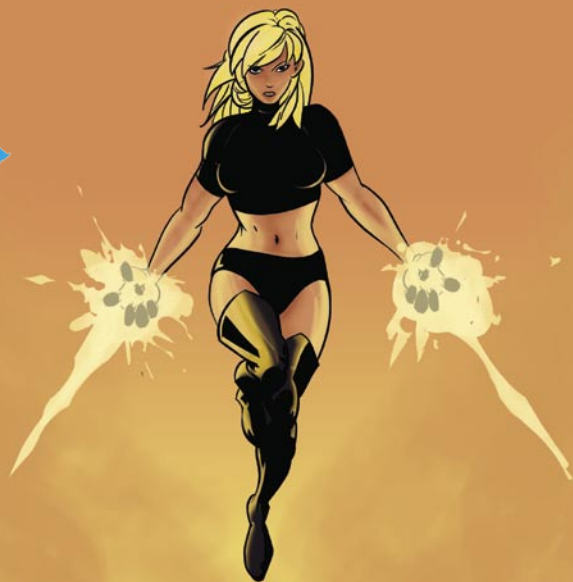


DB INTÉGRAL



STUDIO 

SYSTÈME DE

RÈGLES

DE BASE

CRÉDITS

Textes : Cédric B.

Relecture : Laurent Séré, Batronoban le lapin et Rucht.

Maquette : Jérémie Coget

Illustrations : AbleStock.com, BananaStock, Brand X Pictures, Comstock Images, Creatas Images, Digital Vision, Goodshoot, Hemera, iStockphoto, Lifesize, liquidlibrary, Photodisc, PhotoObjects.net, Photos.com, Pixland, Polka Dot Images, Stockbyte, Valueline.

Note : ce document est soumis aux règles de la licence OGL, disponible en fin d'ouvrage.

SOMMAIRE

p.7 : introduction

p.8 : qu'est-ce que le *Système D6* ?

p.8 : survol rapide du système

p.11 : que dois-je lire ?

p.12 : liste des mots-clés

p.14 : annexes

p.20 : chapitre 1 : créer un personnage

p.21 : avant de commencer

p.21 : attributs

p.22 : liste des attributs *D6 Fantasy*

p.23 : liste des attributs *D6 Aventures*

p.24 : liste des attributs *D6 Galaxies*

p.25 : compétences

p.26 : liste des compétences *D6 Fantasy*

p.29 : liste des compétences *D6*

Aventures

p.33 : liste des compétences *D6*

Galaxies

p.36 : mouvements

p.36 : jauges et points

p.37 : créer des personnages variés

p.38 : personnages non-humains *D6*

Fantasy

p.39 : personnages non-humains *D6*

Aventures

p.40 : personnages non-humains *D6*

Galaxies

p.42 : équipement et niveau de

ressources

p.42 : *background*

p.42 : avantages et désavantages

p.44 : annexe : avantages, désavantages et capacités spéciales

p.52 : annexe : archétypes *D6 Fantasy*

p.56 : annexe : archétypes *D6 Aventures*

p.61 : annexe : archétypes *D6 Galaxies*

p.65 : annexe : robots

p.67 : annexe : implants et prothèses cybernétiques

p.72 : annexe : système de création de personnages par points

p.74 : annexe : personnages *D6 Fantasy*

p.76 : annexe : personnages *D6*

Aventures

p.77 : annexe : personnages *D6*

Galaxies

p.78 : annexe : animaux

p.80 : annexe : monstres

p.82 : chapitre 2 : faire vivre son personnage

p.83 : faire progresser son personnage

p.83 : améliorer ses compétences

p.84 : acquérir des spécialisations

p.85 : liste des spécialisations

p.88 : augmenter ses attributs / limites pour les attributs

p.88 : augmenter ses dégâts naturels

p.89 : améliorer ses seuils de blessures

p.89 : augmenter son niveau de ressources

p.89 : acquérir ou améliorer des avantages, diminuer ou perdre des désavantages

p.91 : chapitre 3 : les bases du jeu

- p.92 : principes généraux
- p.92 : réaliser un jet en quatre étapes
- p.92 : établir le niveau de difficulté
- p.93 : exemples de niveau de difficulté
- p.94 : choix de la compétence ou de l'attribut
- p.95 : exemples de modificateurs
- p.96 : lancer les dés
- p.96 : résolution de l'action
- p.97 : le dé-libre
- p.98 : augmenter ses chances de réussite
- p.99 : gérer le temps
- p.100 : jets en opposition
- p.101 : niveaux de réussite et d'échec
- p.103 : annexe : codes-dés simplifiés
- p.105 : annexe : équipement : règles et listes

p.109 : chapitre 4 : mouvements et déplacements

- p.110 : se déplacer
- p.110 : modificateurs
- p.111 : voler
- p.114 : utiliser des véhicules et des montures
- p.115 : cascades
- p.116 : annexe : montures et véhicules
- p.122 : annexe : voyager dans l'espace
- p.125 : annexe : construire son vaisseau

p.134 : chapitre 5 : combats et dégâts

- p.135 : structure d'un combat
- p.135 : déterminer l'initiative
- p.136 : attaquer et défendre

- p.138 : calculer les dommages
- p.144 : subir des dégâts en dehors des combats
- p.145 : annexe : jouer avec des points de vie
- p.147 : annexe : liste d'armes
- p.149 : annexe : liste de protections

p.153 : chapitre 6 : soins et réparations

- p.154 : récupération naturelle
- p.154 : soigner
- p.155 : réparations

p.156 : chapitre 7 : magies et autres formes de pouvoirs spéciaux

- p.157 : comment accéder à la magie ?
- p.157 : comment progresser dans le domaine de la magie ?
- p.158 : les différentes formes de magie
- p.161 : les caractéristiques d'un sort
- p.161 : utiliser un sort : les bases
- p.162 : utiliser un sort : les précisions
- p.163 : les sorts précalculés
- p.164 : annexe : sorts précalculés
- p.172 : annexe : créer des sorts

p.176 : fiches de personnages

- p.177 : Fiche *D6 Fantasy*
- p.179 : Fiche *D6 Aventures*
- p.181 : Fiche *D6 Galaxies*

p.184 : licence OGL

INTRODUCTION

INTRODUCTION

OPEN 06

7

QU'EST-CE QUE LE SYSTÈME D6 ?

Vous trouverez dans cet ouvrage tous les éléments nécessaires pour jouer avec le *Système D6*. Vous voulez vous plonger dans des aventures d'espionnage ? Incarner des super-héros veillant sur une ville rongée par le crime ? Parcourir les étendues sauvages de l'Ouest ? Mener votre commando à la victoire dans une mission vitale pour l'avenir du monde ? Affronter au sabre les meilleurs duellistes du Vieux Continent ? Vous êtes au bon endroit.



Le *Système D6* a été édité à l'origine par West End Games. Il a connu un grand succès à partir de 1987, date à laquelle il a été créé pour le Jeu de Rôle de *La Guerre des Étoiles*, avant d'être décliné dans différentes versions. Le *Système D6*, comme son nom l'indique, utilise des dés classiques à six faces. Il est simple, rapide à mettre en place et adapté pour

OPEN D6

des aventures aux rythmes débridés et aux scènes spectaculaires.

Par commodité, le *Système D6* se décline en trois grands types d'univers, disponibles ici : le *D6 Fantasy*, le *D6 Aventures* et le *D6 Galaxies*. Cette division est bien sûr artificielle et n'a d'intérêt que pratique. N'hésitez pas à vous en affranchir.

Le *Système D6* est placé aujourd'hui sous licence OGL. Les manuels d'origine sont librement téléchargeables sur Internet. Il s'agit de : *D6 Fantasy*, *D6 Adventures*, *D6 Space*, *D6 Fantasy Creatures*, *D6 Fantasy Locations*, *D6 Adventures Locations*, *D6 Space Ships*, *D6 Magic*.

Le présent ouvrage est une traduction et une adaptation de plusieurs de ces documents. Il respecte les règles de la licence OGL, disponible en dernière page.

SURVOL RAPIDE DU SYSTÈME

Effectuer une action

Chaque personnage est défini par des Attributs et des Compétences qui déterminent ses capacités. Les Attributs représentent les capacités innées du personnage. Les Compétences sont quant à elles liées à des actions spécifiques. Un Code-

INTRODUCTION

- **Quels types d'univers correspondent à « D6 Fantasy » ?** : Vous jouez dans un univers dans lequel le machinisme n'a pas sa place. Les armes à feu peuvent éventuellement être présentes, mais de manière modérée. L'industrie ne s'est pas développée. Les hommes se déplacent sur des bateaux à voile ou sur des animaux. Le monde rural garde une place importante.

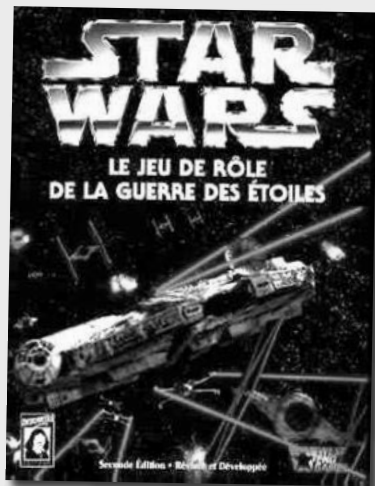
- **Exemples** : jouer dans des univers historiques antiques ou médiévaux voire les époques de la Renaissance ou des XVIIe/XVIIIe siècles, jouer dans un univers de *fantasy* peuplé d'elfes, de dragons et autres créatures fantastiques, incarner des chevaliers, des ninjas ou des samouraïs, des mousquetaires...

- **Quels types d'univers correspondent à « D6 Aventures » ?** : Vous jouez dans un univers contemporain ou proche du nôtre. Les machines ont une place majeure dans la société. Les Hommes se déplacent en avion, en train ou au moyen d'autres modes de déplacement mécaniques. Les villes deviennent les centres du monde.

- **Exemples** : jouer des espions pendant la Guerre Froide, des mercenaires dans le monde post-2001, des *cow-boys* du Far-West, jouer dans un univers *steampunk* ou *cyberpunk*, jouer des uchronies, survivre à une invasion de zombies, enquêter sur la présence d'extra-terrestres ou de cultes dédiés à des dieux infernaux...

- **Quels types d'univers correspondent à « D6 Galaxies » ?** : Vous jouez dans un univers futuriste dans lequel les Humains, ou d'autres espèces intelligentes, voyagent dans l'espace quotidiennement. Vous pouvez mettre en scène les prémices d'une colonisation galactique comme dresser le portrait d'empires immenses à leur apogée, des déplacements rapides durant lesquels les personnages jouent aux échecs ou des déplacements lents durant lesquels ils doivent avoir recours à un caisson de cryogénéisation, etc.

- **Exemples** : les sources d'inspiration sont nombreuses. Citons : *Star Wars*, *Star Trek*, *Alien*, la série *Fondation* d'Asimov, les séries *Aldébaran* et *Bételgeuse* de Leo, etc.



Dé est attribué à chaque Attribut ou Compétence. Ce code indique le nombre de dés à lancer (1D, 2D, 3D, 4D, 5 D, etc.), accompagné parfois d'un bonus (appelé « pip ») de +1 ou +2 et qui s'ajoute à la somme des dés lancés.

Exemple : si l'Attribut de Vigueur de votre personnage est de 3D+1, pour savoir si celui-ci réussit à soulever une caisse, vous lancez trois dés et ajoutez 1 à leur somme. Supposons que les dés lancés aient donné pour résultat 4, 2 et 6, la somme totale du jet de Vigueur est égale à 4 (premier dé) + 2 (deuxième dé) + 6 (troisième dé) + 1 (pip) = 13.

La somme des dés est comparée à un niveau de difficulté. C'est le MJ qui le détermine. Parfois, il peut ne pas vous en informer. À titre indicatif, vous pouvez considérer que pour réussir une action facile vous devez obtenir une somme comprise entre 6 et 10 au moins. Pour réussir une action moyenne, vous devez obtenir une somme comprise entre 11 et 15 au moins. Pour réussir une action difficile, vous devez obtenir une somme comprise entre 16 et 20 au moins.

À chaque lancer, l'un des dés doit être d'une couleur différente des autres : il s'agit du « Dé Libre ». Ce dé représente les hasards de la vie.

Parfois, malgré tous vos efforts, la situation vous échappe. D'autrefois, les événements tournent en votre faveur au-delà de ce que vous aviez espéré. Lorsque le résultat du Dé Libre est 2, 3, 4 ou 5, additionnez-le normalement aux autres dés. Si le résultat du Dé Libre est 6, additionnez-le puis relancez-le et ajoutez ce nouveau résultat à votre somme totale. Relancez ce dé tant que vous obtenez des 6. Si le résultat du Dé Libre est un 1, c'est un Échec critique. Le MJ détermine la forme que prend cet incident en fonction des événements ou de l'action entreprise.

Encaisser des dégâts

Dans le *Système D6*, votre personnage est affecté par différents niveaux de blessure en fonction des dommages qu'il subit. En général, vous effectuez un jet de Vigueur en opposition avec le jet de dégâts de l'attaquant. En fonction des résultats, l'état de santé de votre personnage évolue. Lorsque celui-ci a subi plus de blessures qu'il ne peut en supporter, il est considéré comme neutralisé.

INTRODUCTION

Améliorer ses scores

Pour tenter d'améliorer les résultats de ses jets de dés, un joueur peut utiliser des Points de Destin (PD) et des Points de Personnage (PP). En dépensant un PP, le joueur peut lancer un Dé Libre supplémentaire lors de son jet, au risque de subir un échec critique. En dépensant un PD, on lance le double du nombre habituel de dés. Dans les deux cas, le point dépensé est perdu. Un Point de Destin peut cependant être regagné en fin de partie, si celui-ci a été dépensé dans un moment de grande tension ou dans un but particulièrement héroïque. Si ces deux critères sont simultanément remplis, le personnage gagne deux Points de Destin en remplacement du point perdu. Les Points de Personnage sont regagnés en fin d'aventure et correspondent aux classiques points d'expérience.

QUE DOIS-JE LIRE ?

Je ne connais pas le Jeu de Rôle

Dans sa globalité, le *Système D6* est un système de Jeu de Rôle qui convient aux débutants. Si vous n'avez jamais joué au jeu de rôle, consultez l'annexe située à la fin de ce chapitre. Elle vous fournira des premières pistes. N'hésitez pas également à solliciter le vendeur de votre magasin de jeux

préférés : il pourra vous orienter vers d'autres jeux écrits pour l'initiation. Consultez enfin le site de la Fédération Française de Jeu de Rôle (FFJDR), vous y trouverez de nombreux conseils.

Si vous débutez dans le jeu de rôle, ne lisez pas les annexes, en dehors de celle qui vous a été signalée précédemment. De même, laissez de côté pour le moment les notes optionnelles. Quand vous aurez pris vos aises - deux ou trois parties y suffiront, vous pourrez alors utiliser pleinement le *Système D6*.

Je veux juste être joueur

Dans un premier temps, vous pouvez vous contenter de lire les pages 23 à 44 (créer un personnage) et 94 à 99 (mécanisme de base du jeu). Par la suite, la lecture des chapitres deux et trois peut vous être utile. À terme, la lecture de l'ensemble de l'ouvrage peut vous être utile. Elle vous permettra également de passer de l'autre côté de l'écran.

Je suis prêt à être Meneur de Jeu

À terme, la lecture de l'ensemble de l'ouvrage s'impose. Pour une première partie d'initiation, vous pouvez cependant laisser de côté les annexes et ne les assimiler que peu à peu, en fonction de vos besoins. En cas d'urgence vous pouvez vous contenter de lire les chapitres un et trois (hors annexes).

LISTE DES MOTS-CLÉS

Action : une tâche qu'entreprend un personnage (grimper un mur, faire un discours...).

Action libre : toute action qui ne prend que quelques secondes à être réalisée, comme progresser de quelques pas, jeter un coup d'œil dans une pièce...

Attribut par défaut : utilisation du Code-Dé de l'Attribut quand le personnage n'a pas une valeur plus élevée dans la compétence nécessaire.

Blessure : le niveau de blessures que peut supporter un personnage. Ce niveau est déterminé en comparant les *Dommages Totaux* et la *Résistance Totale aux Dommages*.

Code-Dé : le nombre de dés à six faces qu'un joueur doit lancer (2D, 3D, 4D, etc.) avec parfois des bonus appelés pips notés +1 ou +2 qui sont ajoutés à la somme obtenue par les dés.

Compétence Complémentaire : une compétence dont la valeur résulte de la maîtrise d'une autre compétence.

D (comme dans « 2D ») : une abréviation pour « dé à six faces », le type de dé le plus commun. Le chiffre écrit avant la lettre « D » indique combien de dés vous avez à lancer.

Dé-Libre : un dé à six faces différents des autres dés (par sa couleur ou sa taille), qui représente le hasard de la vie. Un résultat de 1 ou 6 sur un Dé-Libre entraîne un résultat spécial (échec ou réussite critique).

Difficulté : un nombre définissant à quel point une action est difficile à réussir.

Difficulté de Combat (DC) : ce nombre représente la valeur de l'opposition à laquelle un personnage se retrouve confronté dans un combat. Il est égal à la *Valeur de Défense Active (VDA)* ou à la *Valeur de Défense Passive (VDP)*.

Difficulté Standard : un nombre assigné à une action de base, spécifiant sa difficulté.

Distance (combat) : la distance séparant la cible de son attaquant.

Dégâts naturels : un Code-Dé représentant les dégâts supplémentaires qu'un personnage inflige avec une arme blanche, en raison de sa Vigueur.

Dommage total : un nombre indiquant combien de dommages sont causés à une cible.

Échec critique : il survient lorsque le résultat du Dé Libre est 1 et que le jet est un échec. Un problème survient, en rapport avec les événements en cours.

Échelle : un mécanisme de jeu permettant d'utiliser dans un même combat des personnages ou des véhicules de différentes tailles, des armes de différents types...

INTRODUCTION

Jet en Opposition ou Difficulté en Opposition : une difficulté qui s'applique quand un personnage s'oppose directement à un autre. Dans ce cas, les deux joueurs lancent les dés correspondant au *Code-Dé* de la compétence concernée pour leur personnage. Les sommes totales sont alors comparées.

Modificateur : un nombre ou un *Code-Dé* qui est ajouté ou soustrait à un autre nombre ou un autre *Code-Dé* pour représenter un changement face à une situation particulière.

Modificateur d'inexpérience : un modificateur négatif, subi par un personnage, lorsqu'il fait face à une situation à laquelle il n'a pas été préparé ou entraîné.

Pip : un bonus que l'on ajoute aux dés. Un dé est divisé en 3 pips.

Points de Destin (PD) : un bonus simulant le fait qu'un personnage utilise toute sa concentration pour réussir son action. Ce bonus permet au joueur de doubler le nombre de dés à lancer. Le MJ peut parfois accorder d'autres bonus.

Points de Personnage (PP) : ces points représentent la chance ou le sursaut d'adrénaline qui peut bénéficier à un personnage. Ils permettent de lancer un Dé Libre supplémentaire.

Points de Réussite : la différence entre la somme d'un jet et le niveau de difficulté de l'action entreprise.

Points de Réussite Bonus : équivaut généralement à la moitié des Points de Réussite, arrondis au supérieur. Le PRB est parfois utilisé comme bonus pour un jet ultérieur.

Résistance : un *Code-Dé* représentant les dégâts qu'un objet peut encaisser, par exemple un véhicule. Se gère de la même manière que l'Attribut Vigueur pour un personnage.

Résistance Totale aux Dommages : un nombre qui indique combien de blessures un personnage ou un objet (véhicule...) peut subir.

Réussite critique : il survient lorsque le résultat du Dé Libre est 6. Le joueur additionne alors ce 6 à la somme de ses dés et relance le Dé Libre. Il le relance autant de fois qu'il tire un 6 avec le Dé Libre.

Round : une unité de temps équivalente à cinq secondes.

Valeur de Défense Active (VDA) : la valeur qu'obtient le personnage lorsqu'il se concentre pour éviter une attaque.

Valeur de Défense Passive (VDP) : un nombre représentant la capacité innée d'un personnage à éviter un danger. La VDP de base d'un humain est de 10.

Valeur de Protection (VP) : un *Code-Dé* représentant la protection de l'équipement dont dispose un personnage.

ANNEXES

QU'EST-CE QUE LE JEU DE RÔLE ?



N'hésitez pas à photocopier ces pages et les faire lire à vos futurs joueurs avant de vous rassembler pour la partie proprement dite. Ils auront alors les bases pour commencer à jouer.

ÇA DATE DE QUAND LE JEU DE RÔLE (JdR) ?

Au début des années 1970, les *wargames* (simulation de conflit) mettant en scène des batailles historiques sont très populaires aux États-Unis. Mais un groupe de jeunes gens veut plus de précision et souhaite diriger non plus des unités mais chaque combattant individuellement. En outre, le succès du *Seigneur des Anneaux* pousse à simuler des batailles se déroulant dans des mondes fantastiques. C'est à partir de ces deux idées que Gary Gygax crée le premier Jeu de Rôle : *Donjons et Dragons* (abrégé en *D&D* ou *AD&D* pour *Advanced Dungeons and Dragons*, une version ultérieure), aux États-Unis en 1974. Ce jeu reste aujourd'hui, et de loin, le plus populaire dans le monde. Le Jeu de Rôle va se développer dans

OPEN D6

les années 80. Alors que *D&D* plongeait les joueurs dans un univers médiéval-fantastique (*med-fan* ou *heroic-D6 Fantasy* en anglais), mêlant mythes et magies, de nouveaux univers vont faire leur apparition. C'est le cas de *L'Appel de Cthulhu* (*Call of Cthulhu*) en 1982, basé sur l'œuvre de H.P. Lovecraft. Le Jeu de Rôle se tourne aussi vers des licences célèbres comme *Star Wars*. De rares tragédies (suicides...) donnent une mauvaise réputation au JdR. Mais malgré l'opposition de quelques associations familiales, très virulentes aux États-Unis, ce loisir connaît une époque florissante. *D&D* est même adapté en dessin animé et après avoir beaucoup puisé dans la littérature pour trouver l'inspiration, c'est à son tour de servir de référence. Les jeux vidéo, par exemple, reprendront beaucoup de ses mécanismes (comme la gestion de l'expérience). Des films s'inspirent de ses stéréotypes.

Au début des années 90, le JdR entre en crise. C'est un loisir qui demande beaucoup de temps. Les anciennes générations de joueurs entrent dans la vie active, fondent des familles. Et le relais passe mal vers les jeunes joueurs, plus attirés par les jeux vidéo et les jeux de cartes à collectionner (*Magic : the Gathering...*). Mais si l'on peut parler de crise économique, symbolisée par la chute de plusieurs grandes maisons d'édition publiant des JdR, il est difficile de parler de crise au niveau de la création. Chaque mois, de nouveaux JdR

INTRODUCTION

voient le jour, témoignant d'une vitalité et d'un réel foisonnement d'idées.

ÇA MARCHE COMMENT UN JEU DE RÔLE ?

Le terme de Jeu de Rôle s'abrège généralement en JdR (*RPG* en anglais pour *Role-Playing Game*). La Fédération Française de Jeu de Rôle le présente de la manière suivante : « *Le jeu de rôle est un jeu de société qui prend ses origines dans les contes au coin du feu. Les spectateurs participent au conte en imaginant les actions des personnages. Le conteur mène le jeu en tenant compte de ces actions dans la suite de son récit. Ainsi l'histoire se construit grâce à l'imagination de l'ensemble des participants, c'est donc une sorte de conte interactif.* »

Définir le terme de Jeu de Rôle est un exercice en soi. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un jeu dans lequel on incarne un « rôle ». Mais s'arrêter là, est-ce vraiment donner une définition ?

Il est difficile d'expliquer le Jeu de Rôle car ce loisir est vraiment très particulier et fait appel à peu de références classiques. Il est d'ailleurs plus facile de dire ce que le JdR n'est pas plutôt que ce qu'il est. Comme l'a montré la définition ci-dessus, le JdR n'est pas un conte classique. L'histoire s'élabore à plusieurs voix et n'est pas déterminée dès le départ. Le JdR n'est

pas non plus du théâtre. Car si on joue un rôle, on reste le plus souvent assis autour d'une table et les répliques s'improvisent peu à peu. Quant au décor et aux accessoires, ils n'existent que par la puissance évocatrice des mots. Le JdR n'est pas un jeu de plateau ou un jeu de cartes. On utilise généralement des dés (abrévés en D), du papier et des crayons, mais la table autour de laquelle les participants prennent place reste vide. D'ailleurs, la table elle-même est accessoire et seule la parole est indispensable. En outre, contrairement aux jeux classique, dans un jeu de rôle, il n'y a généralement pas de vainqueurs ou de perdants. Ceci aussi est une grande spécificité. Les joueurs collaborent pour résoudre des épreuves et même le MJ n'est pas un adversaire, mais plutôt un arbitre.

Alors qu'est-ce que le Jeu de Rôle ?

La notion essentielle pour jouer au JdR est celle de « rôle ». Un joueur doit être capable de faire la différence entre lui et son personnage. Si son *alter ego* est capable de combattre à l'épée mais pas lui, ce qui compte dans la partie c'est que le personnage le peut. À l'inverse, si un joueur pratique l'escalade mais que son personnage est un vieux mage, le personnage ne pourra pas gravir une paroi abrupte, et cela même si le joueur sait le faire lui-même.

Parfois, une action tentée par un personnage n'est ni impossible ni garantie de réussite. On simule alors le résultat de l'action à l'aide de règles

propres au jeu. La plupart des jeux de rôles utilisent pour cela des lancers de dés (D).

ET PLUS CONCRÈTEMENT ?

Des joueurs se réunissent avec un Meneur de Jeu (MJ). Chaque joueur incarne un personnage dont les aptitudes sont différentes des siennes dans la réalité. Pour se souvenir des compétences du personnage, on les note sur une feuille de papier appelée « fiche de personnage ». Le MJ est le seul à connaître la situation de départ et la trame générale de l'histoire. Il décrit une situation puis demande aux joueurs ce que font leurs personnages. Les joueurs répondent. À l'aide des règles du jeu et de son bon sens, le MJ va ensuite estimer si les actions décrites par les joueurs sont possibles et, si oui, quelles sont leurs conséquences. L'histoire continue ainsi à se dérouler. Les actions des personnages des joueurs obligent d'ailleurs parfois le MJ à improviser car ceux-ci peuvent sortir du cadre prévu au départ.

En général, on distingue deux catégories de personnages en JdR : les PJ (personnages-joueurs), incarnés par les autres joueurs et les PNJ (personnages non-joueurs), incarnés par le MJ. Les premiers seraient les héros, les seconds, les figurants.

Pour vous aider à « comprendre par

l'exemple », voir page 18 un extrait de partie de Jeu de Rôle médiéval-fantastique.

MJ, PNJ, PJ... ?

Comme tout loisir, le Jeu de Rôle possède son propre vocabulaire. Il ne s'agit pas seulement de coquetterie mais bien d'une nécessité : être précis pour que tout le monde comprenne bien la même chose. Reprenons les mots essentiels.

D : dé. Il existe de nombreux types de dé : à 4, 6, 8, 10, 12 ou 20 faces pour les plus courants. Le Système D6 n'utilise que des dés à 6 faces.

Joueurs : ils incarnent des personnages qui possèdent des caractéristiques et une identité différentes des leurs.

MJ : Meneur de Jeu ou Maître du Jeu. C'est celui qui a préparé la partie, c'est aussi son arbitre. Il décrit des situations aux joueurs et les invite à réagir à celle-ci. Il gère l'évolution du monde, des personnages qui le peuple et de l'intrigue.

PJ : Personnage-Joueur. C'est un personnage incarné par un joueur.

PNJ : Personnage Non-Joueur. C'est un personnage incarné par le MJ.

Scénario : histoire préparée par le MJ. Le déroulement d'un scénario dépend aussi des décisions des joueurs.

INTRODUCTION

ET SI JE VEUX EN SAVOIR PLUS ?

Voici une sélection de sites qui pourront vous informer sur le Jeu de Rôle :

- http://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_r%C3%B4le : Le portail de Wikipédia consacré au JdR : présentation historique rapide du loisir, des différents genres...

- <http://www.legrog.org/> : La référence au niveau du recensement des JdR existant. Le site est en outre le mieux informé de l'actualité.

- <http://ptgptb.free.fr/> : Des réflexions conceptuelles et des articles historiques sur le JdR. Un ensemble de très bonne qualité.

- <http://www.ffjdr.org/> : Le site de la Fédération Française du Jeu de Rôle. Vous y trouverez du matériel intéressant pour l'initiation et la présentation de notre loisir.

- <http://www.la-vouivre.com/annuaire/index.php> : Un annuaire complet sur le Jeu de Rôle.

- <http://www.sden.org/> : Une référence dans le milieu. Vous y trouverez une grosse documentation sur nombre de JdR, professionnels ou non.

- <http://www.scenariotheque.org/> : Toujours utile quand on est à court d'idées ! N'hésitez pas à adapter à vos univers des créations prévues pour d'autres jeux.

- <http://www.ajdr.org/> : Des trucs et astuces pour Maîtres du Jeu.



EXEMPLE DE PARTIE

MJ : Après une nuit de marche éprouvante à la torche, vous parvenez enfin à la Clairière sacrée. Le soleil se lève au-dessus des frondaisons. Ses premiers rayons font briller les murs cyclopéens du temple d'Al-Dor qui s'élève à 200 mètres devant vous. Un petit vent frais agite les herbes hautes. Une nuée d'oiseaux-larmes vous survole sans un bruit. Tout semble calme et tranquille.

Julio [qui incarne un Guerrier nommé Eldwin] : 200 mètres ? On y est presque ! Vite. Je cours vers le temple. *[Bien évidemment, Julio ne court pas. Il reste assis à la table de jeu. Il parle pour son personnage].*

Cédric [qui incarne un Éclaireur nommé Alahan] : Je retiens Eldwin. Il peut y avoir des bêtes dangereuses cachées dans les herbes hautes.

Julio [qui incarne un Guerrier nommé Eldwin] : Alahan, espèce de couard. 200 mètres, c'est rien. *[Dans la réalité, Julio est plutôt réservé mais il joue le rôle de son personnage, bavard et bravache].*

Cédric [qui incarne un Éclaireur nommé Alahan] : Même si des serpents d'Espin nichent ici ?

Julio [qui incarne un Guerrier nommé Eldwin] : Humph. D'accord.



INTRODUCTION

Arno [qui incarne un Mage nommé Ankhranos] : Je vais lancer un sort pour détecter les formes de vie. *[Vous l'avez compris, Arno est bien incapable de lancer un sort de magie dans la vie réelle].*

MJ : D'accord. Lance les dés pour voir si tu réussis. *[Les dés sont lancés et indiquent une réussite].*

Effectivement, Ankhranos, tu détectes une dizaine de formes de vie de petites tailles.

Cédric [qui incarne un Éclaireur nommé Alahan] : Ça pourrait bien être des serpents d'Espin...

Arno [qui incarne un Mage nommé Ankhranos, s'adressant au MJ] : Avec mon sort, puis-je savoir exactement de quel animal il s'agit ?

MJ : Non, le sort ne te le permet pas.

Julio [qui incarne un Guerrier nommé Eldwin] : Assez bavassé. Je serai de l'autre côté dans 20 secondes. Je ne vais pas me laisser impressionner par quelques mulots !

MJ : 20 secondes pour 200 mètres ? Avec tout ton chargement, certainement pas.

Julio [qui incarne un Guerrier nommé Eldwin] : Très bien, je dépose mon équipement.

MJ : Tout ton équipement ? Vraiment tout ?

Julio [qui incarne un Guerrier nommé Eldwin] : Euh, non. Je conserve mon épée.

Arno [qui incarne un Mage nommé Ankhranos] : Eldwin, tu n'es pas obligé de faire cela.

Cédric [qui incarne un Éclaireur nommé Alahan] : Bon. Je vais y aller aussi alors. S'il est mordu par un serpent, il n'y a que moi qui pourra le soigner. Tiens Ankhranos, je te confie mon sac. Prends-en soin. Je ne garde que les herbes de soin et un couteau.

Arno [qui incarne un Mage nommé Ankhranos] : Je vous attends ici. Mais... Faites vite ! Je ne me sens pas très rassuré tout seul.

CHAPITRE 1

CRÉER

UN PERSONNAGE

CHAPITRE 1

AVANT DE COMMENCER



Nous vous expliquons dans ce chapitre de quelle manière vous pouvez créer de toutes pièces un personnage pour le *Système D6*. Si vous n'êtes pas familiarisé avec le Jeu de Rôle ou si vous êtes pressé, vous avez aussi la possibilité d'utiliser des personnages « pré-tirés », appelés Archétypes et disponibles en Annexe de ce chapitre. Vous n'avez alors qu'à répartir 7D dans les Compétences du personnage (voir plus bas) et lui attribuer un nom.

Si vous êtes prêt à plonger dans le grand bain et que vous préférez créer

totalemment votre personnage, prenez un crayon à papier, une gomme, une fiche de personnage vierge (voir en Annexe) et en avant !

ATTRIBUTS

Les Attributs correspondent aux capacités naturelles du personnage.

Distribuez 18D entre l'ensemble des Attributs disponibles. Le minimum est 1D et le maximum est 5D pour des humains. Selon votre univers de jeu, utilisez l'une de trois listes d'Attributs suivantes : *D6 Fantasy*, *D6 Aventures*, *D6 Galaxies*.



Les Attributs liés aux capacités paranormales (Magie et Foi miraculeuse pour le D6 Fantasy, Magie et Psioniques pour le D6 Aventures et Métaphysique pour le D6 Galaxies ne possèdent pas de limite supérieure pour leur valeur.

LISTE DES ATTRIBUTS D6 FANTASY

- **Quels types d'univers correspondent à « D6 Fantasy » ?** : Vous jouez dans un univers dans lequel le machinisme n'a pas sa place. Les armes à feu peuvent éventuellement être présentes, mais de manière modérée. L'industrie ne s'est pas développée. Les hommes se déplacent sur des bateaux à voile ou sur des animaux. Le monde rural garde une place importante.

- **Exemple** : jouer dans des univers historiques antiques ou médiévaux voire les époques de la Renaissance ou des XVIIe/XVIIIe siècles, jouer dans un univers de *fantasy* peuplé d'elfes, de dragons et autres créatures fantastiques, incarner des chevaliers, des ninjas ou des samouraïs, des mousquetaires...

Les Attributs pour *D6 Fantasy* sont les suivants :

Agilité : détermine votre agilité, votre souplesse. Exemples d'utilisation : grimper à un mur, marcher sur une corde tendue dans le vide, esquiver un tir...

Coordination : détermine votre niveau de réflexe et votre habileté fine. Exemples d'utilisation : tirer à l'arc, effectuer un vol à la tire, crocheter une serrure...

Vigueur : mesure votre puissance et de votre capacité à résister aux dommages. Exemples d'utilisation : nager, soulever un objet pesant...

Savoir : détermine votre capacité à apprendre et à mémoriser. Exemples d'utilisation : vous souvenir d'une vieille légende, connaître la liste des rois de Suède...

Perception : mesure votre rapidité de décision et votre acuité aux détails environnants. Exemples d'utilisation : rechercher un objet dans une pièce, se cacher...

Charisme : mesure de votre aura, de votre rayonnement. Exemples d'utilisation : charmer, embobiner, dresser un animal...

Si le personnage créé est capable de maîtriser la magie, il peut également distribuer ses 18D d'Attributs parmi les deux Attributs qui suivent :

Magie : cet Attribut permet de manipuler la magie. Exemples d'utilisation : lancer des sorts, invoquer des créatures...

Foi miraculeuse : cet Attribut vous permet de bénéficier de dons accordés par votre dieu ou vos dieux. Exemples d'utilisation : obtenir une aide divine, obtenir une réponse à une question...

CHAPITRE 1

LISTE DES ATTRIBUTS D6 AVENTURES

- **Quels types d'univers correspondent à « D6 Aventures » ?** : Vous jouez dans un univers contemporain ou proche du nôtre. Les machines ont une place majeure dans la société. Les Hommes se déplacent en avion, en train ou au moyen d'autres modes de déplacement mécaniques. Les villes deviennent les centres du monde.

- **Exemples** : jouer des espions pendant la Guerre Froide, des mercenaires dans le monde post-2001, des *cow-boys* du Far-West, jouer dans un univers *steampunk* ou *cyberpunk*, jouer des uchronies, survivre à une invasion de zombies, enquêter sur la présence d'extra-terrestres ou de cultes dédiés à des dieux infernaux...

Les Attributs pour *D6 Aventures* sont les suivants :

Agilité : détermine votre agilité, votre souplesse. Exemples d'utilisation : grimper à un mur, marcher sur une corde tendue dans le vide, esquiver un tir...

Coordination : détermine votre niveau de réflexe et votre habileté fine. Exemples d'utilisation : tirer avec une arme, piloter un véhicule, effectuer un vol à la tire, crocheter une serrure...

Vigueur : mesure votre puissance et de votre capacité à résister aux dommages. Exemples d'utilisation : nager, soulever un objet pesant...

Savoir : détermine votre capacité à apprendre et à mémoriser. Exemples d'utilisation : pirater un serveur informatique, connaître la liste des rois de Suède...

Perception : mesure votre rapidité de décision et votre acuité aux détails environnants. Exemples d'utilisation : rechercher un objet dans une pièce, se cacher...

Charisme : mesure de votre aura, de votre rayonnement. Exemples d'utilisation : charmer, embobiner, dresser un animal...

Si le personnage créé est doté de pouvoir spéciaux, ajoutez les attributs suivants :

Magie : cet attribut permet de manipuler les Vigueurs magiques. Exemples d'utilisation : lancer des sorts, invoquer des créatures...

Psioniques : cet attribut mesure la maîtrise des pouvoirs psioniques. Exemples d'utilisation : télépathie, télékinésie, projection astrale...

LISTE DES ATTRIBUTS D6 GALAXIES

- **Quels types d'univers correspondent à « D6 Galaxies » ?** : Vous jouez dans un univers futuriste dans lequel les Humains, ou d'autres espèces intelligentes, voyagent dans l'espace quotidiennement. Vous pouvez mettre en scène les prémices d'une colonisation galactique comme dresser le portrait d'empires immenses à leur apogée, des déplacements rapides durant lesquels les personnages jouent aux échecs ou des déplacements lents durant lesquels ils doivent avoir recours à un caisson de cryogénéisation, etc.

- **Exemples** : les sources d'inspiration sont nombreuses. Citons : *Star Wars*, *Star Trek*, *Alien*, la série *Fondation* d'Asimov, les séries *Aldébaran* et *Bételgeuse* de Leo, etc.

Les Attributs pour *D6 Galaxies* sont les suivants :

Agilité : détermine votre agilité, votre souplesse. Exemples d'utilisation : grimper à un mur, marcher sur une corde tendue dans le vide, esquiver un tir...

Vigueur : mesure votre puissance et de votre capacité à résister aux dommages. Exemples d'utilisation : nager, soulever un objet pesant...

Mécanique : détermine votre capacité à utiliser les véhicules futuristes. Exemples d'utilisation : faire un relevé avec des senseurs, tirer avec des canons de vaisseau, piloter un chasseur spatial, calculer des coordonnées spatiales...

Savoir : détermine votre capacité à apprendre et à mémoriser. Exemples d'utilisation : pirater un serveur, connaître la liste des tyrans de Sodon-IV...

Perception : mesure votre rapidité de décision et votre acuité aux détails environnants. Exemples d'utilisation : rechercher un objet dans une pièce, se cacher...

Technique : mesure votre capacité à réparer ou programmer divers appareils. Exemples d'utilisation : programmer un *droïd*, forcer un ordinateur, réparer un vaisseau...

Si le personnage créé est doté de pouvoirs spéciaux, ajoutez l'attribut suivant :

MétaVigueur : détermine la capacité de votre personnage à maîtriser des pouvoirs échappant aux règles habituelles de la *Vigueur*. Exemples d'utilisation : lire dans les pensées, voler, deviner l'avenir...

CHAPITRE 1

Souvenez-vous lors de votre répartition des 18D que chaque dé est égal à trois pips. Il est donc ainsi possible d'attribuer 3D+2 à un Attribut et 2D+1 à un autre. Dans ce cas, cela revient à attribuer 6D au total : 3D + 2D + 3 pips (=1D). Si vous le souhaitez, plutôt que de répartir 18D, vous pouvez plutôt choisir un Archétype (voir en Annexe). Dans ce cas, la répartition des Attributs est déjà prête. Dans tous les cas, que vous utilisiez ou non un Archétype, la deuxième étape de la création du personnage est de définir ses niveaux de compétence.

COMPÉTENCES

Les Compétences correspondent à des applications spécifiques d'un Attribut. Ainsi, la Compétence Acrobatie est un usage spécifique de l'Attribut *Agilité*. Toutes les Compétences possèdent un niveau de base équivalent à l'Attribut dont elles dépendent. Si, par exemple, un personnage possède une valeur de 3D en Savoir, toutes ses Compétences de Savoir sont égales, à la base, à 3D. Contrairement à un Attribut dont la valeur est fixe, sauf rares exceptions, les Compétences peuvent être améliorées, par des apprentissages ou un entraînement intensif. Il existe trois listes d'Attributs, qui dépendent de votre univers de jeu : *D6 Fantasy*, *D6*

Aventures ou *D6 Galaxies*. Consultez les trois encadrés qui suivent pour en prendre connaissance.

Lors de la création de votre personnage, distribuez 7D dans les Compétences de votre choix. Une même Compétence ne peut être augmentée de plus de 3D à ce stade. Comme pour les Attributs, rappelons qu'un D est divisé en 3 pips. Il est donc possible d'augmenter une Compétence d'1D+2 et une autre d'1D+1 pour un total de 3D dépensés.

Les Dés dépensés s'additionnent à la valeur de base de la Compétence mais ne sont valables que pour celle-ci. Si votre personnage possède un niveau de 3D en Savoir et que vous dépensez 2D+1 pour augmenter la Compétence Médecine, le niveau de celle-ci est alors de 3D (Valeur de base en Savoir)+2D+1 (ajout) soit 5D+1. Souvenez-vous toujours dans vos additions que 3 pips = 1D. Dans le cas précédent, si le personnage avait une valeur de Savoir de 3D+2 et qu'il dépensait 2D+2 en Médecine, la valeur de sa compétence serait de 3D+2 + 2D+2 soit 5D+4, qui doit être transformée 6D+1. Il est impossible qu'une valeur de +3 ou plus apparaisse sur une Fiche de personnage. Si cela devait arriver, convertissez cette valeur en augmentant le nombre de dés.



Un système de création de personnage plus précis mais plus long vous est proposé en Annexe en fin de chapitre. Il utilise un système de points répartis entre Attributs, Compétences et Spécialisations.

LISTE DES COMPÉTENCES D6 FANTASY

AGILITÉ

Acrobatie : Capacité à effectuer des mouvements assurant votre équilibre ou vous permettant de franchir un obstacle.

Armes blanches : Capacité à utiliser des armes de contact.

