dK System



John Doe

CRÉDITS

Aux deux tarés de Lake Geneva qui eurent une idée de geek et allèrent jusqu'au bout ! À mes puces, à mes MJ et à ma douce, pour leur incontestable patience… — LG

À toutes les femmes de maaa viiie : Agnès et Marine, p'tite m'dame Monique, spéciale dédicace à Jeanine, l'ange venu de l'océan Indien. À la trinité des Christophe qui ont rendu le dK possible : celui d'Oriflam, celui de Lanfeust et celui de Pat (merci à lui aussi !) — Éric

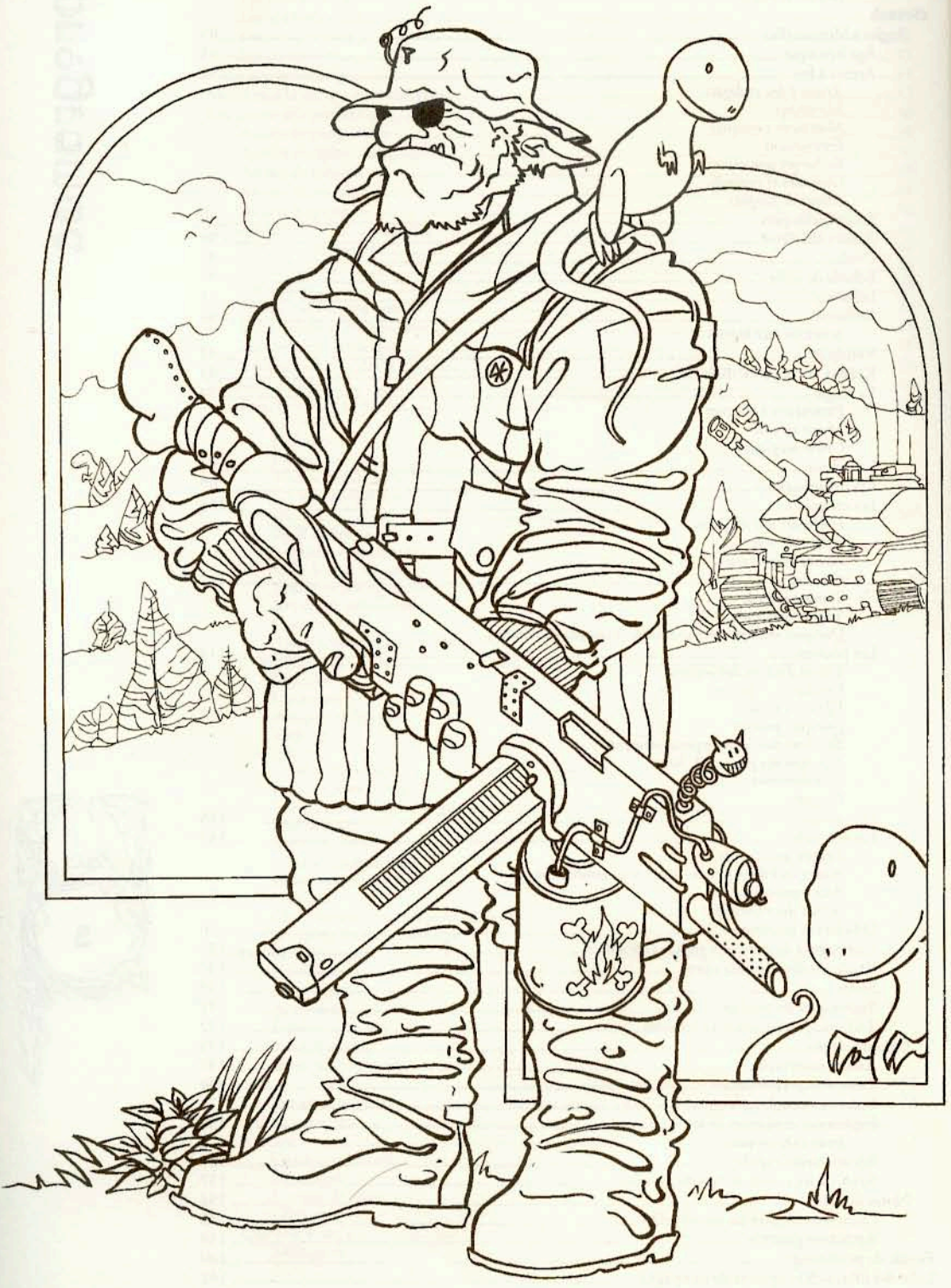
Auteurs : Éric Nieudan & John Grümph
Illustration de couverture : Aurélien Hubert
Illustrations intérieures, conception graphique, mise en page : John Grümph
Corrections : Ebatbuok, Guillaume 'Ikaar' Vasseur, wild, Frédéric 'Tchernopuss" Hubleur, Didier de Grenier, Samuel 'Saz' Zonato et Anne Richard

***Un immense merci à tous les testeurs (et de gros poutous à quelques-uns !)** : Sébastien 'Wenlock' Delfino, Jérôme 'Brand' Larré, Yannick 'Orlanth' Polchetti, Frédéric 'Lord Samael' Boulard, David 'Kobal' Girardey (pour son poil), Frédric 'Danilo' Toutain, Sandy 'Bersabal' Lecointre, Raphaël 'Fendrik' Duthil, Florent 'Poulpy' Cadio, Remy Kientz, Emily Fourdrinoy, Michael Granier, Hervé 'Trickster' Maugis, Emmanuel 'Nhaïgraoo' Gharbi, Pierrick 'Akhad' May, James Crook, Jeff Couderc, Didier Coulond, David 'AreEdhil' Loubaresse, Gauthier 'Go@t' Lion, Ivan 'Poisson Rouge' Priet-Mahéo, Didier 'Tout court merci', Thomas 'Nephandi' Ribault, Gaël 'Beldhorin' Rouzic, Philippe 'Maître Evrard' L'homme, Olivier 'Ivi' Davoust, Anne 'Gudruniel' Richard, Guillaume 'Mistoufl' Chapuisat, Pascal 'Pti Troll' Guillout, Aurélie 'Udju' Guillout-Rossi, Arnaud 'Nonolimitus' Piller, Chris CII, Patrice Hoareau, Wookie, Pierre-Jean 'Paji', Rafael 'Kub3' Colombeau, François '6PO' Lalande, Justine 'Jade' Descamps, Christophe 'Sanjuro' Gasser, Fabien 'Drulaan' Brigandat, Nali "Squeeze" Bencheikh et tous ceux qui, en convention ou en club, ont fait l'honneur de jouer à nos tables pour que nous oublions de noter leurs noms (non, mais quels boulets ces auteurs !)*

John Doe
SARL
26 rue des Girolles,
95280 Jouy-le-Moutier
ISBN10 2-916898-00-X
ISBN13 978-2-916898-00-1

Une coproduction **Studio Kortex**,
le studio qu'il gagne des pex !





Introduction

Il y avait là Aboulker, le sorcier gris, Kirié Eleison, le berseker des mers glacées et Gondri Lutrin de fer, l'archiviste-bibliothécaire (également agent du roi sous la montagne). La nuit était tombée depuis peu quand ils quittèrent la sécurité de l'auberge du Poney beurré et qu'ils s'enfoncèrent dans les bois. Ils avaient rendez-vous à la souche creuse, là où sourdait la Brionne.

L'Écarlate les y attendait déjà. Le vieux dragon rouge avait, de coutume, un air débonnaire et calme ; ce soir, il était irrité et anxieux. Des fumerolles de nervosité s'échappaient de ses naseaux et sa voix tremblait légèrement dans sa caverneuse profondeur.

« Aboulker, mon vieil ami ! Merci à toi d'être venu avec tant de célérité.

- Ton message m'a touché sur les rives de Sertence. Nous avons fait aussi vite que possible. Tu connais déjà Kirié, permets-moi de te présenter Gondri. Que pouvons-nous faire pour toi, l'Écarlate ?

- La jeune princesse de Fleurisse a encore fait un caprice à son père. Elle a exigé d'avoir de nouveaux monstres à élever : des dragons, cette fois-ci. Les sbires du roi ont profité de mon voyage dans les plaines de l'ouest pour venir dans mon antre me voler trois œufs, trois de mes précieux enfants à naître. »

Kirié renifla et lâcha « Beuh z'avez qu'à les carboniser et les piétiner, non ? »

L'Écarlate hocha sa lourde tête, au bord des larmes.

« Malheureusement, je ne peux pas intervenir aussi directement. Ça ne se fait plus de résoudre ses problèmes comme ça de nos jours – surtout depuis la Grande Trêve. Il faut agir avec plus de finesse. Sans compter que mes rejetons seraient en danger si je m'avisais de manifester mon courroux. Puisqu'ils sont venus chez moi me voler, je veux que vous alliez chez eux discrètement et que vous leur repreniez mes oeufs ! »

Aboulker s'était assis et retirait un caillou de sa botte – il contempla un instant sa vieille chaussette trouée avec un air de profonde affection puis leva la tête.

« Pas de problème, vieux rougeaud. En plus, je n'aime ni les petites pestes, ni les parents démissionnaires. Les affaires du monde se présenteraient mieux si tous ceux qui avaient mérité une fessée l'avaient reçue en leur temps. »

Le magicien se leva sans plus attendre et dévala la colline pour rejoindre la gran'route menant à Fleurisse. Ses compagnons se regardèrent en haussant les épaules et, après un dernier salut au vénérable rubicond, se hâtèrent à la suite de leur compagnon.

Sophie, la conteuse, marque une pause dans l'aventure le temps d'aller chercher une bouteille au frais. Alors qu'elle va reprendre, l'interphone sonne. Georges est en retard, comme d'habitude.



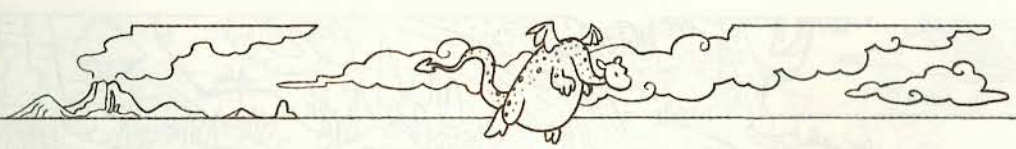
Cette petite histoire, qui sera indiquée par ce symbole, , servira de cadre aux exemples tout au long des présentes règles. Vous trouverez les caractéristiques des personnages dans les archétypes pp. 16 à 35.

Le bonjour, voyageur.

Merci d'avoir choisi de poser votre sac dans notre humble laboratoire. Asseyez-vous où vous pouvez – non, pas sur cette table, on n'a pas fini la dissection... désolé pour l'odeur. Ça y est, vous êtes bien installé ? La fatigue commence à quitter vos jambes fourbues par votre longue marche ? Très bien.

Cher ami – nous pouvons vous appeler comme ça, n'est-ce pas ? Vous allez voir, nous allons passer beaucoup de temps ensemble. Cher ami, donc, le studio Kortex et les productions John Doe vous souhaitent la bienvenue dans leurs locaux. Si vous avez ce livre entre les mains, il y a des chan-





ces pour que vous soyez familier du *d20 system*, le moteur de *Dungeons & Dragons* 3ème édition. Dans le cas contraire, peut-être avez-vous toujours été intimidé par le coût en temps et en argent que ce jeu représentait. Comment ? Vous n'avez aucune idée de ce dont nous parlons ? Ce n'est pas grave, vous pouvez rester quand même. Non, n'essayez pas de sortir : la porte est barrée et Zigor attend sous la fenêtre avec un maillet et la consigne de briser les genoux de quiconque essaie de s'enfuir.

Tout comme vous, nous avons longtemps joué au d20. Et maîtrisé. Et écrit aussi. Comme à chaque fois que l'on pratique un système de jeu, on finit par se l'approprier, se l'arranger à sa sauce. Le dK, c'est un peu ça : une évolution de notre système de jeu préféré qu'on espère humblement plus fun et plus héroïque, le tout rassemblé dans petit bouquin plutôt que dans trois gros tomes – c'est qu'on doit aussi penser à nos vieux os !

Le système n'est pas tant simplifié qu'orienté. Oui, nous avons essayé de passer à la moulinette certaines particularités du d20 : le dK ne contient pas de classes, pas d'arbres de dons et pas de listes de sorts. Mais notre système n'est pas pour autant un ouvrage d'initiation au d20. Basée sur le *jeu d'aventures de Lanfeust et du monde de Troy*, notre vision du d20 est remodelée dans un esprit fun et échevelé. Nos efforts ont notamment porté sur la mécanique de résolution pour en évacuer le coté wargame et comptage de cases sur le plan. Nous avons également essayé de simplifier le travail du joueur – pas de plan de carrière sur 15 niveaux pour atteindre la classe de prestige rêvée : juste des atouts pour construire le héros que l'on veut vraiment jouer !

Tout en extirpant ces vilains furoncles techniques avec nos scalpels rouillés, nous avons essayé de conserver une portion du squelette suffisante pour que vous puissiez faire jouer les univers qui traînent sur vos étagères - ou qui sont restés sur celles de votre revendeur parce que vous n'aviez pas envie de vous enfiler des centaines de pages de règles. Mieux encore, vous pourrez dorénavant mener des scénarios d20 directement, sans préparation préalable. (Enfin, lisez-les quand même avant, sinon ça ne fait pas sérieux...)

Bien évidemment, vous pouvez tout à fait vous servir de ce livre pour mettre en scène vos propres mondes, ou ceux de jeux n'ayant rien à voir avec le d20. C'est ce qu'il y a de bien avec les systèmes polyvalents. Notez bien que nous ne disons pas « génériques », car le dK system ne l'est pas à proprement parler. Même si vous pouvez le configurer à l'envie, il garde sa saveur unique au bon goût d'aventure.

Allez, avant de vous laisser décortiquer la bête (ne vous inquiétez pas, nous avons des outils et un tablier à vous prêter), permettez que nous vous avertissions d'une chose. Le dK system est découpé en deux parties, le *dKool* (issu de *cool* d'une locution en usage chez les jeunes signifiant à peu près « j'kiffe trop ma race là, man ») et le *dKrunch* (de l'albionais *crunchy*, qui désigne les systèmes de jeux conséquents, qui croustillent sous la dent du rôliste). La première est le cœur, la partie moelleuse mais dynamique qui fait bouger l'ensemble. Ces principes de base sont largement suffisants si vos joueurs et vous-même n'êtes pas exigeants sur la technique, et que vous ne rechignez pas à improviser un point de règle dans le feu de l'action. La deuxième moitié de cet ouvrage regroupe tout le reste : les règles précisant des aspects présents dans certains univers (comme les véhicules et les armes à feu), les options de jeu, les systèmes alternatifs, etc. Vous n'avez absolument pas besoin de vous occuper du dKrunch pour jouer, mais si vous avez envie de mettre les mains dans le cambouis, nous vous garantissons un large choix de pièces détachées !

On vous le dit : le dK system est livré clé (à molette) en main. Sur ce, nous vous souhaitons d'endiablées soirées de jeu. Puissent vos dK toujours faire 6 !

Dans ce livre

Avant d'entrer dans le vif du sujet et afin de vous familiariser avec le contenu de ce livre, voici un rapide aperçu des chapitres du *dK system*.

Définitions – Cette partie vous familiarisera avec les concepts principaux du dK, tels que les niveaux, les caractéristiques, les avantages, les compétences et les atouts.

Créer un personnage – Ici, on vous dira comment créer rapidement un personnage. Vous pourrez vous reporter aux sections d'atouts correspondantes pour compléter vos créations.

Menu ou à la karte ? – Nous avons écrit ce court chapitre à l'intention de ceux qui n'ont pas le temps ou l'envie de décortiquer les listes. Il présente des concepts de personnages forts et propose les atouts et les compétences à prendre en priorité pour créer un flingueur acrobate ou un enquêteur sagace.

Les atouts des personnages – Tous les atouts des personnages sont regroupés ici, classés en catégories pour plus de simplicité : les atouts de progression, d'origines, de combat, héroïques et magiques.

L'équipement – Cette section vous en dira plus sur le matériel et son utilisation, sur les armes et les armures ainsi que sur l'encombrement de tout ce matos dont vous surchargez vos héros.

Mécanique de jeu – Les règles du jeu. Vous apprendrez les principes du moteur de jeu et le fonctionnement des krâsses, puis nous ferons ensemble le tour de nombreux cas particuliers et utiles pour les aventuriers, comme le combat, la guérison, etc.

La magie – Cette section couvre tous les concepts liés à la magie et aux pouvoirs particuliers (comme les psioniques ou les pouvoirs de super-héros). La magie du dK est polyvalente, intuitive et spontanée. Elle s'adapte facilement et rapidement à tous les univers de jeu.

Le dKrunch – Voici enfin venir les options. Toutes les options. Le titre vient du terme américain *crunchy*, croustillant, qui qualifie les systèmes de jeu pleins de règles spéciales et de bouts d'exceptions à géométrie variable. C'est exactement ce dont il s'agit ici. Après la présentation d'un système le plus épuré possible, nous vous offrons de quoi le personnaliser suivant vos envies et votre style de jeu ; de quoi le plier aux exigences de vos univers pour ne pas avoir à faire l'inverse.



Parlez-vous dK ?

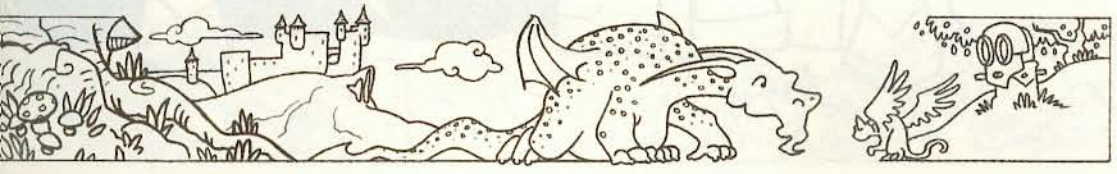
Dans ce livre, nous avons choisi, par fantaisie et goût personnel, d'utiliser des termes différents de ceux employés dans la plupart des jeux de rôles. Ainsi nous parlons de conteur pour désigner le meneur de jeu, de héros pour les personnages des joueurs, de seconds rôles pour les personnages non joueurs et de saga à la place de campagne.



dKool et dKrunch

Nous n'avons laissé dans le dKool que les règles les plus simples, les plus générales. Si vous voulez approfondir les points présentés, il vous suffira, section par section, de vous reporter aux règles dKrunch signalées par ce symbole :







Cette première partie de notre livre présente le cœur du système. Les règles élémentaires. Les bases, quoi. Ce que vous devez apprendre sur le bout des doigts avant de l'oublier pour céder la vedette à l'Aventure.



Définitions

Le niveau

Le niveau est un élément bien pratique pour définir les choses en un seul chiffre. Le niveau représente à la fois la puissance, le potentiel et les capacités d'un personnage ou de n'importe quoi d'autre. Plus le niveau est élevé, plus le personnage est puissant ou important, plus il possède de pouvoirs ou d'influence.



Dans les univers de jeu, le niveau n'a absolument aucune signification réelle. Il s'agit d'un outil, pratique pour le conteur comme pour les joueurs. C'est un simple élément de référence. En théorie, vous pouvez donner un niveau à un personnage, à un monstre, à une voiture, mais aussi à un donjon, à une montagne ou à une ville... Cela permet simplement d'estimer son importance et, le cas échéant, de lui donner un nombre d'atouts.

Si vous voulez jouer sans niveaux, vous trouverez le dK system très coopératif : il n'y a quasiment aucune modification à faire sur les règles de base. Allez en p.137 pour les explications.

Progression des personnages

Quand le conteur l'estime possible, le niveau peut augmenter au fur et à mesure des aventures. Les personnages gagnent ainsi un niveau tous les 100 points d'expérience. En fonction de la vitesse de progression que le conteur souhaite pour sa campagne, il peut donner à chaque joueur entre 20 et 50 points d'expérience par séance.

↪ Âge Héroïque
↪ Expérience et séance de jeu

Les atouts

Tous les personnages et les créatures possèdent des atouts. Un atout est un élément de description technique, apportant des capacités particulières ou donnant des points à répartir (dans les caractéristiques, les compteurs, les compétences).

Vous trouverez plus loin des listes d'atouts, complètes, mais non exhaustives, ainsi que de nombreux conseils sur la manière de les choisir et de les intégrer dans votre jeu.

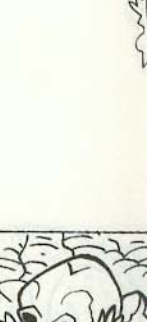
D'une manière générale, chaque niveau apporte quatre atouts au personnage.

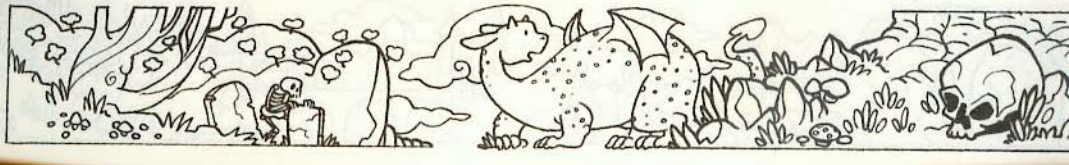
↪ atouts d'univers

Les caractéristiques

Les caractéristiques, au nombre de six, définissent les potentiels naturels des personnages et des créatures.

Elles sont exprimées sous la forme d'un bonus ou d'un malus (+2 ou -4 par exemple). Ce modificateur est utilisé pour calculer les scores des avantages ou des compétences. Il n'y a pas de limite inférieure ou supérieures aux caractéristiques, bien que l'on considère toujours qu'un humain normal, un passant, possède une moyenne de 0. 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 augmente le nombre de compétences.

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.

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 avantages

Les avantages sont au nombre de trois. Ils définissent les prédispositions générales et l'expérience d'un personnage ou d'une créature lorsqu'il y a du danger ou du combat – la manière dont ils peuvent prendre l'ascendant sur leur adversaire, soit en les écrasant, soit en leur résistant et en les épuisant. Ces trois scores interviennent dès qu'il y a de l'adrénaline dans l'air.



Les dK

Dans ce livre, vous entendrez souvent parler de dés de krâsse (ou dK) et de krâsses. Un dK est un d6 particulier qui ne donne que deux résultats : 6 ou rien. Le résultat de 6 est appelé une krâsse. Le dK peut aussi être utilisé comme monnaie d'échange entre les joueurs et le conteur pour actionner des pouvoirs ou provoquer des effets particuliers. Vous trouverez toutes les informations sur ce dé important dans la section qui lui est consacrée en p.57.



L'***Attaque*** permet de frapper ou de tirer sur les adversaires pour leur infliger des dégâts. Son score initial 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).

La ***Défense*** permet d'éviter les coups et les attaques à distance. Son score initial 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 initial est égal à la somme de la Constitution (pour la santé) et de la Sagesse (pour la force mentale et la volonté.)



Les compétences

Les compétences sont les aptitudes et les connaissances acquises par les personnages. La liste des compétences varie légèrement selon les univers. Les plus courantes sont citées ci-dessous.

Les compétences que l'on peut retrouver dans tous les univers sont regroupées ensemble et marquées du symbole, pour *générique*. Ces compétences servent de base et sont présentes tout le temps. Les autres peuvent apparaître ou non selon vos besoins – notamment les connaissances ou les métiers. Dans tous les cas, le conteur doit considérer la liste des compétences avec attention avant de créer des personnages ; il peut vouloir ajouter des compétences propres à l'univers ou en enlever d'autres parfaitement inutiles.

Notez que les compétences marquées d'une astérisque (*) reçoivent un malus en fonction de l'encombrement. Pour chaque compétence, nous indiquons entre parenthèses ses deux caractéristiques directrices. Si vous possédez au moins un degré dans la compétence, faites la somme de ces deux caractéristiques et ajoutez-là au nombre de degrés pour connaître son score final.

Acrobatie (For, Dex)*

Utilisez cette compétence pour courir, sauter, faire des bonds et des cabrioles. C'est aussi la compétence des sports et de presque toutes les activités physiques athlétiques.

Bluff (Int, Cha)

Vous permet de mentir ou de baratiner. On peut résister à l'utilisation de cette compétence grâce à un jet de *Psychologie* en opposition.

Concentration (Con, Sag)

Servez-vous de cette compétence pour vous concentrer sur une tâche ou pour méditer. Vous pouvez aussi regagner ou faire regagner des points d'énergie. Voir *Blessures, grosses fatigues et guérison*, p.XXX

Déguisement (Dex, Cha)

Cette compétence est utile pour se travestir ou se maquiller. On peut percer à jour un déguisement grâce à un jet de *Perception* en opposition. Il faut un minimum de 10 tours pour se déguiser, à condition d'avoir le matériel adéquat.

Diplomatie (Int, Cha)

Utilisez cette compétence pour parler à un auditoire, chercher à convaincre un interlocuteur grâce à des arguments cohérents ou calmer des personnes hostiles.

Discrétion (Dex, Int)*

Elle vous servira pour vous déplacer en silence, vous dissimuler ou camoufler un objet. On peut repérer un personnage discret grâce à un jet de *Perception* en opposition.

Dressage (Sag, Cha)

Vous permet de dresser les animaux, conduire des attelages ou calmer les bêtes féroces.

Équitation (Dex, Sag)

Les héros en font usage pour monter tous les animaux qui l'acceptent. Il est évidemment plus facile de chevaucher une créature entraînée qu'une bête sauvage.

Escalade (For, Dex)*

Ayez recours à cette compétence pour grimper sur des surfaces plus ou moins verticales. Il faut faire un jet à chaque fois que la paroi change de nature. Un jet raté indique que le personnage a raté une prise et n'a pas pu avancer. Un deuxième jet raté à la suite entraîne une chute.

Escamotage (Dex, Int)*

Cette compétence est utile pour faire des tours de prestidigitation, du vol à l'étalage ou à la tire. On peut repérer un pickpocket en faisant un jet de *Perception* en opposition.

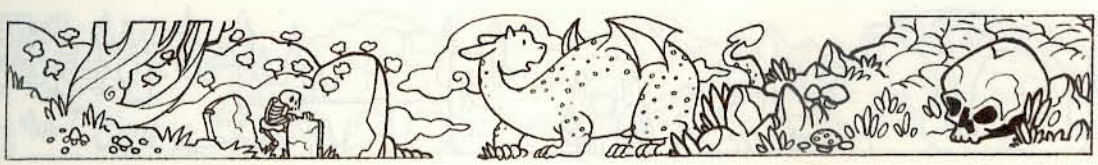
Évasion (For, Dex)*

Utilisez cette compétence pour vous faufiler dans les passages étroits, vous contorsionner ou échapper à des liens.

Fouille (Int, Sag) – Très pratique pour fouiller une pièce ou une personne, pour repérer pièges et dangers dissimulés.

Intimidation (For, Cha) – Utilisez cette compétence pour impressionner un adversaire. On peut résister à cette compétence grâce à un jet de sauvegarde. Un





héros (ou un second rôle) peut toujours tenter un jet d'*Intimidation* en début de combat, contre un jet de sauvegarde de la part de tous les adversaires présents. Le personnage gagne alors 1dK gratuit par adversaire qui a échoué au jet de sauvegarde, à utiliser durant l'affrontement contre n'importe lesquels d'entre eux. Plusieurs personnes peuvent s'intimider les unes les autres et ainsi gagner des dK en début de combat. Si vous avez l'atout *Cri de guerre*, le malus de -2 s'applique aussi au jet de sauvegarde.

Langue (NA)

Il ne s'agit pas à proprement parler d'une compétence. Un seul degré dépensé vous permet de parler une langue étrangère supplémentaire (vous en connaissez déjà un nombre égal à votre Intelligence – au minimum votre langue natale).

Natation (For, Con)*

Étonnamment, cette compétence sert à nager. Un jet n'est nécessaire que dans des conditions difficiles.

Perception (Int, Sag)

C'est la compétence reine pour voir, entendre, goûter, sentir votre environnement.

Psychologie (Int, Sag)

Utilisez cette compétence pour savoir si une personne vous ment ou cache des choses, pour ressentir un malaise, la peur, un détail qui cloche.

Renseignements (Sag, Cha)

Cette compétence vous servira à trouver des renseignements en traînant dans des endroits publics et en posant des questions. Il faut l'équivalent d'une demi-journée pour obtenir des informations. En général, vous dépensez 1d6 DO (la monnaie du dK) en verres payés à vos informateurs.

Survie (Con, Sag)

La compétence préférée de tous les asociaux qui s'en servent pour chasser, monter un camp, suivre des traces, trouver leur chemin et de manière générale survivre en milieu hostile.

Connaissances (Int, Sag)

Il existe plusieurs connaissances différentes. Chacune est une compétence à part entière. Prêtez bien attention à la liste des connaissances en fonction des univers. Point n'est besoin d'avoir des listes très longues – préférez le synthétique à l'exhaustif.

Dans un univers médiéval, on peut trouver les connaissances suivantes : Architecture et ingénierie ; Astrologie ; Créatures ; Exploration souterraine ; Histoire ; Géographie ; Légendes locales ; Magie et mystères ; Nature ; Noblesse et politique ; Régions.

Dans un univers space-opera, on aura éventuellement : Aliens ; Astronomie ; Architecture et ingénierie ; Bureaucratie ; Business ; Cultures ; Histoire galactique ; Politique galactique ; Sciences de la vie ; Sciences physiques ; Espace ; La rue.

Métier

Ces compétences regroupent toutes les compétences très spécialisées permettant à un individu de gagner sa vie. Il est rare d'avoir des listes exhaustives, néanmoins, comme pour les connaissances, tâchez de définir la liste la plus appropriée à votre univers. Placez ici les compétences les plus spécifiques, les plus pointues. En règle générale, toutes les compétences un peu bizarres ou exclusives sont des métiers. Celles qui suivent sont les plus utiles pour les aventuriers, mais la liste n'est ni exhaustive ni immuable.

Chaque semaine, vous pouvez effectuer un jet de métier. Le résultat indique la somme de DO (la monnaie par défaut du dK) que vous gagnez en travaillant.

Métier (alchimiste) (Dex, Int)

Utilisez cette compétence pour reconnaître, classifier et fabriquer les acides, glus, poisons et médicaments.

Métier (artificier) (Dex, Int)

Sert pour poser ou désamorcer des explosifs.

Métier (cartographe) (Dex, Int)

Vous permet de dresser des cartes, relever des plans et des cotes, vous repérer sur un croquis, viser des amers...

Métier (cuisinier) (Dex, Sag)

Cette compétence est indispensable pour cuisiner de bons petits plats. Vous pouvez aussi utiliser cette compétence pour aider les gens à regagner des points de vie et des points d'énergie Voir *Blessures, grosses fatigues et guérison*, p.64.

Métier (faussaire) (Dex, Int)

Cette compétence sert à créer des faux papiers ou des codes de sécurité factices.

Métier (forgeron) (For, Int)

Utile pour fabriquer ou réparer les armes et les armures.

Métier (guérisseur/médecin) (Dex, Int)

Cette compétence est très prisée des héros. Elle sert à soigner les blessures et les maladies. Voir *Blessures, grosses fatigues et guérison*, p.64.

Métier (marin) (Dex, Sag)

Utilisez cette compétence pour faire fonctionner un bateau et en assurer la navigation.

Métier (pilote) (Dex, Sag)

Cette compétence est importante pour qui veut piloter des engins spatiaux ou atmosphériques, volants ou roulants. Cette compétence est générique ou doit s'acheter pour chaque type de véhicule, au choix du conteur.

Métier (programmeur) (Dex, Int)

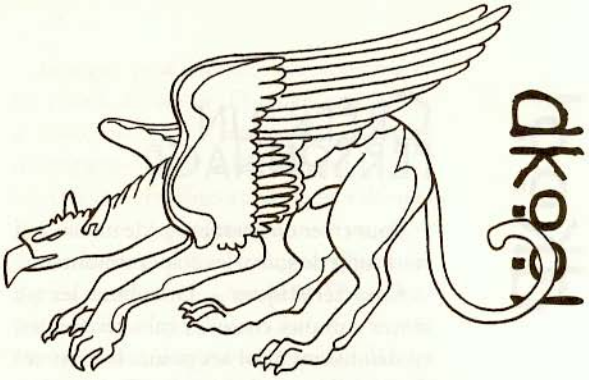
La compétence dont se servent les techniciens pour programmer les droïds et les ordinateurs. Cette compétence est aussi nécessaire pour actionner les senseurs.

Métier (mécano) (Dex, Int)

Cette compétence est pratique pour réparer tous les matériels mécaniques ou électroniques défaillants ou cassés, crocheter des serrures et flouer des systèmes de sécurité.

Métier (troubadour/animateur) (Sag, Cha)

Cette compétence sert à chanter, danser, jouer la comédie.



Les compteurs

Les compteurs permettent de mesurer l'état physique, mental ou magique d'un élément du jeu. Tant qu'on a des points dans un compteur, tout va bien. Dès que l'un d'eux atteint zéro, il faut faire attention, car on risque de sérieux ennuis. Il y a deux compteurs principaux : les points de vie et les points d'énergie. Mais il existe d'autres compteurs, comme les points de maîtrise, utilisés dans les poursuites entre véhicules ou créatures (voir p.117).

Les points de vie (PV)

Les points de vie représentent la résistance aux coups et aux dégâts d'un personnage, d'une créature, d'un véhicule ou de n'importe quoi d'autre. Tant que celui-ci a encore des points de vie, tout va bien. Quand les points de vie tombent à zéro, le personnage n'est pas loin de mourir, le véhicule peut exploser à tout instant et un bâtiment menace de s'écrouler. Voir *Blessures, grosses fatigues et guérison*, p.64.

Les points d'énergie (PE)

Les points d'énergie représentent le potentiel magique ou mystique d'un personnage, d'un lieu, d'un véhicule... Ils peuvent être dépensés pour accomplir des effets magiques. Quand les points d'énergie atteignent zéro, le personnage ne peut plus faire de magie – il est au bord de l'évanouissement, complètement épuisé spirituellement et mentalement. Voir *Blessures, grosses fatigues et guérison*, p.64.



Créer un personnage

Pour créer un personnage de niveau 1, il vous suffit de suivre les étapes suivantes.

Caractéristiques – Distribuez les six scores suivants entre les caractéristiques, en définissant ainsi ses points forts et ses points faibles : +0, +1, +2, +3, +4, +5.

Compteurs – Commencez avec un nombre de points de vie égal à 10 + Constitution et de points d'énergie égal à 10 + Sagesse.

Compétences – Choisissez un nombre de compétences égal à votre Intelligence + 6. Mettez un degré dans chacune d'elle, et ajoutez les caractéristiques correspondantes pour obtenir le bonus total de chacune des compétences. Là où vous n'avez pas de degré, vous n'ajoutez pas les caractéristiques. Vous ferez simplement des jets à +0.

Avantages – Calculez les bonus des caractéristiques des trois avantages. Si vous voulez des degrés à distribuer, choisissez l'atout *Avantages* à l'étape suivante. Même si vous n'avez pas de degrés dans les avantages, vous pouvez faire les jets simplement avec les bonus indiqués.

Atouts – Choisissez quatre atouts. Notez que vous avez déjà des points de vie et d'énergie et des compétences, aussi vous n'avez pas forcément besoin des atouts *Compteurs* et *Compétences* (mais vous pouvez les prendre si vous y tenez). Vous pouvez vous reporter aux archétypes présentés dans le chapitre suivant pour choisir vos atouts rapidement parmi des échantillons présélectionnés.

Équipement – Utilisez l'argent alloué par le conteur pour choisir des armes et du matériel – vous disposez en général de l'équivalent de 100 DO.

Langues parlées – Votre personnage parle automatiquement sa langue maternelle, plus un nombre de langues égal à son Intelligence.



Le temps

Dans le dK system, nous avons choisi de nous passer de chronomètre. Les règles ne s'appuient pas plus sur des unités de durée fixes que sur des plans à cases de 2,5cm de côté.

Le tour est la plus petite unité de temps. On s'en sert pendant les scènes d'action. Un tour dure le temps de viser et de faire feu, de lancer un sort, de courir se mettre à l'abri. Si vous avez vraiment besoin d'estimer la durée d'un tour, si un détonateur égrène les secondes qui séparent les héros de l'apocalypse nucléaire par exemple, considérez qu'il dure en moyenne 6 secondes.

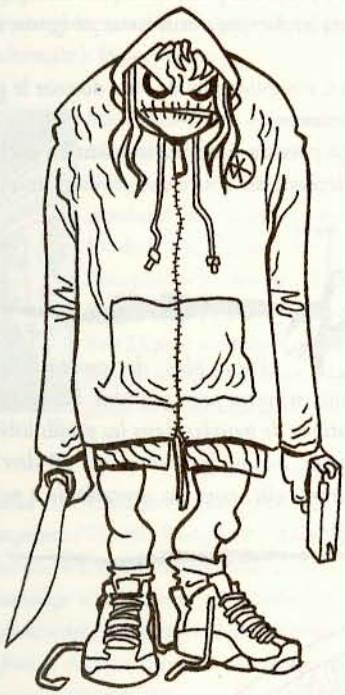
La scène est une unité de temps intermédiaire. Une scène est caractérisée par une unité d'action et de lieu. En temps réel, une scène peut occuper un plein après-midi (une longue réception dans un théâtre où se démêlent plusieurs intrigues parallèles) ou au contraire être jouée en quelques minutes (la description d'un voyage entre deux villes). Souvent, on sépare deux scènes par les mots » quelques temps plus tard », » après vous être reposés », etc.

La séance représente une après-midi ou une soirée de temps réel et s'étend entre le moment où le conteur vous met dans l'action et celui où vous rangez vos dés jusqu'à la prochaine fois. Certains atouts ne fonctionnent qu'une seule fois au cours d'une séance de jeu – que le scénario soit fini ou non.

Voilà. Votre personnage de niveau 1 est prêt à commencer l'aventure, aussitôt que vous lui aurez donné un nom et que vous aurez trouvé les quelques détails qui le rendront unique aux yeux des autres joueurs.



Si le conteur vous demande de créer un personnage de niveau supérieur, choisissez simplement quatre atouts supplémentaires par niveau – un personnage de niveau 3 pourra donc choisir 4+4+4, soit 12 atouts au total. Vous pouvez aussi ajouter 100 DO par niveau supplémentaire à la valeur de son équipement.



Les œufs de l'Écarlate

La partie a déjà commencé à l'arrivée de Georges. Pas question de prendre trop de temps pour créer un nouveau personnage, Sophie lui impose donc de jouer un personnage niveau 1 et lui donne 5 minutes montre en main pour rejoindre la partie. Peut-être que ça lui apprendra la ponctualité !

Georges décide de jouer Filamine Thinuviel, une jeune elfe rôdeuse. Il commence à répartir ses caractéristiques comme suit : For +1, Dex +5, Con +0, Int +3, Sag +4, Cha +2. Filamine sera rapide et précise, une bonne archère, un peu mystique et aussi intelligente, mais peu solide.

Georges peut calculer ses compteurs : les points de vie de Filamine sont égaux à 10+Con, soit 10 tout rond ; ses points d'énergie sont égaux à 10+Sag, soit 14.

Avec son intelligence de +3, Filamine peut choisir 9 compétences avec un degré dans chacune d'elles. Georges répartit les degrés comme suit : Acrobatie (For, Dex) 6+1=+7, Bluff (Int, Cha) 5+1=+6, Connaissance (mystères et magie) (Int, Sag) 7+1=+8, Discrétion (Dex, Int) 8+1=+9, Escalade (For, Dex) 6+1=+7, Dressage (Sag, Cha) 6+1=+7, Métier (facteur d'arc) (Dex, Int) 8+1=+5, Perception (Sag, Int) 7+1=+8, Survie (Sag, Con) 4+1=+5.

Georges peut maintenant choisir quatre atouts : Filamine est une guerrière, aussi a-t-elle besoin de l'atout Armes et armures de professionnel, *ce qui lui permet de se battre avec une certaine efficacité. Elle a le pied léger, elle sera* Rapide. *C'est également une archère vive aussi Georges prend encore* Tir rapide, *qui permettra à Filamine de tirer deux fois à chaque tour. Enfin, il choisit d'augmenter ses avantages – Georges doit mettre un degré dans deux des trois avantages. Il choisit l'Attaque (4+1=+5) et la Sauvegarde (4+1=+5).*

Georges note rapidement quelques équipements sur sa feuille – un arc court, une épée courte, une armure légère en écorce (qui lui donne un bonus de +1 en Discrétion quand son héroïne est en forêt), une targe que Filamine peut utiliser même pendant qu'elle tire à l'arc, qui lui donne un bonus de +1 en Défense mais lui impose un peu d'encombrement. Quelques onguents et du pain de route complètent son sac d'aventurière.

Georges montre enfin sa feuille à Sophie. Elle la vérifie en grommelant et l'aventure reprend…

Répartissez vos points
Des aventures avant les aventures
La richesse
Les influences



Menu ou à la karte ?

Afin d'aller plus vite dans la création du personnage, voici une série d'archétypes habituellement rencontrés dans les histoires à haut indice d'octane et forte teneur en testostérone que vous affectionnez (ne niez pas, on vous connaît comme si on jouait toutes les semaines avec vous !)

Chaque archétype vous propose une série d'atouts combinés pour obtenir une base de personnage. Choisissez parmi ces atouts ceux qui vous intéressent le plus en fonction de vos propres idées – ce sont des propositions, une liste préparée pour aller plus vite, pas les Saintes Écritures. N'hésitez pas à mélanger plusieurs archétypes entre eux et ignorez les atouts qui ne vous plaisent pas.

Quand vous présentez ces archétypes à vos joueurs, n'oubliez pas de leur donner le goût et l'odeur de votre univers en les typant à votre convenance.

Chaque archétype propose des atouts primaires (à prendre impérativement au premier niveau), des atouts secondaires (à prendre éventuellement au cours des niveaux suivants, au rythme qui vous plaît, en n'oubliant pas les atouts de développement) et six compétences à ne pas oublier de développer.

Vous trouverez la description des atouts plus loin dans ce livre.

Pour chaque archétype, nous vous donnons trois personnages, de niveau 1, 3 et 6. Ils sont utilisables dans n'importe quel contexte sans beaucoup d'adaptation – sinon l'équipement. Les bonus donnés par l'équipement ne sont pas inclus dans les statistiques, n'oubliez pas de les appliquer si vous le souhaitez.



Pour plus de compatibilité, nous n'avons jamais inclus les modifications de peuples dans les profils listés, même quand le personnage est décrit comme elfe, nain ou zeurgbloïde à poil ras.



Assassin-ninja spécialiste des petites armes

Vous êtes un assassin et vous préférez jouer du coutelas, bien plus facile à dissimuler. Aussi silencieux qu'une ombre, vous vous infiltrez dans les forteresses les mieux gardées et ne laissez que la mort derrière vous. Personne ne sait que vous êtes un tueur professionnel car vous avez toujours su cacher votre véritable identité.

Atouts primaires : Armes et armures de professionnel, Attaque sournoise.

Atouts secondaires : Expert, Attaque à répétition, Attaque en finesse, Attaque sournoise, Disparition ninja, Dissimulation, Identité secrète, Opportuniste, Salopard, Talentueux (Discrétion).

Six compétences à ne pas oublier : Acrobatie, Discrétion, Escalade, Évasion, Métier (alchimiste), Perception.



Slack Belle-mine, apprenti-assassin de la Guilde de Noirmur

__Niveau__ : 1 ; __Caractéristiques__ : For +2, Dex +5, Con +3, Int +4, Sag +0, Cha +1 ; __Compteurs__ : Vie 13, Énergie 10 ; __Avantages__ : Att +7, Def +6, Sav +4 ; __Compétences__ : Acrobatie +8, Connaissance (folklore local) +5, Déguisement +7, Discrétion +10, Escalade +8, Escamotage +10, Évasion +8, Fouille +5, Métier (alchimiste) +10, Perception +5 ; __Atouts__ : Armes et armures de professionnel, Attaque sournoise, Avantages, Salopard ; __Équipement__ : Dague (Attaque +7, dégâts 1d6+2), Armure de cuir (protection 2), petit sac à dos teint en noir et sans pièces métalliques, chaussures souples (pour ne pas faire de bruit, Discrétion +1), barres coupe-faim elfiques pour les longues attentes, diverses pièces de tissus colorées et sombres (Déguisement +1).



Josuah Pendelton, tueur à gage pour la famille DiStompanato

__Niveau__ : 3 ; __Caractéristiques__ : For +2, Dex +5, Con +3, Int +4, Sag +0, Cha +1 ; __Compteurs__ : Vie 29, Énergie 12 ; __Avantages__ : Att +9, Def +7, Sav +5 ; __Compétences__ : Acrobatie +9, Connaissance (milieu) +6, Déguisement +8, Discrétion +11, Escalade +9, Escamotage +11, Évasion +9, Fouille +6, Métier (sécurité) +11, Perception +6 ; __Atouts__ : Apprentissage (x1), Expert, Armes et armures de professionnel, Attaque à répétition, Attaque en finesse, Attaque sournoise, Avantages (x3), Compteurs (x2) , Salopard ; __Équipement__ : Couteau de combat (Attaque +11/+11, dégâts 2d6+2), blouson de cuir (protection 2), petit sac à dos teint en noir et sans pièces métalliques, chaussures souples (Discrétion +1 pour ne pas faire de bruit), barres énergétiques de montagne pour les longues attentes, trousse avec postiches et maquillage (Déguisement +1).



Itomi Ikô, asobime, joueuse de kôtô et ninja du clan Ô-kami

__Niveau__ : 6 ; __Caractéristiques__ : For +2, Dex +6, Con +3, Int +4, Sag +0, Cha +1 ; __Compteurs__ : Vie 45, Énergie 14 ; __Avantages__ : Att +12, Def +9, Sav +7 ; __Compétences__ : Acrobatie +12, Connaissance (géographie) +8, Déguisement +11, Discrétion +18, Escalade +12, Escamotage +14, Évasion +12, Fouille +8, Métier (musicien) +14, Perception +8 ; __Atouts__ : Apprentissage (x4), Expert, Armes et armures de professionnel, Attaque à répétition, Attaque en finesse, Attaque sournoise, Avantages (x6), Caractéristique, Compteurs (x4), Dissimulation, Fascination, Salopard, Talentueux (Discrétion) ; __Équipement__ : Tantô dissimulé dans le manche du kôtô (Attaque +15/+15, dégâts 2d6+2), chemise de soie épaisse sous le kimono (protection 2), petit sac, chaussettes agrippeuses (Escalade +1), kotô de qualité dans sa housse de voyage (Métier (musicien) +1), nécessaire à maquillage (bonus de +1 pour séduire ou fasciner).

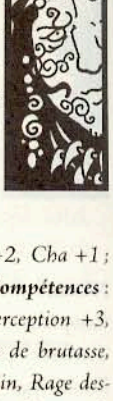
Berseker frénétique sous PCP

Vous prenez des drogues de combat, vous avez le pouvoir du spasme de furie des grands guerriers celtes, vous êtes un homme-ours du grand nord, peu importe. Une chose est certaine, vous ne vous ressemblez plus quand vous commencez à vous battre et gare à qui se met en travers de votre chemin !

Atouts primaires : Armes et armures de professionnel, Rage destructrice.

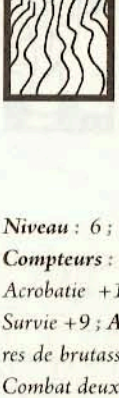
Atouts secondaires : Artiste de la tripaille, Armes et armures de brutasse, Rage destructrice, Cri de guerre, Pas passé loin, Charge furieuse, Chanceux, Combattant maso.

Six compétences à ne pas oublier : Acrobatie, Concentration, Intimidation, Métier (cuisinier), Perception, Survie.



Houmga, jeune guerrier chamanique

Niveau *: 1 ;* ***Caractéristiques*** *: For +5, Dex +4, Con +3, Int +0, Sag +2, Cha +1 ;* ***Compteurs*** *: Vie 13, Énergie 12 ;* ***Avantages*** *: Att +6, Def +5, Sav +6 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +10, Concentration +6, Connaissance (esprits) +3, Intimidation +7, Perception +3, Survie +6 ;* ***Atouts*** *: Armes et armures de professionnel, Avantages, Pas passé loin, Rage destructrice ;* ***Équipement :*** *Hache de pierre (Attaque +6, dégâts 2d6+5), Armure de bois (protection 4), nombreux talismans donnés par le grand chamane du village (Sauvegarde +1), herbes enchantées pour déclencher les accès de rage (une fois par jour, +2 en Force et en Sauvegarde, -2 en Défense ; dépense de 1d6 points d'énergie à chaque tour).*



Kirié Eleison, berseker des mers glacées

Niveau *: 3 ;* ***Caractéristiques*** *: For +5, Dex +4, Con +3, Int +0, Sag +2, Cha +1 ;* ***Compteurs*** *: Vie 29, Énergie 18 ;* ***Avantages*** *: Att +8, Def +6, Sav +7 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +10, Concentration +6, Intimidation +7, Métier (marin) +7, Perception +3, Survie +6 ;* ***Atouts*** *: Armes et armures de professionnel, Armes et armures de brutasse, Avantages (x3), Charge furieuse, Compteurs (x2), Cri de guerre, Pas passé loin, Rage destructrice (x2) ;* ***Équipement :*** *grande hache de bataille (Attaque +8, dégâts 3d6+5), cotte de maille (protection 4), petite hache et bouclier (Attaque +8, dégâts 2d6+5, défense +2), alcool des dieux pour déclencher les accès de rage (deux fois par jour, +3 en Force et en Sauvegarde, -2 en Défense ; dépense de 1d6 points d'énergie à chaque tour).*



Timothy E. Pendergast, lieutenant-colonel du corps expéditionnaire des guerres sud-américaines, 2037

Niveau *: 6 ;* ***Caractéristiques*** *: For +5, Dex +4, Con +3, Int +0, Sag +2, Cha +2 ;* ***Compteurs*** *: Vie 49, Énergie 34 ;* ***Avantages*** *: Att +10, Def +9, Sav +9 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +13, Concentration +9, Diplomatie +6, Intimidation +11, Perception +6, Survie +9 ;* ***Atouts*** *: Apprentissage (x3), Armes et armures de professionnel, Armes et armures de brutasse, Attaque supplémentaire, Avantages (x6), Caractéristique, Charge furieuse, Combat deux armes, Compteurs (x5), Cri de guerre, Pas passé loin, Rage destructrice (x2) ;* ***Équipement :*** *épée monofil et fusil mitrailleur lourd sur baudrier (Attaque +8/+8/+5, dégâts 3d6+4 pour le fusil et 2d6+5 pour l'épée – il est possible de répartir les attaques entre les deux armes à chaque tour), armure d'intervention en milieux chauds (protection 6), hypodermes de drogues de combat pour déclencher les accès de rage (deux fois par jour, +3 en Force et en Sauvegarde, -2 en Défense ; dépense de 1d6 points d'énergie à chaque tour), sac* ALICE *complètement équipé (Survie +1), radio-communicateur codé avec système GPS intégré.*

Boîte de conserve patibulaire et pas commode non plus

Vous avez une grosse armure bien épaisse et une arme défiant tout sens de la proportion. Vous n'avancez pas vite mais une fois planté devant une porte, plus rien ne peut vous en faire bouger. Dans un univers futuriste, c'est vous qui avez l'exosquelette de combat et la plus grosse arme à fusion plasmatique surboostée.

