règle est la suivante : quand un personnage frappe sur un autre, il lui fait perdre 1 Point de **PHY**sique s'il réussit son jet.

#### EXPÉRIENCE

Une fois par partie et par compétence, lorsque qu'un joueur réussit un jet, il gagne immédiatement un bonus permanent de +1 à ses prochains tirages sous cette compétence.

#### LANGUES PARLÉES

Le personnage sait parler autant de langues de son choix qu'il a de points de **SAV**oir.

#### RÈGLES DE MAGIE

Les personnages qui sont dotés d'un score élevé en « **PSY**chique » (ou **MAG**ie dans un monde fantastique) peuvent lancer des sorts. Dans un monde qui ne croit pas au fantastique, la plupart de ces personnes n'en n'ont pas conscience. Lancer un sort consomme 1 point de **PSY**.

N'importe qui peut résister ou dévier un sort avec la force de son esprit, en réussissant un jet de **PSY** (Un 6 est toujours un échec). Un personnage qui arrive à 0 en **PSY**chique est épuisé. S'il tombe en dessous de 0, il délire et risque d'avoir des séquelles psychologiques s'il y reste trop longtemps (Jusqu'à la folie).

#### REPOS

On récupère 1 point de **PSY**chique (ou **MAG**ie dans un monde fantastique) en se reposant 10 minutes.

On récupère 1 point de Point de **PHY**sique en se reposant 8 heures.

Voilà, c'est tout ce vous avez besoin de savoir pour commencer votre première partie de jeu de rôle !

# EXPÉRIENCES

## FICHE N°2

Note pour le Maître du Jeu : nous vous conseillons de n'introduire ces règles qu'à la fin de la première partie, ou au début de la deuxième, afin que vos joueurs aient bien intégré les règles de bases.

### RÈGLES POUR PERSONNAGES EXPÉRIMENTÉS (2ÈME PARTIE)

#### ENDURCISSEMENT

« *Tout ce qui ne nous tue pas nous rend plus fort* » F. Nietzsche..

A la fin de chaque partie, les joueurs gagnent définitivement soit un point de **Bonus de Vitalité** soit un point de **Psychique max**.

Un personnage blessé perd d'abord ses **Bonus de Vitalité** avant ses points de **PHYsique**. En quelque sorte, les **Bonus de Vitalité** servent à « encaisser » les coups avant de commencer à perdre des points de **PHYsique**. Les **Bonus de Vitalité** se récupèrent comme les points de **PHYsique**.

Les personnages qui n'avaient pas 6 en PSY dès leur création ne peuvent jamais dépasser les 5 points de PSY (Ignorez cette règle dans le cas assez rare où vous évoluez dans un univers où tout le monde peut faire de la magie : demandez à votre Meneur de Jeu).

#### QUALITÉS ET DÉFAUTS

A la fin de chacune de vos 6 premières sessions de jeu, vous pouvez choisir 2 qualités qui révéleront au fur et à mesure la vraie personnalité de votre personnage. Si vous prenez en plus 1 défaut, vous pouvez acquérir 2 autres qualités supplémentaires.

##### Exemple de Qualités

Doué : +2 dans une compétence de votre choix

A un pactole secret  
(l'équivalent de 5 ans de salaires moyen dans le monde où vous évoluez)

Très beau

A un informateur (un copain qui s'appelle Huggy les Bons Tuyaux, un aubergiste bien informé, un beau-frère à la Police Judiciaire, un cousin dans la pègre...)

A des relations (en politique, dans les sphères universitaires...)

Sait jouer d'un instrument de musique (utilise Sens pour jouer un morceau très complexe)

Possède un objet extraordinaire

...

##### Exemple de Défauts

Stupide

Endetté

(l'équivalent de 10 ans de salaires moyen dans le monde où vous évoluez)

Très laid

Dépendant (alcoolique, opiomane, héroïnomane...)

Allergie ou Phobie particulière (du sang, de la violence, du surnaturel, du noir, des oiseaux, des chiens, claustrophobe...)

Obsédé (par le sexe, l'argent, son apparence, les jeux d'argent, la nourriture, la propreté...)

Impulsif, Dépensier, Douillet, Pas très courageux, Malade, Superstitieux, Cleptomane

...

#### Note pour le Maître du Jeu :

Vous pouvez tout à fait imposer les qualités et les défauts selon la façon dont chaque participant a joué, ou imposer aux joueurs de choisir leurs qualités et défauts à la création du personnage, ou encore vous pouvez les choisir dès le départ suivant le background de votre histoire.

S'il est arrivé un malheur important à un joueur pendant la partie, vous pouvez considérer que cela lui tient lieu de défaut (exemples : il a perdu un bras, il s'est fait un ennemi mortel, il est tombé amoureux de cet ennemi mortel, il est maintenant recherché par toutes les polices du globe...).

#### EXPÉRIENCE DANS LES COMPÉTENCES

Les bonus d'expérience sont limités à +4 par compétence, sauf dans les compétences de Combat et d'Essence de Magie.

# RÈGLES AVANCÉES DE COMBATS

## FICHE N°3

Note pour le Maître du Jeu : nous vous conseillons de n'introduire ces règles qu'à la fin de la deuxième partie, ou au début de la troisième, afin que vos joueurs aient bien intégré les règles de bases.

### RÈGLES POUR PERSONNAGES EXPÉRIMENTÉS (2ÈME PARTIE)

#### MARGE DE RÉUSSITE

Lorsqu'une compétence de combat nécessite plusieurs jets, c'est le jet avec la moins bonne marge qui détermine les dégâts.

#### ATTAQUES DE DOS

On considère qu'un personnage qui est attaqué de dos a 1 en **Pextérité** (aucun bonus à la **Classe d'Armure**). Il ne bénéficie pas non plus de son éventuel bouclier. L'attaquant a de plus un bonus de 1 pour ses compétences en attaques, et gagne l'initiative.

Un personnage qui est attaqué latéralement des deux côtés ne peut faire attention de toute part. On considère que les attaques sont équivalentes à des attaques de dos sur l'un des deux côtés.

#### GRAND BOUCLIER

Une ligne de Grands Boucliers permet de bénéficier de +1 par porteur de bouclier qui flanque le personnage.

Exemple : Nicolas est équipé d'une armure en écailles de cuir et d'un grand bouclier, et il est au milieu d'une ligne de soldats équipés de la même manière. Par ailleurs, Nicolas n'a jamais été très habile. Sa **Pextérité** est de 1 (-1 en **CA**). Sa **Classe d'Armure** est de 1 (armure en écailles de cuir) + 1 (son bouclier) + 2 (ligne de bouclier) - 1 (**Pextérité**) = 3

#### PROTECTION

Un personnage protégé (par exemple, derrière une fenêtre), aura un bonus de +1 en **Classe d'Armure**. Si la protection est très efficace, ce bonus peut être augmenté au choix du Maître du jeu.

#### TIR

##### Tirer dans le tas

Si vous tirez (à l'arc, au pistolet...) sur un groupe de 4 personnages regroupés, sans en viser un en particulier, vous bénéficiez d'un bonus de +1.

##### En mouvement

Si vous êtes en mouvement, vous subissez un malus de -1 au Tir. De même si votre cible est en mouvement. Les deux se cumulent.

#### INITIATIVE ET ARME MODERNE

Dans un combat, les personnages qui possèdent des armes modernes agissent comme si leur réactivité était de 1 seconde plus courte que ceux qui n'en n'ont pas. (Vous considérez qu'ils ont deux points de plus en **Sens** pour déterminer l'initiative).

#### TEMPS DE RECHARGEMENT

Les armes modernes se recharges le temps d'un échange de tir ou de coup (1 round, soit 6 secondes). Elles n'ont besoin d'être rechargées en générale qu'au bout de 6 rounds de tirs. Les pistolasers n'ont jamais besoin d'être rechargés.

Le temps de rechargement d'une arbalète ou d'un mousquet est de 4 rounds (24 secondes). Ils doivent être rechargés à chaque tir. On ne peut donc tirer qu'un round sur 5.

#### ATTITUDE DE COMBAT

On peut changer d'attitude à chaque fois qu'on commence une nouvelle action. L'attitude par défaut est l'« attitude de combat normale » - c'est celle qui s'applique lorsqu'un personnage est encore dans son laps de temps de réaction au début d'un combat ou lorsqu'un joueur ne précise rien.

##### Attitude de combat très agressive :

+1 en **Sens** (Initiative)  
+2 au jet d'attaque  
-4 en **CA**

Divise par deux la durée du round.

##### Attitude de combat agressive :

+1 au jet d'attaque  
-2 en **CA**

##### Attitude de combat normale :

Pas de modificatifs

##### Attitude de combat défensive :

-2 au jet d'attaque  
-1 en **Sens** (Initiative)  
+1 en **CA**

Multiplie par 4 la durée du round

##### Attitude de combat très défensive :

Pas d'attaque  
+2 en **CA**

Multiplie par 10 la durée du round

Cette règle ajoute une dimension tactique à un groupe. Tous les personnages d'un groupe pourront être très agressifs afin d'essayer d'affaiblir suffisamment les adversaires pour que leur riposte soit négligeable. Ou bien encore, tout le groupe pourra être sur la défensive pour prolonger un combat en attendant de l'aide.