Contorsion : S'échapper de l'emprise d'un ennemi ou des liens avec lesquels on est attaché.

Discrétion : Se déplacer en échappant aux ennemis, silencieusement et dans les ombres.

Équitation : Utiliser une monture domestiquée.

Escalade : Grimper sur différentes surfaces.

Esquive : Échapper à un danger (une pierre qui tombe sur votre personnage...) ou à une attaque.

Lutte : Combattre sans arme.

Saut : Passer des obstacles, en hauteur ou en longueur.

Vol : Voler de sa propre capacité (avec des ailes par exemple) ou évoluer dans un espace sans gravité.

COORDINATION

Chariots : Utiliser un chariot tiré par un ou plusieurs animaux, être capable d'accélérer, freiner, tourner...

Crochetage : Ouvrir ou désamorcer un mécanisme non-électronique.

Lancer : Atteindre une cible avec un projectile (grenade, grappin...). Peut aussi être utilisé pour attraper un objet au vol.

Pilotage : Utiliser tous types de navires existants, voire les engins volants (nacelles...).

Prestidigitation : Agilité des doigts. Utilisé pour des tours de magie comme pour pratiquer le vol à la tire.

CHAPITRE 1

Tir : Utiliser une arme à projectiles (arcs, arbalètes...).

VIGUEUR

Course : Vitesse de déplacement sur tous types de terrains.

Nage : Se déplacer et survivre dans un environnement liquide.

Puissance : Soulever et déplacer des objets mais aussi infliger des Dégâts naturels avec les armes de contact.

Résistance : Endurance et résistance à la souffrance, à la maladie, au poison...

SAVOIR

Commerce : Connaissance des us et coutumes des transactions commerciales, des principales places, des cours en vigueur...

Connaissances académiques : Cette compétence représente le niveau de culture et d'éducation du personnage. De nombreuses spécialisations en dépendent (chaque discipline du savoir humain en fait partie).

Cultures : Connaissances des traditions, des mœurs, des arts ou de l'histoire des différents peuples.

Langages : Capacité à comprendre et utiliser diverses formes de communication orale. Outre la langue maternelle du personnage, celui-ci peut choisir d'autres langues comme spécialisation de la Compétence *Langages*.

Lire et écrire : Capacité à utiliser et concevoir des textes écrits.

Mécanismes : Utiliser et imaginer des mécanismes. C'est la compétence Artisanat qui est requise pour les fabriquer.

Médecine : Utiliser des techniques de premiers secours aussi bien que diagnostiquer une maladie et en prescrire les remèdes ou opérer un patient, avec les moyens de l'époque.

Navigation : Déterminer correctement une route sur mer ou dans les airs, se localiser.

Pièges : Installer, modifier ou désamorcer toutes sortes de pièges.

PERCEPTION

Bricolage : Fabriquer des objets, les modifier et les réparer.

Camouflage : Se cacher ou cacher un objet.

Connaissance de la rue : Trouver des informations sur les réseaux criminels locaux, les opérations illicites en cours, se procurer une marchandise illégale.

Débrouillardise : Capacité à réaliser une action sans en posséder les bases théoriques (réaliser un plat sans avoir la recette...).

Déguisement : Capacité à transformer son apparence.

Enquête : Rechercher et rassembler de l'information ou des indices.

Jeux : Jouer à tous types de jeux (stratégie, hasard...) et gagner, éventuellement en trichant.

Pister : Suivre une cible à la trace sans être repéré.

Pratiques artistiques : Écrire de la poésie, peindre, jouer de la musique...

Rechercher : Trouver un objet ou une personne caché mais aussi lire sur les lèvres.

Survie : Connaître et utiliser des techniques de survie adaptées au milieu.

CHARISME

Bluff : Mentir, tromper, tricher mais aussi jouer la comédie. Peut être utilisé en complément de la compétence **Déguisement**.

Charme : Utiliser la flatterie ou la séduction pour influencer quelqu'un.

Commander : Se faire obéir, coordonner des actions.

Courage : Capacité à résister à la tentation, aux attaques mentales, à la souffrance... Des spécialisations peuvent être liées à une croyance ou des mœurs qui rendent plus résistants à certaines tentations.

Dressage : Apprivoiser un animal et lui apprendre des tours.

Intimidation : Obtenir des informations ou des services d'une personne en le menaçant verbalement ou physiquement.

Persuasion : Influencer ses interlocuteurs par la rhétorique, le débat ou la diplomatie, sans tromper ni trahir.

ATTRIBUTS OPTIONNELS (à n'intégrer que si les personnages sont dotés de pouvoirs extraordinaires)

MAGIE

Altération : Utiliser des sorts provoquant des changements dans l'environnement.

Conjuration : Utiliser des sorts aboutissant à une création.

Divination : Utiliser des sorts en lien avec le savoir.

Téléportation : Utiliser des sorts affectant les capacités de mouvement.

FOI MIRACULAIRE

Divination : Obtenir d'un dieu une réponse à une question sur le passé, le présent ou l'avenir.

Faveur : Obtenir une aide divine (soins, objets...).

Némésis : Obtenir une aide divine pour causer des dégâts ou des blessures.

CHAPITRE 1

LISTE DES COMPÉTENCES DE AVENTURES

AGILITÉ

Acrobatie : Capacité à effectuer des mouvements assurant votre équilibre ou vous permettant de franchir un obstacle.

Armes blanches : Capacité à utiliser des armes de contact.

Contorsion : S'échapper de l'emprise d'un ennemi ou des liens avec lesquels on est attaché.

Discrétion : Se déplacer en échappant aux ennemis, silencieusement et dans les ombres.

Équitation : Utiliser une monture domestiquée.

Escalade : Grimper sur différentes surfaces.

Esquive : Échapper à un danger (une pierre qui vous tombe dessus...) ou une attaque.

Lutte : Combattre sans arme.

Saut : Passer des obstacles, en hauteur ou en longueur.

Vol : Voler de sa propre capacité (avec des ailes par exemple) ou évoluer dans un espace sans gravité.

COORDINATION

Crochetage : Ouvrir ou désamorcer un mécanisme non-électronique.

Lancer : Atteindre une cible avec un projectile (grenade, grappin...). Peut aussi être utilisé pour attraper un objet au vol.

Missiles : Utiliser tous types d'armes lourdes lançant des projectiles.

Pilotage : Utiliser tous types de véhicules sur terre, mer, dans les airs, dans l'espace, sous l'eau...

Prestidigitation : Agilité des doigts. Utilisé pour des tours de magie comme pour pratiquer le vol à la tire.

Tir : Utiliser une arme à feu individuelle (pistolet, fusil, fusil mitrailleur, carabine...).

VIGUEUR

Course : Vitesse de déplacement sur tous types de terrains.

Nage : Se déplacer et survivre dans un environnement liquide.

Puissance : Soulever et déplacer des objets mais aussi infliger des Dégâts naturels avec les armes de contact.

Résistance : Endurance et résistance à la souffrance, à la maladie, au poison...

SAVOIR

Business : Compréhension et pratique du monde des affaires. Business peut être utilisé en complément des Compétences *Charme*, *Comédie* ou *Persuasion* lors de transactions marchandes.

Culture générale : Cette compétence représente le niveau de culture et d'éducation du personnage. De nombreuses spécialisations dépendent de cette compétence (chaque discipline du savoir humain en fait partie). La Compétence *Culture Générale* peut être utilisée en lien avec la Compétence *Enquête* pour mener une recherche d'information.

Démolition : Utiliser tous types de produits solides ou liquides pour détruire une cible totalement ou partiellement.

Falsification : Créer de faux documents, y compris électroniques, et les détecter.

Ingénierie : Capacité à utiliser et imaginer, mais pas fabriquer, des mécanismes complexes ou électroniques, ou liées aux nouvelles technologies (informatique...).

Langages : Familiarité dans l'utilisation des différents types de langages. Outre la langue maternelle du personnage, celui-ci peut choisir d'autres langues comme spécialisation de la Compétence *Langages*.

Médecine : Utiliser des techniques de premiers secours aussi bien que diagnostiquer une maladie et en prescrire les remèdes ou opérer un patient.

Navigation : Déterminer correctement une route sur mer ou dans les airs, se localiser.

Sécurité : Installer, altérer ou désamorcer des systèmes de sécurité et de surveillance électroniques.

PERCEPTION

Bricolage : Fabriquer des objets techniques (armes, gadgets, véhicules...), les modifier et les réparer.

Camouflage : Se cacher ou cacher un objet.

Connaissance de la rue : Trouver des informations sur les réseaux criminels locaux, les opérations illicites en cours, se procurer une marchandise illégale.

CHAPITRE 1

Débrouillardise : Capacité à réaliser une action sans en posséder les bases théoriques (réaliser un plat sans avoir la recette...).

Enquête : Rechercher et rassembler de l'information ou des indices.

Jeux : Jouer à tous types de jeux (stratégie, hasard...) et gagner, éventuellement en trichant.

Pister : Suivre une cible à la trace sans être repéré.

Pratiques artistiques : Écrire de la poésie, peindre, photographier...

Rechercher : Trouver un objet ou une personne caché mais aussi lire sur les lèvres.

Survie : Connaître et utiliser des techniques de survie adaptées au milieu.

CHARISME

Charme : Utiliser la flatterie ou la séduction pour influencer quelqu'un (voir aussi la Compétence *Business*).

Comédie : Mentir, tromper, jouer un rôle.

Commander : Se faire obéir, coordonner des actions.

Déguisement : Capacité à se transformer.

Dressage : Apprivoiser un animal et lui apprendre des tours.

Intimidation : Obtenir des informations ou des services d'une personne en le menaçant verbalement ou physiquement.

Persuasion : Influencer ses interlocuteurs par la rhétorique, le débat ou la diplomatie, sans tromper ni trahir.

Volonté : Capacité à résister à la tentation, aux attaques mentales, à la souffrance...

ATTRIBUTS OPTIONNELS (à n'intégrer que si les personnages sont dotés de pouvoirs extraordinaires)

MAGIE

Altération : Utiliser des sorts provoquant des changements dans l'environnement.

Conjuration : Utiliser des sorts aboutissant à une création.

Divination : Utiliser des sorts en lien avec le savoir.

Téléportations : Utiliser des sorts affectant les capacités de mouvement.

PSIONIQUES

Attaque psychique : Capacité à causer des dégâts par la pensée.

Empathie : Capacité de ressentir les émotions environnantes.

Medium : Capacité à communiquer avec les morts.

Projection astrale : Utiliser des sorts affectant les capacités de mouvement.

Protection : Capacité à se protéger des attaques psychiques.

Sens aigus : Capacité d'utiliser ses sens à distance.

Soins : Capacité à soigner par la pensée.

Psychométrie : Capacité à obtenir des informations sur une personne ou un lieu en regardant ou touchant un objet qui lui est lié.

Télékinésie : Capacité à déplacer des objets par la pensée.

Télépathie : Capacité à lire dans les pensées.



CHAPITRE 1

LISTE DES COMPÉTENCES DE GALAXIES

AGILITÉ

Acrobatie : Capacité à effectuer des mouvements assurant votre équilibre ou vous permettant de franchir un obstacle.

Armes blanches : Capacité à utiliser des armes de contact.

Course : Vitesse de déplacement sur tous types de terrains.

Équitation : Utiliser une monture domestiquée.

Esquive : Échapper à un danger (une pierre qui vous tombe dessus...) ou une attaque.

Lancer : Atteindre une cible avec un projectile (grenade, grappin...). Peut aussi être utilisé pour attraper un objet au vol.

Lutte : Combattre sans arme.

Missiles : Utiliser tous types d'armes lourdes lançant des projectiles.

Prestidigitation : Agilité des doigts. Utilisé pour des tours de magie comme pour pratiquer le vol à la tire.

Tir : Utiliser une arme à feu individuelle (pistolet-laser, fusil mitrailleur...).

Vol / 0-G : Voler de sa propre capacité (avec des ailes par exemple) ou évoluer dans un espace sans gravité.

VIGUEUR

Escalade/Saut : Passer un obstacle.

Nage : Se déplacer et survivre dans un environnement liquide.

Puissance : Soulever et déplacer des objets mais aussi infliger des Dégâts naturels avec les armes de contact.

Soulever : Soulever et déplacer une charge pesante...

MÉCANIQUE

Canons : Utiliser les canons de vaisseaux, de véhicules ou de forteresses.

Champs de Vigueur : Déployer et diriger les boucliers énergétiques protégeant les véhicules qui en sont pourvus.

Communications : Utiliser les moyens de communications.

Exosquelette : Utiliser un exosquelette. Dans ce cas, les capacités de l'exosquelette se substituent aux Attributs Agilité et Vigueur du personnage.

Navigation : Mettre au point un trajet à partir de cartes spatiales ou terrestres.

Pilotage : Utiliser des engins volants, spatiaux ou aériens.

Senseurs : Utiliser tous les types de senseurs (scans...).

Véhicules : Utiliser des véhicules se déplaçant sur terre, sur mer ou sous l'eau.

SAVOIR

Astrographie : Connaissance des différents systèmes galactiques.

Bureaucratie : Connaissance des arcanes bureaucratiques et usage de celles-ci à son propre profit.

Business : Compréhension et pratique du monde des affaires. Business peut être utilisé en complément des Compétences *Charme*, *Comédie* ou *Persuasion* lors de transactions marchandes.

Connaissances académiques : Cette compétence représente le niveau de culture et d'éducation du personnage. De nombreuses spécialisations en dépendent (chaque discipline du savoir humain en fait partie).

Connaissance de la rue : Trouver des informations sur les réseaux criminels locaux, les opérations illicites en cours, se procurer une marchandise illégale.

Cultures : Connaissances des traditions, des mœurs, des arts ou de l'histoire des différents peuples.

Extra-terrestres : Connaissance des diverses formes de vie intelligentes recensées.

Intimidation : Obtenir des informations ou des services d'une personne en le menaçant verbalement ou physiquement.

Langages : Familiarité dans l'utilisation des différents types de langages. Outre la langue maternelle du personnage, celui-ci peut choisir d'autres langues comme spécialisation de la Compétence *Langages*.

Lois : Connaissance des lois et usage des lois à son profit.

Survie : Connaître et utiliser des techniques de survie adaptées au milieu.

Tactique : Capacité à établir un plan et mener à bien son déroulement.

Volonté : Capacité à résister à la tentation, aux attaques mentales, à la souffrance...

PERCEPTION

Camouflage : Se cacher ou cacher un objet.

Comédie : Mentir, tromper, jouer un rôle.

Commander : Se faire obéir, coordonner des actions.

Débrouillardise : Capacité à réaliser une action sans en posséder les bases théoriques (réaliser un plat sans avoir la recette...).

Discrétion : Se déplacer en échappant aux ennemis, silencieusement et dans les ombres.

Enquête : Rechercher et rassembler de l'information ou des indices.

CHAPITRE 1

Falsification : Créer de faux documents, y compris électroniques, et les détecter.

Jeux : Jouer à tous types de jeux (stratégie, hasard...) et gagner, éventuellement en trichant.

Persuasion : Influencer ses interlocuteurs par la rhétorique, le débat ou la diplomatie, sans tromper ni trahir.

Pratiques artistiques : Écrire de la poésie, peindre, photographier...

Rechercher : Trouver un objet ou une personne caché mais aussi lire sur les lèvres.

TECHNIQUE

Démolition : Utiliser tous types de produits solides ou liquides pour détruire une cible totalement ou partiellement.

Médecine : Utiliser des techniques de premiers secours aussi bien que diagnostiquer une maladie et en prescrire les remèdes ou opérer un patient.

Ordinateurs : Réparer ou programmer des ordinateurs.

Réparation d'armes : Réparer toutes sortes d'armes.

Réparation d'armure : Réparer toutes sortes d'armures.

Réparation de canons : Réparer les armes des véhicules non-spatiaux ou les armes de forteresses.

Réparation de canons de vaisseaux : Réparer les armes des vaisseaux.

Réparation d'équipements personnels : Réparer tout le petit matériel électronique qu'un personnage peut avoir sur soi (communicateurs...) ainsi que les prothèses cybernétiques.

Réparation de vaisseaux : Réparer toutes sortes de vaisseaux.

Réparation de véhicules : Réparer les véhicules terrestres ou marins.

Réparation d'exosquelette : Réparer les exosquelettes.

Robots : Programmer et réparer les robots.

Sécurité : Installer, altérer ou désamorcer des systèmes de sécurité et de surveillance électroniques.

ATTRIBUT OPTIONNEL (à n'intégrer que si les personnages sont dotés de pouvoirs extraordinaires)

MÉTAPHYSIQUE

Canalisation : Canaliser son énergie pour causer des dommages ou s'en protéger.

Sens : Détecter des éléments qui échappent aux sens habituels, influencer des personnes.

Transformation : Altérer son environnement et les créatures qui s'y trouvent.

MOUVEMENTS

Le valeur en Mouvement d'un personnage représente le nombre de mètres qu'il peut parcourir durant un round en marchant rapidement. Il est possible de courir pour augmenter cette valeur, en acceptant certains handicaps.

La valeur de Mouvement d'un être humain est de 10.

Jauges et Points

Points Spéciaux

Lors de sa création, un personnage dispose d'un Point de Destin (PD) et de cinq Points de Personnage (PP). Vous apprendrez dans le prochain chapitre comment utiliser ces points pour améliorer momentanément les capacités du personnage.

Dégâts naturels

Les Dégâts naturels correspondent aux dégâts supplémentaires qu'inflige un personnage utilisant une arme blanche dans un combat en raison de sa Vigueur. En effet, on comprend bien qu'un guerrier robuste fera plus de dégâts avec son épée qu'un enfant de dix ans utilisant cette même arme.

Notez que ces listes de compétences sont génériques. Elles visent à s'adapter à un grand nombre d'univers. N'hésitez pas à la modifier en fonction de vos besoins. Si par exemple vous jouez dans un univers « western », il pourrait être bon d'ajouter à la liste une Compétence comme « Lasso ». Si vous placez l'action en pleine Seconde Guerre mondiale, il peut être intéressant de détailler les principales catégories d'armes utilisées à l'époque. Globalement, les Compétences devraient correspondre aux actions que vous estimez les plus fréquentes dans les aventures liées à l'univers que vous créez.

Pour information, sachez que 3D est la valeur de la compétence moyenne d'un humain. 4D correspond au niveau de formation d'un professionnel en début de carrière. 6D correspond à la valeur de compétence d'un professionnel de qualité. Une valeur de 8D correspond à la valeur de compétence d'un des meilleurs professionnels existant dans une région. Une valeur de 10D correspond à la valeur de compétence d'un des meilleurs professionnels existant dans le monde. Au-delà de 12D, on entre dans des niveaux de compétences hors-normes, que seuls atteignent quelques rares personnes dans l'histoire.

CHAPITRE 1

Pour déterminer les Dégâts naturels infligés par un personnage lorsqu'il utilise une arme blanche, procédez comme suit. Prenez la valeur en Vigueur ou en Puissance (au bénéfice de la meilleure des deux Valeurs) et enlevez les pips. Divisez ensuite le Code-Dé restant par deux, en arrondissant au supérieur.

Exemple : Un personnage avec une valeur en Vigueur de 3D+1 possède une valeur en Dégâts naturels de $3 / 2 = 1,5$ soit 2, après avoir arrondi au supérieur. Si un personnage possède une valeur en puissance de 6D+2, ses

Dégâts naturels se montent à 3D.

Si vous utilisez un personnage pré-tiré et que vous augmentez sa valeur en Puissance, n'oubliez pas d'augmenter en conséquence sa valeur de Dégâts naturels.



CRÉER DES PERSONNAGES VARIÉS

Créer des personnages expérimentés

Si vous souhaitez créer un personnage expérimenté, rien de plus simple. Voici comment procéder. En remplacement des 7D de Compétences, vous pouvez attribuer 15D de Compétences au personnage. De même, attribuez-lui 20 Points de Personnage au lieu de cinq et deux Points de Destin pour chaque année durant lesquelles le personnage a été actif dans sa vie, menant aventure sur aventure, en plus de son Point de Destin initial.

Créer des personnages non-humains

Si vous créez des personnages non-humains, qu'il s'agisse de mutants ou d'extra-terrestres par exemple, vous pouvez vous affranchir des limites usuelles des personnages humains (1D au moins et 5D au plus pour les Attributs). Restez prudents en la matière car en dépassant ces normes vous risquez de créer des personnages déséquilibrés. En outre, gardez comme base un total de 18D à répartir entre les Attributs. Vous pouvez aussi doter un personnage non-humain de capacités spéciales (voler, voir dans le noir...). Des exemples de profils équilibrés vous sont donnés dans l'encadré qui suit.

PERSONNAGES NON-HUMAINS

Répartir 18D, de 1D à 5D, sont les normes pour créer des personnages humains. Des personnages extra-terrestres ou fantastiques sont définis par d'autres bornes. Vous pouvez consulter quelques exemples donnés ici. Les valeurs données sont les minima et maxima et la moyenne, entre parenthèses. Le total fait toujours 18D. De même, chaque race possède des avantages et des inconvénients qui visent à se compenser. Rien ne vous interdit de créer une espèce qui possède 30D en Attributs et de multiples atouts. Mais pensez toujours à l'équilibre du jeu avant de vous lancer dans ce type de démarche.

Pour comparaison, la fiche d'un humain serait la suivante :

Humain : Agilité : 1D (3D) 5D, Coordination : 1D (3D) 5D, Vigueur : 1D (3D) 5D, Savoir : 1D (3D) 5D, Perception : 1D (3D) 5D, Charisme : 1D (3D) 5D.

Capacité spéciale : Aucune.

Restriction : Aucune.

Si vous souhaitez utiliser une espèce prête à jouer, voici une série de possibilités. Faites votre choix.

D6 FANTASY

Centaure : Agilité : 1D (2D) 3D, Coordination : 1D (2D) 3D, Vigueur : 2D (4D) 6D, Savoir : 2D (4D) 6D, Perception : 1D (2D) 3D, Charisme : 2D (4D) 6D.

Capacité spéciale : Mouvement : 20, Grande Taille.

Restriction : Caractère changeant et souvent dépressif. En outre, certaines actions sont impossibles aux Centaures (Équitation, Escalade...).

Elfe : Agilité : 2D (4D) 6D, Coordination : 1D (2D) 4D, Vigueur : 1D (2D) 4D, Savoir : 2D (4D) 6D, Perception : 1D (3D) 5D, Charisme : 1D (3D) 5D.

Capacité spéciale : Lien mental avec son environnement.

Restriction : Relations difficiles avec les non-Elfes (sentiment de supériorité).

Gobelin : Agilité : 2D (4D) 6D, Coordination : 2D (4D) 6D, Vigueur : 1D (2D) 3D, Savoir : 1D (3D) 5D, Perception : 1D (3D) 5D, Charisme : 1D (2D) 3D.

Capacité spéciale : Taille : Petite : +1D aux jets d'Esquive, de Discrétion, etc.

Restriction : Taille : Petite : -1D aux jets de Résistance, aux Dégâts naturels et en Intimidation.

Lutin : Agilité : 2D (4D) 6D, Coordination : 1D (3D) 5D, Vigueur : 1D (2D) 3D, Savoir : 1D (3D) 5D, Perception : 1D (3D) 5D, Charisme : 1D (2D) 3D, Magie : 0D (1D) 2D.

Capacité spéciale : Taille : Petite : -1D aux jets de Résistance, aux Dégâts naturels

CHAPITRE 1

et en Intimidation.

Restriction : Taille : Petite : -1D aux jets de Résistance et aux Dégâts naturels.

Nain : Agilité : 1D (2D) 3D, Coordination : 1D (3D) 5D, Vigueur : 2D (4D) 6D, Savoir : 1D (3D) 5D, Perception : 1D (3D) 5D, Charisme : 1D (3D) 5D.

Capacité spéciale : Vision nocturne, Résistance à l'alcool.

Restriction : Odeur nauséabonde.

Minotaure : Agilité : 1D (3D) 5D, Coordination : 1D (3D) 5D, Vigueur : 3D (5D) 7D, Savoir : 1D (2D) 3D, Perception : 1D (3D) 5D, Charisme : 1D (2D) 3D.

Capacité spéciale : Arme naturelle : Corne (Dégâts : +1D). Taille : Grande : +1D aux jets en Résistance, Dégâts naturels et Intimidation.

Restriction : Suscite immédiatement la suspicion et le rejet. Taille : Grande : -1D aux jets d'Esquive, de Discrétion, etc.

Orc : Agilité : 1D (3D) 5D, Coordination : 1D (3D) 5D, Vigueur : 1D (4D) 6D, Savoir : 1D (2D) 3D, Perception : 1D (3D) 5D, Charisme : 1D (3D) 5D.

Capacité spéciale : Peau Résistante (+1D de Résistance aux Dégâts).

Restriction : Suscite immédiatement la suspicion et le rejet.

D6 FANTASY ET D6 AVENTURES

Descendant des Atlantes : Agilité : 1D (3D) 5D, Coordination : 1D (3D) 5D, Vigueur : 1D (3D) 5D, Savoir : 1D (3D) 5D, Perception : 1D (3D) 5D, Charisme : 1D (3D) 5D.

Capacité spéciale : Respire sous l'eau, pas de malus en milieu aquatique.

Restriction : -1D aux jets en milieu aérien.

Loup-Garou : Agilité : 1D (3D) 5D, Coordination : 1D (3D) 5D, Vigueur : 3D (5D) 7D, Savoir : 1D (2D) 3D, Perception : 1D (3D) 5D, Charisme : 1D (2D) 3D.

Capacité spéciale : Vision nocturne. +2D aux jets de nuits.

Restriction : -2D aux jets le jour.

Vampire : Agilité : 1D (2D) 4D, Coordination : 1D (2D) 4D, Vigueur : 2D (4D) 6D, Savoir : 1D (3D) 5D, Perception : 1D (3D) 5D, Charisme : 2D (4D) 6D.

Capacité spéciale : Infection : transfère tous ses Désavantages et Capacités Spéciales à une victime qu'il a mordu. Résistance : +1D de Résistance aux Dégâts contre les Armes non-enchantée, Immortalité : seul un pieu enfoncé en plein cœur peut causer sa destruction.

Restriction : Doit absorber chaque jour une grande quantité de sang. Ne peut rien faire d'autre que s'enfuir en présence d'ail ou de symboles rituels spécifiques.

Incompatibilité Environnementale : 2D de Dégâts par round d'exposition à la lumière naturelle.

D6 GALAXIES

Caninoïdes

Les caninoïdes sont réputés dans toute la galaxie pour leur sens de la fidélité et les liens très forts qui les unissent à leurs clans.

Agilité : (2D+1) 3D+1 (4D+1) - Vigueur : (3D) 4D (5D) - Savoir : (1D+2) 2D+2 (3D+2) - Perception : (2D+2) 3D+2 (4D+2) - Mécanique : (1D) 2D (3D) - Technique : (1D+1) 2D+1 (3D+1)

Capacité spéciale : Sixième sens.

Restriction : Dévotion à leur clan.

Lupiens

Le Peuple-loup est formé de cousins sauvages des caninoïdes, dotés d'un sens de l'honneur surdéveloppé.

Agilité : (2D+1) 3D+1 (4D+1) - Vigueur : (3D) 4D (5D) - Savoir : (1D) 2D (3D) - Perception : (3D) 4D (5D) - Mécanique : (1D+2) 2D+2 (3D+2) - Technique : (1D) 2D (3D)

Capacité spéciale : Sixième sens.

Restriction : Fatalisme.

Félineïdes

Séducteurs et dangereux, les Félineïdes ont souvent mauvaise réputation.

Agilité : (3D) 4D (6D) - Vigueur : (1D) 2D (3D) - Savoir : (2D) 3D (4D) - Perception : (3D) 4D (5D) - Mécanique : (1D+1) 2D+1 (3D+1) - Technique : (1D+2) 2D+2 (3D+2)

Capacités spéciales : Vision nocturne, Sixième sens, Griffes naturelles.

Restrictions : Haï par les autres peuples, Peur de l'eau.

Florants

Ces êtres végétaux sont généralement pacifiques mais leurs modes de réflexions, si éloigné des autres espèces, les isole souvent.

Agilité : (1D) 2D (3D) - Vigueur : (3D) 4D (6D) - Savoir : (2D+2) 3D+2 (4D+2) - Perception : (2D+1) 3D+1 (4D+1) - Mécanique : (1D) 2D (3D) - Technique : (2D) 3D (4D)

Capacités spéciales : Armure naturelle en écorce auto-régénérante.

Restrictions : Lenteur dans les déplacements, Sensibilité au feu.

Humains nés sur une planète à forte gravité

Puissants et habitués aux conditions les plus rudes, les humains des planètes à forte gravité sont appréciés comme mercenaires.

Agilité : (1D) 2D (3D) - Vigueur : (3D) 4D (5D) - Savoir : (2D+1) 3D+1 (4D+1) - Perception : (2D+2) 3D+2 (4D+2) - Mécanique : (2D) 3D (4D) - Technique : (2D) 3D (4D)

CHAPITRE 1

Capacités spéciales : Résistance.

Restrictions : Inadaptation aux mondes à gravité standard ou faible.

Insectoïdes

La mauvaise réputation des Insectoïdes les pousse souvent à s'isoler et se regrouper entre clans de même origine.

Agilité : (2D+1) 3D+1 (4D+1) - Vigueur : (2D+2) 3D+2 (4D+2) - Savoir : (2D) 3D (4D) - Perception : (2D+2) 3D+2 (4D+2) - Mécanique : (1D+1) 2D+1 (3D+1) - Technique : (1D) 2D (3D)

Capacités spéciales : Armure naturelle en écaille.

Restrictions : Dévotion à la ruche.

Reptiloïdes

Vifs et silencieux, les Reptiloïdes sont souvent employés pour mener à bien des missions commandos.

Agilité : (2D+2) 3D+2 (4D+2) - Vigueur : (3D) 4D (5D) - Savoir : (2D) 3D (4D) - Perception : (2D+1) 3D+1 (4D+1) - Mécanique : (1D) 2D (3D) - Technique : (1D) 2D (3D)

Capacités spéciales : Sang-froid (échappe aux détecteurs thermiques).

Restrictions : Faiblesse face au froid.



ÉQUIPEMENT

Votre personnage commence avec un niveau de base en Ressources de 3D. Ce niveau de base peut être augmenté ou réduit en fonction des Caractéristiques de votre personnage (voir encadré). Dans tous les cas, le niveau de Ressources ne peut être inférieur à 1D. Chaque D de Ressources équivalait à une valeur différente selon l'univers utilisé. Dans notre monde, un dé serait équivalent à 150 € environ. Le niveau de Ressources représente l'argent que peut mobiliser un personnage chaque semaine en dehors de ses besoins habituels. Il s'agit également de la somme dont dispose le personnage au moment de sa création. Vous trouverez en Annexe du chapitre suivant des pages présentant des

DÉTERMINER LE NIVEAU DE RESSOURCE

1D en Charisme : -1D en Ressources.

1D en Savoir : -1D en Ressources.

4D ou plus en Charisme : +1D en Ressources.

4D ou plus en Savoir : +1D en Ressources.

8D ou plus en Business ou Marchandage et une spécialisation dans cette compétence : +1D

OPEN D6

exemples d'équipements disponibles pour vos personnages.

Outre ces fonds, le personnage possède également un équipement de base, en fonction de son activité : outils, armes, véhicule... C'est le MJ qui en détermine la liste.

BACKGROUND

Vous disposez d'un espace sur la Fiche de personnage pour raconter rapidement ses origines, son passé ou toute information qui vous paraît importante à son sujet. Vous pouvez également déterminer son apparence, sa taille et son poids.

AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

Si vous souhaitez fouiller davantage votre personnage, l'affiner, le doter d'atouts ou de handicaps, vous pouvez consulter l'Annexe *Avantages et Désavantages*. Nous vous recommandons cependant de rester mesurés en la matière pour éviter les personnages trop peu crédibles. Il est d'ailleurs tout à fait possible de vous passer de cette option.

CHAPITRE 1

AIDE



Vous trouverez en annexes de nombreuses aides pour la création de personnage : des archétypes que vos joueurs peuvent reprendre et modifier, des dizaines de personnages non-joueurs, futurs alliés ou ennemis, des créatures, etc. N'hésitez pas à les utiliser.



ANNEXES

Avantages, Désavantages et Capacités spéciales

Si vous souhaitez utiliser ces options, vous trouverez ici une liste de plus de cinquante avantages, désavantages et capacités spéciales ainsi qu'une explication de la manière de les utiliser.

Archétypes

Pour vous inspirer ou gagner du temps, découvrez ici trente Archétypes, dix pour chacun des trois grands types d'univers du *Système D6*. Vous pouvez cependant les adapter facilement d'un univers à un autre et multiplier ainsi les possibilités.

Créer un personnage avec un système de points

Si vos joueurs aiment créer un personnage de manière très précise et parfaitement adaptée à leurs envies, vous pouvez leur proposer un système de création de personnages par répartition de points.

Personnages non-joueurs, Monstres et Créatures

Plus de cinquante personnages non-joueurs, monstres et créatures vous sont proposés pour égayer vos parties.

Robots

Des conseils pour incarner des robots et des exemples de robots à jouer ou utiliser dans vos parties.

Cybernétique

Les règles pour doter les personnages

OPEN D6

de prothèses cybernétiques et les utiliser.

AVANTAGES, DÉSAVANTAGES ET CAPACITÉS SPÉCIALES

Si vous souhaitez donner plus de consistance et d'épaisseur à votre personnage, vous pouvez lui attribuer un certain nombre d'Avantages, de Désavantages ou de Capacités. Quelles sont les règles en la matière ?

Tout d'abord, chaque Avantage, Désavantage ou Capacité spéciale doit être intégré au *background* de votre personnage. Prenez le temps d'expliquer pourquoi celui-ci en est doté. Chaque Avantage ou Capacité Spéciale coûte 1D par rang pris sur les 7 dés attribués aux Compétences lors de la création de votre personnage. À l'inverse, un Désavantage vous rapporte 1D de Compétence par rang. Le rang est noté RX où X correspond à un chiffre qui détermine le niveau du rang. Un Avantage noté R3 coûte donc 3D de Compétences. Un Désavantage noté R2 rapporte de même 2D de Compétences.

Enfin, le MJ doit donner son accord pour le choix d'un Avantage ou d'un Désavantage. Une règle d'or prévaut en la matière : un Désavantage doit être réellement un Désavantage. Choisir comme Désavantage « Grande

CHAPITRE 1

sensibilité au froid » peut avoir du sens si l'Univers de jeu se passe dans le Grand Nord. Cela n'en a pas si vous jouez des Touaregs du Sahara.

Nous vous présentons ici une liste extraite des règles du *Système D6*. Libre à vous de la compléter.



Si vous souhaitez créer vos propres avantages, vous pouvez garder en tête l'échelle de valeur suivante. Un niveau de rang d'Avantage ou de Capacité Spéciale peut correspondre à :

- un coup de pouce reçu dans le scénario (matériel, contact...),
- ou un bonus d'un D à une Compétence,
- ou un bonus de +1 à trois Compétences en rapport les unes avec les autres (par exemple trois compétences utilisées par un même corps de métier),
- ou un bonus de +1 à un Attribut,

Un bonus de +1D aux Dégâts Naturels ou comme armure naturelle nécessite deux rangs d'Avantage ou de Capacité Spéciale ou quatre rangs pour un bonus de +2D.

Inversement, vous pouvez considérer qu'un rang de Désavantage correspond à un problème lié au désavantage lors de chaque scénario, un malus d'un D à une Compétence, etc.

DÉSAVANTAGES

Talon d'Achille (R2)

Allergie : lorsqu'il est soumis à l'élément allergène, le personnage doit réussir un jet de niveau moyen en Vigueur. En cas d'échec, il subit 3D de dégâts.

Incompatibilité environnementale : le personnage subit des malus lorsqu'il se trouve dans un environnement particulier (forêt, milieu aquatique...). Ce désavantage est géré de la même manière que *Rigidité morale* (voir plus bas).

Régime alimentaire : le personnage doit ingérer chaque jour un type d'élément déterminé pour survivre. S'il n'y parvient pas, il subit un malus de 1 par jour sur ses jets.

Rigidité morale : lorsque le personnage est confronté à une situation qui contrevient à ses règles morales (nudité, présence de Vigueurs de l'ordre...), il subit un malus de 1, pénalité qui augmente de 1 par minute, et un résultat de 6 sur le Dé Libre ne lui rapporte plus de Réussite Critique.

Vulnérabilité : le personnage est particulièrement sensible à un type d'agression Vigueur ou morale. Les dommages encaissés sont doublés.

Inconvénient mineur (R1)

Ces inconvénients sont liés à un Avantage ou une Capacité du personnage et vise à les limiter.

Contact : votre contact est souvent difficile à localiser ou il a le chic pour se fourrer dans les ennuis.

Équipement : votre équipement est de mauvaise qualité (vous subissez un malus de 3 aux jets).

Ressources : vous avez des Ressources mais celles-ci sont difficiles d'accès.

Âge (R1)

Votre âge est inattendu par rapport à votre fonction. Vous subissez un malus d'1D dans vos rapports avec les autres personnages.

Âge (R2)

Votre âge est très inattendu par rapport à votre fonction. Vous subissez un malus de 2D dans vos rapports avec



les autres personnages.

Dettes (R1, 2 ou 3)

Votre personnage doit de l'argent. Ses débiteurs le pressent de les rembourser avec des méthodes plus

ou moins violentes en fonction du rang du Désavantage. Le niveau du rang peut être égal au nombre de pressions subies par le personnage de la part de ses créanciers dans un scénario. Vous pouvez également considérer l'échelle de valeur qui suit. Au niveau 1, vous êtes sans cesse relancé. Au niveau 2, si on vous trouve, vous pouvez être arrêté. Au niveau 3, des personnes vous persistent pour vous faire arrêter.

Dévotion (R1, 2 ou 3)

Vos croyances ou votre honneur vous imposent des rites et des comportements quotidiens plus ou moins contraignants en fonction du rang du Désavantage. Le niveau du rang peut être égal au nombre de complications vécues par le personnage dans un scénario. Les dévotions possibles sont : servir un dieu, soigner les malades (pour un médecin), faire éclater la vérité (pour un reporter), etc. Un personnage peut risquer sa vie pour honorer sa dévotion.

Discrimination (R1, 2 ou 3)

Votre personnage subit des discriminations en raison de son apparence, de son comportement ou de ses origines. Le niveau du rang peut être égal au nombre de problèmes vécus par le personnage dans un scénario en raison de ces discriminations.

Employé (R1, 2 ou 3)

Votre personnage est salarié. Son travail

CHAPITRE 1

lui prend plus ou moins de temps en fonction du rang du Désavantage. Ce temps peut-être estimé à 7 heures par jour + le rang du désavantage et cela 4 jours par semaines + le rang du désavantage.

Ennemis (R1, 2 ou 3)

Vous vous êtes faits des ennemis qui vous suivent à la trace. Le niveau du rang peut être égal au nombre de pressions subies par le personnage de la part de ses ennemis dans un scénario. Vous pouvez également considérer l'échelle de valeur qui suit. Au niveau 2, vos ennemis vous recherchent activement. Au niveau 3, ils mobilisent de grands moyens pour cela.

Handicap Vigueur (R1 à 3)

Votre personnage possède un léger handicap Vigueur qui lui inflige des malus sur certaines actions, d'un niveau égal au rang.

Illettré (R1)

Votre personnage ne sait ni lire ni écrire (note : ne compte pas comme un handicap dans *D6 Fantasy*).

Infamie (R1, 2 ou 3)

Votre personnage est connu pour avoir commis des actes qui ont suscité l'opprobre sur lui. Au rang 1, le personnage est rejeté. Au rang 2, il est pourchassé s'il est découvert. Au rang 3, des personnes le pistent

pour le débusquer en permanence. Vous pouvez aussi considérer que le niveau du rang est égal au nombre de problèmes vécus par le personnage dans un scénario en raison de son infamie.

Maintien au niveau (RX)

Le personnage doit passer au moins une demi-heure par jour et par rang à s'entraîner ou subir un malus égal au rang sur les actions liées à son métier le lendemain.

Manie (R1)

Votre personnage possède une « mauvaise habitude » qui le met parfois dans le danger ou dans l'embarras. Exemple : curiosité, cupidité...

Mauvaise fortune (R2)

Quand vous obtenez 1 avec le Dé Libre, vous cumulez les deux désagréments possibles (perte du meilleur dé + incident).

Pauvreté (R1)

Le niveau de Ressources du personnage tombe à 1D et il commence l'aventure sans matériel. Si le niveau de Ressources du personnage remonte par la suite, il doit racheter ce désavantage contre un total de 9 Points de Personnage. S'il ne peut le faire, le sort s'acharne contre lui et le personnage est maintenu dans sa pauvreté.

Poids plume (R1)

Vous subissez un malus de +1 aux jets en Lutte, Escalade et Lancer.

Troubles psychiques (R1 à 3)

Votre personnage est affecté de comportements particuliers. Vous pouvez en inventer bien d'autres que ceux mentionnés ici.

Bégaïement : chaque fois que vous ratez un jet, vous devenez confus et bégayez, ce qui vous inflige un malus de 3 par rang à vos jets liés d'interaction avec d'autres personnages, jusqu'à ce que vous obteniez un succès critique à un jet.

Dépendance (à une personne, une substance...) : en situation de manque, le personnage ne peut plus obtenir de Réussite Critique.

Cleptomanie : lorsqu'il sombre à ses pulsions, le personnage subit un malus de 3 par rang à ses jets de Prestidigitation.

Émotionnel : vous êtes facilement troublé par les événements. Chaque fois que vous êtes soumis au *stress*, vous devez réussir un jet facile (R1), moyen (R2) ou difficile (R3) en Volonté pour vous reprendre.

AVANTAGES

Ambidextre (R1)

Vous utilisez vos deux mains avec la même aisance.

Autorité (R1, 2 ou 3)

Le personnage possède une fonction d'autorité. Le niveau du rang de l'avantage peut être égal au nombre de bénéfice(s) que le personnage peut obtenir dans un scénario en raison de sa position sociale. Un personnage possède l'autorité sur des personnages au niveau d'autorité de rang inférieur.

Contacts (R1, 2, 3 ou 4)

Le personnage possède des contacts capables de lui fournir informations ou matériel. Le niveau du rang de l'Avantage peut être égal au nombre de bénéfice(s) que le personnage peut obtenir dans un scénario grâce à ses contacts ou à la valeur du bénéfice. La nature des contacts doit être précisé (journaliste, homme politique, militaire, truand...) et le service rendu ne peut être qu'en relation avec sa fonction.

Culture (R1)

Le personnage est familier avec une culture lointaine de son milieu d'origine.

Équipements (R1, 2, 3 ou 4)

Votre personnage peut accéder à du matériel coûteux et spécialisé durant le scénario. Le niveau du rang de l'avantage est égal au nombre de bénéfice(s) que le personnage peut obtenir dans un scénario grâce à ses équipements.

CHAPITRE 1

Matériel fétiche (RX)

Vous bénéficiez d'un bonus de +XD quand vous utilisez un objet déterminé (une voiture, une arme, un ordinateur...).

