

✍ Les paramètres représentent tous les éléments qui peuvent changer en fonction des circonstances : la distance, la portée, la vitesse d'incantation, le nombre de cible, etc. Choisissez les paramètres adéquats dans le tableau suivant, additionnez toutes les difficultés, notez et appliquez le modificateur total à votre jet pour savoir si votre sort est réussi ou raté.

Incantation	Portée	Durée	Zone	Cibles	Difficulté
1 minute	Toucher	Instantanée	Aucune	Aucune	-1
1 action	Mêlée	1 tour	Chariot	1	+0
-	Jet	1d6+niveau tours	Grande salle	5	+1
-	Tir	1 scène	Manoir	10	+2
Action rapide	Vue	1 séance	Château	15	+5

✍ Vous pouvez apprendre par cœur des sorts (en fixant les effets et les paramètres). Vous les lancez alors avec un bonus de +4. Attention, vous ne pouvez pas connaître plus de sorts que votre Intelligence ou votre Sagesse (la caractéristique la plus élevée).

✍ Pour dissiper un sortilège, vous devez réussir un jet de Magie ou de Foi, avec la même difficulté que le sortilège lancé et un malus supplémentaire de -4.





**I GUERRIERS, I
VOLEURS &
MAGICIENS I**

dos en cuir ; Sac de couchage ; Briquet à amadou ; Bâton de marche, ferré ; Petite gourde, cinq litres ; Tente de voyage, ronde ; Couteau de chasse, en bronze ; Trousse de premiers soins ; Corde en chanvre, 50 mètres ; Lanterne, sourde, trois volets, 9 mètres ; Trois litres de pétrole à lanterne dans une outre ; Jeu de carte ; Boussole ; Vaisselle, en terre, pour une personne ; Petit sac. Bien entendu ce sac est assez lourd - si vous le portez tout en effectuant une action physique, vous avez un malus de -3. En général, on peut considérer que vous le posez à terre le temps d'agir... mais ça n'est pas toujours le cas !




LES RÈGLES


Résolution d'une action

Pour savoir si votre personnage réussit ou non une action qu'il entreprend, lancez 1d20 + score de la compétence + niveau + modificateur de difficulté. Vous devez faire 20 ou plus pour réussir. Vous ne lancez pas de jet lorsque :

✎ l'action est assez facile pour être réussie automatiquement ;
✎ vous avez assez de temps pour parvenir à vos fins.

✎ Vous lancez un jet lorsque :
✎ l'action est facile mais vous êtes vraiment pressé par le temps ;

 Aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 20, choisissez un apprentissage parmi tous ceux qui vous sont proposés et prenez la carte correspondante. L'apprentissage peut n'avoir aucun rapport avec votre vocation – un bagarreur peut devenir magicien sigillaire... Il sera, quoiqu'il en soit, moins puissant en magie qu'un érudit. Ajoutez aussi un point à l'une de vos caractéristiques. Vous pouvez désormais faire une action supplémentaire dans le tour (une autre attaque ou un autre sort, par exemple) mais avec un malus de –5 cumulatif au jet.

 Option : si vous voulez un jeu plus héroïque, vous pouvez donner un apprentissage tous les 3 niveaux]

Équipement

Encombrement – Porter une armure apporte des malus aux actions physiques (comme courir, crocheter une porte, escalader un mur ou nager). Les armures de paysan donnent un malus de -2 ; les armures de guerre donnent un malus de -4 ; et les armures lourdes donnent un malus de -6. Si vous ne savez pas porter l'armure, les malus sont doublés !

Richesse – Vous commencez à jouer avec un sac d'aventurier, deux armes, une armure de votre choix, des rations pour quelques jours et 20 dragons d'or (la monnaie de base de référence) pour acheter du matériel supplémentaire.