Quand un groupe de personnage se met sur la défensive, la durée normale du round (6 seconde) est augmentée. Ce peut être une façon de se protéger en attendant des renforts.

#### ARMES ET COUPS SPÉCIAUX

(RÈGLES POUR JOUEURS AGUÉRIS)

Le Coup de Boule, le Marteau de Guerre et le Cri sont des compétences de combat, mais en Expérience elles sont limitées à 4 points.

Coup de boule (**PHY**+**Bonus de PHY**-4-**CA**)( )

Marteau de Guerre (**PHY**-5)( )

Cri (**Sens**-6)( )

Le Cri est une attaque à part entière, qui prend 6 secondes ou un round. C'est une technique utilisée par les adeptes des arts martiaux japonais (Kiaï) ou coréen (Kiap). Certains monstres lancent aussi des Cris insupportables. Le Cri n'affecte que le personnage en face de celui qui le lance, à portée de combat (moins de 6 mètres).

Certains chevaliers du futur utilisent l'épée laser en utilisant leur **PSY** au lieu de leur **PHY**. Il l'utilise aussi pour parer (Marge de réussite = **CA** supplémentaire).

# ACTIONS SIMULTANÉES

## FICHE N°4

Note pour le Maître du Jeu : nous vous conseillons de n'introduire ces règles qu'à la fin de la troisième partie afin que vos joueurs aient bien intégré les autres règles.

### RÈGLES POUR PERSONNAGES EXPÉRIMENTÉS (4ÈME PARTIE)

#### ACTIONS SIMULTANÉES

Les personnages peuvent effectuer plusieurs actions en même temps. Le joueur subit un malus de -2 à chacun de ses dés, pour chaque action au-delà de la première.

Exemple : Nicolas est poursuivi et pressé. Il conduit sa voiture à toute allure dans de petites ruelles tout en cherchant sur l'ordinateur de bord des renseignements sur ses poursuivants en essayant de réparer son revolver enrayé. Il subit un malus de -4 à sa compétence de Conduire, d'Informatique et de Mécanique.

La règle des actions simultanées s'applique aussi à un lanceur de sort qui voudrait lancer plusieurs sorts dans le même round.

#### ACTIONS SIMULTANÉES SPÉCIALES : EN ATTAQUANT

La règle des actions simultanées s'applique aussi aux compétences de combat, en particulier lorsqu'un personnage souhaite attaquer deux adversaires dans le même round.

Cependant, pour les actions ci-dessous, la règle est légèrement différente.

Les personnages peuvent effectuer certaines actions tout en combattant. Par exemple, faire un roulé-boulé et donner un coup de poignard dans le même round (6 secondes). Pour réussir l'attaque, le personnage doit d'abord réussir son action, sinon l'attaque est perdue. Voici quelques exemples d'actions « en attaquant » :

**Roulé-boulé (Dex-3)** : permet, au premier round d'un combat, si vous êtes à distance, de vous rapprocher étonnamment rapidement. Lors de la première attaque, vous gagnez sur votre adversaire une seconde de « Réactivité » (Vous considérez que vous avez deux points de plus en Sens pour déterminer l'initiative).

**Saut périlleux (Dex-4)** : principalement pour le style, cette action permet aussi de sauter sur un personnage ou sur du mobilier en hauteur.

**Dégainer (Sens)** : permet d'attaquer dès le premier round d'un combat alors que son arme est encore dans son étui. Peut surprendre l'adversaire.

**Sauter en hauteur, en longueur (limité à 6m)** : Voir feuille de personnage.

**Se déplacer de 6 mètres ou moins (Réussi automatiquement)**

**Viser** : Avant de jeter un dé d'attaque, un personnage peut viser une partie précise du corps. Si le personnage ratte son jet en « Viser », son attaque est perdue. Le jet de Viser se fait sous la **Dextérité** moins 2 (**Dex-2**). On ne gagne pas d'expérience en Viser (Puisqu'on en gagne déjà dans les compétences de combat).

Exemples :

- Nicolas attaque Chloé à la tête, car elle porte une armure de cuir mais pas de casque. Ainsi, elle ne bénéficiera pas de +1 à la **Classe d'Armure**. Nota : s'il réussit, les dégâts ne sont pas pour autant plus importants.
- Chloé attaque Nicolas au poignet droit pour lui faire lâcher son arme. Si elle réussit, Nicolas jettera un jet sous ses PV pour voir s'il tient bon.
- Nicolas attaque Chloé aux jambes, pour la ralentir si elle essaie de s'enfuir.
- Chloé attaque Nicolas à l'œil. Le Maître du Jeu donnera un malus de -2 à Chloé pour cette attaque particulièrement difficile. Chloé jette un dé et doit faire moins que (**Dex-4**).

En général, un coup « visé » ne fait perdre ni plus ni moins de points de vie qu'un coup non visé.

Un personnage ne peut pas se déplacer de plus de 6 mètres par round en plein combat et attaquer.

Recharger une arme à feu ne se fait pas « en attaquant ». Il faut tout un round (6 secondes) pour recharger une arme.

On peut effectuer au maximum 2 actions différentes « en attaquant ».

#### ACTIONS À PLUSIEURS

Le Jeu de Rôle se joue en groupe, et les actions à plusieurs sont un des éléments de ce groupe.

Lorsque plusieurs personnages agissent ensemble, par exemple pour défoncer une porte, c'est celui qui a le plus haut score dans la caractéristique qui jette son dé, avec un bonus de +1 pour tous ceux qui l'aide.

Exemple : Chloé à 4 en **Savoir**, un bonus de 3 en **Médecine**. Elle va essayer d'opérer sur la table de sa cuisine un ami blessé, assistée de Nicolas qui a 2 en **Savoir** et un bonus de 2 en **médecine**. Le Maître du Jeu estime que c'est incroyablement difficile et impute un malus de -5 à l'opération. Chloé doit donc réussir un jet sous  $4 + 3 + 1$  (aide de Nicolas) - 5 = 2

Cette règle s'applique aussi aux lanceurs de sort. Il faut avoir au moins 6 en **PSY** pour aider quelqu'un d'autre à jeter un sort.

# RÈGLES DE BASE DE MAGIE

## FICHE N°5

Les personnages qui sont dotés d'un score de 6 ou plus en « **PSY**chique » peuvent lancer des sorts. Dans un monde qui ne croit pas au surnaturel, la plupart des personnes n'en ont pas conscience.

TOUT CE QU'IL FAUT SAVOIR POUR JOUER  
VOTRE PREMIÈRE PARTIE EN TANT QUE MAGICIEN

### LANCER UN SORT

Pour lancer un sort, les joueurs composent une phrase avec un ou plusieurs Verbes ET un ou plusieurs noms qu'on appelle Essence, en précisant la taille et la durée. Ils doivent réussir un jet sous chaque mot utilisé.

Exemple : Chloé déclare : « Je Crée un champ de Force qui me servira de Petit bouclier pendant 1 minute ». Elle jette un jet de Créer (PSY-7) et un jet d'Essence de Force (malus de -2), et un malus de -3 correspond à la durée (1 minute) et un bonus de 2 pour la taille. Elle doit donc réussir un jet de PSY-10

Lancer un sort consomme 1 point de PSY

### RÉSISTER À UN SORT

N'importe qui peut résister, éviter ou dévier un sort avec la force de son esprit, en réussissant un jet sous PSY (Un 6 est toujours un échec) PUIS en dépensant un point de PSY. Un personnage qui arrive à 0 en PSYchique est épuisé mais peut encore agir. S'il tombe en dessous de 0, il sombre dans la folie pour une durée égale au nombre de points négatifs, en jours. En dessous de -5, il risque des séquelles psychologiques. En dessous de -10, il sombre définitivement dans la folie et le joueur perd le contrôle de son personnage.

### LES PRINCIPES DE BASE POUR JETER UN SORT

Pour lancer un sort le joueur doit composer une phrase avec un ou plusieurs Verbes ET un ou plusieurs noms qu'on appelle Essence. À la base, un sort ne peut viser qu'une cible à vue, affecter une cible de taille humaine (ou une zone de taille équivalente) de manière instantané. Voici les modificateurs à appliquer aux jets dans les autres cas.

#### Verbes

Communiquer (PSY-5) Résister (PSY-5) Détecter, Voir (PSY-5)  
Déplacer, Renvoyer (PSY-6) Contrôler (PSY-6) Transformer, guérir (PSY-7)  
Créer (PSY-8) Annuler, Supprimer (PSY-15) Absorber (PSY-20)  
Tout autre verbe (PSY-15)

#### Essences

(Pas de malus) : Odeur, Bruit, Lumière, Obscurité, Langage, Esprit, Résistance, Vérité, ...

Besoins vitaux - Sommeil, Soif, Faim...

Sentiments - Peur, Amour, Espoir... Sensations - Frisson, Réconfort...

Température, Climat, Illusion, Invisible, Air

(Malus de -2 au jet de PSY) : Terre, Feu, Eau, Glace, Plantes, Matière organique...