Patron (R1)

Le personnage dirige une entreprise, un gang ou toute autre association. Le niveau du rang de l'Avantage peut être égal au nombre de bénéfice(s) que le personnage peut obtenir dans un scénario en raison de sa position sociale.

Réaction rapide (R1)

Vous bénéficiez d'un bonus de +1D en Perception quand il s'agit de déterminer l'initiative. Vous possédez également trois actions supplémentaires par aventure.

Renommée (R1, 2, ou 3)

Le personnage a réalisé des actions dans le passé qui lui ont assuré une grande renommée. Le niveau du rang de l'Avantage peut être égal au nombre de bénéfice(s) que le personnage peut obtenir dans un scénario grâce à celle-ci.

Richesse (R1 à 3)

Augmentez le niveau de Ressources de votre personnage d'un Dé par rang. Celui-ci possède également le double du matériel habituel en début de scénario ainsi qu'un trésor personnel de 10.000 par rang (en pièces d'or,

euros, dollars ou autres monnaies du même type).

Soutien (R1, 2, ou 3)

Le personnage est soutenu par une organisation. Le niveau du rang de l'avantage peut être égal au nombre de bénéfice(s) que le personnage peut obtenir dans un scénario grâce à celle-ci.

Taille (R1)

Votre personnage possède une taille supérieur ou inférieur à la moyenne, qui lui donne un bonus de +3 dans les modificateurs d'échelle.

Ventriloque (R2)

Vous êtes ventriloque.

CAPACITÉS SPÉCIALES



Attention, certaines de ces capacités ne sont pas valables dans les univers de jeu réalistes. C'est au MJ d'apprécier si la capacité est adaptée ou non à l'aventure qu'il propose.

Arme à distance naturelle (R Xx3)

Le personnage possède un arme à distance naturelle (rayons, crachat de feu...) qui inflige 1D de dégâts par rang de capacité spéciale.

Arme de contact naturelle (R Xx2)

Le personnage possède un arme de contact naturelle (dard, crocs...) qui inflige 1D de dégâts par rang de capacité spéciale.

Armure naturelle (R3)

Le personnage possède une armure naturelle (carapace, peau particulière...) qui lui confère 1D de résistance aux agressions Vigueurs.

Capacités naturelles (RX)

Votre personnage possède des talents presque innés qui lui donne un bonus de +X pour les jets concernant 1 à 3 compétences de votre choix utilisées par un même corps de métier. Voici quelques exemples de combinaisons de compétences possibles. Libre à vous d'inventer les vôtres.

Acrobate : bonus de +X aux jets en Acrobatie, Contorsion et Esquive.

Athlète : bonus de +X aux jets en Acrobatie, Soulever et Courir.

Doigts agiles : +X aux jets en Prestidigitation, Crochetage et Jeux.

Douceur naturelle : bonus de +X aux jets en Dressage, Charme et Soins.

Œil de lynx : bonus de +X dans les jets en Tir, Pister et Chercher.

Mémoire eidétique : bonus de +X aux jets en Langues, Connaissances académiques et Enquête.

Miracles : bonus de +X aux jets en Divination, Faveur et Némésis.

Réflexes fulgurants : bonus de

+X aux jets en Esquive, Tir et Pilotage.

Changement de forme (R3 - R6)

Au premier niveau (R3), le personnage peut changer de couleur et d'apparence en surface. Au deuxième niveau (R6), il peut changer de taille dans une limite de +/- 50%.

Contrôle animal (R3)

Le personnage possède la capacité de contrôler une espèce animale. Concrètement, le personnage possède un bonus de 10 pour tout jet en lien avec cette espèce animal (pour le dressage par exemple...).

Élasticité (RX)

Le personnage bénéficie d'un bonus de 1 par rang pour les jets en Esquive, Contorsion et Prestidigitation.

Fiabilité (R1)

Vos jets de dés pour trois compétences de votre choix liées à un métier doivent toujours valoir au moins 3 fois le nombre devant le D, sinon vous pouvez relancer.

Intuition mécanique (RX)

En cas de défaillance mécanique, vous avez un bonus de +X pour trouver d'où vient la panne.

Invisibilité (RX)

Pour chaque rang de capacité spéciale, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 par rang pour les jets en Esquive,

CHAPITRE 1

Discrétion et Se Cacher.

Prothèse cybernétique (R1 à 3)

Le personnage possède une prothèse qui améliore ses capacités naturelles (vue, Vigueur, rapidité...). Au niveau R1, la prothèse offre un bonus de +1 sur un Attribut ou sur trois compétences liées à la prothèse. Au niveau R2, le bonus est de +2. Au niveau R3, le bonus est de +1D.

Rapidité (R1)

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à sa valeur de Mouvement.

Réflexes fulgurants (R3)

Le personnage peut effectuer deux actions simultanément sans malus.

Régénération (R3)

Lors des jets pour guérir naturellement ou de soin le concernant, le personnage bénéficie d'un bonus de +1D.

Résistance à... (R2)

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1D face à certaines agressions (attaque énergétiques, mentales...).

Respiration aquatique (R3)

Le personnage peut respirer sous l'eau.

Sens du danger (R3)

Le personnage ne peut jamais être attaqué par surprise. Son initiative se calcule normalement.



OPEN D6

51

Téléportation (R Xx5)

Le personnage peut se téléporter sur une distance maximale égale à 10 mètres x le rang dans cette capacité spéciale.

Vision nocturne (RX)

Pour chaque rang de capacité spéciale, le personnage bénéficie d'un bonus de +2 pour voir dans l'obscurité.

Vol (R Xx6)

Le personnage peut voler de lui-même d'un nombre de mètres égal à sa valeur de Mouvement pour chaque rang dans cette capacité spéciale.

ARCHÉTYPES

Répartir 18D soit 54 *pips* ne vous passionne pas ? Nous vous proposons ici trente archétypes que vous pouvez employer pour gagner du temps. Vous n'avez qu'à recopier leurs valeurs sur une fiche de personnage, y inscrire un nom, remplir les champs de la fiche d'identité et répartir les 7D de Compétences pour que votre personnage soit opérationnel (n'oubliez pas que si vous augmentez la Puissance de votre personnage, ses Dégâts naturels doivent être recalculés). Bien évidemment, vous pouvez modifier les éléments de description, voire de l'équipement, en accord avec le MJ. Concernant les Avantages, Désavantages et Capacités

Spéciales, sachez que leurs valeurs sont à l'équilibre en négatif et en positif. Si vous souhaitez modifier cet équilibre, retirer ou ajouter des Avantages par exemple, rappelez-vous que cela influe sur la somme des 7D de Compétences à répartir. À l'inverse, si vous ne voulez pas utiliser les Avantages, Désavantages et Capacités Spéciales, vous pouvez toutes les annuler sans souci, cela n'influence en rien le reste de la fiche. Consultez l'annexe Avantages, Désavantages et Capacités Spéciales pour plus d'informations à ce sujet. Dernière précision : ces archétypes sont tous des archétypes humains. Les personnages appartenant à des espèces fantastiques ou extra-terrestres répondent à d'autres critères.

Par commodité, ces trente archétypes sont divisés en trois catégories : *D6 Fantasy*, *D6 Aventures* et *D6 Galaxies*.

D6 FANTASY

Barde

Agilité 2D, Coordination 2D, Vigueur 2D, Savoir 4D, Perception 4D, Charisme 4D

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 5D, Argent 300, Dégâts naturels +1D, Mouvement 10

Points de Vie : 24 (14-19 / 9-13 / 4-8 / 2-3 / 1 / 0)

Avantage : Non

Désavantages : Manie (R1) : vous aimez vous approcher du danger, pour

CHAPITRE 1

ressentir le frisson de l'aventure.

Capacité spéciale : Capacités naturelles (R1) : mémoire eidétique : bonus de +1 aux jets en Langues, Connaissances académiques et Enquête.

Équipement : Dague (Dommages +1D), Veste en cuir (Valeur d'armure +2), Papier, Encre et plume, Instrument de musique au choix.

Description : Certains composent leurs chants en recyclant des histoires écrites par d'autres. Vous, vous voulez créer une œuvre neuve. Pour cela, vous avez décidé de partir à l'aventure, ressentir le vrai frisson du danger pour mieux le magnifier.

Clerc

Agilité 2D+1, Coordination 2D, Vigueur 2D, Savoir 3D+2, Perception 3D, Charisme 3D, Foi miraculeuse 2D

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D, Argent 180, Dégâts naturels +1D, Mouvement 10

Points de Vie : 23 (14-19 / 9-13 / 4-8 / 2-3 / 1 / 0)

Avantage : Équipement (R1) : arme et armure.

Désavantages : Dévotion (R2) envers votre dieu, Employé (R1) par votre temple

Capacité spéciale : Capacités naturelles (R2) : miracles : bonus de +2 aux jets en Divination, Faveur et Némésis.

Équipement : Masse d'arme (Dommages +1D+1), Armure de cuir (Valeur d'armure +1D+1), Symbole

religieux, Habits cérémoniels, Bourse en cuir

Description : Fils d'une famille nombreuse, vous avez été offert à un monastère par vos parents qui ne pouvaient assurer votre éducation. Les religieux sont devenus votre seconde famille et vous ont transmis leur dévotion pour leur dieu. Devenu adulte, vous restez Clerc du temple mais pouvez aussi à présent parcourir le monde pour répandre votre foi.

Gladiateur

Agilité 4D, Coordination 3D, Vigueur 4D, Savoir 2D, Perception 3D, Charisme 2D

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D, Argent 180, Dégâts naturels +2D, Mouvement 10

Points de Vie : 38 (22-30 / 15-21 / 7-14 / 3-6 / 1-2 / 0)

Avantage : Équipement (R1) : arme et armure.

Désavantages : Dévotion (R1) envers l'amour du combat

Capacité spéciale : Aucune

Équipement : Épée courte (Dommages +1D+2), Armure de cuir (Valeur d'armure +1D+1), petit bouclier (Valeur d'armure +2)

Description : Vous êtes né avec vos bras pour seules richesses. Ce n'était peut être pas grand-chose mais vous avez su bâtir une véritable fortune grâce à eux. Aujourd'hui, vous êtes célèbre et vivez dans l'opulence. Du moins jusqu'au prochain combat.

Guérisseur

Agilité 2D+2, Coordination 2D, Vigueur 2D+1, Savoir 4D, Perception 3D+2, Charisme 3D+1

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 4D, Argent 240, Dégâts naturels +1D, Mouvement 10

Points de Vie : 26 (15-20 / 10-14 / 5-9 / 2-8 / 1 / 0)

Avantage : Aucun

Désavantages : Trouble psychique (R1) : bégaiement : chaque fois que vous ratez un jet, vous devenez confus et bégayez, ce qui vous inflige un malus de -3 à vos jets liés d'interaction avec d'autres personnages, jusqu'à ce que vous obteniez un succès critique à un jet.

Capacité spéciale : Capacités naturelles (R1) : Douceur naturelle : bonus de +1 aux jets en Dressage, Charme et Soins.

Équipement : Poignard (Dommages +1D), trois Chandelles, Briquet à amadou, Bourse remplie d'herbes de soins (+1 aux jets de Médecine, 6 utilisations possibles)

Description : Vous avez toujours aimé porter assistance à vos semblables. C'est pourquoi en général les gens vous apprécient, sauf quand vous vous énervez et que vous vous mettez à bégayer.

Marchand

Agilité 2D+2, Coordination 2D, Vigueur 2D+1, Savoir 4D, Perception 3D, Charisme 4D

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 5D, Argent 300, Dégâts naturels +1D
Mouvement 10

Points de Vie : 28 (16-22 / 11-15 / 5-10 / 2-4 / 1 / 0)

Avantage Richesse (R1) : +1D à l'Attribut « Niveau de Ressources »

Désavantages Manie (R1) : vous recherchez toujours comment vous pouvez faire du profit lors de vos D6 Aventures. Toujours...

Capacité spéciale : Aucune

Équipement : Fine épée (Dommages +1D+2), Habits de luxe, Brocart renforcé (Valeur d'armure+1), Bourse remplie de pièces.

Description : Vous avez déjà fait fortune plusieurs fois, et perdu ou dilapidé tout cet argent. Jamais rassasié, vous parcourez le monde pour vous enrichir encore une fois.

Ranger

Agilité 3D+1, Coordination 3D+1, Vigueur 3D, Savoir 2D+2, Perception 2D+2, Charisme 3D

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D, Argent 180, Dégâts naturels +2D, Mouvement 10

Points de Vie : 33 (19-26 / 13-18 / 6-12 / 3-5 / 1-2 / 0)

Avantage : Contact (R1)

Désavantages : Dévotion (R2) : vous vous dévouez à protéger la nature en toutes circonstances.

Capacité spéciale : Capacités naturelles

CHAPITRE 1

(R1) : Œil de lynx : bonus de +1 dans les jets en Tir, Pister et Chercher.

Équipement : Cape, Arc long et Carquois de flèches (Dommages +2D+2), Veste de cuir (Valeur d'armure +2).

Description : Vous avez grandi au cœur de la forêt et beaucoup voyagé dans votre jeunesse dans la nature sauvage. Vous aimez la nature, les plantes, les animaux, et vous êtes juré de les protéger contre les périls qui les menacent.



Sorcier

Agilité 2D+1, Coordination 2D, Vigueur 2D, Savoir 3D+1, Perception

3D+1, Charisme 2D+2

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D, Argent 180, Dégâts naturels +1D, Mouvement 10

Points de Vie : 22 (14-19 / 9-13 / 4-8 / 2-3 / 1 / 0)

Avantage : Capacité spéciale : Résistance aux sorts magiques (R1) : bonus de +1 dans les jets de Résistance contre les sorts.

Désavantages : Infamie (R1)

Capacité spéciale : Aucune

Équipement : Petit poignard (Dommages +2), Veste en cuir légère et Pantalon (Valeur d'armure +2), Papier, Encre et plume, Petits composants magiques, Rouleaux de sorts.

Description : Depuis toujours, l'art de la magie vous fascine. Mais vieillir au fond d'une bibliothèque ne vous intéresse pas. Vous avez donc décidé de partir à l'aventure exercer vos talents et tester vos capacités dans le monde réel.

Tueur de monstres

Agilité 3D+2, Coordination 3D+1, Vigueur 3D+2, Savoir 2D, Perception 3D+1, Charisme 2D

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D, Argent 180, Dégâts naturels +2D, Mouvement 10

Points de Vie : 35 (21-28 / 14-20 / 7-13 / 3-6 / 1-2 / 0)

Avantage : Aucun

Désavantages : Âge (R1) : vous semblez jeune et souvent les gens ne vous prennent pas au sérieux. Dévotion (R1) : vous vous dévouez à combattre les monstres.

Capacité spéciale Résistance aux armes non-enchantées (R2) : bonus de +2 dans les jets de Résistance contre les armes non-enchantées.

Équipement : Hache de guerre (Dommages +3D), Pantalon de cuir (Valeur d'armure +2, pour les jambes seulement).

Description : Depuis qu'une bande de monstres a tué ceux que vous aimiez, vous parcourez le monde à la recherche de ces diaboliques créatures pour les détruire. Un prêtre dans un temple a béni votre cause, vous accordant une résistance spéciale aux blessures.

Voleur

Agilité 3D, Coordination 4D, Vigueur 3D, Savoir 2D+1, Perception 2D+2, Charisme 3D

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D, Argent 180, Dégâts naturels +2D, Mouvement 10

Points de Vie : 30 (18-24 / 12-17 / 6-11 / 3-5 / 1-2 / 0)

Avantage : Aucun

Désavantages : Ennemi (R1)

Capacité spéciale : Capacités naturelles (R1) : doigts agiles : +1 aux jets en Prestidigitation, Crochetage et Jeux.

Équipement : Dague (Dommages +1D), Cape, Sac, Corde, Outils de

cambricoleur.

Description : Certaines personnes suent pour gagner honnêtement de quoi vivre. De votre côté, vous préférez voler les biens des autres.

Voyageur

Agilité 3D, Coordination 3D, Vigueur 3D, Savoir 3D, Perception 3D, Charisme 3D

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D, Argent 180, Dégâts naturels +2D, Mouvement 10

Points de Vie : 34 (20-27 / 13-19 / 6-12 / 3-5 / 1-2 / 0)

Avantage : Cultures (R1) : vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets en Culture

Désavantages : Handicap (R1) : poids plume : vous subissez un malus de +1 aux jets en Lutte, Escalade et Lancer.

Capacité spéciale : Aucune

Équipement : Cape, Sac, Outre d'eau, Épée longue (Dommages +2D)

Description : Vous aimez voyager, découvrir d'autres cultures et apprendre. Vous restez rarement longtemps au même endroit.

D6 AVENTURES

Chasseur de surnaturel

Agilité 3D, Coordination 3D, Vigueur 2D, Savoir 3D, Perception 3D, Charisme 2D, Psioniques 2D

Points de Personnage 5

Points de Destin 1, Niveau de

CHAPITRE 1

Ressources 3D, Argent 1800, Dégâts naturels +1D, Mouvement 10

Points de Vie : 27 (17-22 / 11-16 / 6-10 / 3-5 / 1-2 / 0)

Avantage : Équipement (R2), Contact (R1)

Désavantages : Ennemis (R3) : des démons sont à vos trousses.

Capacités spéciales : aucune

Équipement : Gants, Pistolet (Dégâts : 4D, Distances : 10-25-40), Dague (Dégâts +1D), Petite lampe de poche.

Description : Vous chassez les démons de par le monde, cherchant sans cesse de nouvelles méthodes et de nouveaux équipements pour être plus efficace.

Enquêteur

Agilité 2D+1, Coordination 3D+1, Vigueur 2D+2, Savoir 2D+2, Perception 3D+2, Charisme 3D+1

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D, Argent 1800, Dégâts naturels +2D, Mouvement 10

Points de Vie : 29 (18-24 / 12-17 / 6-11 / 3-5 / 1-2 / 0)

Avantage : Contact (R1), Autorité (R1)

Désavantages : Employé (R1), Ennemi (R1)

Capacité spéciale : Aucune

Équipement : Petite lampe de poche, Pistolet (Dégâts : 4D, Distances : 10-25-40), Holster, Caméra, Véhicule de fonction, Matériel de Crochetage (+1D aux jets en Crochetage).

Description : Vous traquez les truands, enquêtez, espionnez et résolvez les cas

les plus compliqués. Votre métier est dangereux, vous le savez mais vous ne le quitteriez pour rien au monde car il vous passionne.

Expert en paranormal

Agilité 2D, Coordination 2D, Vigueur 2D, Savoir 4D, Perception 4D, Charisme 4D

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 5D, Argent 3000, Dégâts naturels +1D, Mouvement 10

Points de Vie : 27 (17-22 / 11-16 / 6-10 / 3-5 / 1-2 / 0)

Avantage : Contact (R2) : une journaliste d'une revue dédiée aux phénomènes paranormaux, Richesse (R1)

Désavantages : Ennemis (R2), Infamie (R1)

Capacité spéciale : Aucune

Équipement : Couteau (Dégâts +1D), Pistolet (Dégâts : 4D, Distances : 10-25-40), Lampe de poche.

Description : Vous avez dédié votre vie aux phénomènes paranormaux, cherchant à exposer les faux médiums et les fraudes qui pullulent dans le milieu, tout en vous documentant sur certaines manifestations que vous n'avez pas encore réussi à expliquer.

Garde du corps

Agilité 3D+1, Coordination 3D+1, Vigueur 3D+2, Savoir 2D+1, Perception 2D+2, Charisme 3D

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D,

Argent 1800, Dégâts naturels +2D, Mouvement 10

Points de Vie : 33 (20-27 / 14-19 / 7-13 / 4-6 / 1-3 / 0)

Avantage : Non

Désavantages : Dévotion (R2) : vous être prêt à tout pour protéger votre client.

Capacité spéciale : Capacités naturelles (R1) : réflexes fulgurants : bonus de +1 aux jets en Esquive, Tir et Pilotage. Ambidextre (R1).

Équipement : Couteau de poche (Dégâts+2), Pistolet (Dégâts : 4D+2, Distances : 10-25-40), Holster, Long Pardessus noir.

Description : Stars du *show-bizz*, hauts responsables politiques, hommes d'affaires... Vous vivez au plus proche du pouvoir et des célébrités. Ce monde vous fascinait. Aujourd'hui, parfois, il vous répugne aussi.

Journaliste

Agilité 2D+2, Coordination 2D, Vigueur 2D, Savoir 4D, Perception 4D, Charisme 3D

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 4D, Argent 2400, Dégâts naturels +1D, Mouvement 10

Points de Vie : 28 (17-22 / 11-16 / 6-10 / 3-5 / 1-2 / 0)

Avantage : Contact (R1), Renommé (R1)

Désavantages : Dévotion (R1) : vous être prêt à tout pour faire éclater la vérité, Employé (R1).

Capacité spéciale : Aucune

Équipement : Lampe de poche, Sac, Vêtements en tous genres, Caméra, Ordinateur portable...

Description : Vous aimez parcourir le monde et pénétrer dans les milieux les plus fermés pour révéler au monde les complots qui s'y trament. Cela n'empêche pas que vous cachez vous-même bien des secrets.

Magicien

Agilité 2D+1, Coordination 3D+1, Vigueur 2D, Savoir 2D+1, Perception 3D, Charisme 4D, Magie 2D

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 4D, Argent 2400, Dégâts naturels +1D, Mouvement 10

Points de Vie : 25 (15-20 / 10-19 / 5-9 / 3-4 / 1-2 / 0)

Avantage : Réputation (R1)

Désavantages : Manie (R1) : vous collectez et lisez les ouvrages sur le domaine paranormal de manière frénétique.

Capacité spéciale : Aucune

Équipement : Grand par-dessus noir (Résistance +1D), Matériel de magie, Amulette.

Description : Vous avez commencé à pratiquer la magie dans un club de votre lycée. Mais avec le temps vous êtes passé à un autre type de magie. La vraie. Vous y trouvez une grande source de plaisir mais cela vous isole aussi de vos semblables.

CHAPITRE 1

Maître d'armes

Agilité 4D, Coordination 4D, Vigueur 3D, Savoir 2D, Perception 3D, Charisme 2D

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D, Argent 1800, Dégâts naturels +2D, Mouvement 10

Points de Vie : 38 (23-31 / 16-22 / 8-15 / 4-8 / 1-3 / 0)

Avantage : Richesse (R1), Matériel fétiche (R1) : +2D quand le personnage utilise son arme fétiche.

Désavantages : Ennemis (R1), Maintien au niveau (R1) : le personnage doit passer au moins une demi-heure par jour à s'entraîner ou subir un malus de -1 sur ses actions de combat le lendemain.

Capacités spéciales : Aucune

Équipement : Katana (Dégâts +3D), Dague (Dégâts +1D), sept Shurikens (Dégâts : +1D, Distances : 5-10-15).

Description : Vous avez dévoué votre vie aux secrets du combat, cherchant toujours à vous perfectionner. Parcourir le monde est devenu pour vous un chemin initiatique pour toujours apprendre et trouver peut-être, un jour, un adversaire à votre mesure.

Médecin

Agilité 2D+1, Coordination 2D, Vigueur 2D+2, Savoir 4D, Perception 3D+2, Charisme 3D+1

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 4D,



Argent 2400, Dégâts naturels +1D, Mouvement 10

Points de Vie : 28 (17-22 / 11-16 / 6-10 / 3-5 / 1-2 / 0)

Avantage : Contacts (R1), Richesse (R1)

Désavantages : Dévotion (R2) : vous respectez à la lettre le Serment d'Hippocrate et ne ferez jamais usage de votre savoir pour tuer ou nuire à autrui.

Capacité spéciale : Aucune

Équipement : Pistolet (Dégâts : 4D+2, Distances : 10-25-40), Trousse de soin (+1D à un jet en Médecine), Tente, Matériel d'exploration, Véhicule personnel.

Description : Vous avez toujours voulu mettre vos talents et votre savoir au service des populations dans le besoin. Cela vous a parfois placé dans des situations très dangereuses. Mais vous êtes prêt à sacrifier votre confort personnel à votre idéal. Pourquoi ? Quel secret est tapi au fond de vous ?

Scientifique

Agilité 2D+1, Coordination 3D, Vigueur 2D+2, Savoir 3D+2, Perception 4D, Charisme 2D

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D, Argent 1800, Dégâts naturels +1D, Mouvement 10

Points de Vie : 30 (18-24 / 12-17 / 6-11 / 3-5 / 1-2 / 0)

Avantage : Contacts (R1) : dans le milieu scientifique, Soutien (R1) : vous êtes financé par une grande université
Désavantages : Employé (R1), Trouble psychique : bégaiement (R1)

Capacité spéciale : Aucune

Équipement : Veste en cuir (Résistance +1D), Pistolet (Dégâts : 4D+1, Distances : 5-15-40), Jumelles, Tente, Matériel d'exploration, Véhicule personnel.

Description : La science vous fascine depuis votre plus jeune âge mais pour vous, le savoir théorique n'a guère de valeur s'il n'est pas soumis à l'épreuve du terrain. Et, avouons-le, vous trouvez beaucoup de plaisir à courir le monde plutôt que de dépérir au fond d'un laboratoire.

Repenti

Agilité 3D+2, Coordination 3D+2, Vigueur 2D+1, Savoir 2D+1, Perception 3D+2, Charisme 2D+1

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D, Argent 1800, Dégâts naturels +1D, Mouvement 10

Points de Vie : 32 (20-26 / 13-19 / 7-12 / 4-6 / 1-3 / 0)

Avantage : Soutien (R1) : une agence gouvernementale emploie vos talents à présent.

Désavantages : Ennemis (R1) : vos anciens compagnons, Infamie (R1) et Employé (R1).

Capacité spéciale : Capacités naturelles (R1) : Acrobate : bonus de +1 aux jets en Acrobatie, Contorsion et Esquive.

Équipement : Matériel de crochetage (+1D aux jets en Crochetage), Matériel d'escalade (+1D aux jets en Escalade)

Description : Vous avez grandi dans un univers dur, soumis à des influences négatives. Cela ne vous a pas empêché de développer vos talents, des aptitudes particulières qui vous ont valu plusieurs séjours en prison. Aujourd'hui, une agence gouvernementale vous donne une seconde chance en vous demandant de travailler pour elle. Mais il est parfois difficile d'échapper à ses vieux démons.

CHAPITRE 1

D6 GALAXIES

Artiste

Agilité 3D+1, Vigueur 2D, Savoir 3D, Mécanique 3D, Perception 3D+2, Technique 2D, Métaphysique 1D

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D, Argent 1800, Dégâts naturels +1D, Mouvement 10

Points de Vie : 25 (15-20 / 10-14 / 5-9 / 2-4 / 1 / 0)

Avantage : Contact (R1)

Désavantages : Manie (R1) : vous avez tendance à confondre parfois vos rôles et votre vie réelle et vous retrouver piégé par vos mensonges.

Capacité spéciale : Aucune

Équipement : Jeux, Blaster (Dégâts : 3D, Distances : 4-8-12).

Description : La vie est pleine d'opportunités pour qui sait les saisir. C'est du moins ce que vous vous êtes toujours dit. Exploitant toutes celles qui se présentent à vous, provoquant les autres, vous sillonnez la galaxie pour donner du plaisir à vos spectateurs, et en prendre vous même.

Cyber-humain

Agilité 3D+2, Vigueur 3D, Savoir 2D+2, Mécanique 3D+1, Perception 2D+1, Technique 3D

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D, Argent 1800, Dégâts naturels +2D, Mouvement 10

Points de Vie : 31 (18-24 / 12-17 / 6-11 / 3-5 / 1-2 / 0)

Avantage : Aucun

Désavantages : Dette (R2), Ennemis (R2)

Capacité spéciale : Prothèse de bras (R1) : +1 en Soulever, Lutte et Escalade, Prothèse oculaire (R1) : +1 en Tir, Pilotage et Rechercher, Prothèse mémorielle (R1) : +1 dans trois compétences choisies librement au début de chaque aventure et dépendant de l'Attribut Savoir.

Équipement : Kit de soin (+1D à un jet en Médecine), Blaster lourd (Dégâts : 5D, Distances : 20-50-150).

Description : Vous étiez mort. Déchiqueté. Mais ils vous ont trouvé. Et un homme avec un bistouri vous a redonné vie. « Vie » ? Le mot est-il vraiment bien choisi pour caractériser l'existence qui est la vôtre désormais ?

Expert en communication

Agilité 2D+2, Vigueur 2D+1, Savoir 3D, Mécanique 3D, Perception 3D+2, Technique 2D+1, Métaphysique 1D

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D, Argent 1800, Dégâts naturels +1D, Mouvement 10

Points de Vie : 26 (15-20 / 10-14 / 5-9 / 2-4 / 1 / 0)

Avantage : Intuition mécanique (R1) : en cas de défaillance mécanique, vous avez un bonus de +1 pour trouver d'où vient la panne.

Désavantages : Handicap (R1) : poids plume : vous subissez un malus de +1 aux jets en Lutte, Escalade et Lancer.

Capacité spéciale : Aucune
 Équipement : Ordinateur personnel avec de nombreuses données (+1D aux jets en Extra-terrestres, Langages et Cultures), Blaster (Dégâts : 3D, Distances : 4-8-12).

Description : Votre rôle n'est pas le plus spectaculaire mais il est vital : maintenir en relation chacun des membres de votre groupe avec ses compagnons et l'ensemble du groupe avec son arrière-base. Pour y parvenir, vous utilisez tous les moyens possibles.

Expert en démolition

Agilité 3D, Vigueur 3D, Savoir 2D+2, Mécanique 2D, Perception 3D+2, Technique 3D+2

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D, Argent 1800, Dégâts naturels +2D, Mouvement 10

Points de Vie : 32 (19-25 / 12-18 / 9-11 / 3-8 / 1-2 / 0)

Avantage : Aucun

Désavantages : Trouble psychique (R1) : émotionnel : vous êtes facilement troublé par les événements. Chaque fois que vous êtes soumis au stress, vous devez réussir un jet facile en Volonté pour vous reprendre.

Capacité spéciale : Réaction rapide (R1) : +1D en Perception quand il s'agit de déterminer l'initiative. Vous possédez également trois actions supplémentaires par D6 Aventures.

Équipement : Explosif malléable

(Dégâts : 6D), petit Laser-outil, Combinaison synthétique (+2 en Résistance).

Description : Très jeune, vous preniez plaisir à affronter le danger et ce trait de caractère ne vous a jamais quitté. Aujourd'hui, vous maniez des explosifs des plus dangereux. Certains disent que vous êtes courageux, d'autres que vous êtes fou...

Expert en sécurité

Agilité 3D, Vigueur 3D, Savoir 3D+2, Mécanique 2D, Perception 3D, Technique 3D+1

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D, Argent 1800, Dégâts naturels +2D, Mouvement 10

Points de Vie : 29 (17-23 / 11-16 / 5-10 / 2-4 / 1 / 0)

Avantage : Aucun

Désavantages : Ennemi (R1)

Capacité spéciale : Fiabilité (R1) : vos jets de dés pour vos compétences en Sécurité, Démolition et Programmer/Réparer un ordinateur doivent toujours valoir au moins 3 fois le nombre devant le D, sinon vous pouvez relancer.

Équipement : Ordinateur personnel, Blaster (Dégâts : 3D, Distances : 4-8-12), Communicateur.

Description : Vous étiez le meilleur pour contourner les barrages, franchir les portes, passer les barrières. Jusqu'au jour où vous avez été pris. À présent, vous travaillez de l'autre côté du miroir, cherchant à contrer

CHAPITRE 1

ceux qui sont devenus les meilleurs pour contourner les barrages, franchir les portes, passer les barrières. Un *challenge* qui vous motive au plus haut point, même si parfois travailler pour les forces de l'ordre vous pose des cas de conscience.

Explorateur

Agilité 2D+2, Vigueur 2D+1, Savoir 3D+2, Mécanique 3D+2, Perception 2D+2, Technique 3D

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D, Argent 1800, Dégâts naturels +1D, Mouvement 10

Points de Vie : 28 (16-22 / 10-15 / 5-9 / 2-4 / 1 / 0)

Avantage : Aucun

Désavantages : Aucun

Capacité spéciale : Aucune

Équipement : Tenue en Plastovar (Résistance : +1D), Ordinateur personnel, Blaster (Dégâts : 4D, Distances : 25-75-150), Combinaison spatiale, Communicateur.

Description : Votre monde ne vous a jamais convenu : trop petit ou trop fade. Très jeune, vous avez fui à travers les livres holographiques. Puis, dès que vous en avez eu l'occasion, vous êtes parti à travers les galaxies, à la recherche de nouvelles planètes. Hélas, vous n'avez pas encore trouvé celle qui sera vôtre.

Guerrier stellaire

Agilité 4D, Vigueur 4D, Savoir 2D+1, Mécanique 2D+2, Perception 2D+2, Technique 2D+1

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D, Argent 1800, Dégâts naturels +2D, Mouvement 10

Points de Vie : 35 (21-28 / 15-20 / 7-14 / 3-6 / 1-2 / 0)

Avantage : Aucun

Désavantages : Aucun

Capacité spéciale : Aucune

Équipement : Kit de soin (+1D à un



jet en Médecine), Dague de combat (Dégâts +1D), Mini-Blaster (Dégâts : 3D, Distances : 4-8-12), Explosif (Dégâts : 6D), Blaster-lourd (Dommages : 5D, Distances : 15-50-150).

Description : Depuis les bas-fonds où vous avez grandi, jusqu'aux marges des plus lointaines galaxies, votre vie a connu une constante qui se résume en un mot : combattre. Vous n'êtes pas toujours heureux de cette situation. Mais vos seules compétences sont martiales et on vous paye grassement pour semer la mort autour de vous, alors...

Médecin

Agilité 2D+2, Vigueur 2D+1, Savoir 3D+2, Mécanique 2D+1, Perception 3D, Technique 4D

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D, Argent 1800, Dégâts naturels +1D, Mouvement 10

Points de Vie : 27 (16-22 / 10-15 / 5-9 / 2-4 / 1 / 0)

Avantage : Aucun

Désavantages : Dévotion (R1) : vous ne pouvez vous empêcher de porter secours aux autres

Capacité spéciale : Capacités naturelles (R1) : Belles paroles : bonus de +1 aux jets en Comédie, Persuasion et Bluff.

Équipement : Kit de soin (+1D à un jet en Médecine), Blaster (Dégâts : 3D, Distances : 4-8-12), Medi-Log (+1D pour diagnostiquer un patient).

Description : Certains sèment la mort.

Vous, vous soignez. Nombreux sont ceux qui vous ont dénigré, se gaussant de votre prétendue inutilité. Ils ont tous changé d'avis après être passés entre vos mains.

Négociateur

Agilité 3D+2, Vigueur 2D, Savoir 3D+1, Mécanique 3D, Perception 3D, Technique 3D

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D, Argent 1800, Dégâts naturels +2D, Mouvement 10

Points de Vie : 27 (16-22 / 10-15 / 5-9 / 2-4 / 1 / 0)

Avantage : Soutien (R3) : votre patron vous donne les meilleurs moyens pour réussir.

Désavantages : Emploi (R3) : vous devez rendre des comptes permanents à vos supérieurs.

Capacité spéciale: Aucune

Équipement : Tenue en Plastovar (Résistance : +1D), Ordinateur personnel, Blaster (Dégâts : 3D, Distances : 4-8-12).

Description : Pourquoi utiliser la force quand la diplomatie ou la négociation permettent d'obtenir de bien meilleurs résultats ? Surtout qu'on mange mieux dans les banquets que sur le champ de bataille. C'est ce que vous répétez tout le temps autour de vous. Mais, bien évidemment, cela ne vous empêche pas de recourir à des méthodes plus expéditives en dernier recours.

CHAPITRE 1

Techno-scientiste

Agilité 2D+2, Vigueur 2D, Savoir 3D, Mécanique 3D, Perception 3D+1, Technique 4D

Points de Personnage 5, Points de Destin 1, Niveau de Ressources 3D, Argent 1800, Dégâts naturels +1D, Mouvement 10

Points de Vie : 25 (15-20 / 10-14 / 5-9 / 2-4 / 1 / 0)

Avantage : Aucun

Désavantages : Âge (R1) : vous paraissez trop jeune pour que les gens vous prennent au sérieux.

Capacités spéciales : Capacités naturelles (R1) : Observateur : bonus de +1 aux jets en Enquête, Rechercher et Senseurs.

Équipement : Kit de diagnostic (+1D pour réparer), Tenue synthétique (+2 en Résistance), Blaster (Dégâts : 4D, Distances : 20-50-150).

Description: Diagnostiquer rapidement une panne et, plus rapidement encore, la réparer : c'est ce que vous faites de mieux. Les machines, vous en prenez le plus grand soin et vous préférez leur compagnie à celle des humains. Elles au moins ne vous mentent pas et ne cherchent pas à vous donner des ordres ou vous manipuler.

ROBOTS

Les robots sont des automates programmés pour effectuer certaines tâches. En fonction de votre univers de jeu, vous avez à déterminer si les

robots sont répandus ou non, autorisés ou non et le niveau de développement de leur intelligence artificielle.

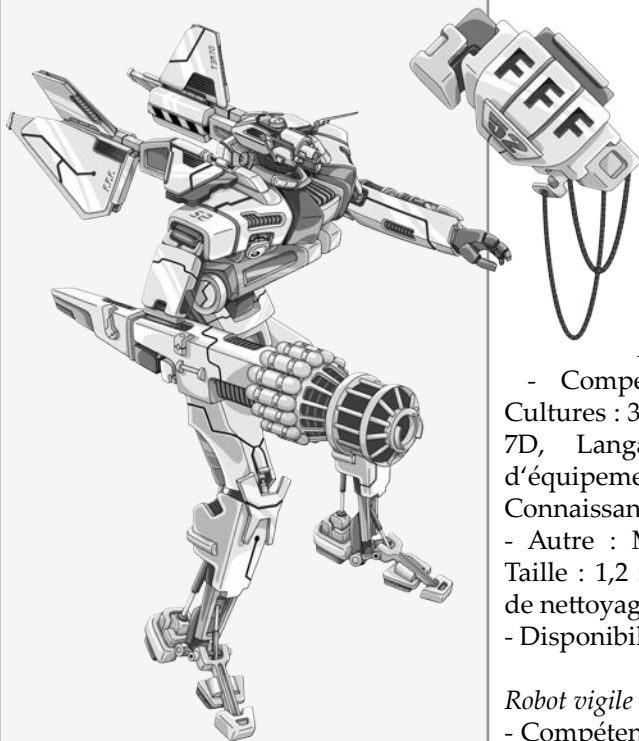
Incarner un robot

Incarner un robot est un vrai défi. La plupart du temps, un robot est programmé pour des tâches précises et doit obéir à son propriétaire. Cela peut en rendre difficile son interprétation.

Si vous le souhaitez malgré tout, traitez alors le robot comme un personnage classique. Lors de sa création, distribuez 18D entre ses Codes-Dés d'Attribut (de 1D au minimum à 6D au maximum) puis 7D dans les Compétences. Le matériel, y compris armes et protections, peut être soit porté soit monté directement sur le robot. L'augmentation des Compétences obéit aux règles classique mais, outre les Points de Personnage, il convient de dépenser des crédits pour améliorer l'équipement du robot. Bien évidemment, cela implique l'accord du propriétaire.

La plupart du temps, les robots ne possèdent pas de Code-Dé d'Attribut, simplement des Codes-Dés affectés aux Compétences effectivement maîtrisées par le robot. Certains robots haut-de-gamme possèdent des Codes-Dés dans un ou plusieurs Attributs. Ils peuvent alors effectuer toutes les tâches liées à cet Attribut.

Dans tous les cas cependant, un robot ne peut effectuer de jet en Comédie, Volonté, Métaphysique ou autres compétences liées à des activités paranormales. Ils utilisent leurs Compétences d'Esquive ou de Recherche pour déterminer l'Initiative. S'ils ne possèdent aucune de ces Compétences, ils agissent en dernier. Enfin, sachez que la valeur de déplacement d'un robot est variable. Un robot peut se déplacer à l'aide de jambes (valeur de mouvement : 9 à 11), roues ou roulettes (valeur de



OPEN D6

mouvement : jusqu'à 15 sur terrain plat mais gros malus sur terrain chaotique), chenilles (valeur de mouvement : de 5 à 8 mais pas de malus sur terrain chaotique), propulseurs, etc.

Exemples de robots

Robot de maintenance

- Compétences : Réparation d'exosquelette : 3D, Réparation d'armes : 3D, Réparation de système de vol : 3D, Réparation d'armes : 3D, Réparation d'équipement personnel : 3D, Réparation/programmation de robot : 3D, Réparation de véhicule : 3D.

- Autre : Mouvement : 8 (chenilles), Taille : 2 mètres, Équipement : outils de diagnostic et réparation, laser de travail (4D de dommage).
- Disponibilité : V - prix : ND25

Robot domestique

- Compétences : Cuisine : 4D, Cultures : 3D, Savoir-faire : nettoyage : 7D, Langues : 3D, Réparation d'équipement personnel : 3D, Connaissances académiques : 2D.

- Autre : Mouvement : 10 (jambes), Taille : 1,2 mètre, Équipement : outils de nettoyage.
- Disponibilité : V - prix : ND20

Robot vigile

- Compétences : Tir : 5D, Esquive : 6D,

CHAPITRE 1

Intimidation : 5D, Courir : 4D.

- Autre : Mouvement : 11 (jambes),
Taille : 1,7 mètre, Équipement : Blaster
étourdissant (6D de dommages non-
létaux).

- Disponibilité : X - prix : ND30

IMPLANTS ET PROTHÈSES CYBERNÉTIQUES

Généralités

Les implants cybernétiques se greffent dans des organes artificiels. La première étape pour être doté de prothèses est donc de remplacer un de ses membres par un membre artificiel : bras, jambe, poumons, œil... Chacun de ces membres artificiels contient un nombre variable de compartiments appelés *slots*. Chaque *slot* peut ensuite être équipé pour une fonction précise.

Exemple : un personnage se fait greffer une main artificielle. Une main artificielle comprend trois *slots*. Le personnage peut donc au plus installer trois équipements dans sa main par exemple des griffes dans les doigts, un répulseur dans la paume et un vérin qui lui donne davantage de puissance dans le poignet.

Chacun des équipements dotant un *slot* est évalué comme une Capacité Spéciale et reçoit donc un rang d'avantage noté R1, R2, R3, etc. Plus le rang est élevé, plus l'avantage est important.

Créer un personnage doté de prothèses

Lors de la création d'un personnage, les équipements cybernétiques sont pris en compte en terme de règle comme des Capacités Spéciales et des Désavantages et se voient donc attribuer des niveaux notés R1, R2, R3, etc (voir Annexe **page 44**). Il est possible que les Capacités Spéciales et Désavantages liés aux implants cybernétiques se compensent directement. On peut ainsi imaginer qu'un implant provoque certaines faiblesses physiques (un bras lourdement armé peut par exemple affaiblir le dos qui en supporte le poids) ou psychologique. Cela n'est cependant pas nécessaire. Les atouts offerts par les implants cybernétiques peuvent être compensés par des Désavantages d'une autre nature.