Atouts primaires : Armes et armures de professionnel, Armes et armures de brutasse, Boîte de conserve.

Atouts secondaires : Boîte de conserve, Bouclier dragon, Crâne épais, Dos au mur, Gardien, Marche forcée, Posture défensive, Renforcement vital.

Six compétences à ne pas oublier : Acrobatie, Concentration, Diplomatie, Intimidation, Métier (forgeron), Perception.



Karl Staraïdès, garde du Duc Letho

__Niveau__ : 1 ; __Caractéristiques__ : For +4, Dex +3, Con +5, Int +2, Sag +1, Cha +0 ; __Compteurs__ : Vie 15, Énergie 11 ; __Avantages__ : Att +6, Def +4, Sav +7 ; __Compétences__ : Acrobatie +8, Connaissance (noblesse) +4, Concentration +7, Diplomatie +3, Discrétion +6, Intimidation +5, Métier (électrarmurier) +4, Perception +4 ; __Atouts__ : Armes et armures de professionnel, Armes et armures de brutasse, Avantage, Boîte de conserve ; __Équipement :__ Électrovoulge (Attaque +6, dégâts 3d6+4), brise-nerf (Attaque +6, dégâts 2d6+2 ; en mode stun, la victime doit faire un jet de sauvegarde contre les dégâts ou être sonnée), Électrarmure lourde (protection 6 – encombrement divisé par deux), Casque avec visualiseur graphique et analyseur temps réel (Perception +1), holographeur de combat (Intimidation +1).



Algonquin de Trois-Rivières, soldat-vapeur de l'armée de sa majesté, envoyé en Nouvelle-France pour combattre les goddoms

__Niveau__ : 3 ; __Caractéristiques__ : For +4, Dex +3, Con +5, Int +2, Sag +1, Cha +0 ; __Compteurs__ : Vie 35, Énergie 15 ; __Avantages__ : Att +9, Def +5, Sav +7 ; __Compétences__ : Acrobatie +10, Concentration +9, Diplomatie +5, Discrétion +8, Intimidation +7, Métier (cuisinier) +8, Métier (mécano) +8, Perception +6 ; __Atouts__ : Apprentissage (x2), Armes et armures de professionnel, Armes et armures de brutasse, Avantage (x3), Boîte de conserve (x2), compteurs (x2), Marche forcée ; __Équipement :__ Épée à deux mains (Attaque +9, dégâts 3d6+4), fusil vapeur (Attaque +9, dégâts 2d6+1), auto-armure propulsée à chaudière Alexandre (protection 6 – aucun encombrement), Sac médecine algonquin (Sauvegarde +1), épices volés à un comptoir anglais (Métier (cuisinier) +1).



Lady Mélusine Serpent-Rouge, chevalière en des terres inhospitalières et phallocrates

__Niveau__ : 6 ; __Caractéristiques__ : For +4, Dex +3, Con +5, Int +2, Sag +1, Cha +0 ; __Compteurs__ : Vie 77, Énergie 21 ; __Avantages__ : Att +12, Def +8, Sav +7 ; __Compétences__ : Acrobatie +13, Connaissance (religion) +7, Concentration +12, Diplomatie +8, Discrétion +11, Intimidation +10, Métier (forgeron) +10, Perception +9 ; __Atouts__ : Apprentissage (x4), Armes et armures de professionnel, Armes et armures de brutasse, Attaque supplémentaire, Avantage (x6), Boîte de conserve (x2), Bouclier dragon, compteurs (x5), Gardien, Marche forcée, Renforcement vital ; __Équipement :__ Épée et grand bouclier (Attaque +12/+7, dégâts 2d6+4, défense +4), Armure complète de plaque (protection 6 – l'encombrement total, avec le bouclier, donne un malus de -3), Symbole religieux (Sauvegarde +1), trousse à outil de forgeron et d'armurier (protection de l'armure +1, à cause de son excellent entretien).



Enquêteur sagace, l'œil fixé sur sa loupe

Vous êtes curieux et intelligent et avez une passion pour les enquêtes compliquées. Que vous travailliez pour les forces de l'ordre ou pour votre propre compte, vous résolvez les énigmes, découvrez les mobiles et démêlez les écheveaux avec aisance avant d'annoncer fièrement le nom du coupable. Vous n'avez vraiment pas vos yeux dans votre poche.

Atouts primaires : Bon sens, Contacts, Scan rapide

Atouts secondaires : Lecteur, Mémoire eidétique, Menteur patenté, Observateur, Profiler, Sixième sens.

Six compétences à ne pas oublier : Bluff, Connaissance (droit), Diplomatie, Fouille, Perception, Psychologie.



Nick Sterling, agent spécial du FBI, première affectation dans une réserve indienne au Nouveau-Mexique

Niveau *: 1 ;* ***Caractéristiques*** *: For +0, Dex +3, Con +2, Int +4, Sag +5, Cha +1 ;* ***Compteurs*** *: Vie 12, Énergie 15 ;* ***Avantages*** *: Att +4, Def +4, Sav +7 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +4, Bluff +6, Connaissance (droit) +10, Connaissance (criminalistique) +10, Diplomatie +6, Fouille +10, Perception +10, Psychologie +10, Renseignements +7, Survie +8 ;* ***Atouts*** *: Armes et armures de professionnel, Bon sens, Contacts, Scan Rapide ;* ***Équipement :*** *Pistolet Beretta 92 (Attaque +, dégâts 2d6+3), Carte du FBI (Intimidation +1), Costume bien fait (Diplomatie +1), Lunettes de soleil (Psychologie +1).*



Frère Falafel, moine à Foxbury, enquêteur préféré du comte Statham

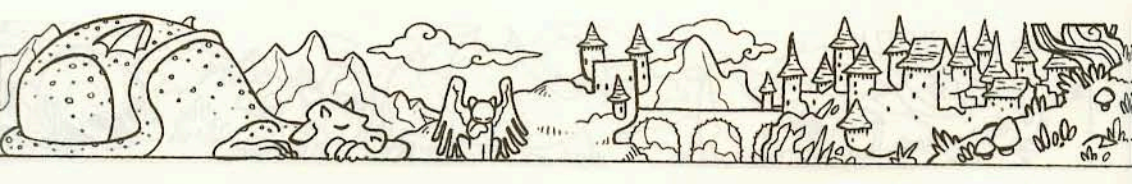
Niveau *: 3 ;* ***Caractéristiques*** *: For +0, Dex +3, Con +2, Int +4, Sag +5, Cha +1 ;* ***Compteurs*** *: Vie 22, Énergie 31 ;* ***Avantages*** *: Att +4, Def +5, Sav +8 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +6, Bluff +8, Connaissance (droit) +12, Connaissance (religion) +12, Diplomatie +8, Fouille +12, Perception +12, Psychologie +16, Métier (Jardinier herboriste) +11, Renseignements +9 ;* ***Atouts*** *: Apprentissage (x2), Avantages, Bon sens, Compteurs (x2), Contacts, Lecteur, Mémoire eidétique, Observateur, Scan Rapide, Talentueux (psychologie) ;* ***Équipement :*** *Rosaire (Sauvegarde +1), Grosse lentille de verre grossissante (Fouille +1), Herbes et préparations herboristiques pour combattre le mal de crâne, les humeurs maussades et le mal de ventre (Métier (guérisseur) +1).*





Bénédicte Clementi, investigatrice privée à Syrtys Major, spécialiste des affaires martiennes

Niveau *: 6 ;* ***Caractéristiques*** *: For +0, Dex +3, Con +2, Int +4, Sag +5, Cha +1 ;* ***Compteurs*** *: Vie 43, Énergie 49 ;* ***Avantages*** *: Att +6, Def +6, Sav +9 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +9, Bluff +11, Connaissance (droit) +15, Connaissance (géographie martienne) +15, Diplomatie +11, Fouille +15, Perception +19, Psychologie +19, Métier (pilote) +14, Renseignements +12 ;* ***Atouts*** *: Apprentissage (x5), Armes et armures de professionnel, Avantages (x3), Bon sens, Compteurs (x5), Contacts, Gros bras, Lecteur, Mémoire eidétique, Observateur, Profiler, Sixième sens, Scan Rapide, Talentueux (psychologie) ;* ***Équipement :*** *Pistoléthérique (Attaque +6, dégâts 2d6+3), Ombrelle-épée (Attaque +6, dégâts 2d6+0), Barge gravifique rapide pour parcourir les canaux de Mars, Répertoire, Who's who et Gotha martien (Renseignements +1), Gemme-esprit des brumes (Fouille +1).*



« Klong, Burk Klong. » Votre nom est synonyme de danger et d'exotisme. Vous vivez à cent à l'heure, parcourant le monde au cours de missions toutes plus impossibles les unes que les autres. Vos conquêtes sont nombreuses et vos ennemis encore plus. Vos aventures sont appelées à devenir légendaires. Enfin, si vous survivez au terrible bassin aux crocodiles dans lequel le terrible Sinistros s'apprête à vous faire jeter...

Atouts primaires : Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ?, Relations, Sexy.

Atouts secondaires : Chanceux, Crâne épais, Dragueur, Informé, Observateur, Sabir, Sixième sens.

Six compétences à ne pas oublier : Bluff, Diplomatie, Fouille, Perception, Psychologie, Renseignements.



Chloé Bashklavava, public-relations junior de la Munificente Guilde dans l'empire des mille planètes

*Niveau : 1 ; **Caractéristiques** : For +0, Dex +2, Con +1, Int +3, Sag +4, Cha +5 ; **Compteurs** : Vie 11, Énergie 14 ; **Avantages** : Att +3, Def +8, Sav +6 ; **Compétences** : Acrobatie +3, Bluff +9, Connaissance (politique) +8, Diplomatie +9, Discrétion +6, Fouille +8, Perception +8, Psychologie +8, Métier (pilote) +8, Renseignements +10 ; **Atouts** : Avantages, Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ?, Relations, Sexy ; **Équipement :** Pistolet laser (Attaque +3, dégâts 1d6+2), Colencorps complet (protection 2), Magnifiques robes à épaisseurs multiples (Bluff et Diplomatie +1), Carnet d'adresse (Renseignements +1).*

Gondri Lutrin de Fer, archiviste-bibliothécaire itinérant et agent du roi sous la montagne



*Niveau : 3 ; **Caractéristiques** : For +0, Dex +2, Con +1, Int +3, Sag +4, Cha +5 ; **Compteurs** : Vie 23, Énergie 28 ; **Avantages** : Att +5, Def +9, Sav +7 ; **Compétences** : Acrobatie +5, Bluff +11, Connaissance (cryptographie) +10, Diplomatie +11, Discrétion +8, Fouille +10, Perception +14, Psychologie +10, Métier (scribe) +10, Renseignements +12 ; **Atouts** : Apprentissage (x2), Avantages (x3), compteurs (x2), Informé, Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ?, Relations, Sexy, Sixième sens ; **Équipement :** Marteau léger et bouclier (Attaque +5, dégâts 1d6, défense +1), Lorgnons (Perception +1), Plumes, encres et livres.*



Circée, agent d'ULYSS, société internationale privée de renseignement et de sécurité

*Niveau : 6 ; **Caractéristiques** : For +0, Dex +2, Con +1, Int +3, Sag +4, Cha +5 ; **Compteurs** : Vie 41, Énergie 39 ; **Avantages** : Att +8, Def +11, Sav +8 ; **Compétences** : Acrobatie +8, Bluff +14, Connaissance (cryptographie) +13, Diplomatie +14, Discrétion +11, Fouille +13, Perception +17, Psychologie +13, Métier (sécurité et surveillance) +12, Renseignements +15 ; **Atouts** : Apprentissage (x5), Armes et armures de professionnel, Avantages (x6), Chanceux, Compteurs (x5), Dragueur, Informé, Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ?, Relations, Sabir, Sexy, Sixième sens ; **Équipement :** SIG-Sauer P250 DDC (Attaque +8, dégâts 2d6+2), Mallette électronique (Métier (sécurité et surveillance) +1), Télémètre laser, Palm-Comp avec accès sécurisé à la base de donnée d'Ulyss (Renseignements +1).*



Flingueur acrobate accro à l'adrénaline

Vous voilà, un flingue dans chaque main dans quelque bar à oiseaux chanteurs de Hong Kong ou en train de faire le zouave sur un bouclier, dégringolant des escaliers abrupts tout en fléchant des orques par dizaines. Vous êtes un expert des armes à distance, mais pas du genre sniper embusqué. Vous, ce que vous aimez, ce sont les hordes d'ennemis et les pluies de projectiles à bout portant.

Atouts primaires : Armes et armures de professionnel, Rapide, Tir rapide.

Atouts secondaires : Attaque en finesse, Perce-armure, Provocateur, Spécialisation, Talentueux (Acrobatie), Tir de loin.

Six compétences à ne pas oublier : Acrobatie, Bluff, Discrétion, Escalade, Métier (Armurier ou Archetier), Perception.



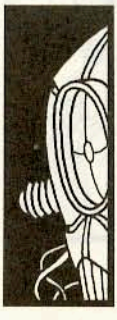
Filamine Thinuviel, elfe ranger engagée dans les guerres orques

Niveau *: 1 ;* ***Caractéristiques*** *: For +1, Dex +5, Con +0, Int +3, Sag +4, Cha +2 ;* ***Compteurs*** *: Vie 10, Énergie 14 ;* ***Avantages*** *: Att +5, Def +7, Sav +5 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +7, Bluff +6, Connaissance (mystères et magie) +8, Discrétion +9, Escalade +7, Métier (facteur d'arc) +5, Dressage +7, Perception +8, Survie +5 ;* ***Atouts*** *: Armes et armures de professionnel, Avantages, Rapide, Tir rapide ;* ***Équipement :*** *Arc court elfique (Attaque +3/+3 ou +5, dégâts 2d6+5), Épée courte elfique (Attaque +5, dégâts 2d6+1), Armure légère en écorce (protection 2, Discrétion +1), Targe elfique (Défense +1, même quand on utilise l'arc), Onguents de cicatrisation et pain elfique.*



Damien Tran, police de Hong Kong, brigade anti-gang

Niveau *: 3 ;* ***Caractéristiques*** *: For +1, Dex +5, Con +0, Int +3, Sag +4, Cha +2 ;* ***Compteurs*** *: Vie 20, Énergie 24 ;* ***Avantages*** *: Att +7, Def +8, Sav +6 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +9, Bluff +8, Connaissance (Triades et gangs de HK) +10, Connaissance (criminalistique) +10, Discrétion +11, Escalade +11, Natation +4, Perception +10, Psychologie +10 ;* ***Atouts*** *: Apprentissage (x2), Armes et armures de professionnel, Attaque en finesse, Avantages (x3), Compteurs (x2), Rapide, Spécialisation (Armes de poing), Tir rapide ;* ***Équipement :*** *Deux pistolets HK Dragon .45 (Attaque +5/+5 ou +7, dégâts 2d6+7), Gilet pare-balles léger (protection 2), Cartes à jouer spéciales pour marquer les cadavres des voyous abattus par la brigade anti-gang.*



Maximilien, robot d'assaut en gravité 0

Niveau *: 6 ;* ***Caractéristiques*** *: For +1, Dex +5, Con +0, Int +3, Sag +4, Cha +2 ;* ***Compteurs*** *: Vie 35, Énergie 39 ;* ***Avantages*** *: Att +10, Def +11, Sav +6 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +16, Bluff +11, Connaissance (milieu spatial) +13, Discrétion +14, Escalade +14, Natation +7, Perception +13, Métier (pilote) +15, Survie +10 ;* ***Atouts*** *: Apprentissage (x5), Armes et armures de professionnel, Attaque en finesse, Avantages (x6), Compteurs (x5), Rapide, Salopard, Spécialisation (Armes de poing), Sur-spécialisation (Armes de poing), Talentueux (Acrobatie), Tir rapide ;* ***Équipement :*** *Pistolet plasma Corticolink (Attaque +12/+12 ou +14, dégâts 2d6+9), Plastarmure intégrée (protection 4, encombrement 2), Ordinateur de combat intégré (Attaque ou Défense +1, choisir à chaque tour).*

Vous êtes un cador de la cambriole, un virtuose dévaliseur, un monte-en-l'air mondain. Vous volez aux riches et vous gardez presque tout pour vous, mais vous n'aimez pas non plus les injustices. Si vous n'étiez pas aussi modeste, vous vous qualifieriez de malandrin au grand cœur, mais vous n'êtes pas du genre à vous vanter de vos exploits. Surtout ceux qui ne vous rapportent rien. Votre réputation auprès des dames risquerait d'en souffrir.

Atouts primaires : Contacts, Informé, Talentueux (Discrétion).

Atouts secondaires : Bonnes adresses, Deuxième chance, Essaye encore !, Identité secrète, Lutteur efficace, Lutteur en finesse, Menteur patenté, Relations.

Six compétences à ne pas oublier : Acrobatie, Bluff, Discrétion, Fouille, Métier (serrurier), Perception.



Kigdagatas, voleur à Bagdad

Niveau *: 1 ;* ***Caractéristiques*** *: For +1, Dex +5, Con +0, Int +2, Sag +3, Cha +4 ;* ***Compteurs*** *: Vie 10, Énergie 13 ;* ***Avantages*** *: Att +3, Def +10, Sav +4 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +7, Bluff +7, Discrétion +12, Fouille +6, Métier (serrurier) +8, Natation +2, Perception +6, Renseignements +8 ;* ***Atouts*** *: Avantages, Contacts, Informé, Talentueux (Discrétion) ;* ***Équipement :*** *Dague (Attaque +3, dégâts 1d6+1), Vêtements peu colorés (Discrétion +1), Outils de voleur (Métier (serrurier) +1), Tapis volant (lui aussi).*



Nigel Falks, anarcho-monte en l'air du septième soupirat, Argos IV

Niveau *: 3 ;* ***Caractéristiques*** *: For +1, Dex +5, Con +0, Int +2, Sag +3, Cha +4 ;* ***Compteurs*** *: Vie 20, Énergie 21 ;* ***Avantages*** *: Att +4, Def +12, Sav +5 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +13, Bluff +9, Discrétion +14, Fouille +8, Métier (sécurité) +10, Métier (pilote) +11, Perception +8, Renseignements +10 ;* ***Atouts*** *: Apprentissage (x2), Avantages (x3), Bonnes adresses, Compteurs (x2), Contacts, Informé, Talentueux (Acrobatie), Talentueux (Discrétion) ;* ***Équipement :*** *Vibrostyl (Attaque +4, dégâts 1d6+1), Bracelets de défense à champ de force monomoléculaire (Défense +2), Sac de contenance, Graviskate, Trousse multitools (Métier (sécurité) +1).*



Marcel Lycan, gentleman-cambrioleur, Montpellier, 1913

Niveau *: 6 ;* ***Caractéristiques*** *: For +1, Dex +5, Con +0, Int +2, Sag +3, Cha +4 ;* ***Compteurs*** *: Vie 35, Énergie 33 ;* ***Avantages*** *: Att +7, Def +12, Sav +8 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +16, Bluff +12, Discrétion +17, Fouille +11, Métier (sécurité) +13, Métier (pilotage) +14, Perception +11, Renseignements +13 ;* ***Atouts*** *: Apprentissage (x5), Avantages (x6), Bonnes adresses, Compteurs (x5), Contacts, Informé, Lutteur en finesse, Lutteur efficace, Menteur patenté, Talentueux (Acrobatie), Talentueux (Discrétion) ;* ***Équipement :*** *Canne (Attaque +7, dégâts 1d6+1), Vêtements chics (Bluff et Diplomatie +1), Rossignols de précision (Métier (sécurité) +1), Voiture de luxe Delaunay-Belleville.*

Gravure de mode combattante

Ce n'est pas parce qu'on a fait de la baston son métier qu'on doit forcément négliger son style. Le vôtre, ce serait plutôt genre Adonis de lice. Cheveux longs un peu emmêlés par la vie au grand air, muscles bien dessinés mais pas trop gros pour ne pas faire peur, démarche cool en toutes circonstances, vous êtes un sacré morceau de guerrier. En tout cas, vous plaisez aux belles-mères.

Atouts primaires : Sexy, Armes et armures de professionnel, Alliés

Atouts secondaires : Arts martiaux, Bagarreur, Attendrissant, Gladiateur des tripots, Pas passé loin, Provocateur, Apnée.

Six compétences à ne pas oublier : Acrobatie, Bluff, Diplomatie, Perception, Natation, Survie.

Giancarlo Caruso, condottiere tiré à quatre épingles



Niveau *: 1 ;* ***Caractéristiques*** *: For +5, Dex +3, Con +2, Int +1, Sag +0, Cha +4 ;* ***Compteurs*** *: Vie 12, Énergie 10 ;* ***Avantages*** *: Att +7, Def +7, Sav +3 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +9, Bluff +6, Diplomatie +6, Équitation +4, Natation +8, Perception +2, Survie +3 ;* ***Atouts*** *: Armes et armures de professionnel, Alliés, Avantages, Sexy ;* ***Équipement :*** *Épée longue (Attaque +7, dégâts 2d6+5), Cotte de maille de belle facture avec les galons en cuir qui le font bien (protection 4, encombrement –4),Cheval de guerre lourd, harnaché et caparaçonné, répondant au nom de Béléphore (Équitation +1).*



Valentino Valentini de Val-hautain, gentilhomme de fortune et adversaire du Mââââl éternel

Niveau *: 3 ;* ***Caractéristiques*** *: For +5, Dex +3, Con +2, Int +1, Sag +0, Cha +4 ;* ***Compteurs*** *: Vie 22, Énergie 16 ;* ***Avantages*** *: Att +9, Def +7, Sav +5 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +11, Bluff +8, Diplomatie +8, Natation +10, Métier (marin) +6, Perception +4, Survie +5 ;* ***Atouts*** *: Armes et armures de professionnel, Arts martiaux, Apprentissage (x2), Alliés, Avantages (x3), Bagarreur, Compteurs (x2), Sexy ;* ***Équipement :*** *Boxe anglaise (Attaque +9, dégâts 2d6+5), Pistolet d'ordonnance de l'armée ottomane (Attaque +9, dégâts 2d6+3), Petite goélette à voile et à vapeur, Gris-gris, talismans et petits papiers cabalistiques dans les poches (Sauvegarde +1).*

Wes « Boddhi » Snatcher, surfer égaré sur le monde du Fleuve



Niveau *: 6 ;* ***Caractéristiques*** *: For +5, Dex +3, Con +2, Int +1, Sag +0, Cha +4 ;* ***Compteurs*** *: Vie 43, Énergie 19 ;* ***Avantages*** *: Att +10, Def +10, Sav +7 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +14, Bluff +11, Connaissance (nature) +7, Diplomatie +11, Natation +13, Perception +7, Survie +8 ;* ***Atouts*** *: Apnée, Armes et armures de professionnel, Arts martiaux, Apprentissage (x5), Alliés, Avantages (x6), Bagarreur, Compteurs (x5), Pas passé loin, Provocateur, Sexy ;* ***Équipement :*** *Mhuay Thai (Attaque +10, dégâts 2d6+5), Combinaison néoprène (Survie +1, protection 2), Petite boite à musique qui joue* The Wind Cries Mary *de Jimmy Hendrix, Un masque en latex de Ronald Reagan.*

Guerrier-mage virevoltant avec ses épées jumelles

Vous êtes un combattant et un gardien, un maître des arcanes et un bretteur hors pair. En bref, vous savez tout faire, et souvent mieux que les autres. C'est simple, vous êtes une petite troupe à vous tout seul. Vous plongez dans la mêlée, un sort aux lèvres et une lame dans chaque main, semant la mort à chacun de vos pas, avec la grâce d'un courtisan dans une salle de bal. Un artiste, voilà ce que vous êtes.

Atouts primaires : Armes et armures de professionnel, Combat à deux armes, Magicien (style Lames).

Atouts secondaires : Armes de parade, Reprends ton souffle, Spécialisation, Tous les atouts magiques.

Six compétences à ne pas oublier : Acrobatie, Bluff, Concentration, Connaissance (magie), Intimidation, Perception.



Shivapurtanivapa, Rakshasa katakaliste à six bras

*Niveau : 1 ; **Caractéristiques** : For +4, Dex +3, Con +2, Int +1, Sag +5, Cha +0 ; **Compteurs** : Vie 12, Énergie 15 ; **Avantages** : Att +6, Def +4, Sav +7 ; **Compétences** : Acrobatie +8, Bluff +2, Concentration +8, Connaissance (légendes) +7, Connaissance (magie) +7, Intimidation +5, Perception +6 ; **Atouts** : Avantages, Armes et armures de professionnel, Combat à deux armes, Magicien (style Lames ; domaines Corps, Feu) ; **Équipement :** Deux Khanda damasquinés (Attaque +4/+4, dégâts 2d6+4), Armure de soie (protection 2, protection 4 contre les projectiles), Poudres de maquillage (Intimidation +1).*



Maser Atti, ψ-naïth, Amas de Velt-Kuiper

*Niveau : 3 ; **Caractéristiques** : For +4, Dex +3, Con +2, Int +1, Sag +5, Cha +0 ; **Compteurs** : Vie 26, Énergie 27 ; **Avantages** : Att +7, Def +6, Sav +7 ; **Compétences** : Acrobatie +10, Bluff +4, Concentration +10, Connaissance (astrogation) +9, Connaissance (ψ) +9, Intimidation +7, Perception +8 ; **Atouts** : Apprentissage (x2), Avantages (x3), Armes et armures de professionnel, Combat à deux armes, compteurs (x2), Magicien (style Lames ; domaines Esprit, Force), Maintien inconscient, Spécialisation (Épées ψ) ; **Équipement :** Deux épées ψ (Attaque +8/+8, dégâts 2d6+6), Combinaison spatiale de classe A (protection 2, support vital intégré 48h d'autonomie), Gemme ψ en pendentif (Utilisation des ψ +1).*



Thrall « Loup Rouge » Erimiel, danseur de guerre du clan des orties

*Niveau : 6 ; **Caractéristiques** : For +4, Dex +3, Con +2, Int +1, Sag +5, Cha +0 ; **Compteurs** : Vie 47, Énergie 45 ; **Avantages** : Att +10, Def +9, Sav +8 ; **Compétences** : Acrobatie +13, Bluff +8, Concentration +13, Connaissance (magie) +12, Intimidation +11, Perception +11, Survie +13 ; **Atouts** : Apprentissage (x5), Avantages (x6), Armes et armures de professionnel, Combat à deux armes, compteurs (x5), Domaines magiques (Corps, Végétal), Magicien (style Lames ; domaines Déplacement, Métal), Maintien inconscient, Sorts de professionnel (Déplacement, métal), Spécialisation (Cimeterre elfique), Sur-spécialisation (Cimeterre elfique) ; **Équipement :** Deux cimeterres elfiques (Attaque +12/+12, dégâts 2d6+8), Armure de bois (Protection 4, Discrétion +1 en forêt), Nombreuses amulettes (Sauvegarde +1).*

Magicien en robe (barbe blanche et bâton en option)

Vous êtes un magicien et vous dépotez sec. La boule de feu, ça vous connaît. Mais vous êtes versé dans pas mal d'autres types de magie bien plus subtils. Bon, ce n'est pas ce qu'on attend de vous la plupart du temps, il faut bien l'avouer. Malgré votre apparence dépenaillée (on le sait que vous aimez votre confort, mais de là à porter deux bottes différentes, tout de même !) vous êtes très respecté par vos compagnons. C'était une bonne idée de mettre au point ce sort de transformation des organes génitaux en andouillette faisandée.

Atouts primaires : Magicien (style Occultisme), Renforcement énergétique, Réserves d'énergie.

Atouts secondaires : tous atouts magiques.

Six compétences à ne pas oublier : Connaissance (magie), Diplomatie, Escamotage, Perception, Psychologie, Renseignements.



Bob Ramson, Occultiste perdu dans un monde qui n'est pas le sien

Niveau *: 1 ;* ***Caractéristiques*** *: For +0, Dex +2, Con +1, Int +3, Sag +5, Cha +4 ;* ***Compteurs*** *: Vie 11, Énergie 25 ;* ***Avantages*** *: Att +3, Def +6, Sav +6 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +3, Bluff +8, Connaissance (magie) +9, Diplomatie +8, Escamotage +6, Métier (guérisseur) +6, Perception +9, Psychologie +9, Renseignements +10 ;* ***Atouts*** *: Magicien (style occultisme ; domaines : Esprit, Force), Maintien Inconscient, Renforcement énergétique, Réserves d'énergie ;* ***Équipement :*** *Un grand bâton de marche (au cas où, attaque +3, dégâts 1d6), De bonnes chaussures de randonnée, Lunettes de soleil (Psychologie +1), Musette, Trousse de premiers soins (Métier (guérisseur) +1).*



Ali Azar Ibn Mahmud Ibn Ireki, mage de feu et maître des djinns

Niveau *: 3 ;* ***Caractéristiques*** *: For +0, Dex +2, Con +1, Int +3, Sag +5, Cha +4 ;* ***Compteurs*** *: Vie 18, Énergie 45 ;* ***Avantages*** *: Att +3, Def +8, Sav +8 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +5, Bluff +10, Connaissance (magie) +11, Diplomatie +10, Escamotage +8, Métier (guérisseur) +8, Perception +11, Psychologie +11, Renseignements +12 ;* ***Atouts*** *: Apprentissage (x2), Avantages (x2), compteurs (x2), Domaines (Conjuration, Dimension), Magicien (style occultisme ; domaines : Esprit, Feu), Maintien Inconscient, Renforcement énergétique, Réserves d'énergie, Stock d'énergie ;* ***Équipement :*** *Un grand bâton de magicien sculpté (au cas où, attaque +3, dégâts 1d6), Confortables babouches, Grandes robes brodées de symboles enflammés, Anneau précieux (contient 10 points d'énergie), Pendentif très précieux (contient 13 points d'énergie).*



Aboulker, sorcier gris, gardien des Champs Pèlerins, siffleur au vent et ami des dragons

Niveau *: 6 ;* ***Caractéristiques*** *: For +0, Dex +2, Con +1, Int +3, Sag +5, Cha +4 ;* ***Compteurs*** *: Vie 28, Énergie 77 ;* ***Avantages*** *: Att +3, Def +11, Sav +11 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +8, Bluff +13, Connaissance (magie) +14, Diplomatie +13, Escamotage +11, Métier (guérisseur) +11, Perception +14, Psychologie +14, Renseignements +15 ;* ***Atouts*** *: Apprentissage (x5), Avantages (x5), compteurs (x5), Domaines (Air, Terre), Magicien (style occultisme ; domaines : Eau, Feu), Magicien prudent, Maintien Inconscient, Renforcement énergétique, Réserves d'énergie, Sorts de professionnel (x2) (Air, Terre, Eau, Feu), Stock d'énergie ;* ***Équipement :*** *Une branche épaisse, écorcée et vaguement gravée (au cas où, attaque +3, dégâts 1d6), Bottes souples dépareillées mais douillettes, Grand manteau de cuir poussiéreux et vêtements de laine (Survie +1), Anneau gemmifère (contient 38 points d'énergie).*

Maître d'armes droit dans ses bottes (secrètes)

Vous aimez les insultes qui font mal mais ne supportez pas qu'on se moque de votre père unijambiste. Vous êtes un maître d'armes, carré, solide, avec assez de coups fourrés dans la besace pour ne pas avoir besoin de crâner inutilement. Vous avez consacré votre existence à l'étude de l'art du combat et vous ne connaissez pas grand chose d'autre de la vie. Mais quelle importance ? Ceux qui vous l'ont fait remarquer n'ont jamais eu le temps de finir leur phrase.

Atouts primaires : Armes et armures de professionnel, Attaque en finesse, Spécialisation.

Atouts secondaires : Combat en aveugle, Coup surprise, Feinte vicieuse, Feinte, Opportuniste, Rapide, Yeux de la colère.

Six compétences à ne pas oublier : Acrobatie, Bluff, Diplomatie, Intimidation, Perception, Psychologie.



Black Cobra, Samouraï texan et chasseur de prime

*Niveau : 1 ; **Caractéristiques** : For +3, Dex +5, Con +1, Int +2, Sag +0, Cha +4 ; **Compteurs** : Vie 11, Énergie 10 ; **Avantages** : Att +6, Def +9, Sav +2 ; **Compétences** : Acrobatie +9, Bluff +7, Connaissance (droit) +3, Diplomatie +7, Intimidation +8, Métier (pilote) +6, Perception +3, Psychologie +3 ; **Atouts** : Armes et armures de professionnel, Attaque en finesse, Avantages, Spécialisation (Katana) ; **Équipement :** Katana (Attaque +10, dégâts 2d6+5), Stetson blanc et chemise de cowboy, Lunettes de soleil (Psychologie +1), Téléphone portable (Renseignements +1).*



Aliocha, instructrice sur le vaisseau-monde « Plutôt que jeter »

*Niveau : 3 ; **Caractéristiques** : For +3, Dex +5, Con +1, Int +2, Sag +0, Cha +4 ; **Compteurs** : Vie 23, Énergie 12 ; **Avantages** : Att +8, Def +9, Sav +4 ; **Compétences** : Acrobatie +11, Bluff +9, Connaissance (vaisseau-monde) +5, Diplomatie +9, Intimidation +10, Métier (mécano) +10, Perception +5, Psychologie +5 ; **Atouts** : Apprentissage (x2), Armes et armures de professionnel, Attaque en finesse, Avantages (x3), Combat en aveugle, compteurs (x2), Rapide, Spécialisation (Disrupteur) ; **Équipement :** Disrupteur (Attaque +12, dégâts 2d6+5), CombiComb-0G (protection 4), Bouclier de force (Défense +2), semi-IA personnelle (Connaissances et Métiers +1).*



La Hyène, mercenaire solitaire (au rire sinistre) et senseï des marches de l'ouest

*Niveau : 6 ; **Caractéristiques** : For +3, Dex +5, Con +1, Int +2, Sag +0, Cha +4 ; **Compteurs** : Vie 41, Énergie 15 ; **Avantages** : Att +11, Def +10, Sav +6 ; **Compétences** : Acrobatie +14, Bluff +12, Diplomatie +12, Intimidation +13, Métier (guérisseur) +13, Perception +8, Psychologie +8, Survie +7 ; **Atouts** : Apprentissage (x5), Armes et armures de professionnel, Attaque en finesse, Attaque supplémentaire, Avantages (x6), Combat en aveugle, compteurs (x5), Feinte, Rapide, Spécialisation (Slavonne), Sur-spécialisation (Slavonne) ; **Équipement :** Slavonne (Attaque +17/+12, dégâts 2d6+7), cotte de maille en fer météorique (protection 4), Bouclier (Défense +2), Sac d'aventurier (Survie +1), Onguents et herbes (Métier (guérisseur) +1), Maquillage de guerre (Intimidation +1).*





Maître des arts exotiques casseur de briques

Vous avez étudié dans les monastères les plus reculés ou sous la férule du Ranger Walker au dojo de la police. Quoi qu'il en soit, vous êtes un as de la castagne. En combat, vous êtes un vrai phénomène – vous sautez partout et donnez de féroces coups de pied pour calmer ceux qui voudraient que vous arrêtiez.

Atouts primaires : Art martiaux, Bagarreur, Talentueux (acrobatie).

Atouts secondaires : Maître en arts martiaux, Uppercut, Jeu de jambe, Défense instinctive, Pas passé loin, Attaque à répétition, Projection, Chemise de fer.

Six compétences à ne pas oublier : Acrobatie, Escalade, Intimidation, Métier (cuisinier), Natation, Perception.



Tröll Bak, jeune étudiant féerique de Mbuay-thaï

Niveau *: 1 ;* ***Caractéristiques*** *: For +4, Dex +5, Con +3, Int +0, Sag +1, Cha +2 ;* ***Compteurs*** *: Vie 13, Énergie 11 ;* ***Avantages*** *: Att +5, Def +8, Sav +4 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +14, Escalade +10, Intimidation +7, Métier (cuisinier) +7, Natation +9, Perception +2 ;* ***Atouts*** *: Arts martiaux, Avantages, Bagarreur, Talentueux (acrobatie) ;* ***Équipement :*** *Poings et pieds (Attaque +5, dégâts 2d6+4), Pendentif sacré thaï (Sauvegarde +1), Onguent féerique (redonne 2d6 points de vie – une utilisation maximum par scène).*



Wu « Cocksucker » Fei-Hong, immigrant chinois travaillant sur le chemin de fer Topeka/Santa Fe

Niveau *: 3 ;* ***Caractéristiques*** *: For +4, Dex +5, Con +3, Int +0, Sag +1, Cha +2 ;* ***Compteurs*** *: Vie 29, Énergie 15 ;* ***Avantages*** *: Att +7, Def +9, Sav +5 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +16, Escalade +12, Intimidation +9, Métier (musicien) +10, Natation +11, Perception +4 ;* ***Atouts*** *: Apprentissage (x2), Arts martiaux, Attaque à répétition, Attaque supplémentaire, Avantages (x3), Bagarreur, Compteurs (x2), Talentueux (Acrobatie) ;* ***Équipement :*** *Poings et pieds (Attaque +5/+5/+2, dégâts 2d6+4), Longue flûte un peu énervante (Métier (musicien) +1), Grand sac avec des herbes données par son oncle et un peu d'opium à revendre.*



Shen-6, holo-shaolin de la huitième dimension

Niveau *: 6 ;* ***Caractéristiques*** *: For +4, Dex +5, Con +3, Int +0, Sag +1, Cha +3 ;* ***Compteurs*** *: Vie 53, Énergie 21 ;* ***Avantages*** *: Att +10, Def +12, Sav +5 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +19, Connaissance (mathématiques guerrières) +8, Escalade +15, Intimidation +13, Natation +14, Perception +7 ;* ***Atouts*** *: Apprentissage (x5), Arts martiaux, Attaque à répétition, Attaque supplémentaire, Avantages (x6), Bagarreur, Caractéristique, Compteurs (x5), Maître en arts martiaux, Talentueux (Acrobatie), Uppercut ;* ***Équipement :*** *Poings et pieds (Attaque +8/+8/+5, dégâts 3d6+4), Combinaison moulante en holo-spandex (protection 2), Ordinateur de poignet, Holoceinture de saut (permet de plier l'espace 8 pour se déplacer instantanément n'importe où dans un espace adjacent).*

Manière de vaurien toujours prêt pour un mauvais coup

Vous êtes un voleur, un brigand, un monte en l'air, une fouine, un tire-laine... bref, un sacré salopard toujours prêt à profiter des autres ou du fruit de leur labeur. Le plus souvent du mauvais côté de la loi, il vous arrive de vous laisser embrigader dans une quête insensée aux côtés d'une bande d'idéalistes. Ils essaient toujours de vous faire passer devant pour désamorcer les pièges, mais vous avez votre petite idée sur la façon de leur extorquer une sympathique prime de risques. Sans même qu'ils s'en aperçoivent...

Atouts primaires : Armes et armure de professionnel, Attaque sournoise, Salopard.

Atouts secondaires : Attaque sournoise, Bonnes adresses, Cent visages, Coup surprise, Dissimulation, Talentueux (Métier (mécano)).

Six compétences à ne pas oublier : Acrobatie, Déguisement, Discrétion, Escamotage, Évasion, Métier (mécano).



Cravid Bumperfield, pickpocket juvénile et irrégulier-A de Baker Street

*Niveau : 1 ; **Caractéristiques** : For +0, Dex +5, Con +3, Int +4, Sag +1, Cha +2 ; **Compteurs** : Vie 13, Énergie 11 ; **Avantages** : Att +5, Def +8, Sav +4 ; **Compétences** : Acrobatie +6, Déguisement +8, Discrétion +10, Escamotage +10, Évasion +6, Métier (mécano) +10, Perception +6, Psychologie +6, Renseignement +4, Survie +5 ; **Atouts** : Armes et armures de professionnel, Attaque sournoise, Avantages, Salopard ; **Équipement :** Couteau de poche (Attaque +5, dégâts 1d6), Miroir de poche, Quelques mouchoirs colorés (Déguisement +1), Quelques outils et des rossignols (Métier (mécano) +1).*



Crevard, demi-elfe (noir) des rues et guide des profondeurs

*Niveau : 3 ; **Caractéristiques** : For +0, Dex +5, Con +3, Int +4, Sag +1, Cha +2 ; **Compteurs** : Vie 29, Énergie 15 ; **Avantages** : Att +7, Def +8, Sav +6 ; **Compétences** : Acrobatie +8, Déguisement +10, Discrétion +12, Escamotage +12, Évasion +8, Métier (mécano) +12, Perception +8, Psychologie +8, Renseignement +6, Survie +7 ; **Atouts** : Apprentissage (x2), Armes et armures de professionnel, Attaque sournoise, Avantages (x3), Bonnes adresses, Compteurs (x2), Dissimulation, Salopard ; **Équipement :** Lame elfe noir (Attaque +7, dégâts 1d6), Cagoule noire et bottes souples (Discrétion +1), Fiole de poison de lame (Sauvegarde difficulté 15 ou perte de 2d6 points de vie).*



Robert Dupied, mécano louche, pilleur d'entrepôt, receleur et contrebandier, astroport de la Nouvelle-Pondichéry

*Niveau : 6 ; **Caractéristiques** : For +0, Dex +5, Con +3, Int +4, Sag +1, Cha +2 ; **Compteurs** : Vie 53, Énergie 21 ; **Avantages** : Att +10, Def +9, Sav +8 ; **Compétences** : Acrobatie +11, Déguisement +13, Discrétion +15, Escamotage +15, Évasion +11, Métier (Mécano) +19, Perception +11, Psychologie +11, Renseignement +9, Survie +10 ; **Atouts** : Apprentissage (x5), Armes et armures de professionnel, Expert, Attaque en finesse, Attaque sournoise, Avantages (x6), Bonnes adresses, Compteurs (x5), Dissimulation, Salopard, Talentueux (Métier (mécano)) ; **Équipement :** Couteau vibrolame (Attaque +15, dégâts 2d6), Boite à outil (Métier (mécano) +1), Communicateur (Renseignement +1), Poches bourrées de trucs divers.*



Mentaliste, l'œil de braise et le pendule à la main

On dit que l'être humain n'utilise que dix pour cent de son cerveau. Eh bien c'est tant mieux, parce que vous vous tapez déjà de sacrées migraines. Votre cerveau renferme une puissance insoupçonnée. Vous entendez ce que les gens ont dans leur tête, vous voyez des gens morts, vous savez retrouver un cadavre ou un trésor sur une carte avec un simple pendule. L'ennui, c'est quand vous tombez à court d'aspirine.

Atouts primaires : Magicien (style Mentaliste), Magicien prudent, Pompe à énergie.
Atouts secondaires : Fascination, Fascination des foules, Tous les atouts de magie.
Six compétences à ne pas oublier : Concentration, Connaissance (magie), Psychologie, Diplomatie, Métier (scribe), Perception.



Le mystérieux, l'étonnant, le mirifique Cosmogonos, l'homme qui parle aux plantes, 3 dragons de cuivre, séance en matinée le dimanche !
Niveau *: 1 ;* ***Caractéristiques*** *: For +0, Dex +1, Con +2, Int +3, Sag +5, Cha +4 ;* ***Compteurs*** *: Vie 12, Énergie 15 ;* ***Avantages*** *: Att +3, Def +6, Sav +8 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +2, Bluff +8, Concentration +8, Connaissance (magie) +9, Diplomatie +8, Évasion +2, Métier (scribe) +9, Perception +9, Psychologie +9 ;* ***Atouts*** *: Avantages, Magicien (style Mentaliste ; domaines Plantes, Esprit), Magicien prudent, Pompe à énergie ;* ***Équipement :*** *Habits colorés, brodés de motifs floraux et de feuilles (Diplomatie +1), Plantoir et petite bêche, sécateurs et arrosoir, Poudres de soin aux végétaux et engrais.*



Mademoiselle Gwendoline Harker, médium-expert auprès de Scotland-Yard
Niveau *: 3 ;* ***Caractéristiques*** *: For +0, Dex +1, Con +2, Int +3, Sag +5, Cha +4 ;* ***Compteurs*** *: Vie 22, Énergie 31 ;* ***Avantages*** *: Att +3, Def +8, Sav +10 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +4, Bluff +10, Concentration +10, Connaissance (occultisme) +11, Diplomatie +10, Évasion +4, Métier (investigateur) +11, Perception +11, Psychologie +11 ;* ***Atouts*** *: Apprentissage (x2), Avantages (x3), Compteurs (x2), Domaines (Esprit, Enchantement), Fascination, Magicien (style Mentaliste ; domaines Dimension, Corps), Magicien prudent, Pompe à énergie ;* ***Équipement :*** *Carte d'accréditation auprès de Scotland-Yard, Téléphone portable, Sac à main contenant une carte d'état-major de Londres, une boussole, quelques galets gris, blancs et noirs, un pendule, un nécessaire à maquillage et un petit .32 automatique (Attaque +3, dégâts 1d6+1).*



L'Enchaînée, oracle, grande révérée des taudis de Syrtys-Major
Niveau *: 6 ;* ***Caractéristiques*** *: For +0, Dex +1, Con +2, Int +3, Sag +6, Cha +4 ;* ***Compteurs*** *: Vie 31, Énergie 67 ;* ***Avantages*** *: Att +3, Def +11, Sav +14 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +7, Bluff +13, Concentration +14, Connaissance (prophéties) +15, Diplomatie +13, Évasion +7, Métier (investigateur) +15, Perception +14, Psychologie +15 ;* ***Atouts*** *: Apprentissage (x5), Avantages (x6), Compteurs (x5), Domaines (Esprit, Air), Caractéristique supplémentaire, Fascination, Fascination des foules, Magicien (style Mentaliste ; domaines Temps, Dimension), Magicien prudent, Pompe à énergie, Sorts professionnels (Temps, Dimension) ;* ***Équipement :*** *Lourdes chaînes entourées autours de ses bras et de ses jambes, tatouages et colifichets d'origine martienne (Sauvegarde +1), Fichu sur la tête, Pistolet à aiguilles (Attaque +3, dégâts 1d6+1).*

Mystérieux voyageur qui parle avec les animaux

Vous portez une lourde cape qui laisse votre visage mal rasé dans l'ombre. Vous avez un animal, gros ou petit, commun ou exotique, qui vous suit partout, même dans les grands restaurants. Vous connaissez le langage des oiseaux et savez convaincre un sanglier de vous ouvrir la marche, un blaireau de vous laisser un coin de terrier ou un ours de partager son repas. Vous êtes moins à l'aise avec les humains, mais ce n'est pas gênant. De toute façon, personne n'a envie d'être pote avec un gars qui fait copain-copain avec les tigres à dents de sabre.

Atouts primaires : Compagnon animal, Sabir, Empathie animale.

Atouts secondaires : Utiliser le vent, Amélioration du compagnon, Armes et armures de professionnel, Adepte, Qu'est-ce que j'ai dans la poche ?, Observateur.

Six compétences à ne pas oublier : Bluff, Diplomatie, Dressage, Perception, Psychologie, Survie.