Vie, Force et PHYsique, Dextérité, Magie, Sens, Animaux, Personne, Morts-Vivants, Démon, Génies, Dragons,

Chaque autre nom commun ou nom propre

(Malus de -20 au jet de PSY) : Temps, Vide, Dieux

Malus au jet de PSY suivant la Taille du sort (tous les sorts n'ont pas forcément une taille) :

Petit de moins de 1m = pas de malus et bonus de 2 pour Créer,

Taille humaine de 1 à 2 m = pas de malus,

Grand\* de 2 à 4m = -10,

Très grand\* de 4 à 10 m = -20,

Très très Grand\* de 10 à 100m = -30,

Immense\* de 100 à 1000m = -40, de 1km à 10 km\* = -50, de 10 km à

100 km\* = -60...

Malus au jet de PSY selon la Durée :

6 secondes ou moins (1 round) = pas de malus,  
2 rounds = -1,  
3 rounds = -2,  
jusqu'à 1 minute = -3 de malus,  
10 min = -4,  
1 heure = -5,  
1 jour = -30\*,  
1 semaine = -45\*,  
1 mois = -50\*,  
1 an = -55\*,  
jusqu'à 10 ans = -60\*,  
jusqu'à 100 ans = -65\*,  
jusqu'à 1000 ans = -70\*,  
jusqu'à 10 000 ans = -75\*...

\* Les grands sorts consomment 5 points de PSY au lieu de 1

### TEMPS D'INCANTATION

En général, lancer un sort prend le temps d'un « round » de combat, soit 6 secondes.

### DISTANCE À LAQUELLE PEUVENT ÊTRE JETÉS LES SORTS

Les sorts peuvent être jetés en général à portée de vue. En cas de doute sur la possibilité de jeter un sort à distance, appliquez un malus similaire à la « Taille » du sort.

Exemple : Chloé veut se télétransporter chez elle, à 500 mètres de là. Elle lance un jet de Déplacer (PSY-6) avec l'Essence de Vie (malus de -2) et une « Distance » 100 à 1000m (Malus de -40), soit PSY-48. Si elle avait voulu se télétransporter dans un endroit qu'elle voyait, elle n'aurait pas eu de malus de distance.

### MAGIE DE COMBAT

De façon générale, les sorts destinés à faire des dégâts en font soit perdre 1 point de PHY. Un sort qui dure longtemps fait perdre 1 point de PHY toutes les 6 secondes (6 secondes correspondant à un « round » de combat, c'est-à-dire un échange d'attaque entre 2 partis adverses - c'est aussi la durée d'un sort de base).

Exemple : Chloé crée une boule de feu de 9 m de diamètre sur ses adversaires. Tous ses adversaires perdent un point de vie. Si elle crée la boule de feu pour une minute, ses adversaires perdront un point de vie toutes les 6 secondes, sauf bien sûr s'ils sortent de la zone enflammée...

Les sorts de zone infligent donc généralement 1 point de PHY de dégât par round (6 secondes) à ceux qui les subissent. Il est en général possible de sortir de la zone d'effet au bout de ces 6 secondes.

Assez souvent, les sorts magiques ignorent l'Armure (GA) des adversaires. Cependant, rappelez-vous qu'il est toujours possible de résister ou dévier un sort.

# EXEMPLES DE SORTS

## FICHE N°6

réalisée par Cédric B. Et Guillaume

JE VEUX...	NOMBRE DE MOTS CLÉS	DISTANCE	ZONE D'EFFET	DURÉE	MALUS TOTAL POUR LE JET
Communiquer un message par la pensée à une personne en face de moi	Communiquer + esprit > <b>PSY-5</b>	A vue > 0	Cible humaine > 0	6 secondes > 0	<b>PSY-5</b>
Communiquer une pensée à une personne dans la pièce à côté	Communiquer + esprit > <b>PSY-5</b>	Pas visible, à moins de 10m > -3	Cible humaine > 0	6 secondes > 0	<b>PSY-8</b>
Prévoir le temps du lendemain	Détecter + Climat > <b>PSY-5</b>	Sans objet	Sans objet	Sans objet	<b>PSY-5</b>
Transformer la pluie en grêle	Transformer + Climat > <b>PSY-7</b>	Sans objet	Sans objet	Sans objet	<b>PSY-7</b>
Lire les sentiments d'une personne	Détecter + Sentiments > <b>PSY-5</b>	À vue > 0	Cible humaine > 0	Immédiate > 0	<b>PSY-5</b>
Lancer une boule de feu sur un groupe de 3 personnes dans un couloir	Créer + feu > <b>PSY-10</b>	À vue > 0	2 m de diamètre > 0	Immédiate > 0	<b>PSY-10</b>
Lancer une petite boule de feu sur une personne	Créer + feu > <b>PSY-10</b>	À vue > 0	1 m de diamètre > Bonus de +2 au verbe Créer	Immédiate > 0	<b>PSY-8</b>
Faire tomber un lustre sur la tête de quelqu'un - lui faisant perdre un point de <b>PHY</b>	Déplacer + terre > <b>PSY-8</b>	À vue > 0	Petit > 0	Immédiate > 0	<b>PSY-8</b>
Projeter le gravillon d'une allée sur quelqu'un - lui faisant perdre un point de <b>PHY</b>	Déplacer + terre > <b>PSY-8</b>	À vue > 0	Petit > 0	Immédiate > 0	<b>PSY-8</b>
Diminuer la luminosité d'une lampe	Transformer + lumière > <b>PSY-7</b>	À vue > 0	Petit > 0	une minute > -3	<b>PSY-8</b> et <b>Savoir</b>
Créer l'obscurité totale dans une pièce	Créer + obscurité > <b>PSY-8</b>	À vue > 0	Grand > -10	une minute > -3	<b>PSY-21</b>
Me transformer en Tyrannosaure pendant une minute	Transformer + Tyrannosaure > <b>PSY-9</b>	Contact > 0	Très Grand > -20	Une minute > -3	<b>PSY-32</b>
Transformer du sable en eau en plein désert	Transformer + eau > <b>PSY-8</b>	Contact > 0	Petite taille > 0	Une heure (le temps de transpirer...) > -5	<b>PSY-13</b>
Créer la soif chez une personne	Créer + soif > <b>PSY-8</b>	À vue > 0	Cible humaine > 0	Immédiate > 0	<b>PSY-8</b>
Devenir invisible pendant un round	Transformer + invisible > <b>PSY-7</b>	Contact > 0	Cible humaine > 0	6 secondes > 0	<b>PSY-7</b>
Rendre une personne malade à l'autre bout du pays	Transformer + maladie > <b>PSY-11</b>	Mille kilomètres > -60	Cible humaine > 0	Immédiate	<b>PSY-71</b> (Dur...)
Devenir plus fort, le temps d'un combat	Transformer + <b>PHY</b> sique > <b>PSY-9</b>	Contact > 0	Cible humaine > 0	Une minute > -3	<b>PSY-12</b>
Détruire les murailles d'un château	Supprimer + murailles > <b>PSY-17</b>	À vue > 0	Très grand > -15	Immédiate > 0	<b>PSY-32</b> et <b>Pextérité</b>
Soigner mon ami	Guérir > <b>PSY-7</b>	Contact > 0	Cible humaine > 0	Immédiate > 0	<b>PSY-5</b> (1 <b>PSY</b> dépensé pour un point de <b>PHY</b> de rendu)
Communiquer avec un animal	Communiquer + animal > <b>PSY-7</b>	À vue > 0	Taille d'un chien > 0	Une minute > -3	<b>PSY-10</b>
Provoquer un courant d'air pour soulever la jupe d'une fille	Déplacer + Air > <b>PSY-6</b>	À vue > 0	Cible humaine > 0	Quelques secondes > 0	<b>PSY-6</b>
Faire fuir une personne pendant une minute	Créer + peur > <b>PSY-8</b>	À vue > 0	Cible humaine > 0	Une minute > -3	<b>PSY-11</b>

# RÈGLES AVANÇÉES DE MAGIE

## FICHE N°7

### Le Guide du Lanceur de sort accompli

#### EXPÉRIENCE

Lorsqu'on réussit à lancer un sort, on gagne à la fois un point d'expérience dans le Verbe et dans l'Essence utilisés.  
Les bonus d'expérience sont limités à +4 par compétence de Verbe mais ne sont pas limités dans les compétences d'Essence.

#### MAIS COMMENT JE FAIS POUR LANCER UN SORT À PSY-12 ALORS QUE JE N'AI QUE 6 MAXIMUM EN PSY ?

D'une part, vous pouvez gagner des bonus d'expérience dans chaque verbe et dans chaque essence. De plus, à la fin de chaque partie, les règles d'expérience stipule que vous pouvez choisir soit de gagner un point de **Bonus de Physique**, soit un point de **PSYchisme**.

Bien sûr, un sort à PSY-12, ce n'est pas pour les débutants...

#### DISTANCE À LAQUELLE PEUVENT ÊTRE JETÉS LES SORTS

CAS PARTICULIER : LE LANCEUR TOUCHE LA CIBLE

Dans ce cas, le lanceur de sort gagne un bonus de 1 pour les verbes Déplacer, Contrôler.