Un personnage se dotant de prothèses reçoit automatiquement les organes artificielles nécessaires à leur installation.

Recevoir de nouvelles prothèses

Lorsqu'un personnage déjà créé souhaite être doté de nouvelles prothèses, il doit pour cela trouver des personnes susceptibles de lui implanter un organe artificiel puis d'équiper les *slots* libres. Mais il doit aussi dépenser des Points de Personnage : 10 points pour une prothèse de niveau R1, 20 points pour une prothèse de niveau R2, 30 points pour une prothèse de niveau R3.

Chirurgie des implants cybernétiques

Qu'il s'agisse d'implants que le personnage possède dès sa création ou qu'il acquiert après celle-ci, leur installation nécessite l'engagement de certains frais et l'accès à du personnel qualifié et du matériel. C'est au MJ d'estimer si ces conditions sont remplies. Si c'est le cas, le responsable de l'opération effectue alors un jet en Médecine pour implanter un organe artificiel. Le Niveau de Difficulté de cette opération dépend de la prothèse implantée (consultez la liste des prothèses pour en prendre connaissance). Ce ND est ensuite augmenté par le nombre de *slots* accordé par la prothèse, dans la limite autorisée. Retenez ainsi la formule : Difficulté de base + Nombre de *slots*.

Exemple : un personnage veut se faire installer une jambe cybernétique. Au plus, une jambe autorise la mise en place de quatre *slots*. Le personnage décide que deux *slots* suffiront. Le ND pour l'opération est donc de 15 (difficulté de base) + 2 (nombre de *slots*) = 17.

Comparez ensuite le jet en Médecine et le Niveau de Difficulté totale (Localisation + Type de prothèse).

Si le résultat est un échec : la prothèse n'est pas installée et le chirurgien inflige des dommages au patient qui se trouve en Incapacité (si

vous utilisez les Niveaux de Blessure) ou perd 75% de ses PV.

Si le résultat est minimal (le jet de dé égale à peine le Niveau de Difficulté) : le système est installé mais le patient est sévèrement blessé (ou perd 50% de ses PV). Par ailleurs, la prothèse dysfonctionnera sur un résultat de 1 ou 2 sur le dé libre lors des jets futurs liés à l'utilisation de la prothèse.

Si le résultat est moyen (le jet dépasse le Niveau de Difficulté de 1 à 5 points) : Le système est installé mais mal fonctionnera sur un échec critique (1 sur le dé libre). Le personnage subit les dommages habituels (Sévèrement blessé ou perte de 50% des PV).

Si le résultat est bon (le jet dépasse le Niveau de Difficulté de 6 à 9 points) : Le système est installé correctement. Le personnage subit les dommages habituels (Sévèrement blessé ou perte de 50% des PV).

Si le résultat est excellent (le jet dépasse le Niveau de Difficulté de 10 points ou plus) : Le système est installé parfaitement. Le personnage subit les dommages habituels (Sévèrement blessé ou perte de 50% des PV) mais le jet pour le soigner ou le délai pour récupérer naturellement est réduit de moitié.

Comme vous le constatez, l'implantation d'une prothèse entraîne automatiquement une blessure du patient. Le médecin peut ensuite le

CHAPITRE 1

laisser naturellement récupérer ou accélérer la guérison par un nouveau jet en Médecine. Le prix d'un organe artificiel est égal à mille fois le niveau de difficulté, en crédits.

Une fois l'organe implanté, il s'agit d'équiper les *slots*. Cela requiert cette fois un jet en Réparation d'équipement personnel. Le ND pour réussir à planter la prothèse dans le *slot* est égal au niveau de difficulté pour planter l'organe + 3 fois le niveau du rang de l'équipement installé dans le *slot*. Si le résultat est un échec de plus de deux points : la prothèse n'est pas installée et elle est détruite durant l'opération. Si le résultat est un échec simple, l'opération est un échec mais la prothèse n'est pas abîmée. En cas de succès, l'opération s'est bien déroulée.

Un personnage disposant de prothèses peut changer les équipements de ces *slots* en suivant la même procédure.

Cyberpsychose

Si vous le souhaitez, vous pouvez infliger à vos joueurs les affres de la cyberpsychose. La cyberpsychose est une maladie mentale, qui isole le personnage du monde qui l'entoure. Pour chacune de ses prothèses, le niveau de cyberpsychose augmente d'un point. Par la suite, lors d'un jet d'interaction avec un humain, le personnage subit un malus équivalent

à son niveau de cyberpsychose. À l'inverse, lors d'un jet d'interaction avec une machine, le personnage subit un bonus équivalent à son niveau de cyberpsychose.

En outre, lors d'épisodes de stress, un personnage porteur de prothèses est susceptible de craquer, engendrant des réactions de toutes sortes (fuite, prostration, violence...). Nombre de prothèses / le personnage craque sur un résultat de... sur le dé libre

1 / 1

2 ou 3 / 1 ou 2

4 ou 5 / 1, 2 ou 3

6 à 8 / 1, 2, 3 ou 4

9 ou plus / 1, 2, 3, 4 ou 5

Exemples d'implants

Outre le cerveau lui-même, toute partie du corps humain peut-être remplacé par une prothèse.

Main

Nombre maximum d'emplacements : une main comprend trois *slots* (un pour la paume, un pour le poignet et un pour les doigts) au plus.

Exemples de capacités spéciales : ambidextrie, griffes, mini-armes, bonus d'habileté manuelle, bonus au toucher (sens tactile)...

Restrictions : avec deux mains, le bonus maximum pour les Compétences Soulever, Sauter/Grimper et Nager est égal au Code-Dé en Vigueur.

Difficulté de base pour l'installation : 10

Restrictions

Dans le cas où l'action nécessite deux mains, deux bras, deux pieds, deux jambes, etc et qu'un seul des membres possède une prothèse, l'avantage conféré par celui-ci est divisé par deux (arrondi au supérieur).

Si les deux membres possèdent des avantages mais de valeurs différentes, on en fait la moyenne (arrondie au supérieur).

Bras

N o m b r e m a x i m u m
d'emplacements : un bras comprend trois *slots* (coude, avant-bras et arrière-bras) au plus.

Exemples de capacités spéciales : ambidextrie, armes, bonus d'habileté, d'agilité ou de vigueur, protection...

Restrictions : avec deux bras, le bonus maximum pour les Compétences Soulever, Sauter/Grimper et Nager est égal à trois fois le Code-Dé en Vigueur.

Difficulté de base pour l'installation : 12

Épaules

N o m b r e m a x i m u m
d'emplacements : au plus, un épaule comprend trois *slots*.

Exemples de capacités spéciales : ambidextrie, armes, bonus de vigueur...

Difficulté de base pour l'installation : 15

Pied

N o m b r e m a x i m u m
d'emplacements : un pied comprend deux *slots* (pied proprement dit et talon) au plus.

Exemples de capacités spéciales : rapidité, agilité, vol...

Difficulté de base pour l'installation : 10

Tibia

N o m b r e m a x i m u m
d'emplacements : un tibia comprend un *slot*.

Exemples de capacités spéciales : rapidité, agilité, arme, protection...

Difficulté de base pour l'installation : 12

Jambe complète

N o m b r e m a x i m u m
d'emplacements : une jambe complète comprend quatre *slots* au plus (un pour le tibia, un pour le genou, deux pour la cuisse).

Exemples de capacités spéciales : rapidité, agilité, arme, protection...

Difficulté de base pour l'installation : 15

Oreille

N o m b r e m a x i m u m
d'emplacements : deux *slots*.

CHAPITRE 1

Exemples de capacités spéciales : audition de fréquences extrêmes, acuité auditive...

Difficulté de base pour l'installation : 17

Œil

Nombre maximum d'emplacements : deux *slots*.

Exemples de capacités spéciales : vision nocturne, vision lointaine...

Difficulté de base pour l'installation : 17

Bouche

Nombre maximum d'emplacements : deux *slots* dont une arme.

Exemples de capacités spéciales : bonus sensoriel, dents d'acier...

Difficulté de base pour l'installation : 15

Nez

Nombre maximum d'emplacements : un *slot*.

Exemples de capacités spéciales : bonus olfactif...

Difficulté de base pour l'installation : 17

Gorge

Nombre maximum d'emplacements : trois *slots* dont une arme au plus.

Exemples de capacités

spéciales : cri létal, voix déguisées, bonus aux langues...

Difficulté de base pour l'installation : 15

Disque dur interne

Nombre maximum d'emplacements : un *slot*.

Exemples de capacités spéciales : connaissances, réflexion, volonté...

Difficulté de base pour l'installation : 20

Cœur

Nombre maximum d'emplacements : deux *slots*.

Exemples de capacités spéciales : endurance, résistance, immunité...

Difficulté de base pour l'installation : 20

Système digestif

Nombre maximum d'emplacements : deux *slots*.

Exemples de capacités spéciales : immunité...

Difficulté de base pour l'installation : 20

Poumons

Nombre maximum d'emplacements : quatre *slots*.

Exemples de capacités spéciales : endurance, tolérance atmosphérique, respiration sous-marine...

Difficulté de base pour l'installation : 20

Peau artificielle (peau remplaçant la peau naturelle)

Nombre maximum d'emplacements : deux *slots*.

Exemples de capacités spéciales : résistance, sensations accrues...

Difficulté de base pour l'installation : 10 par partie du corps (tête, torse, bras, jambes).

Dispenseur de drogues

Nombre maximum d'emplacements : un *slot*.

Exemples de capacités spéciales : rapidité, agilité, force, acuité, concentration...

Difficulté de base pour l'installation : 20

Prise neurale

Nombre maximum d'emplacements : un *slot*.

Exemples de capacités spéciales : bonus en Programmation/Réparation d'ordinateur ou de robots

Difficulté de base pour l'installation : 20

Peau synthétique (peau placée sur des prothèses pour leur donner une apparence humaine)

Nombre d'emplacements : n.a

Exemples de capacités spéciales : n.a

Difficulté de base pour l'installation : 3

Queue/Tentacule

Nombre maximum d'emplacements : deux *slots* (dont une arme au plus).

Exemples de capacités spéciales : agilité, arme, prise...

Difficulté de base pour l'installation : 10

SYSTÈME DE CRÉATION DE PERSONNAGES PAR POINTS

Le système de création de personnage par points n'est pas le système classique et historique utilisé par le D6. Il est issu de la demande de fans qui souhaitait retrouver par là un mode opératoire plus proche des autres jeux auxquels ils étaient familiers. Le système de création par points a l'avantage de permettre de créer des personnages de manière plus personnalisé, avec soit davantage de point d'Attribut soit davantage de points de Compétences, selon l'équilibre désiré.

Vous êtes libre de choisir l'un ou l'autre des systèmes, sachant qu'ils sont équivalents en terme de valeur des personnages créés et que les règles de jeu sont les mêmes quel que soit le choix du mode de création. N'hésitez donc pas à faire des essais avec l'un ou l'autre des systèmes.

CHAPITRE 1

Quand un joueur crée un personnage à l'aide du système par points, il dispose au départ d'un capital de 79 points. L'achat d'un dé d'Attribut coûte quatre points de création. L'achat d'un dé de compétence coûte un point. L'achat de trois spécialisations (voir chapitre suivant) coûte un point. L'achat des Avantages et Capacités spéciales (voir Annexe précédente) coûte un point par rang d'Avantage ou de Capacité spéciale. À l'inverse, un Désavantages rapporte un point de création par rang.

Des restrictions sont à rappeler. Tout d'abord, souvenez-vous que les Codes-Dés des Attributs doivent respecter les normes de la race du personnage créé (de 1D minimum à 5D maximum pour un humain, par exemple). Par ailleurs, lors de la création d'un personnage, une Compétence ne peut être améliorée de plus de 3D par rapport à la valeur du Code-Dé de l'Attribut dont elle dépend. Ajoutons pour terminer qu'il n'est pas possible de récolter plus de 10 points de création en cumulant des Désavantages.

Concernant les autres éléments du personnage (Points de Destin, Points de Personnage, Niveaux de blessure, Dégâts naturels...), suivez les règles de base.

Exemple : Julio souhaite créer un voleur pour un univers médiéval-historique. Les six Attributs sont Agilité, Coordination, Vigueur, Savoir,

Perception et Charisme. Étant donné la nature réaliste de l'univers de jeu, les Attributs Magie et Foi Miraculaire ne sont pas utilisables. Julio attribue 4D à l'Agilité ($4 \times 4 = 16$ points), 4D à la Coordination ($4 \times 4 = 16$ points), 3D à la Perception ($3 \times 4 = 12$ points) et à la Vigueur ($3 \times 4 = 12$ points) et 2D au Savoir ($2 \times 4 = 8$ points) et au Charisme ($2 \times 4 = 8$ points). Il a donc dépensé 72 points. Il lui reste 7 points avec lesquels ils pourraient « acheter » 7D de Compétences. Il préfère finalement acheter un D supplémentaire en Agilité (4 points), cet Attribut passant donc à 5D, la valeur maximale pour un humain. Il lui reste 3 points avec lesquels il achète 3D de Compétence pour les Compétences suivantes : Acrobatie (1D ajouté au Code-Dé de l'Attribut, ce qui lui fait une Compétence 6D), Esquive (1D ajouté au Code-Dé de l'Attribut, ce qui lui fait une Compétence 6D) et Crochetage (1D ajouté au Code-Dé de l'Attribut, ce qui lui fait une Compétence 5D).



Pour des personnages expérimentés, le MJ peut attribuer 94 points de création.

PERSONNAGES NON-JOUEURS, ANIMAUX ET MONSTRES

Jouer les Personnages Non-Joueurs (PNJ)

Dans les pages qui suivent, découvrez des dizaines de personnages, animaux et monstres à intégrer à vos scénarios. Pour chaque type de personnage, nous vous précisons les Attributs ainsi que d'éventuelles compétences. Comme vous allez le constater, les PNJ possèdent des caractéristiques inférieures à celles des personnages de vos joueurs. Comme les figurants dans les films ou séries télévisées, il s'agit de rôles secondaires, vite rencontrés et vite oubliés et qui, en tout état de cause, ne sont pas du niveau de ceux des PJ. Bien évidemment, il arrive aussi que les PJ rencontrent des PJ de grande importance. Dans ce cas, n'hésitez pas à augmenter les valeurs de celui-ci, voire à lui créer une fiche équivalente à celle d'un Personnage-Joueur. Si le PNJ a une grande importance dans l'aventure ou s'annonce comme un personnage récurrent, soignez-le. Définissez son caractère et ses expressions, de manière à ce que les joueurs en gardent un souvenir impérissable.

Jouer les animaux

Les personnages peuvent interagir avec des animaux. Souvenez-vous cependant que les animaux, même

s'ils peuvent posséder des formes d'intelligence ne peuvent pas, sauf exception, agir rationnellement de manière autonome. La plupart du temps, ils suivent leur inconscient et cherchent en général avant tout à survivre. Selon la taille de l'animal, des modificateurs d'échelle sont attribués. Les animaux ne sont pas classés par type d'univers et peuvent être joués indifféremment dans les uns ou les autres.

Jouer les monstres

Contrairement aux animaux les monstres possèdent des capacités rationnelles qui les rendent capables d'élaborer des plans complexes pour nuire aux PJ. Eux aussi ne sont pas classés par type d'univers et peuvent être joués indifféremment dans les uns ou les autres.

PERSONNAGES D6 FANTASY

Guérisseur : Agilité 2D, Coordination 2D, Prestidigitation 2D+1, Vigueur 2D, Résistance 2D+1, Savoir 3D, Médecine 4D, Lire et écrire 2D+1, Connaissances académiques 2D+2, Perception 2D, Enquête 2D+1, Charisme 2D. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 1D. Points de Destin : 0. Points de Personnage : 2. Points de Vie : 10/ Niveaux de blessure : 2. Équipement : sac empli d'herbes de soin (+1 pour 6 à 12 jets en Médecine).

CHAPITRE 1

Homme de main : Agilité 2D, Armes de contact 4D, Lutte 3D, Discrétion 3D, Coordination 2D, Crochetage 3D, Tir 4D, Vigueur 3D, Courir 3D+2, Savoir 2D, Perception 2D, Discrétion 3D, Connaissance de la rue 3D, Pister 3D, Charisme 2D. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 1D. Points de Destin : 0. Points de Personnage : 2. Points de Vie : 13/Niveaux de blessure : 2. Équipement : Dague (Dégâts +1D), Matériel de crochetage (+1D aux jets en Crochetage), armure de cuir légère (Résistance aux dégâts +2).

Marchand : Agilité 2D, Équitation 2D+1, Coordination 2D, Prestidigitation 2D+2, Vigueur 2D, Courir 2D+1, Savoir 2D, Cultures 3D, Lire et écrire 2D+2, Connaissances académiques 3D, Élocution 3D, Marchandage 3D, Perception 2D, Connaissance de la rue 2D+1, Charisme 3D, Bluff 3D+2, Séduire 4D, Persuasion 3D. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 1D. Points de Destin : 0. Points de Personnage : 2. Points de Vie : 11/Niveaux de blessure : 2. Équipement : monnaies de différents royaumes, marchandises diverses à vendre, Bourse, Poignard (Dégâts +2), habits de voyage (Résistance aux dégâts +1).

Ranger : Agilité 3D, Esquive 3D+1, Armes de contact 3D+1, Lutte 3D+1, Discrétion 3D+2, Coordination 2D, Vigueur 2D, Courir 3D+1, Soulever 3D+2, Savoir 2D, Perception 2D,

Discrétion 2D+2, Enquête 2D+1, Rechercher 2D+1, Survie 2D+2, Pister 2D+2, Charisme 2D, Intimidation 2D+1, Volonté 2D+1. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 2D. Points de Destin : 0. Points de Personnage : 2. Points de Vie : 14/Niveaux de blessure : 2. Équipement : Épée courte (Dégâts +1D+2), Poignard (Dégâts +1D), armure de cuir légère (Résistance aux dégâts +2), vêtements aux teintes vertes (+1 aux jets en Discrétion quand se trouve dans les arbres).

Ruffian : Agilité 2D, Armes de contact 3D, Lutte 3D, Discrétion 2D+1, Coordination 2D, Crochetage 3D, Vigueur 3D, Savoir 2D, Pièges 3D, Perception 2D, Jeux 2D+2, Discrétion 2D+2, Connaissance de la rue 3D, Charisme 1D, intimidation 3D. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 2D. Points de Destin : 0. Points de Personnage : 2. Points de Vie : 12/Niveaux de blessure : 2. Équipement : Dague (Dégâts +1D), Large sac.

Soldat : Agilité 2D, Esquive 3D, Armes de contact 3D, Lutte 3D, Coordination 2D, Vigueur 3D, Soulever 3D+1, Courir 3D+1, Savoir 2D, Perception 2D, Rechercher 2D+1, Connaissance de la rue 2D+1, Survie 2D+1, Charisme 2D, intimidation 2D+2, Volonté 2D+1. Mouvement : 10. Vigueur Dégâts : 2D. Points de Destin : 0. Points de Personnage : 2. Points de Vie : 15/Niveaux de blessure : 2. Équipement :

Épée courte (Dégâts +1D+2), Poignard (Dégâts +1D), Armure de cuir renforcée et casque (Résistance aux dégâts +1D).

PERSONNAGES D6 AVENTURES

Homme de main : Agilité 2D, Lutte 4D, Coordination 2D, Crochetage 3D, Tir 4D, Pilotage 3D, Vigueur 2D, Courir 3D, Savoir 2D, Perception 2D, Discrétion 3D, Sécurité 3D, Connaissance de la rue 3D, Pister 3D, Charisme 2D. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 1D. Points de Destin : 0. Points de Personnage : 2. Points de Vie : 18/Niveaux de blessure : 2. Équipement : Pistolet (Dégâts 4D), Matériel de crochetage (+1D aux jets en crochetage).

Officier de police : Agilité 2D, Lutte 3D, Esquive 3D, Armes de contact 3D, Coordination 2D, Tir 4D, Pilotage 3D, Vigueur 2D, Courir 3D, Savoir 2D, Médecine 3D, Perception 2D, Connaissance de la rue 4D, Charisme 2D. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 1D. Points de Destin : 0. Points de Personnage : 2. Points de Vie : 22/Niveaux de blessure : 2. Équipement : gilet pare-balles (Résistance aux dégâts +3D), Menottes, Pistolet (Dégâts 4D), Tonfa (Dégâts +1D+2), Munitions.

Reporter : Agilité 2D, Discrétion 3D, Coordination 2D, Vigueur 2D, Courir 3D, Savoir 2D, Enquête

3D, Connaissances académiques 3D, Perception 2D, Discrétion 3D, Rechercher 3D, Pister 3D, Charisme 2D, con 3D, persuasion 3D. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 1D. Points de Destin : 0. Points de Personnage : 2. Points de Vie : 14/Niveaux de blessure : 2. Équipement moderne : PDA avec enregistreur, caméra digitale, carte de presse. Équipement pour les autres univers : papier, stylo, carte de presse.

Scientifique : Agilité 2D, Coordination 1D, Vigueur 1D, Savoir 3D, Enquête 5D, Connaissances académiques 4D, Domaine scientifique du personnage : 6D, Perception 3D, Charisme 2D. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 1D. Points de Destin : 0. Points de Personnage : 2. Points de Vie : 15/Niveaux de blessure : 2. Équipement : Passe d'accès au laboratoire, PDA.

Vigile : Agilité 2D, Lutte 3D, Esquive 4D, Armes de contact 3D, Coordination 2D, Vigueur 2D, Courir 3D, Savoir 2D, Médecine 3D, Sécurité 3D, Perception 2D, Charisme 2D. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 1D. Points de Destin : 0. Points de Personnage : 2. Points de Vie : 18/Niveaux de blessure : 2. Équipement : Tonfa (Dégâts +1D+2), Talkie-walkie.

Soldat : Agilité 2D, Lutte 3D, Esquive 3D, Armes de contact 3D, Discrétion 3D, Coordination 2D, Tir 3D, Vigueur

CHAPITRE 1

2D, Soulever 3D, Courir 3D, Savoir 2D, Médecine 3D, Connaissances académiques 3D, Perception 2D, Charisme 2D, Volonté 3D. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 2D. Points de Destin : 0. Points de Personnage : 2. Points de Vie : 19/Niveaux de blessure : 2. Équipement : Pistolet (Dégâts 4D), Poignard (Dégâts +1D), Fusil d'assaut (Dégâts 5D+1), Munitions.

Truand : Agilité 2D, Lutte 3D, Armes de contact 3D, Coordination 2D, Crochetage 3D, Tir 3D, Vigueur 3D, Savoir 2D, Sécurité 3D, Perception 2D, Connaissance de la rue 3D, Charisme 1D, intimidation 3D. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 2D. Points de Destin : 0. Points de Personnage : 2. Points de Vie : 19/Niveaux de blessure : 2. Équipement : Pistolet (Dégâts 4D), Poing américain (Dégâts +1).

PERSONNAGES D6 GALAXIES

Chasseur de primes : Agilité 3D, Lutte 3D+2, Esquive 3D+1, Tir 3D+2, Lutte 3D+1, Vigueur 3D, Savoir 3D, Survie 3D+1, Perception 3D, Enquête 3D, Discrétion 3D, Mécanique 3D, Technique. 3D Mouvement : 10. Dégâts naturels : 2D. Points de Destin : 0. Points de Personnage : 2. Points de Vie : 14/Niveaux de blessure : 2. Équipement : Poignard (Dégâts +1D), Blaster (Dégâts 5D), Veste de protection (Résistance aux dégâts +2).

Officier : Agilité 3D+2, Tir 4D+2, Esquive 4D+1, Lutte 4D, Vigueur 3D, Savoir 3D, Bureaucratie 3D+1, Lois 4D, Perception 3D, Enquête 3D+1, Rechercher 3D+1, Mécanique 2D+2, Technique 2D+2, Sécurité 3D. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 2D. Points de Destin : 0. Points de Personnage : 2. Points de Vie : 13/Niveaux de blessure : 2. Équipement : Blaster (Dégâts 5D), Armure (Résistance aux dégâts +1D).

Marchand : Agilité 3D, Vigueur 2D+2, Savoir 3D+1, Bureaucratie 3D+2, business 3D+2, cultures 3D+2, Langages 3D+2, Perception 3D+1, Marchander 4D, con 3D+2, Mécanique 2D+2, Véhicules 3D, Technique 3D. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 1D. Points de Destin : 0. Points de Personnage : 2. Points de Vie : 12/Niveaux de blessure : 2. Équipement : Vêtements de luxe, Communicateur, monnaies de différents systèmes, marchandises à vendre.

Soldat : Agilité 3D+2, Lutte 4D, Esquive 4D, Tir 5D+2, Vigueur 3D+1, Savoir 2D+2, Lois 3D, Perception 3D, Rechercher 3D+1, Mécanique 2D+2, Technique 2D+2, Démolitions 3D+2. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 2D. Points de Destin : 0. Points de Personnage : 2. Points de Vie : 14/Niveaux de blessure : 2. Équipement : Blaster (Dégâts 5D), Deux Grenades (Dégâts 6D), Veste de protection (Résistance aux dégâts +2).

Truand : Agilité 3D, Lutte 4D, Tir 3D+1, Esquive 3D+2, Lutte 3D, Vigueur 3D, lift 4D, Résistance 3D+2, Savoir 3D, intimidation 3D+2, Connaissance de la rue 3D+2, Perception 3D, Mécanique 1D, Technique 1D. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 2D. Points de Destin : 0. Points de Personnage : 2. Points de Vie : 13/Niveaux de blessure : 2. Équipement : Poignard énergétique (Dégâts +1D), Veste de protection (Résistance aux dégâts +2).

ANIMAUX

Chat domestique : Agilité 3D, Armes de contact 4D, Escalade 4D, Esquive 4D, Saut 4D, Discrétion 4D, Coordination 1D, Vigueur 1D, Courir 3D, Savoir 1D, Perception 2D, Rechercher 3D, Pister 3D, Charisme 2D, Volonté 3D. Mouvement : 20. Dégâts naturels : 1D. Points de Vie : 8/Niveaux de blessure : 1. Capacités naturelles : Griffes (Dégâts +2), Dents (Dégâts +2), Petite taille (Modificateur d'échelle 6).

Chauve-souris : Agilité 3D, Lutte 4D, Vol 4D, Coordination 1D, Vigueur 1D, Savoir 1D, Perception 1D, Rechercher 2D : Entendre +1D, Pister 2D : sonar +1D, Charisme 1D, Volonté 3D. Mouvement : 15. Dégâts naturels : 1D. Points de Vie : 6/Niveaux de blessure : 1. Capacités naturelles : la chauve-souris peut voler, les Chauves-Souris attaquent en groupe en effectuant un

jet en Lutte + 5 pour chaque groupe de 10 créatures. Griffes (Dégâts naturels seulement).

Cheval : Agilité 3D, Armes de contact 4D, Saut 4D, Coordination 1D, Vigueur 4D, Courir 5D, Savoir 1D, Perception 3D, Charisme 2D, intimidation 3D, Volonté 3D. Mouvement : 25. Dégâts naturels 2D. Points de Vie : 15/Niveaux de blessure : 2. Capacités naturelles : Ruade (Dégâts +1D), Dents (Dégâts +2), Grande taille (Modificateur d'échelle 3). Note : un cheval peut attaquer deux fois la même cible en un round en utilisant son attaque « Ruade ».

Chien domestique : Agilité 3D, Esquive 4D, Armes de contact 4D, Coordination 1D, Vigueur 3D, Courir 4D, Savoir 1D, Perception 2D, Rechercher 3D, Pister 4D, Charisme 2D, intimidation 3D, Volonté 2D+1. Mouvement : 25. Dégâts naturels : 2D. Points de Vie : 9/Niveaux de blessure : 1. Capacités naturelles : Dents (Dégâts +1D), Petite taille (Modificateur d'échelle 5).

Chien de garde : Agilité 3D, Esquive 6D, Armes de contact 5D, Coordination 1D, Vigueur 4D, Courir 4D+1, Savoir 1D, Perception 2D, Rechercher 3D, Pister 4D, Charisme 2D, intimidation 5D, Volonté 4D. Mouvement : 25. Dégâts naturels : 2D. Points de Vie : 12/Niveaux de blessure : 2. Capacités naturelles : Dents (Dégâts +1D), Petite taille (Modificateur d'échelle 4).

CHAPITRE 1

Cobra : Agilité 4D, Armes de contact 5D, Discrétion 5D, Coordination 2D, Tir : Morsure 4D, Vigueur 1D, Savoir 1D, Perception 2D, Rechercher 3D, Pister 3D, Charisme 2D, intimidation 4D, Volonté 4D. Points de Vie : 5/ Niveaux de blessure : 1. Mouvement : 15. Dégâts naturels : 1D. Capacités naturelles : Venin (Dégâts +1D, le Cobra injecte son venin s'il dépasse la défense de son adversaire de 5 au moins, le venin cause ensuite 5 points de Dégâts or un Niveau de blessure jusqu'à ce que la victime meurt ou soit soignée, un jet Très Difficile en Résistance permet d'éviter l'aggravation de son cas), Petite taille (Modificateur d'échelle 9).



Félin (Lion, Puma, Tigre...) : Agilité 4D, Escalade 5D, Esquive 5D, Armes de contact 5D, Saut 5D, Discrétion 5D, Coordination 2D, Vigueur 4D, Courir 5D, Savoir 1D, Perception 2D, Rechercher 3D, Pister 3D, Charisme

2D, intimidation 5D, Volonté 4D. Mouvement : 30. Points de Vie : 24/ Niveaux de blessure : 3. Dégâts naturels : 2D. Capacités naturelles : Fourrure épaisse (Résistance aux dégâts +2), Griffes (Dégâts +1D), Dents (Dégâts +1D). Note : les félins peuvent bondir jusqu'à dix mètres horizontalement et deux mètres verticalement.

Oiseau de proie (faucon, aigle...) : Agilité 4D, Armes de contact 5D, Vol 5D, Coordination 1D, Vigueur 2D, Savoir 1D, Perception 2D, Rechercher 3D, Pister 3D, Charisme 2D, Volonté 3D. Mouvement : 32 (Vol)/15 (Planer). Dégâts naturels : 1D. Points de Vie : 7/Niveaux de blessure : 1. Capacités naturelles : les oiseaux de proies peuvent voler presque sans limite, tant qu'ils trouvent des courants thermiques, Bec (Dégâts +2), Serres (Dégâts +1D), Petite taille (Modificateur d'échelle 9).

Rats : Agilité 3D, Acrobatie 3D+1, Escalade 3D+2, Esquive 3D+1, Armes de contact 3D+2, Saut 4D, Vigueur 1D, Courir 3D, Nager 1D+2, Savoir 1D, Perception 2D, Discrétion 4D, Rechercher 3D, Charisme 1D, Volonté 2D. Mouvement : 3. Dégâts naturels : 1D. Points de Vie : 6/Niveaux de blessure : 1. Capacités naturelles : Dents (Dégâts naturels seulement), Attaque groupée (effectuez un seul jet en Armes de contact pour le groupe,

en ajoutant +5 au total pour chaque groupe 10 de créatures), Petite taille (Modificateur d'échelle 9 un simple rat).

Requin : Agilité 3D, Lutte 4D, Coordination 1D, Vigueur 3D, Nager 5D, Savoir 1D, Perception 2D, Rechercher 3D, Pister 3D, Charisme 2D, intimidation 6D, Volonté 7D. Mouvement : 16. Dégâts naturels : 2D. Points de Vie : 24/Niveaux de blessure : 2. Capacités naturelles : Peau de cuir (Résistance aux dégâts +2), Dents (Dégâts +1D).

MONSTRES

Démon mineur : Agilité 3D, Armes de contact 4D, Discrétion 4D, Coordination 2D, lancer 4D, Vigueur 5D, Soulever 5D+1, Courir 6D, Savoir 2D, Perception 2D, Charisme 2D, intimidation 6D, Volonté 4D. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 2D. Points de Vie : 24/Niveaux de blessure : 3. Désavantages : Employé (R1), Quiconque connaît le nom du démon peut le commander, Dévotion (R3) : infliger des destruction. Capacités Spéciales : Résistance (R1), +1D de Résistance contre les armes non-enchantées, Immortalité (R1), retourne dans son royaume en cas de mort

Géant : Agilité 3D, Armes de contact 4D, Lutte 4D, Coordination 1D, lancer

4D, Vigueur 5D, Soulever 6D, Courir 6D+2, Savoir 2D, Perception 1D, Pister 2D, Charisme 1D, intimidation 6D. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 3D. Points de Vie : 26/Niveaux de blessure : 4. Avantages : Taille : Grande (R2), Modificateur d'échelle 6. Désavantages : None. Capacités Spéciales : Hyper-Mouvement (R2) +4 aux Mouvement, Attribut renforcé : Vigueur (R3), +3 à tous les jets liés à la Vigueur. Équipement : Large massue (Dégâts +2D).

Humanoïde démoniaque (Gobelin, Kobbold, Orc) : Agilité 3D, Escalade 3D+2, Armes de contact 4D, Saut 3D+1, Discrétion 4D, Coordination 3D, Tir 4D, lancer 4D, Vigueur 3D, Soulever 3D+1, Courir 4D, Savoir 1D, Perception 2D, Discrétion 2D+2, Survie 3D, Pister 3D, Charisme 1D, intimidation 2D. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 2D. Points de Vie : 12/Niveaux de blessure : 2. Désavantages : Dévotion (R3), tuer et piller. Capacités Spéciales : Aucune.

Jeune Dragon : Agilité 3D, Armes de contact 4D, Vol 3D+1, Coordination 2D, Tir 3D, Vigueur 5D, Soulever 5D+1, Savoir 3D, Perception 2D, Charisme 3D, intimidation 6D, Volonté 3D+2. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 3D. Points de Vie : 32/Niveaux de blessure : 5. Avantages : Taille : Large (R4), Modificateur d'échelle 12. Désavantages : Talon d'Achille (R3) : doit manger chaque jour une grande

CHAPITRE 1

quantité de chair fraîche, Infamie (R3), Manie (R3) : anxieux, Manie (R3) : Cupide. Capacités Spéciales : Armure naturelle : Écaille (R2), +1D pour la Résistance aux Dégâts, Arme naturelle : Griffes (R3), Dégâts +3D, Arme naturelle à distance : Souffle de feu (R12), Dégâts 6D.

Jeune Vampire : Agilité 3D, Lutte 4D, Vol 3D+1, Discrétion 4D, Coordination 2D, lancer 4D, Vigueur 5D, infection 7D, Soulever 5D+1, Courir 5D+2, Savoir 3D, business 4D, Connaissances académiques 4D, Perception 2D, Discrétion 3D, Charisme 4D, Séduction 5D, intimidation 6D, persuasion 5D, Volonté 7D. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 3D. Points de Vie : 21/ Niveaux de blessure : 4. Désavantages : Désavantages : Talon d'Achille (R3) : doit absorber chaque jour une grande quantité de sang, Talon d'Achille (R4) : ne peut rien faire d'autre que courir en présence d'ail ou de symboles rituels spécifiques, Talon d'Achille (R5) : Incompatibilité Environnementale : 2D de Dégâts par round d'exposition à la lumière naturelle, Avantage : Infection (R3) : transfert tous ses Désavantages et Capacités Spéciales à une victime qu'il a mordu. Capacités Spéciales : Résistance (R1), +1D de Résistance aux Dégâts contre les Armes non-enchantée, Immortalité (R1) : seul un pieu enfoncé en plein cœur peut causer sa mort.

Mort-vivant (Momie, Squelette, Zombie) : Agilité 2D, Armes de contact 3D, Coordination 1D, Vigueur 2D, Soulever 3D, Savoir 1D, Perception 1D, Rechercher 3D, Pister 3D, Charisme 1D, intimidation 6D. Mouvement : 10. Dégâts naturels : 2D. Points de Vie : 15/Niveaux de blessure : 2. Désavantages : Employé (R3), esclave d'un maître. Capacités Spéciales : Résistance (R2), +2 pour la Résistance aux Dégâts, Immortalité (R1), seule une décapitation peut tuer définitivement un Mort-Vivant.



CHAPITRE 2
FAIRE VIVRE
SON
PERSONNAGE

CHAPITRE 2

FAIRE PROGRESSER SON PERSONNAGE

Récompenses en fin de partie

En Jeu de Rôle, il est d'usage de récompenser les joueurs en fin de partie. Notez qu'il s'agit d'une convention que vous n'êtes en rien obligé de respecter. Récompenser ou pas, en fin de partie ou pas, c'est à vous de décider.

Les récompenses, destinées aux personnages, peuvent prendre différentes formes : matériel, gratification sociale... Les plus attendues dans le *Système D6* sont les Points de Destin et les Points de Personnage. Lorsqu'un joueur a dépensé un Point de Destin, il peut le regagner en fin de partie si la dépense a été engagée à un moment critique, une scène de grande tension. Si en outre la dépense a permis d'emporter une grande victoire et de faire basculer la partie, le joueur ne regagne pas un mais deux Points de Destin.

Les Points de Personnage correspondent à l'expérience acquise par le personnage. Attribuez en moyenne 3 points pour un scénario court (2 ou 3 heures de jeu), 6 points pour un scénario de taille moyenne (4 à 5 heures) et 9 points pour un scénario long (6 heures ou plus). Affinez le montant des Points Personnage en récompensant les joueurs qui ont fait

des efforts pour développer une bonne ambiance à la table de jeu et ceux qui se sont particulièrement investis dans la réussite de l'aventure.

Bien évidemment, rien ne vous interdit de récompenser plus directement les joueurs en leur offrant un verre de l'amitié !

AMÉLIORER SES COMPÉTENCES

À partir du moment où un personnage a survécu au moins une aventure, il peut commencer à dépenser ses Points de Personnage (PP) pour améliorer ses Compétences. On ne peut dépenser des PP pour améliorer ses Compétences qu'entre deux parties, jamais au cours de l'une d'elles.

Dépenser des PP ne suffit pas pour améliorer une Compétence. Cette amélioration doit également s'inscrire dans la logique de ce que vit le personnage. Si un joueur souhaite ainsi augmenter la Compétence de Pilotage de son personnage ce dernier devrait avoir eu l'occasion d'exercer ses talents au cours de la partie précédente ou alors suivre un stage auprès d'un professionnel. Notez que plus la valeur de la Compétence à augmenter est élevée, plus il est difficile de répondre à ces critères. Il est, par exemple, plus difficile de trouver un professeur pour

OPERATION D6

vous aider à vous améliorer quand votre Compétence possède un Code-Dé de 7D plutôt que 3D.

Le coût en Points de Personnage pour gagner un pip dans une Compétence est égal au nombre précédent de « D » du Code-Dé. Ce système s'applique aussi bien aux Compétences qui ont déjà été améliorées qu'aux Compétences réduites à la valeur de base de l'Attribut dont elles dépendent.



Exemple : si un personnage possède une valeur de 3D en Pilotage, gagner un pip et passer à 3D+1 coûte 3 Points de Personnage (PP). Passer à 3D+2 coûte 6 PP. Passer à 4D coûte 9 PP. Passer à 4D+1 coûte 4 PP de plus.

Concernant les compétences liées à la magie et autres phénomènes paranormaux, les coûts de progression sont doublés.

Exemple : passer de 3D à 3D+1 en Foi Miraculaire ne coûte pas 3 PP mais 6 PP.

ACQUÉRIR DES SPÉCIALISATIONS

Une Spécialisation est un usage restreint d'une Compétence. La compétence Pilotage peut-être divisée en différentes spécialisations : Automobile, Moto, Avions, Bateaux... Consultez l'encadré ci-dessous pour des exemples de Spécialisations. Cette liste n'est qu'indicative. Vous pouvez la modifier à votre gré et l'adapter à votre univers de jeu.

CHAPITRE 2

LISTE DES SPECIALISATIONS

Les compétences sont ici classées par ordre alphabétique intégral. Les compétences spéciales (magie, psioniques, etc) sont détaillées dans un chapitre ultérieures et ne sont pas mentionnées ici.

- Acrobatie** : un type de manœuvre (franchir un obstacle, réaliser une figure...).
- Armes blanches** : un type d'arme (épée, couteau, lance, hache...).
- Canons** : un type de canon.
- Astrographie** : un secteur galactique.
- Bluff** : un type de mensonge, d'interlocuteur...
- Bricolage** : un type d'objet à bricoler ou de matériel à utiliser pour bricoler.
- Bureaucratie** : une démarche administrative, une région.
- Business** : un type de marchandise, de zone géographique ou de clients.
- Camouflage** : un type d'environnement (ville, forêt...).
- Chariot** : un type de monture attelée ou d'attelage (à deux, à quatre...).
- Champs de Vigueur** : un type de cible à protéger.
- Charme** : un type de cible ou de technique.
- Comédie** : un type de personnage à incarner (le charmeur, la mégère, le pingre...).
- Commander** : un type d'ordre ou de subalternes.
- Commerce** : un type de lieu pour les transactions, un type de marchandises, d'interlocuteur...
- Communications** : un type d'émetteur ou de récepteur.
- Connaissances académiques** : une discipline (Histoire, Géographie, Philosophie...).
- Connaissance de la rue** : une ville, un milieu social...
- Contorsion** : échapper à un ennemi, se défaire de ses liens, passer par une ouverture étroite.
- Courage** : un type de souffrance.
- Course** : un type de terrain, un type de course (course de fond, sprint...).
- Crochetage** : un type de mécanisme.
- Culture générale** : un type de savoir (Histoire, Géographie, Biologie...).
- Cultures** : un peuple, de faits sociaux (croyances, gastronomies...).
- Débrouillardise** : un type de réalisation.

- Déguisement** : un type de déguisement.
- Démolition** : un type d'explosif ou de cible à détruire.
- Discrétion** : un type d'environnement (de nuit, en milieu urbain, en forêt...).
- Dressage** : un type d'animal ou un type de tour.
- Enquête** : un type d'affaire (mœurs, crimes, trafics...).
- Équitation** : un type de monture (mulet, âne, cheval de course, cheval de guerre...).
- Escalade** : un type de surface (artificiel, calcaire, granit, murs...).
- Escalade/Saut** : un type de surface pour l'escalade (artificiel, calcaire, granit, murs...) ou un type de saut (hauteur, longueur...).
- Esquive** : un type d'attaque (armes à feu, armes de contact, arc...).
- Exosquelette** : un type d'exosquelette ou de manœuvre (course, levage...).
- Extra-terrestres** : un peuple ou un fait (croyances, gastronomies...).
- Falsification** : un type de document à falsifier.
- Ingénierie** : un type de mécanisme à concevoir.
- Intimidation** : un type d'information à obtenir ou un type de victimes.
- Jeux** : un type de jeux (poker, échecs...).
- Lancer** : un type de projectile (grenade, grappin...).
- Langages** : une langue.
- Lire et écrire** : un type d'ouvrages, un type de textes.
- Lois** : un type de sujet, un système législatif.
- Lutte** : un type de manœuvre (assommer, ceinturer, infliger des blessures...).
- Mécanismes** : un type de mécanisme.
- Médecine** : un type de blessure, de maladie, d'organe du corps humain...
- Missiles** : un type d'arme lourde.
- Nage** : en surface ou en profondeur, en endurance ou en rapidité.
- Navigation** : un type de navigation (sur mer, dans les airs...) ou de zone géographique.
- Ordinateurs** : un type de tâche, de programmes.
- Persuasion** : une manière de faire (rhétorique, débat, diplomatie...), un type de sujet, d'interlocuteurs.
- Pièges** : un type de piège.
- Pilotage** : un type de véhicules (automobile, moto, avion de ligne, avion de combat, sous-marin, bateau à voile, paquebot...).
- Pister** : Suivre une cible à la trace sans être repéré.
- Pratiques artistiques** : une pratique artistique (poésie, peinture,

CHAPITRE 2

photographie...).