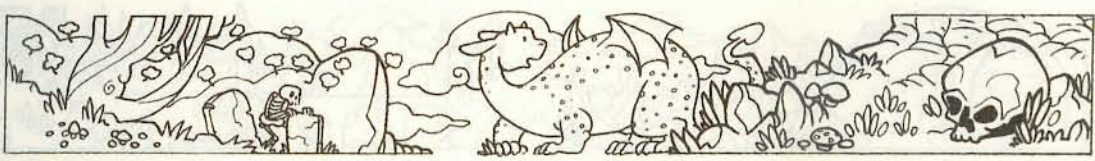
Dâr l'extensible, barbare en jupette de cuir avec des mangoustes dans les manches
Niveau *: 1 ;* ***Caractéristiques*** *: For +0, Dex +3, Con +4, Int +1, Sag +5, Cha +2 ;* ***Compteurs*** *: Vie 14, Énergie 15 ;* ***Avantages*** *: Att +2, Def +6, Sav +9 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +4, Bluff +4, Diplomatie +4, Dressage +8, Perception +7, Psychologie +7, Survie +10 ;* ***Atouts*** *: Avantages, Compagnon animal, Sabir, Empathie animale ;* ***Équipement :*** *Croquettes pour mangoustes, Lame circulaire de lancer avec le symbole d'une famille royale décimée (Attaque +2, dégâts 1d6+3).*



Mokole Dundee, garde-chasse dans les marais du nord de l'Australasie
Niveau *: 3 ;* ***Caractéristiques*** *: For +0, Dex +3, Con +4, Int +1, Sag +5, Cha +2 ;* ***Compteurs*** *: Vie 32, Énergie 27 ;* ***Avantages*** *: Att +4, Def +6, Sav +11 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +6, Bluff +6, Diplomatie +6, Dressage +10, Perception +9, Psychologie +9, Survie +12 ;* ***Atouts*** *: Amélioration du compagnon animal (x2), Apprentissage (x2), Avantages (x3), Compagnon animal, Compteurs (x2), Qu'est-ce que j'ai dans mes poches ?, Sabir, Empathie animale ;* ***Équipement :*** *Croquettes pour mokole, machette (Attaque +4, dégâts 1d6+0), Chapeau d'aventurier mystérieux, Boussole électromagnétique polarisée (Survie +1), Machine à rayon U.*



Feebee McDonagal, spatiopâtre, guide de cachalots célestes
Niveau *: 6 ;* ***Caractéristiques*** *: For +0, Dex +3, Con +4, Int +1, Sag +5, Cha +2 ;* ***Compteurs*** *: Vie 55, Énergie 49 ;* ***Avantages*** *: Att +7, Def +8, Sav +12 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +9, Bluff +9, Diplomatie +9, Dressage +13, Perception +12, Psychologie +12, Survie +15 ;* ***Atouts*** *: Adepte (style Spatiopâtre ; domaine Animal), Amélioration du compagnon animal (x4), Apprentissage (x5), Avantages (x6), Compagnon animal, Compteurs (x5), Qu'est-ce que j'ai dans mes poches ?, Sabir, Empathie animale ;* ***Équipement :*** *Croquettes pour cachalot céleste, Combinaison spatiale (protection 2, encombrement –4, Survie dans l'espace +4), Bâton de cornac (Dressage +1), Brûle-nerf (Attaque +7, dégâts 1d6+3), Grand havresac avec des trucs et des machins.*



Passant

Vous êtes un gus ordinaire, un bête passant, un figurant de fond d'image. Vous, en aventure ? Et puis quoi encore ? Vous, vous avez une vie, une famille, des responsabilités – pas comme tous ces traîne-savates, qui mendient la moitié de l'année et font d'excellents clients l'autre moitié…

Atouts primaires : Alliés, Contacts, Relations.

Atouts secondaires : Attendrissant, Bonnes adresses, Cent visages, Deuxième chance, Dévoué serviteur, Fanatique, Gros bras à la pelle, Informé, Observateur.

Six compétences à ne pas oublier : Bluff, Concentration, Connaissance (région), Diplomatie, Métier (artisan), Renseignements.



Josiane, marchande de fleurs

Niveau : 1 ; Caractéristiques : For +0, Dex +3, Con +5, Int +1, Sag +2, Cha +4 ; Compteurs : Vie 15, Énergie 12 ; Avantages : Att +1, Def +7, Sav +7 ; Compétences : Bluff +6, Concentration +8, Connaissance (région) +4, Diplomatie +6, Métier (fleuriste) +5, Perception +4, Renseignements +7 ; Atouts : Alliés, Dévoué serviteur, Contacts, Relations ; Équipement : Sécateur (au cas où, attaque +1, dégâts 1d6), Tablier de cuir (protection 2), Sourire désarmant.



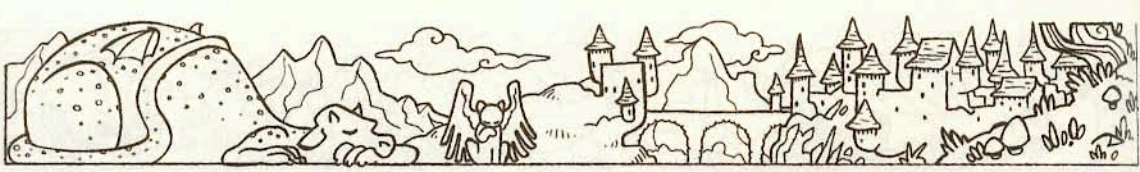
Eugène, maquignon

Niveau : 3 ; Caractéristiques : For +0, Dex +3, Con +5, Int +1, Sag +2, Cha +4 ; Compteurs : Vie 35, Énergie 18 ; Avantages : Att +1, Def +8, Sav +8 ; Compétences : Bluff +8, Concentration +10, Connaissance (région) +6, Diplomatie +8, Équitation +8, Perception +6, Renseignements +9 ; Atouts : Alliés, Apprentissage (x2), Avantages, Compteurs (x2), Contacts, Dévoué serviteur, Gros bras à la pelle, Informé, Observateur, Relations ; Équipement : Fouet (au cas où, attaque +1, dégâts 1d6), Grand chapeau, Air bougon.



Maurice, informaticien

Niveau : 6 ; Caractéristiques : For +0, Dex +3, Con +5, Int +1, Sag +2, Cha +4 ; Compteurs : Vie 65, Énergie 27 ; Avantages : Att +1, Def +9, Sav +9 ; Compétences : Bluff +11, Concentration +13, Connaissance (cinéma) +9, Diplomatie +11, Métier (informaticien) +10, Perception +9, Renseignements +12 ; Atouts : Attendrissant, Alliés, Apprentissage (x5), Avantages (x2), Compteurs (x5), Cent visages, Contacts, Deuxième chance, Dévoué serviteur (x3), Gros bras à la pelle, Informé, Observateur, Relations ; Équipement : Carte orange, Bibliothèque spécialisée (Métier (informaticien) +1), Téléphone portable.



Pieux paladin en armure ultra-lourde

Vous êtes un guerrier saint, le bras armé de l'Église, une brute bardée de métal avec permis de tuer, en somme. Que vous ayez vraiment la foi ou non, que les Cieux vous accordent ou non des pouvoirs miraculeux ne change rien à votre statut particulier. Vous gardez un genou en terre pour prier votre dieu, un œil sur les mécréants, une main sur le cœur et tout le reste prêt à baffer les forces des ténèbres.

Atouts primaires : Noble, Armes et armures de professionnel, Boîte de conserve

Atouts secondaires : Adepte, Insomniaque, Armes et armures de brutasse, Cri de ralliement, Boîte de conserve, Parade en force, Chevalier blanc.

Six compétences à ne pas oublier : Bluff, Intimidation, Diplomatie, Connaissance (religions), Concentration, Métier (guérisseur).



Frère-cadet Adolphius, de l'ordre de Corde, envoyé sur les frontières du nord

Niveau : *1* ; ***Caractéristiques*** : *For +3, Dex +2, Con +0, Int +1, Sag +4, Cha +5* ; ***Compteurs*** : *Vie 10, Énergie 14* ; ***Avantages*** : *Att +5, Def +7, Sav +5* ; ***Compétences*** : *Acrobatie +6, Bluff +7, Intimidation +9, Diplomatie +7, Connaissance (religions) +6, Concentration +5, Métier (guérisseur) +4* ; ***Atouts*** : *Avantages, Noble, Armes et armures de professionnel, Boîte de conserve* ; ***Équipement :*** *Épée longue avec le symbole de l'ordre sur la garde (Attaque +5, dégâts 2d6+3), Cotte de mailles longue (protection 4, encombrement –2), Trousse de chirurgie et boîte à herbes médicinales (Métier (guérisseur) +1), Sac de voyage, Destrier.*



Starak de Saint-Preux, aspirant astrogateur de l'ordre des chevaliers coloniaux et naufragé solitaire

Niveau : *3* ; ***Caractéristiques*** : *For +3, Dex +2, Con +0, Int +1, Sag +4, Cha +5* ; ***Compteurs*** : *Vie 20, Énergie 24* ; ***Avantages*** : *Att +7, Def +8, Sav +6* ; ***Compétences*** : *Acrobatie +8, Bluff +9, Intimidation +11, Diplomatie +9, Connaissance (religions) +8, Concentration +7, Métier (guérisseur) +6* ; ***Atouts*** : *Adepte (Style Religieux ; domaine Dimensions), Avantages (x3), Apprentissage (x2), Compteurs (x2), Insomniaque, Noble, Armes et armures de professionnel, Boîte de conserve (x2)* ; ***Équipement :*** *Épée-lumière (Attaque +7, Dégâts 2d6+3), Armure spatiale intégrée (protection 4, aucun encombrement), Matériel de récupération pour vie de naufragé solitaire.*



Salomon Abel, répurgateur et chasseur de sorcières

Niveau : *6* ; ***Caractéristiques*** : *For +3, Dex +2, Con +0, Int +1, Sag +4, Cha +5* ; ***Compteurs*** : *Vie 35, Énergie 39* ; ***Avantages*** : *Att +10, Def +10, Sav +7* ; ***Compétences*** : *Acrobatie +11, Bluff +12, Intimidation +14, Diplomatie +12, Connaissance (religions) +11, Concentration +10, Métier (guérisseur) +9* ; ***Atouts*** : *Adepte (style Religieux ; domaine Feu), Attaque supplémentaire, Avantages (x6), Apprentissage (x5), Compteurs (x5), Insomniaque, Noble, Armes et armures de professionnel, Armes et armures de brutasse, Boîte de conserve (x2), Chevalier blanc* ; ***Équipement :*** *Masse lourde (Attaque +10/+5, dégâts 3d6+3), Paire de pistolets (Attaque +10/+5, dégâts 2d6+2), Long manteau de cuir doublé de blindage (protection 4, aucun encombrement), Une bible abondamment annotée, Un briquet, de l'eau bénite et de l'huile pour les extrêmes-onctions.*

Sorcier à l'œil torve et aux manières étranges

Qu'on arrête de vous rebattre les oreilles avec les mages blancs, les prêtres-rois et autres boys-scouts des arts occultes. La magie, c'est salissant et pas que pour le plancher des laboratoires. Le pouvoir a un prix et l'addition ne vous a pas laissé indemne. Vous avez le mauvais œil et des toiles d'araignée dans la caboche. En plus, vous sentez mauvais. Mais au moins, tout le monde a peur de vous et personne ne vous embête pour vous vendre des encyclopédies.

Atouts primaires : Compagnon animal, Porte-poisse, Magicien

Atouts secondaires : Tous les atouts de magie, Croquemitaine, Amélioration du compagnon.

Six compétences à ne pas oublier : Diplomatie, Bluff, Connaissance (magie), Intimidation, Métier (dresseur), Perception.



Spic, shaman gnomomorphe et mycologue amateur

Niveau *: 1 ;* ***Caractéristiques*** *: For +0, Dex +3, Con +4, Int +2, Sag +5, Cha +1 ;* ***Compteurs*** *: Vie 14, Énergie 15 ;* ***Avantages*** *: Att +2, Def +5, Sav +10 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +4, Bluff +4, Connaissance (nature) +8, Diplomatie +4, Intimidation +2, Métier (dresseur) +9, Perception +8, Survie +9 ;* ***Atouts*** *: Avantages, Compagnon animal, Porte-poisse, Magicien (style Sacrifice ; domaines Mort, Esprit) ;* ***Équipement :*** *Bâton et tambour de shaman, Couteau scarificateur (Lancer un sort +1), Petit panier à champignons, Poêlon, mortier et pilon pour préparations particulières.*



Allister Crowbarr, sujet britannique de sa gracieuse majesté et sorcier-invocateur de la couronne

Niveau *: 3 ;* ***Caractéristiques*** *: For +0, Dex +3, Con +4, Int +2, Sag +5, Cha +1 ;* ***Compteurs*** *: Vie 24, Énergie 35 ;* ***Avantages*** *: Att +4, Def +6, Sav +11 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +6, Bluff +6, Connaissance (magie) +10, Diplomatie +6, Intimidation +4, Métier (dresseur) +11, Perception +10, Renseignements +12 ;* ***Atouts*** *: Apprentissage (x2), Avantages (x3), Compteurs (x2), Compagnon animal, Porte-poisse, Magie silencieuse, Maintien inconscient, Magicien (style Occultisme ; domaines Mort, Esprit) ;* ***Équipement :*** *Canne-épée (Attaque +4, dégâts 1d6), Habits sur mesure (Diplomatie +1), Grimoires anciens, poussiéreux et relativement interdits (surtout celui en peau de bébé tatoué à l'ancienne).*



Maîtresse Annabelle, nécromancienne tentatrice et dâââârk mistress

Niveau *: 6 ;* ***Caractéristiques*** *: For +0, Dex +3, Con +4, Int +2, Sag +5, Cha +1 ;* ***Compteurs*** *: Vie 39, Énergie 65 ;* ***Avantages*** *: Att +6, Def +8, Sav +13 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +9, Bluff +9, Connaissance (magie) +13, Diplomatie +9, Intimidation +7, Métier (dresseur) +14, Perception +13, Renseignements +15 ;* ***Atouts*** *: Apprentissage (x5), Avantages (x6), Compteurs (x5), Compagnon animal, Croquemitaine, Fascination, Porte-poisse, Magie silencieuse, Maintien inconscient, Magicien (style démoniaque, domaines Mort, Esprit), Sorts de professionnel (Mort, Esprit) ;* ***Équipement :*** *Fouet (Attaque +6, dégâts 1d6), Combinaison de vinyle moulante (Bluff et Diplomatie +1), Maquillage trop la classe mais un peu vulgaire juste ce qu'il faut (Bluff +1).*

Vieux mercenaire revenu de tout et prêt à y retourner

Vous avez traîné vos guêtres sur pas mal de champs de bataille et vous y avez récolté votre part de cicatrices plus ou moins glorieuses ainsi que quelques maladies sur lesquelles il vaut mieux rester discret. Sans compter des ardoises impressionnantes chez tous les aubergistes d'ici à là-bas. Vous avez bien pensé prendre votre retraite mais au bout de quelques mois à bêcher des salades, ça a été plus fort que vous : il a fallu que vous ressortiez votre vieux barda de la naphtaline et que vous repreniez la route.

Atouts primaires : Réfractaire (poisons et maladies), Armes et armures de professionnel, Reprends ton souffle.

Atouts secondaires : Armes et armures de brutasse, Spécialisation, Gardien, Contacts, Gros bras à la pelle, Tactique, Sixième sens.

Six compétences à ne pas oublier : Acrobatie, Diplomatie, Intimidation, Métier (Guérisseur), Métier (forgeron), Perception.



Petit Moujik, vétéran des guerres du tsar, enrôlé à 70 ans après une vie dans les champs

Niveau *: 1 ;* ***Caractéristiques*** *: For +3, Dex +2, Con +5, Int +4, Sag +1, Cha +0 ;* ***Compteurs*** *: Vie 15, Énergie 11 ;* ***Avantages*** *: Att +8, Def +3, Sav +6 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +6, Connaissance (folklore local) +6, Diplomatie +5, Discrétion +7, Intimidation +4, Métier (guérisseur) +7, Métier (forgeron) +8, Métier (paysan) +7, Perception +6, Survie +7 ;* ***Atouts*** *: Armes et armures de professionnel, Avantages, Réfractaire (poisons et maladies), Reprends ton souffle ;* ***Équipement :*** *Sabre d'infanterie battant les bottes (Attaque +8, dégâts 2d6+3), Fusil à pierre (Attaque +8, dégâts 2d6+2), Sac trop lourd pour ses épaules voûtées, Photos passées de sa femme et de ses enfants dans un vieux médaillon en cuivre verdi.*



Georges Clawless, alias Jean-Pierre Maujin, alias Sven Erikson, alias Werner Von Schlumph, barbouze internationale

Niveau *: 3 ;* ***Caractéristiques*** *: For +3, Dex +2, Con +5, Int +4, Sag +1, Cha +0 ;* ***Compteurs*** *: Vie 35, Énergie 15 ;* ***Avantages*** *: Att +10, Def +5, Sav +6 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +8, Connaissance (politique internationale) +8, Diplomatie +7, Discrétion +9, Intimidation +6, Métier (médecin) +9, Métier (armurier) +10, Renseignements +4, Perception +8, Survie +9 ;* ***Atouts*** *: Armes et armures de professionnel, Apprentissage (x2), Avantages (x3), Compteurs (x2), Contacts, Réfractaire (poisons et maladies), Reprends ton souffle, Sixième sens ;* ***Équipement :*** *Couteau dans les chaussettes (Attaque +10, dégâts 1d6+3), Walter PPK (Attaque +10, dégâts 2d6+2), Nombreux passeports, Cartes téléphoniques anonymes, Photo jaunie représentant un groupe de très jeunes hommes en fatigues militaires, souriants et décontractés.*



Balafre, membre de la compagnie noire, mercenaire et chirurgienne

Niveau *: 6 ;* ***Caractéristiques*** *: For +3, Dex +2, Con +5, Int +4, Sag +1, Cha +0 ;* ***Compteurs*** *: Vie 65, Énergie 21 ;* ***Avantages*** *: Att +13, Def +8, Sav +6 ;* ***Compétences*** *: Acrobatie +11, Connaissance (région) +11, Diplomatie +10, Discrétion +12, Intimidation +9, Métier (guérisseur) +16, Métier (forgeron) +13, Renseignements +7, Perception +11, Survie +12 ;* ***Atouts*** *: Armes et armures de professionnel, Armes et armures de brutasse, Apprentissage (x5), Avantages (x6), Compteurs (x5), Contacts, Réfractaire (poisons et maladies), Reprends ton souffle, Sixième sens, Spécialisation (Épée à deux mains), Sur-spécialisation (Épée à deux mains), Talentueux (Métier (guérisseur)) ;* ***Équipement :*** *Épée à deux mains (Attaque +17, dégâts 3d6+7), Arbalète légère (Attaque +13, dégâts 2d6+2), Cotte de maille (protection 4, encombrement –4), Trousse héritée de Toubib (Métier (guérisseur) +1), Grand livre de la Compagnie.*



Les atouts des personnages

Voici les atouts que les personnages peuvent choisir au cours de la création ou après avoir monté de niveau. Nous vous conseillons de toujours choisir au moins un atout de progression. Le reste dépend de ce que vous voulez faire de votre héros.

Atouts de progression

Les atouts de progression permettent aux personnages de faire évoluer leurs principaux attributs : points de vie, d'énergie, caractéristiques, compétences et actions. Il n'est jamais obligatoire de les acheter. Rien ne vous empêche de monter 20 niveaux sans jamais augmenter vos points de vie – à part peut-être l'instinct de survie. Vous ne pouvez pas prendre plusieurs fois le même atout pendant un passage de niveau.

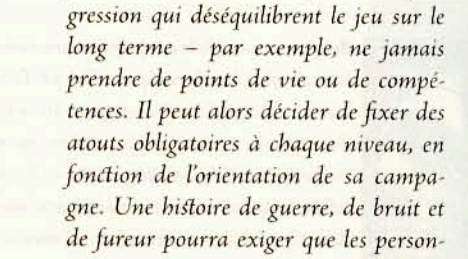
Compteurs – Vous gagnez un nombre de points de vie égal à 5 + Constitution et des points d'énergie en nombre égal à 1+ Sagesse points ou l'inverse (1+Con PV et 5+Sag PE). Vous pouvez effectuer librement ce choix à chaque fois que vous prenez cet atout.

Compétences – Vous pouvez répartir un nombre de degrés égal à 6 + Intelligence dans les compétences de votre personnage. Il n'est possible de prendre qu'une seule nouvelle compétence à chaque achat de cet atout. Aucune compétence ne peut avoir plus de degrés que le niveau actuel du personnage, mais il est possible de mettre plusieurs degrés dans la même compétence pour atteindre cette limite. Toutes les compétences qui n'ont pas été choisies ont un bonus de 0 et ne reçoivent pas les bonus de caractéristique.

Attaques multiples – Vous obtenez une attaque supplémentaire à -5. Quand le bonus d'attaque augmente, la nouvelle attaque voit son bonus augmenter. Il est possible de prendre cet atout plusieurs fois, mais seulement une fois par tranche de 5 niveaux. En outre, le malus s'additionne (troisième attaque à -10, quatrième attaque à -15, etc.)

Avantages – Vous pouvez répartir deux degrés entre les trois Avantages. Le bonus total est égal à la somme des caractéristiques plus le nombre de degrés. Si un Avantage ne possède pas de degré, il bénéficie tout de même des bonus de caractéristique. Aucun Avantage ne peut avoir plus de degrés que le niveau actuel du personnage, mais il est possible de mettre plusieurs degrés dans le même score pour atteindre cette limite.

Caractéristique – Vous pouvez ajouter +1 à une de vos caractéristiques. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois, mais seulement une fois par tranche de 4 niveaux.



Équilibre et progression

Le conteur peut avoir peur que ses joueurs choisissent des options de progression qui déséquilibrent le jeu sur le long terme – par exemple, ne jamais prendre de points de vie ou de compétences. Il peut alors décider de fixer des atouts obligatoires à chaque niveau, en fonction de l'orientation de sa campagne. Une histoire de guerre, de bruit et de fureur pourra exiger que les personnages prennent obligatoirement l'atout Avantages *à chaque niveau.*

Atouts d'origine

Ces atouts regroupent toutes les capacités innées des héros. Vous ne pouvez les choisir qu'au niveau 1.

Âme de chef – Vous gagnez un bonus de +4 aux jets de *Diplomatie* et d'*Intimidation*. Ceux qui se placent sous vos ordres tactiques (et les respectent) au cours d'un combat, reçoivent un bonus de +2 à tous leurs jets.

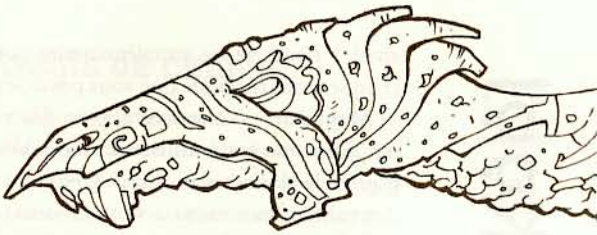
Armes naturelles – Vous avez des griffes ou des crocs, reflétant vos origines animales ou un sang impur si vous êtes humain. Ces armes causent 2d6 points de dégâts au lieu de 1d6 pour le combat à mains nues. Les autres atouts (*Bagarreur, Arts martiaux*)sont nécessaires si vous voulez ajouter votre Force ou causer des blessures graves.

Armure naturelle – Vous avez une peau étonnamment épaisse (entraînement ou mutation ?) qui vous donne un bonus d'armure de +1. Ce bonus augmente tous les trois niveaux (+2 au niveau 4, +3 au niveau 7, etc.) et n'est pas cumulable avec celui d'une armure normale.

Bons sens – Vous obtenez un bonus de +4 au jet de sauvegarde contre les tentatives magiques de contrôler ou berner votre esprit. Un adversaire ne peut utiliser de dK pour vous embobiner ou vous mentir.

Empathie animale – Vous vous sentez bien en compagnie des animaux et les comprenez aisément. Vous pouvez utiliser les compétences *Psychologie*, *Bluff* et *Diplomatie* avec eux.

Fortuné – Vous pouvez disposer d'une somme équivalente à votre argent de départ multiplié par votre niveau à chaque début d'aventure. Si vous souhaitez investir dans un bien de valeur, vous obtiendrez des aides de 10 à 25% de la part de vos bienfaiteurs.



Gamin – Vous avez entre 6 et 10 ans et les modificateurs aux caractéristiques suivants : Force -1, Dextérité +1, Charisme +1. Vous avez un bonus de +4 à tous les jets de *Bluff*. Par contre, vous ne pouvez pas faire de nombreuses choses ou rentrer dans certains lieux sans la présence d'adultes responsables. Conditions : vous ne pouvez pas choisir certains atouts comme *Armes et armures de brutasse* ou *Projection* par exemple.

Gars du coin – Vous devez choisir une région ou une ville dont vous êtes originaire ou que vous connaissez bien. Vous recevez un bonus de +4 à tous vos jets de *Renseignements*, *Connaissance*, *Diplomatie* et *Survie* concernant la région ou sur son sol.

Grand – Vous recevez un malus permanent de -2 en Défense mais faites +1d6 points de dégâts avec toutes les armes de mêlée. En outre, vous recevez un bonus de +4 à votre compétence *Intimidation*.

Haute éducation – Vous avez reçu la meilleure éducation qui soit. Au premier niveau, vous gagnez trois degrés de compétence supplémentaires à répartir uniquement dans les connaissances, plus un degré à chaque niveau supplémentaire.

Héritier – Vous avez hérité d'un objet particulier, magique ou non. Cet héritage est lié à votre destin et ne peut être détruit dans des circonstances normales. Si vous le perdez, le conteur se doit de vous le faire retrouver. S'il ne peut ou ne veut pas le faire, vous perdez l'atout *Héritier* et pouvez le remplacer par un autre.

L'esprit sur la matière – Vous pouvez utiliser votre Intelligence en lieu et place de votre Constitution pour calculer les points de vie du premier niveau. Vous gagnez





aussi 1 point de vie supplémentaire pour chaque atout magique que vous possédez.

Magicien – Vous avez appris, dès votre plus jeune âge, à utiliser la magie. Vous gagnez le domaine magique *Universel* et deux autres domaines au choix. Choisissez le style que vous avez appris durant vos études, et associez-le à tous vos domaines. Vous trouverez toutes les informations sur les domaines et les styles de magie dans le chapitre consacré à la magie, p.72. Condition : Intelligence +2.

Né à cheval – Dans votre culture, on vit et meurt à cheval (ou à dos d'autruche, ou de bête fourrée d'Alpha du Centaure). Le conteur ne peut pas mettre de dK de circonstance sur vos jets d'*Équitation*.

Noble – Vous êtes un noble individu. Vous possédez de l'équipement de professionnel (armes et armures) et une monture. Les gens vous respectent naturellement. Vous devez suivre un code d'honneur tel que le code des chevaliers ou une règle religieuse complexe. Voyez avec le conteur pour les détails.

Petit – Vous êtes particulièrement rabougri par rapport aux standards de votre peuple. Vous recevez un bonus permanent de +2 en défense et +4 en *Discrétion* mais vous ne pouvez utiliser d'armes de brutasse.

Peuple – Vous n'êtes pas humain. L'atout *Peuple* que vous choisirez vous donnera des atouts, des limitations et des modificateurs pour vos caractéristiques.

Peuple (Elfe) – Connus pour leurs oreilles pointues et leur air supérieur, les elfes sont indissociables des univers de fantasy depuis 1954. Vous pouvez vous servir de ce peuple pour toutes les races anciennes, magiques et quelque peu dégénérées. Dextérité +1, Constitution -1. *Vision nocturne*. Sauvegarde +4 contre les sorts qui affectent l'esprit.

Peuple (Elfe noir) – Au moins aussi agaçants que leurs cousins de la surface, les elfes noirs ont le bon goût de ne pas porter des collants verts. Ce sont les goths des univers de fantasy. Intelligence +1, Charisme -1. *Vision thermique*. Attaque +2 (cimeterres uniquement).

Peuple (Félin) – Ces êtres à moitié chats sont également fréquents dans les mondes médiévaux-fantastiques ou de science-fiction. Dextérité +2, Sagesse -1. *Vision nocturne*. *Bagarreur* (griffes). Peur de l'eau et tendance à la paresse.

Peuple (Gnome) – Les gnomes sont de petits êtres que beaucoup de gens mal renseignés confondent avec les nains. Constitution +1, Force -1. *Petit*. Sauvegarde +4 contre les illusions. Rarement pris au sérieux par les » grandes gens ».

Peuple (Insectoïde) – Hommes-fourmis ou homards de l'espace, on en rencontre assez souvent dans tous les types de campagnes. Dextérité +1, Constitution +1, Charisme -1. Armure naturelle 4 points.

Peuple (Mécanoïde) – Droïds, automates magiques ou golems, ce sont des machines douées de raison. Intelligence +1, Charisme -1. *Vision thermique*. *Renforcement vital*.

Peuple (Nain) – Les nains boivent beaucoup de bière et n'apprécient pas qu'on les prenne pour des gnomes. Constitution +1, Charisme -1. *Vision thermique*. Bonus de +4 en *Métier (mineur ou forgeron)*.

Peuple (Ogre) – Gros, lourds et mal adaptés à l'usage de leur cerveau, les ogres sont cependant appréciés quand il y a de la bagarre. Force +2, Charisme -1, Intelligence -1. *Grand*. Sauvegarde +2 pour ne pas mourir après une blessure.

Peuple (Reptilien) – Ce sont des hommes-serpents ou des lézards intelligents. Force +1. *Respiration aquatique*. Arme naturelle (queue 2d6). *Sang froid* (Dextérité -2 si la température ambiante est inférieure à 10°C).

Peuple (Semi-homme) – Ventripotents et plein d'entrain, ces petits humanoïdes racontent partout qu'ils dé-

testent l'aventure. Pourtant, ils grouillent sur les routes dès que quelqu'un perd un anneau magique. Dextérité +1, Sagesse -1. *Petit.* Bonus de +4 en *Métier (cuisinier ou jardinier).*

Peuple (Sylphe) – Les sylphes sont des esprits des airs. Dextérité +1, Intelligence +1, Sagesse -1, Charisme -1. *Vol.* Respiration inexistante (pas de noyade, suffocation, gaz empoisonnés, etc.).

Réfractaire – Choisissez un grand type de danger parmi la liste suivante : magie, poisons et maladies, feu, manipulations mentales (le conteur peut vous autoriser d'autres domaines). Vous obtenez un bonus de +4 à vos jets de sauvegarde contre ce danger.

Terrain privilégié – Vous avez grandi dans un environnement hostile et vous êtes capable d'en tirer tous les avantages. Choisissez un milieu, comme par exemple : montagne, jungle ou désert. Le conteur ne peut pas mettre de dK sur vos jets de déplacement et de *Survie*. En outre, les dégâts des dangers naturels (comme les chutes, la chaleur ou la soif – mais jamais les animaux ou les monstres) de votre terrain privilégié sont toujours divisés par deux en ce qui vous concerne.

Vision nocturne – Vos yeux ont développé la capacité de voir en lumière faible comme en plein jour. Le conteur ne peut vous imposer aucun dK de circonstance dû à l'obscurité et ce, tant qu'il y a un minimum de lumière (comme la lueur des étoiles par exemple).

Vision thermique – Vous êtes capable de voir les zones de chaleur. Même dans le noir absolu, vous pouvez continuer à agir normalement. Le conteur ne peut vous imposer aucun dK de circonstance dû à l'obscurité, mais vous avez du mal à percevoir les détails. Attention à ne pas confondre vos amis avec vos ennemis !

Créer ses peuples et ses races

Atouts de combat

Ici sont regroupées toutes les capacités utiles pour vaincre ses adversaires ou survivre à une baston. Ces atouts sont un must pour tout personnage axé sur la violence.

Action concertée – Vous avez un bonus de +1 en Attaque pour chaque personne à vos côtés qui possède le même atout et attaque la même cible.

Armes de parade – Si vous vous battez avec deux armes, vous gagnez un bonus de +2 à vos jets de défense, à condition de ne pas utiliser les bénéfices de l'atout *Combat à deux armes* dans le même tour.

Armes et armures de brutasse – Vous pouvez utiliser sans malus supplémentaire les armes et armures appartenant à cette catégorie. Condition : *Armes et armures de professionnel.*

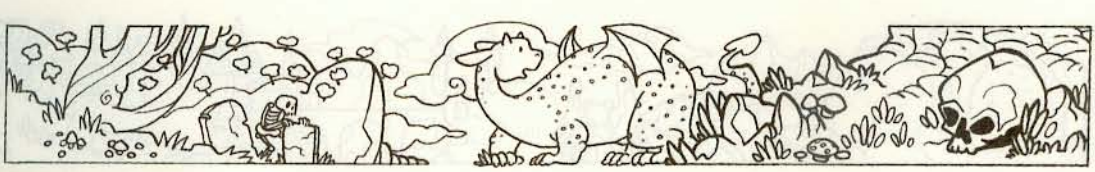
Armes et armures de professionnel – Vous pouvez utiliser sans malus supplémentaire les armes et armures appartenant à cette catégorie.

Artiste de la tripaille – Quand vous combattez, on se croirait dans un film gore, l'odeur en plus. Un adversaire qui souhaite engager le combat avec vous après vous avoir vu tuer au moins un ennemi doit réussir un jet de sauvegarde contre 10 + 1 par adversaire tué depuis le début du combat. En cas d'échec, il perd un tour complet. Condition : Force +3.

Arts martiaux – Vous avez appris à utiliser vos poings. Vous gagnez un bonus de +1d6 aux dégâts à mains nues et pouvez causer des blessures graves sur la table des mutilations p.65. Condition : Dextérité +2.

Attaque à répétition – Lorsque vous vous battez à mains nues ou que vous utilisez une arme d'amateur, vous pouvez choisir de porter deux coups de votre meilleure attaque, mais à -2 pour chacun de ces coups. Condition : niveau 3.





Attaque dévastatrice – Vous pouvez choisir de prendre un malus de -2 en Attaque et de gagner un bonus de +1d6 aux dégâts. Il est possible de prendre cet atout plusieurs fois (mais pas plus d'une fois par niveau) et ainsi de cumuler les bonus et les malus.

Attaque en finesse – Quand vous vous servez d'une arme de contact d'amateur ou de professionnel, ou d'une arme à distance de toute taille, vous avez l'option de remplacer la Force par la Dextérité dans le calcul de votre score d'attaque.

Attaque sournoise – Vous pouvez ajouter 1d6 à vos dégâts, en mêlée ou à distance, si vous pouvez surprendre votre adversaire. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois.

Attendrissant – Une fois par combat et par adversaire, vous pouvez essayer de faire les yeux doux. En action gratuite, faites un jet de *Bluff* contre un jet de sauvegarde. Si l'adversaire échoue, il ne peut vous attaquer ce tour-ci. S'il réussit, il retient tout de même son coup et ne peut ajouter sa Force aux dégâts.

Bagarreur – Vous savez comment tirer parti de votre force physique dans un combat à mains nues. Contrairement à ceux qui ne possèdent pas cet atout, vous ajoutez votre Force aux dégâts que vous infligez sans arme.

Boîte de conserve – Vous avez une grande habitude des armures et des boucliers. C'est tout juste si vous ne vous baignez pas avec la vôtre. Divisez la pénalité d'encombrement causée par vos protections (armure et bouclier) par deux. Vous pouvez prendre cet atout une deuxième fois, ce qui vous permet d'ignorer un malus d'encombrement supplémentaire égal à votre force.

Bouclier dragon – Si vous tenez un bouclier de professionnel ou de brutasse, vous pouvez utiliser votre Défense à la place de votre Sauvegarde pour vous protéger des souffles de dragon et, à la discrétion du conteur, d'autres attaques de zone. Condition : *Armes et armures de professionnel.*

Cape et accessoires – Vous avez un style vestimentaire pas forcément en phase avec vos activités. Il n'est pas toujours évident de se battre avec les capes flottant au vent, les écharpes ultra-longues ou les manteaux couvrants que vous affectionnez. Cependant, autant de mètres carrés de tissu vous sont parfois utiles pour désorienter vos adversaires. Une fois par scène, pour peu que vous décriviez une action ad hoc, vous disposez d'un dK gratuit pour un jet d'attaque ou de défense. Qui plus est, le conteur ne peut jamais vous infliger de dK de circonstances parce que vos vêtements vous encombrent. Vous pouvez nager en robe de bal si ça vous chante. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois pour obtenir plusieurs dK par scène.

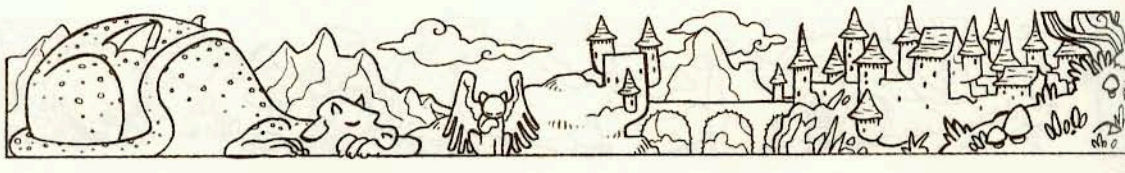
Charge furieuse – Si vous passez un tour complet à foncer sur vos adversaires, vous pouvez jeter deux fois le nombre de d6 de dégâts de votre arme pour la première attaque.

Combat à deux armes – Si vous vous battez avec deux armes, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire avec la deuxième arme. Les deux attaques ont un malus de -2. Condition : Dextérité +2. Il est impossible de se servir de cet atout avec les armes de brutasse.

Combat en aveugle – Vous pouvez combattre sans malus dans l'obscurité. Le conteur ne peut pas vous imposer de dK de circonstance dû au manque de lumière. Condition : Sagesse +2.

Combat monté – Si vous ou votre monture encaissez des dégâts, vous pouvez effectuer un jet d'*Équitation* contre le jet d'attaque. En cas de succès, vous pouvez choisir qui, de votre monture ou de vous, prend le coup. De plus, vous bénéficiez de l'atout *Charge furieuse* quand vous êtes monté.





Combattant maso – La douleur vous stimule : plus votre sang coule, plus vous êtes dangereux. En combat, vous recevez un dK par 10 points de vie perdus. Si vous ne les dépensez pas, ils sont perdus à la fin de l'affrontement.

Connaître son ennemi – Vous savez observer vos ennemis et déceler leurs failles. Après trois tours de combat, vous gagnez automatiquement un bonus de +2 en attaque contre un adversaire donné. Dans certains cas, le conteur peut autoriser qu'il s'agisse d'un groupe d'adversaires très semblables (certains monstres par exemple). Dans tous les cas, le bonus n'est valable que pour la scène.

Coup surprise – Quand vous vous battez avec une arme, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire à -5 en donnant un coup de poing, de pied, de tête, de coude ou de genou. Les règles du combat à mains nues s'appliquent alors. Cette capacité s'ajoute aux attaques données par l'atout *attaques multiples* (un personnage possédant deux attaques supplémentaires peut donc attaquer quatre fois au total : une armée à 0, une armée à -5, une à main nue à -5 et une armée à -10).

Crâne épais – Vous pouvez ignorer un coup assommant en dépensant un dK du tas.

Cri de guerre – Vous pouvez pousser un terrible rugissement en début de combat. Tous vos adversaires reçoivent un malus de -2 à leur première défense contre vous. Ils ont aussi un -2 au jet de sauvegarde contre les tentatives d'intimidation. Vous pouvez bien sûr utiliser *Cri de ralliement* au cours du même combat. Condition : Charisme +2.

Cri de ralliement – Une fois par combat, vous pouvez pousser un cri de bataille qui encourage vos alliés, leur donnant un bonus de +2 aux jets d'attaque et de sauvegarde jusqu'au prochain tour. Vous pouvez bien sûr utiliser *Cri de guerre* au cours du même combat. Condition : Charisme +2.

Défense instinctive – Vous êtes un expert dans l'art d'éviter les coups et, en général, vous n'avez pas besoin de trop prêter attention à ce qui se passe autour de vous pendant un combat. Faites un jet de défense à votre tour avec un bonus de +2, il s'appliquera jusqu'à votre prochain tour. Vous pouvez à tout moment répondre à une attaque en refaisant un jet de défense, cependant ce jet est assorti d'un malus cumulatif de -4.

Dégâts explosifs – Dans vos mains, un type d'arme en particulier est extrêmement mortel. Choisissez une arme, comme l'épée longue ou le pistolet automatique. Quand vous lancez les dés, relancez tous les 6 et additionnez le résultat des chiffres obtenus. Continuez tant que vous obtenez des 6. Si vous prenez à nouveau *Dégâts explosifs*, vous relancez également les 5. Avec un troisième atout, vous relancez les 4. Conditions : niveau 9, niveau 12 pour le deuxième, niveau 15 pour le troisième.

Dos au mur – Lorsque vous êtes à zéro point de vie, vous ne vous laissez pas tomber sans combattre. Vous gagnez alors un bonus de +2 en Attaque et aux dégâts.

Embuscade – Vous pouvez organiser une embuscade contre un groupe au maximum dix fois plus nombreux que le vôtre. Vous devez avoir une minute de préparation. Votre camp attaque le premier et vous recevez en plus un bonus de +2 à l'Attaque et +1d6 aux dégâts pour tout le tour de surprise. Vos alliés peuvent bénéficier du même bonus s'ils réussissent un jet de *Discrétion* contre une difficulté de 15.

Enchaînement – Spécialiste du combat de groupe, vous pouvez tenter une nouvelle attaque à votre meilleur bonus sur un adversaire au corps à corps avec vous à chaque fois que vous parvenez à mettre hors de combat un autre adversaire, y compris une tête à claques. Vous ne pouvez tenter cela qu'une fois par tour au niveau 3 et une fois supplémentaire tous les 3 niveaux suivants (6, 9, 12, etc.) Condition : niveau 3.





Expert – Vous avez été entraîné au maniement des petites armes discrètes, comme le poignard et le pistolet. Dans vos mains, toutes les armes d'amateur font 2d6 points de dégâts. En outre, vous recevez un bonus de +1 au jet d'attaque quand vous en maniez une. Condition : niveau 3, *Armes et armures de professionnel.*

Feinte – Une fois par combat et par adversaire, sur un jet de *Bluff* réussi contre un jet de sauvegarde d'un adversaire, vous pouvez ajouter vos degrés de *Bluff* soit à votre Attaque, soit à votre Défense pour le tour complet. Condition : 1 degré en *Bluff.*

Feinte vicieuse – Vous connaissez diverses techniques pour induire un adversaire en erreur. Une fois par combat et par adversaire, si vous réussissez un jet de *Bluff* contre sa Sauvegarde, vous pouvez ajouter 1d6 aux dégâts de votre prochaine attaque contre lui. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois, mais pas plus d'une fois par tranche de 3 niveaux. Conditions : *Feinte.*

Gardien – Vous pouvez effectuer des jets de défense à la place d'une autre personne, à condition que vous n'attaquiez pas le même tour. Vous pouvez désigner une deuxième personne en prenant cet atout une seconde fois.

Gladiateur des tripots – Quand vous utilisez une arme improvisée (tabouret, chaise, bouteille, etc.), celle-ci fait 2d6 points de dégâts au lieu de 1d6.

Jeu de jambes – Si vous ne portez pas d'armure, vous bénéficiez d'un bonus de +2 en Défense. Il est possible de prendre cet atout plusieurs fois, pour recevoir un +1 supplémentaire en Défense à chaque fois.

Lien d'acier – Choisissez une arme précise, comme le sabre de cavalerie ou le disrupteur neural. Vous avez appris à utiliser cette arme d'une manière non conventionnelle, presque empathique. Vous pouvez utiliser une autre caractéristique que la Force ou l'Intelligence dans le calcul de l'Attaque avec cette arme.

Lien du sang – Deux ou plusieurs personnages doivent prendre cet atout en même temps. Il leur est désormais impossible de se trahir. Par ailleurs, ils sentent toujours si l'un d'entre eux est en danger et bénéficient d'un bonus de +4 en *Psychologie* pour comprendre les intentions des autres à demi-mot, et même sans parler.

Lutteur efficace – Cet atout permet de rajouter 1d6 points de dégâts par tour et un malus de -2 supplémentaire à un adversaire que vous avez réussi à immobiliser. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois, mais pas plus d'une fois par tranche de 5 niveaux.

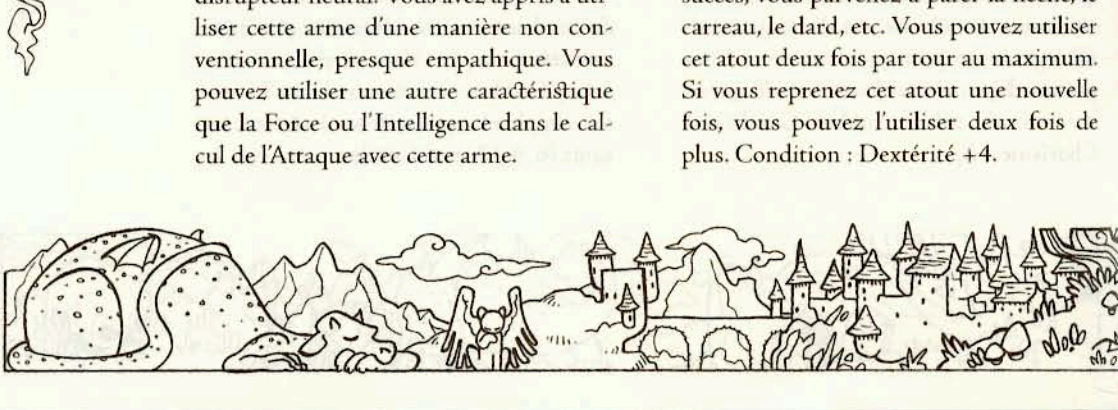
Lutteur en finesse – Vous connaissez les techniques d'évasion et les clefs de maintien. Vous utilisez votre vitesse plutôt que la force brute pour immobiliser vos adversaires. Cet atout permet d'utiliser votre Dextérité à la place de votre Force pour les jets de lutte en opposition.

Maître en arts martiaux – Vous causez 2d6 points de dégâts supplémentaires à mains nues. Conditions : *Arts martiaux,* niveau 6.

Opportuniste – Vous savez délivrer des coups « surprises » en profitant des erreurs tactiques de vos adversaires. En dépensant un dK, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire (avec votre meilleur bonus) quand : l'adversaire vous tourne soudainement le dos, qu'il court sans faire attention à vous, qu'il fuit le combat, qu'il tombe, dégaine une arme ou accomplit une autre action hors combat.

Parade de projectiles – Si vous avez raté un jet de défense contre un projectile, vous pouvez tenter un jet d'attaque contre le jet d'attaque de l'adversaire. En cas de succès, vous parvenez à parer la flèche, le carreau, le dard, etc. Vous pouvez utiliser cet atout deux fois par tour au maximum. Si vous reprenez cet atout une nouvelle fois, vous pouvez l'utiliser deux fois de plus. Condition : Dextérité +4.



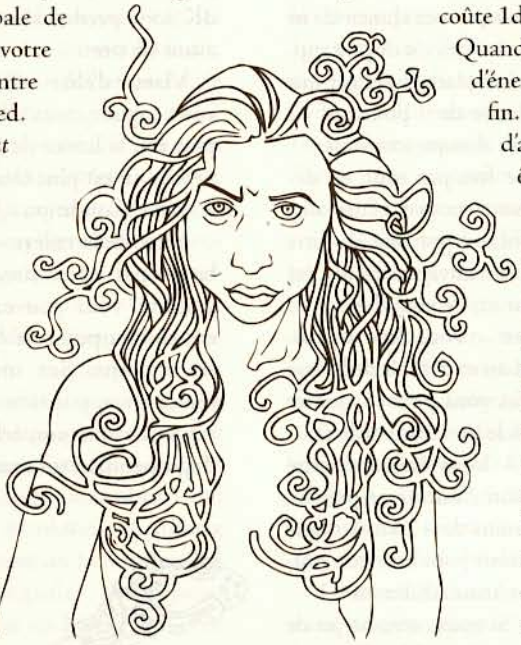


Parade en force – Quand vous maniez une arme de professionnel ou de brutasse, vous avez l'option de remplacer la Dextérité par la Force dans le calcul de votre défense.

Pas passé loin – Vous pouvez dépenser trois dK pour annuler une attaque réussie. Vous devez choisir cette option avant qu'on lance les dés de dégâts.

Perce-armure – Vous avez l'œil pour trouver le défaut de la cuirasse. Au sens propre. Par atout de *Perce-armure* que vous possédez, ignorez 2 points d'armure quand vous infligez des dégâts. Condition : *Armes et armures de professionnel.*

Piétinement – Si vous montez une créature, vous pouvez ajouter les dégâts de l'attaque principale de cette dernière à votre première attaque contre un adversaire à pied. Condition : *Combat monté.*



Posture défensive – Vous pouvez adopter une position vous donnant -2 à l'Attaque et +4 à la Défense pour le tour.

Posture offensive – Vous pouvez adopter une position vous donnant -2 à la Défense et +4 à l'Attaque pour le tour.

Projection – Vous savez projeter vos adversaires. Ceux-ci doivent réussir un jet de sauvegarde contre le jet d'attaque ou subir 2d6 points de dégâts. Si vous visiez un autre adversaire, ce dernier doit aussi réussir un jet de sauvegarde à +5 ou recevoir les mêmes dégâts. Condition : *Art martial* ou *Lutteur en finesse.*

Provocateur – Si vous réussissez un jet de *Bluff* contre un jet de *Psychologie* de votre adversaire, vous obligez celui-ci à vous attaquer immédiatement avec un malus de -4 à son attaque et à sa défense pendant un tour entier. Cet atout fonctionne sur les animaux et les gens qui ne parlent pas votre langue.

Rage destructrice – Vous êtes capable de vous plonger dans une transe de combat, une fois par jour. Vous gagnez +2 en Force et en Sauvegarde mais vous recevez un malus de -2 en défense. Tant que vous êtes dans cet état, vous ne pouvez pas utiliser de magie ou de compétences nécessitant concentration ou patience. Chaque tour passé sous l'effet de la rage vous coûte 1d6 points d'énergie. Quand vous n'avez plus d'énergie, la rage prend fin. Si vous décidez d'arrêter avant, vous êtes automatiquement *vidé* (voir p.67) pendant 1d6 tours, même si vous n'avez pas perdu tous vos points d'énergie. Pour chaque nouvel atout de *Rage destructrice*, vous gagnez un bonus de +1 supplémentaire en Force et en Sauvegarde, avec un maximum de +5.