Si la cible n'est pas volontaire pour être touchée, le lanceur de sort doit réussir un jet de **PHY-CA\*** pour le toucher.

\*CA = Classe d'Armure de la cible

#### TEMPS D'INCANTATION

En général, lancer un sort prend le temps d'un « round\* » de combat, soit 6 secondes.

Si un sort dure longtemps, le Mage n'a pas besoin de se concentrer pour « maintenir » le sort. Si le sort ne dure que 6 secondes, il débute dès que le Mage commence à prononcer l'incantation et se termine à la fin de celle-ci.

\*c'est-à-dire un échange d'attaque entre 2 partis adverses.

#### Bonus pour incantation plus longue :

Certains sorts sont plus efficaces si l'incantation est plus longue, si l'incantation est répétée de nombreuses fois ou si le lanceur de sort se concentre plus longtemps.

Le lanceur de sort peut bénéficier de deux effets, au choix.

- Soit le sort dure la durée de l'incantation, sans malus de Durée.

- Soit le lanceur de sort reçoit les bonus suivant selon qu'il prolonge son incantation :

**Temps d'incantation de 3 rounds** (Le lanceur de sort perd 5 points de PSY à cause de la fatigue) : +1 pour tous les Verbes

**Temps d'incantation de 10 rounds, soit une minute** (Le lanceur de sort perd 6 points de PSY à cause de la fatigue) : +2 pour tous les Verbes

**Temps d'incantation d'une heure** (Le lanceur de sort perd 7 points de PSY à cause de la fatigue) : +3 pour tous les Verbes

**Temps d'incantation d'une journée** (Le lanceur perd 8 points de PSY et 2 points de PHY à cause de la fatigue) : +4 pour tous les Verbes

**Temps d'incantation d'une semaine** (Le lanceur de sort perd 9 points de PSY et 5 points de PHY à cause de la fatigue) : +5 pour tous les Verbes

#### INTERRUPTION D'INCANTATION

Si vous êtes blessé pendant que vous lancez un sort, celui-ci est interrompu.

#### EFFET SUR LES CARACTÉRISTIQUES

Un sort qui agit sur une caractéristique (**PHY**sique, **Dex**térité, **Savoir**, **PSY**chique ou **MAG**ie et **Sens**) ne modifie a priori qu'un point de cette caractéristique.

Par exemple, un sort qui va augmenter l'agilité d'un personnage lui fera gagner un point de **Dex**térité.

#### EXEMPLES DE SORTS

Afin de vous aider, voici d'autres exemples de sorts desquels vous pouvez vous inspirer pour vos parties.

- Pour lancer un sort afin qu'un allié Résiste (**PSY-5**) à la Peur (Pas de malus) panique, il faut lancer un jet sous **PSYchisme-5**.
- Pour Détecter dans quelle direction on peut trouver de l'Or (d'Essence Terre), il faut réussir un jet sous **PSY-5**, avec un malus de -2 pour l'Essence de Terre, soit **PSY-7** et un jet sous **Sens** pour Détecter.
- Chloé veut Transformer (**PSY-7**) une vieille ferme en palais arabe fait de pierres inerstées de rubis, en utilisant l'Essence Terre (malus de -2 au jet de **PSY**), sur un terrain de très grande taille (Malus -20) pendant une nuit (Malus -40), ce qui fait **PSY-69**. Difficile!
- Donner un ordre par Télépathie : Communiquer (**PSY-5**) avec l'Esprit d'une personne en face de soi pendant quelques secondes
- Faire un courant d'Air dans un couloir de 9 mètres pendant quelques secondes exige un jet de Déplacer, avec un malus de -0 pour l'Air, avec un malus de -10 pour la longueur du couloir.
- Augmenter, c'est-à-dire Transformer (**PSY-7**), sa Force (C'est-à-dire son **PHY**sique, malus de -2) de 1 point pendant 6 secondes : Il faut réussir un jet sous **PSYchisme-9**
- Baisser, c'est-à-dire Transformer (**PSY-7**), la Température d'une chambre (Malus de Taille de -10), pendant 1 minute (Malus de -3) : Il faut réussir un jet sous **PSY-20**
- Provoquer de la fièvre chez un personnage, c'est Transformer sa Température.
- Communiquer, faire ressentir son amour, ses Sentiments à quelqu'un : Il faut réussir un jet sous **PSY-5**
- Pendant une minute (Malus de -3), Créer (**PSY-8**) le Sentiment (pas de malus) de peur chez une personne.
- Vade Retro Satanas : Permet de repousser un mort-vivant. Nécessite d'avoir la foi dans un dieu protecteur. Utilise le verbe Déplacer (**PSY-7**) avec un Malus de -2 pour les Morts-Vivants.
- Purifier (Transformer) un sac (Taille Petit) de farine avariée (Matière Organique)
- Transformer (**PSY-7**) l'épée en acier de son adversaire - Terre - en Eau pendant 6 secondes. L'arme se reformera à terre au bout de ce court laps de temps.
- Créer (**PSY-8**) l'illusion pendant dix minutes (-4) qu'un tas de caillou est un tas de pièces d'or : **PSY-11**
- Créer (**PSY-8**) une Force (Malus -2) maintenant une porte fermée pendant dix minutes (Malus de -4), soit **PSY-14**. Un personnage qui voudra ouvrir la porte lancera un jet de **PHY**sique contre la **PSY** du sorcier.
- Créer (**PSY-8**) une flèche en acier (Essence Terre, malus -2) et la lancer Déplacer (**PSY-6**) vers un ennemi : **PSY-10** et **PSY-8**. Ceci est considéré comme un seul sort. La flèche fait perdre un point de **PHY**sique ainsi lancée.
- Contrôler (**PSY-6**) une Illusion lancée par un autre sorcier (nécessite un jet de **PSY** contre la **PSY** de l'autre sorcier)
- Contrôler (**PSY-6**) l'Esprit (pas de malus) d'un personnage pendant 1 minutes (Malus de -3) : **PSY-9**. La cible peut bien sûr réussir un jet de **PSY** pour résister :
- Absorber (**PSY-20**) un Point de **PHY**sique (-2) d'un adversaire pour gagner un Point de **PHY** (Ce sort est définitif), sans dépasser son max : **PSY-22**
- Endormir un Dragon pour 100 ans, c'est Créer (**PSY-8**) chez lui le Sommeil, avec un malus de -20 pour la Taille du Dragon et -65 pour la durée, soit un jet sous **PSY-8-20-65 (PSY-93)**. Lors d'un sommeil magique, un être n'a pas besoin de s'alimenter. Il se réveille par contre dès qu'on l'attaque.
- Faire disparaître une bague en or pendant 10 minutes : Supprimer (**PSY-15**) et Terre (-2), malus de -4 pour la durée.
- Prédire l'avenir de quelqu'un, c'est Voir (**PSY-5**) dans le Temps(-7). Les prédictions seront bien sûr floues, voir imagées. Pour avoir une vision très précise de ce qui va se passer dans une journée, il faut rajouter un malus de 40 !
- Provoquer un Tremblement de Terre, c'est Déplacer (**PSY-6**) pendant 1 minute sur un hectare la Terre (**PSY-6-3-2-30 - PSY-41**).
- Animer un Golem de Pierre (Grande Taille-10) à partir d'un rocher pendant 10 minutes(-4), c'est Contrôler (**PSY-6**) la Terre(-2) : **PSY-22**. Le Golem commence avec 10 points de **PHY**sique. Il fait à **PHY-CA-106** de dégât par round. Il obéit au magicien tant que celui-ci reste concentré.
- Lancer une sphère de Résistance au Feu autour du magicien et de ses amis (malus de taille-10) pendant 10 minutes(-4), revient à faire un jet de Résister (**PSY-5**) et de Feu(-2), soit **PSY-21**.

#### LIMITATIONS

Au Maître du Jeu de rajouter de la difficulté aux jets si les personnages veulent lancer des sorts trop puissants, qui pourraient déséquilibrer le jeu (exemple, remonter le temps pour réitérer une action).

Le Maître du Jeu peut aussi décider que pour un sort particulièrement puissant, le temps d'incantation est très long ou bien qu'il consomme des points de PSY supplémentaire.

Enfin, au Maître du Jeu de limiter les effets des sorts surpuissants qui ne seraient pas dans l'esprit du jeu, où donner à ceux qui les subissent une chance supplémentaire de s'en sortir, soit en réussissant un jet sous une caractéristique, soit en dépensant un point de PSY pour contrer le sort.

Exemple : Chloé crée au-dessus de Nicolas un grand cube de pierre de 10 m de côté. Logiquement, Nicolas serait entièrement érasé par le bloc. Le Maître du Jeu décide que Nicolas peut dépenser un point de PSY pour annuler ce sort, ou bien qu'il peut éviter le bloc en réussissant un jet de **Vex** (Bonus de 1).

De façon générale, on ne peut pas modifier ses points de PSY par la Magie. Pour Créer ou Transformer en quelque chose qui aurait des capacités spéciales (Comme Voler, Cracher du feu...), le Meneur de Jeu considérera généralement qu'il faut, en plus, Créer une par une chaque capacité spéciale.