Prestidigitation : un type de tour de magie ou un type d'objet à dérober ou de zone-cible (poche intérieure, sac à main, ceinture...).

Puissance : un usage de sa Vigueur (soulever un objet, déplacer un objet...).

Rechercher : un type d'objet ou de personne, un environnement.

Réparation de... : un type d'arme ou de canons, ou de véhicules, etc.

Résistance : un type d'agression à laquelle faire face (souffrance, maladie, poison...).

Robots : un type de robot, un type de fonction (motricité, sens, processeurs...).

Saut : un type de saut (en hauteur, en longueur...).

Sécurité : un type de système de protection, de cible (villa, banque...).

Senseurs : un type de senseur, un type de cible...

Soulever : un type de charge.

Survie : un type de milieu, une capacité (trouver de l'eau, faire un feu...).

Tactique : un type d'objectif à réaliser, un type d'unité à diriger.

Tir : un type d'arme à feu (pistolet, fusil, fusil mitrailleur, carabine...).

Véhicules : un type de véhicule.

Vol : une manœuvre, une figure...

Vol/0G : une manœuvre, une figure...

Volonté : un type de difficulté à laquelle faire face (tentation, attaques mentales, souffrance...).

Le coût pour augmenter une Spécialisation d'un pip est égal à la moitié de la valeur du chiffre placé devant le « D ». Acquérir une Spécialisation ou augmenter la valeur d'une Spécialisation n'augmente pas la valeur de base de la Compétence.

Exemple : un personnage possède une Compétence de Pilotage au niveau 3D+2. Il souhaite passer à 4D dans la Spécialisation « Moto ». Celui-ci lui coûte $3 / 2 = 1,5$ soit 2 Points de Personnage. Cela fait, le joueur lancera 4D quand son personnage pilote une Moto. Mais il lancera toujours 3D+2

quand il pilotera tout autre type de véhicule.

Un personnage peut acquérir autant de Spécialisations qu'il le souhaite dans chaque Compétence.



AUGMENTER SES ATTRIBUTS

L'augmentation d'un Attribut est un événement rare, lié à des circonstances particulières (puberté, radiations, bio-manipulations...). Un joueur peut également demander à augmenter l'un de ses Attributs dans les cas où il posséderait de nombreuses Compétences de haut niveau liées à celui-ci.

Augmenter un Attribut se déroule selon le même principe que l'augmentation d'une Compétence mais on ne dépense pas dans ce cas trois fois la valeur du D par pip mais dix fois la valeur du D par pip.

Exemple : passer de 3D+2 à 4D+1 dans un attribut coûte 30 Points de Personnage pour passer de 3D+2 à 4D puis 40 Points de Personnage pour passer de 4D à 4D+1, soit 70 Points de Personnage au total.

Le fait de dépenser ses Points de Personnage ne garantit pas que l'Attribut soit augmenté. En effet, le joueur lance les dés correspondant au nouveau Code-Dé de l'Attribut, celui qu'il souhaite acquérir. Le MJ lance un dé de moins. Si la somme obtenue par le joueur est supérieure à celle du MJ, l'Attribut est effectivement augmenté. Si la somme obtenue par le MJ est égale ou supérieure à celle du joueur, l'Attribut n'est pas augmenté. Les Points de Personnage sont perdus

OPEN D6

dans les deux cas.

Concernant les Attributs liés à la magie et autres phénomènes paranormaux, les coûts de progression sont doublés.

Exemple : passer de 3D à 3D+1 en Métaphysique ne coûte pas 30 PP mais 60 PP.



LIMITÉ POUR LES ATTRIBUTS

Sauf pour les Attributs liés à la magie et autres pouvoirs surnaturels, un personnage ne peut posséder une valeur d'Attribut supérieure aux maxima de son espèce (4D pour un humain, par exemple). Toute entorse à cette règle devrait être sérieusement justifiée et ne peut se faire sans l'accord du MJ.

AUGMENTER SES DÉGÂTS NATURELS

Quand l'Attribut Vigueur ou la Compétence Puissance augmente, les Dégâts naturels augmentent également. Rappelons que les Dégâts naturels sont égaux à l'Attribut Vigueur ou à la Compétence Puissance, si celle-ci a un niveau supérieur à l'Attribut, divisé par deux et arrondi au supérieur.

CHAPITRE 2

AMÉLIORER SES SEUILS DE BLESSURE

Tout comme pour les Dégâts naturels, les Seuils de Blessure demandent à être recalculés en cas d'augmentation de l'Attribut Vigueur.



AUGMENTER SON NIVEAU DE RESSOURCES

L'augmentation du niveau de Ressources se gère comme l'augmentation d'un niveau d'Attribut (on paie dix fois la valeur du dé pour augmenter d'un pip) à une exception importante près : l'augmentation du niveau de Ressources est automatiquement réussie.

Exemple : passer de 3D à 4D en niveau de Ressources coûte $10 \times 3 \times 3$ pips = 90 Points de Personnage. Le coût est très important mais vous ne risquez pas de perdre vos Points de Personnage en échouant au jet.

ACQUÉRIR OU AMÉLIORER DES AVANTAGES, DIMINUER OU PERDRE DES DÉSAVANTAGES

À l'aide des Avantages, vous pouvez simuler le fait qu'un personnage gagne du prestige, des contacts, une meilleure position sociale, qu'il monte dans la hiérarchie de son organisation, etc. Avec les Désavantages, vous pouvez simuler le fait qu'il souffre de blessures physiques ou de troubles psychiques consécutifs à ses aventures.

Acquérir ou améliorer un Avantage ou, à l'inverse, diminuer un niveau de Désavantage ou en perdre un définitivement nécessite que cela se passe de manière crédible par rapport à l'histoire de votre personnage. C'est pourquoi, sauf exception, on ne peut gagner ni perdre de Capacités Spéciales. Gagner l'Avantage « Contact », à force de côtoyer les malfrats dans la rue, c'est possible. Se voir pousser des griffes, beaucoup moins ! Une fois que vous avez vu, en accord avec le MJ, s'il était possible de procéder à un ajustement de vos Avantages et Désavantages, il convient d'en payer le coût :

- Acquérir un Avantage au rang 1 (R1) coûte 9 Points de Personnage (PP),

- Améliorer un Avantage du rang 1 (R1) au rang 2 (R2) coûte 12 Points de Personnage (PP),

- Améliorer un Avantage du rang 2 (R2) au rang 3 (R3) coûte 15 Points de Personnage (PP).

Chaque nouveau rang coûte 3 PP de plus que le rang précédent.

Pour perdre un rang de Désavantage, le prix à payer est le même :

- Pour passer du rang 4 au rang

3 dans un Désavantage, il convient de payer 18 PP,

- Pour passer du rang 3 au rang 2 dans un Désavantage, il convient de payer 15 PP,

- Pour passer du rang 2 au rang 1 dans un Désavantage, il convient de payer 12 PP.

La perte définitive d'un Désavantage coûte cependant 18 PP. Il est toujours difficile de se défaire à jamais d'une addiction ou d'une maladie récurrente.

De manière exceptionnelle, le MJ peut accorder des gratifications en terme d'Avantages (ou une réduction de Désavantage) sans en exiger le prix en terme de PP. Cela doit toujours être sérieusement justifié par les événements vécus par le personnage.



CHAPITRE 3

CHAPITRE 3

LES BASES

DU JEU

OPEN D6

91

PRINCIPES GÉNÉRAUX

Au fil du scénario, vous allez faire agir votre personnage. Parfois, ces actions sont simples : dormir, se lever de son lit le matin, se restaurer, s'équiper... Elles ne demandent pas de jet pour en déterminer la réussite. Celle-ci est automatique. À l'inverse, si vous exigez de votre personnage des actions impossibles (sauter du seizième étage d'un *building* sur une voiture et en prendre le contrôle), c'est l'échec qui est automatique.

Cependant, votre personnage est un héros. Il accomplit donc des actions qui sortent du quotidien. Et comme vous n'êtes pas stupide, vous n'allez pas l'envoyer au devant d'une mort certaine. C'est pourquoi, bien souvent, vous serez amenés à vivre des situations incertaines et donc à réaliser des jets pour déterminer la réussite, ou l'échec, de l'action prévue : abattre un adversaire avant qu'il ne vous abatte, foncer en sens inverse sur une autoroute pour échapper à des *yakuzas*, prendre une forteresse d'assaut, etc.

Dans tous ces cas où la réussite est incertaine, MJ et joueurs procèdent en quatre temps.

RÉALISER UN JET EN QUATRE ÉTAPES

1- Le MJ détermine la difficulté de l'action.

2- Le MJ décide la Compétence ou l'Attribut concerné par l'action.

3- Le joueur lance les dés correspondants à la Compétence ou à l'Attribut désigné.

4- On compare la somme des dés avec le niveau de difficulté. Si la somme des dés est supérieure ou égale au niveau de difficulté, c'est une réussite. Si la somme des dés est inférieure au niveau de difficulté, c'est un échec.

Détaillons à présent chacune de ces étapes.

ÉTABLIR LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Le niveau de difficulté de base

En vous aidant du tableau ci-dessous, vous pouvez aisément déterminer la niveau de difficulté de l'action entreprise.

CHAPITRE 3

Niveau de Difficulté	Valeur	Correspondance
Très facile	1 à 5	Action que tout le monde peut réussir
Facile	6 à 10	Action à la portée d'un pratiquant occasionnel
Moyen	11 à 15	Action à la portée d'un professionnel
Difficile	16 à 20	Action à la portée d'un très bon professionnel
Très difficile	21 à 25	Seules quelques personnes dans une région réussissent régulièrement cette action
Héroïque	26 à 30	Seules quelques personnes dans un pays réussissent régulièrement cette action
Légendaire	31 et plus	Les meilleurs experts mondiaux pourraient échouer

Exemples : Tracer des lettres sur une feuille est une action très simple. Écrire un texte simple est une action facile. Rédiger une note de synthèse pour un chef de bureau est une action de niveau moyen. Écrire un roman qui sera publié est une action difficile. Emporter un prix littéraire est une action très difficile. Être édité dans la collection de la Pléiade est une action de niveau « Héroïque ». Recevoir le prix Nobel de littérature est une action de niveau « Légendaire ».

EXEMPLES DE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Exemples de niveau de difficulté

Niveaux de difficulté pour obtenir une information

Accéder à une information simple et la comprendre : 5

Accéder à une théorie et la comprendre : 10

Accéder à un concept complexe et le comprendre : 15

Accéder et comprendre une information comprise habituellement par les seuls professionnels : 20

Accéder et comprendre une théorie très complexe, maîtrisée par quelques spécialistes seulement : 30

Actions physiques

Soulever 50 kg : 7

Soulever 100 kg : 12

Soulever 200 kg : 17

Soulever 500 kg : 23

Courir le 100 mètres en 2 mètres par seconde : 5

Courir le 100 mètres en 4 mètres par seconde : 10

Courir le 100 mètres en 6 mètres par seconde : 15

Courir le 100 mètres en 8 mètres par seconde : 20

Courir le 100 mètres en 10 mètres par seconde : 25

Sauter 2,5 mètres : 5

Sauter 4,5 mètres : 15

Sauter 6,5 mètres : 25

Sauter 8,5 mètres : 35

Comme vous avez pu le constater, l'échelle des valeurs est flottante. Cette liberté vous est donnée tout à la fois pour affiner le niveau exact de difficulté et pour vous adapter au niveau des personnages. Si leurs actions successives depuis le début de la partie se soldent par des échecs, visez le bas de la tranche. Si, à l'inverse, ils s'en sortent trop facilement, visez le haut de la tranche.

Afin de vous aider à affiner vos choix de niveau de difficulté, vous trouverez quelques échelles de valeur présentées en encadré.

Les modificateurs

Vous avez déterminé le niveau de base de la difficulté. Ce niveau de base peut être affecté de divers modificateurs qui rendent la tâche des PJ plus aisée ou plus difficile. Ces modificateurs s'appliquent au Niveau de Difficulté. Un modificateur positif et donc un handicap pour les PJ. Un modificateur négatif leur est au contraire favorable.

Les modificateurs sont liés à des circonstances particulières et momentanées. Ils ne déterminent pas le niveau de difficulté de l'action en général mais en influencent la difficulté sur l'instant.

Afin de vous aider à prendre en compte les modificateurs, vous en trouverez quelques exemples présentés en encadré.

CHOIX DE LA COMPÉTENCE OU DE L'ATTRIBUT

En tant que MJ, vous avez déterminé le niveau de difficulté de l'action, en tenant éventuellement compte des modificateurs qui s'y appliquent. Il vous revient à présent de déterminer à partir de quelle Compétence ou Attribut s'effectue le jet. On procède de la manière suivante :

1- Cherchez si une Compétence correspond à l'action entreprise.

Exemple : si un personnage tire sur un autre, utilisez l'action « Tir ».

Si une Compétence correspond bien à l'action entreprise, effectuez le jet à partir de celle-ci, sinon passez à l'étape n°2.

2- Utilisez un des Attributs du personnage, celui qui vous paraît le plus adapté en fonction de la situation. Rappelons que vous trouverez dans le premier chapitre de cet ouvrage une description des différents Attributs et des types d'actions qu'ils recouvrent.

Exemple : le personnage affronte un ennemi au bras de fer. L'Attribut Vigueur paraît adapté.

CHAPITRE 3

EXEMPLES DE MODIFICATEURS

Exemples de modificateurs

Météorologie et environnement

Forte pluie ou neige : +3

Nuit : +5

Environnement végétal dense : +5

Distractions aux alentours (parade, fête...) : -3

La sentinelle est attentive : +5

Une alarme a été déclenchée : +10

La sentinelle n'est pas attentive : -5

Le terrain est découvert : -6

Le terrain est chaotique : +5

Le terrain est glissant : +5

La zone praticable est étroite : +3 à +5

État du personnage

Le personnage porte 25 % de son poids : +3

Le personnage porte 50 % de son poids : +6

Le personnage porte 100 % de son poids : +12

Fatigue

Le personnage vient de fournir un effort inférieur à trois minutes : +5

Le personnage vient de fournir un effort durant trois à dix minutes : +10

Le personnage vient de fournir un effort durant dix à trente minutes : +15

Le personnage vient de fournir un effort durant trente à soixante minutes : +20

Relations avec les autres personnages

La cible est amicale : -5

La cible est hostile : +5

La cible est un ennemi : +10

La cible est un allié : -10

La cible est en position de faiblesse : -5 à -10

La demande est illégale ou met la cible en danger : +10

La demande est quelque chose que la cible est habitué à faire : +5

- La cible comprend que la demande est importante pour le PJ : +5
- La cible comprend que la demande est vitale pour le PJ : +5
- La cible pense que la demande est sans importante pour le PJ : -5
- La cible craint de mourir si elle cède : +15

Équipement

- Le personnage ne dispose pas de l'équipement usuel pour ce genre de tâche : +5 à +10
- Le personnage dispose d'un équipement de mauvaise qualité : +3
- Le personnage dispose d'un équipement de très bonne qualité : -3

Modificateurs génériques

- Circonstances très favorables : -6 à -10
- Circonstances favorables : -3 à -5
- Circonstances défavorables : +3 à +5
- Circonstances très défavorables : +6 à +10
- Circonstances effroyables : +11 et plus

Modificateur d'ambiance

Si vous le souhaitez, vous pouvez donner des bonus, ou infliger des malus aux personnages, en fonction de la qualité d'interprétation des personnages. Ces bonus ou malus ne devraient pas dépasser trois points.

LANCER LES DÉS

Le joueur lance à présent un nombre de dés équivalent au Code-Dé de la Compétence ou de l'Attribut. Le Code-Dé lié à un Attribut ou une Compétence détermine votre niveau de compétence dans un domaine donné. Pour résoudre une action qui lui est liée, vous lancez le nombre de dés correspondant et leurs ajoutez les éventuels pips.

Exemple : si vous possédez une Compétence au niveau 3D+2,

vous lancez 3D. Vous additionnez les résultats de ces trois dés et leur ajoutez enfin le +2.

RÉSOLUTION DE L'ACTION

À présent, il ne vous reste plus qu'à comparer la somme du lancer de dé avec le niveau de difficulté. Si la somme des dés est supérieure ou égale au niveau de difficulté, c'est une réussite. Si la somme des dés est inférieure au niveau de difficulté, c'est

CHAPITRE 3

OPTION POUR LES JETS

Si vous êtes suffisamment familier avec le jeu, vous pouvez utiliser l'option qui suit.

Avant de passer de l'étape 1 à l'étape 2, cherchez si une Compétence est proche de celle qui serait nécessaire si elle existait et appliquez un malus de 1D (retranchez 1D à la valeur de la Compétence choisie). Exemple : si un personnage veut utiliser une scie-sauteuse comme une arme, il peut être cohérent de prendre en compte la Compétence Armes Blanches, en réduisant sa valeur d'1D pour l'occasion.

Si aucune Compétence ne vous paraît assez proche de celle qui serait nécessaire, passez alors à l'étape n°2, comme expliqué précédemment.

un échec. Parfois, le personnage peut tenter un jet ultérieur, parfois non.

Exemple : votre personnage échoue à crocheter une porte. Par chance, la rue reste déserte. Vous pouvez retenter votre chance. À l'inverse, si vous ratez votre jet de Bluff, votre opposant comprend que vous essayez de le flouer et se méfie. Vous allez devoir changer de tactique.

Et voilà, vous connaissez l'essentiel pour jouer avec le *Système D6*. Si vous en voulez plus, nous vous présentons dans les pages qui suivent toute une série d'options que vous pouvez introduire au fur et à mesure, en fonction de vos besoins, de vos envies et de votre bonne maîtrise des règles de base.

LE DÉ-LIBRE

À chaque lancer, l'un des dés doit être d'une couleur distinct des autres, par sa couleur ou sa taille par exemple : il s'agit du « Dé Libre ». Ce dé représente les hasards de la vie. Parfois, malgré tous vos efforts, la situation vous échappe. D'autrefois, les événements tournent en votre faveur au-delà de ce que vous aviez espéré. Comme la balle qui rebondit sur le filet. De quel côté va-t-elle retomber ? Vous devez toujours lancer un et un seul Dé-Libre. Si le Code-Dé du personnage pour une action est de 1D, soit parce que c'est la valeur

EN CAS D'ÉGALITÉ...

Si la somme du jet de dé égale exactement le niveau de difficulté, vous pouvez décider que le résultat de l'action reste en suspens et demander un nouveau jet. Bien sûr, du temps a été perdu pendant cette durée.

AUGMENTER SES CHANCES DE RÉUSSITE

usuelle du personnage, soit en raison de malus, ce dé est automatiquement un Dé-Libre. À l'inverse, si le personnage possède une valeur de 10D pour une action, il ne lance tout de même qu'un seul Dé-Libre.

Lorsque le résultat du Dé Libre est 2, 3, 4 ou 5, additionnez-le normalement aux autres dés. Si le résultat du Dé Libre est 6, additionnez-le puis relancez-le et ajoutez ce nouveau résultat à votre somme totale. Relancez ce dé tant que vous obtenez des 6. Si un résultat de 1 survient suite à un 6, ce résultat n'est pas considéré comme un échec critique.

Si le résultat du Dé Libre est un 1 lors du jet initial, c'est un Échec critique. Le MJ détermine la forme que prend cet incident en fonction des événements. Deux options principales sont possibles. Le MJ peut choisir que le Dé Libre ne compte pas dans la somme des dés et qu'en outre il annule un autre Dé, celui dont la valeur est la plus élevée. La seconde option est de compter normalement la valeur du Dé mais de déclencher un incident imprévu. Sauf exception rare, un tel événement ne doit pas se solder par une mort ou un échec automatique de la mission.

Exemple : si le personnage tirait, son arme s'enraye. Si le personnage pilotait un avion, un des moteurs s'embrase. Si le personnage opérait un patient, une complication survient, etc.

Les PJ ne sont pas considérés comme des personnes ordinaires. Ce sont des héros et ils ont la capacité, parfois, de se surpasser.

Pour tenter d'améliorer les résultats de ses jets de dés, et lorsque le personnage se retrouve confronté à une situation particulièrement périlleuse, un joueur peut utiliser des Points de Destin (PD) et des Points de Personnage (PP). Dans les deux cas, la décision d'utiliser un PP ou un PD doit être prise avant le jet. Dans les deux cas également, le point dépensé est perdu. Notez qu'il est impossible d'échanger des PP contre des PD ou inversement. Il est également impossible de dépenser lors d'un même jet à la fois un PP et un PD.

Les Points de Personnage

En dépensant un PP, le joueur peut lancer un Dé Libre supplémentaire lors de son jet, au risque donc de subir un échec critique.

Les Points de Destin

En dépensant un PD, on lance le double du nombre habituel de dés. Un Point de Destin peut cependant être regagné en fin de partie, si celui-ci a été dépensé dans un moment

CHAPITRE 3

de grande tension ou dans un but particulièrement héroïque. Si ces deux critères sont simultanément remplis, le personnage gagne deux Points de Destin en remplacement du point perdu.

GÉRER LE TEMPS

La plupart du temps, vous n'avez pas besoin de savoir exactement combien de temps prend telle ou telle action. Dans certaines scènes de grande intensité cependant, chaque détail compte. On divise alors le temps en « rounds », une unité de mesure qui compte cinq secondes.

Qui agit en premier ?

La plupart du temps, l'initiative découle logiquement des actions des différents personnages. Exemple : un homme rampe silencieusement vers une sentinelle pour lui tirer dessus. Il possède l'initiative.

Parfois, l'initiative n'est pas clairement établie. Exemple : deux *cow-boys* se font face dans un duel. Qui sera le plus rapide et dégainera le premier ? Dans ce cas, on exécute un jet en Perception. Le personnage qui obtient la somme la plus élevée bénéficie de l'initiative. Les autres suivent, par ordre décroissant. Si vous souhaitez gagner du temps, vous pouvez vous



passer de jet et déterminer l'ordre d'initiative en comparant les valeurs en Perception (puis en Recherche puis Réflexes puis Esquive en cas d'égalité).

Que puis-je faire durant un round ?

Ce n'est que lorsque vient votre tour que vous devez déclarer les actions qu'effectue votre personnage, pas avant. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi déclarer vous mettre en attente. Dans ce cas, vous pourrez reprendre la parole quand vous le souhaitez après les joueurs suivants dans l'ordre d'action. Attention : vous ne pouvez pas interrompre un joueur ou annuler ses actions en lançant : « finalement je tire » après avoir entendu ses intentions. Ne mettez votre personnage en attente qu'avec précaution. Si plusieurs personnages sont en attente, ceux qui ont le plus mauvais rang d'initiative sont forcés d'agir les premiers.

Si vous le souhaitez, vous pouvez effectuer plusieurs actions. Un déplacement compte comme une action. Chaque action au-delà de la première vous fait subir un malus de 1D sur l'ensemble de vos jets pour le round. Exemple : votre personnage veut se déplacer et tirer deux fois ; cela revient donc à exécuter 3 actions. La première action n'est pas pénalisante. Les deux suivantes valent un malus de 2D sur chacun de ses jets, y compris le premier. Si sa compétence de Tir vaut

habituellement 5D+1, elle tombe à 3D+1 pour la durée du round en raison de la pénalité de 2D.

Certaines actions peuvent cependant être effectuées gratuitement et ne pas engendrer de pénalité. Il s'agit d'actions très rapides (exécutables en un geste) et ne demandant pas de concentration. Exemples : prononcer quelques mots, jeter un coup d'œil dans une pièce, se déplacer de la moitié ou moins de sa capacité de déplacement...

Pour terminer, notez que les jets de Résistance ou de Volonté ne sont pas affectés par les malus dus aux actions multiples.

JETS EN OPPOSITION

Parfois, le personnage effectue une action qui l'oppose à un autre personnage. Dans ce cas, on effectue un jet en opposition. Dans ce cas, chaque personnage effectue un jet à partir de la Compétence concernée. Celui qui obtient la plus forte somme l'emporte. En cas d'égalité, recommencez le jet. Exemple : deux personnages s'affrontent dans un bras de fer. Chacun lance les dés correspondant à sa valeur en Vigueur. Celui qui obtient la plus forte somme emporte le duel.

Les jets en opposition peuvent être affectés par des modificateurs jouant en faveur d'un des personnages,

CHAPITRE 3

selon les circonstances du moment.

Pour gagner du temps, quand un PJ affronte un PNJ, vous pouvez éviter de faire un jet en opposition et multiplier par 3 la valeur des dés du PNJ. Certes, la valeur d'un moyenne d'un dé à 6 face vaut 3,5 et non 3. Mais le *Système D6* est un jeu qui favorise les actions d'éclats de la part des PJ, ce qui explique le choix de minorer ici la valeur moyenne du dé. Bien évidemment, vous restez libre en la matière de prendre une autre décision.

Exemple : un personnage affronte un soldat dans un bras de fer. Le militaire possède un Code-Dé de 3D+1 en Vigueur. La difficulté pour le battre au bras de fer est donc de $3 \times 3 + 1 = 10$.

NIVEAUX DE RÉUSSITE ET D'ÉCHEC

Parfois, vous ne souhaitez pas seulement savoir si une action est réussie ou ratée mais aussi dans quelle mesure elle est réussie ou ratée. Vous devez alors déterminer les niveaux de réussite ou d'échec. Pour cela, on fait la différence entre la somme des dés lancés et le niveau de difficulté.

Si la différence est de zéro : c'est une réussite ou un échec minimal : tous les effets attendus de la réussite n'auront pas forcément lieu. Si la différence est de 1 à 4 : la réussite

est normale. Si le niveau de réussite ou d'échec est compris entre 5 et 8 : c'est une belle réussite ou un bel échec. Si le niveau de réussite ou d'échec est compris entre 9 et 12 : c'est une réussite de haut niveau ou un grand échec. Si le niveau de réussite ou d'échec est compris entre 13 et 16 : c'est une réussite ou un échec spectaculaire. Si le niveau de réussite ou d'échec est supérieur à 17 : c'est une réussite ou un échec qui restera dans les mémoires.

AUTRES OPTIONS

Compétences non-maîtrisées

Si l'action engagée correspond exactement à une Compétence du jeu mais que le personnage ne maîtrise pas cette compétence, on applique un malus de +5 au niveau de difficulté. Une compétence est dite « non-maîtrisée » quand son Code-Dé est strictement égal à celui de l'Attribut dont elle dépend.

Combinaison de compétences

Parfois, deux Compétences, ou plus, peuvent être utilisées pour résoudre une action. Dans ce cas, on procède comme suit. Le MJ détermine la Compétence principale et la ou les Compétences secondaires. Il détermine ensuite un niveau de difficulté pour chacune de ces compétence. On

additionne les points qui dépassent les niveaux de difficultés pour les compétences secondaires et on les divise par deux. Ce points sont utilisés comme modificateur en faveur du joueur pour son jet sur la Compétence principale.

Se préparer

En dépensant deux fois plus de temps que le temps usuel pour effectuer une tâche, un personnage peut obtenir un bonus d'1D pour le jet concerné. Pour chaque doublement de temps, on obtient un bonus de +1D sur le nombre de dés lancés, jusqu'à un maximum de bonus de +3D (pour une durée huit fois plus longue au temps habituel).

Se dépêcher

À l'inverse, il est possible de se dépêcher pour gagner du temps, en subissant un malus en contrepartie. Ce malus est de +5 au niveau de difficulté pour un gain de 25 % sur le temps habituel, de +10 pour un gain de 50 % du temps habituel et de +20 pour un gain de 75 % sur le temps habituel. Il n'est pas possible de se dépêcher davantage. Bien sûr, toutes les actions ne permettent pas de se dépêcher. Le temps est parfois incompressible. C'est le MJ qui en décide.

Actions de groupe

Quand plusieurs personnages exécutent une même action nécessitant l'usage d'une même compétence, on utilise la compétence du personnage qui possède la meilleure maîtrise du sujet. Celui-ci obtient un bonus de +1 pour tout personnage qui l'aide et possède une Compétence égale à 1D, +2 pour tout personnage qui l'aide et possède une Compétence égale à 2D, +3 pour tout personnage qui l'aide et possède une Compétence égale à 3D, etc.

Choix d'Attributs alternatifs

Ne choisissez pas les Attributs de manière automatique. Il y a souvent plusieurs aspects à un problème et plusieurs manières de solutionner un problème. S'il s'agit de franchir un obstacle, vous pouvez demander un jet en Réflexe ou en Vigueur si l'obstacle demande un long effort pour le surmonter. Pour commander des troupes, on peut utiliser aussi bien l'Attribut Charisme quand il s'agit de les motiver que l'Attribut Savoir pour les gérer intelligemment.

CHAPITRE 3

RÉALISER UN JET

1- Le MJ détermine la difficulté de l'action.

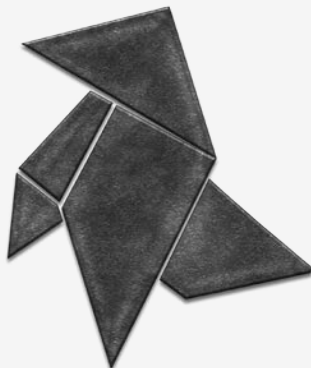
2- Le MJ décide la Compétence ou l'Attribut concerné par l'action.

3- Le joueur lance les dés correspondants à la Compétence ou à l'Attribut désigné.

4- On compare la somme des dés avec le niveau de difficulté. Si la somme des dés est supérieure ou égale au niveau de difficulté, c'est une réussite. Si la somme des dés est inférieure au niveau de difficulté, c'est un échec.

SOUVENEZ-VOUS QUE...

Après vous avoir présenté tous ces détails, vous pourriez vous sentir perdu. Ces options ne visent qu'à augmenter votre plaisir de jouer et non pas à vous noyer dans les détails. Rappelez-vous que la base du système est des plus simples et peut s'appliquer à toutes les situations. Si vous gardez cela en tête, vous pourrez faire face quoi qu'il arrive. Souvenez-vous...



ANNEXES

CODES-DÉS SIMPLIFIÉS

Le *Système D6* impose parfois de lancer un grand nombre de dés. Pour éviter cela, vous avez la possibilité d'utiliser des Codes-Dés simplifiés. Il s'agit de lancer un nombre réduit de dés et d'y ajouter un modificateur fixe visant à compenser la valeur moyenne des dés non-lancés, soit 3,5. N'oubliez pas que parmi les dés lancés doit se trouver obligatoirement le Dé-Libre.

Au lieu de lancer 4 dés, lancez 2D+7
Au lieu de lancer 5 dés, lancez 3D+7
Au lieu de lancer 6 dés, lancez 2D+14
Au lieu de lancer 7 dés, lancez 3D+14
Au lieu de lancer 8 dés, lancez 4D+14 ou 2D+21
Au lieu de lancer 9 dés, lancez 3D+21
Au lieu de lancer 10 dés, lancez 4D+21 ou 2D+28
Au lieu de lancer 11 dés, lancez 3D+28
Au lieu de lancer 12 dés, lancez 4D+28 ou 2D+35
Au lieu de lancer 13 dés, lancez 3D+35
Au lieu de lancer 14 dés, lancez 4D+35 ou 2D+42
Au lieu de lancer 15 dés, lancez 3D+42
Au lieu de lancer 16 dés, lancez 4D+42 ou 2D+49
Au lieu de lancer 17 dés, lancez 3D+49
Au lieu de lancer 18 dés, lancez 4D+49

OPEN D6

ou 2D+56
Au lieu de lancer 19 dés, lancez 3D+56
Au lieu de lancer 20 dés, lancez 4D+56 ou 2D+63
Au lieu de lancer 21 dés, lancez 3D+63
Au lieu de lancer 22 dés, lancez 4D+63 ou 2D+70
Au lieu de lancer 23 dés, lancez 3D+70
Au lieu de lancer 24 dés, lancez 4D+70 ou 2D+77
Au lieu de lancer 25 dés, lancez 3D+77
Au lieu de lancer 26 dés, lancez 4D+77 ou 2D+84
Au lieu de lancer 27 dés, lancez 3D+84
Au lieu de lancer 28 dés, lancez 4D+84 ou 2D+91
Au lieu de lancer 29 dés, lancez 3D+91
Au lieu de lancer 30 dés, lancez 4D+91 ou 2D+98
Au lieu de lancer 31 dés, lancez 3D+98
Au lieu de lancer 32 dés, lancez 4D+98 ou 2D+105
Au lieu de lancer 33 dés, lancez 3D+105
Au lieu de lancer 34 dés, lancez 4D+105 ou 2D+112
Au lieu de lancer 35 dés, lancez 3D+112
Au lieu de lancer 36 dés, lancez 4D+112 ou 2D+119
Au lieu de lancer 37 dés, lancez 3D+119
Au lieu de lancer 38 dés, lancez 4D+119 ou 2D+126
Au lieu de lancer 39 dés, lancez 3D+126
Au lieu de lancer 40 dés, lancez 4D+126 ou 2D+133

CHAPITRE 3

ÉQUIPEMENT

Règles générales

Les équipements sont classés en trois catégories : les équipements traditionnels, les équipements modernes et les équipements futuristes. Selon votre univers de jeu, vous pouvez piocher dans l'une ou l'autre de ces catégories, voire plusieurs d'entre elles. Après tout, rien n'empêche un espion du XXI^e siècle acculé par des ennemis de s'emparer d'une vieille épée accrochée à un mur pour se défendre. Les véhicules, armes, armures et autres protections sont présentées en annexes des chapitres suivants.

Plusieurs éléments caractérisent un équipement. Le premier est sa valeur. Habituellement, la valeur d'un objet est fixé par son prix. Il peut s'agir de dollars, d'euros ou de pièces d'or. Si le personnage possède une somme d'argent au moins égale au prix de l'équipement, il peut l'acquérir.

Niveau de Difficulté pour acquérir un objet

S'il ne l'a pas, il peut réaliser un jet en Ressources contre un Niveau de Difficulté (ND) égal à celui de l'équipement. Si le jet est réussi, on considère que le personnage a su mobiliser suffisamment de ressources

pour se procurer le bien. Dans le cas contraire, il n'y parvient pas. Nous ne pouvons ici préciser des prix. Comment pourraient-ils couvrir l'immense variété des mondes possibles ? Nous avons donc donné le ND nécessaire pour acquérir l'objet, ce qui nous paraît plus pertinent en terme de jeu.

Niveau de Difficulté

- Objet très bon marché (ex : boîte d'allumettes, boussole) : 5
- Objet peu cher (ex : télévision, armes individuelles) : 10
- Objet bon marché (ex : séjour aux Antilles, voiture simple) : 15
- Objet cher (ex : voiture de luxe) : 20
- Objet très cher (ex : maison, yacht) : 25
- Objet hors de prix (ex : gratte-ciel, porte-avion) : 30

Modificateurs

- Objet interdit : +15
- Objet en rupture de stock : +5
- Objet de grande qualité : +5
- Objet de mauvaise qualité : -5
- Version dernier-cri : +5
- Prototype non encore commercialisé : +10
- Objet ancien : +5
- Objet très ancien : +10
- Antiquité rare : +15

Exemple : un personnage possède un Niveau de Ressources de 3D. Il souhaite acquérir un katana. Le MJ estime qu'il s'agit d'un objet peu cher, dont le prix est plus proche

de celui d'une « télévision » que d'un « séjour aux Antilles ». Le ND de base pour l'acquérir est donc de 10. Supposons que le personnage ait souhaité que ce katana soit d'une grande qualité, le ND serait passé à 15. Supposons que ce katana ait été une pièce historique, le ND pour l'acquérir serait passé à 25. Prudent, le joueur préfère donc se tourner vers un katana simple, gardant un ND de 10. Il lance les trois dés équivalents à son Niveau de Ressources. Il obtient un 3, un 2 et un 5, soit un total de 10. Il égalise le ND. Le MJ estime donc que son personnage a suffisamment de ressources pour acquérir l'arme.

Quelle disponibilité ?

Un second élément à prendre en compte est la disponibilité de l'objet. On distingue quatre niveaux de disponibilité :

- T = Totale : on trouve l'objet partout, en ville comme à la campagne,
- V = Ville : on trouve l'objet dans les villes,
- R = Rare : on ne trouve l'objet que dans certains lieux restreints,
- X = Accès très limité : l'objet est théoriquement interdit et sa diffusion est contrôlée.

Quelle utilité ?

Si un joueur souhaite que son personnage obtienne de nouveaux équipements, c'est probablement qu'il espère en tirer un bénéfice. La plupart du temps, le gain est évident. Une tente protège de la pluie, par exemple : il n'est pas nécessaire de le rappeler. Parfois cependant, ces avantages demandent des précisions. Dans ce cas, une astérisque signale un renvoi à un texte explicatif, détaillant les avantages procurés.



Au final, un objet est donc noté de la manière suivante : « Jumelle, ND10, V, * ». Dans notre cas, la séquence signifie que l'objet peut être acquis avec un jet de Niveau de Difficulté de 10 en Niveau de Ressources et se trouve facilement dans les villes. L'astérisque signale un renvoi à un texte explicatif.

Équipements traditionnels

- Ceinture à poche : ND5, T
- Chambre d'auberge : ND5, T
- Chandelles / Lampe à huile : ND5, T, *
- Cheval : ND15, T
- Corde (50 mètres) : ND5, T

CHAPITRE 3

- Couverture : ND5, T
- Équipement de camping : ND10, T
- Équipement de pêche : ND5, T
- Grappin : ND10, T
- Instruments de guérisseur : ND10, V
- Instrument de musique : ND10, V
- Matériel de crochetage : ND10, R, *
- Matériel de déguisement : ND10, V, *
- Matériel de Premiers Soins : ND5, V, *
- Mule : ND10, T
- Objet d'art : ND10 à 20, R
- Rations alimentaires : ND5, T
- Repas de qualité : ND10, T
- Sac à dos : ND5, V
- Sac de voyage : ND5, V
- Vêtements de luxe : ND10, V, *
- Vêtements simples : ND5, T

Notes :

Chandelles : réduit d'1D le malus lié à l'obscurité

Grappin : +1D pour franchir un obstacle

Instruments de guérisseur : +1D aux jets en Médecine

Matériel de... : +1D pour les actions liées à l'activité citée.

Vêtements de luxe : +1D dans les jets en Intimidation ou Séduction.

Équipements modernes

- Automobile simple : ND15, V
- Avion de chasse : ND30, X
- Boussole : ND5, V, *
- Caméra vidéo : ND10, V
- Chambre d'hôtel : ND5, T

- Compteur Geiger : ND10, R
- Holster : ND5, V
- Holster rapide : ND10, R, *
- Jumelles : ND10, V, *
- Lampe de poche : ND5, T, *
- Masque à gaz : ND10, R
- Matériel d'archéologue : ND10, R, *
- Matériel de construction : ND10, V, *
- Matériel d'électricien : ND10, V, *
- Matériel d'enquêteur : ND10, R, *
- Matériel d'escalade : ND10, V, *
- Matériel de mécanicien : ND10, V, *
- Menottes : ND10, R
- Ordinateur portable : ND10, V
- Parachute : ND10, R
- Pied de biche : ND5, T, *
- Réveil : ND5, T



Notes :

Boussole : +1D en Navigation

Holster rapide : +1D dans les jets d'Initiative.

Jumelles : +1D en Perception pour repérer des objets ou des personnes qui se trouvent à plus de deux mètres.

Lampe de poche : annule le malus lié

à l'obscurité dans le cône de lumière éclairé par la lampe.

Matériel de... : +1D pour les actions liées à l'activité citée.

Pied de biche : +2D pour ouvrir une porte, +2 en dégâts dans les autres situations (combat...).

Équipements futuristes

- Combinaison spatiale : ND10, C
- Enregistreur holographique : ND10, C
- Robot domestique : ND10, C
- Robot doté d'une IA performante : ND15, R
- Scanner portable : ND10, C, *

Notes :

Scanner portable : +1D pour les jets en Rechercher



Équipements magiques

- Amulette de protection de premier niveau : ND10, T, *
- Amulette de protection de deuxième niveau : ND15, C, *
- Amulette de protection de troisième niveau : ND20, R, *
- Arme enchantée de premier niveau : ND10, T, *
- Arme enchantée de deuxième niveau : ND15, C, *
- Arme enchantée de troisième niveau : ND20, R, *
- Herbes magiques : ND10, T, *
- Symbole sacré : ND10, T, *

Notes :

Amulette : pour chaque niveau de protection, l'amulette procure un bonus de +1 contre un type d'agression (froid, chaleur, armes non-enchantées...).

Arme : pour chaque niveau d'enchantement, l'arme procure un bonus de +1 aux dégâts infligés.

Herbes magiques : +1 au jet en Médecine.

Symbole sacré : +1D dans les jets pour contacter le dieu représenté par le symbole.

CHAPITRE 4
MOUVEMENTS
ET
DÉPLACEMENTS

SE DÉPLACER

Déplacement simple

La règle de base est des plus simples. Un personnage peut se déplacer au maximum de sa valeur de Mouvement durant un round. Ce déplacement compte comme une action. On considère par contre que ce mouvement est automatiquement réussi. Rappelons qu'il est possible de se déplacer de la moitié ou moins de sa valeur de Mouvement durant un round. Dans ce cas, ce déplacement ne compte pas comme une action. La réussite est également automatique.

Course

Parfois, vous aurez besoin de courir. Dans ce cas, vous devez effectuer plusieurs déplacements dans le round. Exemple : un humain possède une valeur de mouvement de 10. Si le personnage souhaite se déplacer de 40 mètres en un round, il doit effectuer quatre déplacements.

Quand un personnage effectue deux déplacements ou plus en un round, il doit faire un jet pour en mesurer la réussite. Il s'agit d'un jet en Course (ou en Vigueur) unique pour l'ensemble des mouvements. Le niveau de difficulté du jet est égal à $5 \times$ le nombre de mouvements. Exemple : dans le cas précédent, le personnage effectuant quatre

déplacements, le niveau de difficulté est égal à $5 \times 4 = 20$. En cas de réussite, le personnage effectue tous les mouvements souhaités. En cas d'échec, le personnage ne se déplace que de sa valeur de mouvement de base. Si le Dé-Libre a affiché un « 1 », on peut même imaginer qu'il glisse, ce qui annule tous ses déplacements, voire qu'il tombe et perd son round.