Rapide – Une fois par tour, vous pouvez dépenser un dK pour avoir une seconde action non-offensive ou vous déplacer un peu plus vite. Le conteur a le dernier mot et doit vous rendre votre dK s'il refuse.



Renforcement vital – Votre vitalité est tout simplement hors du commun. Dorénavant, chaque fois que vous prenez l'atout *Compteurs*, vous gagnez 2 points de vie supplémentaires.

Reprends ton souffle – Vous avez l'habitude de vous battre et vous savez profiter au maximum des rares instants de répit qui vous sont offerts. Si vous passez un tour à l'abri pendant un combat, vous pouvez récupérer un nombre de points de vie égal à 1d6 + Constitution. Vous ne pouvez utiliser cet atout qu'une fois par combat. Si vous prenez cet atout plusieurs fois, vous regagnez 1d6 points de vie de plus par atout supplémentaire.

Saigneur – Lorsque vous faites une attaque sournoise, vous pouvez choisir de ne pas appliquer le ou les dés de dégâts supplémentaires mais, à la place, d'infliger une hémorragie cumulative de 1 point de vie par tour. Condition : *Attaque sournoise*.

Salopard – Une fois par tour, en dépensant un dK, vous pouvez faire une attaque supplémentaire gratuite, à votre meilleur bonus, sur un adversaire qui a été touché et blessé par un de vos alliés.

Sous la ceinture – Vous êtes un crevard. Quand vous lancez des dés de krâsse sur un jet d'attaque, vous pouvez ajouter un dK gratuit, sans le prélever sur le tas.

Spécialisation – Vous êtes spécialisé dans la manipulation d'une arme précise. Vous gagnez un bonus de +2 en Attaque et en dégâts. Cet atout peut être pris plusieurs fois dans des armes différentes.

Sursaut final – Si vous ratez un jet de blessure grave et tombez dans l'inconscience, vous avez le droit d'effectuer une ultime attaque, même si vous avez déjà agi ce tour.

Sur-spécialisation – Vous obtenez un bonus de +4 en Attaque et en dégâts quand vous maniez une arme précise (l'épée à deux mains ou la spatule en résine par exemple). Conditions : *Spécialisation* dans cette arme, niveau 6.

Tir de loin – Vous ne recevez pas de dK de circonstance quand la cible est éloignée.

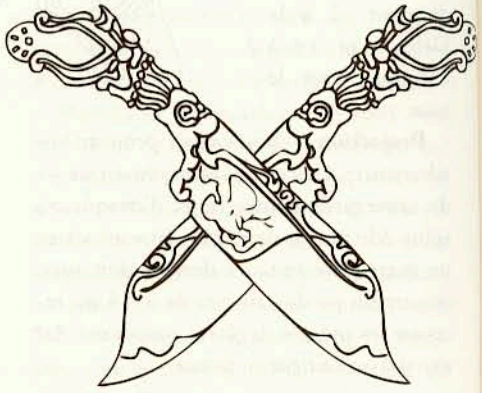
Tir rapide – Vous êtes très rapide avec les armes à distance et pouvez faire une attaque supplémentaire à votre meilleur bonus. Vous subissez un malus de -2 sur les deux attaques.

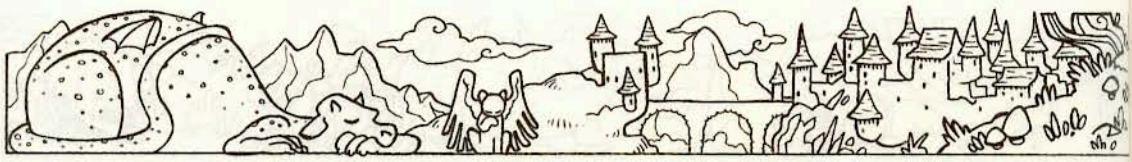
Uppercut – Vous pouvez tenter d'assommer un adversaire sans le malus habituel de -4. Condition : *Arts martiaux*.

Visée – Par tour passé à viser, à l'exception de toute autre action (hormis quelques mots entre des dents serrées et un ou deux pas pour vous positionner), vous recevez un dK à utiliser contre la cible uniquement. Vous ne pouvez accumuler plus de dés que vos degrés en *Attaque*. Les dK sont perdus si vous arrêtez de viser avant de tirer.

Viseur d'élite – Par tour passé à viser, vous gagnez deux dK au lieu d'un. Qui plus est, la limite de dés est égale à votre niveau s'il est plus élevé que vos degrés en *Attaque*. Condition : *Visée*.

Yeux de la colère – Une fois par combat et par adversaire, comme une action gratuite, vous pouvez impressionner un ennemi au point de lui faire perdre tous ses moyens. Sur un jet d'*Intimidation* réussi en opposition avec un jet de sauvegarde, vous empêchez votre opposant d'agir pendant un tour complet.





Atouts héroïques

Dans cette catégorie sont regroupés tous les atouts simulant des capacités exceptionnelles, les petits et les gros plus qui font les héros.

Adepte – Vous savez appris la magie sur le tard et vous n'en maîtrisez pas tous les aspects. Assez cependant pour vous révéler un adversaire redoutable en cas de besoin. Vous pouvez choisir un domaine magique. Associez-lui un style. À chaque fois que vous prendrez l'atout *Domaine magique*, vous pourrez choisir un nouveau domaine. Condition : Intelligence +2.

Alliés – Vous possédez des alliés dans un groupe social précis que vous choisissez en prenant l'atout (la finance, les criminels, la noblesse, les marchands, les soldats, les mercenaires, les troubadours, etc.) Vous pouvez tenter de demander de l'aide à un membre de ce groupe social. Pour cela, lancez autant de dK que vous le souhaitez. Il suffit d'un 6 pour trouver quelqu'un dans les parages susceptible de vous aider. Des 6 supplémentaires peuvent indiquer la puissance ou la disponibilité de l'aide.

Amélioration du compagnon – L'entraînement et la magie permettent d'améliorer les capacités des compagnons animaux. À chaque fois que vous prenez cet atout, sélectionnez l'un des traits suivants : *Vitesse* (le compagnon obtient un bonus de +4 en *Acrobatie*) ; *Résistance* (le compagnon obtient un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde) ; *Sens aiguisés* (le compagnon reçoit un bonus de +2 en *Survie* et *Perception*) ; *Langage* (il comprend tous les langages parlés par son maître et peut, en fonction de ses capacités naturelles, se faire comprendre en retour) ; *Transfert* (le compagnon et son maître peuvent utiliser leurs réserves de points d'énergie réciproques) ; *Lien empathique* (le compagnon et son maître savent toujours où ils se trouvent l'un par rapport à l'autre). Condition : *Compagnon animal.*

Apnée – Le personnage peut retenir sa respiration un nombre de tours égal à sa Constitution + son niveau.

Atout de groupe – Sélectionnez un atout de combat que vous possédez. Vous êtes maintenant capable de le conférer à un groupe d'alliés précis (dont le nombre est égal votre Charisme). Tant qu'ils sont à portée de voix et de vue, ces alliés peuvent tous utiliser cet atout s'ils réunissent les conditions nécessaires.

Aura de lumière – Les démons, les aberrations et les morts-vivants doivent réussir un jet de sauvegarde en opposition avec votre Charisme pour vous approcher.

Bonnes adresses – Vous savez où aller pour trouver du matériel de bonne qualité à des prix défiant toute concurrence. Dépensez un dK et vous économisez 20% sur tous les achats de la scène.

Boussole vivante – Vous savez toujours où se trouve le nord. Tous les jets de *Survie* pour vous orienter et trouver votre chemin se font avec un bonus de +4.

Dissimulation – Vous pouvez dépenser un dK et passer un tour pour camoufler, y compris sur vous, un objet plus petit que votre main. Il devient quasiment introuvable. Vous ne pouvez tenir dissimulé qu'un seul objet à la fois.

Cent visages – Il est facile pour vous de vous fondre dans une foule. Vous y avez un bonus de *Discrétion* de +2. Vous pouvez aussi tenter un jet de *Déguisement* en un seul tour au lieu des dix tours habituels.

Chanceux – Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer tous les dés d'une krâsse ou d'une contre-krâsse. Vous pouvez prendre plusieurs fois cet atout pour obtenir des utilisations supplémentaires.

Chef – Vous savez diriger les autres personnes pour soutenir leur moral, les faire travailler ensemble, les pousser au-delà de leurs limites. Vous pouvez, un nombre de fois par séance égal à votre Sagesse, donner des dK aux gens qui se placent sous votre autorité pour un usage





précis (l'utilisation d'une compétence en synergie, une action, etc.). Le nombre de dK est égal aux degrés de votre compétence *Diplomatie*.

Chemise de fer – Une fois par scène, vous pouvez ajouter votre Constitution à votre armure pendant un tour complet.

Chevalier blanc – Vous jouissez d'une excellente réputation. Si vous êtes reconnu, vous recevez un bonus de +4 à tous vos jets de *Bluff* et *Diplomatie*. En combat, toutes les têtes à claques alliées dans un rayon de 10 mètres reçoivent un bonus de +2 en Attaque et Sauvegarde. Condition : Niveau 6 ; ne peut pas prendre l'atout *Croquemitaine*.

Compagnon animal – Vous pouvez choisir un compagnon animal de niveau 5 maximum. À chaque fois que vous reprenez cet atout, vous pouvez prendre un autre animal ou choisir un animal plus puissant (5 niveaux supplémentaires maximum) à la place de celui que vous possédez. Le compagnon animal gagne 1 niveau tous les 2 niveaux du personnage. Utilisez les règles de création des monstres p. 101 pour créer et développer le compagnon. Condition : un degré dans la compétence *Dressage*.

Contacts – Vous connaissez des gens à droite et à gauche. Vous n'avez pas besoin d'une soirée pour faire un jet de *Renseignements* : une demi-heure suffit. Un échec signifie que le contact ne sait rien. Trouver un autre contact prend une heure, et ainsi de suite en doublant le temps de recherche sans pour autant dépasser une journée ou une nuit. Condition : un degré dans la compétence *Renseignements*.

Croquemitaine – Vous jouissez d'une mauvaise réputation. Si vous êtes reconnu, vous recevez un bonus de +4 à tous vos jets de *Bluff* et *Intimidation*. En combat, toutes les têtes à claques qui s'approchent à moins de 10 mètres doivent réussir un jet de sauvegarde contre 12 ou recevoir un malus de -2 en Attaque et en Sauvegarde. Condition : Niveau 6 ; ne peut pas prendre l'atout *Chevalier blanc*.

Cuistot roboratif – Lorsque vous surveillez des malades ou des blessés qui se reposent, vous pouvez leur donner, chaque jour, 1d6 points de vie et d'énergie par degré dans votre compétence *Métier (Cuisinier)* (à la place d'un seul d6). Condition : un degré dans la compétence *Métier (cuisinier)*.

Deuxième chance – Vous êtes particulièrement chanceux dans un domaine. Choisissez un danger spécifique, comme les chutes, les pièges, le contrôle mental (ou un autre pouvoir précis). Si vous échouez à un jet de sauvegarde contre ce danger, vous pouvez immédiatement relancer le dé. Le conteur a le dernier mot pour décider si l'atout peut s'appliquer à telle ou telle situation. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois, en l'appliquant à un domaine différent à chaque fois.

Dévoué serviteur – Vous vous êtes attaché les services d'un second rôle. Il s'agit d'un personnage de niveau 1 de type tête à claques. À la discrétion du conteur, ce personnage peut progresser au rythme de 1 niveau tous les 2 niveaux de votre héros.

Disparition ninja – Vous connaissez des techniques secrètes qui vous permettent de disparaître au vu et au su de tous. Vous pouvez faire des jets de *Discrétion* même si vous êtes observé ou que vous n'avez rien derrière quoi vous cacher. Pouf ! Disparu ! Condition : niveau 9, 5 degrés en *Discrétion*.

Dragueur – En observant une personne durant quelques minutes, vous devinez ce qui lui fera plaisir ou quels sont ses centres d'intérêt. Vous devez faire un jet de Psychologie contre un jet de sauvegarde de la personne visée. En cas de succès, vous avez un bonus de +4 à tous vos jets de *Bluff*, *Diplomatie*, *Renseignements* contre cette personne.



Essaye encore ! – Vous pouvez dépenser un dK pour refaire immédiatement un jet de sécurité (pendant une poursuite) ou de *Désamorçage de piège* raté. En cas de nouvel échec, c'est mort.

Fanatique – Choisissez un type d'ennemis comme les orques, les criminels ou les percepteurs. Vous avez un bonus de +4 aux dégâts une fois par scène pendant un tour complet quand vous vous attaquez à l'objet de votre haine.

Fascination – Vous avez l'art de capter l'attention. Choisissez une compétence sociale à laquelle appliquer cet atout, comme *Bluff*, *Diplomatie* ou *Métier (musicien)*. Quand vous voulez fasciner quelqu'un, faites un jet de cette compétence opposé à sa sauvegarde. Si vous réussissez, la cible ne prête plus attention à rien d'autre que vous. Vous pouvez maintenir l'effet en consacrant votre tour à la fascination, et ce pendant un nombre de tours égal à vos degrés dans la compétence. Si votre victime est potentiellement menacée (par exemple si un de vos amis s'approche silencieusement pour l'assommer), vous devez refaire le jet opposé. Une menace directe (comme quelqu'un qui dégaine une arme) interrompt automatiquement la fascination. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois, en le liant à une nouvelle compétence à chaque fois.

Fascination des foules – Maintenant, vous pouvez capter l'attention de tout un auditoire. Choisissez une compétence pour laquelle vous avez déjà l'atout *Fascination*. Vous affectez autant de personnes que vos degrés dans la compétence liée. Condition : *Fascination*.

Gros bras à la pelle – Une fois par aventure, Vous pouvez faire appel à un nombre de tête à claques de niveau 1 égal à votre Charisme plus un par dK dépensé. Il faut leur promettre une récompense et ils disparaissent à la fin de l'aventure. Attention tout de même, si vous avez l'habitude de ne pas respecter votre parole, le conteur pourra éventuellement en tenir compte et les têtes à claques pourraient ne plus être totalement coopératives.

Guérisseur surdoué – Vous avez une grande pratique des premiers soins. Chaque fois que vous soignez un blessé, ajoutez 1d6 aux points de vie qu'il récupère. Si vous suivez la guérison d'un personnage, il gagne également 1d6 points de vie supplémentaires. Vous pouvez prendre plusieurs fois cet atout, mais pas plus d'une fois tous les 4 niveaux.

Identité secrète – Vous avez une identité réelle et une identité secrète. Même mis devant des preuves flagrantes, les gens ne peuvent croire que vous êtes une seule et même personne. Par ailleurs, vous obtenez un bonus de +4 en *Intimidation* lorsque vous êtes sous votre identité secrète.

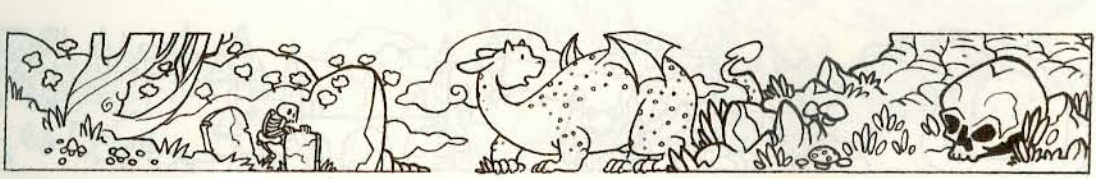
Informé – Vous êtes très au fait de tout ce qui se passe et se dit. Quand vous rencontrez un individu, un groupe ou une organisation pour la première fois, vous pouvez faire un jet de *Renseignements* pour savoir si vous avez entendu quelque chose à son sujet.

Insomniaque – Vous ne dormez pas plus quatre heures par nuit, ce qui vous libère pas mal de temps libre. Par contre, durant ce temps-là, rien ne peut vous réveiller. Note à l'intention des joueurs hyperactifs : essayez de ne pas profiter de ces périodes d'activité solitaire pour accaparer le conteur et résoudre le scénario pendant que les autres héros dorment. Vous ne pouvez prendre l'atout *Que d'un Œil*.

La musique adoucit les mœurs – Vous êtes un virtuose. Si vous avez l'occasion de jouer au moins un air de musique, vous obtenez un bonus de +4 à tous les jets de *Diplomatie* et *Bluff* sur les personnes qui l'ont entendu. Condition : un degré en *Métier (troubadour/ animateur)*.

Lecteur – Vous lisez vite et bien mieux que la plupart. La recherche en bibliothèque est moitié moins longue pour vous.





Marche forcée – Habitué à vous reposer en cours d'effort (par de petites siestes courtes), vous pouvez utiliser votre Constitution et votre Sagesse pour récupérer des points de vie et d'énergie, même si vous ne vous êtes pas reposé dans la journée.

Mémoire eidétique – Vous avez une mémoire phénoménale et êtes capable de vous souvenir de centaines de noms, de visages, de faits. Vous avez aussi un bonus de +2 en *Perception* pour repérer les déguisements.

Menteur patenté – Parce que vous avez passé beaucoup de temps, au cours de votre vie, à manipuler les gens, vous êtes devenu assez bon pour juger de l'effet immédiat de vos paroles. Lorsque vous usez de *Diplomatie* ou de *Bluff*, vous pouvez dépenser un dK pour retenter immédiatement un jet raté, mais avec un malus de -2.

Miracle – Vous êtes capable de sauver la vie d'un compagnon mortellement blessé. Vous pouvez stabiliser, une fois par séance, un personnage qui a raté un jet de sauvegarde contre la mort après une blessure. Vous pouvez aussi lui éviter les séquelles s'il a été durement éprouvé, mais qu'il a pu réussir son jet de sauvegarde.

Multiculturel – Parce que vos parents venaient de peuples différents ou que vous avez passé beaucoup de temps au sein d'une autre culture que celle de votre naissance, vous êtes aussi à l'aise dans l'une que dans l'autre et parlez les deux langues (comme des langues maternelles). Vous pouvez aisément passer pour quelqu'un d'un peuple ou d'un autre.

Observateur – Vous pouvez dépenser un dK pour trouver un élément de décor non décrit par le conteur que vous pouvez tourner à votre avantage (une porte entrouverte, un renfoncement dans le mur, une corde qui pend, un carreau cassé, etc.) Le conteur a toujours le dernier mot, mais il doit vous rendre votre dK s'il refuse l'utilisation de cet atout.

Polyglotte – Vous parlez trois langues supplémentaires, sans accent.

Porte-poisse – Vous portez la poisse à tout le monde. Tous les gens, amis ou ennemis, qui sont à moins de 3 mètres de vous et que vous désignez d'un regard ou d'un geste souffrent d'un malus de -2 à tous leurs jets de sauvegarde.

Première impression – Lorsque vous entrez dans une pièce, vous pouvez désigner un nombre de personnes égal à vos degrés de *Bluff*. Faites un jet de *Bluff* contre un jet de sauvegarde de leur part. Chaque personne qui échoue vous donne un dK que vous pouvez utiliser contre eux durant la scène à suivre, en confrontation sociale ou physique.

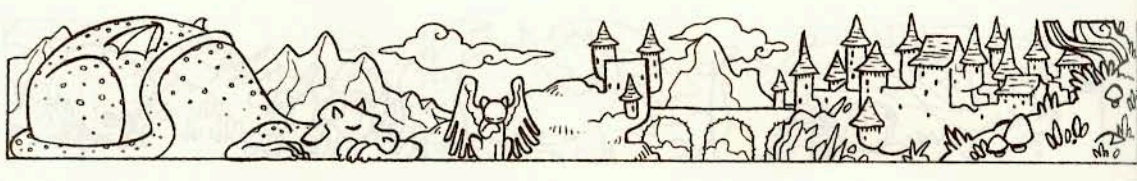
Profiler – En vous basant sur les témoignages et les faits, vous êtes capable de dresser un portrait précis d'une personne, de ses habitudes et de ses pensées. Condition : 5 degrés en *Psychologie*.

Puissance magique – Au premier niveau, vous pouvez prendre votre Constitution pour calculer vos points d'énergie. Vous gagnez un point d'énergie supplémentaire pour chaque atout de combat que vous possédez.

Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ? – Vous pouvez dépenser un dK pour trouver le petit objet générique dont vous avez besoin et qui ne se trouve pas dans votre liste d'équipement. Le conteur a toujours le dernier mot, mais il doit vous rendre votre dé de krâsse s'il refuse l'utilisation de cet atout...

Que d'un œil – Vous n'êtes jamais surpris dans votre sommeil. Vous pouvez toujours faire un jet de défense, de sauvegarde ou de *Perception*. Vous ne pouvez pas prendre l'atout *Insomniaque*.

Rat d'atelier – Parce que vous avez visité moult ateliers dans votre enfance, demandant aux uns et aux autres comment ils travaillent, vous pouvez toujours ajouter votre bonus d'Intelligence à tous les jets dans des métiers que vous ne possédez pas.



Relations – Dans une région donnée, vous connaissez des tas de gens en haut lieu. Vous êtes toujours susceptible de vous faire reconnaître, entendre et peut-être aider lorsque vous avez des soucis avec les autorités. Lancez des dK du tas de krâsses. Un 6 suffit à ce que quelqu'un de haut placé intervienne. Plusieurs 6 peuvent indiquer des aides supplémentaires ou un peu de célérité dans le traitement des affaires. Condition : un degré dans la compétence *Connaissance (région)*.

Rêve – Vous faites des rêves étranges dont vous vous souvenez parfois. Certains sont prémonitoires ou donnent des indices sur ce que vous vivez. Condition : Sagesse +2.

Sabir – Vous savez vous faire comprendre dans toutes les langues. Pas très bien, forcément, mais assez tout de même pour retrouver votre chemin, dénicher une auberge ou une adresse, échanger quelques informations générales sur la route ou le temps.

Scan rapide – Vous savez embrasser un lieu d'un seul regard et ne rien rater de ce qui est essentiel. Pas besoin d'y passer dix minutes, tout ce qui n'est pas dissimulé, vous le voyez. Condition : 3 degrés en *Perception* et 3 degrés en *Fouille*.

Sexy – Vous recevez un bonus de +4 en *Bluff*, *Diplomatie* et *Renseignements* auprès des membres de l'autre sexe (le plus souvent – les alternatives sont laissées à l'appréciation du conteur). Condition : Charisme +2.

Sixième sens – Vous obtenez un bonus de +4 à vos jets de *Perception*. Vous pouvez en outre toujours agir avant tout le monde quand vous parvenez à détecter une embuscade.

Sommeil réparateur – Vous lancez 2d6 + Constitution par jour pour récupérer vos points de vie au lieu de 1d6 + Constitution.

Tactique – Vous pouvez ajouter votre niveau au seuil de valeur des têtes à claques qui combattent à vos côtés s'ils suivent vos ordres.

Talentueux – Vous avez un bonus de +4 à tous vos jets dans une compétence précise (y compris une compétence magique). Si un autre atout donne déjà un bonus, vous pouvez prendre *Talentueux* ; vous ne pouvez cependant pas le prendre deux fois sur la même compétence. Condition : un degré dans la compétence choisie.

Touche à tout – À force de bourlinguer, vous avez appris des tas de petites choses dans à peu près tous les domaines. Dorénavant, vous pouvez faire un jet dans vos compétences sans degré avec un bonus égal aux deux caractéristiques correspondantes, au lieu de +0. Condition : niveau 12.

Utiliser le vent – En pleine nature, vous avez un bonus de *Discrétion* de +1 à +8, en fonction de la force du vent. Vous savez vous placer pour l'utiliser et pour camoufler vos bruits et vos odeurs.

Véhicule – Vous avez un véhicule bien à vous : une voiture, un vaisseau spatial ou un bateau de commerce. C'est un véhicule de niveau 1 mais il gagne un niveau supplémentaire à chaque fois que vous en gagnez deux. Vous pouvez aussi utiliser des atouts personnels pour acheter des atouts de véhicule. Le type de véhicule et ses caractéristiques initiales sont à décider directement avec le conteur.

Véhicule fétiche – Vous connaissez très bien un véhicule en particulier. Il s'agit d'un exemplaire unique, pas d'un modèle. S'il est détruit ou abandonné, il vous faut une semaine pour vous habituer à un autre. Vous gagnez un bonus de +1 en *Métier (pilote)* et un +1 supplémentaire tous les 4 niveaux quand vous êtes aux commandes de cet appareil.



Atouts magiques

Évidemment, la liste des atouts peut varier selon les univers et le conteur est encouragé à faire sa propre sélection.

Âme appaisante – Votre amour d'autrui est si grand qu'il transparaît dans votre magie. Chaque fois que vous vous en servez pour soigner quelqu'un, vous pouvez ajouter votre Sagesse aux points de vie récupérés. Condition : vous ne pouvez pas prendre l'atout *Esprit acéré*.

Canalisateur de magie sauvage – La magie sauvage exsude de votre personne. Quand quelqu'un vous lance un sort, vous pouvez lancer des dK pour ajouter des effets secondaires à son sort. Condition : *Magie sauvage*.

Court-circuit magique – Pour vous, jeter un sort puissant n'est jamais impossible. Vous y parvenez toujours même si ça vous coûte toute votre énergie. Vous pouvez ajouter +1 à votre jet de sort par point d'énergie dépensé en plus, limité par le nombre de degrés de votre compétence de style. Condition : Niveau 6.

Dégâts dévastateurs – Avec les années, votre magie a atteint un stade qui la rend très inquiétante – pour vos ennemis en tous cas. Vous pouvez ajouter 1d6 points de dégâts à vos sorts offensifs, à condition de dépenser 2 points d'énergie supplémentaires. Cet atout peut être acheté plusieurs fois, mais pas plus d'une fois par tranche de 3 niveaux.

Dissipation malaisée – Le magicien adverse doit ajouter vos degrés dans la compétence de style à sa difficulté pour dissiper un de vos sorts (soit difficulté du sort + 10 + vos degrés).

Domaines magiques – Choisissez deux nouveaux domaines magiques si vous êtes un magicien – un seul si vous êtes un adepte. Vous ne pouvez pas avoir plus de domaines que la somme de votre Sagesse et de votre Intelligence.

Effets cumulés – Vous pouvez cumuler plusieurs effets dans un seul sort (par exemple, un sort de froid qui fait des dégâts et paralyse à la fois). Choisissez la difficulté de l'effet le plus délicat à réussir. Pour chaque effet supplémentaire, ajoutez 5 à la difficulté du sort et payez 1d6 points d'énergie de plus.

Esprit acéré – Votre tournure d'esprit est corrosive, vicieuse, implacable. À tel point que cela transpire dans votre magie, qui en devient d'autant plus destructrice. Vous pouvez ajouter votre Intelligence aux dégâts causés par vos sorts. Condition : vous ne pouvez pas prendre l'atout *Âme apaisante*.

Magicien prudent – Lorsque vous ratez un sort, vous ne dépensez que la moitié des points d'énergie (arrondie à l'inférieur).

Magie rapide – Vous pouvez lancer deux sorts par tour, en agissant rapidement. La difficulté des deux sorts est augmentée de 5.

Magie sauvage – Vous n'avez pas appris la magie comme tout le monde. Pour vous, jeter un sort est une affaire d'instinct, d'intuition et de pas mal de chance. Vous devez toujours faire votre jet de compétence de style *avant* de déterminer les effets du sort. Ce qui veut dire que vous réussissez toujours vos sorts, même si vous n'avez aucune idée de la puissance qu'ils auront. Cependant, un sort de magie sauvage peut avoir des effets étranges, voire se retourner contre vous ! Le conteur peut utiliser des krâsses contre votre sort afin de provoquer des effets secondaires (chaque 6 obtenu sur un dK correspond à un couac dans votre sort). Attention, les effets principaux d'un sort réussi ne peuvent jamais être altérés : les dégâts ou les transformations sont effectifs, mais une boule de feu peut se changer en boule de clous de girofles (avec les mêmes dégâts) et un sort de silence peut s'accompagner de jolies lumières bleutées. Si votre cible réussit son jet de sauvegarde,



par contre, le sort part en sucette. Le conteur est libre de déterminer ses effets comme il le souhaite, il peut même changer le domaine utilisé. Par exemple, un appel de la foudre peut se transformer en soin magique pour vos adversaires.

Maintien inconscient – Vous avez grandement développé votre pouvoir de concentration. Vous pouvez maintenir un sort sans subir de restriction autre que l'incapacité à utiliser des dK (vous pouvez donc lancer d'autres sorts, combattre ou agir normalement). Un sort maintenu s'arrête toujours si vous devez faire un jet sur la table des blessures.

Mémoire supérieure – Vous pouvez désormais mémoriser un nombre de sorts égal à la somme de votre Sagesse et de votre Intelligence.

Modificateurs polyvalents – Vous pouvez diviser le bonus ou le malus infligé par vos sorts entre plusieurs compétences ou actions de la cible.

Objets personnels – Vous êtes un enchanteur spécialisé dans la fabrication des objets magiques. Afin de ne pas y consacrer toute votre énergie vitale, vous avez appris à la prendre chez ceux pour qui vous les fabriquez. La personne doit être consentante et être présente pendant tout le rituel de fabrication. À la fin de celui-ci, l'objet lui appartient – en théorie du moins. Condition : *Enchantement*.

Pompe à énergie – Vous avez développé une aptitude très particulière. En vous concentrant très fort, vous êtes capable de puiser l'énergie ambiante pour suppléer à la vôtre (l'action est gratuite). Ça ne marche pas à tous les coups, et vous avez besoin d'un peu d'aide de la part du destin, mais c'est parfois très utile. Vous pouvez utiliser des dK pour récupérer des points d'énergie. Pour chaque krâsse obtenue, ajoutez 6 à votre total actuel de points d'énergie. Si vous dépassez votre score d'énergie maximum, vous perdez les points excédentaires au rythme de 1 par tour.

Puissance magique – Votre force de volonté est peu commune, et cela se ressent quand vous utilisez la magie. Quand vous faites un jet de compétence pour activer un sort, ajoutez +2 au jet. Vous pouvez prendre plusieurs fois (mais pas plus d'une fois par niveau) cet atout, mais vous ne gagnez que +1 à vos jets par atout supplémentaire.

Renforcement énergétique – Votre capacité magique est tout simplement hors du commun. Dorénavant, chaque fois que vous prenez l'atout *Compteurs*, vous gagnez 2 points d'énergie supplémentaires.

Réserves d'énergie – Avec vous, la magie dure jusqu'au bout de la nuit ! Vous disposez d'une plus grande quantité d'énergie que la plupart des gens. Ajoutez 10 points à votre total maximum d'énergie. Vous pouvez prendre plusieurs atouts en *Réserves d'énergie* (mais pas plus d'une fois par niveau), mais vous ne gagnez que 5 points par atout supplémentaire.

Sorts de brutasse – Votre magie est maintenant parmi les plus puissantes. Choisissez deux domaines si vous êtes un magicien et un domaine si vous êtes adepte. Vous pouvez maintenant obtenir des effets de brutasse quand vous jetez des sorts. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois en choisissant un ou deux domaines différents. Condition : *Sorts de professionnel*, 9 degrés dans une compétence de style.

Sorts de professionnel – Vous avez atteint un palier dans l'utilisation de votre magie. Choisissez deux domaines si vous êtes un magicien et un domaine si vous êtes adepte. Vous pouvez maintenant obtenir des effets de professionnel quand vous jetez des sorts. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois en choisissant un ou deux domaines différents. Condition : 5 degrés dans une compétence de style.



Sorts discrets – Vous êtes capable d'un exploit rarissime : utiliser votre magie sans être vu. À force d'entraînement, vous êtes parvenu à réduire les effets visibles, comme les gestes et les incantations, à presque rien. Ceux qui vous regardent ont droit à un jet de *Perception* en opposition avec votre jet de sort pour vous repérer.

Sorts imparables – Si vous le souhaitez, vous pouvez augmenter la difficulté des jets de sauvegarde de vos sorts. Par point de difficulté supplémentaire, il vous en coûte un point d'énergie. La difficulté additionnelle maximum est égale à votre nombre de degrés dans la compétence de style utilisée. Condition : niveau 9.

Stock d'énergie – Vous avez appris à utiliser des réceptacles pour vos points d'énergie afin d'en avoir une réserve supplémentaire. Vous avez besoin d'un objet d'artisanat de valeur spécialement préparé à cette intention, comme une pierre précieuse ou une amulette en or. Un objet peut accepter un point par 20 DO de valeur. Vous pouvez stocker autant de PE que la moitié de votre score maximum, quel que soit le nombre d'objets que vous possédez. Le processus de stockage demande une heure et un jet de concentration difficulté 20. Une fois les points dépensés, vous regagnez les vôtres au rythme normal.

Style supplémentaire – Vous avez appris un nouveau style de magie. Vous pouvez associer ce style à un de vos domaines magiques. La seconde fois que vous prenez cet atout pour le même style, vous pouvez l'associer à tous les autres domaines connus.

Vampirisme énergétique – Vous êtes capable de pomper l'énergie magique des êtres vivants que vous touchez. Vous prenez 1 point par degré de votre compétence *Concentration*. Si vous dépassez votre score d'énergie maximum, vous perdez les points excédentaires au rythme de 1 par tour. Si vous vous en prenez à une victime non consentante, vous devez réussir un jet d'attaque puis opposer un jet de *Concentration* à sa Sauvegarde. On ne peut prendre de l'énergie qu'une seule fois par personne et par scène.



L'ÉQUIPEMENT

Richesses de départ

Un personnage doit commencer le jeu avec un équipement minimum : des vêtements et des objets de la vie quotidienne dépendant de l'univers. Il a aussi un peu d'argent – en général 100 DO par niveau.



Le DO est la monnaie officielle du dK. Vous pouvez la remplacer par l'unité monétaire de votre choix, mais si vous voulez garder le sigle, nous pouvons vous suggérer quelques significations : dragon d'or, devise ordinaire, dollar d'Orion, demi-oignon, dépouille d'opossum, dépense ostensible, denarius optimus, denier obligatoire, drachme olympique, demi-litre d'octane… À vous de choisir !

La richesse

Encombrement

En général, on tient peu compte de l'encombrement. Mais bon, cette notion peut devenir importante dans certaines situations. L'encombrement est un malus que l'on doit appliquer aux compétences suivantes : *Acrobatie, Discrétion, Escalade, Évasion, Natation.*

Le poids que vous pouvez porter sans malus est égal à 10kg plus 10 par point de Force. Au-delà de ce poids, vous avez un malus de -2. Au-delà du double de ce poids, vous avez un malus de -4. Les armures et les boucliers apportent aussi des malus d'encombrement.



Force	*Poids portable*
+0	*10kg*
+1	*20kg*
+2	*30kg*
+3	*40kg*
+4	*50kg*
+5	*60kg*
+6	*70kg*
+7	*80kg*
…	…
+10	*110kg*

Les œufs de l'Écarlate

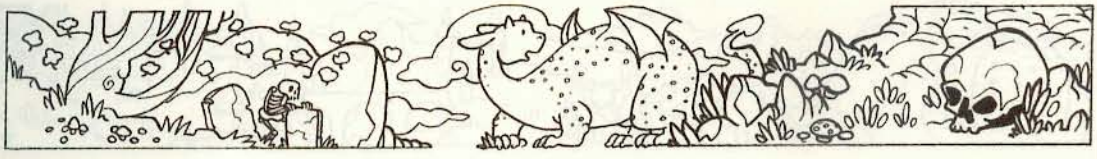
Kirié Eleison est assez lourdement chargé. Entre sa cotte de mailles (encombrement 4) et son petit bouclier (encombrement 2), il a un malus général de -6 à toutes les compétences marquées d'une astérisque (*). Heureusement qu'il est fort – il peut porter jusqu'à 60 kg d'équipement supplémentaire sans malus : assez pour ses haches et son lourd sac. Néanmoins, en quittant l'auberge, il décide raisonnablement de laisser sur place ce troisième rôti de cochon de lait (« pour la route ! ») *Il faudra bien quelqu'un pour porter les œufs au retour !*

Les armes

Les armes sont divisées en trois catégories : armes d'amateur, armes de professionnels et armes de brutasse.

Armes d'amateur – Les armes d'amateurs font 1d6 points de dégâts. Il s'agit de toutes les petites armes mais aussi de tous les objets qui ne sont pas prévus pour tuer son prochain : bâton, dague, épée courte, hachette et cognée, marteau de forgeron, mobilier, mains nues, épieu de chasse, serpe, fléau paysan, dague de commando, matraque, etc. Les armes à distance comprennent les petits modèles parmi les





arcs, les arbalètes de poing, les revolvers et pistolets de tous types (y compris les armes futuristes).

Armes de professionnel – Les armes de professionnel font 2d6 points de dégâts. Elles comprennent toutes les armes de contact réellement pensées pour le combat (épée, hache d'arme, lance de fantassin, masse électrique, griffes) et les armes à distance utilisées pour la guerre : arbalète, arc de guerre, fusil à pompe, blaster lourd, fusil d'assaut, etc.

Armes de brutasse – les armes de brutasse dont 3d6 points de dégâts. Ce sont les armes à deux mains que seuls les gros bourrins manient : épée à deux mains, fléau de guerre, hache de force, sabre laser, lance de tournoi, tetsubo, etc. Les armes à distance comprennent les balistes, les fusils de tireur d'élite, les canons d'assaut, les mitrailleuses à plasma et les lance-roquettes.

Si vous ne possédez pas les atouts nécessaires à la manipulation des armes des deux dernières catégories, vous les maîtrisez mal. Bien entendu, vous pouvez les brandir et même taper avec. Mais leurs dégâts sont limités. Si vous n'avez aucun atout, toutes les armes font des dégâts d'amateur (1d6). Si vous avez l'atout *Armes de professionnel*, les armes de brutasse ne font que des dégâts de professionnel (2d6).

Technologie des armes et des armures
Les armes à feu

Le combat à mains nues

Sans entraînement particulier (c'est à dire sans les atouts *Arts martiaux* ou *Bagarreur*) un personnage occasionne 1d6 points de dégâts avec ses poings et ses pieds. Il n'ajoute pas sa Force aux dégâts ni ne peut utiliser la table des blessures.

Les armures et les boucliers

Les armures sont divisées en trois catégories : armures d'amateur, armures de professionnels et armures de brutasse. Il faut posséder les atouts adéquats pour utiliser correctement les armures de ces deux dernières catégories. Sans l'atout, le personnage applique le malus d'encombrement à toutes les compétences et pas seulement aux cinq désignées plus haut.

Armures et boucliers d'amateur – Les boucliers apportent un bonus de +1 en Défense, mais donnent un malus équivalent en encombrement. Les armures (armure de cuir, fourrures en couches, armure d'os, perfecto en cuir épais, etc.) protègent de 2 points de dégâts mais donnent un malus équivalent en encombrement.

Armures et boucliers de professionnel – Les boucliers apportent un bonus de +2 en Défense mais donnent un malus équivalent en encombrement. Les armures (cotte de mailles ou d'écailles, plastron, armure de stormtrooper, gilet kevlar, etc.) protègent de 4 points de dégâts, mais donnent un malus équivalent en encombrement.

Armures et boucliers de brutasse – Les boucliers apportent un bonus de +4 en Défense, mais donnent un malus équivalent en encombrement. Les armures (grande armure intégrale de chevalier, armure anti-émeute, exosquelette, armure assistée, etc.) protègent de 6 points de dégâts mais donnent un malus équivalent en encombrement.

Sans l'atout

Si vous souhaitez utiliser une arme ou une armure pour laquelle vous ne possédez pas l'atout, vous ne pouvez pas en tirer tous les avantages, comme indiqué plus haut. Qui plus est, une krâsse réussie sur une attaque ou une défense ratée peut, à la discrétion du conteur, signifier que vous avez endommagé l'arme, l'armure ou le bouclier.

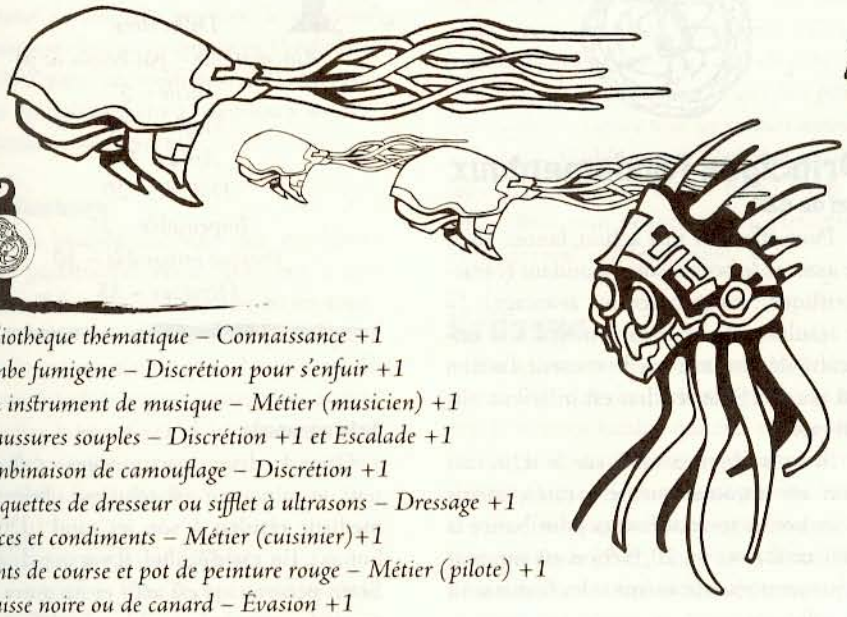


Équipement particulier

Certaines pièces d'équipement tout à fait banales peuvent pourtant apporter des bonus à des compétences. Les exemples qui suivent ne sont pas exhaustifs. Le conteur peut refuser que les bonus procurés par plusieurs objets s'appliquent à un même jet.

Équipement de qualité

Certains équipements peuvent avoir été fabriqués par des maîtres artisans, ou avoir été modifiés et personnalisés pour convenir à la main de leurs propriétaires. Ces objets peuvent apporter des bonus supplémentaires variables (en général de +1 à +3.) Dans le cas des armes, ces bonus doivent être assignés soit à l'attaque, soit à la défense, soit répartis entre les deux.



Bibliothèque thématique – Connaissance +1
Bombe fumigène – Discrétion pour s'enfuir +1
Bon instrument de musique – Métier (musicien) +1
Chaussures souples – Discrétion +1 et Escalade +1
Combinaison de camouflage – Discrétion +1
Croquettes de dresseur ou sifflet à ultrasons – Dressage +1
Épices et condiments – Métier (cuisinier)+1
Gants de course et pot de peinture rouge – Métier (pilote) +1
Graisse noire ou de canard – Évasion +1
Grappin ou bottes magnétiques – Escalade +1
Grimoire ou puce mémorielle – Connaissance (au choix) +1
Longue-vue de précision ou lunettes de vision nocturne – Perception +1
Loupe d'enlumineur ou analyseur spectral – Fouille +1
Lunettes de soleil ou divan confortable – Psychologie +1
Onguent et médicaments – Métier (guérisseur) +1
Outils de cambrioleur ou décodeur magnétique – Métier (serrurier) +1
Parfum exotique ou phéromones de synthèse – Diplomatie +1
Robe de demoiselle avec les petites échancrures là – Bluff +1
Selle sur mesure et bien réglée – Équitation +1
Tuba et palmes – Natation +1
Uniforme d'apparat avec pompons – Diplomatie +1
Vêtements de noble, grande classe – Intimidation +1
Viseur laser monté sous un pistolet - Attaque +1



Mécanique de jeu

Ce chapitre regroupe les principales règles qui font tourner le dK system. Comme vous allez le voir, elles sont très simples et cherchent à créer une expérience de jeu fluide et fun.



Principes fondamentaux

Jet de d20

Pour effectuer une action, lancez 1d20 et ajoutez le bonus correspondant (caractéristique, compétence ou avantage). Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté déterminée par le conteur, l'action est réussie. Si le résultat est inférieur, elle est ratée.

Si vous obtenez un 1 sur le d20, l'action est automatiquement ratée, même si les bonus sont suffisants pour battre la difficulté. Avec un 20, l'action est automatiquement réussie, même si les bonus sont insuffisants.

Les œufs de l'Écarlate

La nuit est étoilée, légèrement brumeuse et les trois compagnons marchent d'un bon pas sur la gran'route. Sophie leur demande soudain de faire un jet de Perception *– difficulté 15. Aboulker obtient un 5 au dé et ajoute le score de sa compétence (+14) pour un total de 19 ; Kirié tire un 9 (+3), ce qui fait 12 ; Gondri obtient un 16 (+8), pour un total de 24. Si Kirié reste sourd, Gondri et Aboulker entendent parfaitement un bruit de course et des appels à l'aide dans le sous-bois : des orques sont en chasse, une jeune elfe s'il faut en croire les cris. Les aventuriers ne peuvent rester indifférents à cette détresse (et ignorer un nouveau personnage !) Après un court combat et la fuite des orques, Filamine est secourue et peut rejoindre le petit groupe. Georges a eu chaud et Sophie savoure son introduction musclée.*

Difficulté

La difficulté d'un jet varie entre 5 et 35.



Difficultés

Automatique – pas besoin de jet
Facile – 5
Moyen – 10
Ardu – 15
Difficile – 20
Impensable – 25
Presque impossible – 30
Héroïque – 35

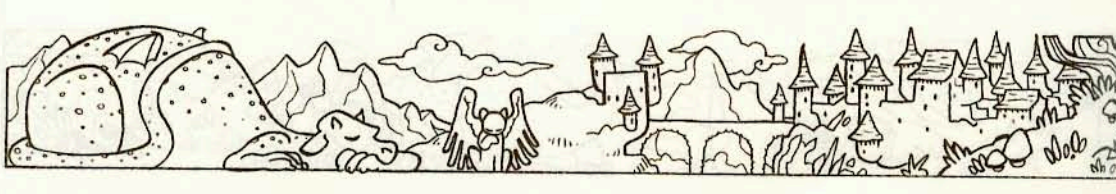
Jets opposés

Quand deux personnages s'affrontent, le vainqueur est celui qui obtient le meilleur résultat à son jet total (d20 + bonus). En cas d'égalité, il y a match nul. Si un personnage est actif et un autre est passif (un attaquant contre un défenseur par exemple), l'avantage va au personnage actif.

Les œufs de l'Écarlate

Vers midi, les quatre compagnons arrivent en vue du château-fort où vivent le seigneur de Fleurisse et sa fille. Ils ont bien marché et la petite pause, un peu après l'aube, a été la bienvenue. Le château est immense, construit en partie sur les flancs d'une falaise surplombant la Brionne – qui est devenue une belle et calme rivière.

Entrer dans le château n'est pas si facile que ça en a l'air, malgré le va-et-vient continuel des maquignons et des marchands, des



bateleurs et des cuisiniers. La garde a des ordres stricts et le capitaine Tintamarre entend bien les faire respecter à la lettre.

Lorsque Gondri se présente devant les grandes portes et que Tintamarre lui demande la raison de sa visite, il tente de baratiner le capitaine en inventant une abracadabrante histoire de liniment à livrer à la basse-cour du château pour traiter une maladie des oies, qui rend leurs plumes impropres à l'écriture.

Il fait donc un jet de Bluff (d20+9 pour un total de 22). De son côté, le capitaine Tintamarre fait un jet opposé en Psychologie (d20+7 pour un résultat de 24). Le capitaine est dubitatif et pas convaincu du tout – Gondri a raté son coup.

Modificateurs

Vous pouvez recevoir des modificateurs particuliers et temporaires à vos bonus. Il faut les additionner ou les soustraire au résultat du dé, selon qu'il s'agisse d'un bonus ou d'un malus. La plupart de ces modificateurs proviennent des atouts de votre héros. Quand les circonstances influent sur un jet, on se sert du système de krâsses (voir plus bas).

Les œufs de l'Écarlate

Le capitaine Tintamarre porte toujours des lunettes de soleil – cela lui donne un air important et surtout, comme ses interlocuteurs ne peuvent pas voir ses yeux, cela lui donne un avantage pour déceler les mensonges et les petits gestes qui trahissent la nervosité. Il a donc un bonus de +1 à tous ses jets de Psychologie *lorsqu'il porte ses lunettes. Son jet total en était en fait de 25 – Gondri n'était vraiment pas à l'aise pour le manipuler.*

Jets sans compétence

Il est toujours possible de faire un jet, quels que soient vos bonus. Si vous ne possédez pas une compétence, vous n'ajoutez rien à votre jet, même pas les caractéristiques associées.

Les œufs de l'Écarlate

Gondri commence à bafouiller, tandis que le capitaine Tintamarre fait venir un de ses soldats pour qu'il aille vérifier auprès du gardien des oies. Aboulker s'est assis sur une borne cochère et baille aux corneilles mais Kirié commence à sentir le roussi. Il se précipite impulsivement sur le capitaine et lui assène un « si j'tassure, c'est vrai c'qu'il dit ! » des plus convaincants.

Kirié ne possède pas la compétence Bluff. *Néanmoins, il fait un jet de d20 sec (sans aucun bonus) et obtient un superbe 15 ! Le capitaine fait rouler son dé (d20+8 donc) et échoue avec un magnifique 1 qui fait grincher Sophie et rigoler tous les joueurs autour de la table. Visiblement, le capitaine est déstabilisé et bredouille à son tour : « Ah... Ok... Bon, vous pouvez passer, j'imagine. Enfin, je crois... Allez-y, quoi ! »*

Krâsses

Les krâsses représentent l'action du destin sur l'histoire des personnages. Vous savez, la vicieuse fatalité qui crée toutes sortes de petits accidents compliquant la vie des héros, mais leur sauvant parfois aussi la mise. Techniquement, il s'agit d'un excellent moyen de gérer tous les modificateurs de circonstance sans avoir à apprendre des dizaines de tableaux analytiques.