## ANNULATION D'UN SORT

Pour lancer un sort annulant un rituel ou un autre sort déjà en cours et qui ne vous est pas destiné en particulier, il faut réussir un jet de PSY contre la PSY du mage qui a lancé le sort, même si le mage n'est plus là, ou même s'il est mort.

Le Maître du Jeu pourra considérer que deux sorts jetés exactement au même moment, en opposition, s'annuleront.

## SORTS TRÈS LONGS

Les sorts longs (1 jour ou plus) coûtent 5 points de PSY au lieu de 1. Les sorts très long (1 an ou plus) font perdre définitivement 1 point de PSY **Max** au jeteur de sort.

## SORTS TRÈS ÉTENDUS

Lancer un sort classique consomme 1 point de PSY, mais 5 points pour les sorts de grande étendue. Les sorts longs et de grande étendue consomment 10 points de PSY.

## PHILOSOPHIE DES ESSENCES

La Terre est l'Essence de tous les solides minéraux, tous les objets en métal, en pierre...

L'Air est l'Essence de toutes les substances gazeuses, tandis que l'Eau est celle des substances liquides. Le Feu est l'Essence de toutes les chaleurs extrêmes.

La Matière Organique est l'Essence de tous les objets issus du monde animal ou végétal (cuir, planches de bois...), et de la pétrochimie (plastique...).

L'Esprit correspond aux esprits des gens, à leurs pensées, mais aussi aux Esprits immatériels qui nous entourent selon certaines théories ésotériques. C'est l'Essence qu'on utilise pour communiquer par télépathie avec une personne ou rentrer en contact avec l'esprit d'un mort en faisant tourner les tables.

Le Langage est aussi l'essence de la parole.

## QUELQUES VARIATIONS SUR LES VERBES

Communiquer s'utilise aussi pour Parler, Exprimer...

Détecter, Voir s'utilisent aussi Identifier, Comprendre, Sentir, Ressentir...

Déplacer s'utilise aussi pour Bouger, Faire vibrer, Animer, Repousser, Renvoyer (des morts vivants)...

Transformer, Guérir s'utilise aussi pour Réparer, Modifier, Augmenter, Diminuer...

Contrôler s'utilise aussi pour Maîtriser...

Créer s'utilise aussi pour Faire apparaître...

Absorber s'utilise aussi pour Aspirer, Sucrer...

Annuler, Supprimer s'utilisent aussi pour Détruire, Désintégrer, Annihiler...

## D'AUTRES VERBES ET D'AUTRES ESSENCES

La nécessité d'autres Verbes et d'autres Essences apparaîtront en cours de jeu, suivant votre univers.

Par exemple, une Essence par type de créature magique (les Vampires, les Lycanthropes...), une pour l'Immatériel, une pour les Moteurs, une pour les Intelligences Artificielles...

Vous pouvez aussi détailler certaines essences, soit que votre univers de jeu le nécessite, soit que vous souhaitiez que les personnages magiques progressent moins vite et soient plus spécialisés.

Par exemple : Esprit peut se décliner en Mémoire, Intelligence, Rêve... « Matière organique » peut se décliner en : Corde, plastique, papier...

Certaines essences ne sont utilisées que par des sorciers mauvais pratiquant la magie noire.

Ce sont par exemple les Essences de Mort, de Poison, de Mal, de Sang, de Douleur, de Maladie...

Mort : Malus de 12 au jet de PSY

Poison (fait perdre 3 points de Physique) : Malus de 4 au jet de PSY

Mal : Malus de 4 au jet de PSY

Sang : Malus de 4 au jet de PSY

Douleur : Malus de 4 au jet de PSY

Maladie : Malus de 4 au jet de PSY

## LANCER PLUSIEURS SORTS DANS LE MÊME ROUND

Le joueur subit un malus de -2 à chacun de ses dés, pour chaque sort au-delà du premier.

Ainsi, un personnage qui voudrait lancer 3 sorts dans le même round subit un malus de -4 à chacun de ses dés.

## ACTIONS À PLUSIEURS

Le Jeu de Rôle se joue en groupe, et les actions à plusieurs sont un des éléments de ce groupe.

Lorsque plusieurs personnages agissent ensemble, par exemple pour défoncer une porte, c'est celui qui a le plus haut score dans la caractéristique qui jette son dé, avec un bonus de +1 pour tous ceux qui l'aide.

Exemple : Chloé à 4 en **Savoir**, un bonus de 3 en Médecine. Elle va essayer d'opérer sur la table de sa cuisine un ami blessé, assistée de Nicolas qui a 2 en **Savoir** et un bonus de 2 en médecine. Le Maître du Jeu estime que c'est incroyablement difficile et impute un malus de -5 à l'opération. Chloé doit donc réussir un jet sous  $4 + 3 + 1$  (aide de Nicolas) - 5 = 2

Cette règle s'applique aussi aux lanceurs de sort. Il faut avoir au moins 6 en PSY pour aider quelqu'un d'autre à jeter un sort.

# LE LIVRE DU MENEUR

## FICHE N°8

### Explications des règles pour les Meneurs du Jeu

Les paragraphes suivants sont des éclaircissements sur les règles, et des règles optionnelles que vous pourrez proposer à des joueurs aguerris. Les joueurs n'ont besoin, pour leur première partie, que de connaître les Règles de base, qui tiennent en une page.

### CARACTÉRISTIQUES

#### Sens

La caractéristique « **Sens** » exprime la finesse des 5 sens du personnage, mais aussi son sixième sens, l'expression de ses sentiments et de sa sensibilité, et de façon générale ce qu'il peut ressentir (d'une atmosphère ...).

#### Réactivité

Réactivité à un événement soudain =  $35 - 0,5 \times \text{Sens}$

En conduite, le temps de réactivité est en effet de moins de 0,5 s (pilote) à 3 s (mec un peu fatigué). En moyenne 1,5 ou 2 s, ce qui correspond bien à ces scores (j'ai faits des recherche sur le net, faut pas croire).

#### Personnage Non Joueur

Conseil au Maître du Jeu : Pour un Personnage Non Joueur improvisé, chaque caractéristique vaut 3 par défaut.

Un animal n'aura que 2 en **PSY**, une plante 1. Des animaux ayant une intelligence comparable à celle d'un enfant (Éléphant, Baleine, Chimpanzé...) ont 3 en **PSY**.

#### Plus qu'un Point de PHY

L'instinct d'un personnage avec un seul Point de **PHY** sera de fuir.

#### Langues parlées

Les joueurs peuvent choisir des langues originales (parler avec les chevaux, communiquer avec les bébés...). Les animaux ont bien sûr très peu de vocabulaire et d'affinité à communiquer avec des humanoïdes.

#### Et l'intelligence dans tout ça ?

Dans un jeu de rôle, jamais un personnage ne prendra une initiative plus intelligente que le joueur qui le fait vivre. Aussi, l'intelligence du personnage est au plus celle du joueur. Par contre, rien n'empêche un joueur, pour coller à l'idée qu'il se fait de son personnage, de le jouer complètement stupide. Cela fait d'ailleurs parti des défauts qu'il peut choisir à partir de la deuxième partie.

Les joueurs vous surprendront souvent par l'intelligence et l'originalité des solutions qu'ils trouveront aux problèmes que leur pose vos scénarii : soyez ouvert à leurs idées et à leurs initiatives.

#### Et le charisme, le social ?

Les relations sociales sont jouées par l'expression des joueurs. C'est à vous, Maître du Jeu, de déterminer si les tentatives de négociation, diplomatie, bagout ou persuasion de vos joueurs réussissent, en fonction de ce qu'ils vont dire.

Exemple : Nicolas raconte un énorme mensonge à un Personnage Non Joueur (PNJ) dirigé par le Maître du Jeu. Selon ce qu'il va dire et la façon dont il va le dire, le Maître du Jeu considère si le PNJ le croit, le eroie mais a des doutes, fait semblant de le croire ou le traite franchement de menteur.

De façon générale, le Maître du Jeu considérera qu'un joueur qui a réalisé une assez bonne performance d'acteur autour de la table de jeu, verra son personnage obtenir des Personnages Non Joueurs les réactions qu'il en attend. Cependant, tout le monde n'est pas un acteur né. Pour ne pas défavoriser les joueurs timides ou débutants, vous pouvez leur demander de juste décrire ce qu'ils vont dire, et déterminer si cela fait l'effet désiré en leur faisant jeter des jets sous le **PSY** ou le **Sens**, avec des bonus ou des malus selon la crédibilité de leur discours.

#### Expérience - Augmentation des caractéristiques

À tout moment, vous pouvez accorder des bonus d'expérience supplémentaires dans les différentes compétences des personnages, lorsque les joueurs réussissent des actions d'éclat.

Très exceptionnellement, vous pouvez accorder à un joueur qui a réussi une

action d'éclat, ou particulièrement bien joué son personnage, un point en plus dans une caractéristique. Veillez cependant à ne pas en donner plus de deux ou trois dans la vie d'un personnage, et ne laissez pas une caractéristique dépasser 7.