Formule de base pour la course :

Mètres par round pour un mouvement = valeur de mouvement

Niveau de Difficulté = $5 \times$ le nombre total de Mouvements

Compétence utilisée = Course (ou l'attribut Vigueur par défaut)

MODIFICATEURS

Terrain simple : +0 / Exemple : surface plate, mer calme, mur d'escalade avec grosses prises, piste d'athlétisme...

Terrain compliqué : +5 / Exemple : petits obstacles, grimper un arbre, vent fort, pluie importante...

Terrain difficile : +10 / Exemple : obstacles importants (mais franchissables), falaise non équipée...

Terrain très difficile : +15 / Exemple : énormes obstacles, tempête...

Terrain dangereux : +20 / Exemple : champs de mine, grimper dans l'obscurité complète...

Terrain très dangereux : +25 et plus / Exemple : courir sur un champs de bataille bombardé...

CHAPITRE 4

VOLER

Les personnages capables de voler par leurs propres moyens utilisent la compétence Vol. Les règles pour ses déplacements aériens sont les mêmes que les règles de Course.

Nage

Un personnage peut nager une distance égale à la moitié de sa valeur (arrondie à l'entier supérieur) de mouvement en un round. La Nage est gérée comme la course pour les déplacements supplémentaires. Par contre, nager compte toujours comme une action, même si on ne nage que la moitié ou moins de sa valeur de base. Exemple : un personnage d'une valeur de 10 en mouvement peut se déplacer de 5 mètres par round à la nage. S'il souhaite se déplacer de 20 mètres, il doit effectuer un jet en Nage ou en Vigueur égal à 5×4 (cette fois le premier déplacement n'est pas gratuit) = 20. En cas d'échec, seul le premier mouvement est pris en compte. Un «1» sur le Dé-Libre peut entraîner un début de noyade, la perte d'un objet que le personnage tenait, etc.

Formule de base pour la nage :

Mètres par round pour un mouvement = la moitié de la valeur de mouvement arrondie au supérieur

Niveau de Difficulté = $5 \times$ le nombre

total de Mouvements

Compétences utilisées : Nage et Résistance, ou l'Attribut Vigueur mais avec des malus

Un personnage jeté à l'eau sans y être préparé peut retenir sa respiration durant un temps égal en secondes à $5 \times$ le résultat de son jet en Vigueur ou Résistance. S'il a eu le temps de prendre sa respiration avant de plonger, le résultat du jet n'est pas converti en secondes mais en minutes, si le personnage est entraîné en Résistance.



Escalade

Un personnage entraîné peut grimper un nombre de mètres par round égal à la moitié de sa valeur de mouvement, arrondie au supérieur. Le niveau de difficulté du jet si plusieurs mouvements sont effectués est égal à 5 + 10 par mouvement supplémentaire. Si le Dé-Libre affiche un « 1 », le grimpeur peut glisser, se blesser, laisser tomber un objet...

Un personnage non-entraîné effectue un jet en Vigueur ou en Coordination à l'appréciation du MJ, sachant qu'il est tout à fait possible que le MJ détermine que le personnage est incapable de grimper à l'arbre ou au mur comme il le souhaiterait (essayez, vous, pour voir).

Formule de base pour l'escalade :

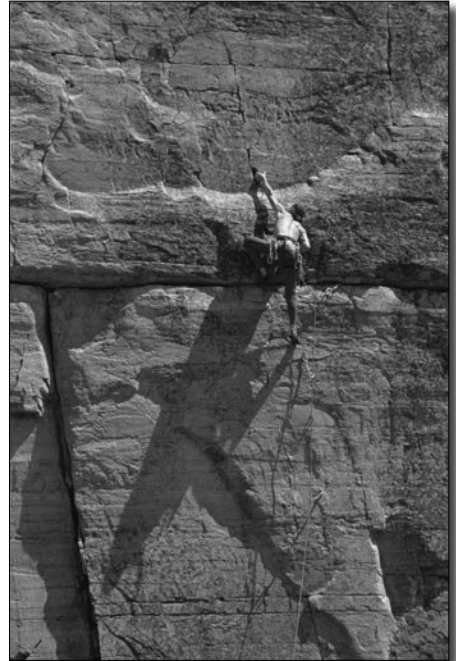
Mètres par round pour un mouvement = la moitié de la valeur de mouvement arrondie au supérieur

Niveau de Difficulté = 5 + 10 par mouvement supplémentaire

Compétences utilisées : Nage et Résistance, ou l'Attribut Vigueur mais avec des malus

Saut

Sans élan, un personnage peut sauter, verticalement ou horizontalement, l'équivalent en mètres du quart de sa valeur de mouvement, arrondi au supérieur. La



base de difficulté pour ce saut est de 5. Le niveau de difficulté augmente de 10 pour chaque tranche de 2 mètres supplémentaires en saut en longueur ou pour un saut du haut vers le bas. Pour un saut en hauteur classique, le niveau de difficulté augmente de 10 pour chaque tranche de 0,5 mètre supplémentaire.

Si le personnage a couru avec réussite durant le round précédent (c'est-à-dire qu'il s'est déplacé d'au moins deux fois sa valeur de mouvement), il obtient un bonus de +5 à son jet de dé pour le saut. S'il a couru durant les deux rounds précédents, il obtient un bonus de +10 à son jet de

CHAPITRE 4

dés. On ne peut obtenir de bonus plus élevé par ce moyen.

Formule de base pour un saut en longueur :

Nombre de mètres pour un mouvement à la base = le quart de la valeur de mouvement arrondie au supérieur

Niveau de Difficulté = 5 pour la base + 10 par tranche de deux mètres

Compétences utilisées : Saut (ou l'Attribut Vigueur par défaut).

Formule de base pour un saut en hauteur classique :

Mètres par round pour un mouvement à la base = le quart de la valeur de mouvement arrondie au supérieur

Niveau de Difficulté = 5 pour la base + 10 par tranche de 0,5 mètre

Compétence utilisée : Saut (ou l'Attribut Vigueur par défaut).

Formule de base pour un saut en hauteur du haut vers le bas (chute)

Mètres par round pour un mouvement à la base = le quart de la valeur de mouvement arrondie au supérieur

Niveau de Difficulté = 5 pour la base + 10 par tranche de deux mètres

Compétence utilisée : Saut (ou l'Attribut Vigueur par défaut).

Limites de mouvements

Sauf capacité spéciale, on ne peut effectuer qu'un seul type de déplacement par round et c

déplacements d'un même type au maximum par round. Exemple : un personnage ne peut pas effectuer cinq mouvements à la course. Il ne peut pas non plus nager et grimper dans le même round.

En outre, on ne peut accélérer ou décélérer de plus de deux fois son nombre de mouvements dans le round précédent. Exemple : votre personnage a effectué un mouvement simple lors du premier round. Lors du second round, il ne pourra pas faire plus de deux mouvements. À l'inverse, si le personnage a effectué quatre mouvements lors d'un round, le round suivant il devra en effectuer au moins deux, sauf à volontairement chuter et encaisser des dégâts (voir chapitre 6).

Fatigue

En général, un personnage peut produire un effort sans se fatiguer égal au chiffre inscrit au début de son Code-Dé en Résistance ou en Vigueur. Exemple : un personnage possède la compétence Résistance au niveau 3D+2, il peut produire un effort sans se fatiguer durant 3 minutes.

Chaque fois que l'effort produit dépasse ce laps de temps, le personnage subit un malus cumulatif de +3. Exemple : dans l'exemple précédent, si le personnage produit un effort durant 9 minutes, il a dépassé trois fois le seuil de base, il subit donc un malus égal à $3 \times 3 = 9$.

Le niveau du Code-Dé en Résistance ou en Vigueur peut être réduit momentanément en fonction de différents malus, liés à la météorologie, à l'environnement, etc. S'il tombe à zéro, cela signifie que le personnage subit un malus dès qu'il commence à produire un effort.

UTILISER DES VÉHICULES OU DES MONTURES

Principes généraux

On considère qu'un véhicule ou une monture possède cinq niveaux de vitesse. Un véhicule ne peut effectuer qu'un seul déplacement par round, parmi les cinq niveaux de vitesse, décrits ci-dessous.

Arrêt : le véhicule ne bouge pas. Sauf exception, les véhicules volants devraient être posés au sol.

Ralenti : le véhicule avance de la moitié de sa valeur de Mouvement. Il s'agit d'une action libre pour le pilote, sauf si le terrain environnant implique une grande vigilance.

Croisière : le véhicule avance de sa valeur de Mouvement. Il s'agit d'une action pour le pilote mais celle-ci ne requiert pas de jet.

Pleine vitesse : le véhicule avance du double de sa valeur de Mouvement. Il s'agit d'une action pour le pilote dont le niveau de difficulté est égal à 5 à la base, hors malus liés aux conditions extérieures.

MODIFICATEURS

Modificateurs liés au terrain

Voir encadré en début de chapitre

Modificateurs liés au véhicule

Véhicule que le personnage utilise régulièrement : +0

Véhicule très commun (voiture, bicyclette...) : +3

Véhicule commun (moto, bateau à moteur, tracteur...) : +6

Véhicule peu commun (autobus, engin de chantiers...) : +8

Véhicule inhabituel (petit avion, char de combat...) : +11

Véhicule très inhabituel (avion de ligne...) : +14

Véhicule rare (avion de chasse, sous-marin...) : +17

Véhicule inconnu : +20

Pied au plancher : le véhicule avance de quatre fois sa valeur de Mouvement. Il s'agit d'une action pour le pilote dont le niveau de difficulté est égal à 10 à la base, hors malus liés aux conditions extérieures.

Comme pour une course à pied, on ne peut augmenter ou réduire sa vitesse trop rapidement. On ne peut le faire que de deux niveaux par round. Depuis un véhicule à l'arrêt, on peut donc passer à la vitesse de croisière puis pied au plancher au round d'après. Dans un véhicule lancé à pleine vitesse, on ne pourra pas se mettre à l'arrêt au round suivant, seulement au ralenti,

CHAPITRE 4

sauf à volontairement se crasher et encaisser des dégâts (voir chapitre 6).

Cascades

Lors d'un déplacement, un personnage peut effectuer des manœuvres avec son véhicule, par exemple pour semer ses poursuivants.

CASCADDES

- Rouler en marche arrière : 6
- Se garer/s'amarrer : 6
- Tenir une ligne droite : 0
- Reprendre le contrôle d'un véhicule qui dérape : 15
- Dérapiage contrôlé : 10
- Emboutir un autre véhicule : 15
- Reprendre le contrôle d'un véhicule qui dérape (ou dont le pneu a éclaté, ou qui a été embouti) : 15
- Virage de moins de 45° : 5
- Virage à 45° : 9
- Virage à 90° : 15
- Virage à 180° : 21

Selon la figure choisie, on détermine différents niveaux de difficulté qui s'additionnent avec le niveau de difficulté lié à la vitesse du véhicule.

Dans le cas où un pilote rate son jet ou perd le contrôle de son véhicule pour une raison quelconque, le véhicule se crashe ou, si aucun obstacle ne se dresse sur sa course, le personnage peut tenter d'en reprendre

le contrôle au round suivant. S'il échoue, le véhicule continue sa course folle et se crashe ou, si aucun obstacle ne se dresse sur sa course, le personnage peut tenter d'en reprendre le contrôle au round suivant, etc.

Sauter d'un véhicule en marche

Il est possible de quitter un véhicule en marche avec un jet en Acrobatie ou en Réflexes par défaut, voire en Saut si on se trouve sur le toit du véhicule. Le niveau de difficulté pour réussir une telle manœuvre est de 15 + 1 par tranche de dix kilomètres/heure, arrondie à l'inférieur.

Le personnage subit un nombre de points de dégâts égal à 1 par tranche de quinze kilomètres/heure, arrondie à l'inférieur, auxquels on soustrait le niveau de réussite du jet précédent ou auxquels on ajoute le niveau d'échec du jet précédent. Une fois le montant des dégâts calculés, le personnage effectue un jet de Résistance. Si ce jet ne parvient pas à égaliser au moins les dégâts, il subit une ou des blessures.



Vous trouverez en Annexe des règles spécifiques pour gérer les déplacements dans l'espace.

ANNEXES

MONTURES ET VÉHICULES

Les montures et véhicules sont classés en différentes catégories liées à leur usage. C'est au MJ de déterminer, selon son univers de jeu, lesquels des moyens de transport présentés sont utilisables ou pas dans l'aventure jouée.

Les véhicules, comme les autres éléments d'équipement sont définis par un Niveau de Difficulté (jet en Ressources nécessaire pour les acquérir). Rappelons-en les bases.

Niveau de Difficulté

Véhicule peu cher (ex : bicyclette, scooter, mule) : 10

Véhicule bon marché (ex : voiture simple, cheval) : 15

Véhicule cher (ex : voiture de luxe, pur-sang) : 20

Véhicule très cher (ex : avion, yacht) : 25

Véhicule hors de prix (ex : porte-avion) : 30

Modificateurs

Véhicule ou monture interdit : +15

Véhicule ou monture en rupture de stock : +5

Véhicule ou monture de grande

OPEN D6

qualité : +5

Véhicule ou monture de mauvaise qualité : -5

Version dernier-cri : +5

Prototype non encore commercialisé : +10

Véhicule ancien : +5

Véhicule très ancien : +10

Monture en fin de vie : -5

De même, il existe pour les moyens de locomotion quatre niveaux de disponibilité :

- T = Totale : on trouve l'objet partout, en ville comme à la campagne,

- V = Ville : on trouve l'objet dans les villes,

- R = Rare : on ne trouve l'objet que dans certains lieux restreints,

- X = Accès très limité : l'objet est théoriquement interdit et sa diffusion est contrôlée.

D'autres éléments, sont eux plus spécifiques aux moyens de locomotion. Une monture ou un véhicule est aussi défini par les éléments suivants :

- Mouvement : il s'agit de la vitesse de croisière, exprimée en mètres par round (m/r) et kilomètres par heure (km/h). Parfois, la valeur de Mouvement est exprimée en fonction d'une caractéristique liée à un personnage ou une monture.

- Passagers : le nombre de personnes que le véhicule peut transporter,

CHAPITRE 4

équipage inclus.

- **Résistance** : c'est le Code-Dé utilisé pour résister aux dégâts infligés au véhicule.

- **Manœuvrabilité** : le Code-Dé exprimé dans cette rubrique s'ajoute ou se retranche à la compétence utilisée par la personne qui manœuvre la monture ou le véhicule.

- **Échelle** : règle optionnelle, permettant de comparer les bonus/malus pour toucher et infliger des dégâts. L'échelle s'entend par rapport à un humain (valeur de base = 0).

Parfois, vous trouverez la mention d'armes embarquées à bord du véhicule. N'oubliez pas que les dégâts sont notés à l'échelle du véhicule. Exemple : un canon embarqué à bord d'un Trois-Mâts inflige 4D de dégâts à des cibles de même taille. Contre un humain, la difficulté pour toucher est augmentée de 15 (l'échelle du Trois-Mâts est de 15) mais si l'homme est touché, il encaisse 4D+15 de dégâts.

Montures et charroi

- **Grosse Diligence** : Mouvement de la monture la plus lente x 0,75, Passagers : 5 à 8, Résistance : 4D+1, Manœuvrabilité : 0, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 20, Disponibilité : T, Échelle : 5.

- **Petite Calèche** (une ou deux montures attelées) : Mouvement : Mouvement de la monture la plus

lente /2, Passagers : 2 à 4, Résistance : 3D+2, Manœuvrabilité : +1D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 20, Disponibilité : T, Échelle : 2.



Véhicules terrestres

- **Bicyclette** : Mouvement : Mouvement du personnage x 2, Passagers : 1-2, Résistance : 2D, Manœuvrabilité : +2D+2, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 10, Disponibilité : V, Échelle : 0.

- **Mobylette** : Mouvement : 84 m/r - 60 km/h, Passagers : 1-2, Résistance :

OPEN D6

3D+2, Manœuvrabilité : +3D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 15, Disponibilité : V, Échelle : 3.

- **Moto** : Mouvement : 98 m/r - 70 km/h, Passagers : 1-2, Résistance : 4D, Manœuvrabilité : +2D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 20, Disponibilité : V, Échelle : 3.

- **Voiture (petite)** : Mouvement : 49 m/r - 35 km/h, Passagers : 3-4, Résistance : 4D+1, Manœuvrabilité : +2D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 20, Disponibilité : V, Échelle : 5.

- **Voiture (moyenne)** : Mouvement : 70 m/r - 50 km/h, Passagers : 5-6, Résistance : 4D+2, Manœuvrabilité :

+1D+1, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 25, Disponibilité : V, Échelle : 6.

- **Voiture (grosse berline)** : Mouvement : 70 m/r - 50 km/h, Passagers : 6-8, Résistance : 5D, Manœuvrabilité : +1D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 25, Disponibilité : V, Échelle : 7.

- **Voiture de sport** : Mouvement : 107 m/r - 75 km/h, Passagers : 2-4, Résistance : 4D+1, Manœuvrabilité : +3D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 20, Disponibilité : V, Échelle : 6.

- **Mini van** : Mouvement : 63 m/r - 75 km/h, Passagers : 7, Résistance : 5D+1, Manœuvrabilité : +1D, Niveau de



CHAPITRE 4

Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 30, Disponibilité : V, Échelle : 8.

- **Minibus** : Mouvement : 63 m/r - 75 km/h, Passagers : 15, Résistance : 5D+2, Manœuvrabilité : 0, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 30, Disponibilité : R, Échelle : 9.

- **Poids-lourd sans remorque** : Mouvement : 63 m/r - 75 km/h, Passagers:2-3(cabine),Résistance : 5D+2, Manœuvrabilité : 0, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 30, Disponibilité : R, Échelle : 9.

- **Poids-lourd avec remorque** : Mouvement : 63 m/r - 75 km/h, Passagers : 2-3 (cabine), Résistance : 6D, Manœuvrabilité : -1D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 30, Disponibilité : R, Échelle : 12.

- **Autobus urbain** : Mouvement : 49 m/r - 35 km/h, Passagers : 81, Résistance : 5D+2, Manœuvrabilité : -4D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 30, Disponibilité : R, Échelle : 10.

- **Autocar de ligne** : Mouvement : 49 m/r - 35 km/h, Passagers : 43, Résistance : 5D+2, Manœuvrabilité : -4D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 30, Disponibilité : R, Échelle : 10.

- **Tracteur** : Mouvement : 49 m/r - 35 km/h, Passagers : 2 (cabine),



Résistance : 6D+2, Manœuvrabilité : -6D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 30, Disponibilité : R, Échelle : 9.

Véhicules marins

- **Canoë** : Mouvement : jet en Vigueur ou Soulever, Passagers : 4, Résistance : 2D, Manœuvrabilité : +1D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 15, Disponibilité : T, Échelle : 3.

- **Barque** : Mouvement : jet en Vigueur ou Soulever, Passagers : 6, Résistance : 3D+2, Manœuvrabilité : 0, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 10, Disponibilité : T, Échelle : 3.

- **Voilier (petit)** : Mouvement : vent + 25 % du jet en Pilotage, Passagers : 3, Résistance : 4D, Manœuvrabilité : +2D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 20,



Disponibilité : V, Échelle : 6.

- **Voilier (moyen)** : Mouvement : vent + 50 % du jet en Pilotage, Passagers : 6 à 18 (dont équipage : 3-4), Résistance : 6D, Manœuvrabilité : +1D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 30, Disponibilité : V, Échelle : 9.

- **Galion de commerce** : Mouvement : 10 m/r - 7 km/h, Passagers : 50 (dont équipage : 43), Résistance : 5D+2, Manœuvrabilité : +2, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 30, Disponibilité : V, Échelle : 12.

- **Galion de transport de passagers** : Mouvement : 7 m/r - 5 km/h, Passagers : 220 (dont équipage : 120), Résistance :

7D+2, Manœuvrabilité : -2D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 30, Disponibilité : R, Échelle : 21.

- **Trois-mâts militaire** : Mouvement : 12 m/r - 9 km/h, Passagers : 540 (dont équipage : 420), Résistance : 7D+1, Manœuvrabilité : -2D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 30, Disponibilité : X, Échelle : 15. Arme : 72 canons (dégâts : 4D).

- **Canot pneumatique motorisé** : Mouvement : 36 m/r - 24 km/h, Passagers : 5, Résistance : 4D, Manœuvrabilité : +2D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 20, Disponibilité : V, Échelle : 5.

- **Vedette** : Mouvement : 49 m/r - 35 km/h, Passagers : 5, Résistance : 5D, Manœuvrabilité : +1D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 30, Disponibilité : R, Échelle : 6.

- **Yacht** : Mouvement : 49 m/r - 35 km/h, Passagers : 20 (dont équipage : 2), Résistance : 5D+2, Manœuvrabilité : -1D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 30, Disponibilité : R, Échelle : 9.

- **Porte-Conteneur / Pétrolier** : Mouvement : 49 m/r - 35 km/h, Passagers : 10 (dont équipage : 3-4), Résistance : 6D, Manœuvrabilité : -4D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 30, Disponibilité : R, Échelle : 12.

CHAPITRE 4

Véhicules aériens

- **Hélicoptère civil** : Mouvement : 126 m/r - 90 km/h, Passagers : 5, Résistance : 6D+1, Manœuvrabilité : +3D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 20, Disponibilité : R, Échelle : 7.

- **Avion à hélice (petit)** : Mouvement : 98 m/r - 70 km/h, Passagers : 4-8 (dont équipage : 1-2), Résistance : 5D, Manœuvrabilité : +1D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 30, Disponibilité : R, Échelle : 7.

- **Avion à hélice (moyen)** : Mouvement : 133 m/r - 95 km/h, Passagers : 6-20 (dont équipage : 2), Résistance : 6D+1, Manœuvrabilité : 0, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 30, Disponibilité : R, Échelle : 9.

- **Jet** : Mouvement : 308 m/r - 95 km/h, Passagers : 8-20 (dont équipage : 2), Résistance : 6D+1, Manœuvrabilité : 0, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 30, Disponibilité : R, Échelle : 9.

- **Avion de ligne** : Mouvement : 308 m/r - 95 km/h, Passagers : 200-300 (dont équipage : 2), Résistance : 7D, Manœuvrabilité : -2D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 30, Disponibilité : R, Échelle : 12.

- **Avion de chasse** : Mouvement : 616 m/r - 190 km/h, Passagers : 1, Résistance : 5D+2, Manœuvrabilité : -4D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 40, Disponibilité : X, Échelle : 9. Arme : mitrailleuses lourdes (dégâts : 4D).



OPEN D6

121

Véhicules spatiaux

Trois éléments doivent être introduits ici, car spécifiques aux vaisseaux spatiaux. Certains d'entre eux peuvent posséder des boucliers énergétiques. La valeur de ces boucliers s'ajoute alors à la valeur en Résistance, tant qu'ils sont actifs. D'autre part, pour chaque vaisseau doit être précisé si celui-ci possède ou non un système de propulsion interstellaire. Enfin, les vaisseaux spatiaux ont deux valeurs de vitesse : la vitesse en atmosphère et la vitesse hors-atmosphère (ou spatiale proprement dite).

- **Chasseur de combat** : Mouvement : Espace 8 / Atmosphère : 400 m/r - 1.150 km/h, Passagers : 1, Résistance : 1D / Boucliers : +2D, Manœuvrabilité : +2D, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 30, Disponibilité : X, Échelle : 6. Arme : blasters lourds (dégâts : 4D).

- **Transport léger** : Mouvement : Espace 7 / Atmosphère : 350 m/r - 1.000 km/h, Passagers : 3 (dont équipage : 2), Résistance : 2D / Boucliers : +1D, Manœuvrabilité : 0, Niveau de Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 30, Disponibilité : R, Échelle : 12. Arme : blaster léger (dégâts : 2D).

- **Yacht spatial** : Mouvement : Espace 7 / Atmosphère : 350 m/r - 1.000 km/h, Passagers : 8 (dont équipage : 2), Résistance : 1D+2 / Boucliers : +2, Manœuvrabilité : 0, Niveau de

OPEN D6

Difficulté pour se le procurer (jet de Ressources) : 30, Disponibilité : R, Échelle : 12.

VOYAGER DANS L'ESPACE

Voyages stellaires

La vitesse d'un vaisseau dépend de ses moteurs. Les règles décrites ci-dessous vous permettent de simuler précisément le temps nécessaire pour rallier deux points l'un à l'autre. Si vous souhaitez gagner du temps vous pouvez cependant utiliser l'échelle de valeur suivante :

- cinq minutes sont nécessaires pour rallier une station orbitale depuis la surface d'une planète,

- une demi-heure est nécessaire pour rallier la lune d'une planète depuis la surface de celle-ci,

- deux à six heures sont nécessaires pour rallier une planète depuis une planète voisine,

- dix à quarante-huit heures sont nécessaires pour rallier la limite extérieure d'un système stellaire depuis l'étoile qui en est le centre.

Voyages interstellaires

Le temps moyen pour rallier un système stellaire à un autre est soumis à votre libre appréciation et doit être multiplié par la valeur du moteur interstellaire. Un moteur interstellaire

CHAPITRE 4

affichant une valeur de $\times 0,5$ permet ainsi de parcourir la route en deux fois moins de temps que ce qui est habituellement nécessaire. Un moteur affichant une valeur de $\times 3$ demandera trois fois plus de temps que la norme classique. Là encore, vous pouvez appliquer une échelle de valeur plus intuitive :

- comptez 1D6 jours pour rallier deux systèmes d'un même secteur,
- comptez 2D6 jours pour rallier deux systèmes de secteurs différents mais d'une même région,

- comptez 2D6 semaines pour rallier deux systèmes de régions voisines,

- comptez 2D6 mois pour rallier deux systèmes de régions éloignées.

Vous pouvez diviser le temps de trajet par deux si la route stellaire est bien connue ou ajouter 1D6 au jet si celle-ci est réputée pour être semée de périls.

Les calculs nécessaires à un voyage interstellaire sont des plus



complexes. Le Niveau de Difficulté de base est de 10 à 15. Ajoutez ensuite les modificateurs suivants :

- le navigateur ne dispose pas d'ordinateur de vol : +30

- le navigateur choisit de voyager lentement : -1 par tranche de 10% (50% au plus)

- le navigateur choisit de voyage rapidement : +1 par tranche de 10% (50% au plus)

- la route présente des obstacles : +1 par obstacle.

Comparez ensuite le résultat du jet en Astrographie avec le Niveau de Difficulté établi puis consultez le

tableau ci-dessous :

- le jet est supérieur de 5 points ou plus au Niveau de Difficulté : le pilote gagne 10% sur son trajet par tranche de 5 points,
- le jet est égal au ND ou supérieur de 1 à 4 points à celui-ci : le voyage se déroule sans difficulté,
- le jet est manqué pour 1 ou 2 points : le trajet est rallongé de 10% par point d'écart avec le Niveau de Difficulté,
- le jet est manqué pour 3 ou 4 points : le vaisseau échappe de peu à une collision. Un jet Moyen en Réparation de Vaisseau doit être réussi pour pouvoir repartir,
- le jet est manqué pour 5 ou 6 points : le vaisseau échappe de peu à une collision. Un jet Difficile en Réparation de Vaisseau doit être réussi pour pouvoir repartir,
- le jet est manqué pour 7 points ou plus : l'ordinateur refuse les calculs et doit être reconfiguré : perte d'un nombre de rounds égale au nombre de points d'écarts avec le Niveau de Difficulté.

Boucliers énergétiques

Certains vaisseaux sont protégés par des boucliers énergétiques. Ceux-ci doivent être dirigés. Un vaisseau possède quatre « arcs » à protéger : avant, arrière, bâbord, tribord. Le Niveau de Difficulté pour gérer les boucliers énergétiques dépend du nombre d'arcs à gérer simultanément.

Nombre d'arcs / Niveau de Difficulté

1	/	10
2	/	15
3	/	20
4	/	25

Un bouclier peut rester actif un nombre de minutes égal à trois fois son code-dé (sans prendre les *pips* en compte). Une fois ce temps écoulé, le bouclier entre en surcharge. Le pilote doit les réinitialiser, ce qui prend un *round*.

Rayons tracteurs

Un rayon tracteur permet d'attirer un objet quelconque vers une zone cible. On se sert par exemple de cette arme pour aborder un autre navire, en se liant à lui par le rayon. Dans un premier temps, le canonier doit réaliser un jet supérieur au jet de pilotage du vaisseau (ou de la cible) qui tente d'échapper au rayon. Si le tir est réussi, on effectue alors un jet entre le Code-Dé du rayon tracteur et celui du niveau de Résistance du navire ciblé. Si le résultat du jet du rayon tracteur est supérieur à celui du jet de Résistance du vaisseau attaqué, l'attraction fonctionne. La cible se rapproche plus ou moins en fonction du niveau de réussite du jet.

CHAPITRE 4

CONSTRUIRE SON VAISSEAU

Généralités

La première étape pour concevoir un vaisseau est de réfléchir à son usage futur. Voulez-vous créer un vaisseau de guerre lourdement armé ? Une frégate rapide ? Un navire de commerce disposant de vastes soutes ? Une fois que vous avez mis vos idées au clair vous pouvez passer au détail et sélectionner les modules nécessaires à la réalisation de votre engin.

Quand vous aurez terminé votre sélection des modules, il vous restera trois étapes à franchir pour finaliser votre création :

- vérifiez si votre vaisseau possède un approvisionnement suffisant en énergie pour alimenter l'ensemble des modules sélectionnés (voir plus bas) ; dans le cas contraire, ajoutez des modules d'énergie,

- vérifiez les modules des systèmes de survie sont suffisants par rapports aux modules sélectionnés (voir plus bas) ; dans le cas contraire, ajoutez des modules de système de survie,

- déterminez la masse du vaisseau en additionnant le poids de l'ensemble des modules du vaisseau. Cette masse détermine la valeur de base de Résistance aux dégâts de votre vaisseau. Globalement, retenez

que plus celui-ci est gros, plus il sera capable d'encaisser des dommages. La masse détermine également le coût nécessaire pour payer un éventuel blindage de votre appareil (voir tableau ci-dessous).

Masse (en tonnes métriques)	Résistance
10	1D
15	1D+1
25	1D+2
40	2D
60	2D+1
100	2D+2
150	3D
250	3D+1
400	3D+2
600	4D
1000	4D+1
1500	4D+2
2500	5D
4000	5D+1
6000	5D+2
10.000	6D
15.000	6D+1
25.000	6D+2
40.000	7D
100.000	7D+1
150.000	7D+2
250.000 ou plus	8D

OPTION : FORMES DES CARÈNES

Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier les valeurs du navire en fonction de sa carène.

- Le navire est effilé (au moins trois fois plus long que large et que haut) : -1D pour toucher ses ennemis, +1D pour esquiver les tirs ennemis, +10% de vitesse atmosphérique

- Le navire est massif (moins de deux fois plus long que large et haut) : +1D pour toucher ses ennemis, -1D pour esquiver les tirs ennemis, +10% de Résistance

Les modules

Un vaisseau se compose de modules remplissant différentes fonctions. La hauteur d'un module est de trois mètres. Sa longueur et sa largeur sont variables (voir liste des modules). Utilisez une feuille quadrillée pour dessiner au fur et à mesure le plan de votre vaisseau. Sur cette feuille, considérez qu'un carreau possède des côtés de trois mètres. Il est possible d'empiler les modules pour créer un vaisseau disposant de plusieurs ponts.

Sauf exception, les modules entraînent une consommation d'énergie,

OPEN D6

évaluée en Unité d'Énergie (U.E) et une consommation d'éléments nécessaires à la vie à bord (eau, oxygène, chauffage...), évalué en Unité de Survie (U.S). Pour que votre vaisseau fonctionne correctement, vous devez générer suffisamment d'U.E et d'U.S. Dans le cas contraire, des modules doivent être fermés jusqu'à atteindre les niveaux d'U.E et d'U.S générés par le vaisseau.

Par la suite, vous pouvez modifier votre vaisseau en remplaçant un ou plusieurs modules par un ou plusieurs autres, pour des tailles équivalentes. Agrandir son vaisseau pour ajouter davantage de modules

AMÉLIORATIONS DES MODULES

De nombreux programmes permettent aux membres d'un équipage d'améliorer leurs compétences lorsqu'ils utilisent un module, qu'il s'agisse de tir, de maintenance, de d'utilisation des senseurs, etc. Chaque amélioration apportée aux programmes d'un module donne à l'utilisateur de celui-ci un bonus de +1. Le coût d'une amélioration est de 500 crédits. Certains modules disposent de prises neuronales pour une meilleure prise en main (+1 aux jets). Ces prises coûtent 2000 crédits à l'unité.

CHAPITRE 4

BLINDER SON VAISSEAU

Lors de sa création, un vaisseau dispose d'un revêtement extérieur susceptible de retenir les rayonnements et de le protéger des débris stellaires les plus petits. Pour partir en guerre, vous pouvez décider de le blinder. Chaque *pip* d'armure a un coût variable en fonction de la masse de base du vaisseau. Attention : n'oubliez pas qu'il faut trois *pips* pour obtenir un dé complet d'armure. Enfin, sachez que le code-dé d'armure maximal pour un vaisseau est égal à son code-dé en Résistance.

Exemple : vous disposez d'un vaisseau d'une masse égale à 40 tonnes métriques. Son code-dé en Résistance est donc de 2D. Ce vaisseau peut disposer au maximum d'un blindage d'une valeur de 2D. Le coût pour un *pip* d'armure est de 4.000 crédits. Pour obtenir 2D d'armure, soit 6 *pips*, il vous faudrait déboursier 24.000 crédits.

Masse (en tonnes métriques)	Coût pour un pip d'armure supplémentaire
10	1000
15	1500
25	2500
40	4000
60	6000
100	10.000
150	15.000
250	25.000
400	40.000
600	60.000
1000	100.000
1500	150.000
2500	250.000
4000	400.000
6000	600.000
10.000	1 million
15.000	1,5 million
25.000	2,5 millions
40.000	4 millions
100.000	10 millions
150.000	15 millions
250.000 ou plus	30 millions

demande un passage par un chantier naval et engendre de lourds frais. Cela multiplie par cinq le prix du module additionnel.

Modules de base

Nom : Cabine de pilotage / passerelle de commandement

Taille : 1 carreau pour un chasseur, 3 carreaux pour une frégate, 5 carreaux pour un transport lourd.

Poids : 1 tonne métrique pour un chasseur, 3 tonnes métriques pour une frégate, 5 tonnes métriques pour un transport lourd.

Prix : 500 crédits pour un chasseur, 1.000 crédits pour une frégate, 20.000 crédits pour un transport lourd.

Consommation d'UE : 1 par carreau

Consommation d'US : 1 par carreau

Fonction : Permet de diriger un vaisseau

Nom : Propulseur stellaire

Taille : 1 carreau pour un chasseur, 5 carreaux pour une frégate, 10 carreaux pour un transport lourd.

Poids : 1 tonne métrique pour un chasseur, 5 tonnes métriques pour une frégate, 10 tonnes métriques pour un transport lourd.

Prix : 500 crédits pour un chasseur, 1.000 crédits pour une frégate, 2.000 crédits pour un transport lourd.

Consommation d'UE : 0 (fournit 25 UE au navire)

Consommation d'US : 0

Fonction : Tout vaisseau doit disposer d'un propulseur stellaire. Les propulseurs stellaires permet de rallier les planètes d'un même système stellaire. Un propulseur

OPEN DS

stellaire simple procure une vitesse d'un par round. Il procure 25 unités d'énergie au vaisseau. Chaque point de déplacement additionnel coûte 50% du prix de base du propulseur stellaire et augmente d'autant le poids et la taille. Il est également possible d'améliorer la puissance de production énergétique du propulseur, sans en augmenter la vitesse. Cela coûte 25% du prix de base du propulseur stellaire et augmente d'autant le poids et la taille pour un gain de 15 Unités d'Énergie produites. La vitesse de déplacement en atmosphère est égale à la vitesse de déplacement dans l'espace, multipliée par 50. Pour connaître l'équivalence de vitesse en km/h, consultez le tableau ci-dessous.

Vitesse atmosphérique	Km/h
50	130
100	260
150	430
200	560
250	750
300	850
350	1.000
400	1.150
450	1.300
500	1.450
550	1.600
600	1.750

CHAPITRE 4

650	1.850
700	2.000
750	2.150
800	2.300

Exemple : un vaisseau avec une vitesse de déplacement de 4 unités par round dans l'espace possède une vitesse d'atmosphère égale à 200 soit 560 km/h.

Nom : Boosters (paire)

Taille : 1 carreau pour une paire de boosters.

Poids : 2 tonnes métriques la paire.

Prix : 600 crédits la paire.

Consommation d'UE : 2

Consommation d'US : 0

Le bonus de manœuvrabilité d'un propulseur stellaire de base est de 0D. Il est possible d'améliorer cette base en installant des boosters sur votre vaisseau. Les boosters s'installent toujours par paire. Chaque paire de booster occupe une unité de surface (en deux parties de 0,5 unité de surface), pèse deux tonnes, requiert deux unités d'énergie et coûte 600 crédits. Une paire offre un bonus d'un pip sur la maniabilité d'un chasseur. Pour un bonus équivalent sur un navire de la taille d'une frégate, deux paires sont nécessaires. Pour un bonus équivalent sur un navire de la taille d'un transport lourd, quatre paires sont nécessaires. Il est possible de cumuler des paires

pour cumuler des bonus, dans la limite d'un bonus de +4D.

Nom : Propulseur interstellaire

Taille : 1 carreau pour un chasseur, 3 carreaux pour une frégate, 6 carreaux pour un transport lourd.

Poids : 1 tonne métrique pour un chasseur, 5 tonnes métriques pour une frégate, 10 tonnes métriques pour un transport lourd.

Prix : 1.000 crédits pour un chasseur, 5.000 crédits pour une frégate, 10.000 crédits pour un transport lourd.

Consommation d'UE : 5 pour un chasseur, 10 pour une frégate, 20 pour un transport lourd.

Consommation d'US : 0

Fonction : Le propulseur interstellaire, quand un vaisseau en possède un, doit être situé juste à côté d'un propulseur stellaire, dont il est une extension. La vitesse d'un propulseur est exprimé par une multiplication. Plus le chiffre élevé plus le vaisseau se déplacera lentement. En effet, le multiplicateur du propulseur interstellaire est appliqué au temps de base pour parcourir une route spatiale donnée. Avec un multiplicateur de x2, vous devez passer deux fois plus de temps dans l'espace pour rejoindre votre destination par rapport au temps normal. Avec un multiplicateur de x0,5, vous ne passez que la moitié du temps habituel dans l'espace pour effectuer le trajet. Le propulseur interstellaire de base coûte 5.000 crédits et possède

Modules civils

une vitesse de x2. Il occupe deux unités de surface, pèse cinq tonnes métriques et exige dix unités d'énergie. Il est possible d'améliorer la vitesse du propulseur interstellaire par tranche de 0,1. Cela coûte 25% du prix de base à chaque fois et demande pour chaque tranche une unité de surface et trois tonnes supplémentaires. Il n'existe pas de propulseur interstellaire plus rapide que x0,1.

Nom : Générateurs d'énergie

Taille : 2 carreaux

Poids : 2 tonnes

Prix : 1.000 crédits

Consommation d'UE : 0

Consommation d'US : 0

Fonction : Génère 25 unités d'énergie (U.E)

Nom : Système de survie

Taille : 2 carreaux

Poids : 2 tonnes

Prix : 1.000 crédits

Consommation d'UE : 2

Consommation d'US : 0

Fonction : Génère 15 Unités de Survie (U.S) La taille de votre système de survie, capable de produire eau et oxygène, dépend de la taille de votre vaisseau. Pour déterminer la capacité idéale de vos systèmes de survie, ajoutez le nombre maximal de personnes embarquées au nombre de modules du vaisseau, puis multipliez le tout par le nombre de mois d'autonomie désiré.

Nom : Sas d'entrée

Taille : 1 carreau

Poids : 1 tonne

Prix : 300 crédits

Consommation d'UE : 1

Consommation d'US : 1

Fonction : Permet un accès sécurisé à un navire.

Nom : Ponton

Taille : 5 carreaux

Poids : 10 tonnes

Prix : 6.000 crédits

Consommation d'UE : 3

Consommation d'US : 3

Fonction : permet d'accueillir un chasseur et de le ravitailler. Plusieurs docks peuvent être placés côte-à-côte pour former des docks vastes.

Nom : Dock

Taille : 5 carreaux

Poids : 5 tonnes

Prix : 1.000 crédits

Consommation d'UE : 2

Consommation d'US : 2

Fonction : permet de stocker l'équivalent de cent tonnes de matériel.

Nom : Infirmerie

Taille : 2 carreaux

Poids : 2 tonnes

Prix : 1.500 crédits

Consommation d'UE : 1

Consommation d'US : 1

CHAPITRE 4

Fonction : +2D aux jets en Médecine effectués dans l'infirmierie. Trois malades peuvent y être traités simultanément.

Nom : Salon

Taille : 3 carreaux

Poids : 3 tonnes

Prix : 1.500 crédits en version de base, 3.000 crédits en version de luxe

Consommation d'UE : 2

Consommation d'US : 4

Fonction : Peut accueillir six personnes.

Nom : Chambre individuelle

Taille : 2 carreaux

Poids : 2 tonnes

Prix : 1.000 crédits

Consommation d'UE : 1

Consommation d'US : 1

Fonction : Chambre confortable avec un lit.

Nom : Chambre collective

Taille : 1 carreau pour deux personnes

Poids : 1 tonne pour deux personnes

Prix : 1.000 crédits pour deux personnes

Consommation d'UE : 1 pour deux personnes

Consommation d'US : 1 par personne

Fonction : Accueille un nombre variable de personne.

Nom : Dortoir

Taille : 1 carreau pour quatre personnes

Poids : 1 tonne pour quatre personnes
Prix : 1.000 crédits pour quatre personnes

Consommation d'UE : 1 pour deux personnes

Consommation d'US : 1 par personne

Fonction : Accueille un nombre variable de personne dans des conditions sommaires.

Nom : Atelier

Taille : 5 carreaux

Poids : 5 tonnes

Prix : 2.000 crédits

Consommation d'UE : 3

Consommation d'US : 1

Fonction : +2D aux jets en Réparation à l'intérieur de l'atelier ou dans les modules voisins.

Nom : Module de cryogénéisation

Taille : 2 carreaux par personne

Poids : 2 tonnes par personne

Prix : 3.000 crédits par personne

Consommation d'UE : 2 UE par personne

Consommation d'US : 1 US par personne

Fonction : Peut cryogéniser une personne durant 25 ans

Nom : Module de senseurs

Taille : 1 carreau

Poids : 1 tonne

Prix : 4.000 crédits

Consommation d'UE : 1

Consommation d'US : 0

Fonction : +1D aux jets en Senseurs (+3D au maximum)

Modules militaires

Nom : Armes

Rien n'impose qu'un vaisseau soit armé mais vu les aventures qui attendent les personnages de vos joueurs il serait prudent que leur vaisseau le soit. Une arme se définit par une série de paramètres. Le premier d'entre eux est l'arc de tir : avant, arrière, babord et tribord. En dépensant 200 crédits, une arme peut être montée de manière à posséder deux arcs de tir. Pour 400 crédits, elle dispose de trois arcs de tir. Pour 600 crédits, elle peut tirer sur les quatre arcs de tir. Pour chaque arc de tir additionnel, l'arme doit disposer d'une unité d'énergie supplémentaire. Des ordinateurs de visée peuvent aider le tireur (voir plus haut la partie

« Amélioration des modules »).