Les Koudpütt

Le dé de krâsse

Un dK (ou dé de krâsse) est un dé à six faces qui n'a que deux résultats : 6 ou rien – sur une face donnant 1, 2, 3, 4 et 5, le résultat est nul. Un résultat de 6 est appelé une krâsse.

Il est conseillé au conteur de se munir d'une bonne trentaine de dés identifiables – par la taille ou la couleur. Si ça n'est pas possible, utilisez des jetons pour les dK (ou des pierres, des allumettes...) et lancez un nombre de d6 équivalent aux dK utilisés.



Les krâsses du conteur

Le conteur dispose d'une réserve théoriquement infinie de dK. Infini comme les pouvoirs du destin, en somme. En pratique, il garde près de lui un nombre suffisant de dés de krâsses dans un endroit qu'on appelle sa *réserve*. Quand le conteur souhaite rendre la tâche plus difficile à un de ses joueurs, il peut décider de lui faire une krâsse.

Ceci est possible à chaque fois qu'il lance le d20 pour l'un des seconds rôles. Le conteur prend alors dans sa réserve autant de dK qu'il le souhaite et les pose devant lui en annonçant clairement son intention de compliquer la vie du personnage (par un petit coup de menton hautain et provocateur peut-être).

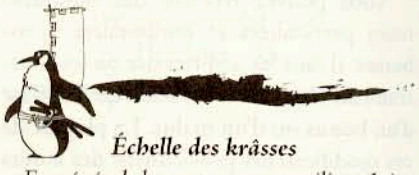
Le conteur lance les dK en même temps que le d20. Pour chaque krâsse qu'il obtient (c'est à dire un 6 sur le d6), il ajoute 6 au résultat du d20. Il peut ainsi obtenir des doubles, des triples krâsses ou pire encore...

Les œufs de l'Écarlate

le château de Fleurisse est réellement immense – il possède même quatre auberges différentes pour accueillir et divertir tous ceux qui y travaillent ou y séjournent. Nos quatre compagnons y mènent une discrète enquête et finissent par apprendre que, effectivement, trois œufs de dragon ont été dernièrement vendus à la princesse. Elle doit les garder dans sa ménagerie personnelle, près de ses appartements, dans l'aile ouest. Mais la princesse et son père sont partis à un tournoi chez un voisin. Ils sont absents pour quelques jours...

Alors que la soirée touche à sa fin et que parmi les clients de l'auberge, les bâillements sont plus nombreux que les rots, Aboulker et ses amis se glissent discrètement jusque dans l'aile ouest. Ils doivent déjouer la surveillance du garde en poste. Il s'agit donc d'un jet en opposition entre ce dernier et les personnages.

Les personnages font chacun un jet de Discrétion et seul le moins bon est retenu par Sophie : celui d'Aboulker, qui n'a obtenu qu'un 7. Le garde fait un jet comme à l'accoutumée (d20+4 pour leur Perception), mais Sophie décide de mettre 3 dés de krâsse pour corser les choses. Elle lance le d20 et 3 dK, pour un résultat de 8 au d20 et 6, 3 et 4 sur les d6: une krâsse ! Le garde fait donc 8+4+6 = 18. Il bat le jet de d'Aboulker – Sophie doit trouver une explication : alors qu'il discutait assez bruyamment avec une cantinière, il s'est brièvement interrompu pour rallumer sa pipe ; juste au bon moment pour entendre le juron étouffé d'Aboulker quand il se cogne l'orteil contre le rebord d'une marche. Méfiant, le soldat s'approche de l'endroit où les personnages se dissimulent...



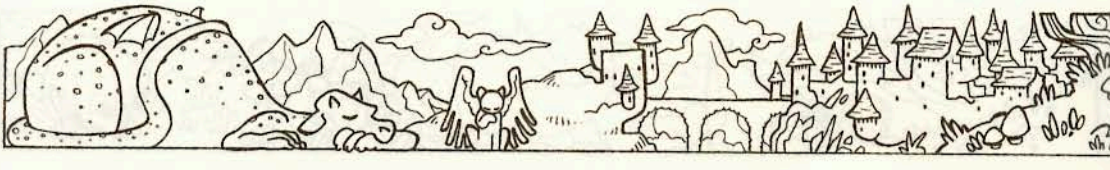
Échelle des krâsses

En général, le conteur peut utiliser 1 à 2 dK à la fois quand il veut embêter un peu ses joueurs. S'il souhaite leur faire un vrai tour de cochon, il peut aller jusqu'à 5, plus encore quand il veut être méchant. Attention tout de même : il y a un risque de retour de bâton.

Et les krâsses des joueurs

Une fois que le conteur a utilisé des dés de krâsse, il doit les poser sur la table au milieu des joueurs. On nomme cet emplacement le *tas de krâsses* (mais vous pouvez le matérialiser par exemple par le bol de porcelaine de Chine de votre grand-mère ou le *shibi-totoro* de votre petite sœur). Les joueurs peuvent à tout moment y puiser des krâsses afin de compliquer l'existence des seconds rôles. Comme on dit par chez nous, « Chacun son tour ! »





Les joueurs peuvent utiliser un ou plusieurs dK à chaque fois qu'ils lancent le d20 pour accomplir une action, que ce soit contre un adversaire ou contre une difficulté. Ils ajoutent à leur résultat chaque 6 obtenu sur un dé de krâsse.

Au début de chaque séance de jeu, les personnages disposent d'un nombre de dK égal à leur Charisme. Libre à eux de les mettre en commun pour que tout le monde puisse en profiter.



La réserve de dK est commune. Chacun peut y puiser quand il veut, comme il veut – y compris pour se faire des réserves. C'est aux joueurs de s'entendre pour utiliser les dK au meilleur de leur intérêt commun. S'ils n'y arrivent pas, changez de joueurs.

Les œufs de l'Écarlate

Le garde approche. Les héros sont devant une porte fermée à clef – une serrure de difficulté 25, d'après Sophie. Aucun d'entre eux ne sait réellement crocheter, mais bah ! peut-être qu'avec un peu de chance ? Gondri lance le d20 et les 3dK qui viennent d'atterrir dans le bol. 16 au d20 et 3, 6 et 6 sur les dK. Double krâsse ! Le total est donc de 28… Le joueur de Gondri est assez philosophe dans son explication : en période de paix, les gens font moins attention avec les serrures, et la servante qui est passée ici en dernier a simplement oublié de fermer (la première krâsse). Pire, elle a laissé ses clefs de l'autre côté (la deuxième krâsse). Les personnages entrent rapidement, referment derrière eux et le garde, ne trouvant qu'une porte close et personne autour, pense avoir rêvé.

Krâsses et conséquences

Cette règle est précisée dans le texte à chaque fois qu'elle s'applique, mais il ne fait jamais de mal de répéter un principe général (surtout pour ceux au fond, près du radiateur). À chaque fois qu'une krâsse est réussie sur un jet qui entraîne des dégâts (en points de vie ou d'énergie), ceux-ci sont augmentés de 6.

Ainsi, une double ou une triple krâsse peuvent avoir des conséquences importantes en combat, pendant le lancer d'un sort ou lors d'une acrobatie en altitude par exemple.

Krâsses de circonstance

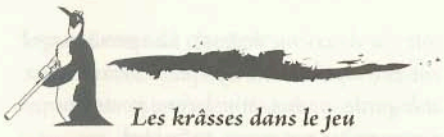
Parfois le conteur peut vouloir compliquer la difficulté d'une action simple en tenant compte de nombreux paramètres extérieurs (le temps, la vitesse, la visibilité, la nervosité, la distance, etc.) Dans ce cas, plutôt que de se référer à des tableaux que, de toute façon, nous ne fournissons pas, il peut lancer un ou plusieurs dK pour représenter ces circonstances spéciales.

Les seconds rôles peuvent identiquement souffrir de ces krâsses de circonstance.

Ces krâsses de circonstances *ne vont pas* dans le tas des joueurs. Elles ne comptent pas non plus en cas de contre-krâsse (voir ci-dessous).







Les krâsses dans le jeu

Fondamentalement, une krâsse est un méchant coup du destin : l'outil qui ripe, le soleil dans l'œil, le lacet qui casse, la petite inattention un rien mortelle. C'est toujours dame Fortune qui sourit ou son demi-frère la Capuche qui ricane.

Aussi conteur et joueurs doivent impérativement décrire le pourquoi et le comment de leurs krâsses réussies (c'est-à-dire s'ils obtiennent au moins un 6). Dans ce cas, la krâsse n'est utilisable que si le joueur ou le conteur explique en quoi elle s'applique sur l'action – comment le destin vient se mêler de l'aventure. Cette description doit être courte mais imagée et cohérente avec les circonstances générales. Elle peut être tirée par les cheveux quand le conteur ou le joueur ont obtenu plusieurs krâsses à la fois.

Les œufs de l'Écarlate

À cette heure de la nuit, l'aile ouest du palais est plongée dans l'obscurité. Sophie demande des jets de Perception *pour voir si les héros s'orientent correctement et, surtout, s'ils ne font pas tomber un des nombreux bibelots qui encombrent salles et couloirs. La difficulté n'est que de 10 (les salles sont tout de même vastes) – mais Sophie estime que le manque d'éclairage peut éventuellement compliquer la tâche. Elle décide de tirer 2 dK de circonstance – elle obtient une krâsse. La difficulté réelle de l'action est donc égale à 16 : la lune, qui éclairait quelque peu les lieux par les hautes fenêtres, est soudain cachée par un gros nuage. Comme ce ne sont pas des dés de krâsse normaux, Sophie ne donne pas les dK aux joueurs.*

Contre-krâsses

Quand à la fois le conteur et le joueur décident d'utiliser des dK sur leurs jets respectifs, il se passe ce qu'on appelle une *contre-krâsse*. Le destin ne pouvant pas à la fois favoriser et contrecarrer les héros, il faut décider du camp qu'il choisit. Les dK respectifs sont alors mis en commun et chaque adversaire lance le d20.

Celui qui obtient le plus haut résultat sur le dé (sans les bonus) ramasse l'ensemble des dK et peut les lancer pour son propre compte afin de déterminer le résultat final. Le résultat du d20 est conservé, et on ajoute les bonus ainsi que les krâsses obtenues.

Pour faire une contre-krâsse, il faut mettre sur le tapis au moins autant de dK que l'adversaire. Dans le cas des joueurs, si leur tas de krâsses n'en contient pas suffisamment, ils doivent tout miser.

Dans le cas où plusieurs joueurs contre-krâssent en même temps, par exemple lors d'une attaque de zone, ils se partagent équitablement les dK. Ceux-ci sont toujours en nombre égal à ceux du conteur. Si l'un des joueurs gagne la contre-krâsse, c'est lui qui s'approprie tous les dK. La vie est injuste, parfois.

Les œufs de l'Écarlate : *Enfin, la chambre de la princesse ! Les quatre compagnons se glissent silencieusement à l'intérieur. Alors qu'ils referment la porte derrière eux, ils entendent un curieux reniflement et un drôle de ricanement : des hyènes sanguinaires ! Ce sont les animaux favoris de la princesse, reconnaissables aux nœuds roses dans leur crinière. Elles n'aiment pas que les gens s'approchent de la collection de poupées ni du joli lit douillet sous lequel elles dorment.*

Filamine n'est pas rôdeuse pour rien : elle tente d'amadouer les bestioles. C'est un jet de Dressage *contre la* Sauvegarde *des hyènes. Georges décide de miser 3dK. Sophie en fait autant. C'est une contre-krâsse !*



Les 6 dK sont donc mis de côté. Georges et Sophie font rouler les dés, pour des résultats bruts de 11 pour le premier et 13 pour la seconde. Ce sont les hyènes qui récupèrent les dés de krâsse – qui roulent bruyamment sur la table pour ne rapporter qu'un seul 6. Maintenant, on peut comparer les résultats : 11+7 pour Filamine pour un total de 18, 13+2+6 pour les hyènes, ce qui leur fait 21. Les animaux rigolent et tentent gentiment de chiquer la main de la jeune elfe. Sophie, elle, rit jaune en donnant les 6dK aux joueurs.

Autres utilisations des krâsses

Certains atouts demandent que des dK soient dépensés pour faire effet. Dans ce cas, le joueur n'a pas besoin de faire de jet mais doit enlever un dK du tas. Si c'est un second rôle qui fait une telle action, le conteur doit ajouter un dé de krâsse au tas.

Les œufs de l'Écarlate : *Gondri se rappelle soudain qu'il a toujours des trucs improbables sur lui (grâce à l'atout Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ?). Il demande à Sophie si par hasard, il y a quelques jours en visitant un zoo sur la route, il n'aurait pas chopé une poignée de moelleuses croquettes pour hyènes sanguinaires. Sophie éclate de rire et accepte, à condition qu'il paye 2 dK au lieu d'un, car elle trouve ça un rien tiré par les cheveux. Le joueur donne donc deux dés à la conteuse, sans les jeter – il lui suffit de les dépenser.*

Le nain tire alors les croquettes de sa poche et les hyènes, contentes, viennent lui faire des mamours en chassant l'elfe d'un pet sonore.

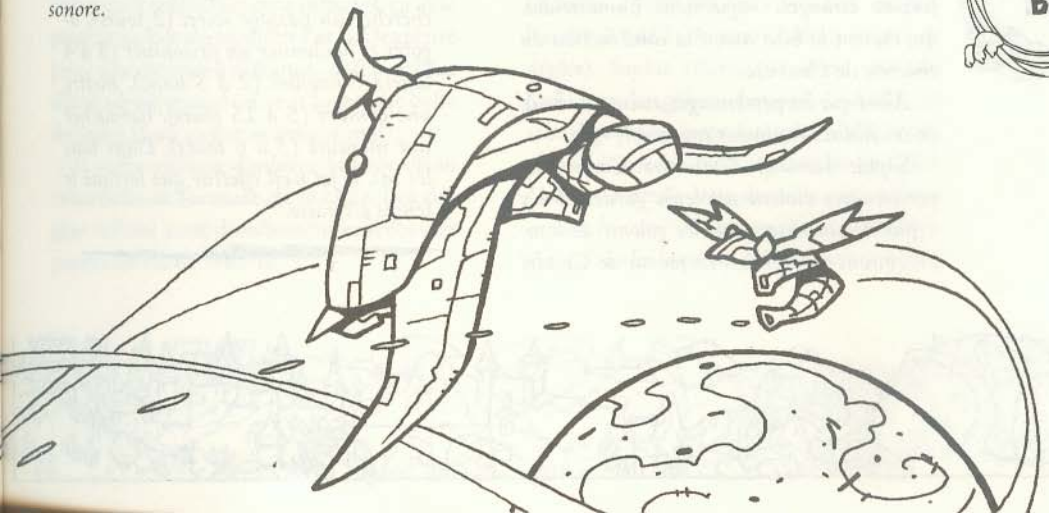
Les krâsses sont sans doute ce qu'il y a de plus étrange et de plus bizarre pour les conteurs habitués à des règles classiques, avec des tableaux et des règles carrées. Ne paniquez pas ! Avec un peu d'habitude, vous pourrez profiter de la dynamique créée par le va-et-vient permanent des dés d'un côté à l'autre de l'écran.

Utilisez les krâsses souvent, avec détermination. Provoquez les joueurs pour qu'ils les utilisent à leur tour. Vous avez un souci pour déterminer une difficulté ? Prenez la base de 15, et lancez des dK ! Un joueur vous demande quelque chose qui pourrait arranger son personnage pendant une situation stressante ? Faites-lui cracher une ou plusieurs krâsses pour qu'il trouve effectivement cet abri derrière lequel plonger !

Vous avez oublié de décrire un élément important sur un second rôle, comme une arme ou un truc vraiment cool et vraiment spécial ? Pas grave. Donnez un dK à vos joueurs, ça calmera les protestations indignées devant vos manipulations éhontées.

Dans le même ordre d'idée, si votre scénario exige que les héros tombent tous dans un piège à un moment donné, vous pouvez faire passer la pilule en mettant dans le tas un dK par joueur présent.

Les krâsses sont vos amies. Aimez-les aussi.



Combat

Initiative

On considère que chaque camp agit à son tour. Le conteur désigne les personnages ou leurs adversaires, selon les circonstances – le plus souvent, c'est le camp qui engage le combat qui agira le premier. En cas de problème, chaque camp lance un d20. Celui qui a le meilleur résultat engage la bagarre. À l'intérieur des camps, l'ordre d'action n'a aucune importance. Faites comme ça vous arrange. Le conteur ne se gênera pas pour faire partir la boule de feu du sorcier avant que les gobelins n'engagent le corps à corps. En cas de litige entre les joueurs, vous pouvez toujours vous départager en lançant le d20.

L'initiative

Les œufs de l'Écarlate

Les œufs de l'Écarlate ne sont pas dans la chambre de la princesse… Un coup pour rien, alors que la nuit avance. Quelques péripéties et un secouage de serviteur plus tard, les personnages apprennent que, pendant l'absence de la princesse, les œufs ont été mis en sécurité dans les profondeurs du château, loin au cœur de la falaise, dans les niveaux interdits. Pas vraiment le choix : il faut y aller.

Les galeries s'enfoncent dans le noir. Gondri allume une lanterne, Kirié agrippe sa hache – on ne sait jamais – Aboulker refait ses lacets et Filamine se dit qu'elle regrette ses forêts natales.

Dans les couloirs se trouvent de nombreuses niches et, dans chacune, des statues aux formes étranges, vaguement humanoïdes, qui étaient là bien avant la construction du château de Fleurisse.

Alors que les personnages avancent, deux de ces statues s'animent soudain !

Sophie décide de l'initiative. Comme les personnages étaient sur leurs gardes, il n'y a pas de surprise, mais les golems de kaolin agiront en premier. Le joueur de Gondri rappelle qu'il a l'atout Sixième sens, *ce qui lui autorise une action avant tout le monde. Après qu'elle ait résolu les attaques de ses monstres, la conteuse fera un simple tour de table dans l'ordre des aiguilles d'une montre pour que chacun agisse à son tour.*

Les actions

Au cours d'un tour, un personnage peut courir sur quelques mètres, attaquer, se défendre, 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… En général, un personnage peut faire une action importante et plusieurs petites rapides. Une attaque est une action importante. Se défendre, c'est assez rapide pour qu'on puisse y arriver plusieurs fois.

C'est le conteur qui vous dira ce que vous pouvez faire. Le dK encourage les actions héroïques, aussi ce n'est pas gênant de voir un héros sauter d'un balcon, se suspendre au lustre et fracasser la mâchoire du méchant d'un vicieux coup de botte retourné, tout en débitant une ode enflammée à sa bien-aimée attachée à l'autel sacrificiel. Tant qu'il ne se déplace que de quelques mètres et n'attaque qu'une fois.



Actions longues

Les actions longues nécessitent plusieurs tours pour être accomplies. Quelques exemples : *forcer un coffre (2 à 3 tours), chercher un passage secret (2 tours), ligoter et bâillonner un prisonnier (3 à 4 tours), S'habiller (2 à 3 tours), mettre une armure (5 à 15 tours), harnacher une monture (3 à 6 tours). Dans tous les cas, le jet n'est effectué que lorsque le temps est passé.*



Attaquer et défendre

Pour déterminer le succès d'un assaut, on oppose un jet d'attaque à un jet de défense. Le jet d'attaque doit être supérieur ou égal à la défense pour réussir.

Les œufs de l'Écarlate

Gondri ne fait ni une ni deux : en hurlant un avertissement, il assène un coup de marteau au premier golem, avant même que le monstre soit sorti de son alcôve. Son joueur obtient 8 sur le d20, ce qui additionné à son Attaque fait un total de 13. Sophie lance un dé pour la Défense du monstre et obtient un 15. Pas la peine de faire le calcul, l'attaque est ratée.

Au tour des golems, maintenant. Par chance, ils sont trop lents pour Gondri et Kirié, qui bondissent tous deux hors de portée. Sophie grommelle, promettant à ses amis qu'ils ne perdent rien pour attendre.

Surprise

Un personnage surpris ne peut pas faire d'autres actions que se défendre durant un tour. Par ailleurs, le groupe qui attaque gagne un dK par personne surprise (ou par groupe de têtes à claques – voir plus bas). Si ce sont les joueurs qui surprennent, ces dés de krâsse vont dans leur tas. Si ce sont les seconds rôles qui surprennent les personnages, les dK qu'ils gagnent ne vont pas dans le tas des joueurs une fois utilisés.

Dégâts

Les dégâts encaissés par la cible dépendent du type d'arme (1, 2 ou 3d6). On ajoute au résultat la Force pour une attaque en mêlée (les gros muscles, ça aide pour trancher du monstre) et la Dextérité pour une attaque à distance (c'est pratique d'être adroit quand on veut loger une balle de 9mm là où ça fait vraiment mal).

Il suffit ensuite d'enlever la protection éventuelle de l'armure de la cible. Les dégâts restant sont directement enlevés aux points de vie de celle-ci.

Les œufs de l'Écarlate

C'est au tour des héros d'agir. Gondri rate à nouveau son attaque, mais Kirié fait tournoyer sa hache (d20+8=23) en un moulinet que le golem ne parvient pas à arrêter (d20+6=9). Le barbare lui occasionne la bagatelle de 3d6+5 points de dégâts, moins l'armure naturelle du golem (protection 2) – le golem perd 17-2=15 points de vie. Heureusement qu'il en a un bon paquet !

Pendant ce temps, Georges est encore dans la cuisine occupé à fouiller les placards à la recherche d'un autre paquet de biscuits, et le joueur d'Aboulker annonce qu'il fouille dans sa besace. Mais peu importe… le jeu doit avancer.

Combat à distance

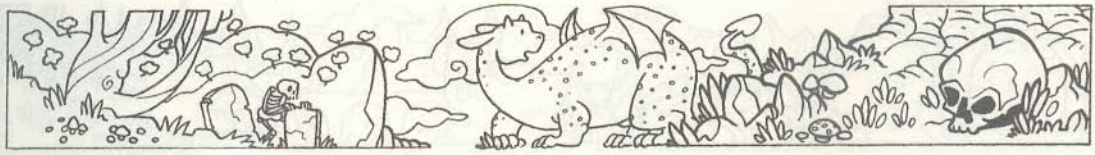
Un tir à distance sur une cible se résout, comme d'habitude, par jet d'attaque contre un jet de défense. Les malus dus à la distance ou à la visibilité sont directement gérés par des krâsses de circonstance (que le conteur ne rend pas aux joueurs, bien entendu !) Nul besoin de tableaux complexes – le conteur est invité à gérer à la louche, en fonction de la situation.

Les armes à feu

Les œufs de l'Écarlate

À la fin du tour, comme Georges revient avec deux boites de cookies moelleux, Sophie l'autorise à agir (elle a une faiblesse pour les pépites de chocolat). Filamine s'était reculée du combat pour mieux tirer sur les deux golems avec son arc. Son don de Tir rapide l'autorise à faire feu deux fois avec un malus de -2 (d20+3, pour 2d6+5 points de dégâts). Sophie estime que ce ne sera pas facile, car les golems bougent (+1dK), ils sont engagés en corps à corps (+2dK) et en plus la lumière n'est pas fameuse (+1dK). Georges conteste cette dernière circonstance car son héroïne, en tant qu'elfe, voit parfaitement dans les lumières faibles. Pour une fois,





Sophie n'a pas de chance et n'obtient aucune krâsse. Les attaques de Filamine totalisent 17 et 9 et les défenses du golem qu'elle vise 16 et 15. Une flèche se plante dans le monstre et lui occasionne 11 points de dégâts une fois sa protection soustraite.

Les krâsses en combat

Les krâsses sur un jet d'attaque se transforment aussi en dégâts. Chaque 6 sur un dK est ajouté à l'attaque et à la somme des dégâts occasionnés. N'oubliez pas de justifier les krâsses par des accidents du destin.

Sur un jet de défense insuffisant pour éviter l'attaque, chaque krâsse obtenue réduit les dégâts reçus de 6 points.

Dans le cas d'une contre-krâsse, les 6 enregistrés par le vainqueur sont ajoutés aux dégâts infligés à son adversaire. Si le défenseur parvient à battre l'attaquant, cela signifie qu'il parvient à riposter dans le feu de l'action et qu'il inflige des dégâts égaux aux krâsses obtenues. Quand on vous disait qu'une contre-krâsse était un moment dangereux !

Krâsses et coups localisés

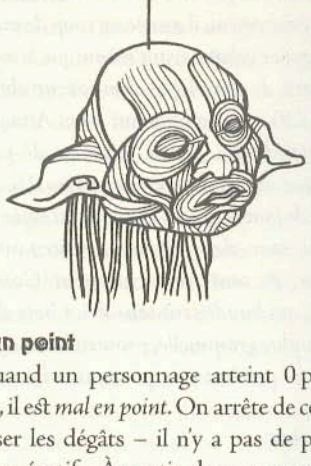
Les œufs de l'Écarlate

Tous les protagonistes ayant agi, on passe au tour suivant. C'est donc à nouveau aux golems d'attaquer. La conteuse mise 2 dK pour chacun d'eux (les dés iront ensuite dans le tas des joueurs). Kirié bloque le coup avec sa hache (et un superbe 20 sur le dé) mais Gondri est touché, avec une double-krâsse en plus !

Sophie consulte ses notes : les grosses brutes de glaise font des dégâts de 3d6+6. Elle obtient un total de 11 sur les dés, soit 17, mais elle doit aussi ajouter les dégâts supplémentaires dus aux deux krâsses réussies sur l'attaque. Dépourvu d'armure, Gondri reçoit donc un total de 17+12=29 points de dégâts. Comme il n'a que 23 points de vie, il tombe immédiatement à 0. Sophie annonce avec un petit sourire vicieux que ça ne signifie pas que le pauvre nain est mort. Pas encore, en tout cas.

Blessures, grosses fatigues et guérison

Perdre des points de vie, c'est bien beau, mais que se passe-t-il quand on n'en a plus ? Et des points d'énergie, hein ?



Mal en point

Quand un personnage atteint 0 points de vie, il est *mal en point*. On arrête de comptabiliser les dégâts – il n'y a pas de points de vie négatifs. À partir de ce moment, le personnage ne peut plus utiliser de dK. En outre, il risque de subir des blessures graves.

Les œufs de l'Écarlate

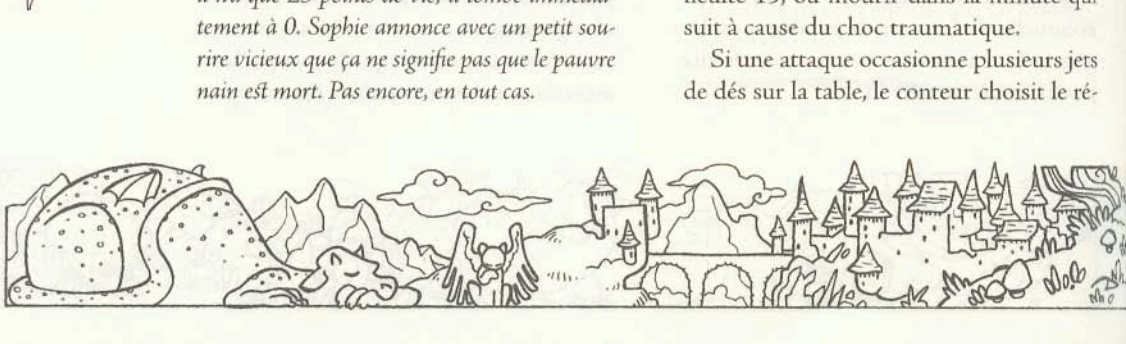
Gondri est tombé à 0 points de vie. Il est encore conscient et capable d'agir, mais il est mal en point. *Il ferait mieux de se ménager en attendant d'aller mieux. Heureusement qu'Aboulker est guérisseur... Le vieux mage va-t-il enfin servir à quelque chose ?*

Blessures graves

Dorénavant, à chaque fois que vous tirez 1 sur le d20 ou qu'un adversaire obtient un 6 sur l'un de ses dés de dégâts (y compris avec des krâsses) vous devez consulter la table des blessures graves. Lancez un d20 par 6 obtenu et appliquez les effets.

Mais ce n'est pas tout. Vous devez également réussir un jet de sauvegarde difficulté 15, ou mourir dans la minute qui suit à cause du choc traumatique.

Si une attaque occasionne plusieurs jets de dés sur la table, le conteur choisit le ré-



sultat qu'il préfère (dur de trancher un pied et d'enfoncer une mâchoire avec un seul coup de hache – soit il faut méchamment riper, soit il faut s'attaquer à un hobbit).

Un jet de *Métier (guérisseur/médecin)* ou un soin magique peut stabiliser le personnage si le conteur l'accepte (voir plus loin).

Comme nous sommes dans un jeu héroïque, vous pouvez éviter une blessure grave en dépensant un dK. Dans ce cas, vous ne tirez pas sur la table et vous n'avez pas à faire de sauvegarde contre la mort. Attention, un tel miracle n'est possible qu'une fois par tour !

Les œufs de l'Écarlate

Gondri a été touché par une attaque qui l'a emmené à 0 points de vie. Les dés de dégâts comprenaient deux 6 – les krâsses si brillamment obtenues par Sophie. Gondri subit donc une double blessure grave : son joueur doit tirer deux fois le d20 sur la table. Prudent, il décide de dépenser un dK pour annuler un de ces jets. Le dé fatidique annonce un résultat de 8. La main de l'agent secret a été écrasée par le golem et pend, inutilisable, au bout de son bras. Aïe ! Heureusement, il réussit son jet de sauvegarde *contre une difficulté de 15. Il ne meurt donc pas sous le choc.*

Table des blessures graves

d20	Effet
1	*Quel coup de bol : aucune conséquence !*
2	*Mâchoire défoncée : problèmes pour mâcher en perspective.*
3	*Langue arrachée : ne peut plus parler.*
4	*Genou explosé : ne peut plus courir.*
5	*Coup à l'aine : descendance future mise en péril.*
6	*Coup au visage : défiguré.*
7	*Coup aux yeux : aveugle.*
8	*Main mutilée et inutilisable.*
9	*Fracture du bras : ne sert plus à rien.*
10	*Fracture du pied : boîte sérieusement.*
11	*Bras sectionné : hémorragie sévère.*
12	*Jambe tranchée : faire un garrot en urgence.*
13	*Bassin fracturé : impossible de marcher.*
14	*Colonne vertébrale touchée : paralysé jusqu'à la taille.*
15	*Éventré : intestins sur le parquet.*
16	*Cage thoracique enfoncée : organes vitaux touchés.*
17	*Égorgé : perte de connaissance.*
18	*Fracture du crâne : coma immédiat.*
19	*Artère majeure sectionnée : dans les pommes.*
20	*Organes vitaux détruits : mort instantanée.*

Mort des seconds rôles

Tous les personnages non joueurs ne sont pas aussi résistants aux coups que les héros. Par défaut, nous considérons qu'un second rôle est mis hors de combat à 0 point de vie. Quand la survie d'un tel personnage revêt une quelconque importance pour l'histoire, c'est au conteur de décider s'il est mort, mourant ou simplement mal en point. Si vous jouiez un remake des *Trois mousquetaires*, ce serait le cas de personnages comme le comte de Ward ou Jussac.

Certains second rôles sont particulièrement vitaux à un scénario : les ennemis récurrents, les alliés fidèles, les amours impossibles. Dans le roman susnommé, ce sera Richelieu, Rochefort ou Milady. De tels personnages sont considérés comme des héros : ils sont mal en point quand ils n'ont plus de points de vie et font des jets sur la table des blessures graves.

Enfin, tous les personnages qui ne sont là que pour servir de chair à pâtée, qui débarquent sur les lieux des combats par pa-

quets de dix (comme les gardes du cardinal) suivent les règles des *têtes à claques* (voir p.69). Quand ils sont mis hors de combat, c'est de la façon qui plaît aux joueurs : assommés, balancés à la baille ou simplement mis en déroute.

En règle générale, il n'y a aucun rapport entre le niveau d'un second rôle et son aptitude à la survie. Nul besoin d'être très puissant pour tirer les ficelles de l'intrigue complexe dans laquelle les héros sont embarqués malgré eux. À l'inverse, des ogres cybernétiques de niveau 8 peuvent être de simples têtes à claques.

Autres moyens de se faire mal

Chute – Un personnage subit 1d6 points de dégâts par tranche complète de 3 mètres de chute. Un jet d'*Acrobatie* difficulté 15 permet d'annuler un des d6. Si le personnage saute volontairement, un autre d6 est annulé.

Noyade – Un personnage doit réussir un jet de *Natation* contre des difficultés variables selon les situations (10 en bassin calme, 30 au cœur d'une mer déchaînée). À chaque fois qu'il rate un jet, il reçoit 1d6 points de dégâts. Quand il atteint 0, il se noie.

Feu – Un personnage qui entre en contact avec des flammes doit faire un jet de sauvegarde contre une difficulté de 15. En cas d'échec, ses vêtements prennent feu et il subit 1d6 points de dégâts cumulatifs par tour (1d6 au premier tour, 2d6 au second, etc.) Il peut tenter de s'éteindre en réussissant un jet de sauvegarde avec une difficulté de 15 – c'est son action du tour. S'il est aidé, il reçoit un bonus de +4 à son jet. S'il se jette dans l'eau, ajoutez encore +4.

Asphyxie – Un personnage peut retenir sa respiration pendant 10 tours (1 minute), plus un nombre de tours égal à sa Constitution (soustrayez si la caractéristique est négative).

Guérison

Premiers secours – La compétence *Métier (guérisseur/médecin)* permet de soigner des blessures récentes. Il n'est possible de soigner un personnage qu'une seule fois par scène. Le guérisseur doit réussir un jet de compétence contre une difficulté de 15 pour soigner 1d6 points de vie par degré dans sa compétence. Comme d'habitude, les krâsses ajoutent 6 aux points de vie récupérés.

Les œufs de l'Écarlate

Au cours du combat contre les golems, Kirié a perdu 10 points de vie. Aboulker s'occupe de lui avec sa compétence Métier (guérisseur), *dans laquelle il a 6 degrés. Son joueur fait un jet (d20+11) et passe la difficulté de 15. Quelques bandages et onguents odorants plus tard, le barbare nordique récupère donc 6d6 points de vie.*

Guérison naturelle – Que les premiers secours soient appliqués ou non, le blessé peut récupérer des points de vie tout seul. Il récupère un nombre de points de vie égal à son niveau pour chaque nuit de sommeil. S'il s'est reposé toute la journée, il peut ajouter sa Constitution à ce chiffre. Si une personne compétente s'occupe de lui – c'est-à-dire quelqu'un possédant la compétence *Métier (guérisseur, médecin,* voire *cuisinier* dans certains univers bons vivants) – il peut gagner 1d6 points de vie supplémentaires. Enfin, si le lieu est adéquat (dispensaire, chambre d'hôpital, cuve de régénération), il peut ajouter un autre d6.

Soins des blessures graves – Un guérisseur doit réussir un jet de compétence d'une difficulté de 20 pour soigner un personnage qui a pris une blessure grave. La difficulté passe à 30 pour sauver un personnage qui a raté son jet de sauvegarde contre le choc. En cas de réussite, le personnage peut recevoir les premiers secours comme indiqué plus haut et sortir de l'état *mal en point*. En cas d'échec, il faut



qu'un autre guérisseur tente quelque chose – Il est impossible de retenter le jet.

Séquelles – Lorsque le personnage a subi une blessure grave qui lui laisse une séquelle (amputation et mutilation), son total maximum de points de vie est diminué de 1 point. Les autres conséquences des blessures graves sont laissées à la discrétion du conteur.

Les œufs de l'Écarlate

Gondri a été assez gravement touché – il pourra y avoir des séquelles. Mais Aboulker est là. Il panse la main brisée et réussit un jet de Métier (guérisseur) *contre une difficulté de 20. Il peut maintenant s'occuper des soins plus classiques – c'est à dire faire un jet de difficulté 15 pour redonner 6d6 points de vie à son compagnon. Dans tous les cas, tant que sa main n'aura pas été traitée par magie (ou par un chirurgien dans des conditions décentes), Gondri n'aura plus que 22 points de vie.*

Soins magiques – Les soins magiques peuvent être effectués autant de fois que nécessaire. Ils peuvent, lorsque c'est autorisé par le conteur, faire repousser un membre perdu et restaurer la perte du point de vie permanent.

Chocs, traumatismes et pertes d'énergie

Il est possible que certaines attaques, comme des sorts par exemple, attaquent les réserves de points d'énergie d'un personnage. Le conteur peut également vous faire perdre des points d'énergie en cas de choc, de vision d'horreur ou de rencontre avec quelque Innommable Entité Venue d'Ailleurs. Enfin et surtout, vous pouvez perdre des points d'énergie en lançant des sorts ou en utilisant des pouvoirs.

Visions d'horreur – Une scène de crime bien horrible ou un spectacle particulièrement mal joué par des troubadours jet-setters peut faire perdre 1d6 points d'énergie.

Le retour du Grand Ancien à l'Haleine de Mille Chevreaux peut faire perdre 3d6 points d'énergie ou plus.

Les œufs de l'Écarlate

Comme Georges se bâfre de gâteaux sans en laisser aux autres, la conteuse lui demande de faire un jet de sauvegarde contre 15. Après tout, son personnage est une jeune elfe qui n'a pas beaucoup vécu, et voir Aboulker charcuter ainsi Gondri lui soulève le cœur. Georges rate le jet et Sophie lui annonce que Filamine perd 1d6 points d'énergie, sous le coup de l'horreur et du dégoût. Forcément, Georges ronchonne (« Mais qu'est-ce qu'elle a Sophie ce soir ? C'est parce que j'étais en retard ? »).

Blessures mentales – Quand votre total de PE atteint 0, vous êtes *vidé*. Vous ne pouvez plus utiliser de dK et, plus important, vous risquez de vous griller les neurones. À partir de maintenant, vous devez lancer un dé sur la table des folies par 6 obtenu sur des pertes de points d'énergie, ainsi que si vous obtenez un 1 sur n'importe quel lancer de d20.

Récupérer ses points d'énergie

La compétence *Concentration* permet de soigner des fatigues ou des pertes d'énergie en pratiquant (ou en faisant pratiquer) des exercices de respiration. Il n'est possible de faire récupérer un personnage qu'une seule fois par scène. Le » guérisseur » doit réussir un jet de *Concentration* d'une difficulté de 15 pour soigner 1d6 points d'énergie par degré dans sa compétence. Les krâsses éventuelles ajoutent 6 aux points d'énergie récupérés.

Que les exercices soient effectués ou non, le personnage peut récupérer des points d'énergie tout seul. Il récupère un nombre de points d'énergie égal à son niveau pour chaque nuit de sommeil. S'il s'est reposé toute la journée, il peut



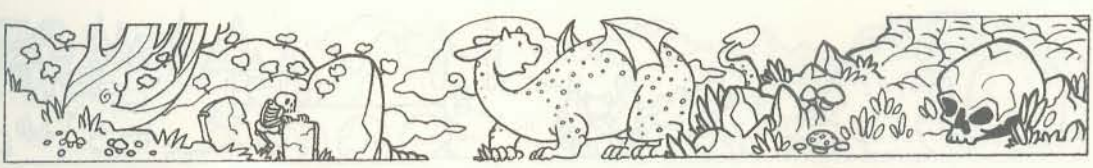


Table des folies
Lancez 1d20

1. ***Ouf !*** *Vous avez eu un choc mais vous vous en tirez sans la moindre séquelle.*
2. ***Perte de connaissance.*** *Vous êtes inconscient pendant 1d6 minutes.*
3. ***Insomnie chronique.*** *À vous la joie des matins difficiles et des malus cumulatifs !*
4. ***Hyperactivité.*** *Il faut toujours que vous fassiez quelque chose. Très fatiguant pour les potes.*
5. ***Hallucinations.*** *« Ma femme s'est transformée en koala de Venus. Évidemment que j'ai tiré ! »*
6. ***Apathie.*** *Vous n'avez plus envie de rien faire. Il faut vous traîner pour partir en aventure.*
7. ***Panique.*** *Vous partez en courant, attaquez comme un branque ou faites n'importe quoi.*
8. ***Paranoïa.*** *« Je suis sûr que ma femme est manipulée par les koalas de Vénus. »*
9. ***Phobie.*** *Peur irrationnelle d'un sujet en rapport avec votre traumatisme (au choix du conteur).*
10. ***Narcolepsie.*** *Vous vous endormez pour un oui, pour un non.*
11. ***Amnésie partielle.*** *Vous oubliez tout à partir du dernier moment où vous vous êtes senti en sécurité.*
12. ***Amnésie totale.*** *« Qui suis-je ? Et que fait ce koala pourpre et mauve avec mon slip ? »*
13. ***Problème d'identité.*** *Vous croyez être votre tante Hortense ou le grand méchant de la campagne.*
14. ***État de choc.*** *Vous êtes désorienté, vous ne réagissez plus normalement.*
15. ***Cécité nerveuse.*** *Vous perdez l'usage de la vue pendant 1d6 heures.*
16. ***Crise d'angoisse.*** *Vous êtes secoué de tremblements épileptiques pendant 1d6 minutes.*
17. ***Catatonie.*** *Vous vous recroquevillez et vous fermez au monde extérieur pendant 1d6 heures.*
18. ***Rage destructrice.*** *Vous attaquez sans distinction la personne la plus proche. Dure 1d6 minutes.*
19. ***Coma léger.*** *Cet état dure 1d6 jours.*
20. ***Coma profond.*** *Trait plat. Biiiiiiiiip. « Vous voulez que je le débranche ? »*

ajouter sa Sagesse à ce chiffre. Si une personne compétente s'occupe de lui – c'est à dire quelqu'un possédant la compétence *Concentration* ou *Métier (cuisinier)*, il peut gagner 1d6 points d'énergie supplémentaires. Enfin, si le lieu est adéquat (temple, lieu de recueillement, bibliothèque, nexus magique, ley line, etc.), il peut ajouter un autre d6.

Récupération rapide
Drogues, poisons et maladies

Petites règles utiles

Ci-dessous se trouvent quelques petits points de règles qui, s'ils ne sont pas vitaux, vous serviront tôt ou tard en partie.

Coopération

Lorsque des personnages s'entraident pour accomplir une action, tous font un jet de compétence. Celui qui obtient le meilleur résultat à son jet est le contremaître de l'action – c'est lui qui décrit les opérations, prend les décisions et sert de porte parole auprès du conteur. Chaque personnage qui l'aide et qui a réussi à battre une difficulté de 15 sur son jet donne un bonus de +2 au résultat du contremaître – à condition de ne pas rechigner à la tâche et de faire comme le chef y dit !

Les œufs de l'Écarlate

Les quatre compagnons poursuivent leur périple dans les profondeurs du château de Fleurisse. Gondri souffre un peu mais les soins d'Aboulker ont été efficaces. Finalement, ils arrivent dans un cul de sac : une large salle où trônent plusieurs statues de grande taille. Après un instant à se demander quand elles vont se mettre à bouger pour les piétiner, les personnages commencent à explorer les lieux (avec un jet de Fouille) et trouvent un passage sous une des statues. Mais pour y accéder, il faut déplacer l'idole !

Tous les personnages font un jet de Force. Le meilleur résultat est celui de Kirié, avec un impressionnant 24. Il prend donc la direction des opérations et demande à Aboulker de faire levier avec son bâton, appuyé par Gondri, tandis que Filamine et lui-même poussent de toutes leurs forces. Comme ses trois compagnons ont réussi un jet supérieur à 15, il reçoit un bonus de +6, pour un total de 30. La statue glisse sur son socle. Sophie soupire : il aurait été plus simple de trouver le mécanisme !

Têtes à claques

Les têtes à claques sont la piétaille des seconds rôles. Vous savez, les hordes de gangsters qui se font décimer par des rafales d'Uzi, les armées de gobelins stupides qui se ruent en rangs serrés vers des héros spécialistes des sorts de zone.

Pour ne pas lancer des brouettes de dés, le conteur peut utiliser une variante de la règle de coopération pour le combat. L'attaque d'un groupe de têtes à claques se fait avec d20 + l'*Attaque* d'un seul d'entre eux + 1 par tête à claques participant. Le même modificateur (+1 par tête à claques) s'applique à leur *Défense*, à leurs dégâts et, au choix du conteur, à certaines de leurs compétences.

Dès que le groupe de têtes à claques reçoit un nombre de points de dégâts égal à son *seuil de valeur* (égal à niveau + Constitution + armure), l'un de ses membres tombe. Si les dégâts sont égaux à plusieurs seuils de valeurs, c'est autant de têtes à claques qui tombent. Pour simplifier la vie du conteur, nous lui conseillons de ne pas tenir compte des fractions de dégâts qui ne dépassent pas le seuil fatidique. Il ne perdra pas de temps à calculer les totaux de points de vie et à les griffonner sur un bout de papier. Avec cette méthode, les têtes à claques sont soit d'attaque, soit hors d'état de nuire.

Les œufs de l'Écarlate

À peine le passage est-il ouvert que des pas résonnent dans les profondeurs ténébreuses exhalant le moisi. Un bataillon de squelettes, sans doute des ancêtres du seigneur de Fleurisse dont on a troublé le repos éternel, émerge du passage secret et se rue sus aux héros.

Comme les joueurs ont annoncé dès les premiers bruits qu'ils se préparaient à combattre, Sophie leur permet d'attaquer les premiers. Les attaques de Gondri et de Filamine réussissent, faisant respectivement 3 et 14 points de dégâts. Kirié agite sa hache sans d'autre effet que de faire du vent et Aboulker semble toujours aussi passif.

Les squelettes ont beau avoir 20 points de vie chacun, ce sont des têtes à claques. Ils sont donc mis hors de combat dès qu'ils reçoivent 4 points de dégâts (ils sont de niveau 2, ont +0 en Con et portent des plastrons rouillés valant 2 points de protection – leur seuil de valeur est donc de 4). Le coup de marteau de Gondri est inefficace, mais les flèches de la jeune elfe réduisent trois des morts-vivants en petits tas d'ossements.

Georges exulte, « Vous avez vu comment je leur ai mis leur mère à ces faces d'os ? » *dit-il. Mais son sourire est de courte durée, car la conteuse annonce que huit des squelettes se jettent sur Filamine, ce qui leur vaut un bonus de +8 en* Attaque *et aux dégâts.*

Officiers et gentlemen
Le combat de masse



Assommer

Pour assommer un adversaire, celui-ci ne doit pas être conscient de votre présence ou être dans l'incapacité de se défendre (empêtré dans un filet par exemple). Vous devez réussir un jet d'attaque avec un malus de -4. En cas de réussite, l'adversaire doit faire un jet de sauvegarde avec une difficulté égale à 10 + dégâts reçus (en ignorant l'armure). En cas d'échec, la victime s'écroule inconsciente pour un nombre de minutes égal aux dégâts. Dans tous les cas, elle ne perd aucun point de vie.

Les œufs de l'Écarlate

Le combat est mal engagé, et les héros auraient bien besoin de l'aide de leur magicien. Sortant de sa torpeur, Aboulker se rend compte de la gravité de la situation et commence à préparer un sort de Nuée carbonisante, *une de ses spécialités. C'est alors qu'une ombre se dresse derrière lui. Sire Maltepouille de Fleurisse, assassin-acrobate et mouton noir de la famille jusqu'à sa mort quelques cent ans auparavant, s'est glissé parmi les squelettes pour prendre les intrus à revers.*

L'attaque du mort-vivant réussit et fait 18 points de dégâts. Aboulker doit donc faire un jet de sauvegarde de difficulté 28, qu'il rate malheureusement. Le magicien tombe dans les vapes pour 18 minutes, sans perdre de points de vie mais sans avoir eu le temps de lancer le moindre sort.

Lutte

Un personnage qui souhaite agripper un adversaire doit réussir un jet d'attaque suivi d'un jet de Force en opposition. En cas de réussite, l'adversaire est immobilisé. Le personnage peut lui appliquer automatiquement un nombre de points de dégâts égal à 1d6 + Force à chaque tour. La victime ne peut que tenter de se libérer en réussissant un jet de Force en opposition. Toutes les autres actions subissent un malus de -4 ou sont interdites (au choix du conteur).

Les œufs de l'Écarlate : *Grâce à la vaillance de Kirié, nos héros ont pu se débarrasser des squelettes et de sire Maltepouille. Ils errent maintenant dans un dédale de salles caverneuses, territoire des terribles vases morveuses... qui leur tombent justement dessus ! Quatre jets de sauvegarde minables plus tard, voilà que tout le monde est englué. Sophie décide de résoudre ça avec les règles de lutte.*

Kirié et Filamine réussissent leurs jets de Force en opposition, mais Gondri ne parvient pas à battre le score de 23 de la vase. Au tour suivant, celle-ci lui occasionne automatiquement 1d6 + 5 points de dégâts, avant même qu'il ait pu essayer de se libérer. D'ailleurs, il vaudrait mieux qu'il réussisse, car Kirié s'approche de lui avec une torche...

Coup de grâce

Un personnage inconscient ou enchaîné peut être tué d'un seul coup, quel que soit son nombre de points de vie. Si le meurtrier n'a pas de pression et que personne n'est susceptible de l'arrêter, sa victime passe l'arme à gauche immédiatement. Si le coup de grâce a lieu pendant un combat par exemple, et que les alliés de l'infortuné s'apprêtent à se ruer sur le tueur, procédez comme suit. L'attaque réussit automatiquement et la victime doit réussir un jet de sauvegarde avec une difficulté égale 10 + dégâts occasionnés. Si elle échoue, elle meurt. En cas de réussite, elle perd simplement les points de vie.