#### Caractéristiques à 0

En général, si une des caractéristiques d'un personnage tombe à 0, c'est invalidant.

0 en **PHY**sique ou en **PSY** signifie que le personnage a du mal à se porter lui-même. Il reste assis, dans un état de grande faiblesse.

0 en **Savoir** signifie une perte de mémoire des derniers événements, voir l'amnésie passagère.

0 en **Vex**térité signifie que le personnage est incapable de faire des gestes coordonnés.

0 en **Sens** signifie être temporairement aveugle, ou sourd, voir les deux.

Un score négatif en **PHY**sique ou **Vex**térité signifie la mort. Vous pouvez cependant décider que la mort n'intervient que quelques minutes ou quelques heures après.

Un score négatif en **Savoir** provoque une amnésie définitive.

Une **PSY** en-dessous de zéro signifie la folie plus ou moins avancée selon le degré et la durée pendant laquelle le personnage est resté dans la zone négative.

Vous pouvez appliquer la règle suivante si vous le souhaitez : Un personnage qui arrive à 0 en résistance **PSY**chique est épuisé mais peut encore agir. S'il tombe en dessous de 0, il sombre dans la folie pour une durée égale au nombre de points négatifs, en jours. En dessous de -5 il risque des séquelles psychologiques. En dessous de -10, il sombre définitivement dans la folie et le joueur perd le contrôle de son personnage.

Un score en **Sens** négatif entraîne une cécité ou une surdité définitive.

### JETS DE DÉ, COMPÉTENCES ET QUALITÉ

**Peut-on utiliser toutes les compétences de la feuille de personnage ?**

Oui, mais certaines sont très difficiles à réussir.

#### Niveau de réussite / Niveau d'échec

La différence entre la valeur de la Caractéristique ou la Compétence et le résultat du dé donne le niveau de réussite, ou d'échec si le jet est manqué.

#### Note

0 : réussite de justesse, 1 : réussite ou échec mineur, 2/3 : réussite ou échec majeur, 4 : réussite ou échec exceptionnel, 5 ou + : réussite ou échec légendaire.

#### Jet en opposition

Lorsque 2 personnages s'opposent, celui qui obtient le meilleur niveau de réussite (ou le niveau d'échec le moins pire) l'emporte. En cas d'égalité, les personnages se neutralisent temporairement et on refait un jet.

Exemple : Chloé retient une porte fermée, tandis que de l'autre côté, Nicolas essaie de la pousser pour l'ouvrir. Chloé a 2 en **Physique**, jette un dé et fait 2 : elle obtient donc une réussite de 0. Nicolas a 4 en **Physique**, jette un dé et fait 3. Il obtient donc une réussite de 1, supérieure à celle de Chloé : il pousse la porte.

#### Bonus/Malus

Selon la difficulté, le Maître du Jeu peut donner des bonus et des malus. Un bonus ou un malus s'additionne ou se soustrait au résultat du dé. Il est possible que le résultat soit une valeur négative.

Généralement, on attribue les bonus ou malus suivant :

Bonus ou malus mineur : -1/+1, Bonus ou malus moyen : -2/+2, Bonus ou malus important : -3/+3, Bonus ou malus extrême : -4/+4.

Voici quelques exemples plus concrets : Fatigue : -1, Pénombre : -1, Obscurité : -2, Pluie : -1, Orage : -2, Ouragan : -4...

Exemple : Chloé essaie de marcher silencieusement dans une pièce. Le sol est en parquet, qui risque de grincer. Le Maître du Jeu donne un malus de -1 à Chloé. Elle a 4 en **V**erté, et doit donc faire moins que 3 avec son dé. Le dé s'arrête sur le 6 : le parquet grince lugubrement...

### Les jets de **PHY**sique et de **PSY**chique utilisent-ils le score max ou le score restant ?

Les jets sous le **PHY**sique et le **PSY**chique se font sous le score restant, mesuré en **PSY**.

### Interprétation des résultats

Au Maître du Jeu d'estimer le résultat d'un jet de dé : plus la marge de succès est importante, plus le résultat est bon. Au contraire, plus la marge d'échec est grande, plus le résultat est catastrophique.

### Puis-je inventer d'autres compétences ?

Oui. D'autres compétences peuvent sortir de l'imagination des joueurs ou résulter de la nécessité d'une campagne (exemple : la compétence Etiquette pour une partie qui se passerait à la cours de Louis XIV). C'est au Maître du Jeu d'en définir la difficulté (dans notre exemple, si les joueurs sont des nobles, le MJ établira que c'est facile : Etiquette = Savoir+1). On peut gagner de l'expérience dans une compétence inventée.

### Mon personnage sait-il lire et écrire ?

Cela dépend du monde dans lequel il évolue. A l'époque moderne, dans un pays développé, tous les personnages savent lire et écrire s'ils ont 2 ou plus en **S**avoir. Au moyen-âge, seuls les personnages avec 6 en **S**avoir peuvent écrire.

### Dois-je jeter un jet d'Equitation à chaque fois que mon personnage monte à cheval ?

Non. Un jet se fait lorsque vous devez utiliser une compétence dans une situation délicate (dans notre cas, sauter une série d'obstacle), ou lorsque votre personnage est vraiment très peu expérimenté (si au vu de son background, il n'a jamais vu un cheval). Le Maître du jeu peu par ailleurs vous interdire l'utilisation d'une compétence (par exemple, faire atterrir un avion si vous n'en avez jamais piloté).

### Réalisme des compétences

Au Maître du Jeu de toujours considérer le réalisme d'une scène, **SANS JAMAIS BRIPER L'IMAGINATION DES JOUEURS**. Par exemple, il n'est pas possible de faire une Croche-Patte à un Géant, mais pourquoi pas le faire tomber en lui tendant une corde devant le pied ?

### Action opposant plusieurs personnes

Si une action oppose 3 personnes ou plus, on additionne les marges de réussite des personnages de chaque camp et on compare le résultat.

Exemple : Chloé et Alice retiennent une porte fermée, tandis que de l'autre côté, Nicolas essaie de la pousser pour l'ouvrir. Chloé a 2 en **PHY**sique, jette un dé et fait 1 : elle réussit avec une marge de 1. Alice réussit avec une marge de 2. Soit 3 en tout de leur côté. Nicolas a 4 en **PHY**sique, jette un dé et fait 3. Il réussit avec une marge de 1. Les filles réussissent donc à garder la porte fermée.

### Personnage Doué

On peut prendre jusqu'à deux fois la Qualité « Doué » pour une compétence donnée.

On ne peut pas dépasser le maximum de points d'expérience par compétence en prenant la Qualité « Doué ».

### Ambidextre

Si un joueur choisit la Qualité « Ambidextre », il ne peut pas pour autant attaquer deux fois par round.

### Discretion

Discretion est la compétence utilisée pour se cacher, marcher silencieusement, surprendre quelqu'un...

### Chance

Certains jeux de rôles introduisent une compétence « Chance ». Ce n'est pas le cas dans les règles de base de **UnDésix**. La chance dépend du bon vouloir du Maître du Jeu. Si vous hésitez sur le résultat d'un événement, ne le montrez pas au joueurs, ne ralentissez pas la partie : tirez au hasard à l'aide d'un dé.

Exemple de situation aléatoire : Un personnage blessé va-t-il trouvé un médecin dans ce village de 200 habitants ?

## EXPÉRIENCE

Une fois par partie par compétence, quand un joueur réussit un jet, son personnage gagne un bonus de +1 dans la compétence concernée.

Les Compétences sont limitées à un bonus de +4, sauf les Compétences de combat et de magie, qui ne possèdent pas de bonus maximum.

Par ailleurs, le personnage gagne également un point de **PHY** ou de **PSY** à la fin de chaque séance de jeu.

### Peut-on gagner de l'expérience juste en apprenant dans les livres, entre les aventures ?

Un proverbe chinois dit « Lis et comprends. Fais et apprends ».

Rien ne vaut l'expérience sur un cas réel pour apprendre vite. Aussi, on considère qu'il faut environ un an d'apprentissage entre les aventures pour gagner un bonus d'expérience dans une compétence.

## COMBATS, PERTE DE PHY, MORT

### Initiative

Dans un conflit, les personnages agissent à tour de rôle par ordre décroissant de **S**ens (ou **P**erception), sauf lorsqu'un personnage surprend complètement un autre (par exemple dans une embuscade). En cas d'égalité, on considère que les personnages agissent simultanément.

### Résolution

Un combat se résout en une suite de jets, soit de Compétence, soit de **PHY** pour une arme de contact, soit de **S**ens (ou **P**erception) pour une arme à distance. Si l'attaquant réussit son jet, il fait perdre à son opposant un nombre de points de **PHY** égal à : son niveau de réussite + valeur de l'arme - **CA** du défenseur.

### Points de Phy

Lorsqu'un personnage arrive à 0 points de **PHY**, il est considéré comme mourant. Il ne peut plus agir. S'il encaisse encore au moins un point de dégât, le personnage est mort.