Le sac de l'aventurier – Tous les personnages possèdent un gros sac de voyage - sous la forme d'une malle luxueuse, d'un sac à dos, d'un sac de marin ou d'un baluchon. Dedans, vous pouvez trouver tous les éléments suivants : Vêtements de voyage, en laine ; Vêtements de ville, en lin ; Cape de voyage lourde, en feutre ; Sac à

INTRODUCTION

Auteurs


John Grümph & Ebatbuok


Basé sur le dK system par

Éric Nieudan & John grümph




Guerriers, Voleurs et Magiciens est un petit jeu qui a été conçu avec deux objectifs :

 permettre des parties « à l'ancienne », comme à l'époque de la mythique boîte rouge, avec du matériel qui tient dans la poche, rapide à sortir, simple à utiliser et assez complet pour permettre des heures de jeu dans des donjons humides peuplés de créatures monstrueuses et très riches !

 servir de kit d'initiation au dK system : seules les règles importantes ont été incluses ici et certaines ont été simplifiées ou légèrement modifiées pour coller à l'ambiance désirée. Si vous voulez compliquez, si vous souhaitez plus de souplesse, si vous voulez jouer à d'autres époques ou avec une autre ambiance, nous vous invitons à découvrir le dK system dans sa version complète.

Nous espérons que vous apprécierez son format économique et ses principes ! Imprimez, découpez, c'est prêt à jouer !

Note : bien que vous puissiez utiliser Guerriers, Voleurs et Magiciens avec des joueurs et joueuses débutant(e)s, il est préférable que vous soyez un conteur connaissant déjà les principes du jeu de rôle. En effet, de nombreux concepts simples n'étant pas expliqués ici et aucun exemple n'étant illustré, nous considérons que vous saurez vous débrouiller comme un grand.

 Tous les effets ne sont pas accessibles à tous les magiciens et les prêtres : ils sont classés en trois catégories – les effets de novice, les effets sigillaires (parce que seuls les utilisateurs de magie qui ont reçu leur anneau officiel peuvent les utiliser) et les effets absolus. Au premier niveau, vous maîtrisez les effets de novice. Ensuite, au cours de vos apprentissages, vous pourrez apprendre les effets plus puissants. Les effets de novice coûtent 1d6 points d'énergie ; les effets sigillaires coûtent 2d6 points d'énergie ; les effets absolus coûtent 3d6 points d'énergie.

Vous trouverez plus loin des exemples d'effets en fonction des différents domaines de magie, mais certains effets sont valables pour tous les domaines :

	Effets de novice	Effets sigillaires	Effets absolus
Dégâts et soins	1d6 points + 1 point par niveau sur une ou plusieurs cibles. Divisez le total entre elles.	1d6 points par niveau sur une ou plusieurs cibles. Divisez le total entre elles.	1d6 points par niveau à tout le monde dans une zone.
Modificateurs	+/- 2 à une compétence, ajoutez +1 par 4 niveaux. Divisez les modificateurs s'il y a plusieurs cibles.	+/- 1 à une caractéristique, ajoutez +1 par 4 niveaux. Divisez les modificateurs s'il y a plusieurs cibles.	+/-2 à une compétence, à tout le monde dans une zone. Ajoutez +1 par 4 niveaux.



Les points de vie et les points d'énergie

Vous avez 10+Constitution points de vie et 10+Sagesse points d'énergie.


Lorsque vous tombez à 0 points de vie, vous risquez de mourir. Si vous tombez à 0 points d'énergie, la folie n'est pas loin.

La race

Choisissez une race. Prenez la carte correspondante et modifiez, éventuellement, ses caractéristiques qui peuvent alors éventuellement atteindre des +6 ou +7 ou des -1

La vocation


Choisissez une vocation pour votre personnage : Bagarreur, Figinoleur ou Erudit. Prenez la carte correspondante.


 Option : biclassé !

Vous pouvez décider que d'autres races que les humains dans votre monde de campagne ont le droit de prendre, au niveau 4, une nouvelle vocation à la place d'un apprentissage. C'est un choix qui doit être fait dès le niveau 1 car vous développerez vos PE et PV comme un Figinoleur.]