Bolas, filets et lassos

Ces armes sont des armes professionnelles à distance (2d6 points de dégâts+Dextérité). Elles n'enlèvent pas de points de vie, mais la victime doit réussir un jet de *Sauvegarde* contre 10 + dégâts obtenus ou se retrouver empêtrée dans les mailles ou les cordes, incapable de se déplacer ou d'agir efficacement pour un tour. Elle doit ensuite réussir un jet d'*Évasion* contre une difficulté de 15 pour se libérer. Chaque tentative prend un tour complet.



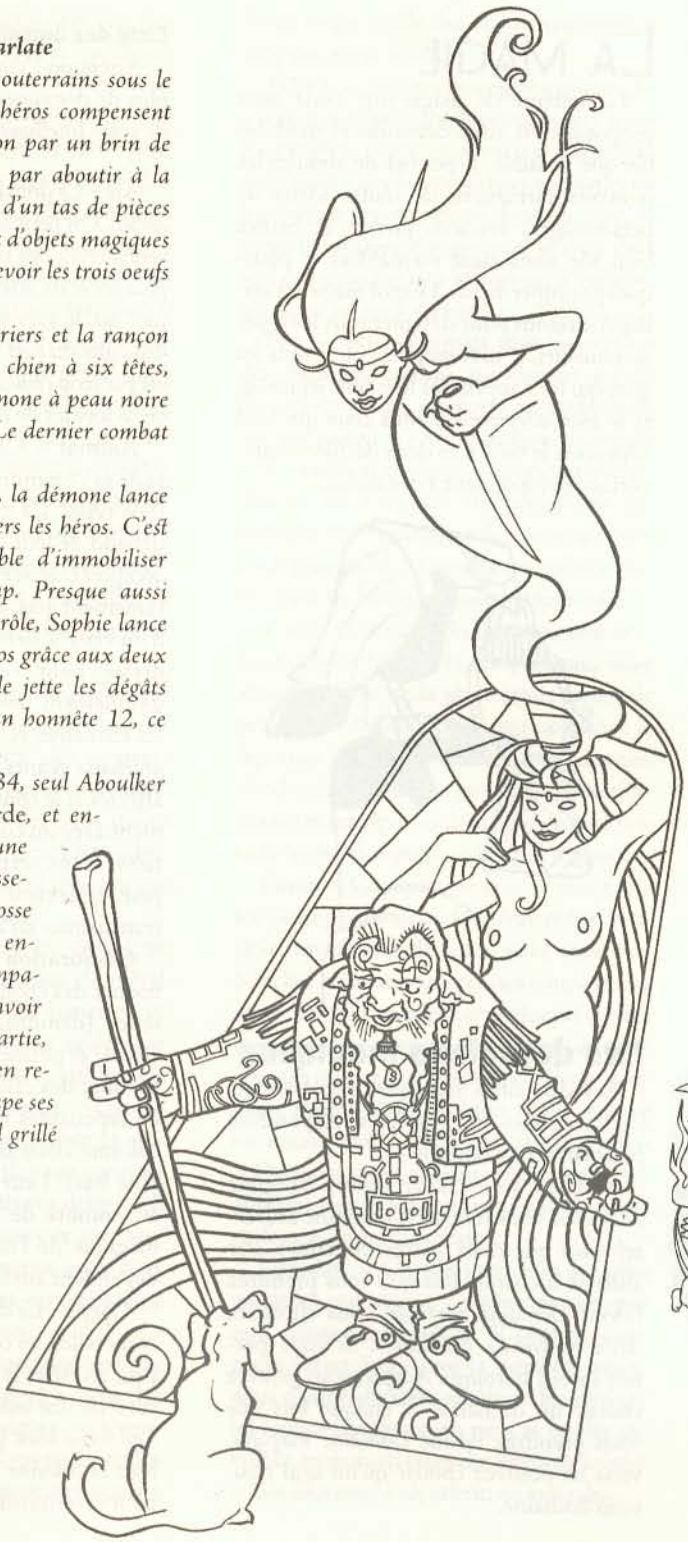
Les œufs de l'Écarlate

A force d'explorer les souterrains sous le château de Fleurisse, les héros compensent leur manque d'organisation par un brin de chance. Ils finissent enfin par aboutir à la salle du trésor. Au milieu d'un tas de pièces d'or, de joyaux sans prix et d'objets magiques grosbills, ils peuvent apercevoir les trois oeufs de l'Écarlate. Victoire !

Mais entre nos aventuriers et la rançon de leur donjon grogne un chien à six têtes, tenu en laisse par une démone à peau noire et harnais de cuir clouté. Le dernier combat s'engage alors !

Riant à gorge déployée, la démone lance son fouet à neuf queues vers les héros. C'est une arme magique capable d'immobiliser neuf cibles d'un seul coup. Presque aussi hargneuse que son second rôle, Sophie lance 5dK et atteint tous les héros grâce aux deux krâsses qu'elle obtient. Elle jette les dégâts une seule fois et totalise un honnête 12, ce qui fait 24 avec les krâsses.

Avec une difficulté de 34, seul Aboulker réussit le jet de Sauvegarde, *et encore, parce qu'il a obtenu une krâsse. Furieuse, la maîtresse-chienne lui lâche son molosse à la gorge pendant qu'elle entreprend d'étrangler ses compagnons. Enfin réveillé après avoir somnolé pendant toute la partie, le joueur du vieux magicien retrousse ses manches et attrape ses dés. Ça va sentir le clébard grillé dans pas longtemps !*





La magie

Le système de magie que nous vous proposons est aussi dépouillé et modulable que possible. Il permet de simuler les pouvoirs surnaturels de toutes sortes de personnages : sorciers, prêtres et bardes bien sûr, mais aussi mentalistes et pourquoi pas super-héros. Le mot *magie* est utilisé ci-dessous pour désigner tous les types de pouvoirs, le mot *magicien* pour tous les gens qui l'ont appris dès leur plus jeune âge et le mot *adepte* pour tous ceux qui l'ont appris sur le tard. Ces deux dernières catégories correspondent à des atouts.



Les domaines magiques

Les domaines magiques représentent les catégories de pouvoirs disponibles pour votre personnage.

Si vous avez choisi l'atout d'origine *Magicien*, vous recevez le domaine universel ainsi que deux autres domaines. Par ailleurs, à chaque fois que vous prendrez l'atout *Domaine magique*, vous choisirez deux nouveaux domaines. Si vous prenez l'atout héroïque *Adepte*, vous pouvez choisir un domaine. À chaque fois que vous prendrez l'atout *Domaine magique*, vous ne pourrez choisir qu'un seul nouveau domaine.

Liste des domaines de magie

Attention ! Vous ne pouvez pas connaître plus de domaines magiques que la somme de votre Intelligence et de votre Sagesse.

Air – Ce domaine crée et affecte l'élément aérien. On peut s'en servir pour dominer les vents, créer des tempêtes et, d'une manière plus générale, affecter la météo. Dans ce dernier cas, le conteur est libre d'augmenter la difficulté du sort si le changement de temps est par trop radical. Il est assez facile de voler en se servant de ce domaine.

Animal – Ce domaine gouverne, appelle et communique avec les animaux de tous types. Ce qu'on peut leur demander dépend de leur caractère : ainsi un cheval acceptera de servir de monture mais certainement pas de se battre, au contraire d'un tigre à dents de sabre, sauf s'il a été dressé pour cela. Ce domaine affecte uniquement les animaux naturels, pas les monstres et autres abominations ; les animaux géants ou primitifs peuvent être affectés si le conteur l'autorise – normalement avec un coût en énergie supplémentaire. Dans certains univers, ce domaine peut également permettre au mage de se transformer en animal.

Conjuration – Ce domaine sert à invoquer des créatures d'autres plans d'existence (démons, sylphes et dieux extérieurs) et permet aussi de s'en protéger. Le nombre des choses invoquées, contrôlées ou repoussées est déterminé à l'aide de la colonne *cibles* de la table de magie (voir plus bas). Leur niveau maximal est égal au nombre de degrés de la compétence magique de l'invocateur. Les exorcismes dépendent aussi de ce domaine.

Corps – Ce domaine affecte les fonctions corporelles, les organes et les blessures. Elle peut accélérer le métabolisme ou le ralentir, conférer une ouïe de chat ou rendre aveugle. Les soins sont gérés par ce domaine : utilisez la colonne *dégâts* de la table de magie pour déterminer les points de vie rendus.

Dimension – Ce domaine est l'un des favoris des aventuriers et des cambrioleurs. Il permet de tricher avec l'espace en créant des passages dimensionnels, des poches secrètes et de voyager d'un plan d'existence à l'autre. Mais les sorts les plus courus par les héros (et les plus redoutés par les conteurs) sont les téléportations.

Divination – La connaissance du passé, du présent et du futur passe par ce domaine. La colonne *durée* de la table de magie sert à estimer l'époque sondée. La précision des renseignements recherchés influe naturellement sur le coût en énergie. *Divination* sert également à détecter la magie, les ennemis et les fraises des bois ainsi qu'à voir à travers le mur du vestiaire des garçons (quand on est une jeune magicienne curieuse de la vie) et à surveiller sa femme quand on part en aventure (quand on est un mage jaloux).

Eau – Ce domaine sert à tous ceux qui veulent maîtriser l'élément aquatique. Il permet de faire apparaître des sources, de séparer les océans en deux et de faire bouillir les fluides vitaux des gens qu'on n'apprécie pas. En jouant avec l'humidité de l'air, il est possible de faire pleuvoir ou de créer des bancs de brume.

Électricité – Le maître en électricité peut rendre de petits morceaux de métal incandescents, recharger les batteries et faire tomber la foudre. Il peut également créer de l'électricité statique et affecter les objets ferreux par magnétisme. Mais ne nous leurrons pas, si vous prenez ce domaine, ce sera pour faire griller vos ennemis en lançant des éclairs depuis vos doigts. Au prix d'un coût supplémentaire et avec l'accord du conteur, vous pourrez aussi vous transformer en électricité et voyager gratos sur les lignes à haute tension.

Enchantement – Ce domaine n'est pas très flashy. Il sert à détecter et à créer des objets magiques (ou psioniques, ou légendaires, etc.) Pour ce faire, voyez les règles dKrunch p.94. *Enchantement* sert aussi à lire la magie : celle des objets magiques et celle des sorts actifs.

Esprit – Ce domaine englobe tout ce qui a trait aux esprits intelligents. Il sert à lire les pensées, communiquer par télépathie, mais aussi à implanter de faux souvenirs ou à modifier les émotions. Évidemment, le conteur est libre d'augmenter le coût d'un sort qui chercherait à sonder ou à modifier un esprit en profondeur.

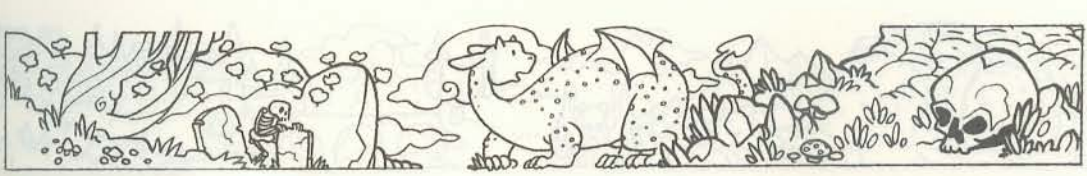
Feu – Qui n'a jamais rêvé de cracher des flammes comme un dragon ou de faire pleuvoir des météores incandescents sur ses ennemis ? Ce domaine manipule le feu existant ou le crée de toutes pièces. Toutes les variantes de projectiles enflammés sont envisageables, ainsi que des trucs plus subtils comme réchauffer le thé pendant les bivouacs sous le blizzard.

Froid – Un mage du froid sait non seulement faire baisser la température, mais aussi produire de la glace (sous forme de projectiles, de murs ou de patinoires) et la façonner pour faire de très jolies statues. Un domaine pratique pour faire des milk-shakes et transporter des cônes vanille/pistache entre le supermarché et la maison.

Force – Ce domaine crée et manipule les champs de force. Généralement invisible, un champ de force peut servir de bouclier pour se protéger des coups et des sorts, de pont pour traverser les précipices ou de bélier pour entrer dans les forteresses sans invitation. On peut d'ailleurs produire toutes sortes d'objets et les animer en maintenant le sort par concentration – On raconte qu'un magicien excentrique affectionnerait particulièrement les sorts en forme de grosses mains.

Lumière – Un des domaines les plus versatiles qui soient, *Lumière* ne sert pas qu'à éclairer les donjons. Il peut au contraire servir à détruire la lumière, créant ainsi d'impénétrables ténèbres. En déviant les rayons lumineux, on peut se rendre invisible, mais aussi créer des effets de miroir et des illusions. Polyvalent, on vous dit.





Métamorphose – Ce domaine gouverne les transformations d'êtres vivants en êtres vivants. Avec, un mage peut se métamorphoser en citrouille ou en farfadet, mais pas en chaise. Si la forme choisie dispose normalement de pouvoirs magiques, il faut compter un coût supplémentaire pour les obtenir. Il est également envisageable de ne modifier que des parties de ses cibles, par exemple pour faire pousser des oreilles d'âne à toute une bande d'écoliers désobéissants.

Terre – Comme les autres domaines élémentaires, celui-ci crée et façonne terre et roche. On peut ouvrir des failles sous les pieds de ses adversaires, projeter des échardes d'onyx en rafale mais aussi ouvrir des portes dans des murailles ou fabriquer de jolis bas-reliefs en forme de démons grimaçants, d'angelots potelés ou de naïades libidineuses.

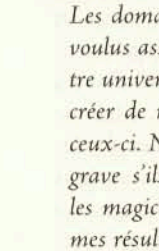
Mort – Les nécromanciens ont une vaste palette de sorts à leur disposition. Ils peuvent animer les cadavres, contrôler toutes sortes de morts-vivants et influer sur les maladies mortelles. Les âmes des morts répondent à leurs questions et les plus puissants d'entre eux sont capables d'accomplir le miracle de la résurrection (attendez-vous à ce que le conteur vous colle un gros surcoût en énergie, cependant).

Temps – Ce domaine affecte le déroulement du temps. En théorie, tout est possible : arrêter son écoulement, remonter son cours, se projeter dans le futur, voire gagner au loto. Cependant, de tels sorts peuvent poser de gros problèmes à un conteur – aussi nous lui conseillons de bien réfléchir avant d'autoriser ce domaine dans sa saga. Dans tous les cas, il faudra qu'il soit prêt à improviser.

Transmutation – À l'inverse de *Métamorphose*, *Transmutation* régit la transformation des éléments et des objets inanimés. On peut transformer une épée en perruque, le jet d'un tuyau d'arrosage en gerbe de flammes, mais *pas* un ornement de pelouse en petit barbu grincheux. Pour ce genre d'exploit, vous aurez besoin de combiner *Transmutation* et *Métamorphose* (voir la règle p.82).

Universel – Ce domaine permet d'obtenir de très nombreux petits effets magiques mineurs, comme nettoyer un vêtement ou ranger une pièce, polir l'argenterie et dicter une recette à haute voix à un parchemin. Il permet aussi de voir la magie. Enfin, il peut émuler n'importe quel effet d'un autre domaine – la difficulté du sort est alors augmentée de +5 et vous ne pouvez obtenir que des effets d'amateur.

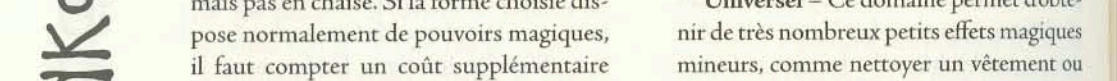
Végétal – C'est un domaine qui gouverne les plantes et la façon dont elles poussent et portent des fruits. Un mage végétaliste peut favoriser les récoltes, transformer un gland en chêne centenaire en quelques instants, faire flétrir une jungle ou marcher un arbre. La communication avec des végétaux conscients est également possible.



Créer vos domaines magiques

Les domaines de magie définis ici sont voulus assez vagues. En fonction de votre univers, vous voudrez sans doute en créer de nouveaux ou faire le tri dans ceux-ci. Ne vous gênez pas. Ce n'est pas grave s'ils se recoupent avec d'autres : les magiciens peuvent arriver aux mêmes résultats par des moyens différents. Par exemple, un domaine de Télékinésie pourrait faire voler un chevalier en armure tout comme Air, ou Électricité par magnétisme.





Styles de magie

Les styles de magie représentent la manière de jeter des sorts de chaque magicien. Il est évident qu'un prêtre et un psioniste de guerre utilisent leur magie de façons complètement différentes. Vous devez associer un style à chaque domaine magique que vous possédez. Le conteur vous dira quels styles sont disponibles dans son univers.

Un style a ses avantages et ses inconvénients. Il est associé à une compétence ou à un avantage. Le mage utilise ce score pour lancer un sort.

En théorie, un magicien peut posséder autant de styles que de domaines. La plupart se spécialisent cependant dans un ou deux styles. Parfois, un magicien peut connaître plusieurs styles pour un même domaine. Dans ce cas, il pourra utiliser le style le plus intéressant en fonction des circonstances – avec les mêmes limitations qu'indiquées plus haut.

Liste des styles de magie

Voici quelques styles parmi les plus courants. Vous pouvez évidemment inventer les vôtres.

Occultisme – Connaissance (magie) – Vous avez l'habitude des vieux tomes poussiéreux, des formules magiques et des gestes compliqués. Pour obtenir un effet magique, vous devez vous référer à des paroles et à des gestes dont l'origine se perd dans la nuit des temps. Ce style est le plus courant parmi les magiciens. Il permet à ses pratiquants de mémoriser deux sorts de plus.

Prière – Connaissance (religion) – Vous connaissez la liturgie propre à la religion que vous suivez. Vous obtenez des effets magiques au travers de prières et de gestes rituels. En général, il vous faut suivre les préceptes de votre dieu pour pouvoir déclencher un effet. Les bénéfices de ce style sont principalement sociaux : les prêtres sont généralement bien reçus dans les communautés, nourris et logés s'ils le demandent. De plus, ils bénéficient de l'assistance des temples et des membres de leur religion. Le prêtre peut utiliser sa compétence comme s'il possédait le domaine *Mort* pour repousser des morts-vivants.

Calligraphie – Métier (scribe) – Vous déclenchez des effets magiques en les enfermant dans des formules écrites. En général, vous avez besoin de papiers de certains types et d'encre de certaines couleurs pour créer les sortilèges. Vous pouvez aussi vous contenter de tracer des signes dans la poussière, avec une difficulté augmentée de +5. Vous pouvez écrire vos sorts à l'avance et même les donner à des alliés. Il suffit de déchirer ou de brûler le papier pour déclencher l'effet magique noté. Attention, les points d'énergie dépensés ne sont pas récupérés tant que le sort n'est pas lancé.

Danse – Métier (danseur) – Au travers d'une série de mouvements et de gestes chorégraphiques, vous parvenez à canaliser les énergies magiques et à leur donner la forme que vous souhaitez. Il faut au moins une action de danse pour pouvoir lancer un sort, mais chaque action supplémentaire ajoute +2 à votre jet de lancer de sort. Le bonus total ne peut pas dépasser le nombre de degrés de votre compétence de *Métier (danseur)*. Pendant que vous jetez un sort, vous souffrez d'un malus de -4 à tous vos jets de défense.

Gadgets – Métier (mécano ou électrotech) – Vous ne pouvez utiliser votre magie qu'au travers d'objets technologiques complexes que vous avez fabriqués ou récupérés. Chaque domaine nécessite un objet unique qui sert de focus. Si vous perdez un de ces objets, vous devez passer une journée à en fabriquer un nouveau (combien ça coûte et quel matériel est requis dépend du bon vouloir de votre conteur). Chacun de vos objets vous permet





de stocker un nombre de points d'énergie égal à votre Intelligence (voyez l'atout *Stock d'énergie* pour les détails).

Graveur – Métier (devin) – Vous vous appuyez sur la puissance des runes pour obtenir des effets magiques. En lançant des plaquettes ou des cailloux gravés et en lisant leur conformation, vous savez comment changer la réalité du futur et donc comment votre magie va agir. Vous pouvez utiliser un jeu de runes déjà constituées ou en graver de spéciales pour la circonstance. Ce style est particulièrement efficace pour créer des objets magiques, toutes les difficultés sont alors diminuées de 5.

Katas – Acrobatie – Vous devez faire des mouvements complexes pour déclencher des effets magiques. Entravé dans vos mouvements ou enfermé dans une pièce trop petite et vous voilà incapable de lancer un sort. Vous pouvez ajouter vos degrés d'*Acrobatie* à votre défense pendant les tours où vous lancez un sort en combat.

Lames – Attaque – Vous savez lancer des sorts dans le feu de la bataille. À vrai dire, vous ne savez les lancer que quand vos deux épées (ou armes équivalentes) sont sorties et que vous décrivez des arabesques avec leurs pointes. Pendant les tours où vous lancez un sortilège en combat, vous pouvez faire vos jets de défense avec votre score d'attaque.

Musique – Métier (troubadour) – Vous ne pouvez jeter de sorts qu'en jouant d'un instrument de musique. En compensation, vous recevez un bonus cumulatif de +1 à votre jet de sort pour chaque musicien qui vous accompagne quand vous jetez un sort. Ce bonus ne peut dépasser vos degrés dans la compétence.

Nature – Survie – Votre magie est celle des arbres, des animaux et des éléments naturels. Quand vous êtes dans un environnement urbain, vous recevez un malus de -4 à tous vos jets de style. Si vous êtes dans la nature, ce malus se transforme en bonus de +2.

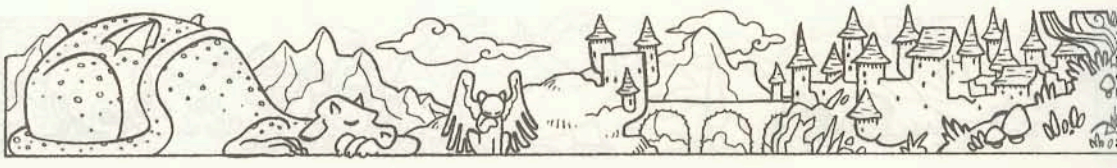
Philtre – Métier (cuisinier) – Vous avez appris les secrets des plantes communes et des mélanges bizarres dans des chaudrons odorants. Vous devez fabriquer des potions et des onguents pour créer des effets magiques – ce qui vous prend une heure et demande un minimum de matériel et d'ingrédients. Vous pouvez préparer autant de potions que vous voulez durant cette heure, tant que vous avez des points d'énergie. Ces mélanges ne sont jamais actifs plus d'une journée. Cependant, vous ne dépensez que la moitié des points d'énergie à chaque fois.

Psi – Concentration – Vous êtes un mentaliste qui ne s'appuie sur rien d'autre que sur la puissance de son cerveau pour jeter des sorts. Vous n'avez besoin ni d'objets ni de faire des gestes pour ce faire, mais vous devez vous conformer à un tabou parfois gênant, comme ne jamais prendre de vie ou ne manger que des légumes verts. Choisissez ce tabou en accord avec le conteur. Si vous le transgressez, vous ne pouvez plus utiliser de magie jusqu'à ce que vous vous soyez purifié. Les détails de la purification sont laissés à l'appréciation du conteur, mais nous recommandons que ce soit long et difficile.

Sacrifice – *Sauvegarde* – Vous utilisez votre sang et votre chair pour obtenir des effets magiques. À chaque fois, il vous faut vous lacérer la peau avec des outils tranchants. Les cicatrices ne sont pas belles, mais elles représentent la puissance de votre magie. Vous pouvez librement utiliser des points de vie à la place des points d'énergie pour lancer des sorts. Mais à chaque fois que vous tombez à 0 point de vie pour avoir lancé un sort, vous perdez définitivement un point de Charisme.

Superpouvoirs – (variable) – Vous avez choisi de lutter contre le crime en cachant votre identité sous un nom d'emprunt et un costume coloré. Quand vous ne portez pas ce costume, vous devez être discret et ne pouvez pas jeter de sort d'une





difficulté supérieure à 15. L'avantage est que vous n'êtes jamais reconnu, même si vous ne portez pas de masque. La compétence de style dépend du genre de superpouvoir du personnage : un homme-araignée se servirait d'*Acrobatie*, tandis qu'un type invulnérable à cape rouge utiliserait sa Défense.



Shazam !

Techniquement parlant, le lancer d'un sort fonctionne comme n'importe quelle action dans le dK. On fait un jet de d20 + compétence de style contre une difficulté. Si la difficulté est battue, les effets du sort s'appliquent et le mage doit dépenser des points d'énergie. Dans le cas contraire, le mage dépense quand même les points d'énergie, mais le sort ne fonctionne tout simplement pas.

Là où ça se complique, c'est que la difficulté va dépendre de la puissance du sort. C'est évidemment plus facile de faire pousser une pâquerette que de réduire en cendres une armée de pirates de l'espace.

Pour déterminer la difficulté, il va vous falloir décider des paramètres du sort et des effets de celui-ci. Les premiers vont déterminer la difficulté du jet et les seconds le coût en points d'énergie.

Construire un sort

Le système de magie du dK ne nécessite pas de longs bouquins de recettes où des sortilèges prédéfinis s'alignent comme les maisonnettes dans une banlieue ouvrière.

Au contraire, vous aurez constamment à inventer et à improviser les sorts dont vous aurez précisément besoin au moment où la nécessité s'en fera ressentir. Bien entendu, rien ne vous empêche de noter ceux dont vous vous servez le plus souvent, histoire de gagner un peu de temps. Mais, en fait, vous prendrez rapidement l'habitude de créer les sorts utiles au moment adéquat – et ça ne sera pas plus long.

Pour construire et lancer un sort, choisissez le domaine utile, déterminez les effets et les paramètres et lancez le d20 pour battre la difficulté. C'est aussi simple que ça !

Paramètres

Pour évaluer la difficulté de votre sort, vous devez décider de ses paramètres spatio-temporels. Comme on n'est pas du genre à mettre des abréviations partout, on ne dira pas PST, mais simplement paramètres. Il s'agit simplement de facteurs tels que la durée, la portée et la zone d'effet du sort.

L'**incantation** est le temps nécessaire pour jeter un sort. Plus vous voulez aller vite, plus le sort est difficile à maîtriser. Attention, vous ne pouvez jeter qu'un seul sort par tour.

La **portée** est la distance à laquelle se trouve la cible du sort. Si vous avez plusieurs cibles, prenez en compte celle qui est la plus éloignée. Dans le cas d'un sort de transport, vous devez compter la distance parcourue dans la portée totale. Les distances sont exprimées en termes vagues pour que vous n'ayez pas à sortir les figurines.



La **durée** représente le temps pendant lequel le sort fera effet ou bien la période qu'il couvre (dans le cas d'une divination par exemple). Notez que des sorts aux effets permanents, comme ceux qui causent des dégâts ou rendent des points de vie, ont en fait une durée instantanée. La concentration est un cas à part, voyez p. 81 pour les détails.

La **zone** est la surface affectée par le sort. Elle est exprimée en termes flous pour vous éviter les calculs de surface, mais vous pouvez lui donner la forme générale que vous voulez (dans la limite du raisonnable et en accord avec le conteur). Servez-vous de ce paramètre pour les sorts qui fonctionnent uniformément dans une zone donnée. Toutes les personnes présentes dans la zone d'un sort sont affectées, sans distinction. La zone est centrée sur le point visé, en fonction de la portée choisie. Une zone est toujours fixe, on ne peut pas la centrer sur un objet ou un individu.

Les **cibles** sont les créatures visées. Quand vous souhaitez affecter plusieurs personnes sans toutefois couvrir toute la zone qu'ils occupent, utilisez plutôt ce paramètre. C'est pratique si vous voulez éviter de griller des alliés en plein combat. Tous les sorts « de groupe », comme les invisibilités et les paralysies, se calculent en fonction des cibles et non de la zone.



Les portées

Toucher *– Le magicien doit toucher, effleurer, caresser ou, d'une manière ou d'une autre, poser un bout de son corps sur la cible. Le contact peut être très furtif, mais si la cible n'est pas consentante, il faut réussir un jet d'attaque. Celui-ci est effectué en même temps que le lancer du sort.*

Mêlée *– Cette portée est très courte. Un magicien s'en sert principalement pour jeter un sort à quelqu'un qui essaie de l'attaquer au corps à corps.*

Jet *– Le mage peut atteindre une cible située à la distance que pourrait parcourir un objet qu'il lancerait – quelques vingt mètres tout au plus.*

Tir *– Le sort affecte une cible située à une distance qu'une arme de tir normale pourrait atteindre.*

Vue *– Quelle que soit la distance réelle, la cible doit être vue par le magicien, même au travers d'une longue-vue ou d'un autre sort (de vision par exemple).*



La table de magie

Le tableau suivant permet de déterminer les différents paramètres d'un sort. Additionnez les chiffres de la colonne *difficulté* pour obtenir la difficulté totale du jet. Avec un peu d'habitude, vous constaterez que concevoir un sortilège à la volée est très rapide.

Effets du sort

Une fois que vous connaissez la difficulté du jet, il vous faut évaluer la puissance du sort pour déterminer la perte de points d'énergie qu'il entraîne. On se doute bien qu'à portée, durée et distance égale, il est plus onéreux de désintégrer sa cible que de la faire simplement éternuer.

Comme beaucoup de choses dans le dK system, les effets magiques se classent en trois catégories : amateur, professionnel et brutasse. Elles correspondent respectivement à un coût en points d'énergie de 1d6, 2d6 et 3d6. N'importe quel magicien ou adepte peut lancer des sorts d'amateur dans les domaines qu'il connaît. Pour obtenir des effets de professionnel, il faut l'atout *Sorts de professionnel* qui requiert d'avoir 5 degrés dans la compétence de style. Selon la même logique, l'atout *Sorts de brutasse* est accessible à partir de 9 degrés.



Si vous avez toute latitude pour calculer les paramètres d'un sort, c'est toujours le conteur qui vous confirmera le coût de votre sort. Il est même susceptible d'ajouter un ou plusieurs d6 s'il estime que le sort que vous lancez est particulièrement puissant.

Notez aussi que les krâsses peuvent influer sur le coût d'un sort. Voyez en p. 82.

Vous trouverez dans les tableaux ci-dessous les effets principaux des trois niveaux de sorts. Le premier gère de façon stricte les dégâts, soins, bonus et malus. Le deuxième vous donne des exemples de sorts classés par catégorie. Servez-vous en pour estimer la puissance de vos sorts.

Si vous êtes habitué aux règles classiques du d20, considérez que les effets d'amateur correspondent peu ou prou aux sorts de niveaux 0 à 2, les effets de professionnel aux sorts de niveaux 3 à 5 et les effets de brutasse aux sorts de niveaux 6 à 9.

Lancer le sort

Une fois que la difficulté est déterminée, faites un jet de la compétence du style magique utilisé. Si c'est réussi, le sort fonctionne et vous perdez les points d'énergie correspondant aux effets. En cas d'échec du jet, les points sont dépensés quand même.

Si vous n'avez plus assez de points d'énergie pour lancer un sort, tous les points surnuméraires sont enlevés aux points de vie : sous l'effort, vous vous mettez à saigner des yeux et des oreilles, vos organes en prennent un coup ou bien vos doigts brûlent... Quand vous n'avez plus de points d'énergie, vous ne pouvez plus jeter de sorts, même en pompant sur vos points de vie. Qui plus est, vous êtes *vidé* (voir p.67).



Conseils au conteur

Si vous hésitez encore, procédez comme suit : si c'est très simple, c'est un sort d'amateur. Si ça vous paraît puissant, c'est un sort de brutasse. Le reste du temps, c'est un sort de professionnel.

Considérez aussi la pertinence du sort par rapport aux effets souhaités : manipuler un objet à distance serait un sort d'amateur avec Force, mais un sort de brutasse avec Air.

Dans tous les cas, le deuxième tableau est facultatif. C'est vous qui décidez de la puissance des sorts dans votre univers.

Les œufs de l'Écarlate

Aboulker va enfin mériter sa part du butin. Sans réfléchir plus avant, il évoque un jet de flammes en direction du chien infernal. Le mage incante en une action (difficulté +5), le chien est à portée de jet (+10), il n'y a ni durée, ni zone et une seule cible (+5) : la difficulté du sort est donc de 20. Bagatelle quand on a +14 dans sa compétence de style ! En élémentaliste confirmé, Aboulker est professionnel dans le domaine du Feu. Il occasionne donc des dégâts égaux à 1d6 par degrés dans sa compétence Connaissance (magie), soit 6d6. Il inflige 31 points de dégâts au pauvre bestiau. Celui-ci recule, non sans pousser un « Kaï » aussi guttural que pathétique. Le joueur lance alors 2d6 pour le coût de ce sort de professionnel.

Sauvegarde

Les êtres vivants directement ciblés par des sorts ont droit à un jet de *sauvegarde* pour en éviter les effets. La difficulté de ce jet est égale à 15 + le nombre de degrés dans la compétence de style du magicien.

Pour un sort de zone, les effets sont divisés par deux en cas de sauvegarde réussie – moitié de dégâts et moitié de malus.





Incantation	Portée	Durée	Zone	Cibles	Difficulté
1 minute	Toucher	Instantanée	Aucune	Aucune	+0
1 action	Mêlée	1 tour	Voiture	1	+5
-	Jet	Concentration ou 1d6+degrés tours au choix du mage	Studio	5	+10
-	Tir	1 scène	Maison	10	+15
Action gratuite	Vue	1 séance	Terrain de foot	15	+20

	Sorts d'amateur	Sorts de professionnel	Sorts de brutasse
Dégâts et soins	1d6 points +1 point par degré de compétence sur une ou plusieurs cibles. Divisez le total entre elles.	1d6 points par degré de compétence sur une ou plusieurs cibles. Divisez le total entre elles.	1d6 points par degré de compétence dans une zone.
Modificateurs	+/-2 ; ajoutez +1 par 4 degrés de style, sur une compétence ou un avantage. Divisez les modificateurs s'il y a plusieurs cibles.	+/-1 ; ajoutez +1 par 4 degrés de style, sur une caractéristique. Divisez les modificateurs s'il y a plusieurs cibles.	+/-2 ; ajoutez +1 par 4 degrés de style, sur une compétence ou un avantage dans une zone.

	Sorts d'amateur	Sorts de professionnel	Sorts de brutasse
Air	Dévier les projectiles	Voler comme un goéland	Ouragan dévastateur
Animal	Parler aux écureuils	Contrôler un ragondin géant	Invoquer une meute de loups enragés
Conjuration	Conjuration mineure, cercle de protection	Conjuration intermédiaire, exorcisme, renvoi	Conjuration majeure (et risquée)
Corps	Sommeil, soins mineurs	Soins majeurs	Régénération, clonage
Dimension	Passage à courte portée	Téléportation	Voyage dans les plans
Divination	Détections simples, connaître le passé	Vision à distance, connaître le présent ou avoir des bribes de futurs possibles	Connaître le futur avec précision
Eau	Remplir une gourde	Séparer les eaux	Provoquer un tsunami
Électricité	Recharger une batterie de voiture	Appel de la foudre	Tempête magnétique
Enchantement	Identification d'objet	Zone anti-magie	Destruction des artefacts
Esprit	Injonction d'ordre simple	Lecture des pensées	Domination totale
Feu	Jet de flammes	Boule de feu	Chute de météorites
Froid	Climatisation	Prendre ses victimes dans la glace	Invocation d'iceberg
Force	Bouclier	Mur de force	Séparation des atomes
Lumière	Aveuglement	Invisibilité	Horde fantasmatique
Métamorphose	Griffes de tigre	Changement d'apparence	Métamorphose en dracosire
Terre	Façonner la pierre	Se fondre dans le sol	Animer les statues
Mort	Détecter les morts vivants	Relever des zombies	Résurrection
Temps	Faire rouiller le métal et mourir les fleurs	Voyager dans le passé, ralentir le temps	Arrêter le temps
Transmutation	Changer le fer en bois	Changer l'air en feu	Changer le plomb en or
Végétal	Faire germer une graine, parler aux plantes	Animer un arbre	Faire apparaître des dryades

Les œufs de l'Écarlate

Au tour suivant, le vieux barbu va s'en prendre à la démone, toujours occupée à étrangler ses trois victimes. Plutôt que de l'attaquer bille en tête, il se figure qu'il va aider ses camarades à se libérer du fouet maléfique. Pour cela, il va lancer un sort de gangue de givre qui va paralyser la méchante. L'incantation prend une action (+5), le sort a une portée de jet (+10), dure un 1d6+6 tours (+10) et n'a qu'une seule cible (+5). Cela porte la difficulté du sort à 30, tout de même.

Sophie décide qu'il s'agira d'un sort de professionnel, et que paralyser une ressortissante des enfers coûtera 1d6 PE supplémentaires, soit 3d6 au total. Avec l'aide d'une krâsse, le sort réussit et la cible a droit à un jet de sauvegarde, difficulté 21 (15+les 6 degrés de compétence de style). Par bonheur, elle le rate et se retrouve figée dans un gros glaçon pour 8 tours. Au vu du résultat, Aboulker ne se plaint pas de devoir dépenser 15 points d'énergie.

Subtilités

Vous connaissez maintenant les bases du système de magie du dK. Suivent quelques points de règles qui vous serviront tôt ou tard en partie. Pas la peine de les lire en détail, laissez donc cette corvée au conteur.

Dissiper un sort

N'importe qui possédant le domaine *universel* peut annuler un sort. Il lui suffit de réussir un jet de sa compétence de style avec une difficulté égale à la difficulté du sort +10. Un magicien disposant du domaine *Enchantement* ignore la difficulté supplémentaire de +10.

Toute dissipation est considérée comme un sort de professionnel et coûte donc 2d6 points d'énergie.

Les œufs de l'Écarlate

Les héros se libèrent rapidement du fouet devenu inerte, pendant qu'Aboulker s'approche prudemment des œufs, pressentant un piège. Et il raison : à la seconde où il tend la main vers les précieux objets, un éclair tombe du plafond. Aboulker réussit son jet de Sauvegarde, *mais il reçoit quand même la moitié des dégâts, ce qui le roussit passablement. Il essaie donc de dissiper le sort qui protège les œufs, et obtient 31 sur son jet de* Connaissance (magie). *Avec un sourire vicieux, Sophie annonce que ça ne suffit pas (c'est un sort rituel de difficulté 30 – il faut donc un jet de 40 pour qui ne possède pas le domaine* Enchantement).

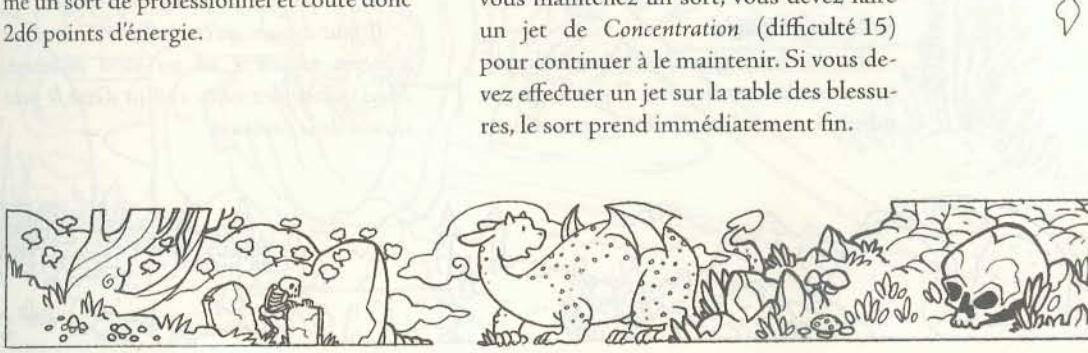
Aboulker hausse les épaules. Il incante un coup de vent, *un sort d'*Air *amateur qui fait rouler les œufs hors de la zone protégée. Comme quoi les solutions les meilleures ne sont pas toujours les plus coûteuses en énergie...*

Maintien de sorts par la concentration

Quand vous choisissez la durée d'un sort, vous pouvez décider qu'il fonctionnera tant que vous vous concentrez dessus.

Maintenir un sort actif demande que vous lui consacriez une portion de votre attention. Vous ne pouvez rien faire de compliqué ou de fatiguant. Il est possible de marcher (mais pas de courir), de prononcer quelques mots (mais pas de soutenir une vraie conversation) et d'éviter les coups (mais pas d'en donner – c'est-à-dire que vous pouvez faire des jets de défense, mais pas d'attaque). Et pas la peine de penser à jeter d'autres sorts. Qui plus est, vous ne pouvez pas utiliser de dK quand vous maintenez un sort par la concentration.

Si vous recevez des dégâts pendant que vous maintenez un sort, vous devez faire un jet de *Concentration* (difficulté 15) pour continuer à le maintenir. Si vous devez effectuer un jet sur la table des blessures, le sort prend immédiatement fin.



Sorts mémorisés

La magie, c'est comme tout : ça marche mieux quand on la pratique. Vous pouvez, si vous le souhaitez, « fixer » les sorts qui vous sont le plus utiles. Pour ce faire, notez les paramètres du sort : incantation, portée, durée, etc. ainsi que sa difficulté et son coût et donnez un nom au sort. À partir de maintenant, vous pourrez jeter ce sort quand vous le voudrez avec une difficulté réduite de 5.

Vous ne pouvez mémoriser qu'un nombre de sorts égal à votre Sagesse ou à votre Intelligence, au choix. Il est possible de remplacer un sort mémorisé par un nouveau, mais réorganiser vos sorts mémorisés demande une journée complète de méditation.

Selon son univers, le conteur peut décider que les sorts mémorisés doivent être écrits ou stockés quelque part : dans un grimoire ou à l'intérieur de gemmes magiques, par exemple. Les temps et les coûts de fabrication de tels objets sont déterminés par le conteur.

En commençant à jouer, rien ne vous force à décider quels sont les sorts que votre personnage a en mémoire. Prenez le temps de découvrir le système et notez ses sorts en mémoire au fur et à mesure. Comment ça » pas réaliste ? » Si on voulait faire de l'aventure réaliste, on s'engagerait dans la légion étrangère !

Combiner les domaines

Il est tout à fait envisageable de jeter un sort qui combine deux (ou plus) domaines, comme par exemple *Métamorphose* et *Transmutation* pour changer un ennemi vivant en statue de sel. Dans ce cas, le héros se sert de la compétence de style la plus basse pour effectuer le jet. La difficulté du sort est augmentée de +5 par domaine utilisé au-delà du premier.

Krâsses et magie

Toutes les règles des krâsses s'appliquent aux lancers de sorts. Il y a une petite subtilité, cependant. Si le conteur obtient 6 sur un dK, non seulement la difficulté du sort est augmentée de 6, mais son coût l'est aussi. De même, une krâsse réussie par un joueur peut, au choix, ajouter 6 aux dégâts (ou soins) du sort, ajouter 6 à sa difficulté de *Sauvegarde* ou encore retrancher 6 points de son coût en énergie.

Les œufs de l'Écarlate

Les héros sautent de joie. Ils sont enfin en possession des rejetons de leur commanditaire aux écailles cramoisies ! Mais les effusions sont de courte durée. Avant qu'ils aient pu quitter les lieux, la gangue de glace qui enfermait la démone noire explose, et celle-ci se jette sur eux toutes griffes dehors.

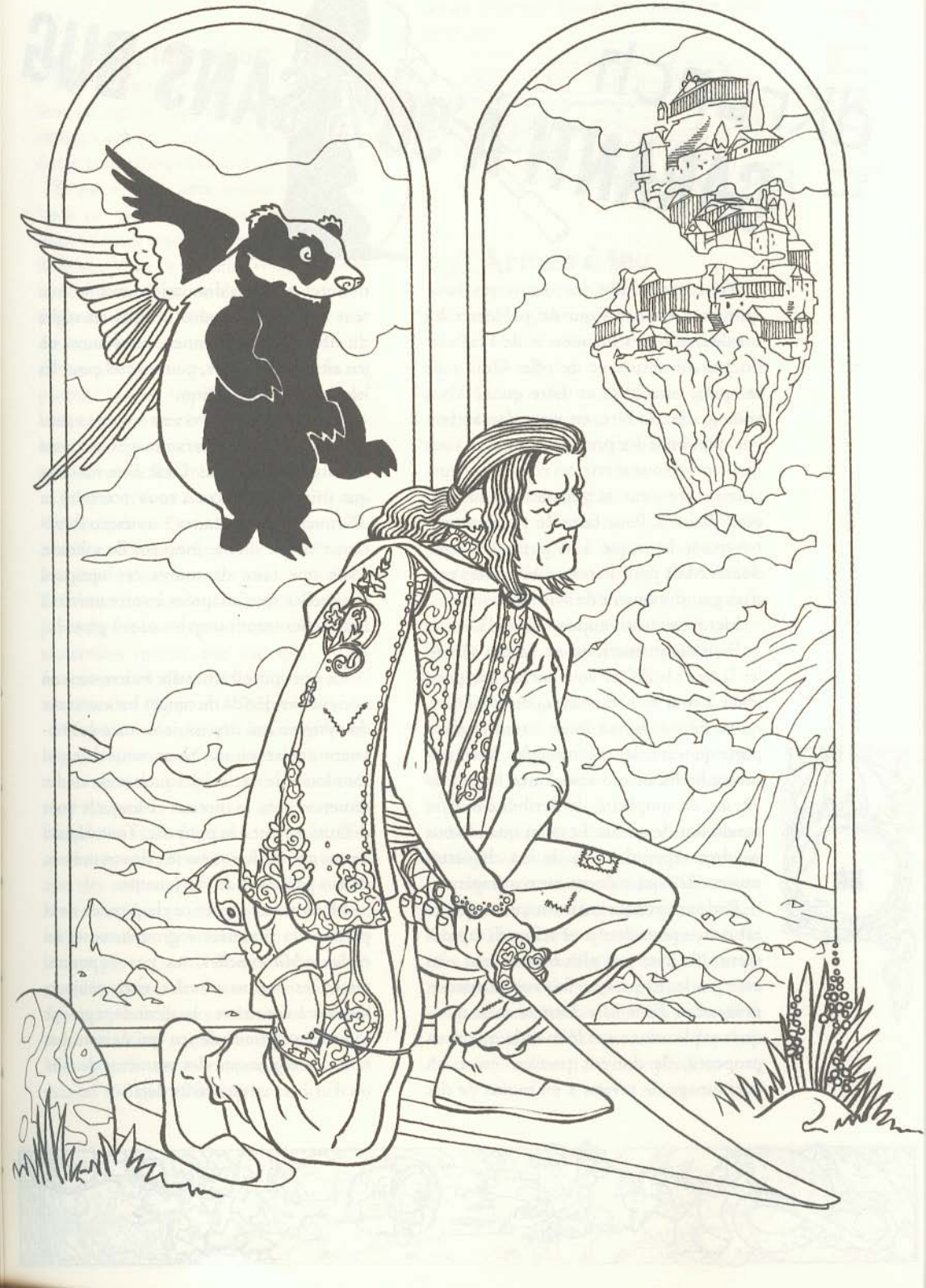
Aboulker ne fait ni une ni deux. Il incante les sept pilums chtoniens, le sort le plus destructeur de son grimoire. C'est un sort de Terre professionnel dont les paramètres sont les suivants : incantation en une action (+5), portée de tir (+15), durée instantanée (+0), zone studio (+10). Sa difficulté est de 30, -5 parce que c'est un sort mémorisé.

Histoire de ne pas rater son coup et de finir l'aventure en beauté, le joueur fait tapis et lance toutes les krâsses restant dans le pot (il y en a sept) et obtient trois krâsses. Avec 12 sur son d20, il totalise 38 sur son jet. Il choisit de consacrer deux krâsses aux dégâts, ce qui fera 6d6+12, et une krâsse à la difficulté du jet de sauvegarde, l'amenant à 27. La créature ne réussit pas à éviter les pieux acérés qui surgissent du sol et encaisse 41 points de dégâts.

De bonne grâce, Sophie décrit comment la démone se dissout dans un nuage de soufre, promettant de venir se venger dès que quelqu'un l'invoquera de nouveau. Guère impressionnés par ces menaces, les héros mettent les œufs dans le sac de Kirié et s'en retournent retrouver l'Écarlate en félicitant Aboulker pour ce festival pyrotechnique.

Il faut avouer qu'être niveau 6 dans un scénario niveau 3 est un sacré avantage. Mais que voulez-vous, c'est ça d'être le petit copain de la conteuse.





dKrunch
GARANTI À 90% SANS BUG



Vous avez entre les mains un bouquin tout chouette qui dit présenter les meilleures règles du monde de l'histoire du jeu d'aventure et de rôle. Oui, mais et après, vous allez en faire quoi ? Vous vous grattez la tête, en vous demandant par quel bout les prendre et si elles vont finalement vous servir, ces règles que leurs auteurs trouvent si géniales (ont-ils du goût, hein ?). Pour faire du porte-monstre-trésor héroïque à la papa, oui sans doute. Mais pour le reste ? Vous êtes pris d'un grand moment de solitude.

Heureusement, nous sommes là !

Pour commencer, on ne va pas se voiler la face : le dK ne vous servira pas pour jouer à tout et n'importe quoi. D'ailleurs, on ne devrait jamais jouer à tout et n'importe quoi avec les mêmes règles. Vous utiliserez le dK quand vous aurez besoin de vitesse, de simplicité, de flexibilité et d'un maximum de plaisir. Et aussi quand vous voudrez reprendre l'un de ces chouettes univers d20 qui traînent sur vos étagères.