#### Règle optionnelle au bon vouloir du Maître du jeu :

un personnage joueur qui descend en-dessous de 0 points de **PHY**sique ne meurt pas immédiatement tant qu'il ne descend pas en-dessous de -10 points de **PHY**sique. Il est inconscient. S'il est guéri dans l'heure qui suit, il survit.

On récupère naturellement un point de Point de **PHY** en se reposant 8 heures d'affilée, y compris pour un mourant (à 0 points de **PHY**). Un jet réussi en Médecine permet de regagner un nombre de points de **PHY** équivalent au niveau de réussite du jet.

Exemple : Nicolas veut soigner ses blessures. Il a une valeur de 5 en médecine et son dé donne un résultat de 3. Il récupère donc 5 (sa compétence) - 3 (le dé) = 2 points de **PHY**.

On ne peut réussir un jet en Médecine sur un même personnage qu'une fois par jour. Cependant, si un personnage reperd des points de **PHY**sique après avoir été guéri dans la même journée, il peut de nouveau être guéri pour ces points. Tant que l'on est conscient, on peut faire un jet sur soi-même.

Dans tous les cas, on ne peut jamais dépasser sa valeur en point de **PHY** de départ.

### Que se passe-t-il dans un combat lorsque deux adversaires ont la même Réactivité (C'est-à-dire le même score de Sens, encore appelé Perception) ?

Ils se frappent exactement en même temps.

### Je suis empoisonné. Que se passe-t-il ?

Le poison vous fait perdre un certain nombre de Points de **PHY**sique, 3 en général (commencez par baisser vos points de Vitalité). Si vous en avez plus, vous êtes affaibli mais vous survivrez (voir le paragraphe « Source de perte de **PHY** » au Chapitre « Combat, Perte de **PHY** et mort »).

Contrairement à d'autres jeux, le joueur n'a pas de « jet de sauvegarde ». Le poison affaiblit le personnage ou le tue, suivant sa résistance physique.

Pour les drogues et somnifères, par contre, il faut réussir un jet sous le **PHY**sique.

### Déplacement en combats

Un personnage non engagé dans un combat peut se déplacer d'environ 50 m par round.

Dans le chaos d'un combat, si un personnage se déplace de plus de 6 m, il ne peut attaquer pendant ce round. S'il fait moins de 6 m, il peut attaquer. Exception : si le personnage charge avec une arme d'hast (lance...), il peut attaquer à la fin de son déplacement même s'il a parcouru plus de 6 m.

### Attaque de dos

Les bonus à la **Classe d'Armure** du bouclier et de la **Vex**terité ne s'appliquent pas si l'attaque se fait de dos. On considère même que la personne à 1 en **Vex**terité de dos.

### Ligne de boucliers à 2 personnages seulement

Une ligne de grands boucliers est formée dès que 2 personnages sont côte à côte. Ils bénéficient - en plus du bonus +1 à la **CA** grâce à leur propre bouclier - d'encore +1 grâce à leur voisin, soit +2 en tout.

### Tir dans une mêlée - précisions

Un personnage qui tire dans une mêlée où sont mêlés amis et ennemis ne peut pas bien sûr utiliser la règle « Tirer dans le tas ». S'il fait 6 au **Dé**, on considère que son projectile est parti vers un ami ! Il re-jette alors le **Dé** pour savoir s'il l'atteint.

### Règle à l'appréciation du Maître du Jeu : armes cassées et enrayées

Lorsqu'un personnage utilise une arme et tire un 6 au dé pour 2 attaques de suite, celle-ci se casse (ou s'enraye). On parle, dans le jargon des joueurs de jeu de rôle, de fumble. Le Maître du Jeu peut aussi inventer des résultats catastrophiques ou amusants à ces attaques désastreuses (le personnage se blesse lui-même ou blesse un ami...).

### Sources de perte de Point de Physique (commencer par baisser les bonus de Vitalité avant de faire baisser le Physique)

Voici quelques exemples d'événement malheureux qui font perdre 1 point de vie :

Rester 6 secondes dans un brasier, rester 6 secondes électrocuté par du courant électrique, rester 8 heures en plein soleil dans un désert chaud, se faire ponctionner 1 litre de sang, se faire opérer, nager 5 minutes dans de l'eau glacée, rester 2 minutes sous l'eau, chuter de 2 m...

Ne pas manger ou ne pas boire ou ne pas dormir fait perdre non seulement 1 Point de **PHY** par 48h, mais aussi 1 point de **PSY**.

Poison : fait perdre en général 3 Points de Vie

### Localisation des blessures

Lorsqu'on lance une attaque sur un personnage, on ne vise pas un endroit, sauf si précisé par le joueur (Voir alors la règle « Action en attaquant »). En général, les dégâts subits par la victime affectent ses capacités de combats, mais pas particulièrement ses autres capacités, quelque soit la localisation de la blessure (une blessure non mortelle à la jambe ne fera pas trébucher la victime).

Cependant, si pour les besoins du jeu, la localisation des blessures présente une importance notoire (par exemple : l'attaquant ne le sait pas mais le seul point faible de la cible est sont ses jambes), alors le jet de dé d'attaque sert aussi à localiser les blessures. Le jet de dé d'attaque peut être interprété ainsi :

- 1 : La tête ou le cou est touché
- 2 : Le torse est touché
- 3 : L'abdomen
- 4 : Les jambes
- 5 : Les bras
- 6 : Les épaules

Lorsqu'une compétence de combat nécessite plusieurs jets, c'est le jet avec la moins bonne marge qui détermine la localisation.

## MÉCANISME DE JEU

### Combien de temps dure une action ?

La plupart des actions qui utilisent des compétences durent 6 secondes. C'est aussi le temps d'incantation de la plupart des sorts. En combat, c'est le temps d'une attaque et d'une riposte (dans la plupart des jeux de rôles, ce temps de 6 secondes est appelé round).

Quand un groupe de personnage se met sur la défensive, la durée normale

de round (6 secondes) est augmentée. Ce peut être une façon de se protéger en attendant des renforts.

## RÈGLES OPTIONNELLES

Les règles décrites ci-dessous sont optionnelles. Le jeu fonctionne très bien sans elles mais elles peuvent ajouter du piment à vos parties.

### Réussite critique / Échec critique

Quand un joueur obtient un 1 lors d'un jet simple, demandez-lui de le relancer. Si le résultat est à nouveau un 1, il bénéficie d'une réussite critique. Cela signifie qu'il réussit son action et qu'il obtient en plus un avantage inattendu.

Autre façon d'appliquer cette règle : Lorsqu'un personnage utilise une arme et tire pour deux attaques de suite, un 1 au dé, c'est qu'il a réussi un belle passe d'arme et la dernière attaque est exceptionnelle. On parle de coup critique. Au Maître du Jeu d'apprécier le résultat : membre tranché, mort instantanée, Points de **PHY** perdus supplémentaires, ou encore chute, perte de conscience passagère...

À l'inverse, si le joueur obtient un 6, il doit également relancer. Si le 6 sort à nouveau, c'est un échec critique : il rate son action et subit un problème inattendu.

### Actions désespérées

Lors d'un jet de dé, si la vie du personnage est en jeu, il peut dépenser 3 points de **Psy**\* pour :

- Soit obtenir un bonus de 1 à un lancer de **Dé**.
- Soit d'effectuer une esquive désespérée, et ne pas subir les dégâts d'une source unique de perte de points de vies. Encore faut-il que le joueur ait une échappatoire (exemple : un personnage ne peut pas éviter de perdre des Points de Vie s'il est enfermé dans une pièce remplie de flammes)

Exemple : La patte du Dragon s'approche à toute vitesse de Chloé et elle voit déjà le moment où sa tête sera arrachée d'un coup de griffe. Dans une fraction de seconde, elle réunit toute son énergie (La joueuse dépense 3 points de **Psy**) et se jette en arrière. Elle sent les griffes passer dans ses cheveux mais elle est sauvée. Pour le moment...

On ne peut pas utiliser la règle de l'action désespérée pour une action ordinaire (par exemple pour marchander le prix d'un tapis dans un souk).

On peut consommer plusieurs fois 3 points de **PSY** pour obtenir plusieurs bonus au **Dé**.

On peut dépenser la totalité de ses points de **PSY** pour réaliser une action désespérée. On est alors, pendant 10 minutes, épuisé psychologiquement, incapable de ne rien faire, tremblotant, voir inconscient.

On ne peut pas dépenser plus que ses points de **PSY**.

\* (ou **MAG**ie dans un monde fantastique)

### Dés de Destin

Collectez de nombreux dés et choisissez une couleur par joueur.

Lorsque vous sentez qu'un de vos joueurs est sur le fil du destin, vous pouvez lui donner un de ces Dés. Il pourra l'utiliser pour relancer un jet raté, tout de suite ou plus tard. Lorsqu'il a utilisé son **Dé de Destin**, il vous le rend. Expliquez-lui que vous l'utiliserez un jour pour relancer le **Dé** d'un de ses adversaires qui aura raté un jet contre lui : c'est la balance du destin. Quand vous aurez utilisé le **Dé**, rendez-le au joueur, et ainsi de suite.

Si vous jouer en campagne (plusieurs scénarii de suite), demandez aux joueurs de noter les dés de destin dont ils disposent sur leur feuille de personnage.