L'expérience

Vous êtes niveau 1.

 Vous gagnez un niveau à chaque fois que le conteur vous donne 100 points d'expérience.

 Quand vous gagnez un niveau, ajoutez des points de vie et des points d'énergie à votre personnage en fonction de sa vocation.



l'action est difficile et vous ne savez vraiment pas si vous pouvez réussir.

Difficulté

Le conteur peut toujours

donner un malus (jusqu'à -10) ou un bonus (jusqu'à +10) à un jet. Plus l'action est difficile, plus le malus est important. Si les circonstances sont favorables ou si vous recevez de l'aide, vous pouvez avoir un bonus.

Opposition

Lorsque deux personnages sont en opposition, le vainqueur est celui qui a obtenu le résultat total le plus élevé. En cas d'égalité, l'avantage va toujours au personnage actif, par exemple l'attaquant.

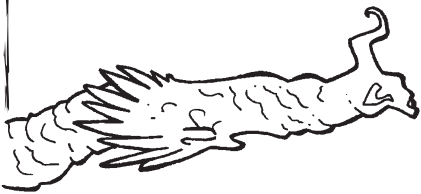
20 et 1

Si vous faites 20, vous réussissez toujours votre action, même si les malus sont tels que vous devriez rater. Si vous faites 1, vous ratez toujours votre action, même si les bonus sont tels que vous devriez réussir.

Les Krâsses

Un dK (ou de Krâsse) est un d6 qui représente l'action du destin sur les personnages, soit pour les aider, soit pour leur nuire. Si vous faites 6 ou 3, vous obtenez une Krâsse. Si vous faites un autre chiffre, le résultat est nul.

Le conteur dispose d'une réserve infinie de dK. À chaque fois qu'il lance 1d20 pour un second rôle ou une créature, il peut ajouter des dK à son jet. Pour chaque 6 ou 3 qu'il obtient, il peut ajouter



RÈGLES

Le **Charisme** (Cha) représente la beauté, l'influence sociale et l'aura naturelle. C'est également une mesure de la chance. Il s'agit de la caractéristique la plus importante pour les saltimbanques et les politiques. Elle indique le nombre de dK que le personnage reçoit au début de chaque séance de jeu.

Les compétences

Votre personnage possède quinze compétences qui définissent la manière dont il est capable de faire les choses. Faites la somme des deux caractéristiques pour calculer le score de la compétence.


L'**Attaque** permet de frapper ou de tirer sur les adversaires pour leur infliger des dégâts. Son score est égal à la somme de la Force (utiliser toute la puissance physique pour soulever les armes et appuyer les coups) et de l'Intelligence (savoir où et quand frapper pour affaiblir l'adversaire). Vous souffrez d'un malus de -4 lorsque vous devez utiliser une arme que vous ne savez pas manier.


La **Défense** permet d'éviter les coups et les attaques à distance. Son score est égal à la somme de la Dextérité (s'appuyer sur des réflexes foudroyants et un bon jeu de jambes) et du Charisme (il faut parfois de la chance pour se sortir d'un mauvais pas).

La **Sauvegarde** permet de résister à tout ce qui n'est pas un coup (poisons, maladies, effets magiques, etc.). Son score est égal à la somme de la Constitution (pour la santé) et de la Sagesse (pour la force mentale et la volonté.)

L'**Art** permet de jouer de la musique, de peindre des tableaux ou d'évaluer des objets précieux. Son score est égal à la somme du Charisme (pour l'aura et la vision) et de l'Intelligence (pour la connaissance des maîtres et des techniques).

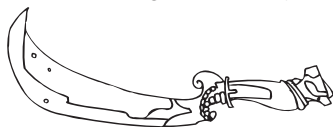
reposez. Un compagnon peut aussi tenter de vous soigner : il doit réussir un jet de Métier pour vous rendre 1d6 points de vie par niveau qu'il possède. Vous ne pouvez pas être soigné plus de Constitution fois par jour !