Parlons pratique maintenant. Le dKool est conçu pour être joué tel quel, rapidement. Ne lisez pas plus loin si vous n'en avez pas le temps. Une fois vos joueurs en possession d'une liste d'atouts et de quelques explications sur le monde que vous proposez, ils doivent pouvoir créer un personnage de niveau 1 en moins de dix minutes chrono, discussion avec le conteur comprise. Si vous utilisez les règles du dKool sans dKrunch, vous aurez un jeu simple et ouvert, peu mortel pour les héros et axé sur l'action.

Mais tous les univers ne sont pas aussi cléments pour les personnages ou aussi orientés vers l'action. C'est à ce moment que vous commencez à vous intéresser au dKrunch. Et vous faites à nouveau l'expérience de cet infime moment de solitude. Mais que faire de toutes ces options ? Lesquelles sont adaptées à votre univers ? Lesquelles seront trop lourdes à gérer ?

Ce qui suit est un vaste fourre-tout où nous avons décidé de ranger les morceaux du système qui dépassaient mais qui restaient intéressants. Nous vous laissons tout loisir de décider lesquels vous voulez remettre dans le moteur et lesquels iront définitivement à la poubelle. Tout dépend de vos goûts, de vos envies, de vos univers, de vos parties et de vos joueurs.

Nous avons séparé ce chapitre en deux parties : la première regroupe toutes les ***règles additionnelles***, les pas importantes et les parfois inutiles, mais toujours bonnes à connaître ; la seconde regroupe toutes les ***options de jeu*** qui ne sont pas tant des règles que des manières de faire ou d'utiliser ce qui existe déjà.



Règles additionnelles

Âge héroïque

Pour certaines campagnes un peu particulières où l'âge et l'expérience sociale des personnages ont de l'importance, le joueur peut choisir entre trois possibilités à la création.

Jeune – Vous avez moins de 16 ans. Vous ne savez pas encore faire grand-chose et vous avez une expérience limitée de la vie. Vous devez faire vos preuves et serez souvent le gamin de service à qui on demande d'aller faire les courses ou de rendre un service. Personne n'attend beaucoup de vous et on ne vous fait jamais confiance pour les choses importantes. Vous commencez au niveau 1 et gagnez un niveau tous les 75 points d'expérience. Eh oui, telle est votre capacité d'apprentissage.

Adulte – Vous avez entre 20 et 35 ans. Vous avez des responsabilités et une occupation professionnelle stable. C'est l'heure des grands choix et vous êtes en position de lancer de nouveaux projets (comme partir sur les routes pour mettre à sac des souterrains moisis, par exemple). Vous commencez au niveau 3 et gagnez un niveau tous les 100 points d'expérience.

Vétéran – Vous avez beaucoup bourlingué, déjà vécu de nombreuses aventures, et votre passé peut à tout moment vous rattraper. Vous avez des contacts, des entrées dans plusieurs organisations ou entités, et il est très probable que vous ayez des responsabilités dans l'une elles. Vous êtes plus puissant que les jeunots, mais vos alliances et obligations ne vous laissent pas autant de liberté. De plus, on attend beaucoup de vous et on ne vous pardonnera pas facilement vos erreurs ou vos trahisons. Vous commencez au niveau 6. Vous gagnez un niveau supplémentaire tous les 150 points d'expérience.

Note : l'équilibre des niveaux se situe aux alentours du 12éme niveau pour tout le monde (900 points d'expérience). Ensuite, le vétéran commence à marquer le pas tandis que le gamin s'envole vers son destin, quel qu'il soit.



Armes à feu

Vous pouvez tout à fait gérer les armes à feu avec le système de base, en comptant simplement les munitions comme pour un arc ou une arbalète (ou pas). Cependant, si les armes à feu ou à rayons occupent une place importante dans vos parties, voici un moyen simple de les aborder.

Armes à feu et dégâts

Les armes à feu sont capables de faire plus de dégâts qu'une épée avec seulement quelques grammes de métal. Par ailleurs, les armes sont si nombreuses et possèdent tant de caractéristiques qu'il est impossible de rendre compte avec précision de leur diversité.

Dans le dK, c'est le tireur et la munition qui font la valeur d'une arme – l'objet en lui-même, pistolet ou fusil, n'a d'importance que pour le style et, éventuellement, la portée.

Les armes à feu font donc 1d6 points de dégât si elles sont manipulées par un personnage sans atout, 2d6 si elles sont manipulées par un personnage possédant l'atout *Flingueur professionnel* et 3d6 si elles sont manipulées par un personnage possédant l'atout *Flingueur brutasse*.

Tous les dégâts sont explosifs en fonction de la munition utilisée, comme indiqué ci-dessous (voir l'atout *Dégâts explosifs*).

Dé explosif	*Munition Contemporaine*	*Munition Futuriste*
Aucun	*Carreau d'arbalète, Flèche, Arme à poudre noire, .22 LR, .32*	*Fléchette hypodermique*
Sur 6	*Chevrotine calibre 12, 5,56mm, 9mm, .38 Special, Boulet de canon*	*Laser léger, micro-ondes, sonique*
Sur 5 et plus	*Chevrotine calibre 10, 7.62mm, .44, .45, 10mm, .357,*	*Laser haute intensité, plasma*
Sur 4 et plus	*.50AE, . 50, 454 Casull*	*Disrupteur, désintégrateur de particules*

Munitions

Chaque arme possède un chargeur, un barillet ou une cellule énergétique qui lui permet de tirer un certain nombre de fois. Cette capacité est liée à l'arme en elle-même, qui dépend de votre univers. Le tableau ci-dessus présente quelques idées. Notez que le plus souvent, les armes futuristes ont une meilleure capacité que leurs équivalents modernes.

Munitions exotiques

Les munitions spéciales sont très nombreuses mais souvent plus onéreuses ou plus difficiles à trouver.

Perçante – Les balles perçantes réduisent les protections des armures. Les armures voient leur protection divisée par deux. Les dégâts explosifs sont réduits de un point (un 5+ devient 6+).

Plomb – Il s'agit d'une version légère des balles, destinées à l'entraînement. Les dégâts sont réduits à 1d6 quel que soit le tireur et ne sont jamais explosifs.

Fléchette – Ces munitions projettent des faisceaux de fines aiguilles en tungstène, aiguisées comme des rasoirs. La difficulté au toucher est augmentée de 2dK mais les dégâts explosifs sont augmentés de 1 point (un 6+ devient un 5+).

Expansive – Ces munitions se répandent dans la cible au lieu de la traverser. Les dégâts explosifs sont augmentés de 1 point (un 6+ devient un 5+) mais toutes les protections d'armure sont doublées.

Hautement explosive – Ces munitions sont principalement utilisées dans les lance-grenades et, parfois, dans les shotguns. On les trouve plus rarement pour les autres armes. Elles sont chères et difficiles à obtenir. Les munitions explosives font +1d6 points de dégâts et les dégâts explosifs sont augmentés de 1 point (un 6+ devient un 5+).

Balles caoutchouc – Ces balles existent pour tous les calibres et toutes les armes. Les dégâts ne sont pas mortels et n'entraînent jamais de jets sur la table des blessures graves (même si elles peuvent, en fait, être dangereuses).

Argent – Les munitions en argent servent contre certaines créatures étranges. Elles sont le plus souvent faites à la main et il faut réussir un jet de *Métier (armurier)* d'une difficulté de 15 pour fabriquer une balle.

Subsonique – Ces munitions sont utilisées par les assassins et les snipers, plus rarement en dehors de ces cercles professionnels spécialisés. Son usage est principalement de réduire le bruit d'un tir, afin de rendre plus difficile le repérage du tireur après le tir. Les munitions subsoniques portent moitié moins loin mais la difficulté pour repérer le tireur est augmentée de +10.

Traçante – Ces munitions recouvertes de phosphore aident l'utilisateur d'une arme automatique à mettre ses balles dans la cible. Le tireur a un bonus de +2 à l'attaque uniquement s'il tire en rafale. Ses adversaires ont un bonus de +4 pour le repérer.

Tranquillisantes – Cette munition est une fléchette dotée d'un réservoir contenant un tranquillisant ou un poison. Uniquement disponible pour les fusils et pistolets à air comprimé.

Phosphore blanc – Les balles recouvertes de phosphore blanc peuvent causer des brûlures terribles à la cible. Les « Willie-P » infligent 1d6 points de dégâts supplémentaires et peuvent mettre feu à la cible.

Cadences de tir et rafales

Comme leurs noms le suggèrent, les trois cadences de tir présentées ci-dessous ne sont possibles que si vous possédez l'atout de *Flingueur* correspondant. Notez que vous pouvez très bien faire une rafale de brutasse avec une arme légère – à condition d'avoir assez de munitions.

La plupart des armes modernes disposent d'un sélecteur de tir. Pour simplifier, nous considérerons que celles qui n'en ont pas peuvent atteindre des cadences suffisamment rapides même en mode semi-automatique. Dans les films, on voit souvent le héros vider le chargeur d'un Beretta 92 plus vite que ses adversaires ne déchargent leurs pistolets mitrailleurs. Si ce manque de réalisme vous ennuie, vous pouvez interdire les cadences de tir à certaines armes.

Rafale d'amateur – Dépensez 5 munitions ou lancez deux dK pour déterminer si votre chargeur est vide à la fin du tour. Votre jet d'attaque est réduit de 2 et vos dégâts sont augmentés d'1d6. Vous pouvez également « arroser » une petite zone : vous faites des dégâts normaux mais votre rafale peut toucher 2 personnes (faites un seul jet d'attaque comparé à leurs défenses respectives et appliquez les dégâts à toutes les personnes touchées).

Rafale de professionnel – Dépensez 15 munitions ou lancez trois dK. Votre attaque se fait à -4 et vous ajoutez 2d6 à vos dégâts. Vous pouvez également arroser une zone moyenne : vous faites des dégâts normaux mais pouvez toucher 4 personnes comme expliqué ci-dessus.

Rafale de brutasse – Dépensez 30 munitions ou lancez cinq dK. Soustrayez 6 à votre jet d'attaque et ajoutez 3d6 à vos dégâts. Si vous arrosez, vous affectez une grande zone et votre rafale peut toucher 6 personnes.

J'ai la gerbe !

Certaines armes, reconnaissables à leur capacité de munitions inférieure, ont la particularité de toucher de larges zones. C'est le cas du fusil à pompe, du lance grenade ou du fuseur à diffusion facile. À la discrétion du conteur, de tels ustensiles de mort peuvent permettre d'attaquer par *gerbes* – l'équivalent de rafales, mais en plus économique.

Le tableau qui suit résume tous ces facteurs :

Enrayement

Une arme de tir s'enraye sur un 1 naturel sur le d20. Il faut réussir un jet de *Métier (armurier)* difficulté 15 pour réparer le problème en une seule action. Dépenser un dK permet de réparer l'arme sans perdre de temps.





Rafale/gerbe	*Munitions (dK)*	*Gerbe (dK)*	*Attaque*	*Dégâts*	*Zone*
Amateur	5 (2)	1 (1)	-2	+1d6	2 cibles
Professionnel	15 (3)	5 (2)	-4	+2d6	4 cibles
Brutasse	30 (5)	15 (3)	-6	+3d6	6 cibles



Recharger une arme

Le temps de chargement d'une arme dépend du type de chargeur utilisé.

Bande – Enlever une bande et en prendre une autre demande une action. Enclencher une nouvelle bande constitue une autre action. Il est possible d'attacher plusieurs bandes ensemble, mais c'est plutôt réservé aux armes non susceptibles d'être déplacées.

Chargeur – Enlever un chargeur et en enclencher un autre se fait en une action. On peut insérer (1d6 + Dextérité) munitions dans un chargeur en une action.

Cellule énergétique – Enlever une cellule d'énergie et en insérer une autre prend une action. Les cellules énergétiques doivent être insérées dans un accumulateur approprié pour être rechargées.

Magasin interne ou barillet – On peut insérer (1d6 + Dextérité) munitions dans un magasin interne ou un barillet en une action.

Réservoir – Les armes telles que les lance-flammes utilisent un réservoir. Enlever un réservoir et en prendre un autre est une action. Enclencher un nouveau réservoir constitue une nouvelle action. Les réservoirs peuvent être remplis à raison de 3 charges par action.

Krâsses – Il est toujours possible de dépenser une krâsse pour remplacer une action de rechargement. Ainsi, deux dK dépensés permettent de changer une bande de munitions sans perdre de temps.

Grenades et explosifs

Les grenades et autres explosifs sont des armes qui font des dégâts sur une zone et qui possèdent deux fois l'atout *Dégâts explosifs*, c'est-à-dire que tous les dés qui font 4 ou plus sont relancés autant de fois qu'il le faut. Les zones dépendent surtout de la quantité d'explosifs. Vous pouvez soit estimer le nombre de personnes touchées par l'explosion en fonction de la zone, soit simplement décider d'un nombre de cibles affectées quelle que soit la situation.

Exemples d'explosifs :

bâton de dynamite :
amateur, 2 mètres de rayon ou 4 cibles ;
grenade :
professionnel, 3 mètres de rayon ou 6 cibles ;
flashbang :
professionnel, 3 mètres de rayon ou 6 cibles ;
bombe artisanale :
amateur, 10 mètres de rayon ou 20 cibles ;
charge de démolisseur (C4) :
professionnel, 30 mètres de rayon ou 60 cibles ;
détonateur tactique à protons :
brutasse, 6 mètres de rayon ou 12 cibles

Sauvegarde – Si les personnages visés ont le loisir de se protéger ou de plonger hors de la zone d'explosion, le conteur peut leur autoriser un jet de sauvegarde de difficulté 20 (ou en opposition avec le jet d'attaque s'il s'agit d'une grenade ou assimilé). Si ce jet est réussi, les dégâts reçus sont divisés par deux.

Exploser des têtes à claques – Comme pour les sorts de zone, le conteur peut décider que les têtes à claque qui ont réussi leur jet de sauvegarde peuvent continuer à se battre s'il leur reste des points de vie.

Atouts de flingues

Les atouts suivants s'appliquent automatiquement ou doivent être achetés par les personnages, au choix du conteur.

Faut pas gâcher les pruneaux – Vous n'avez jamais assez de flingues. Pendant un combat, vous ramassez tout ce qui traîne et faites feu avec les armes que vos adversaires abattus ont laissé tomber. Durant le premier tour où vous vous servez d'une arme à feu récupérée pendant l'action,

vous recevez un bonus de +2 à tous vos jets d'attaque. Si vous prenez cet atout plus d'une fois, ce bonus est valable un tour de plus par atout supplémentaire.

Flingueur professionnel – Entre vos mains, les armes à feu font toujours 2d6 points de dégâts.

Flingueur brutasse – Entre vos mains, les armes à feu font toujours 3d6 points de dégâts. Condition : *Flingueur professionnel.*

Radin des munitions – Vous pouvez diviser le coût en munitions des rafales par deux – ou lancer un dK de moins.

Rechargement rapide – Vous gagnez une action chaque fois que vous rechargez l'une de vos armes. Dans vos mains, un pistolet automatique alimenté par chargeurs est prêt à faire feu immédiatement.

Tir de couverture – Vous pouvez faire un jet de *Bluff*, avec un bonus de +1 par trois balles tirées, opposé à un jet de sauvegarde des gens que vous arrosez. En cas d'échec, les cibles sont obligées de se cacher et perdent leur capacité à agir ce tour. Si les cibles réussissent, elles peuvent agir normalement, mais si elles se découvrent, elles tirent un dK par balle tirée. Chaque krâsse effective leur inflige 6 points de dégâts.

Tireur d'élite – Par tour passé à viser, vous gagnez deux dK au lieu d'un. Qui plus est, la limite de dés est égale à votre niveau s'il est plus élevé que votre Sagesse. Condition : *Visée.*



Armes exotiques

Trois catégories d'armes peuvent vous sembler peu. Il y a des joueurs qui aiment fouiller les catalogues pour y dénicher l'objet, l'arme spéciale qui fera la différence. Pas de problème : dans le dK, vous pouvez donner des armes exotiques à vos personnages.

Une telle arme peut posséder une ou plusieurs capacités un peu spéciales. À chaque fois que vous voulez utiliser une de ces capacités, vous devez dépenser un dK. Quelques exemples d'armes classiques :

Arbalète à deux coups – un peu encombrante, mais tellement plus marrante ! Dépensez un dK pour activer sa capacité spéciale. *Doublette :* vous pouvez tirer deux fois à -2/-2 à la place de votre meilleure attaque.

Bâton de combat – ferré et lourd, pas un bâton de pèlerin. Dépensez un dK pour activer sa capacité spéciale. *Doublette :* vous pouvez frapper deux fois à -2/-2 à la place de votre meilleure attaque.

Bec de corbin – un pic de guerre redouté par les chevaliers. Dépensez un dK pour activer sa capacité spéciale. *Perceur :* vous pouvez ignorer l'armure de votre adversaire.

Grande épée à deux mains – C'est une arme particulièrement lourde et puissante. Dépensez un dK pour activer sa capacité spéciale. *Tranchoir :* vous pouvez doubler votre score de Force pour calculer les dégâts de cette arme.

Kusari-gama – Une faucille à laquelle est attachée une longueur de chaîne lestée, c'est une arme appréciée des ninjas. Dépensez un dK pour activer sa capacité spéciale. *Déséquilibre :* sur une attaque réussie, vous ne faites pas de dégâts mais l'adversaire est en position difficile : vous pouvez faire immédiatement une deuxième attaque, avec un bonus aux dégâts de 1d6.

Hache double – C'est une arme d'origine naine. Dépensez un dK pour activer l'une de ses capacités spéciales. *Doublette :* vous pouvez frapper deux fois à -2/-2 à la place de votre meilleure attaque. *Riposte :* si vous réussissez une défense au premier tour d'un combat, vous infligez des dégâts comme si vous aviez réussi une attaque.

Inventez d'autres armes à votre goût !



Atouts obsolètes

Au cours des aventures, un personnage peut vouloir changer de style de combat (souvent après une blessure incapacitante) ou de manière d'aborder le monde. Dans ces conditions, des atouts précédemment acquis peuvent devenir obsolètes ou inutiles. Le conteur peut alors autoriser les joueurs à effectuer quelques ajustements progressifs.

Un personnage peut échanger librement un des ses atouts contre un autre. Il ne peut pas s'agir d'atouts d'origine ou d'atouts de progression. Le personnage ne peut échanger qu'un seul atout par tranche de trois niveaux à partir du niveau 6 (soit aux niveaux 6, 9, 12, 15, etc.)

Le conteur peut aussi exiger que le personnage rencontre un maître ou un guide capable de l'aider à évoluer. Dans tous les cas, le conteur a le dernier mot sur ce qu'il est possible ou non de faire.

Duels

Deux samouraïs se faisant face sur une plage d'Okinawa, alors que le soleil se lève. Un shérif affrontant un dangereux pistolero dans la rue empoussiérée d'une ville à bétail, tandis que le train siffle au loin. Deux officiers des dragons qu'une haine tenace oppose depuis plusieurs batailles et qui s'affrontent enfin dans la brume éthérée d'une verdoyante campagne. Autant d'occasions de duels qui méritent quelques règles particulières pour en faire passer toute l'importance, le tragique et l'inéluctabilité.

Se positionner

Un duel oppose toujours plusieurs personnes dans un combat instantané et mortel. Tout se joue en un seul tour de jeu et, à la fin, seul le plus habile ou le plus chanceux est encore debout.

Tout d'abord, les participants doivent additionner leurs bonus d'Attaque, de Défense et de Sauvegarde (qui sert ici d'initiative). La somme peut être ensuite librement redistribuée entre les trois avantages selon la manière dont on veut livrer le combat. Il est impossible de descendre un bonus en dessous de 0. Tirer vite est important, mais encore faut-il pouvoir toucher ou rouler sur le côté pour esquiver le coup adverse.

Résoudre

La résolution du tour est simple. Chacun tire l'initiative (1d6 ou 1d20 + Sauvegarde). Le plus rapide attaque en premier et résout immédiatement les dégâts s'il y a lieu. Si le suivant est encore vivant, il peut bouger à son tour.

Duel à mort – Lorsque le duel est à mort, l'attaque portée et touchée est considérée comme un coup mortel réussi. La victime prend les dommages et doit réussir un jet de sauvegarde contre une difficulté de 10 + les dommages infligés. En cas d'échec, elle est simplement morte.

Duel au premier sang – Lorsque le duel est au premier sang, une attaque réussie cause automatiquement un jet de blessure qui ne peut être évité par une krâsse. Par contre, on considère que le jet de sauvegarde pour ne pas mourir est automatiquement réussi.

Krâsses et contre-krâsses – Toutes les règles habituelles des krâsses et contre-krâsses s'appliquent dans un duel, reflétant les tentatives de déstabiliser l'adversaire ou d'utiliser les conditions locales (le soleil, le vent, etc.).

Échelle de taille

Les créatures les plus grandes et les véhicules les plus imposants ne sont définitivement pas sur la même échelle que les personnages quand on en vient à considérer leur solidité et leur résistance naturelle aux chocs. La taille d'un élément est comprise entre 0 (pour les humains et la plupart des créatures) et 3 (pour un dragon de plusieurs centaines de mètres). Les ar-

mures de combat et les robots géants ont respectivement, par exemple, une taille de 1 et de 2.

Lorsqu'un élément de taille inférieure veut endommager un élément de taille supérieure, il doit obtenir un 6 aux dégâts par point de taille de différence. Par ailleurs, ces 6 ne comptent pas.

Un soldat (taille 0) tire au pistolet sur un mécha (taille 1). Il tire 2d6 points de dégâts. S'il obtient 4 et 5 aux dés, la décharge grésille sur la carrosserie du mécha sans lui faire de dommages. S'il obtient 6 et 1 aux dés, il provoque 1 point de dégât au mécha.



Il est possible d'ignorer un point de taille de différence pour chaque niveau de dégât explosif ignoré.

Le soldat emploie en fait un fusil lourd. Ceux-ci possèdent des dégâts explosifs sur 5+. En ignorant un point de bonus, le soldat peut tirer sur le mécha comme s'il s'agissait d'un élément de taille 0. Son fusil fait désormais 2d6 points de dégâts, explosifs sur 6 et plus. Contre un tank (taille 2), son fusil ne ferait plus de dégâts explosifs du tout.

Un élément de taille supérieure fait beaucoup plus de dégâts. Pour chaque point de taille de différence, ses dégâts obtiennent un bonus de un sur les dégâts explosifs.

Un robot qui affronte des piétons utilise une énorme épée. Ses dégâts sont explosifs sur 5+ (pour les deux points de taille de différence). S'il utilisait un fusil lourd à sa taille, ses dégâts seraient explosifs sur 3 et plus ! Contre un autre robot, ses dégâts sont normaux...

Influence

Avec le temps, vous pouvez avoir engrangé des connaissances et tissé des liens multiples à travers des groupes sociaux – organisations et guildes, classes socioprofessionnelles, personnes fréquentant un lieu donné, etc. Chaque influence est une compétence à développer au même titre qu'une autre compétence (avec un degré pris sur l'atout *Apprentissage*).

Si l'influence est particulièrement importante dans votre univers, n'hésitez pas à créer un atout de progression spécifique accordant quelques degrés à répartir – 3+Charisme degrés d'influence par atout est une bonne base.

Voici quelques exemples d'influences que vous pouvez choisir. Chacune est une compétence à développer, dont les caractéristiques sont (Cha, Sag) :

Agriculteurs ; Artisans (choisir un type) ; Autorités religieuses ; Castel impérial ; Cours elfiques ; Débits de boisson ; Dockers ; Entreprises ; Marins ; Guides urbains ;

Guilde d'astronavigants ; Industrie du cinéma; Junkies ; Marchés ; Mercenaires ; Musiciens ; Organisations non-gouvernementales (au choix) ; Parti politique (au choix) ; Police ; Prostituées ; Services administratifs (au choix) ; Théâtres ; etc.

Cette liste, que vous adapterez à votre goût, doit refléter les classes sociales et les rapports de force de votre univers et donner des orientations claires aux personnages. L'influence peut être utilisée de plusieurs façons.

Achat – La plupart des objets sont plus faciles à trouver selon que l'on appartient à tel ou tel milieu. Un guerrier aura toujours plus de facilité à acheter une épée qu'un mage et le voleur trouvera des soporifiques plus rapidement que le paladin. Si le conteur estime que l'objet ou le service à acquérir est particulièrement en lien avec une influence donnée, vous pouvez ajouter vos degrés à votre bonus de richesse. Si vous n'employez pas la règle du bonus de richesse et préférez le monétaire, diminuez simplement le prix de 2% par degré.

Mimétisme – Lorsque vous devez fréquenter un milieu qui n'est pas forcément le vôtre – aller au bal du baron alors que vous revenez tout juste d'une longue campagne contre les troupes du nécromant – vous pouvez faire un jet d'influence contre une difficulté donnée par le conteur (15 en général) pour éviter de commettre des impairs et pour vous fondre parfaitement dans le décor, usant de l'étiquette convenable, y compris roter à table si vous êtes chez les dockers. Cela vous permettra de ne pas insulter le parrain local ou de ne pas déranger de manière intempestive le silence et l'ordre du monastère. Vous pouvez aussi utiliser votre compétence d'influence pour ne pas paraître déplacé quand vous faites quelque chose d'inhabituel.

Informations – Vous pouvez toujours ajouter vos degrés d'influence à vos jets de *Renseignements* effectués dans le milieu correspondant.

Prestige – Vous pouvez toujours ajouter vos degrés à vos jets de *Diplomatie* effectués dans le milieu, notamment pour calmer des agressivités ou pour encourager des amitiés. Vous pouvez aussi corrompre et suborner les gens avec bien plus de facilité.

Bras long – Vous pouvez user de votre influence pour orienter des décisions politiques ou empêcher vos ennemis d'agir. Dans le premier cas, vous pouvez faire un jet contre une difficulté variable (de 15 pour une décision mineure à 30 et plus pour une décision importante). Dans le deuxième cas, vous pouvez faire un jet d'influence en opposition avec vos adversaires pour faire pencher la balance de votre côté.

Rumeurs et physionomie – Vous pouvez toujours faire un jet d'influence pour reconnaître quelqu'un qui possède de l'influence dans le même milieu. En général, la difficulté est égale à 30 moins le nombre de degrés, mais le conteur peut l'augmenter ou la diminuer selon l'attitude habituelle de la personne : ombre derrière le trône ou flamboyante personnalité. Vous pouvez aussi entendre des rumeurs, des bruits, des ragots sur les gens et les événements.

Initiative

Au début du combat, chaque participant effectue un jet d'initiative, qui n'est rien d'autre qu'un test de Dextérité (c'est-à-dire 1d20 + Dextérité). Les personnages et leurs adversaires agissent dans l'ordre des résultats (celui qui obtient le score d'initiative le plus élevé commence, et ainsi de suite jusqu'au plus petit). Le résultat du jet d'initiative initial s'applique à tout le combat.

En cas d'égalité au jet d'initiative, c'est le combattant qui a le modificateur total d'initiative le plus élevé qui commence. Voici un atout utile si vous utilisez cette règle dKrunch.

Initiative augmentée – Vous avez un bonus de +4 pour tirer l'initiative. Si vous utilisez des krâsses sur le jet d'initiative, vous recevez une krâsse gratuite.

Options

Vous pouvez ajouter également la Sagesse au jet d'initiative. Après tout, le temps de réaction doit autant à un esprit vif qu'à de bons réflexes.

Si vous trouvez que lancer un d20 rend l'initiative trop aléatoire, vous pouvez le remplacer par un d6, ou carrément supprimer le dé.

Initiative aux krâsses

Pour déterminer quel camp obtiendra l'initiative, les joueurs et le conteur misent secrètement un nombre de dK prélevés respectivement dans le tas et la réserve. On révèle ensuite le nombre de krâsses misées. Le camp qui en a misé le plus emporte l'initiative, mais il fait don à l'autre camp des dK misés. Le perdant récupère les dK qu'il a engagés.

Koudpütt

Une fois par aventure, chaque joueur peut décider qu'une action entreprise par un personnage – quel qu'il soit, allié ou adversaire, rate lamentablement. Aucun jet de dé n'est nécessaire. C'est raté, c'est comme ça. Vous pouvez annuler une contre-krâsse avec un koudpütt. Vous pouvez aussi vous en servir pour embêter un autre joueur.

Si un koudpütt gêne le conteur dans sa narration (en empêchant par exemple la fuite du gros méchant), celui-ci peut opposer son veto. Vous n'avez alors pas dépensé votre koudpütt et, en compensation, le conteur dépose sur le tas une krâsse par joueur autour de la table.

Krâsses et coups localisés

Vous voudrez parfois obtenir des effets particuliers en combat, comme désarmer un adversaire, l'aveugler ou l'humilier en gravant une initiale sur son front. Nous vous proposons de régler ça en vous servant des krâsses. Si vous obtenez un 6 sur un dK, vous pouvez refuser le bonus à l'Attaque qu'il vous confère normalement. Si vous touchez quand même votre adversaire, il ne subit pas non plus les dégâts supplémentaires. En revanche, vous pouvez décrire la conséquence de la krâsse comme un désarmement ou une humiliation. Si le conteur le permet, ces effets peuvent donner des malus à votre adversaire.

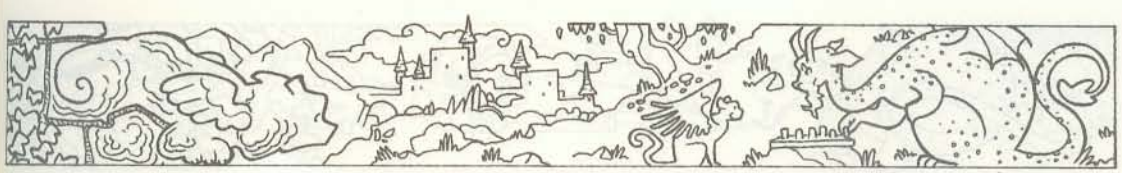
Certains effets sont plus difficiles à obtenir que d'autres. Il est bien évident que vous n'allez pas réduire un grand méchant à l'impuissance avec une seule krâsse ! Le conteur peut exiger plusieurs krâsses pour les effets les plus puissants. Voici quelques exemples dont il peut s'inspirer :

1 krâsse – Désarmer, malus de -2 à la prochaine action.

2 krâsses – Désarmer (arme de brutasse), faire tomber au sol, malus de -4 à la prochaine action ou -2 pendant 3 tours.

3 krâsses – Aveugler, humilier complètement, malus de -8 à la prochaine action ou -2 pendant le reste du combat.





La magie

Paramètres héroïques

Voici le tableau des paramètres étendus – de quoi gérer la magie à une échelle cosmique phénoménale (dans un mouchoir de poche). Comme pour les compétences héroïques, vous pouvez l'autoriser à vos joueurs que lorsque les personnages ont 15 ou 20 degrés dans leur compétence de style.

Magie rituelle

Certains sorts sont si puissants qu'un mage ne parviendra jamais à les lancer dans des conditions normales. Il peut alors faire appel à ce qu'on appelle un rituel. Il s'agit d'étendre l'incantation d'un sort sur un temps beaucoup plus long que la normale. Pendant tout le temps du rituel, le personnage récite des formules, médite, accomplit des danses ou toute autre activité qui ne lui laisse que le temps de dormir (et encore, pas plus de quatre heures par nuit). La difficulté du sort est réduite en suivant le tableau ci-dessous :



Durée du rituel	*Difficulté*
1 jour	*-5*
1 semaine	*-10*
1 mois	*-20*
1 an	*-30*

Le rituel requiert des ingrédients, comme des encens, des philtres et des chandelles à la graisse de bouc. Ce matériel coûte un nombre de DO égal à la difficulté du sort, avant réduction.

Dans des cas exceptionnels, le conteur peut décider que des composants très particuliers feraient baisser la difficulté du sort de -5 chacun. De tels composants coûtent au minimum 10 fois la difficulté du sort – s'ils sont disponibles à l'achat, car il faut le plus souvent partir à leur recherche dans des endroits particulièrement mal famés. La difficulté ne peut jamais être diminuée de plus de la moitié par ce moyen.

Pour tous les sorts de magie rituelle, la coopération entre plusieurs personnages est autorisée. Ils doivent bien entendu tous posséder le domaine du sort lancé. Voir les règles de Coopération, p.68.

Objets magiques

La procédure pour fabriquer un objet magique n'est guère différente du lancer d'un sort. Quiconque possède le domaine *Enchantement*, un laboratoire et suffisamment de fonds peut s'y essayer.

Vous devez d'abord décider quelle qualité d'objet vous comptez faire. Un *objet à charges* ne dure que tant qu'il lui reste des utilisations tandis qu'un *objet permanent* ne perd jamais ses pouvoirs.

La difficulté du jet de style est estimée comme pour lancer le sort qu'on veut conférer à l'objet. Elle augmente en fonction

Incantation	*Portée*	*Durée*	*Zone*	*Cibles*	*Difficulté*
1 minute	*Toucher*	*Instantanée*	*Aucune*	*Aucune*	*+0*
1 action	*Mêlée*	*1 tour*	*Voiture*	*1*	*+5*
-	*Jet*	*Concentration ou 1d6+degrés tours*	*Studio*	*5*	*+10*
-	*Tir*	*1 scène*	*Maison*	*10*	*+15*
Action gratuite	*Vue*	*1 séance*	*Terrain de foot*	*15*	*+20*
-	*Continent*	*1 mois*	*Ville*	*30*	*+25*
-	*Universel*	*1 an*	*Région*	*100*	*+30*



du tableau ci-contre. Il va de soi que vous devez posséder les domaines nécessaires pour obtenir les effets désirés.

Type d'objet	*Difficulté*
objet à usage unique	*(+0)*
objet à charges	*(+5) pour votre degré en nombre de charges, cumulable*
objet permanent	*(+40) mais négligez la colonne de durée*

Charges de pouvoirs

Un objet à charges dispose d'un nombre d'utilisations égal aux degrés de la compétence concernée. On peut ajouter +5 à la difficulté pour gagner le même nombre de charges. Et ce, autant de fois que souhaité.

Quand un objet n'a plus de charges, il est automatiquement détruit. Il est cependant possible de recharger un objet en refaisant le processus de fabrication. La difficulté est réduite de 5, mais les charges encore présentes dans l'objet sont perdues.

Temps de fabrication

Fabriquer un objet magique ne se fait pas en quelques heures. Servez-vous des règles de rituels pour gérer le temps de fabrication. Une différence cependant : le processus peut être interrompu autant de fois que le mage le désire. Il peut travailler quelques heures sur son ouvrage, sortir dîner, y passer la nuit suivante et partir en mission le lendemain. Le jet de compétence se fait à l'issue du temps de fabrication.

Objets multifonction

Un mage doté de sens pratique, ou peu enclin à charger son sac à dos, peut vouloir créer un objet doté de plusieurs pouvoirs. Considérez chaque fonction comme un objet unique : faites le jet indépendamment en tenant compte du rituel et de la coopération.

Une fois que tous les jets sont réussis, il faut réussir un jet d'une difficulté de 15 + 5 par fonction. Le temps des rituels ne modifie pas ce jet. Attention, si l'un des jets est raté, le processus est à recommencer à zéro et tout le temps est perdu.

La richesse

C'est parfois compliqué et embêtant de s'occuper du numéraire... Tous ces DO à compter et à recompter et ces coups de gomme sur la feuille de perso ! Si vous n'aimez pas les plans comptables bien ventilés, utilisez plutôt le *score de richesse*.

Avec ce système, chaque objet ou service est assorti d'une difficulté. Quand vous voulez acheter quelque chose, vous faites un jet de d20 plus...

Plus quoi ?

Plus la richesse, c'est bien. Y'en a qui suivent, dans le fond.

Richesse de départ – Votre bonus de richesse de départ est égal à votre niveau + 1d6 + 1 pour chaque compétence de métier dans laquelle vous avez au moins un degré. Vous pouvez aussi prendre l'atout *Fortuné* qui vous donne 4 points supplémentaires à chaque fois que vous le prenez. Dans certains univers, votre classe sociale d'origine pourra augmenter encore votre bonus de richesse de 1 à 10 points.

Le score de votre bonus de richesse ne peut jamais descendre en dessous de zéro – s'il est égal à zéro, vous ne pouvez simplement plus acheter quoi que ce soit d'une valeur supérieure à 10. Le tableau ci-dessous vous donne une appréciation de votre niveau de vie en fonction de votre bonus de richesse.

Bonus de richesse	*Conditions financières*
0	*Pauvre ou endetté*
+1 à +4	*Prolétaire*
+5 à +10	*Classe moyenne*
+11 à +15	*Confortable*
+16 à +20	*Aisé*
+21 à +30	*Riche*
+31 et plus	*Très riche*

Acheter un objet – Comme expliqué plus haut, chaque objet ou service a une difficulté d'achat. Si le bonus de richesse est directement supérieur à celle-ci, vous pouvez automatiquement acheter l'objet. Si la difficulté est supérieure, vous devez faire un jet (d20 + bonus de richesse contre la difficulté annoncée). En cas d'échec, vous ne possédez pas assez d'espèces ou de réserves et vous ne pouvez vous permettre l'achat. En cas de succès, vous pouvez payer, mais vous perdez des points dans votre score de richesse.

Vous pouvez participer à un achat effectué par une autre personne. Vous pouvez donner un bonus de +1 au jet d'un camarade. S'il réussit à acquérir son bien, vous perdez un point de bonus de richesse.

Comme pour tous les autres jets, vous pouvez miser des krâsses pour obtenir un meilleur jet. En cas de réussite, le bonus de richesse reçoit un bonus de +6 pour considérer les pertes éventuelles de richesse.

Perdre de la richesse – À chaque fois que vous achetez un bien qui est plus élevé que votre bonus de richesse, ou que ce bien a une difficulté d'achat supérieure à 15, vous perdez des points comme indiqué dans le tableau suivant :

Coût de l'achat	*Perte de richesse*
15 ou plus	*1*
1 à 10 points au-dessus de la richesse	*1*
11 à 15 points au-dessus de la richesse	*1d6*
16 points ou plus au-dessus de la richesse	*2d6*

Si vous échouez à un jet, le bonus de richesse n'est jamais modifié.

Le seuil de 15 reçoit un bonus de +1 par degré dans la compétence *Métier (Financier)* ; ainsi un financier possédant 4 degrés dans sa compétence perd 1 point pour tout objet dont le prix est supérieur à 19 et non à 15.

Vendre des objets – Tout objet peut être vendu à son coût normal, diminué de 3 points, à condition qu'il soit en bon état – bien entendu, sa valeur peut descendre s'il est abîmé. Dès lors, il vous rapporte ce qu'il vous aurait coûté si vous aviez dû l'acheter. Ainsi, tout objet de coût 15 ou plus rapporte automatiquement 1 point de richesse quand il est vendu.

Objets personnels – Le conteur ne peut pas vous obliger à noter toutes vos possessions personnelles – ça serait fastidieux et inutile. Pour savoir, au cours du jeu, si vous possédez un objet courant (dont la difficulté d'achat est inférieure à votre bonus de richesse), faites un jet assorti d'un malus de -10. En cas de succès, vous possédez effectivement l'objet (vous l'avez déjà acheté par le passé). Il peut y avoir certaines limitations en fonction des circonstances et du type d'objet, mais le conteur saura vous le dire.

Niveau de vie – La vie n'est pas gratuite. Il faut vous loger, vous habiller, vous nourrir, payer des taxes et les frais quotidiens sont très nombreux si on n'y prête pas garde. En fonction du niveau de vie que vous choisissez, vous pouvez éventuellement entamer votre capital. Chaque semaine, vous devez vérifier si vous pouvez payer le prix indiqué pour le niveau de vie choisi. S'il est supérieur à votre score de riches-

se, vous perdez 1 ou plusieurs points. S'il est inférieur, vous ne perdez rien. Chaque personne pour qui vous payez en plus de vous ajoute +1 à la difficulté d'achat – ça ne sera pas simple d'être dispendieux pour vos camarades, notamment si vous avez un ou plusieurs serviteurs.

Niveau de vie	*Difficulté d'achat*
A la rue	*1*
Prolétaire	*5*
Moyen	*11*
Aisé	*16*
Élevé	*21*
Grand style	*31*
Munificent	*50 et plus*

Salaires et gages – Votre travail peut vous rapporter de la richesse. Comparez votre bonus actuel (une fois payé votre niveau de vie) au revenu que vous tirez de votre travail. Il peut s'agir d'un salaire régulier qui tombe toutes les semaines et compense en partie vos pertes, ou d'un paiement brut pour un service précis. Le revenu vous rapporte le nombre de points de richesse qu'il vous aurait coûté si vous aviez dû l'acheter. Ainsi, un revenu inférieur à votre bonus de richesse ne vous rapporte rien.

Les salaires moyens correspondent – peu ou prou – au niveau de vie. Ainsi, un ouvrier touchera-t-il un salaire de 5 chaque semaine tandis qu'un mercenaire pourra toucher 16 pour une mission dangereuse et longue.

Aventures commerciales – Vos personnages voudront peut-être un jour monter une entreprise, comme une guilde de voleurs ou un bureau de détective privé, ou armer un vaisseau spatial pour le commerce. Rien de plus simple : mettez en commun un capital – c'est-à-dire, assignez une part de votre bonus de richesse à l'entreprise. La somme des parts formera le capital initial de l'entreprise.

Pour démarrer, il vous faudra acheter du matériel. Vous pouvez acheter n'importe quel matériel d'un prix inférieur à 20 + capital initial. Vous comparez simplement sa difficulté d'achat à ce bonus initial pour calculer la perte au capital. Lorsque vous pensez avoir assez dépensé, vous retirez l'ensemble des pertes au bonus de richesse pour connaître le capital qu'il reste et qui forme le bonus de richesse de la société. A partir de maintenant, ce bonus de richesse est celui qui sera utilisé pour acheter du matériel supplémentaire, payer les factures et les salaires des employés.

La somme à payer chaque semaine est égale au plus haut salaire versé +1 par employé supplémentaire. Si vous travaillez avec des indépendants, il faudra effectuer un paiement pour chaque travail effectué. Et il faudra aussi payer les frais divers – éventuellement en choisissant un niveau de vie pour l'entreprise, prenant en compte les frais d'entretien, de représentation, de déplacement, etc. Tout cela est à la discrétion du conteur.

Les organisations

Les organisations peuvent être de puissants appuis ou des adversaires redoutables pour les personnages, quand elles ne sont pas simplement des garde-fous qui les empêchent de faire n'importe quoi dans votre univers si bien ordonné. Elles peuvent aussi bien être tout cela à la fois. Voici comment les faire intervenir en jeu, de manière simple et rapide, tout en vous fournissant des guides pratiques pour définir leur puissance et leurs capacités.

Les organisations sont traitées exactement comme des personnages : elles ont des caractéristiques, des avantages, des compétences, des atouts et même des points de vie ou d'énergie. Lorsqu'une organisation n'a plus de points de vie, elle est disparaît tout simplement…



Caractéristiques des organisations

Les organisations possèdent six caractéristiques dont les dénominations sont légèrement différentes de celles des personnages – histoire que vous vous y retrouviez plus aisément : Puissance (Pui), Réponse (Rep), Ressources (Res), Information (Inf), Secrets (Sec) et Ascendant (Asc).

La **Puissance** mesure la manière dont une organisation peut imposer ses points de vue par la force brute – en envoyant des petites frappes, des commandos d'élites ou en invoquant de puissants démons, selon ses possibilités. La puissance indique directement les ressources humaines de l'organisation et s'applique à tous les dégâts qu'elle peut causer à des individus ou à d'autres organisations.

La **Réponse** indique la vitesse de réaction et d'intervention d'une organisation. Une faible Réponse sous-entend qu'il faudra des semaines ou des mois pour obtenir quelque chose ; une Réponse élevée veut certainement dire que ses agents sont constamment suivis et que l'organisation peut les soutenir très vite.

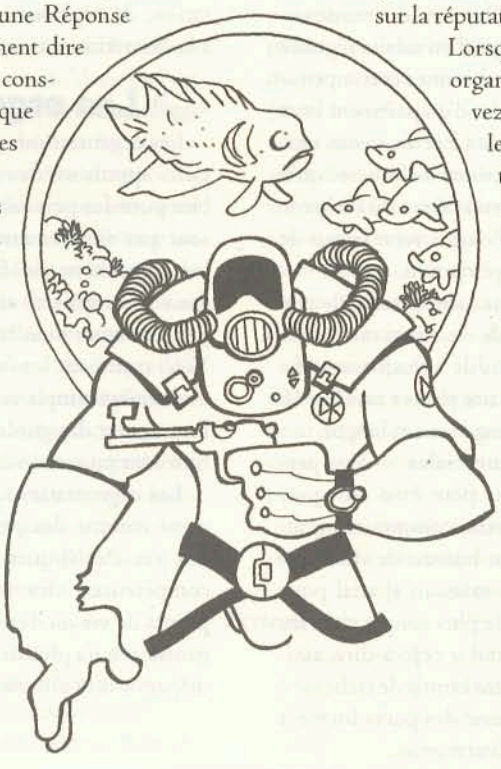
Les **Ressources** mesurent la puissance financière et matérielle de l'organisation, ses possessions et ses avoirs. Elles indiquent aussi le support dont les personnages peuvent bénéficier et influent sur les points de vie de l'organisation. Vous pouvez ajouter le score de Ressources de l'organisation à votre bonus de richesse si vous réussissez à obtenir son appui pour acheter quelque chose de dispendieux.

L'**Information** évalue les capacités de l'organisation à réunir, conserver et traiter les données et les renseignements. Une organisation avec une faible Information n'a qu'une petite bibliothèque et peu de chercheurs ; une haute Information indique qu'elle possède des laboratoires de recherche et de développement, des bases de données étendues et un accès à des sources de renseignements diverses et étendues.

Les **Secrets** recouvrent tous les domaines cachés et occultes dont une organisation peut profiter : l'accès à la magie ou aux pouvoirs surnaturels, la connaissance de secrets bien gardés ou d'anciennes reliques.

Enfin, l'**Ascendant** mesure les capacités de l'organisation à traiter et à influencer les centres de décision politique – gouvernements, groupes de pression, associations de voisinage, médias, etc. Elle influe aussi sur la réputation du personnage.

Lorsque vous créez une organisation, vous pouvez répartir de 5 (pour les petites organisations peu puissantes) à 20 points et plus (pour les grandes organisations comme les mages rouges ou le FBI) entre les caractéristiques.



Points de vie et d'énergie de l'organisation

Les points de vie et d'énergie de l'organisation sont calculés comme suit :

- chaque membre de l'organisation donne 1 point de vie et 1 point d'énergie ;
- chaque membre possédant des capacités spéciales (comme les personnages) donne 5 points de vie ou d'énergie, selon sa spécialité et son orientation ;
- chaque meneur ou lieutenant important donne 10 points de vie et d'énergie ;
- chaque installation, QG, forteresse, laboratoire, etc., donne 20 points de vie ou d'énergie selon sa spécialité et son orientation.

Ajoutez 5% de points de vie supplémentaires à l'organisation par point de Ressources. Ajoutez 5% de points d'énergie supplémentaires à l'organisation par point de Secrets.

Compétences des organisations

Une organisation possède un nombre de degrés de compétence égal à 6 fois son score d'Information. À chaque fois qu'elle veut agir, elle doit effectuer un jet de compétence, éventuellement en utilisant des dK (en les prenant dans le bol des joueurs s'il s'agit d'une action pour les aider, ou en les leur donnant si l'organisation est leur ennemie).

Par exemple, si un personnage doit faire un jet de *Fouille* pour retrouver un obscur article dans quelque vieille collection de journaux, un agent du FBI pourra demander à son organisation de faire ce jet à sa place, profitant ainsi de ses ressources en matière de renseignement. Bien entendu, le FBI dispose d'une compétence de *Fouille* élevée et d'un score important en Information et Ressources !

Il y a évidemment quelques désavantages à faire faire le travail par une organisation :

- les requêtes peuvent être enregistrées, tracées, interceptées, falsifiées ;
- les hommes à la cigarette qui traînent toujours peuvent modifier certains résultats ;
- les requêtes prennent toujours beaucoup de temps ;

Voici les principales compétences que possèdent les organisations. N'oubliez pas que vous pouvez aussi répartir certains degrés dans des influences (voir p.91).

Bluff (Inf, Asc)
Connaissances (Inf, Sec)
Diplomatie (Inf, Asc)
Intimider (Pui, Asc)
Métier (bibliothécaire) (Inf, Rép)
Métier (démolition et explosifs) (Rép, Inf)
Métier (enquêteur) (Rép, Inf)
Métier (faussaire) (Rép, Sec)
Métier (mécanicien) (Rép, Inf)
Métier (médecin/guérisseur) (Rép, Res)
Métier (sécurité et surveillance) (Rép, Sec)
Perception (Inf, Sec)
Renseignements (Inf, Asc)

Faire une requête

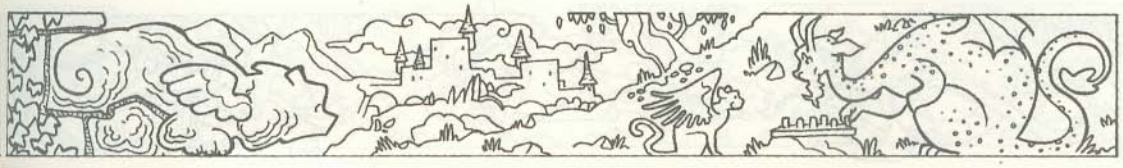
Un personnage ou un figurant peut toujours, s'il en a la possibilité matérielle (sur place, par téléphone, par boule de cristal ou par messager) demander de l'aide à une organisation.