Un rayon tracteur coûte 8.000 crédits. Il permet de capturer des cibles plutôt que de les endommager. Le jet s'effectue de manière classique (compétence du tireur contre celle du pilote qui tente d'esquiver le tir puis jet de puissance du rayon tracteur contre celle de résistance du vaisseau attaqué). Un rayon tracteur de base possède un code-dé de 2D en puissance. Pour chaque tranche de 4.000 crédits dépensés, vous disposez d'un dé de puissance supplémentaire, ce qui implique sept autres unités de surface et dix unités d'énergie en plus. Les principales armes de vaisseau sont les suivantes :

Type	Unité de surface	Masse	Énergie	Prix (en crédits)	Portées (en unités spatiales)	Dommages
Petit canon blaster	1	2	13	10.000	8/25/40	3D+2
Canon laser moyen	2	6	13	15.000	3/12/25	7D
Lanceur de torpille	2	3	2	5.000	1/3/7	9D
Projecteur de rayon tracteur	7	15	10	8.000	5/13/30	2D

CHAPITRE 4

Nom : Boucliers

Les boucliers d'énergie sont des champs magnétiques cyclotroniques qui entourent le vaisseau. Un module de bouclier énergétique coûte 1,5 fois le coût d'armure par *pip* mais sans limite maximale à la valeur de protection du bouclier. Ces modules de boucliers ne sont pas pris en compte dans la masse du vaisseau. Pour connaître cependant la taille de ces modules, divisez le coût dépensé pour les acheter par 20.000.

Exemple : il coûte 4.000 crédits pour donner à un vaisseau de 40 tonnes métriques un blindage d'une valeur d'un *pip*. Le prix pour un bouclier d'une valeur d'un *pop* est de $1,5 \times 4.000$ crédits soit 6.000 crédits.

CHAPITRE 5

COMBATS

ET

DÉGÂTS

CHAPITRE 5

STRUCTURE D'UN COMBAT

Dans un combat, chaque détail peut avoir son importance. Le temps y est donc soigneusement compté et divisé en rounds. Chaque round est structuré de la même manière. On commence par déterminer les rangs d'initiative. Chacun agit ensuite à son tour. À l'issue de chaque attaque réussie, on détermine les dommages encaissés. Quand tous les personnages ont agi, un nouveau round commence. Les rounds se succèdent jusqu'à ce que le combat soit terminé.

DÉTERMINER L'INITIATIVE

La manière de déterminer et de gérer l'initiative dans un combat est exactement la même que dans les autres phases de jeu. Relisez donc la partie « Gérer le temps » du Chapitre Trois - Les bases du jeu.

ATTAQUER ET DÉFENDRE

C'est ici que les choses sérieuses commencent. Comment savoir si un personnage qui attaque un opposant réussit à le toucher ?

Difficultés de base

Il existe trois types de défense auxquels correspondent différents Niveau de Difficulté pour toucher le défenseur.

1- *Défense naturelle* : Le personnage ne cherche pas particulièrement à esquiver les tirs ou les attaques. La difficulté de base pour le toucher est alors égale à

OPTION

La difficulté de base pour toucher un personnage qui utilise une Défense naturelle peut être amendée par sa valeur en Esquive ou en Réflexe. Si la valeur en Esquive, Acrobatie ou Réflexe est située dans une valeur entre $4D+1$ et $6D$, attribuez un bonus de $+1$ à la Défense de base. Si cette valeur est supérieure ou égale à $6D+1$, le bonus passe à $+2$. Si la valeur est égale ou supérieure à $8D+1$ ou plus, le bonus passe à $+3$. À l'inverse, si la valeur en Esquive, Acrobatie ou Réflexe est inférieure à $2D$, le personnage subit un malus de 1 sur sa valeur de défense naturelle. Ce bonus n'est pas pris en compte dans la valeur de la défense active, seulement de la défense passive.

10, éventuellement modifiée par la distance qui le sépare de celui qui l'attaque.

2- *Défense active* : Pour être davantage protéger, le défenseur peut se placer en situation de défense active. Il doit alors le déclarer lorsqu'arrive son tour d'initiative. Ainsi, un personnage ne peut se déclarer en situation de défense active tant que son tour d'initiative n'est pas arrivé. Une fois que le personnage se déclare en état de défense active, cet état est valable pour toutes les attaques qu'il pourrait subir par la suite. Quand un personnage se place en état de défense active, il effectue un jet en Esquive. La valeur de ce jet remplace la difficulté de base, qui est de 10 (Défense naturelle), rappelons-le. Pour le cas où le résultat du jet d'Esquive serait inférieur à la difficulté de base (10), le personnage devient alors plus facile à toucher. Il ne parvient pas à anticiper les tirs et, par erreur, se place dans leur champ. Au lieu d'un jet d'Esquive, le personnage peut aussi effectuer un jet de Lutte ou d'Armes Blanches pour tenter de parer l'attaque. La procédure est la même. Si le personnage qui se défend utilise une arme pour parer une attaque à mains nues, l'attaquant encaisse les dégâts de l'arme. Si l'attaque est portée par une arme et parée avec succès par une arme, aucun dégât n'est infligé. Si l'attaquant attaque avec une arme et que le défenseur réussit une parade à mains nues (Lutte), le défenseur encaisse les dégâts mais seulement ceux liés au Code-Dé de l'arme, sans le bonus de Dégâts naturels de l'attaquant.

Parade à mains nues réussie contre une attaque avec arme : le défenseur n'encaisse que les dégâts de base de l'arme, pas les Dégâts naturels.

Parade avec arme réussie contre une attaque avec arme : pas de dégâts.

Parade avec une arme réussie contre une attaque à mains nues : l'attaquant encaisse les dégâts de base de l'arme, pas les Dégâts naturels.

Lorsqu'un personnage effectue une défense active, il peut aussi déclarer d'autres actions, mais subit dans ce cas les pénalités liées aux actions multiples. Un personnage dans un véhicule peut esquiver par un jet avec une compétence liée au véhicule piloté mais ni bloquer ni parer.

3- *Défense totale* : Un personnage peut décider de n'effectuer aucune autre action que se défendre. Il effectue alors un jet de défense, d'Esquive ou de parade (Lutte ou Armes Blanches) et ajoute 10 au résultat. La somme totale correspond au niveau de difficulté pour le toucher.

Modificateurs

Vous avez déterminé la difficulté de base pour toucher un personnage. Des modificateurs peuvent à présent amender cette difficulté de base. Les trois principaux types de modificateurs sont :

CHAPITRE 5

1- Modificateurs liés à la distance :

Ces modificateurs ne sont utilisés que pour les armes de tir, pas pour les armes de contact. Chaque arme possède des valeurs différentes pour les distances. Globalement, on peut attribuer les modificateurs suivants. Corps à corps (0 à 3 m) : -5 au jet du défenseur, Portée courte (3m au premier rang de l'arme) : 0, Portée moyenne (du premier au deuxième rang de l'arme) : +5 au jet du défenseur, Portée longue (du deuxième au troisième rang) : +10 au jet du défenseur. On ne peut toucher une cible située au-delà du troisième rang de l'arme.

2- Modificateurs liés à la couverture

défensive de la cible : Ces modificateurs varient selon les situations. Aidez-vous des données ci-dessous pour évaluer le cas qui se présente à vous. Les bonus s'ajoutent à la valeur de défense et sont cumulatifs.

Fumée ou brouillard léger : +1D

Fumée ou brouillard important : +2D

Fumée ou brouillard très important : +4D

Faible luminosité, aube ou crépuscule : +1D

Clair de lune : +2D

Obscurité : +4D

Cible cachée à 25 % : +1D

Cible cachée à 50 % : +2D

Cible cachée à 75 % : +4D



CALCULER LES DOMMAGES

Calculer les dégâts infligés par l'attaquant

Quand le jet de l'attaquant égalise ou dépasse la valeur de défense du personnage attaqué, celui-ci encaisse des dégâts. Les dégâts infligés par une arme à distance sont liés à l'arme. Les dégâts infligés par une arme de contact sont liés en partie à l'arme et en partie aux Dégâts naturels (voir fiche de personnage). Un personnage qui en frappe un autre à mains nues inflige des dégâts égaux à ses Dégâts naturels.

Exemple : pour une arme de contact notée +1D en dégâts, si le personnage possède une valeur de 2D en Dégâts naturels et qu'il réussit une attaque, il inflige un total de 3D de dégâts. S'il n'a pas d'arme et combat à mains nues, il inflige 2D de dégâts.

OPTION

- Vous pouvez diviser par cinq le niveau de réussite de l'attaque (arrondi à l'inférieur) et ajouter ce résultat aux dégâts infligés. Cela permet de valoriser les attaques particulièrement réussies.
- Si pour une raison ou une autre le jet de résistance totale est négatif, son résultat s'ajoute alors aux dégâts.

OPEN D6



- Le système de gestion des dommages décrits ici est le système des Niveaux de blessure. Ce système permet des combats plus rapides et offre une certaine élégance. C'est également le système de gestion des dégâts historiques du Système D6. Si vous préférez une approche plus classique, vous trouverez en annexe un système alternatif utilisant des Points de Vie.

- N'oubliez pas que vous pouvez dépenser des Points de Personnage ou de Destin lors d'un combat, y compris pour un jet de Résistance. Cela peut parfois vous sauver la mise face à une attaque puissante.

Calculer la résistance du défenseur

Vous connaissez le montant des dégâts infligés par l'attaquant. Ceux-ci seront-ils suffisants pour blesser le défenseur ? Pour le savoir, vous devez calculer la résistance de ce dernier. Lancez pour cela les dés équivalents à la valeur en Vigueur du personnage en y ajoutant d'éventuels bonus liés aux armures ou aux autres protections dont le personnage peut bénéficier. Si le jet de résistance est supérieur aux dégâts, l'attaquant a touché le défenseur mais ne le blesse pas. Si le résultats du jet de dégâts sont supérieurs au jet de résistance, le défenseur subit un ou plusieurs niveau de blessure.

CHAPITRE 5

> Les dommages totaux dépassent la résistance totale de 1 à 3 points : le personnage subit un niveau de blessure.

> Les dommages totaux dépassent la résistance totale de 4 à 8 points : le personnage subit deux niveaux de blessure.

> Les dommages totaux dépassent la résistance totale de 9 à 12 points : le personnage subit trois niveaux de blessure.

> Les dommages totaux dépassent la résistance totale de 13 à 15 points : le personnage subit quatre niveaux de blessure.

> Les dommages totaux dépassent la résistance totale de 16 points ou plus : le personnage est automatiquement tué.



Les niveaux de blessure sont les suivants :

> **Niveau 1** : Choqué. Exemple : lacération, froissement musculaire, petite plaie. Conséquence : -1D sur les jets jusqu'à la fin du round.

> **Niveau 2** : Blessé. Exemple : plaie importante, torsion des ligaments, petite fracture. Conséquence : -1D sur les jets jusqu'à ce que le personnage récupère de ses blessures.

> **Niveau 3** : Gravement blessé. Exemple : os brisé. Conséquence : -2D sur les jets jusqu'à ce que le personnage récupère de ses blessures.

> **Niveau 4** : Incapacité. Exemple : multiples fractures, organes vitaux touchés. Conséquence : le personnage peut immédiatement effectuer un jet moyen (15) en Résistance ou Volonté. En cas d'échec, il sombre dans l'inconscience et ne peut plus agir durant 10D minutes, avant de reprendre connaissance. En cas de réussite, il peut continuer à agir mais subit un malus de -3D sur les jets jusqu'à ce que le personnage récupère de ses blessures.

> **Niveau 5** : Mortellement blessé. Exemple : plusieurs des blessures précédemment citées. Conséquence : Le personnage sombre dans l'inconscience et ne peut plus agir. Chaque round, le personnage effectue un jet en Vigueur d'un niveau de difficulté égal au nombre de minutes depuis lequel il a été mortellement blessé. En cas d'échec, le personnage meurt. Ses compagnons doivent donc se dépêcher de le soigner avant qu'une telle issue ne survienne.

> **Niveau 6** : Tué. Exemple : nuque brisée. Conséquence : c'est la fin pour le personnage.

OPTIONS

Dans le cas de l'usage d'une arme assommante, les niveaux de blessure sont réduits de deux niveaux. Cependant, le personnage sombre dans l'inconscience durant un temps égal, en minutes, à l'écart entre le jet de dommages totaux et le jet de résistance totale.

Ce système des niveaux de blessure est relativement mortel. Les personnages imprudents risquent de vite trépasser. Si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter un ou deux niveaux de blessure intermédiaires. Dans le cas d'une partie à l'ambiance héroïque, vous pouvez même décider que seuls les PJ bénéficient de ce traitement de faveur.

Un personnage qui encaisse d'un seul coup deux niveaux de blessure ou plus, ne peut rien faire d'autre que se défendre durant le reste du round et durant le round suivant.

Les niveaux de blessure sont cumulatifs. Si un personnage encaisse un niveau de blessure lors d'un round puis un autre niveau de blessure au round suivant, il passe alors au deuxième niveau de blessure. Si le personnage n'est pas mis hors d'état d'agir suite aux dégâts subis, le combat

OPEN D6

se poursuit. Poursuivez les rounds jusqu'à ce qu'un camp l'emporte.

OPTIONS DE JEU

Options de tir

Différentes options de tir sont offertes aux joueurs. Chacune offre des avantages et des inconvénients. Le joueur doit toujours annoncer avant son jet s'il utilise l'une de ces options de tir.

- Tirer une seule balle avec une arme capable de tirer en rafale : Bonus au jet : 0. Modificateur au jet de dommage : -2D.
- Tirer en rafales : Bonus au jet : -2D. Modificateur au jet de dommage : +2D.
- Tirer plusieurs fois sur une cible avec une arme simple : Bonus au jet : -1D (plus le malus lié aux actions multiples). Modificateur au jet de dommage : +1D.
- Tirer au hasard (permet de tirer sur toute la zone du combat) : Bonus au jet : -3D. Modificateur au jet de dommage : +3D.
- Tir précis : le tireur annonce une partie d'une cible. Il subit un malus de 1D à son jet. En cas de réussite, la zone ciblée est neutralisée (arme, bras...). Pour atteindre la tête ou le cœur, le malus pour toucher est de 3D et non 1D. Le bonus aux dégâts est alors de +3D. Si un personnage a été touché

CHAPITRE 5



à une jambe ou une bras, il subit 1D de malus pour tout jet lié au membre touché jusqu'à ce qu'il soit soigné.

- Attaque coordonnée : si un personnage réussit un jet en Commander, il peut coordonner l'attaque. C'est lui qui possède l'initiative pour le groupe. Chaque membre du groupe effectue son propre jet pour le tir mais les dégâts de l'ensemble des membres du groupe sont additionnés les uns aux autres.

Options de corps à corps

De la même manière, différentes manœuvres sont possibles dans les combats au corps à corps. Là encore, le joueur doit toujours

annoncer avant son jet s'il utilise l'une de ces options de tir.

- Acrobatie : Grâce à une acrobatie, le personnage réussit à s'échapper ou se placer derrière un ennemi. Le niveau de difficulté du jet varie selon la situation.

- Attaque brutale : L'attaquant frappe de toutes ses forces (-2D au jet de Lutte ou d'Armes Blanches, +2D aux dégâts).

- Attaque précise : L'attaquant cherche à frapper avec précision (+2D au jet de Lutte ou d'Armes Blanches, +2D aux dégâts).

- Attraper : Un personnage qui réussit un jet en Lutte contre son adversaire peut choisir de le ceinturer et de le maîtriser plutôt que de lui infliger des dégâts.

- Désarmer : Si le personnage qui se défend réussit un jet de parade supérieur au jet de dommages, il peut attraper l'arme de l'attaquant. Un jet en Vigueur en opposition est alors réalisé. Celui qui l'emporte garde l'arme à l'issue du round.

- S'échapper : Si le personnage est tenu par un autre, il peut s'échapper en réussissant un jet en Vigueur en opposition.

Échelles de jeu

Lorsqu'un combat met aux prises des personnages ou des véhicules de tailles différentes, on commence par déterminer l'écart qui existe entre eux à partir du tableau ci-dessous.

Gros immeuble, château-fort : +24

Maison : +14

Galère, Galion : +12

Bus ou tank : +10

Éléphant : +8

Voiture simple, gros chariot : +6

Moto, cheval : +3

Humain : 0

Enfant ou gros chien : -3

Chat : -6

Rat : -9

Petite figurine : -12

Fourmi : -15

On soustrait la valeur la moins importante de la valeur la plus importante. L'écart donne un bonus en faveur de la plus petite des cibles pour toucher la plus grosse. Ce même bonus

intervient en faveur de la plus grosse des cibles pour les dommages qu'elle inflige à la plus petite. À l'inverse, la grosse cible subit un malus équivalent pour toucher la petite cible et la petite cible un malus équivalent aux dégâts qu'elle inflige à la grosse cible.

Exemple : Jehad est attaqué par un chien de combat. Il tire sur lui pour se défendre. Il subit un malus de -3 à son jet de Tir mais s'il le touche il bénéficiera d'un bonus de +3 aux dégâts infligés à l'animal. À l'inverse, le chien possède un bonus de +3 pour toucher Jehad mais les dégâts qu'il lui infligerait seraient réduits de 3.

Modificateurs

Divers modificateurs peuvent encore être donnés pour vous aider à gérer les combats.

- La cible fait moins de 50 cm de long : -1D de malus.

- La cible fait moins de 10 cm de long : -4D de malus.

- La cible fait moins d'un cm de long : -8D de malus.

- Le personnage est aveuglé : -4D à ses jets d'attaque ou d'esquive.

- La gravité est faible : -1D aux dégâts.

- Absence de gravité : -2D aux dégâts.

- La gravité est forte : +2D aux dégâts.

- Le personnage en surprend un autre : il prend l'initiative et bénéficie d'un bonus de +1D à sa première action.

- Le personnage possède une arme de plus de deux mètres de long et

CHAPITRE 5

se trouve au corps à corps : perte de l'initiative et malus de -1D sur ses jets.



Attaques contre des véhicules

Le niveau de difficulté de base pour toucher un véhicule est 10. Des modificateurs entrent ensuite en ligne de compte pour intégrer la distance à la cible et les tailles réciproques de l'attaquant et de la cible.

Pour se défendre, une personne qui utilise un véhicule peut tirer : elle

effectue alors deux actions et subit un malus en conséquence. Elle peut aussi essayer d'esquiver le tir par un jet en Pilotage, Chariot ou en Véhicule, en fonction des circonstances.

Dommages contre des véhicules

Comme un personnage, un véhicule possède un Code-Dé pour déterminer sa Résistance aux dommages. On effectue un jet en opposition entre les dégâts causés par l'arme et la Résistance du véhicule. Si les dommages sont supérieurs à la Résistance, un certain nombre d'effets s'appliquent, en fonction du niveau de réussite des dégâts.

- Les dommages sont supérieurs au jet de Résistance de 1 à 3 points > dégâts très légers au véhicule (-1D aux jets de manœuvrabilité pour ce round et le suivant seulement).

- Les dommages sont supérieurs au jet de Résistance de 4 à 8 points > dégâts légers au véhicule (-1D aux jets de manœuvrabilité jusqu'à ce que le véhicule soit réparé, si la manœuvrabilité tombe à 0D, la niveau de vitesse maximale du véhicule est réduit d'un rang) + les passagers encaissent 2D de dégâts.

- Les dommages sont supérieurs au jet de Résistance de 9 à 12 points > dégâts importants au véhicule (-2D aux jets de manœuvrabilité jusqu'à ce que le véhicule soit réparé, si la manœuvrabilité tombe à 0D, la niveau

de vitesse maximale du véhicule est réduit de deux rangs) + les passagers encaissent 4D de dégâts.

- Les dommages sont supérieurs au jet de Résistance de 13 à 15 points > dégâts sévères au véhicule (le véhicule n'est plus contrôlable et il décélère de deux niveaux jusqu'à ce qu'il stoppe ou se crashe) + en cas de crash les passagers encaissent 6D de dégâts.

- Les dommages sont supérieurs au jet de Résistance de 16 points ou plus > le véhicule est détruit et ses passagers sont tués.

Un certain nombre de modificateurs peuvent s'appliquer aux dégâts subis. Les modificateurs mentionnés ici sont cumulatifs. En cas de collision, on applique les effets suivants à chacun des véhicules :

Niveau de vitesse du véhicule :
 Stop : 0D de dégâts - Ralenti : 2D de dégâts - Vitesse de croisière : 4D de dégâts - Pleine vitesse : 6D de dégâts et Pied au plancher : 8D de dégâts.

Des modificateurs peuvent être intégrés à ces Codes-Dés :

Choc en face à face : +3D -
 Choc par l'arrière : - 3D - Choc latéral : 0D - Choc contre un élément posé au sol : -1D

Exemple : deux véhicules se percutent. L'un avançait au ralenti, l'autre sa vitesse de croisière. Le total des dégâts est donc de $2D+4D = 6D$. Chacun des véhicules subit 6D de dégâts. Si de plus les véhicules se

percutent en collision frontale, ajoutez 3D à la valeur des dégâts.

SUBIR DES DÉGÂTS EN DEHORS DES COMBATS

Si le personnage subit des dégâts hors d'un combat en raison d'une chute, de l'absorption de poison, ou autre, on procède de la même manière. On compare un jet de dégâts à un jet de résistance. Voici quelques exemples de dégâts possibles :

Botulisme : 4D

Poison : 6D à 9D

Froid ou chaleur importante : 1D

Froid ou chaleur extrême : 2D

Prise électrique : 1D

Ligne haute tension : 9D

Chute : 1D par tranche d'1,5 mètre, au-delà de trois mètres

Acide chlorhydrique : 2D+1

Radiations intenses : 3D

Feu (taille d'une flamme) : 1D



CHAPITRE 5

ANNEXE

JOUER AVEC DES POINTS DE VIE

Principes de base

La manière classique de gérer les dégâts dans le *Système D6* passe par l'emploi de niveaux de blessure. Avec le système des Points de Vie (PV), le personnage possède un certain nombre de PV. À chaque dommage subi, on retranche un certain nombre de points du total de départ. Le choix d'un des systèmes de gestion des dégâts n'a rien de définitif. Les deux systèmes sont compatibles et vous pouvez passer de l'un à l'autre sans grande difficulté, y compris lors d'une aventure.

Globalement, sachez que le système des niveaux de blessure implique une mortalité plus forte des personnages et assure une plus grande fluidité de simulation. À l'inverse, le système des points de vie est moins léthal. Il permet aussi une gestion plus fine des dégâts. Certains apprécieront, d'autres non. N'hésitez pas à tester les deux modes opératoires avant de faire votre choix.

Calculer les PV des personnages

Si vous avez choisi d'utiliser le système des Points de Vie, consultez

le tableau suivant pour connaître le nombre de PV dont dispose un personnage à sa création :

Code-Dé en Vigueur	Points de Vie	Code-Dé en Vigueur	Points de Vie
1D	3	3D+1	11
1D+1	4	3D+2	12
1D+2	5	4D	14
2D	7	4D+1	15
2D+1	8	4D+2	16
2D+2	9	5D	17
3D	10	+ 1PV par pip supplémentaire	

Points de vie et dégâts

Dans un combat, suite à une attaque réussie, vous comparez les jets de dégâts de l'attaquant au jet de résistance totale (protections comprises) du défenseur. Si le jets des dégâts est supérieur au jet de résistance, le nombre de point excédentaire correspond aux nombres de points de vie perdus par le défenseur.

Jets de dommage - Jets de résistance = Nombre de PV perdus (si le résultat est positif)

La même démarche s'applique face aux autres types de dégâts qu'un personnage peut subir (chute, maladie...).

Avec le système des points de vie, les niveaux de blessure restent les mêmes. Ils sont déterminés par la proportion de PV perdus :

> Niveau 1 (20 % à 40 % de PV perdus) : Choqué. Exemple : lacération, froissement musculaire, petite plaie. Conséquence : -1D sur les jets jusqu'à la fin du round.

> Niveau 2 (41 % à 60 % de PV perdus) : Blessé. Exemple : plaie importante, torsion des ligaments, petite fracture. Conséquence : -1D sur les jets jusqu'à ce que le personnage récupère de ses blessures.

> Niveau 3 (61 % à 80 % de PV perdus) : Gravement blessé. Exemple : os brisé. Conséquence : -2D sur les jets jusqu'à ce que le personnage récupère de ses blessures.

> Niveau 4 (81 % à 90 % de PV perdus) : Incapacité. Exemple : multiples fractures, organes vitaux touchés. Conséquence : le personnage peut immédiatement effectuer un jet moyen (15) en Résistance ou Volonté. En cas d'échec, il sombre dans l'inconscience et ne peut plus agir durant 10D minutes, avant de reprendre connaissance. En cas de réussite, il peut continuer à agir mais subit un malus de -3D sur les jets jusqu'à ce que le personnage récupère de ses blessures.

> Niveau 5 (91 % à 99% de PV perdus) : Mortellement blessé. Exemple : plusieurs des blessures précédemment citées. Conséquence : le personnage sombre dans l'inconscience et ne peut plus agir. Chaque round, le personnage effectue un jet en Vigueur d'un niveau de difficulté égal au nombre de minutes depuis lequel il a été mortellement

blessé. En cas d'échec, le personnage meurt. Ses compagnons doivent donc se dépêcher de le soigner avant qu'une telle issue ne survienne.

> Niveau 6 (100 % de PV perdus) : Tué. Exemple : nuque brisée. Conséquence : c'est la fin pour le personnage.

Points de vie et soins

Récupérer naturellement de ses blessures est un processus lent. Le personnage doit attendre un temps déterminé au bout duquel il peut effectuer un jet en Vigueur. En cas de réussite, le personnage récupère d'un niveau de blessure (voir ci-dessus). Les temps d'attente pour effectuer un jet sont les suivants :

> Niveau 1 : Choqué = 1 minute (12 rounds). La récupération est automatique et ne nécessite pas de jet.

> Niveau 2 : Blessé = 3 jours.

> Niveau 3 : Blessé = 3 jours.

> Niveau 4 : Incapacité = 2 semaines.

> Niveau 5 : Mortellement blessé = 5 semaines.

Durant ces temps d'attente, le personnage doit se reposer. Si un personnage effectue des tâches Vigueur au lieu de se reposer, il subira un malus d'1D lors du jet de Vigueur. Si au contraire le personnage se repose deux fois plus que le temps imparti, il bénéficie d'un bonus d'1D lors du jet de Vigueur. En cas d'échec critique, le niveau de blessure s'aggrave d'un rang. Pour réussir à

CHAPITRE 5

guérir, le personnage doit réussir un jet de niveau de difficulté de 6 s'il est Blessé ou Gravement blessé et un jet de niveau de difficulté de 8 s'il est en état d'Incapacité ou s'il est Mortellement blessé.

À chaque fois qu'un personnage regagne un niveau de blessure, redonnez au personnage un nombre de PV égal à la base du seuil du nouveau niveau de blessure correspondant à son état.

Soigner durant un combat

Soigner un personnage dont l'état est celui de l'« Incapacité » durant un combat impose un jet en Médecine ou en Savoir d'un niveau égal au nombre de minutes durant lequel le personnage a été mortellement blessé. Le personnage soigné peut reprendre le combat, son niveau de blessure tombe à « Gravement blessé ».

Soigner après un combat

Un personnage peut tenter d'en soigner un autre avec un jet en Médecine. Le niveau de difficulté est de 10 pour un personnage Choqué, de 15 pour un personnage Blessé ou Gravement blessé, de 20 pour un personnage en état d'Incapacité et de 30 pour un personnage Mortellement blessé. En cas de réussite au jet, le personnage soigné gagne un nombre de PV égal à son niveau de réussite.

En cas d'échec critique, son état empire d'un niveau de blessure. Diminuez les PV en conséquence.



ARMES

En tant que pièces d'équipement, les armes sont soumises aux règles habituelles en la matière (disponibilité, niveau de difficulté pour les prix, restrictions légales...). Reportez-vous à l'annexe sur l'Équipement (Chapitre 3) pour apprendre à gérer ces paramètres. Notez que les munitions sont généralement un rang plus facile d'accès et deux rangs moins chers que l'arme qu'elles équipent.

De manière plus particulière, les armes se caractérisent également par trois paramètres : les Dommages infligés et, si besoin est, les munitions et les portées de tir (courte/moyenne/longue). Les armes dont le Code-Dé commence par le signe « + » signifie que les dégâts de l'arme s'ajoutent au Code Dé de Dégâts Naturels du personnage. Certaines armes possèdent un code de portée qui s'écrit Vig+ ou Vig-. Cela signifie que pour connaître la distance atteinte par un lancer, vous devez effectuer un jet en Vig, ou en Lancer si le personnage maîtrise cette Compétence. La somme des dés lancés donne le nombre maximum de mètres du lancer. Parfois, le résultat du jet peut bénéficier d'un bonus (Vig+X), parfois il subit un malus (Vig-X). Le chiffre inscrit doit alors être ajouté ou retranché du total. Si jamais le total tombait à zéro ou moins, cela signifie que le personnage qui lance le projectile le fait tomber sur lui-même.

Armes anciennes

a- Armes de mêlée

- Dague : Dommages : +1D - disponibilité : T - prix : ND10
- Épée : Dommages : +2D - disponibilité : V - prix : ND15
- Épée longue : Dommages : +3D+1 - disponibilité : R - prix : ND25 - Note : -1D aux jets
- Hache : Dommages : +3D - disponibilité : V - prix : ND15

- Hache de guerre : Dommages : +4D - disponibilité : R - prix : ND20 - Note : -1D aux jets
- Katana : Dommages : +3D - disponibilité : R - prix : ND25
- Machette : Dommages : +1D+2 - disponibilité : T - prix : ND10
- Masse : Dommages : +1D+1 - disponibilité : T - prix : ND10
- Nunchaku : Dommages : +1D+2 - disponibilité : V - prix : ND10
- Rapière : Dommages : +2D - disponibilité : V - prix : ND15
- Tonfa : Dommages : +1D+2 - disponibilité : V - prix : ND15



CHAPITRE 5

b- Arme de tir

- Arc : Dommages : +1D+2 - Portée : 10/100/250 - disponibilité : V - prix : ND15
- Arc long : Dommages : +2D+2 - Portée : 10/100/250 - disponibilité : V - prix : ND20
- Arc composite : Dommages : +3D+1 - Portée : 10/100/250 - disponibilité : R - prix : ND25
- Arbalète : Dommages : 4D - Portée : 10/100/200 - disponibilité : V - prix : ND20
- Arbalète lourde : Dommages : 4D+1 - Portée : 10/100/300 - disponibilité : V - prix : ND25
- Lance-harpon : Dommages : 6D - Portée : 20/200/400 - disponibilité : R - prix : ND30

c- Arme à lancer

- Boomerang : Dommages : +1D+1 - Portée : 5/40/100 - disponibilité : V - prix : ND10
- Caillou : Dommages : +1 - Portée : Vig-2 en mètres/Vig-1 en mètres/Vig en mètres
- Javeline : Dommages : +2D - Portée : 5/25/40 - disponibilité : V - prix : ND15
- Shuriken ou Poignard de lancer : Dommages : +1D - Portée : 5/10/15 - disponibilité : V - prix : ND10

Armes modernes

a- Pistolet

- Colt .45 Peacemaker : Dommages : 4D+1 - Autonomie : 6 tirs - Portée : 15/

30/45 - disponibilité : V - prix : ND10

- Glock 17 : Dommages : 3D+2 - Autonomie : 8 tirs - Portée : 8/16/24 - disponibilité : R - prix : ND20 - Note : +1D pour cacher l'arme.
- Luger P08 : Dommages : 3D+2 - Autonomie : 8 tirs - Portée : 10/20/30 - disponibilité : V - prix : ND15
- Smith et Wesson .357 Magnum : Dommages : 5D - Autonomie : 6 tirs - Portée : 20/35/50 - disponibilité : R - prix : ND20
- Walter PPK 9mm : Dommages : 3D - Autonomie : 7 tirs - Portée : 7/14/21 - disponibilité : R - prix : ND20 - Note : +1D pour cacher l'arme.

b- Fusil

- Winchester 94 : Dommages : 6D+1 - Autonomie : 6 tirs - Portée : 30/60/120 - disponibilité : R - prix : ND20
- Springfield M1903 : Dommages : 7D - Autonomie : 5 tirs - Portée : 40/80/160 - disponibilité : R - prix : ND25

c- Fusil à pompe

- Remington 30 : Dommages : 6D - Autonomie : 2 tirs - Portée : 20/40/60 - disponibilité : R - prix : ND20

d- Fusil d'assaut

- Kalashnikov AK-47 : Dommages : 6D - Autonomie : 30 tirs - Portée : 45/85/170 - disponibilité : X - prix : ND25

e- Arme semi-automatique

- Thompson M1 : Dommages : 4D+2 - Autonomie : 30 à 100 tirs - Portée : 25/

50/75 - disponibilité : X - prix : ND25
 - Uzi 9mm : Dommages : 3D+2 -
 Autonomie : 20 tirs - Portée : 20/40/60
 - disponibilité : X - prix : ND25



f- Arme automatique

- Vickers MK.1 : Dommages : 7D+1
 - Autonomie : 250 tirs - Portée : 150/
 300/900 - disponibilité : X - prix : ND25
 - MG 42 : Dommages : 8D+2 -
 Autonomie : 500 tirs - Portée : 300/600/
 1200 - disponibilité : X - prix : ND30

g- Explosifs

- Bâton de dynamite : Dommages :
 5D - Portée : Vig-3 en mètres/Vig-2 en
 mètres/Vig+1 en mètres - disponibilité :
 R - prix : ND20
 - Grenade à fragmentation :
 Dommages : 6D - Portée : Vig-4 en
 mètres/Vig-3 en mètres/Vig+3 en
 mètres - disponibilité : X - prix : ND25
 - C4 : Dommages : 5D - Portée : 1 mètre

- disponibilité : X - prix : ND25
 - Grenade à gaz ou fumigène :
 Dommages : X - Portée : Vig-4 en
 mètres/Vig-3 en mètres/Vig+3 en
 mètres - disponibilité : R - prix : ND20

Armes futuristes

- Pistolet à fléchettes : Dommages : 3D
 - Autonomie : 50 tirs - Portée : 25/75/150
 - disponibilité : V - prix : ND10
 - Fusil à fléchettes : Dommages : 4D -
 Autonomie : 200 tirs - Portée : 25/15/300
 - disponibilité : V - prix : ND15
 - Pistolet étourdissant : Dommages : 4D
 (dégâts non létaux) - Autonomie : 20
 tirs - Portée : 15/30/45 - disponibilité :
 V - prix : ND10
 - Pistolet laser : Dommages : 4D -
 Autonomie : 15 tirs - Portée : 25/75/120
 - disponibilité : V - prix : ND10
 - Fusil laser : Dommages : 4D+2 -
 Autonomie : 20 tirs - Portée : 35/250/
 1000 - disponibilité : V - prix : ND10
 - Pistolet Blaster : Dommages : 4D+1 -
 Autonomie : 12 tirs - Portée : 20/50/150
 - disponibilité : V - prix : ND10
 - Pistolet au plasma : Dommages : 5D
 - Autonomie : 20 tirs - Portée : 10/25/40
 - disponibilité : V - prix : ND20
 - Fusil Blaster : Dommages : 5D+1 -
 Autonomie : 30 tirs - Portée : 25/150/300
 - disponibilité : V - prix : ND10
 - Canon blaster portable : Dommages :
 7D - Autonomie : 6 tirs - Portée : 30/250/
 500 - disponibilité : V - prix : ND10 -
 Note : -1D au jet de tir et nécessite deux
 mains libres pour être utilisé

CHAPITRE 5

- Pistolet gyrojet : Dommages : 5D - Autonomie : 8 tirs - Portée : 20/50/150 - disponibilité : V - prix : ND15
- Fusil gyrojet : Dommages : 7D - Autonomie : 20 tirs - Portée : 25/150/300 - disponibilité : V - prix : ND25

PROTECTIONS

En tant que pièces d'équipement, les protections sont soumises aux règles habituelles en la matière (disponibilité, niveau de difficulté pour les prix...). Reportez vous à la partie consacrée à l'équipement pour apprendre à gérer ces paramètres.

De manière plus particulière, les protections se caractérisent également par deux paramètres : la valeur d'armure, qui se soustrait aux dégâts lorsqu'un personnage est touché et un malus aux jets. Celui-ci s'applique à un personnage revêtu de l'équipement lors de ses jets en Agilité et Coordination.

Protections anciennes

- Vêtements : valeur d'armure +1 - disponibilité : T - prix : ND5 - malus aux jets : sans
- Fourrure : valeur d'armure +2 - disponibilité : T - prix : ND10 - malus aux jets : sans
- Armure de cuir légère : valeur d'armure +2 - disponibilité : T - prix :

- ND10 - malus aux jets : -1
- Armure d'os : valeur d'armure +1D - disponibilité : T - prix : ND15 - malus aux jets : -1
- Armure de cuir : valeur d'armure +1D - disponibilité : T - prix : ND10 - malus aux jets : -1
- Armure de cuir lourde : valeur d'armure +1D+1 - disponibilité : V - prix : ND15 - malus aux jets : -2
- Cotte de maille : valeur d'armure +2D - disponibilité : V - prix : ND20 - malus aux jets : -1D
- Armure de plaques : valeur d'armure +3D - disponibilité : R - prix : ND30 - malus aux jets : -2D



- Casque : valeur d'armure +1D (ne protège que la tête) - disponibilité : V - prix : ND15 - malus aux jets : -1 en Perception
- Bouclier : valeur d'armure +1D (nécessite un jet pour réussir à parer) - disponibilité : V - prix : ND10 - malus aux jets : sans

Protections modernes

- Casque : valeur d'armure +1D (ne protège que la tête) - disponibilité : V - prix : ND15 - malus aux jets : -1 en Perception
- Gilet pare-balle : valeur d'armure +3D - disponibilité : R - prix : ND25 - malus aux jets : -2
- Gilet en Kevlar léger : valeur d'armure +2D+1 - disponibilité : R - prix : ND20 - malus aux jets : sans
- Gilet en Kevlar : valeur d'armure +2D+2 - disponibilité : R - prix : ND25 - malus aux jets : -1
- Gilet en Kevlar lourd : valeur d'armure +3D - disponibilité : X - prix : ND30 - malus aux jets : -2

Protections futuristes

- Bouclier énergétique portable : valeur d'armure +3D (uniquement contre les

- armes énergétiques / nécessite un jet pour réussir à parer) - disponibilité : V - prix : ND15 - malus aux jets : sans
- Armure en céramique : valeur d'armure +3D+1 - disponibilité : R - prix : ND25 - malus aux jets : -1D



CHAPITRE 6
SOINS
ET
RÉPARATIONS

Certains sont spécialisés pour tuer, d'autres pour soigner. Si vous faites partie de ceux-là, voici ce que vous devez savoir.

RÉCUPÉRATION NATURELLE

Récupérer naturellement de ses blessures est un processus lent. Le personnage doit attendre un temps déterminé au bout duquel il peut effectuer un jet en Vigueur. En cas de réussite, le personnage récupère d'un niveau de blessure. Les temps d'attente pour effectuer un jet sont les suivants :

- > Niveau 1 : Choqué = 1 minute (12 rounds). La récupération est automatique et ne nécessite pas de jet.
- > Niveau 2 : Blessé = 3 jours.
- > Niveau 3 : Blessé = 3 jours.
- > Niveau 4 : Incapacité = 2 semaines.
- > Niveau 5 : Mortellement blessé = 5 semaines.

Durant ces temps d'attente, le personnage doit se reposer. Si un personnage effectue des tâches physiques au lieu de se reposer, il subira un malus d'1D lors du jet de Vigueur. Si au contraire le personnage se repose deux fois plus que le temps imparti, il bénéficie d'un bonus d'1D lors du jet de Vigueur. Pour réussir à guérir, le personnage doit réussir un jet de niveau de difficulté de 6 s'il est Blessé ou Gravement blessé et un jet de niveau de difficulté de 8 s'il

est en état d' « Incapacité » ou s'il est « Mortellement blessé ». En cas d'échec critique à ce jet de Vigueur, le niveau de blessure s'aggrave d'un rang.



SOIGNER

Soigner durant un combat

Soigner un personnage dont l'état est « Incapacité » durant un combat impose un jet en Médecine ou en Savoir d'un niveau égal au nombre de minutes durant lequel le personnage est resté mortellement blessé. Un personnage soigné peut reprendre le combat, son niveau de blessure passant à « Gravement blessé ».

CHAPITRE 6

Soigner après un combat

Un personnage peut tenter d'en soigner un autre avec un jet en Médecine. Le niveau de difficulté est de 10 pour un personnage Choqué, de 15 pour un personnage Blessé ou Gravement blessé, de 20 pour un personnage en état d'Incapacité et de 30 pour un personnage Mortellement blessé. En cas de réussite au jet, le niveau de blessure du personnage s'améliore d'un rang. En cas d'échec critique, l'état du personnage empire d'un niveau de blessure.

OPTION

- Dans un univers de jeu aux techniques médicales peu évoluées (moins évoluées que la médecine d'après 1945), vous pouvez infliger un malus de -5 au résultat du jet en Médecine. À l'inverse, dans un univers futuriste très développé, vous pouvez attribuer un bonus de +5 aux jets en Médecine.

- Un personnage qui tente de se soigner lui-même subit un malus d'1D à ses jets.

RÉPARATIONS

La réparation d'un véhicule dépend des dégâts encaissés. Pour réparer des dégâts très légers ou légers, ou pour modifier légèrement



un véhicule, le niveau de difficulté de base est de 10. Pour réparer des dégâts importants, ou pour modifier un véhicule de manière substantielle, le niveau de difficulté de base est de 15. Pour réparer des dégâts sévères, ou pour modifier un véhicule de manière très importante, le niveau de difficulté de base est de 20.

Des modificateurs peuvent être intégrés au Niveau de Difficulté pour les réparations.

MODIFICATEURS POUR LES RÉPARATIONS

Possède un atelier pour faire les travaux : -10

Possède une panoplie complète d'outils : -5

Le personnage ne connaît pas ce type de véhicule : +10

Le personnage a étudié ces véhicules mais n'a encore jamais travaillé dessus : +5

CHAPITRE 7

MAGIES ET

AUTRES FORMES

DE POUVOIRS

SPÉCIAUX

CHAPITRE 7

NOTE



Par « magie », nous entendons dans ce chapitre toutes les formes de pouvoirs paranormaux ou extraordinaires. Concrètement, cela inclut l'usage des Attributs suivants : Magie et Foi miraculaire (*D6 Fantasy*), Magie et Psioniques (*D6 Aventures*) et Métaphysique (*D6 Galaxies*).