### Peut-il y avoir en circulation plusieurs **Dé de Destin** par joueur ?

Oui.

# CRÉER UN PERSONNAGE

## FICHE N°9

Une fiche pour vous aider à créer et personnaliser votre personnage

### DÉFINITION DE L'ARCHÉTYPE

Une fois que vous avez imaginé le type de personnage que vous voulez incarner, il vous reste à lui donner un nom, écrire son histoire (quelques lignes suffisent mais si celle-ci doit être développée, utilisez le dos de la fiche) et choisir trois traits de personnalités et/ou de comportement.

### DÉFINITION DE L'ARCHÉTYPE

Cinq caractéristiques sont attachées à chaque personnage. Il s'agit de :

**Physique** : la puissance physique, la capacité de résistance à la fatigue, l'endurance. Ex : défoncer une porte à coups d'épaule, soulever une lourde charge...

**Dextérité** : la coordination des membres, l'habileté. Ex : avancer sans faire de bruit, crocheter une serrure...

**Savoir** : les connaissances du personnage, ses capacités d'analyses logiques. Ex : forcer un site internet sécurisé, battre un adversaire aux échecs...

**Psychique** (encore appelé **MAGie** dans un monde fantastique) : capacité du personnage à échanger et communiquer avec son environnement, force de la volonté, équilibre mental et sa psychologie. Ex : dresser un animal, utiliser la magie, savoir si une personne ment...

**Sens** : utilisation des cinq sens, encore appelé **Perception** dans certaine version des règles. Exemples : faire le guet, chercher un tueur dans la foule...

#### Création d'un personnage classique

##### Création aléatoire

C'est le mode de création par défaut si votre Meneur du jeu ne précise rien.

Votre personnage est décrit par des caractéristiques chiffrées : **PHYSIQUE**, **Dextérité**, **Savoir**, **PSYchisme** et **Sens**. Pour les déterminer, jetez un dé et reportez le résultat sur votre fiche de personnage, en choisissant à chaque résultat à quelle caractéristique vous voulez l'assigner.

Si le total est inférieur ou égal à 13, le joueur peut relancer les dés.

Tous les autres modes de création ci-dessous sont au bon vouloir du Meneur du jeu

##### Création égalitaire

Un joueur doit répartir 18 points entre ces cinq caractéristiques, de 2 à 5.

#### Création pour un personnage dans un monde fantastique

##### Création aléatoire

Votre personnage est décrit par des caractéristiques chiffrées : **PHYSIQUE**, **Dextérité**, **Savoir**, **MAGie** et **Sens**. Pour les déterminer, jetez un dé et reportez le résultat sur votre fiche de personnage, en choisissant à chaque résultat à quelle caractéristique vous voulez l'assigner.

Si le total est inférieur ou égal à 13, le joueur peut relancer les dés.

Le personnage peut ensuite retirer des points à ses caractéristiques (sans descendre en-dessous de 2) pour les mettre en **MAGie** (sans dépasser 10)

##### Création égalitaire

Un joueur doit répartir 19 points entre ces cinq caractéristiques, de 2 à 5. La **MAGie** peut monter jusqu'à 10.

Note : les Personnage Non Joueurs « de base » ne disposent que de 15 points à la création. Les joueurs incarnent donc des personnages héroïques, aux caractéristiques supérieures à la moyenne.

### PARAMÈTRES

Un certain nombre d'éléments sont à calculer à partir des caractéristiques, bien que « calculer » soit parfois un bien grand mot...

**Points de Phy** : Ils correspondent aux dégâts qu'un personnage peut encaisser. Ils sont égaux à la valeur de **Phy** du personnage.

**Classe d'armure (CA)** : C'est la valeur de défense du personnage. Plus elle est haute, plus il est difficile de lui infliger des dégâts. La **CA** de base d'un personnage dépend de sa **Dextérité**.

#### Dextérité

1 ou 2

3 ou 4

5 ou 6

7 ou 8

...

#### CA de base

0

1

2

3

...

La **CA** peut être améliorée avec des pièces d'équipement (voir Fiche n°XX : Liste de matériel).

**Langues parlées** : Elles sont égales à la valeur du personnage en **Sav**. Notez celles que le personnage maîtrise dans le cadre.

**Points de Psy** : Ils correspondent aux « points de magie » du personnage et sont égaux à la valeur de **Psy** du personnage. Il peuvent baisser et remonter au maximum jusqu'au score de **PSYchisme**.

Note : le **Sens** est important car il détermine l'ordre d'initiative. Plus il est élevé, plus un personnage pourra agir rapidement.

## COMPÉTENCES, QUALITÉS ET DÉFAULTS

Note : toutes les compétences sont utilisables, même celles qui n'ont pas reçu de bonus.

#### Exemple de Qualités

**Doué** : +2 dans une compétence de votre choix. Pas plus d'une fois par compétence.

**A un pactole secret** (l'équivalent de 5 ans de salaires moyen dans le monde où vous évoluez)

Très beau

**A un informateur** (un copain qui s'appelle Huggy les Bons Tuyaux, un aubergiste bien informé, un beau-frère à la Police Judiciaire, un cousin dans la pègre...)

**A des relations** (en politique, dans les sphères universitaires...)

**Sait jouer d'un instrument de musique** (utilise **Sens** pour jouer un morceau très complexe)

Possède un objet extraordinaire

#### Exemple de Defaults

Stupide

**Endetté** (l'équivalent de 10 ans de salaires moyen dans le monde où vous évoluez)

Très laid

**Dépendant** (alcoolique, opiomane, héroïnomanie...)

**Allergie ou Phobie particulière** (du sang, de la violence, du surnaturel, du noir, des oiseaux, des chiens, claustrophobie...)

**Obsédé** (par le sexe, l'argent, son apparence, les jeux d'argent, la nourriture, la propreté...)

**Impulsif, Dépensier, Douillet, Pas très courageux, Malade, Superstitieux, Cleptomane**

### Règle au bon vouloir du Meneur de Jeu :

Pour simplifier et accélérer la création de personnage, vous pouvez décider que ces qualités et défauts apparaîtront au fur et à mesure des parties.

À la fin de chacune de vos 6 premières sessions de jeu, chaque joueur peut choisir 2 qualités qui révéleront au fur et à mesure la vraie personnalité de son personnage.

Si vous prenez en plus 1 défaut, vous pouvez acquérir 2 autres qualités supplémentaires.

S'il est arrivé un malheur important à un joueur pendant la partie, vous pouvez considérer que cela lui tient lieu de défaut (exemples : il a perdu un bras, il s'est fait un ennemi mortel, il est tombé amoureux de cet ennemi mortel, il est maintenant recherché par toutes les polices du globe...). Vous pouvez tout à fait imposer les qualités et les défauts selon la façon dont chaque participant a joué, ou imposer aux joueurs de choisir leurs qualités et défauts à la création du personnage, ou encore vous pouvez les imposer dès le départ suivant le background de votre histoire.

### Création de super-héros

Si vous voulez jouer des super-héros, répartissez 20 points entre ses cinq caractéristiques, de 1 à 8.

Choisissez une ou deux Essences dans les compétences magiques. Vous pouvez apporter un bonus de 40 points réparties dans ces 2 Essences et un Verbe au choix.

### Création de demi-dieux

Si vous voulez jouer des demi-dieux mythologiques, répartissez 30 points entre vos cinq caractéristiques. Le **PHY**sique est plafonné à 20, la **DEX**térité à 10, le **SA**voir à 10, la **MAG**ie à 20 et les **SENS** à 10.

Choisissez une ou deux Essences dans les compétences magiques. Vous pouvez apporter un bonus de 30 points réparties dans ces 2 Essences et un Verbe au choix.

### Création de dieux

Si vous voulez jouer des dieux mythologiques, répartissez 60 points entre vos cinq caractéristiques. Le **PHY**sique est plafonné à 50, la **DEX**térité à 12, le **SA**voir à 12, la **MAG**ie à 50 et les **SENS** à 12.

Choisissez une ou deux Essences dans les compétences magiques. Vous pouvez apporter un bonus de 40 points réparties dans ces 2 Essences et un Verbe au choix.

### Création de personnages monstrueux ou d'être fantastiques

Si votre Meneur de Jeu le permet, vous pouvez jouer un monstre ou un être fantastique. Vos caractéristiques de base sont celles décrites dans la description du monstre. Le Meneur de jeu peut modifier ces caractéristiques afin d'équilibrer la partie.

Vous avez accès comme d'habitude à toutes les compétences, sauf celles que votre Meneur de Jeu vous interdira pour des raisons de bon sens. Si vous incarner un Griffon, par exemple, il est peu probable que votre Meneur de jeu vous accorde d'utiliser la compétence Crochetage de serrure ; par contre, vous pourrez créer au besoin une compétence « acrobatie aérienne » et y gagner des bonus d'expérience.

## EQUIPEMENTS

En tant que Meneur de Jeu (MJ), il vous revient de compléter la partie équipement de la fiche. S'il y en a, dans les cases « Expérience » et « Chance », notez « 0 ».

Et voilà, le personnage est prêt !