 Si vous êtes gravement blessé, un compagnon peut tenter de vous soigner. Il doit réussir un jet de Métier avec un malus de -5. S'il rate, vous restez gravement blessé (et inconscient) et devez attendre le lendemain pour que l'on retente de vous soigner. S'il réussit, vous revenez à vous et vous pouvez commencer à regagner des points de vie naturellement.

 Si vous êtes mort, il peut se passer plusieurs choses : si vous êtes de niveau 1 à 7, vous pouvez créer un nouveau personnage, celui-ci est définitivement mort ; si vous êtes de niveau 8 ou plus, vos compagnons peuvent emmener votre corps jusqu'à un temple et payer une forte somme pour que l'on vous ressuscite.

Fatigue et méditation

Lorsque vous tombez à 0 points d'énergie, vous êtes très fatigué. Vous ne pouvez plus utiliser de dK ni de magie. Vous récupérez naturellement 1 point d'énergie par niveau et par heure ; 2 si vous méditez. Vous pouvez aussi tenter de vous concentrer ou de prier. Faites un jet de Magie ou de Foi. Si vous réussissez, vous regagnez 1d6 points d'énergie par niveau que vous possédez. Vous ne pouvez vous concentrer ou prier que Sagesse fois par jour !



RÈGLES

L'Éloquence permet de s'exprimer en public, de convaincre un adversaire ou de négocier un objet. Son score est égal à la somme du Charisme (pour l'assurance) et de la Sagesse (pour le choix des arguments).

L'Érudition mesure les connaissances de votre personnage, dans tous les domaines. Son score est égal à la somme de l'Intelligence (pour la mémoire) et de la Sagesse (pour la capacité à analyser, classer et utiliser les informations).

La Filouterie permet de trouver des renseignements, de se dissimuler dans les ombres ou de suivre une probable victime, quand ce n'est pas simplement la connaissance des codes secrets et des noeuds. Son score est égal à la somme de la Dextérité (pour bouger avec précision) et de l'Intelligence (pour ne pas se faire prendre).




La Foi mesure la puissance spirituelle de votre personnage. Son score est égal à la somme de la Sagesse (qui est l'introspection et la mesure de soi) et du Charisme (pour le rayonnement humain).

La Magie permet de manipuler les forces occultes, de parler aux esprits et d'invoquer des démons. Son score est égal à la somme de l'Intelligence (se rappeler de toutes ces formules et les employer à bon escient) et de la Sagesse (pour la solidité mentale que cela exige).

La Perception permet de rester attentif à votre environnement, de percevoir le danger et de remarquer les petits détails. Son score est égal à la somme de la Sagesse (pour l'éveil) et de l'Intelligence (pour l'analyse).


Le Courage mesure votre capacité à vous engager dans le danger sans reculer et aussi la manière dont vous pouvez impressionner les autres. Son score est égal à la somme de la Force (pour l'assurance physique) et du charisme (pour la confiance en soi).

niveau 1, deux actions au niveau 4, trois actions au niveau 8, etc.) Une action principale peut être : porter une attaque, lancer un sort, effectuer un déplacement important ou l'utilisation d'une compétence.

 Vous pouvez aussi accomplir autant d'actions rapides que vous voulez : boire une potion, lancer une phrase ou deux, laisser tomber un objet, dégainer une arme, se déplacer de quelques pas, recharger un arc ou une arbalète... Se défendre est toujours une action rapide.  Si l'attaquant bat le jet de défense de son adversaire, il lui inflige des dégâts qui sont déduits de son total de points de vie. Si le défenseur porte une armure, les dégâts sont réduits de la valeur de sa protection.  Si vous voulez assommer un adversaire, vous devez l'attaquer avec un malus de -4. Si vous réussissez à le toucher, calculez les dégâts. Votre victime doit faire un jet de sauvegarde contre 10 + subit pas les dégâts.