Sauf remarque contraire dans le texte, les règles énoncées dans ce chapitre sont valables pour l'ensemble des compétences liées aux Attributs cités.

COMMENT ACCÉDER À LA MAGIE ?

Dans le système de base du D6, seuls les personnages possédant au moins 1D dans l'un des Attributs liés à la magie, entendue au sens large, sont capable de l'utiliser. Rien n'empêche cependant un personnage ne répondant pas à ce critère d'utiliser des objets magiques, voire des parchemins de sorts : en la matière, tout dépend de l'univers de jeu et donc de votre volonté (voir encadré).

Comment acquiert-on la maîtrise de la magie ? Le joueur peut

affecter un ou plusieurs de ses 18 dés d'Attributs lors de la création de son personnage à un Attribut de magie. Si cela n'a pas été le cas, il est possible pour un personnage d'acquérir la maîtrise de la magie de manière plus tardive. Après sa création, un personnage peut tenter d'apprendre la magie en répondant à deux critères. D'une part, en termes de jeu, le personnage doit trouver un maître capable de lui enseigner les rudiments de la magie. D'autre part, le joueur doit dépenser 20 Points de Personnage. Ces deux conditions étant remplies, le personnage obtient alors 1D dans son Attribut de Magie, Foi Miraculaire, Psionique ou de Métaphysique.

COMMENT PROGRESSER DANS LE DOMAINE DE LA MAGIE ?

Chaque Attribut de magie ou pouvoir paranormaux est divisé en trois à huit Compétences selon le cas. Pour progresser dans vos Compétences liées à la magie, le principe est le même que pour progresser dans les autres Compétences (voir Chapitre II) mais le coût en Points de Personnage est doublé. Le coût est même quadruplé par rapport au coût initial si le personnage ne dispose pas d'un maître d'un niveau supérieur au sien dans la Compétence concernée et prêt à lui

DANS UNIVERS PLUS OU MOINS RECEPTIFS LA MAGIE

Lorsque vous créez un univers de jeu, vous devez vous demander dans quelle mesure la magie et autres pouvoirs spéciaux y fonctionnent. Dans certains univers, vous pouvez interdire toute forme de magie. Dans d'autres, vous pouvez appliquer des bonus ou des malus sur les jets de magie pour favoriser ou restreindre la magie. Dans un univers où les jets de magie subissent un malus de -3 à -10, la magie y est faible et seuls quelques personnes sont capables de s'en servir. Dans un univers où les jets de magie bénéficient d'un bonus de +3 à +10, la magie est répandue et utilisée par un grand nombre de personnes. On peut même imaginer un univers avec un bonus de magie à +15 où toute personne est capable de lancer des sorts et dans lequel les professionnels de la magie sont capables de réaliser des prouesses inimaginables.

De même, concernant les Artefacts magiques, les parchemins de sorts et autres objets légendaires, c'est au MJ de déterminer si l'emploi de ces objets est automatiquement réussi ou non ou si leur emploi est soumis à certaines conditions (maîtrise d'une Compétence de magie, jet réussi...).

Enfin, posez-vous une dernière question : la magie découle-t-elle de phénomènes connus des joueurs ? Si c'est le cas, essayez de trouver des explications qui, à défaut d'être rationnelles soient satisfaisantes. Ne vous y sentez cependant pas obligé. Vous pouvez aussi décider de ne pas expliquer l'origine de la magie à vos joueurs. Son existence est une donnée qu'il n'est pas forcément nécessaire de rationaliser.

enseigner son savoir.

Exemple : Jaki possède une compétence d'Altération au niveau 3D+1. Pour passer au niveau 4D, le coût habituel est de $3 + 3 = 6$ points. Comme il s'agit d'une compétence liée à la magie, le coût est doublé : il passe à 12 points. Si Jaki ne connaît pas de maître capable de l'aider à progresser, le coût pour passer de 3D+1 à 4D est même de 24 points, soit quatre fois le coût pour une compétence classique.

LES DIFFÉRENTES FORMES DE MAGIE

Les sorts appartiennent à différentes catégories de magie, assimilées à des Compétences. Vous pouvez inventer différents types de classements de sorts, par couleur (magie blanche, magie noire, magie

CHAPITRE 7

rouge...), par effet (protection, agression...) ou toute autre catégories de votre choix. Utiliser un sort d'une Compétence non-maîtrisée est possible si le personnage possède au moins 1D dans l'Attribut concerné. Mais il subit cependant un malus de +5 au Niveau de Difficulté du sort.

Par défaut, le *Système D6* classe les sorts de Magie en quatre Compétences :

Altération : Utiliser des sorts provoquant des changements dans l'environnement. L'objet subissant une transformation est un objet existant avant le lancer du sort ; ce n'est pas le sort qui le fait apparaître.

Conjuration : Utiliser des sorts aboutissant à une création. Utiliser la conjuration permet de créer quelque chose à partir de rien. Transformer du plomb en or, nécessite un sort d'Altération. Créer de l'or à partir de rien nécessite un sort en Conjuration. Un sort de Conjuration permet également d'animer des objets ou des végétaux. On considère en effet que cela revient à créer de la vie.

Divination : Utiliser des sorts en lien avec le savoir. Un sort de Divination permet d'accéder à la connaissance ou du moins une certaine forme de connaissance.

Téléportations : Utiliser des sorts affectant les capacités de mouvement. Les sorts peuvent s'appliquer à des personnes, des créatures, des objets... Les sorts limitant

les capacités de mouvement font partie de cette catégorie. Si le sort est lancé contre une cible non-consentante, celle-ci peut tenter d'y résister par un jet en Volonté (ou Charisme par défaut).

La Magie est utilisée par défaut dans les systèmes *D6 Fantasy* et *D6 Aventures*. Dans le système *D6 Fantasy*, il existe une autre forme de pouvoir, la Foi miraculaire : il s'agit du lien qui existe entre un fidèle et son dieu, et des bénéfices que le fidèle peut retirer de ce lien. L'Attribut de Foi Miraculaire se scinde en trois compétences :

Divination : Obtenir d'un dieu une réponse à une question sur le passé, le présent ou l'avenir.

Faveur : Obtenir une aide divine à son bénéfice (soins, objets...).



Némésis : Obtenir une aide divine pour causer des dégâts ou des blessures.

En fonction de vos univers de jeu, vous devez déterminer deux éléments importants. Le premier est de savoir si un dieu n'accorde de privilège qu'à ses fidèles exclusifs ou pas. Dans le second cas, on peut imaginer des prêtres capables de recevoir des faveurs de dieux liés par une caractéristique commune (lien de parenté, type de pouvoirs...). Le second point à éclaircir est de savoir si les dieux accordent leurs faveurs librement ou en échange de dons ou de sacrifices. Ces questions trouvent leurs réponses dans le type de religion que vous élaborez (animisme, panthéisme, polythéisme, monothéisme, présence ou non d'un clergé, etc).

Dans les univers liés aux règles du *D6 Aventures*, outre la Compétence Magie, il existe la Compétence Psioniques. Les pouvoirs psioniques, contrairement à la magie, tirent leurs pouvoirs non de l'environnement mais de l'esprit même du lanceur de sorts. La Compétence Psioniques inclut des capacités divisées en dix Compétences différentes.

Attaque psychique : Capacité à causer des dégâts par la pensée.

Empathie : Capacité de ressentir les émotions environnantes.

Medium : Capacité à parler avec les morts.

Projection astrale : Utiliser

des sorts affectant les capacités de mouvement.

Protection : Capacité à se protéger des attaques psychiques.

Sens aigus : Capacité à utiliser ses sens à distance.

Soins : Capacité à soigner par la pensée.

Psychométrie : Capacité à obtenir des informations sur une personne ou un lieu en regardant ou touchant un objet qui lui est lié.

Télékinésie : Capacité à déplacer des objets par la pensée.

Télépathie : Capacité à lire dans les pensées.

Dans *D6 Galaxies*, l'Attribut offrant aux personnages la possibilité de disposer de pouvoirs paranormaux est l'Attribut Métaphysique. Les capacités Métaphysiques puisent leurs pouvoirs aux sources même de la réalité physique. Ils se divisent en trois Compétences :

Canalisation : Canaliser son énergie pour causer des dommages ou s'en protéger.

Sens : Détecter des éléments qui échappent aux sens habituels, influencer des personnes.

Transformation : Altérer son environnement et les créatures qui s'y trouvent.

CHAPITRE 7

LES CARACTÉRISTIQUES D'UN SORT

Il existe huit caractéristiques propres à chaque sort :

- **Compétence utilisée** : le nom de la Compétence nécessaire pour lancer le sort. Si la Compétence n'est pas maîtrisée mais que le personnage possède au moins 1D dans l'Attribut de référence, il subit un malus de +5 au Niveau de Difficulté. Parfois, la Compétence pour utiliser un sort est différente de celle pour l'activer.

- **Niveau de Difficulté** : il détermine la somme à égaliser au moins pour réussir à activer le sort.

- **Effet** : c'est la description des effets du sort, parfois variables selon le degré de réussite.

- **Temps de préparation** : il détermine le temps nécessaire pour procéder au lancement d'un sort. Durant cette période, le personnage doit se concentrer sur ce qu'il fait (se concentrer, réciter des rituels, préparer des composants...). S'il interrompait le processus de manière volontaire ou en y étant forcé par un ennemi, le processus doit être repris dès le début.

- **Portée du sort** : c'est l'éloignement maximal de la zone qui peut être affectée par le sort.

- **Durée du sort** : c'est le temps durant lequel le sort reste actif.

- **Taille de la zone ciblée** :

c'est la taille de la zone qui peut être affectée par un sort. Sauf mention contraire, le sort, une fois lancé, affecte une zone fixe et ne se déplace par avec le lanceur. Parfois, le texte précise que la distance doit être « exacte ». Dans le cas contraire, le sort affecte toute la zone depuis le lanceur jusqu'à la distance maximale.

- **Vitesse** : Les sorts à distance se définissent par une vitesse pour savoir combien de temps s'écoule entre le moment où le lanceur invoque le sort et le moment où le sort affecte la cible visée, en fonction de son éloignement.

- **Autres aspects** : cette rubrique les éventuels modificateurs, les composants nécessaires pour la réalisation du sort, les pré-requis (formules rituelles, gestes...), les variations possibles du sort...

UTILISER UN SORT : LES BASES

Le principe de base pour lancer un sort est simple et répond à cinq étapes.

1- Le joueur vérifie qu'il peut lancer le sort. Cela implique, en premier lieu, qu'il possède au moins 1D dans l'Attribut nécessaire mais aussi, peut-être, certains ingrédients.

2- Le joueur décide éventuellement d'utiliser des Points de Destin ou de Personnage avant de

lancer les dés.

3- Il lance les dés de la Compétence concernée et en fait l'addition.

4- On compare cette somme avec le Niveau de Difficulté du sort. N'oubliez pas que si la Compétence n'est pas maîtrisée, le Niveau de Difficulté du sort doit être augmenté de cinq points.

5- Si la somme des dés lancés égalise au moins le Niveau de Difficulté, le sort est lancé avec succès. Si la somme est inférieure, c'est un échec.

UTILISER UN SORT : LES PRÉCISIONS

Les bases sont posées. Quelques précisions demandent à présent à être apportées.

Toucher une cible à distance

Lancer un sort sur une cible distante requiert deux jets différents. Le premier, un jet de magie, permet d'activer le sort. Un second jet est ensuite nécessaire pour réussir à viser la cible. Selon les cas, il peut s'agir d'un jet en Tir, Armes de Contact ou Lancer. Un sort en Téléportations peut éventuellement permettre de déplacer l'effet du sort du lanceur vers sa cible.

Exemple : un mage veut lancer

une boule de feu sur ses ennemis. Invoquer une boule de feu demande un jet en Magie. Réussir ensuite à toucher un ennemi en propulsant cette boule de feu sur lui demande un jet en Tir.

NOTE



Habituellement, si le sort est invoqué et lancé dans le même tour, on ne considérera pas qu'il s'agit de deux actions différentes mais d'une seule et même action. Ainsi, un Mage moderne qui tirerait sur un ennemi avec une arme à feu et invoquerait une boule de feu pour la lancer sur un ennemi n'aurait qu'1D de pénalité en raison de ses actions multiples et non 2D comme cela aurait été le cas si l'invocation et le lancement de la boule de feu avaient compté comme deux actions.

L'application de cette règle reste cependant de votre ressort. Rien ne vous interdit de considérer que l'invocation et le lancement doivent être prises en compte comme deux actions distinctes, avec les pénalités afférentes.

CHAPITRE 7

Retour de flamme

En cas d'échec au jet, si le dé libre indique un 1, c'est un échec critique. Un échec critique classique se déroule de la manière suivante : le lanceur de sort subit un effet de confusion mentale et ne peut effectuer aucune action lors du prochain *round*. Vous pouvez cependant imaginer d'autres effets. Le sort peut ainsi se retourner contre son lanceur. Si le sort était censé provoquer des dégâts, c'est le lanceur qui les subit, au moins en partie. Dans le cas d'autres sorts, vous

pouvez vous amuser à placer le lanceur de sort dans des situations cocasses.

LES SORTS PRÉCALCULÉS

La plupart du temps, les sorts utilisés sont des sorts précalculés. Vous trouverez de nombreux exemples de sorts précalculés en Annexe de ce chapitre. Les personnages peuvent néanmoins créer leurs propres sorts. Les règles en la matière vous sont expliquées dans les pages qui suivent.



ANNEXES

SORTS PRÉCALCULÉS

Les pouvoirs magiques

TOURS DE MAGIE

Nom : Soin

Compétence : Conjuraton

Difficulté : 5

Effet : jet en Médecine : 5D+2 (16)

Portée : Contact (0)

Vitesse : 0

Durée : 1,5 secondes (+1)

Temps d'invocation : 1 round (+4)

Conditions : contact avec la personne à soigner : -3

Nom : Puissance

Compétence : Altération

Difficulté : 3

Effet : +1D de bonus à un Attribut (6)

Portée : un mètre (0)

Vitesse : 0

Durée : 5 rounds (+7)

Temps d'invocation : 1 round (+4)

Conditions : gestuelle : -3

Nom : Nourriture

Compétence : Conjuraton

Difficulté : 4

Effet : fait apparaître un kilogramme de nourriture et d'eau (1)

Portée : un mètre (0)

Vitesse : 0

OPEN D6

Durée : 4 heures (+21)

Temps d'invocation : 1 round (+4)

Conditions : gestuelle : -2, incantation : -2, composants (couverts, nappes ou serviettes...) : -6

Nom : Ouverture

Compétence : Téléportation

Difficulté : 5

Effet : si le jet du sort est supérieur au niveau de difficulté de la serrure, la porte est ouverte (18)

Portée : un mètre (0)

Vitesse : 0

Durée : 1 round (+4)

Temps d'invocation : 1 round (+4)

Conditions : composants (clé) : -3, gestuelle : -2, incantation : -2, contact physique avec la clé : -1

ALTÉRATION

Nom : Contre-sort

Compétence : Altération

Difficulté : 19

Effet : annule un sort lancé par un adversaire si le jet du contre-sort lui est supérieur (29)

Portée : 60 mètres (+9)

Vitesse : +9

Durée : 1 round (+4)

Temps d'invocation : 1 round (+4)

Conditions : concentration (3 secondes avec un jet en Volonté de ND 7 réussi) : -1, gestuelle : -1, incantation : -3

CHAPITRE 7

Nom : Balle mortelle

Compétence : Altération

Difficulté : 15

Effet : 4D de dommages physiques (18)

Portée : 100 mètres (+10)

Vitesse : 100 mètres / round (+10)

Durée : 5 rounds (+7)

Temps d'invocation : 1 heure (-18)

Conditions : composants (obsidienne...) : -11, incantation : -1.

Nom : Peur

Compétence : Altération

Difficulté : 22

Effet : 6D d'Intimidation (12)

Portée : 100 mètres (+10)

Vitesse : -

Durée : 2 rounds (+0)

Temps d'invocation : 2 rounds (+0)

Nom : Altérer les mouvements

Compétence : Téléportation

Difficulté : 19

Effet : augmente ou réduit la valeur de Course de 3D (9)

Portée : 100 mètres (+10)

Vitesse : -

Durée : 2 rounds (+0)

Temps d'invocation : 2 rounds (+0)

Nom : Transfert

Compétence : Téléportation

Difficulté : 20

Effet : Déplace une personne à une vitesse pratiquement instantanée à une distance de 100 mètres.

Portée : 100 mètres (+10)

Vitesse : 1.000 mètres par round (+10)

Durée : 2 rounds (+0)

Temps d'invocation : 2 rounds (+0)

Nom : Communiquer avec les animaux

Compétence : Conjuración

Difficulté : 18

Effet : 6D en Langage animal (18)

Portée : un mètre (0)

Vitesse : -

Durée : 2 rounds (+0)

Temps d'invocation : 2 rounds (+0)

Nom : Bouclier mystique

Compétence : Conjuración

Difficulté : 24

Effet : 6D de protection contre les attaques (24)

Portée : un mètre (0)

Vitesse : -

Durée : 2 rounds (+0)

Temps d'invocation : 2 rounds (+0)

Nom : Détecter la vie

Compétence : Divination

Difficulté : 34

Effet : 8D en recherche (24)

Portée : 100 mètres (+10)

Vitesse : -

Durée : 2 rounds (+0)

Temps d'invocation : 2 rounds (+0)

Les pouvoirs de Foi Miraculaire

Les pouvoirs de Foi Miraculaire sont liés à des bénéfices accordés à un dieu à l'un de ses fidèles.

Nom : Bénédiction

Compétence : Faveur

Difficulté : 27

Effet : +3D dans une compétence (9)

Portée : un mètre (+0)

Vitesse : -

Durée : 20 rounds (+18)

Temps d'invocation : 2 rounds (+0)

Nom : Armure bénie

Compétence : Faveur

Difficulté : 30

Effet : +3D en dégâts (12)

Portée : un mètre (0)

Vitesse : -

Durée : 20 rounds (+18)

Temps d'invocation : 2 rounds (+0)

Nom : Multiplication des pains

Compétence : Faveur

Difficulté : 16

Effet : Créer six repas (-2)

Portée : un mètre (0)

Vitesse : -

Durée : 20 rounds (+18)

Temps d'invocation : 2 rounds (+0)

Nom : Purification

Compétence : Faveur

Difficulté : 18

Effet : 6D en Médecine (18)



CHAPITRE 7

Portée : un mètre (0)
Vitesse : -
Durée : 2 rounds (+0)
Temps d'invocation : 2 rounds (+0)

Nom : Bouclier spirituel

Compétence : Faveur
Difficulté : 42
Effet : 6D de Résistance (24)
Portée : un mètre (0)
Vitesse : -
Durée : 20 rounds (+18)
Temps d'invocation : 2 rounds (+0)

Nom : Détecter la vie

Compétence : Divination
Difficulté : 34
Effet : 8D en recherche (24)
Portée : 100 mètres (+10)
Vitesse : -
Durée : 2 rounds (+0)
Temps d'invocation : 2 rounds (+0)

Nom : Arme bénie

Compétence : Némésis
Difficulté : 30
Effet : +3D en dégâts (12)
Portée : un mètre (0)
Vitesse : -
Durée : 20 rounds (+18)
Temps d'invocation : 2 rounds (+0)

Nom : Malédiction

Compétence : Némésis
Difficulté : 64
Effet : Provoque une maladie causant 6D de dégâts (24)
Portée : un mètre (0)

Vitesse : -
Durée : Six mois (+40)
Temps d'invocation : 2 rounds (+0)

Les pouvoirs psioniques

Les pouvoirs psioniques qui vont sont donnés ci-dessous s'entendent pour des sorts s'appliquant à une cible au contact, un temps de préparation et une durée de deux rounds. Les effets des pouvoirs psioniques sont instantanés : ils ne sont donc pas affectés par le paramètre « Vitesse ». Si vous souhaitez étendre les effets des sorts, utilisez les échelles de valeur suivante pour modifier le Niveau de Difficulté.

Portée du sort

Contact : 0
Portée courte (même pièce) : +5
Portée moyenne (même bâtiment) : +10
Portée longue (même ville) : +15
Portée très longue (même région) : +20

Concentration

Psionique situé dans une pièce isolée : -2
Psionique soumis à de légères distractions (bruits d'oiseaux...) : 0
Psionique dans un lieu public peu fréquenté : +4
Psionique dans un lieu public fréquenté : +6
Psionique dans un lieu public très fréquenté : +8 à +18

Cible

Personne que le psionique connaît un peu : -2

Personne que le psionique connaît bien : -4

Personne qu'il n'a jamais vu : +4

Personne dont il entend parler pour la première fois : +8

Groupe de deux à cinq personnes : +5

Groupe d'une douzaine de personnes : +10

Foule : +15

Cible ignorant qu'elle est visée : +0

Cible neutre : +0

Cible refusant de coopérer : +4

Cible se sachant visée et acceptant de coopérer : -4

Qualité des informations

Émotions simples, pensées immédiates : 0

Pensées complexes : +4

Pensées lointaines : +6

Secrets : +8

Durée du sort

2 rounds : 0

Pour chaque round additionnel durant une heure : +1

Pour chaque heure additionnelle au-delà : +1

Nom : Projection astrale

Difficulté de base : 10

Effets : Niveau de réussite 0 : le psionique s'extrait de son corps; Niveau de réussite de 1 à 5 : le psionique de sort peut effectuer des jets en Rechercher,

Investigation et Perception depuis sa projection astrale ; Niveau de réussite de 6 à 9 : le psionique peut effectuer toute action non-physique depuis sa projection astrale. Niveau de réussite supérieur à 10 : le psionique peut même effectuer des actions physiques depuis sa projection astrale.

Nom : Empathie

Difficulté de base : jet en opposition contre la Volonté

Effets : le psionique peut ressentir les émotions d'une personne, ses pensées immédiates.

Nom : Sens lointains

Difficulté de base : 5

Effets : le psionique peut entendre, voir ou sentir à distance.

Nom : Soins

Difficulté de base : 10 pour un personnage Choqué, 15 pour un personnage Blessé ou Gravement blessé, 20 pour un personnage en état d'Incapacité et 30 pour un personnage Mortellement blessé

Effets : En cas de réussite au jet, le personnage s'améliore d'un niveau de blessure. En cas d'échec critique, son état empire d'un niveau de blessure.

Nom : Médium

Difficulté de base : 20

Modificateurs : le mort a été assassiné : -2, le mort est mort depuis plus d'un an : +2 (et ensuite +2 par tranche de

CHAPITRE 7

cinq ans), le psionique connaît le mort personnellement : -4, le psionique possède des informations sur le mort : -2, le psionique se trouve sur le lieu de décès du mort : -3.

Effets : Le psionique entre en contact avec un mort.

Nom : Protection

Difficulté de base : 10

Effets : Le psionique se protège ou protège une ou plusieurs autres personnes contre des attaques physiques. Le niveau de réussite du jet correspond à des points de protection qui s'ajoute à la valeur d'armure de la ou des cibles.

Nom : Psychométrie

Difficulté de base : informations vagues, impressions : 14 ; informations générales sur une personne : 18 ; savoir tout ce que la personne a fait ces dernières 24 heures : 21 ; connaître les motivations profondes d'une personne : 24

Effets : Le psionique accède à des informations sur une cible.

Nom : Attaque

Difficulté de base : le jet correspond aux dégâts infligés

Effets : le psionique inflige des dégâts physiques à une cible.

Nom : Attaque mentale

Difficulté de base : le jet divisé par deux

(arrondi au supérieur) correspond aux dégâts infligés

Effets : le psionique inflige des dégâts mentaux à une cible (jet de Volonté pour se protéger).

Nom : Télékinésie

Difficulté de base : 10 ; + 4 pour des objets multiples ; +15 pour un contrôle fin (tourner une clé dans une serrure...) ; +1 pour des objets de plus de 5 kg et +1 par tranche de 5 kg supplémentaires.

Effets : Le psionique déplace des objets.

Nom : Télépathie

Difficulté de base : 5 + jet en Volonté de la cible

Effets : Le psionique peut lire dans les pensées d'une personne et éventuellement détecter un mensonge.

Les pouvoirs métaphysiques

CANALISATION

Nom : Explosion

Compétence : Canalisation

Difficulté : 15

Effet : Dommages physiques : 4D (8)

Temps de préparation : 2 rounds (+0)

Vitesse : immobile (+0)

Taille de la zone ciblée : Personne (+0)

Portée : Proche (+5)

Durée : 2 rounds (0)

Précision : Le lanceur tire de l'énergie de lui-même qu'il envoie sous forme

explosive vers un ennemi. Il peut utiliser le sort durant un ou deux rounds, au choix. Le niveau de réussite s'ajoute aux dégâts causés.

Nom : Bouclier mental

Compétence : Canalisation

Difficulté : 13

Effet : Protection mentale : 4D (8)

Temps de préparation : 2 rounds (+0)

Vitesse : immobile (+0)

Taille de la zone ciblée : Personne (+0)

Portée : Soi-même (0)

Durée : 5 rounds (+3)

Précision : Le lanceur forme un bouclier mental autour de lui-même. Celui-ci s'ajoute à la valeur naturelle du personnage pour résister à des agressions mentales, par exemple pour un jet en Volonté. Le niveau de réussite s'ajoute au niveau de protection du bouclier.

Nom : Bouclier physique

Compétence : Canalisation

Difficulté : 13

Effet : Protection physique : 4D (8)

Temps de préparation : 2 rounds (+0)

Vitesse : immobile (+0)

Taille de la zone ciblée : Personne (+0)

Portée : Soi-même (0)

Durée : 5 rounds (+3)

Précision : Le lanceur forme un bouclier autour de lui-même. Celui-ci est pris en compte comme une armure classique. Le niveau de réussite s'ajoute au niveau de protection du bouclier.

SENS

Nom : Clairvoyance

Compétence : Sens

Difficulté : 44

Effet : Rechercher : 4D (8), imperceptible (+16)

Temps de préparation : 2 rounds (+0)

Vitesse : immobile (+0)

Taille de la zone ciblée : Un groupe ou une salle (+5)

Portée : Moyenne (+10)

Durée : 10 rounds (+8)

Nom : Détecter la vie

Compétence : Sens

Difficulté : 21

Effet : Rechercher : détecter la vie : 5D (10)

Temps de préparation : 2 rounds (+0)

Vitesse : immobile (+0)

Taille de la zone ciblée : Quelques personnes (+3)

Portée : Proche (+5)

Durée : 5 rounds (+3)

Précision : En fonction du niveau de réussite, le lanceur du sort accède à des renseignements plus ou moins précis : Niveau de réussite de 1 à 6 : sait s'il y a ou pas des formes de vie ; Niveau de réussite de 7 à 11 : sait le nombre de formes de vie ; Niveau de réussite de 12 ou 13 : peut en outre déterminer s'ils ont des capacités extra-normales ; Niveau de réussite de 14 ou plus : connaît le genre et l'espèce des formes de vie.

Nom : Influence

Compétence : Sens

CHAPITRE 7

Difficulté : 15

Effet : jet de Persuasion : 5D (10)

Temps de préparation : 2 rounds (+0)

Vitesse : immobile (+0)

Taille de la zone ciblée : Personne (+0)

Portée : Soi-même (0)

Durée : 5 rounds (+3)

Nom : Lire dans les esprits

Compétence : Sens

Difficulté : 23

Effet : Persuasion : 3D (6), imperceptible (+12)

Temps de préparation : 2 rounds (+0)

Vitesse : immobile (+0)

Taille de la zone ciblée : Personne (+0)

Portée : Proximité (0)

Durée : 5 rounds (+3)

Précision : Le lanceur du sort peut lire les pensées immédiates d'une personne. Le niveau du jet en Persuasion détermine le nombre de pensées qu'il peut lire.

Nom : Communiquer par les esprits

Compétence : Sens

Difficulté : 28

Effet : Persuasion : 3D (6), imperceptible (+12)

Temps de préparation : 2 rounds (+0)

Vitesse : immobile (+0)

Taille de la zone ciblée : Personne (+0)

Portée : Proche (+5)

Durée : 5 rounds (+3)

Précision : Le lanceur du sort peut transmettre ses pensées à une personne. Le niveau du jet en Persuasion détermine le nombre de pensées qu'il peut transmettre.

TRANSFORMATION

Nom : Soin

Compétence : Transformation

Difficulté : 10

Effet : Médecine : 5D (10)

Temps de préparation : 2 rounds (+0)

Vitesse : immobile (+0)

Taille de la zone ciblée : Personne (+0)

Portée : Contact (-2)

Durée : 2 rounds (+0)

Nom : Ignorer la douleur

Compétence : Transformation

Difficulté : 22

Effet : jet en Résistance : 6D (12)

Temps de préparation : 2 rounds (+0)

Vitesse : immobile (+0)

Taille de la zone ciblée : Personne (+2)

Portée : Proche (+5)

Durée : 5 rounds (+3)

Nom : Puissance

Compétence : Transformation

Difficulté : 16

Effet : +1D de bonus à un Attribut (6)

Temps de préparation : 2 rounds (+0)

Vitesse : immobile (+0)

Taille de la zone ciblée : Personne (+2)

Portée : Proche (+5)

Durée : 5 rounds (+3)

Précision : Le lanceur accroît les capacités d'un Attribut d'un D ou celles d'une autre personnage durant 5 rounds.

Nom : Télékinésie

Compétence : Transformation

Difficulté : 20

Effet : Bouge un objet d'un kilogramme ou moins (1)

Temps de préparation : 2 rounds

Portée du sort : Proche (+5)

Durée du sort : 10 rounds (+8)

Taille de la zone ciblée : Petit objet (+1)

Vitesse : immobile (+0)

Autres aspects : le lancement du sort nécessite une gestuelle simple et des incantations magiques courtes.

Précision : Le lanceur se dématérialise, disparaît et réapparaît à cent mètres de son point de départ.

Nom : Téléportation

Compétence : Transformation

Difficulté : 31

Effet : Bouge une cible de cent kilogrammes ou moins (12), imperceptible (+12)

Temps de préparation : 2 rounds

Portée du sort : contact

Durée du sort : 2 rounds (+0)

Taille de la zone ciblée : personne (+0)

Vitesse : immobile (+0)

Autres aspects : le lancement du sort nécessite une gestuelle simple et des incantations magiques courtes.

Précision : Le lanceur se dématérialise, disparaît et réapparaît à cent mètres de son point de départ.

CRÉER DES SORTS

Créer des sorts nécessite une longue préparation. Dans un premier

temps, nous vous conseillons donc d'utiliser les sorts précalculés. Cela vous permettra également d'acquérir de l'expérience et de mieux percevoir ce qui est possible ou non.

Effet de base

La première étape est de vous demander : quel effet veux-je obtenir ? À partir de l'idée qui vous guide, suivez les indications, étape par étape. Les Niveaux de difficulté indiqués pour chaque rubrique s'ajoutent les uns aux autres et donnent au final le Niveau de Difficulté total pour lancer le sort.

Mesurer l'effet de base

Les sorts peuvent offrir trois intérêts : donner un bonus à une action ou infliger ou se protéger de dégâts physiques ou psychiques.

Si l'effet procure un bonus à une action relatif à une compétence, la difficulté de base du sort est égal à trois points par D de bonus et d'un point pour tout type de pip additionnel. Un sort de Soins, par exemple, est relatif à la compétence Médecine. Si le sort procure un avantage, le coût est de 6 points par rang d'avantage.

Exemple : Si le sort procure permet de soigner un blessé avec un niveau de 4D+2, la valeur de base du sort est égal à $4D \times 3 = 12 + 1 \text{ pip} = 13$.

Quand le bonus procuré n'est

CHAPITRE 7

pas lié à une Compétence particulière mais à un Attribut, le coût est doublé. On peut ainsi imaginer des pouvoirs qui décuplent la force (Attribut : Vigueur), les sens (Attribut : Perception), etc. Le coût est également doublé quand le sort est lié à aux dégâts, qu'il s'agisse de les infliger ou de s'en prémunir.

Exemple : Si le sort est censé infliger 3D de dégâts, la valeur de base du sort n'est pas égale à $3 \times 3 = 9$ mais au double, soit 18 points. Il en serait de même pour un bouclier d'énergie censé offrir une protection d'une valeur de 3D.

Temps de préparation

Le temps de préparation d'un sort est également de deux rounds à la base. Celle-ci peut être augmentée ou réduite.

- 1 round : +4
- 2 rounds : 0
- 3 rounds : -2
- 4 rounds : -4

Portée du sort

En fonction de la portée du sort, le Niveau de Difficulté est augmenté. La portée n'est pas liée à la taille de la zone ciblée mais à l'éloignement de celle-ci par rapport à l'invocateur.

- Contact : 0
- Portée courte (même pièce) : +5
- Portée moyenne (même bâtiment) :

- +10
- Portée longue (même ville) : +15
- Portée très longue (même région) : +20
- Portée extrême (même continent) : +30
- Portée planétaire : +40
- Portée stellaire : +50

Durée du sort

La durée de base d'un sort est de deux rounds. En payant un coût additionnel, il est possible d'en augmenter la durée.

- 2 rounds : 0
- Pour chaque round additionnel durant une minute : +1
- Pour chaque heure additionnelle au-delà durant un jour : +1
- Pour chaque jour additionnel au-delà durant un mois : +1
- Pour chaque mois additionnel : +1

Vitesse

Les sorts à distance se définissent par une vitesse pour savoir combien de temps s'écoule entre le moment où le lanceur invoque le sort et le moment où le sort affecte la cible visée, en fonction de son éloignement.

- Immobile (contact) : +0
- 10 mètres / round : +1 et +1 par tranche de 10 m/ round jusqu'à 100 mètres / round
- 100 mètres / round : +10
- 500 mètres / round : +15
- 1.000 mètres / round : +20

Taille de la zone ciblée

En fonction de la taille de la zone ciblée, le ND du sort peut être augmenté ou diminué.

Objet très petit (figurine...) : -4

Petit objet (arme...) : -2

Personne : +0

Quelques personnes : +2

Salle complète : +4

Bâtiment complet : +8

Village : +10

Ville : +15

Région : +20

Continent : +30

Planète : +40

Système solaire : +50

OPTION

Une personne ciblée par un sort en a normalement conscience. Le lanceur du sort peut cependant tenter de rendre son sort « imperceptible ». Cela ajoute un malus de +12 au ND du sort. En contrepartie, l'invocateur a le droit à un jet en opposition contre sa cible pour camoufler le fait que celle-ci est visée par un sort. Pour ce jet en opposition, l'invocateur utilise l'Attribut lié au sort lancé. La cible, elle, peut utiliser soit ce même Attribut si elle le possède, soit son Attribut en Perception.

OPEN D6

POUVOIRS PSIONIQUES ET MÉTAPHYSIQUES

Pouvoirs psioniques

Par rapport aux règles de base, sachez que les pouvoirs psioniques ne peuvent utiliser d'ingrédients, de gestuelles ni d'incantations. Les bonus ou malus liés à la qualité des informations et à la concentration sont doublés.

Pouvoirs métaphysiques

Par rapport aux règles de base, sachez que les pouvoirs métaphysiques ne peuvent pas utiliser d'ingrédients.

Poids de la cible

Objet très léger (figurine...) : -4

Objet léger (arme...) : -2

Personne : +0

Gros animal (ours...) : +2

Animal énorme (éléphant...), gros arbre... : +4

Maison : +10

Building : +20

Château-fort : +30

Gestuelle, incantation, ingrédients

Quand un lanceur de sort peut utiliser des ingrédients et effectuer des gestes et des incantations, le lancement du sort peut basiques et peu

CHAPITRE 7

coûteux : 0

N'utilise pas d'ingrédients : +3

Utilise des ingrédients coûteux : -2

Utilise des ingrédients très coûteux et rares : -4

Effectue des gestes simples : 0

N'effectue pas de geste : +3

Effectue des grands mouvements : -2

Lance des incantations magiques courtes : 0

Ne lance pas d'incantations magiques : +3

Peut formuler des incantations complexes, demandant une grande concentration : -2

Le Niveau de Difficulté du lancer du sort n'est pas seulement lié aux paramètres du sort mais aussi aux circonstances auxquelles le lanceur est soumis. Vous pouvez utiliser les échelles de valeur suivante pour les prendre en compte.

Concentration

Lanceur du sort situé dans une pièce isolée : -2

Lanceur du sort soumis à de légères distractions (bruits d'oiseaux...) : 0

Lanceur du sort dans un lieu public peu fréquenté : +4

Lanceur du sort dans un lieu public fréquenté : +6

Lanceur du sort dans un lieu public très fréquenté : +8 à +18

Cible

Personne que le Lanceur du sort connaît un peu : -2

Personne que le Lanceur du sort connaît bien : -4

Personne qu'il n'a jamais vu : +4

Personne dont il entend parler pour la première fois : +8

Groupe de deux à cinq personnes : +5

Groupe d'une douzaine de personnes : +10

Foule : +15

Ville entière : +25

Région entière : +35

Pays entier : +50

Cible ignorant qu'elle est visée : +0

Cible neutre : -4

Cible refusant de coopérer : +4



**FICHAS
DE
PERSONNAGES**

D6 FANTASY

Nom du Personnage : _____

Métier : _____

Espèce : _____

Sexe : _____

Age : _____

Taille : _____

Poids : _____

Apparence : _____

Agilité _____

Savoir _____

Avantages : _____

Points de vie :

Niveau de blessure

Niveau pts. vie

Choqué _____

Blessé _____

Gravement blessé _____

Incapacité _____

Mortellement blessé _____

Tué _____ 0

Niveau de Ressources : _____

Dégâts Naturels : _____

Mouvement : _____

Points de Destin : _____

Points de Personnage : _____

Argent : _____

Pouvoirs Spéciaux _____

DC FANTASY

Armure		
Type	Av.	Notes

Sorts et pouvoirs spéciaux		
Nom	ND	Notes

Armes		
Type	Dmg.	Portée : C/M/L

Mun. <input type="checkbox"/>		

Mun. <input type="checkbox"/>		

Mun. <input type="checkbox"/>		

Mun. <input type="checkbox"/>		

Autres équipements	
Type	Notes

Personnalité : -----

Motivations : -----

Langue maternelle : -----

Autres informations : -----

D6 AVENTURES

Nom du Personnage : _____

Métier : _____

Espèce : _____

Sexe : _____

Age : _____

Taille : _____

Poids : _____

Apparence : _____

Agilité _____

Savoir _____

Avantages : _____

Désavantages : _____

Capacités spéciales : _____

Points de vie :

Niveau de blessure | Niveau pts. vie

- Choqué _____
- Blessé _____
- Gravement blessé _____
- Incapacité _____
- Mortellement blessé _____
- Tué _____ 0

Mécanique _____

Perception _____

Vigueur _____

Charisme _____

Niveau de Ressources : _____

Dégâts Naturels : _____

Mouvement : _____

Points de Destin : _____

Points de Personnage : _____

Argent : _____

Pouvoirs Spéciaux _____

06 GALAXIES

Nom du Personnage : _____

Métier : _____

Espèce : _____

Sexe : _____

Age : _____

Taille : _____

Poids : _____

Apparence : _____

Agilité _____

Savoir _____

Avantages : _____

Désavantages : _____

Capacités spéciales : _____

Coordination _____

Perception _____

Vigueur _____

Technique _____

Points de vie :

Niveau de blessure

Niveau pts. vie

- Choqué _____
- Blessé _____
- Gravement blessé _____
- Incapacité _____
- Mortellement blessé _____
- Tué _____ 0

Niveau de Ressources : _____

Dégâts Naturels : _____

Mouvement : _____

Points de Destin : _____

Points de Personnage : _____

Argent : _____

Métaphysique _____

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc («Wizards»). All Rights Reserved.

- 1. Definitions:** (a) «Contributors» means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) «Derivative Material» means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) «Distribute» means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) «Open Game Content» means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) «Product Identity» means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) «Trademark» means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) «Use», «Used» or «Using» means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) «You» or «Your» means the licensee in terms of this agreement.
- 2. The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
- 3. Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
- 4. Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
- 5. Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
- 6. Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
- 7. Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate

compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

D6 Adventure (WEG 51011), Copyright 2004, Purgatory Publishing Inc

West End Games, WEG, and D6 System are trademarks and properties of Purgatory Publishing Inc.

PRODUCT IDENTIFICATION:

Product Identity: The D6 System; the D6 trademark, the D6 and related logos; OpenD6 and any derivative trademarks; and all cover and interior art and trade dress are designated as Product Identity (PI) and are properties of Purgatory Publishing Inc. Use of this PI will be subject to the terms set forth in the D6 System/OpenD6 System Trademark License (D6STL).

Open Game Content: All game mechanics and materials not covered under Product Identity (PI) above.

Auteurs D6 Fantasy, D6 Adventure et D6 Space

Greg Farshtey, Douglas Kaufman, Fred Jandt, Steven Marsh,

Peter Schweighofer, Bill Slavicsek, Bill Smith, Ed Stark,

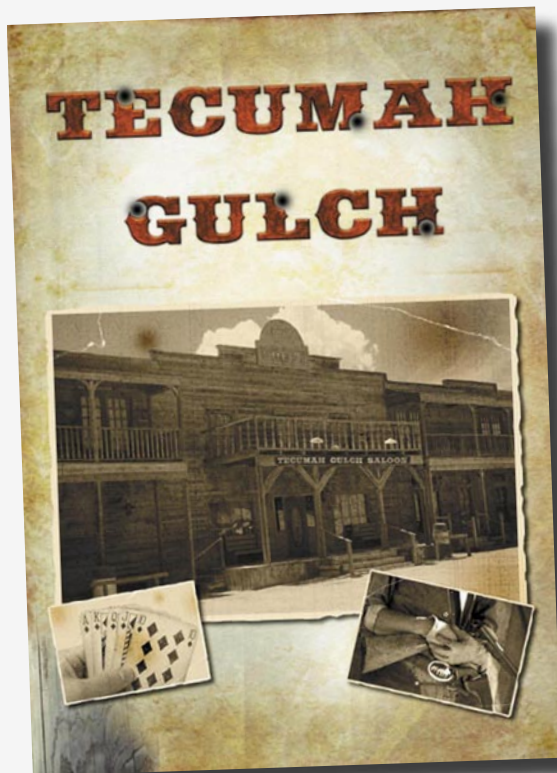
George R. Strayton, Teeuwynn Woodruff,

and other D6 System, MasterBook,

Shatterzone, and Torg contributors.



Actualités, aides de jeu, règles additives,
scénarios... Retrouvez le D6 sur
<http://www.studio09.net/>
et <http://systemed6.over-blog.com/>



BIENTÔT DISPONIBLE

D6 INTÉGRAL

Vous trouverez dans cet ouvrage tous les éléments nécessaires pour jouer avec le *Système D6*.

Vous voulez vous plonger dans des aventures d'espionnage ?
Incarnar des super-héros veillant sur une ville rongée par le crime ?

Parcourir les étendues sauvages de l'Ouest ?

Mener votre commando à la victoire dans une mission vitale pour l'avenir du monde ?

Affronter au sabre les meilleurs duellistes du Vieux Continent ?

Vous êtes au bon endroit. Alors n'attendez plus.

Votre imagination pour seule limite