Blessures et Guérisons

Lorsque vous tombez à 0 points de vie, vous n'êtes pas mort - du moins pas encore. À partir de ce moment, vous ne pouvez plus perdre de points de vie et vous ne pouvez plus utiliser de dK. Mais si un adversaire obtient un 6 à l'un de ses dés de dégâts (ou s'il a obtenu une krâsse à son jet d'attaque), vous devez immédiatement effectuer un jet de sauvegarde avec un bonus de +5 (-1 par 6 ou krâsse au-delà de la première). Si vous échouez une fois, vous êtes inconscient et gravement blessé. Refaites alors un deuxième jet de sauvegarde : si vous échouez celui-là, vous êtes mort !

 Si vous n'êtes pas gravement blessé, vous récupérez naturellement 1 point de vie par niveau et par heure ; 2 si vous vous

LA MAGIE

Bien qu'elles partagent de nombreux points communs, la magie divine et la magie profane sont aussi différentes par nature que l'eau et l'huile.

La première est utilisée par les prêtres, les shamans et les druides ; elle est accordée par des puissances comme les dieux, les seigneurs spirituels ou Mère-Nature elle-même, en échange de prières précises ou du respect de certains principes rigoureux.

La seconde est utilisée par les magiciens et les sorciers et, par bien des égards, est une science précise et codifiée bien plus qu'un ensemble de superstitions ; les formules et les gestes doivent être appris et les études sont longues.

Néanmoins, les règles d'utilisation sont sensiblement les mêmes pour les deux magies : les mages utilisent la compétence Magie pour lancer des sortilèges, les prêtres utilisent la compétence Foi pour accomplir des miracles.

Domaines

Tous les magiciens et les prêtres ne sont pas capables des mêmes prodiges. Il existe six domaines de magie. En fonction de votre orientation et de vos apprentissages, vous devrez en choisir certains et en ignorer d'autres. Les domaines sont les suivants : Corps, Esprit, Invocation, Matière, Enchantement, Foyer. Lorsque vous choisissez un domaine, prenez la carte correspondante.

Lancer un sortilège

Pour lancer un sortilège, vous devez d'abord déterminer ses effets puis ses paramètres avant de lancer un jet de Magie ou de Foi. Si vous réussissez le jet, le sort est activé et vous payez son coût. Si vous ratez le jet, le sort échoue mais vous payez quand même son coût.

LE PERSONNAGE

*Les caractéristiques*

Les caractéristiques de votre personnage, au nombre de six, définissent ses potentiels naturels. Elles sont exprimées sous la forme d'un bonus allant de +0 à +5, utilisé pour calculer les scores des compétences. Répartissez, à la création de personnage, un +5, un +4, un +3, un +2, un +1 et un 0 pour fabriquer votre héros. Dans le jeu, les caractéristiques sont souvent désignées par leurs trois premières lettres. Les six caractéristiques sont les suivantes.

La **Force** (For) est l'expression directe de la puissance physique et musculaire. C'est la caractéristique la plus importante pour les combattants. La Force est ajoutée aux dégâts des armes de contact.

La **Dextérité** (Dex) représente l'agilité, la précision manuelle les réflexes des personnages et des créatures. C'est la caractéristique la plus importante pour les artisans, les voleurs et les acrobates. La Dextérité s'ajoute aux dégâts des armes à distance.

La **Constitution** (Con) quantifie la résistance physique, la santé et l'endurance. Elle permet de résister aux blessures, aux maladies, aux douleurs petites et grandes. On ajoute la Constitution aux points de vie.

L'**Intelligence** (Int) est la valeur de la faculté de raisonnement, de la mémoire et de la capacité d'apprentissage des personnages. C'est la caractéristique la plus importante des lettrés. L'Intelligence indique aussi le nombre de langages que vous parlez.

La **Sagesse** (Sag) est l'expression de la volonté, de l'intuition et de la perception du personnage. C'est la caractéristique la plus importante pour les utilisateurs de magie et pour tous ceux qui vivent en pleine nature. La Sagesse est ajoutée aux points d'énergie.

ce chiffre au résultat du d20. Il est ainsi possible d'obtenir plusieurs krâsses et d'additionner les krâsses.

Une fois qu'il a utilisé des dK, qu'il ait ou non obtenu des krâsses, le conteur doit mettre les dés dans un pot commun à tous les joueurs. Dès lors, quand ils veulent, ces derniers peuvent à leur tour lancer des dK en même temps que leur d20 pour accomplir une action. S'ils obtiennent une krâsse (6 ou 3), ils peuvent ajouter ce chiffre à leur total pour battre la difficulté. Ils rendent alors les dK au conteur.

Quand un joueur et le conteur décident en même temps d'utiliser des dK sur un jet en opposition, il y a contre-krâsse. Les deux adversaires doivent miser le même nombre de dK. Ceux-ci sont mis en commun et ils vont à celui qui obtient le meilleur résultat au d20 (sans les bonus). Il peut alors les lancer et ajouter les krâsses obtenues à son jet, avec les bonus cette fois-ci.

Si une krâsse est obtenue sur un jet d'attaque, le conteur ou le joueur doit ajouter le chiffre (6 ou 3) à ses dégâts. Si un défenseur obtient des krâsses, il peut réduire les dégâts qu'il encaisse. Certaines capacités d'apprentissage nécessitent que des dK soient dépensés. Dans ce cas, donnez simplement un dK au conteur sans le tirer.

Le combat


Le combat est divisé en tours de jeu. Chaque camp agit l'un après l'autre ; le camp des joueurs, puis le camp de leur adversaires. Si les joueurs ont été surpris, ils ne peuvent pas utiliser de dK au premier tour. Dans un tour, vous pouvez accomplir une action principale plus une par apprentissage que vous possédez (c'est-à-dire une action au


Le Mouvement permet de courir, sauter, grimper, nager, monter à cheval, se balancer à une corde. Son score est égal à la somme de la Force (pour l'énergie et le tonus) et de la Dextérité (pour la souplesse et la rapidité).

L'Extérieur permet de trouver son chemin, monter un camp, suivre une piste, ramasser des herbes et des fruits, chasser et pêcher ou simplement se mettre à l'abri. Son score est égal à la somme de la Constitution (pour l'endurance aux éléments naturels et à la fatigue) et de la Sagesse (savoir ouvrir les yeux).


Le Métier permet de fabriquer ou de réparer des objets, de crocheter des serrures, de soigner les malades et les blessés. Son score est égal à la somme de la Dextérité (pour le savoir-faire) et de l'Intelligence (pour évaluer le travail et améliorer les techniques).

Le Souterrain permet de s'orienter dans les sous-sols du monde, de gérer le manque de lumière et de repères, de survivre dans les ténèbres. Son score est égal à la somme de la Constitution (pour la résistance à l'humidité et au froid) et de l'Intelligence (pour faire la part des illusions et de la réalité).

 **Option** : La vie ce n'est pas si facile surtout dans les moments difficiles. Voici une option que vous êtes libre d'appliquer si vous voulez servir un peu les bouillons : Certaines compétences sont considérées comme difficiles – elles donnent un malus de –5 et elles imposent toujours de faire un jet de dé.

 Vous devez choisir 4 compétences qui sont difficiles pour vous.

Vous n'avez jamais été très fort là-dedans.

 **En fonction de votre vocation, deux compétences sont automatiquement difficiles** : Magie et Foi pour les Bagarreurs et les Fignoleurs (qui n'ont pas trop le temps de se concentrer là-dessus) ; Attaque et Défense pour les Erudits (qui s'abaissent plus rarement à ces choses-ci).