Il suffit, le plus souvent, de faire un jet d'influence de la part du personnage contre une difficulté variable selon la demande. Généralement, le jet est automatiquement réussi si le personnage appartient à l'organisation et que sa demande rentre dans le cadre de ses attributions. La difficulté est 15 pour toutes les demandes courantes venant de personnes étrangères à l'organisation ou pour des requêtes exceptionnelles de ses membres. Vous pouvez ajouter des dK de circonstances si vous le désirez.

Parallèlement au jet du personnage, faites un jet de Puissance, de Réponse ou de Ressources contre 15 pour l'organisation afin de déterminer si elle est en mesure de fournir l'aide demandée.

Les circonstances, la nature des aides, les rapports des personnages aux organisations sont si variés qu'il ne servirait à rien de tenter d'être exhaustif. Essayez simplement de vous mettre à la place





des instances dirigeantes ou des rouages administratifs d'une organisation pour déterminer la manière dont elle peut répondre au mieux aux attentes.

Dans le cas où les services sont magiques, l'organisation peut devoir dépenser des points d'énergie. Il faut plusieurs jours, semaines ou mois pour récupérer ces derniers.

Temps de réponse et d'intervention

Il faut, en moyenne, entre 4 heures et une semaine pour obtenir une aide quelconque de la part d'une organisation. Parfois, l'organisation peut être plus rapide ou plus lente à intervenir en fonction des circonstances. Utilisez le tableau suivant pour vous y retrouver.

Commencez par déterminer le délai correspondant à l'action (4 heures pour fournir du matériel, 24h pour une information ou des hommes, 72h ou une semaine pour la mise en place d'un dispositif complexe). Puis, en fonction des circonstances, modifiez la valeur indiquée pour trouver le délai actuel de l'intervention.

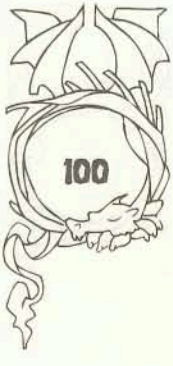


Utilisez l'échelle suivante pour fixer le délai de base puis faire varier le curseur :

Un mois/trois semaines/deux semaines/une semaine/trois jours/un jour/douze heures/huit heures/quatre heures/une heure/trente minutes/dix minutes/immédiatement

Ajoutez ou retranchez un nombre de crans dépendant des circonstances.

Situation d'urgence +3
Personnages hors de vue de l'organisation -2
Personnages dans un endroit reculé -4
Personnages complètement isolés -6
Personnages bien vus de l'organisation +2
Personnages mal vus –2
Personnages haut-placés +3



Les atouts des organisations

La plupart des organisations ont un atout pour chaque personnage important parmi leurs membres – avec un maximum de trois pour les organisations locales, six pour les organisations étendues et une douzaine ou plus pour les organisations dont on peut trouver des membres à travers le monde.

Arsenal – L'organisation possède un vaste stock d'armes et d'équipement. Elle a un bonus de +4 à tous ses jets de Puissance et peut accéder à du matériel militaire ou illégal.

Artefact – L'organisation possède un artefact surnaturel ancien ou du matériel extra-terrestre d'un grand pouvoir. Cet atout peut être pris plusieurs fois.

Ateliers et laboratoires – L'organisation possède des ateliers et des laboratoires permettant de fabriquer du matériel ou d'analyser des éléments. Tous les jets d'investigation ou d'ingénierie (*Fouille*, *Métiers* adéquats, *Renseignements*, etc.) reçoivent un bonus de +4.

Base sécurisée – Une base de l'organisation est bien protégée. L'organisation gagne 20 points de vie. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois.

Bibliothèque – L'organisation a une base de donnée étendue sur deux sujets donnés (les criminels, l'occultisme, les empreintes digitales, les fichiers de sécurité sociale, les connaissances encyclopédiques, l'art, l'ingénierie aéronautique, les cartes, les accès satellites, etc.) Elle a un bonus de +4 à la fois pour le temps de réponse et pour le jet de Métier (bibliothécaire). Cet atout peut être pris plusieurs fois pour ajouter un domaine supplémentaire à la bibliothèque.

Dissimulé – L'existence de l'organisation est un secret. Elle ne donne aucun bonus de réputation mais ses membres ne sont pas connus des autorités.

Hôpital – L'organisation possède ses propres installations médicales (hôpital, lazaret, maison de guérison, etc.) et ob-



tient un bonus de +4 pour soigner les blessés et les malades.

Liens surnaturels – L'organisation a des liens avec des entités surnaturelles (vampires, démons, fées, etc.) Elle gagne 20 points d'énergie et a accès à certains services spécifiques.

Loyauté fanatique – L'organisation exige une loyauté indéfectible de ses membres. En échange, ils bénéficient tous d'un bonus à tous leurs jets de sauvegarde pour éviter les manipulations mentales égal au score de Secrets de l'organisation.

Réseau financier – L'organisation utilise le pouvoir de l'argent pour influencer ses adversaires ou ses alliés. Elle peut utiliser sa caractéristique Ressources à la place de l'Influence pour tous les jets concernés.

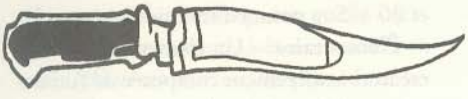
Urgence – L'organisation est toujours en alerte pour aider ses membres et le temps de réponse bénéficie d'un bonus de +4.

Détruire une organisation

Le but des personnages sera souvent de parvenir à détruire complètement une organisation ennemie. Les points de vie mesurent, de manière abstraite, la manière dont l'organisation peut souffrir des agressions et des désorganisations. Lorsqu'une organisation n'a plus de points de vie, elle est dissoute. Cela ne veut pas dire que tous ses membres sont tués mais qu'ils sont débandés et désorganisés.



Pour chaque membre perdu ou tué -1
Pour chaque meneur/lieutenant perdu ou tué -2d6
Pour une base majeur détruite -5d6
Lorsqu'un plan ou une machination est éventé -2d6



Les créatures

Les créatures – monstres, animaux, chimères, merveilles et autres abominations plus ou moins vivantes – possèdent des atouts tout comme les personnages. Bon nombre des atouts disponibles pour les personnages sont d'ailleurs accessibles aux monstres, notamment les atouts de progression ou les atouts de combat.

Lorsque vous voulez créer une créature, vous pouvez lui donner 4 atouts par niveau qu'elle possède. N'oubliez pas de lui donner une ou plusieurs fois l'atout *Avantages* (si vous voulez qu'elle sache se battre) ainsi que l'atout *Compteurs* (si vous voulez lui donner des points de vie ou d'énergie). *Apprentissage* est aussi utile pour lui fournir les quelques compétences les plus courantes pour les monstres (*Survie, Discrétion, Intimidation, Perception, Acrobatie*, etc.)

Fabriquer une créature

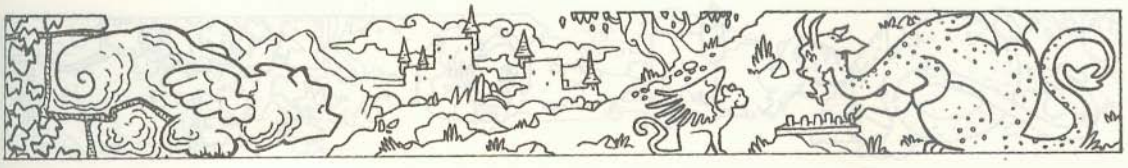
Voici les différentes marches à suivre pour adapter ou créer un animal ou un monstre.

Adapter votre Bréviaire des Bestioles

Vous pouvez utiliser les monstres des différents manuels disponibles dans les gammes d20. Il vous suffit de prendre ses caractéristiques et ses compétences comme elles sont. Pour calculer ses avantages, procédez comme suit :

- prenez la classe d'armure, soustrayez 10 et ajoutez le charisme pour obtenir la Défense ;
- prenez l'Attaque comme indiquée et ajoutez son Intelligence (et remplacez les dés de dégâts par des d6) ;
- prenez la meilleure de ses trois sauvegardes pour obtenir la Sauvegarde, puis ajoutez-y soit la Constitution soit la Sagesse ;
- si la créature possède une armure naturelle (indiquée dans la CA), donnez lui une protection de la même valeur ;
- pour le reste, conservez les scores de compétence comme indiqués ainsi que tous les pouvoirs et capacités spéciales.





Création à la louche

Si vous n'avez pas beaucoup de temps pour préparer vos créatures et monstres, voici une méthode rapide et expéditive :

- choisissez le niveau de votre créature ;
- fixez ses caractéristiques comme vous voulez ;
- ses points de vie valent (5+Con) x niveau. Ses points d'énergie valent (5+Sag) x niveau ;
- son Attaque vaut For+Int+niveau, sa Défense vaut Dex+Cha+niveau et sa Sauvegarde vaut Con+Sag+niveau ;
- fixez ses compétences, ses atouts, ses dégâts, ses pouvoirs magiques comme vous voulez, sans vous embêter à tout calculer.

Création précise

Si, tel un éleveur de champions, vous voulez peaufiner vos monstres avant chaque aventure, employez cette méthode-ci :

- choisissez le type et le niveau de la créature ;
- choisissez 4 atouts par niveau de la créature parmi les atouts qui lui sont accessibles, y compris pour augmenter ses points de vie ou d'énergie, ses compétences, ses bonus de combat, ses caractéristiques ou lui donner des pouvoirs particuliers. Les atouts accessibles sont tous les atouts des personnages bien sûr, mais aussi tous les atouts monstrueux décrits ci-dessous ;
- répartissez 15 points de bonus de caractéristique, + 1 par tranche de cinq niveaux de la créature. Vous pouvez ne mettre que 10 points pour les créatures faibles et 20 pour les plus puissantes d'entre-elles ;
- au niveau 1, la créature possède un nombre de points de vie et de points d'énergie qui dépendent de son type.



Atouts de type

Ces atouts permettent de définir la nature de votre créature. Si votre créature ne possède pas ces atouts, elle appartient tout de même au genre choisi, mais sans en avoir les avantages. Les types présentés ici appartiennent principalement au genre fantastique, mais les mêmes caractéristiques s'appliquent également aux créatures galactiques ou horrifiques.

Aberration – Une aberration a une anatomie bizarre, des capacités étranges, un état d'esprit alien, ou n'importe quelle combinaison de ces trois traits. Elle a les capacités suivantes : +2 aux jets de sauvegarde ; *Vision nocturne*. Elle possède 20 + Con points de vie et 10 + Sag points d'énergie au premier niveau.

Animal – Un animal est un être vivant, non magique et incapable de création ou de langage. Sauvage ou apprivoisé, il dispose des capacités suivantes : *Récupération rapide* (3d6 points de vie par jour de repos) ; *Attaque réflexe* en cas de danger : l'animal attaque toujours le premier s'il est surpris. Il possède 10 + Con points de vie et 5 + Sag points d'énergie au niveau 1.

Construction – Une construction est une créature souvent stupide et sans conscience, artificiellement fabriquée et programmée pour une tâche quelconque. Elle possède les capacités suivantes : +4 aux jets de sauvegarde contre la mort en cas de blessure (voir p.64) ; -2 aux autres jets de sauvegarde ; Immunité aux attaques mentales, aux maladies, aux poisons, aux drains d'énergie, etc. ; *Vision nocturne* ; *Vision des ténèbres* ; Ne mange pas, ne boit pas, ne respire pas. Elle possède 30 + Con points de vie et 5+ Sag points d'énergie au niveau 1.

Dragon – Un dragon est un grand reptile, ailé, souvent intelligent et assez fréquemment magicien. Ne passez jamais de contrat avec un dragon. Et comptez vos balles. Il dispose des capacités suivantes : +8 aux jets de sauvegarde ; Immunité aux effets du sommeil et de la paralysie ; *Souffle*. Il possède 50 + Con points de vie et 20 + Sag points d'énergie au niveau 1.

Élémentaire – Un élémentaire est une créature entièrement composée de l'un des quatre éléments fondamentaux (air, eau,



feu, terre) ou de toute combinaison d'énergie et de matière (électricité, boue, glace, etc.). Il a les capacités suivantes : Immunité à son élément ; Ne mange pas, ne boit pas, ne respire pas ; Immunité au sommeil, la paralysie, les renvois et le contrôle mental ; +4 au jet de sauvegarde contre la mort en cas de blessure ; *Vision nocturne*. Il possède 20 + Con points de vie et 20 + Sag points d'énergie au niveau 1.

Géant – Un géant est un humanoïde de très grande force et de très grande taille. Ses capacités sont les suivantes : +2 aux jets de sauvegarde ; +10 en Force ; -4 en défense ; +2D6 aux dégâts ; *Vision nocturne*. Il possède 30 + Con points de vie et 5 + Sag points d'énergie au niveau 1.

Gluant – Un gluant est une créature informe ou instable, en général sans aucune intelligence. Ses capacités sont les suivantes : Ne subit pas les dégâts supplémentaires dus aux krâsses ; Immunité à presque tout (contrôle de l'esprit, poisons, illusions et autres) ; *Acide* ; Ne dort pas. Il possède 20+ Con points de vie et 5+ Sag points d'énergie au niveau 1.

Humanoïde – Les humanoïdes peuvent presque tous être considérés comme des humains possédant des traits physiques distinctifs. À ce titre, ils sont créés et gérés comme des personnages normaux.

Humanoïde monstrueux – Ces humanoïdes sont souvent affublés de traits monstrueux ou animaux. Ils ont aussi des capacités surnaturelles, ce qui les différencie principalement des « humains » au sens large. Ils disposent des capacités suivantes : +2 aux jets de sauvegarde ; un ou plusieurs pouvoirs magiques naturels que tous les membres d'un peuple donné possèdent. Pour le reste, ils sont créés et gérés comme des personnages normaux.

Mort-vivant – Les morts-vivants peuvent ressembler à n'importe quelle créature morte et revenue à la non-vie. Il en existe plusieurs sortes. Ils possèdent les capacités suivantes : Immunité aux sorts affectant l'esprit et aux poisons ; +4 aux jets de sauvegarde contre la mort en cas de blessures ; Ne mangent pas, ne dorment pas, ne respirent pas ; les krâsses ne leur font aucun dégât supplémentaire. Ils possèdent 20 + Con points de vie et 5 + Sag points d'énergie au niveau 1.

Plante – Les plantes sont toutes les créatures dont l'origine est végétale. Il faut noter que les herbes et autres végétaux que l'on trouve dans les jardins et les bois ne sont pas considérés comme des créatures mais comme des objets. Elles possèdent les capacités suivantes : +4 aux jets de sauvegarde contre la mort en cas de blessure ; Ne dorment pas ; Immunité à tous les pouvoirs affectant l'esprit ; Ne peuvent pas porter d'armure. Elles possèdent 10 + Con points de vie et 15 + Sag points d'énergie au premier niveau.

Revenant – Fantômes, ombres, vampires, liches et autres morts-vivants possédant un esprit, peuvent difficilement être comparés à leurs cousins décérébrés. Ils sont l'aristocratie du genre. Ils possèdent les capacités suivantes : bonus de +4 pour résister aux sorts affectant l'esprit ou le corps ; ne dorment pas, ne respirent pas ; les krâsses ne leur font aucun dégâts supplémentaires. Ils possèdent 20 + Con points de vie et 15 + Sag points d'énergie au premier niveau.

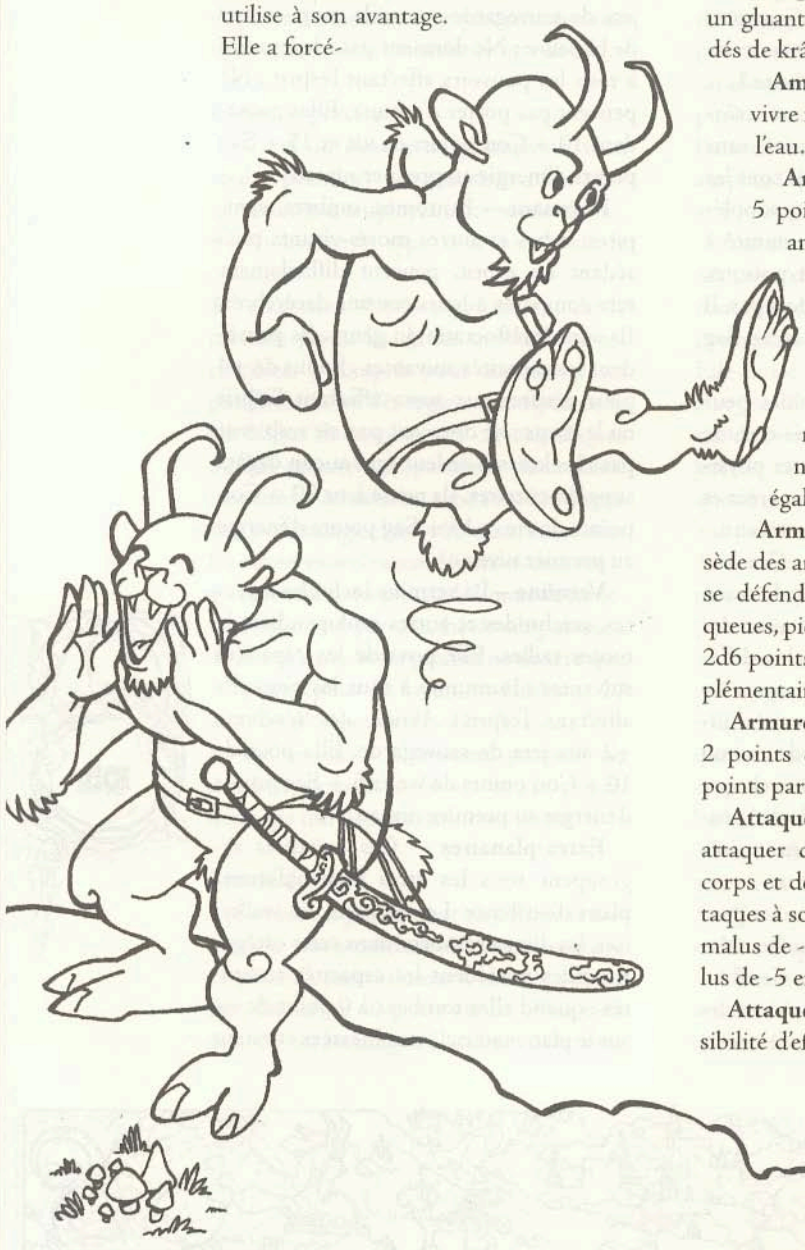
Vermine – La vermine inclut les insectes, arachnides et autres scolopendres de toutes tailles. Elle possède les capacités suivantes : Immunité à tous les pouvoirs affectant l'esprit ; *Vision des ténèbres* ; +2 aux jets de sauvegarde. Elle possède 10 + Con points de vie et 5 + Sag points d'énergie au premier niveau.

Extra-planaires – Ces créatures regroupent tous les êtres venus d'autres plans d'existence. Les démons, les walkyries, les djinns tombent dans cette catégorie. Elles possèdent les capacités suivantes : quand elles tombent à 0 point de vie sur le plan matériel, sont blessées et ratent

leur jet de sauvegarde contre la mort, elles ne meurent pas, mais retournent directement dans leur plan. Elles possèdent les points de vie et d'énergie du type de créature initial (humanoïde, mort-vivant, plante ou autre...)

Atouts monstrueux

Ces atouts sont particulièrement conçus pour rendre les monstres et créatures fantastiques plus monstrueux et fantastiques encore. Choisissez-les avec attention ou parfaitement au hasard – mais réfléchissez à la manière dont la créature les utilise à son avantage. Elle a forcément modelé son comportement sur ses capacités et ses atouts et utilisera tous ses pouvoirs au maximum de leur efficacité quand il s'agira de dévorer vos héros.



Acide – Le monstre sécrète une substance corrosive qui cause 1d6 points de dégâts par tranche de 3 niveaux. Quiconque le touche ou est touché par lui subit ces dégâts. Pour un atout supplémentaire, le monstre peut projeter cet acide à distance de jet sur une seule cible. Avec un troisième atout, cette attaque affecte une zone équivalente à celle d'une voiture.

Amorphe – La créature ressemble à un gluant. Elle ne subit pas les effets des dés de krâsse en combat.

Amphibie – La créature peut survivre indéfiniment sur la terre et sous l'eau.

Animation des plantes – Pour 5 points d'énergie, la créature peut animer des plantes, des arbres, des arbustes à portée de vue. Ces derniers sont des têtes à claques d'un niveau égal à la moitié de celui de la créature. Celle-ci doit se concentrer et ne peut rien faire d'autre. Le nombre de plantes animées est égal au niveau de la créature.

Armes de tueur – La créature possède des armes naturelles puissantes pour se défendre et attaquer (griffes, dents, queues, piques, cornes, ailes, etc.) qui font 2d6 points de dégâts. Pour un atout supplémentaire, ces dégâts passent à 3d6.

Armure naturelle – La créature a 2 points d'armure naturelle. Ajoutez 2 points par atout supplémentaire.

Attaque à outrance – La créature peut attaquer de tous ses membres, de son corps et de sa queue. Elle peut faire 5 attaques à son meilleur bonus, mais avec un malus de -5. Durant ce tour, elle a un malus de -5 en Défense.

Attaque sonore – La créature a la possibilité d'effectuer des attaques à distance

à l'aide de son cri. On peut s'en protéger en se bouchant les oreilles, avec tous les malus que cela peut donner par ailleurs. L'attaque est normale et cause des dégâts de 1d6 par 3 niveaux de la créature.

Aveuglement – La créature a la capacité d'aveugler ses adversaires soit en leur couvrant les yeux avec quelque chose, soit en visant systématiquement leurs yeux. On peut éviter cette attaque en réussissant un jet de défense contre une difficulté égale à 15 + la Dextérité de la créature.

Intangibilité partielle – En dépensant 10 points d'énergie, la créature peut devenir intangible pendant 10 tours. Elle devient invisible, inaudible, inodore, impalpable pour les créatures physiques. La plupart des effets magiques ne peuvent pas l'atteindre. La créature voit le monde physique sous la forme de silhouettes grises, dans un rayon de 20 mètres autour d'elle. Elle peut passer au travers des objets solides, mais sa vision est alors limitée. À la discrétion du conteur, certains pouvoirs (mentaux, notamment) peuvent fonctionner pendant cette période.

Bond – La créature peut effectuer toutes ses attaques après avoir effectué un bond prodigieux qui surprend ses adversaires et les empêche d'attaquer ce tour.

Bris d'armure – La créature endommage les armures. Chaque krâsse qu'elle inflige pendant un combat diminue de 2 la protection de l'armure de sa victime et augmente de 2 points son encombrement.

Camouflage – Il faut réussir un jet de sauvegarde contre 15 + Sagesse + niveau de la créature pour la percevoir.

Changement de taille – La créature peut dépenser 5 points d'énergie pour changer sa taille



d'une catégorie. Les catégories de taille correspondent aux atouts suivants : *Minuscule*, *Petit*, normal (pas d'atout), *Grand*, *Colossal*.

Charge puissante – Les dégâts de la créature sont doublés quand elle peut courir pendant un tour avant d'attaquer.

Charme – La créature est capable de charmer ses victimes – un jet de sauvegarde contre 15 + Charisme permet de résister. La victime conserve sa liberté d'action et de pensée, mais considère les choses différemment. Elle ne gagne aucune capacité particulière pour comprendre le langage de la créature. Elle conserve ses anciennes allégeances, mais considère maintenant la créature comme une alliée et la soutient dans toutes ses suggestions et propositions. Elle combat ses anciens alliés uniquement si ceux-ci attaquent la créature, en nuançant parfois ses réactions en fonction de la menace, afin de tenter de les convaincre de ne rien faire d'aussi stupide. La victime doit réussir un jet de Charisme en opposition pour s'opposer ou résister à un ordre lui intimant de faire quelque chose qu'elle ne ferait jamais, même pour un ami proche. Elle n'obéira jamais à un ordre suicidaire. Si un ordre est ouvertement contraire à la morale ou à l'éthique de la victime, elle peut tenter un nouveau jet de sauvegarde. Si la créature attaque sa victime, le charme est automatiquement rompu, de même si les alliés de la créature font de même. La victime ne donnera jamais d'informations qui ne sont pas explicitement demandées par la créature.

Contrainte – La créature est capable de contraindre ses victimes – un jet de sauvegarde contre 15 + Charisme permet de résister. La victime ne conserve aucune liberté de pensée ou d'action. Elle obéit aux volontés de son maître. Elle ne donnera pourtant jamais d'informations qui ne sont pas explicitement demandées par la créature.

Charognard mystique – La créature se nourrit de ses ennemis vaincus. Elle dévore leur corps et leur âme, récupérant un nombre de points de vie et d'énergie égal à ceux que possédait la victime.

Colossale – La créature est grande comme un éléphant ou un dragon. Elle a un malus de -4 en défense, mais peut ajouter 3d6 à ses dégâts.

Constriction – La créature se bat suivant les règles de lutte (p.70) et bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de Force ou de Dextérité pour saisir ses adversaires. Elle peut causer des dégâts supplémentaires de 1d6, plus 1d6 par atout supplémentaire.

Détection de la magie – La créature a la capacité de détecter les objets magiques et les sorts actifs à vue.

Double attaque – La créature peut faire une attaque supplémentaire avec son meilleur bonus. Les deux attaques ont un malus de -2.

Drain d'atouts – À chaque fois qu'elle fait des dégâts, au cours d'une attaque en mêlée ou à distance, la créature absorbe une partie du pouvoir de sa victime, entraînant la disparition d'un atout. Cette perte peut être évitée si la victime réussit un jet de sauvegarde contre une difficulté de 10 + Sagesse de la créature. Cet atout est choisi au hasard. Il ne fait plus effet – pas plus que ceux qui dépendent de lui comme condition. La créature récupère 5 points de vie par atout volé. La victime récupère l'usage d'un atout après chaque nuit de sommeil. Pour un atout supplémentaire, la créature peut faire usage de l'atout volé pendant tout le reste de la scène.

Drain de caractéristique – La créature est capable de réduire les caractéristiques de ses victimes en drainant leur énergie. Sur un jet de toucher réussi, la créature force sa cible à faire un jet de sauvegarde contre une difficulté de 10 + Sagesse de la créature. Si le jet est un échec, la victime perd 1d6 points de bonus d'une compétence choisie au hasard. Les points de

bonus perdus remontent au rythme d'un par jour ou grâce à des soins. À chaque fois que la créature draine des points de caractéristique, elle regagne un nombre de points de vie équivalent. Il est possible de prendre cet atout jusqu'à trois fois pour faire perdre jusqu'à 3d6 points de bonus.

Écran de fumée – La créature peut s'entourer d'un nuage de fumée ou de gaz enténébrant pour se camoufler ou se protéger. Cela peut être un nuage d'encre pour une créature aquatique. Le nuage peut être vecteur de toxines (avec l'atout *Venin*).

Empalement – Si la créature parvient à agripper un adversaire durant une lutte, elle inflige automatiquement les dégâts de ses cornes ou autres excroissances corporelles.

Engloutissement – La créature peut tenter d'avaler, d'une seule bouchée, une autre créature plus petite qu'elle. Sur un jet d'attaque réussi, la créature peut tenter une deuxième attaque à +4 pour avaler la cible. En cas de succès, cette dernière est avalée et subit 1d6 points de dégâts par tour à cause des sucs gastriques – à moins que la créature n'ait une poche spéciale de rétention. Un quart des dégâts infligés à la créature sont subis par la victime avalée. Pour se libérer, la victime doit réussir un jet de Force en opposition avec la créature.

Épines – La créature est couverte d'épines et de piques. Toute personne attaquant la créature au corps à corps doit se défendre contre une épine causant 1d6 points de dégâts et attaquant avec un bonus égal au niveau de la créature. Le nombre d'épines à esquiver augmente d'un par atout supplémentaire.

Esclavagiste – La créature peut tenter de réduire une autre créature en esclavage mental. Chaque tentative coûte 10 points d'énergie. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde contre un jet de Sagesse + le niveau de la créature. En cas d'échec, elle abdique toute volonté personnelle et obéira en tout à son maître. La victime peut tenter un nouveau jet de sauvegarde toutes les 24 heures. La créature bénéficie d'un bonus de +5 à son jet de Sagesse par atout supplémentaire.

Intangible – La créature n'est pas être entièrement présente sur le monde physique. Elle est invisible, inaudible, inodore, impalpable pour les créatures physiques. La plupart des effets magiques ne peuvent pas l'atteindre. La créature voit le monde physique sous la forme de silhouettes grises, dans un rayon de 20 mètres autour d'elle. Elle peut passer au travers des objets solides, mais sa vision est alors limitée. En dépensant 10 points d'énergie, la créature peut se matérialiser pendant 10 tours sur le monde physique. Elle peut segmenter cette présence autant qu'elle veut. En combat, une créature intangible doit se matérialiser pour attaquer, mais peut disparaître l'instant d'après. Pour la toucher, il faut réussir deux jets d'attaque simultanés. Si une de ces attaques échoue, la créature a pu redevenir intangible l'instant avant que le coup ne la traverse.

Férocité – La créature continue à se battre lorsqu'elle tombe à 0 point de vie – comme un héros. En plus, elle a alors un bonus de +4 à ses jets d'attaque et de défense.

Feu/froid – Le corps de la créature est très chaud ou très froid. Elle inflige 1d6 points de dégâts supplémentaires à chaque fois qu'elle attaque en mêlée. Quiconque la touche (même pour lui donner un coup de poing) reçoit également ces dégâts. Ajoutez 1d6 à ces dégâts par atout supplémentaire.

Folie – Toute personne cherchant à atteindre la créature avec une lecture de la pensée, un contrôle mental ou une capacité télépathique quelconque, perd instantanément 2d6 points d'énergie en entrant en contact avec son esprit torturé et malade. La perte augmente de 2d6 par atout supplémentaire.

Forme gazeuse – La créature peut prendre la forme d'un nuage de gaz ou de vapeur, coloré ou non. Elle perd toute capa-





cité d'agir, mais peut se faufiler partout. Il est impossible de l'attaquer ou de la blesser tant qu'elle est sous cette forme. Le vent, ou des effets magiques identiques, peuvent pousser la forme gazeuse dans une direction (faites des jets de Force en opposition) mais il est impossible de la disperser.

Formes alternatives – Une créature avec cet atout peut assumer une ou plusieurs formes différentes de celle qu'elle a naturellement. La créature est limitée aux formes indiquées dans sa description. En changeant de forme, la créature retient l'ensemble de ses qualités intellectuelles et de ses pouvoirs mentaux. Elle doit, par contre, assumer les limites et forces de sa nouvelle forme physique. Elle conserve ses points de vie et d'énergie.

Gémissement – La créature peut effectuer une attaque sonique en poussant un beuglement ou un gémissement. En variant ses cris, la créature peut obtenir l'un des cinq effets suivants. Le jet de sauvegarde se fait contre une difficulté de 10 + Charisme de la créature. Une créature qui a réussi son jet de sauvegarde ne peut plus être affectée durant le reste de la scène. Par atout supplémentaire, choisissez un nouvel effet.

- *Fascination :* Toutes les créatures à portée d'ouïe doivent réussir un jet de sauvegarde ou rester fascinées et incapables d'agir à moins qu'on les attaque.
- *Déconcerter :* Toute personne à portée d'ouïe a automatiquement un malus de -2 à ses attaques et ses défenses. Si elle est obligée de subir le gémissement pendant 6 tours ou plus, elle devient incapable d'agir ou de se défendre jusqu'à ce que le bruit cesse.
- *Terroriser :* Les personnes qui entendent le bruit doivent réussir un jet de sauvegarde ou fuir jusqu'à ce que les gémissements soient inaudibles.
- *Nausée :* Toute personne qui entend le bruit doit réussir un jet de sauvegarde ou tomber sur place, tremblant et vomissant, avec un malus de -4 à toutes les actions jusqu'à ce que le bruit cesse.
- *Stupéfaction :* Toute personne qui entend le bruit doit réussir un jet de sauvegarde ou se figer sur place, incapable d'entreprendre quelque action que ce soit jusqu'à ce qu'elle soit attaquée.

Grand – La créature est plus grande qu'un humain. Elle a un malus de -2 en Défense et peut ajouter 1d6 à ses dégâts.

Immobilisation – La créature peut tenter d'immobiliser sa cible sur un jet d'attaque réussi. Cette dernière peut tenter un jet de sauvegarde contre 15 + Force de la créature. En cas d'échec, elle est complètement immobilisée et ne peut plus effectuer de mouvement, même si elle peut continuer à agir par ailleurs.

Immunité à la magie – La créature n'est pas affectée par la magie.

Invisibilité – La créature est invisible. Elle peut tout de même être sentie, entendue ou touchée. Toute attaque contre elle se fait avec un minimum de deux krâsses de circonstance. Avec un seul atout, la créature redevient visible ou non après qu'elle ait accompli une action ou une attaque. Avec deux atouts en Invisibilité, elle réapparaît seulement quand elle le souhaite.

Invulnérabilité – Par atout dépensé, la créature ignore les dégâts d'un type d'arme (perçantes, tranchantes, contondantes, projectiles, etc.) ou d'énergie (feu, froid, lumière, lasers, etc.). Les blessures guérissent immédiatement ou l'arme rebondit, sans effet. Dans tous les cas, l'attaquant est conscient de l'inanité de ses efforts.

Langage animal – La créature peut se faire comprendre des animaux et parler avec eux.

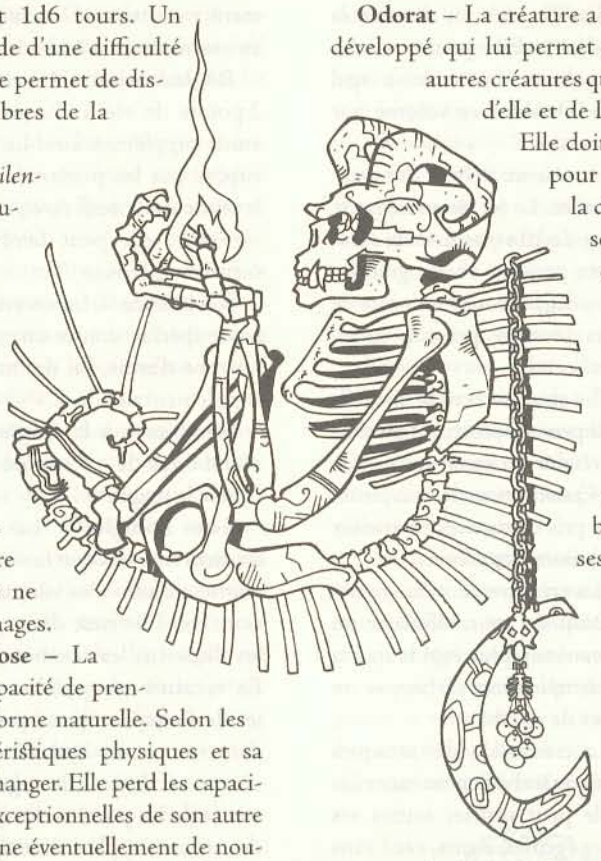
Langues – La créature peut converser dans toutes les langues.

Lecture des pensées – La créature peut lire les pensées superficielles à moins que la cible réussisse un jet de sauvegarde contre 15 + son Charisme.



Manipulation des ombres – La créature peut manipuler les ombres et les ténèbres. Chaque utilisation coûte 5 points d'énergie. Par atout dépensé, elle peut faire appel à un des effets suivants.

- *Obscurcir la vision* : la créature a un bonus de +10 en *Discrétion* quand elle se cache dans les ombres.
- *Image dansante* : la créature peut créer une ou plusieurs images d'elle-même pendant 1d6 tours. Un jet de sauvegarde d'une difficulté de 15 + Sagesse permet de distinguer les ombres de la créature réelle.
- *Image silencieuse* : la créature peut modeler les ombres pour créer des illusions. Les spectateurs ont droit à un jet de sauvegarde contre 10 + Sagesse pour se rendre compte que ce ne sont que des images.



Métamorphose – La créature a la capacité de prendre une autre forme naturelle. Selon les cas, ses caractéristiques physiques et sa taille peuvent changer. Elle perd les capacités physiques exceptionnelles de son autre forme et en gagne éventuellement de nouvelles. À chaque fois que la créature change de forme, elle perd 5 points d'énergie, mais régénère tous ses points de vie.

Minuscule – La créature a un bonus de +4 en Défense et en *Discrétion* mais ne peut pas faire plus de 1d6 points de dégâts quand elle attaque en mêlée.

Nuée – Une nuée est formée par la réunion d'une myriade de petites créatures (comme des insectes ou des rongeurs) qui agissent comme une seule créature, possédant des points de vie et d'énergie, des atouts, des compétences et des caractéristiques communs. Quand ses points de vie sont amenés à 0, la nuée se disperse. La nuée possède la capacité de distraire ses adversaires. Chaque tour, ceux-ci doivent réussir un jet de *Concentration* difficulté 10 + Force de la nuée ou subir un malus de -4 à toutes leurs actions.

Odorat – La créature a un odorat très développé qui lui permet de repérer les autres créatures qui s'approchent d'elle et de les reconnaître. Elle doit se concentrer pour en connaître la direction précise et faire un jet de *Perception* dont la difficulté est variable selon la force de l'odeur et la direction du vent. Elle a un bonus de +4 à ses jets de *Survie*.

Paralysie – La créature peut paralyser sa victime sur un jet d'attaque réussi. Si elle échoue à un jet de sauvegarde de difficulté 10 + Sagesse de la créature, elle ne peut plus bouger, parler ou faire quoique ce soit. Elle est enracinée, immobilisée, sans défense. Une fois paralysée, la victime le reste pendant un nombre de tours égal au niveau de la créature. Avec un atout supplémentaire, cette durée devient des heures. Vous pouvez continuer à dépenser des atouts pour la faire passer en jours, semaines, mois, an-

née et siècles. L'infortunée victime peut rester ainsi sans vieillir et sans souffrir de la faim ou de la soif.

Passage sans traces – La créature ne laisse pas de traces ou d'odeurs discernables sur sa piste.

Petite – La créature a un bonus de +2 en Défense et en *Discrétion*.

Pétrissage – La créature peut modeler librement un matériau donné (métal, pierre, feu, bois, etc.) et lui donner la forme qu'elle désire. Elle peut modeler en 1 tour un volume de matériau égal à 1 mètre cube. Doublez ce volume par atout supplémentaire.

Poison – La créature délivre des attaques empoisonnées. Le jet de sauvegarde est généralement de 10+niveau de la créature et les effets peuvent varier grandement : paralysie, dégâts dans les points de vie ou les points d'énergie, perte de caractéristique, maladie, etc.

Puanteur – La créature exsude une telle odeur que l'on ne peut s'approcher d'elle sans défaillir. Il faut réussir un jet de sauvegarde contre 15 + la Constitution de la créature pour ne pas être pris de nausées et recevoir un malus de -4 à toutes ses actions.

Rapidité – La créature peut, en y consacrant son action du tour, effectuer un déplacement beaucoup plus rapide que la normale, par exemple pour s'échapper ou pour s'approcher de sa cible.

Râteler – La créature a des attaques supplémentaires quand elle peut saisir ses adversaires. Elle peut utiliser toutes ses armes naturelles (griffes, dents, etc.) sans malus pour frapper un adversaire qu'elle a saisi en lutte.

Rayon – La créature a une attaque spéciale par rayon. Cette attaque à distance ignore les armures. Cette attaque a une portée équivalente à une arme de jet (ou à une arme de distance avec un atout supplémentaire) et occasionne 1d6 points de dégâts. Ajoutez 1d6 à ces dégâts par atout supplémentaire.

Regard – La créature peut attaquer avec son seul regard. L'attaque provoque des effets particuliers (paralysie, charme, en fonction de ses autres atouts). Les jets de sauvegarde contre ce pouvoir se font avec un malus de -4. Détourner le regard donne un malus de -2 à toutes les actions contre la créature mais un bonus de +2 au jet de sauvegarde. Porter un bandeau ou autre permet de se protéger complètement, mais toutes les attaques se font avec au moins deux krâsses de circonstance.

Régénération – La créature récupère 2 points de vie à chaque tour, + 2 par atout supplémentaire. La créature ne récupère pas les points de vie perdus par le jeûne ou la soif. Avec un atout supplémentaire, elle peut faire repousser des membres perdus.

Résistance – La créature a une résistance spéciale contre un type d'énergie ou un type d'arme, lui donnant une armure supplémentaire de 4.

Résistance à la magie – La créature a un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre la magie.

Sens aveugles – La créature utilise d'autres moyens que la vision pour percevoir le monde – les vibrations, l'écholocation, etc. Elle n'est donc pas affectée par les illusions, les ténèbres, le camouflage. La créature n'a pas besoin de faire de jet de *Perception* pour percevoir les gens dans son champ sensitif. La portée de ce champ est de *jet*. Elle augmente à *tir*, puis *vue* (voir les portées des sorts p.78) avec des atouts supplémentaires.

Souffle – Un souffle est une attaque à distance basée sur un type d'énergie ou de gaz. Il occasionne 1d6 points de dégâts par niveau de la créature mais coûte un nombre de points d'énergie égal à ce même niveau. Il est, en général, possible de tenter un jet de sauvegarde contre 10 + Sagesse de la créature pour réduire les dégâts de moitié. La créature est immunisée à son propre souffle.





Sous-type aquatique – La créature est à l'aise dans les milieux aquatiques. Elle bénéficie d'un bonus de +10 à tous ses jets de *Natation* et peut rester très longtemps sous l'eau si elle n'est pas amphibie.

Sous-type écologique – La créature est liée à un milieu naturel particulier. Elle a un bonus de +4 à tous ses jets de *Survie, Perception, Discrétion* et *Acrobatie* dans son milieu.

Sous-type feu – La créature est immunisée aux effets du feu mais reçoit 1d6 points de dégâts supplémentaires sur les attaques de froid.

Sous-type froid – La créature est immunisée aux effets du froid mais reçoit 1d6 points de dégâts supplémentaires sur les attaques de feu.

Sous-type terrestre – La créature appartient au royaume élémentaire de la terre. Elle peut creuser à la même vitesse qu'elle se déplace sur le sol, même au travers de roche solide.

Sursaut mortel – La créature vomit une dernière décharge d'énergie mystique au moment de mourir, qu'il lui reste des actions ou non. Elle utilise son sort destructif le plus puissant ou attaque l'ennemi le plus proche d'elle. Une autre possibilité est qu'elle explose carrément en causant 1d6 points de dégâts par niveau à quiconque est proche d'elle (jet de sauvegarde difficulté 10 + Sagesse pour éviter la moitié des dégâts).

Télépathie – La créature peut communiquer par télépathie avec toutes les créatures à portée de vue.

Terreur – La créature est terrifiante. Elle projette une aura de peur qui l'environne à volonté (jet de sauvegarde contre 10 + Charisme de la créature). Combiné avec l'atout *Regard*, ce pouvoir devient plus difficile à éviter : ajoutez 5 à la difficulté du jet de sauvegarde. La personne qui a peur ne peut plus agir pendant 1d6 tours, à moins qu'elle ne décide de fuir aussi vite que possible.

Toile – La créature peut tisser ou projeter une toile. Les créatures prises dans la toile doivent réussir un jet de Force avec une difficulté de 10 + la Force de la créature ou être immobilisées. Il est possible de détruire la toile. Elle a autant de points de vie que le niveau de la créature. Multipliez ce total par le nombre d'atouts en *Toile*.

Traqueur – La créature, de son plein gré ou sur ordre, peut traquer une personne ou un objet. Elle doit dépenser 5 points d'énergie par journée de traque et semble alors avoir un compas qui pointe sur l'objet de ses recherches.

Vibrations – La créature peut sentir les vibrations dans le sol et savoir automatiquement où sont les créatures qui sont dans une portée équivalente à celle d'une arme de jet, quel poids elles font et comment elles se déplacent. Les créatures aquatiques ont souvent cet atout.

Vision vraie – La créature voit naturellement au travers des illusions, de l'invisibilité et autres camouflages magiques. Elle doit toujours effectuer des jets de *Perception* pour voir un personnage naturellement discret.

Vol – La créature est capable de voler de manière lourde et peu gracieuse. Elle peut utiliser sa compétence *Acrobatie* pour se déplacer et exécuter des manœuvres, avec un malus de -4. Ce malus disparaît si vous prenez cet atout deux fois. Par atout supplémentaire, ajoutez +2 à sa défense lorsqu'elle est en l'air.



Les maladies

D'après les guérisseurs, les maladies sont classées en plusieurs catégories, selon les symptômes extérieurs – ce qui pose parfois quelques soucis quand des maladies ont plusieurs formes.

Maladies du sang – Ces maladies comprennent toutes les infections et les anémies, les douleurs articulaires et nerveuses et les petits problèmes intimes dont on ne discute avec personne et surtout pas avec ses amant(e)s. Il suffit d'une blessure mal nettoyée pour que tout aille mal.

Maladies de la respiration – Ces maladies comprennent les maux de gorge et de poitrine, les problèmes de respiration, la toux et le mal aux oreilles, les rhumes, etc.

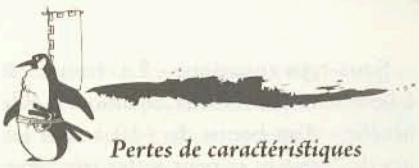
Maladies de la tête – Céphalées et migraines, méningites, sinusites, grippes et autres raideurs de la nuque, problèmes de vision ou d'audition, tout cela appartient à ces maladies particulières.

Maladies du ventre – Ces maladies concernent toutes les douleurs abdominales, comme les ulcères, la dysenterie, les urémies, les calculs, les ballonnements et flatulences, etc.

Maladies de la peau – Ces maladies regroupent les dermites et les mycoses, les affections parasitaires, les décolorations, les grains de beauté et les boutons en tous genres. La rougeole ou la varicelle sont des maladies de la peau.

Tomber malade

Une maladie ne se déclare pas toujours dès qu'elle a été attrapée. Parfois, cela peut prendre plusieurs jours ou semaines ; parfois, c'est dans les quelques minutes ou heures qui suivent. Au moment de l'infection, faites un jet de sauvegarde contre la difficulté de la maladie. En cas de succès, vous résistez et ne tombez pas malade. En cas d'échec, les premiers symptômes apparaissent quelques temps plus tard. Dès lors, il est temps de prendre des médicaments.



Pertes de caractéristiques

Pour ajouter une dimension dangereuse aux maladies et aux poisons, nous avons gardé cette approche du d20 System. Les pertes de caractéristiques se poursuivent dans les chiffres négatifs, théoriquement à l'infini. Elles se reportent évidemment sur les scores de compétences, d'avantages et de compteurs. Plus grave, si votre Constitution est tellement basse que vous n'avez plus de points de vie, vous êtes bon pour inscrire le nom de votre personnage dans le grand livre des héros morts dans leur lit.

Pour guérir, il suffit de réussir un jet de sauvegarde contre la difficulté de la maladie. Tant que le jet n'est pas réussi, la maladie fait effet et le conteur doit appliquer ses conséquences. Selon la maladie, on peut n'avoir à faire qu'un seul jet (quand c'est une maladie chronique, pour empêcher les effets) ou plusieurs (quand c'est une maladie évolutive) ou aucun (la maladie s'arrête d'elle-même rapidement après avoir fait ses effets). Le temps entre deux jets dépend aussi de la maladie.

Une maladie se résume donc à cinq facteurs : les symptômes, l'incubation, la difficulté, la fréquence, les effets.

Notez qu'un conteur un peu vicieux est tout à fait en droit de vous refuser l'usage des dés de krâsse tant que vous êtes malade. Eh oui, fallait pas oublier vos médocs avant de partir en aventure.

Soigner une maladie

Heureusement, même dans les univers les plus primitifs, il existe des médicaments que peuvent fabriquer les alchimistes et des plantes que peuvent cueillir et préparer les herboristes. Pour les autres, une pharmacie et une bonne mutuelle suffisent.



Diagnostic – Un jet de *Métier (guérisseur)* contre une difficulté de 15 permet de savoir à quelle catégorie générique appartient la maladie (sang, respiration, tête, ventre, peau). Une difficulté égale à la puissance de la maladie +10 permet de déterminer sa nature exacte.

Génériques – Il existe des types génériques de médicaments pour chacune des catégories de maladies. Les médicaments génériques donnent un bonus de +2 au jet de sauvegarde pour guérir. La difficulté de fabrication est toujours de 15.

Spécifiques – Chaque maladie possède un médicament spécifique qui lui est consacré. Pour pouvoir le fabriquer, il faut connaître précisément la maladie puis réussir un jet de *Métier (alchimiste)* contre la difficulté de la maladie +10. Le médicament donne un bonus de +4 supplémentaire au jet de sauvegarde.

Quelques maladies très courantes (mais pas marrantes)

Bouille-crâne. Maladie de la tête, propagée par voie aérienne. Le malade a l'impression que son cerveau est en train de bouillir. La maladie provoque un état de stupeur permanente. Incubation : les effets se font sentir dans la journée après inhalation. Difficulté : 12. Fréquence : un jet de sauvegarde par jour pendant trois jours. Effets : perte de 1d3 points d'intelligence chaque jour.

Croupissure. Maladie du ventre, véhiculée par l'eau croupie ou impropre à la consommation. Incubation : les effets se font sentir 1d3 jours après ingestion. Difficulté : 16. Fréquence : un jet de sauvegarde par jour jusqu'à guérison. Effets : perte de 1d3 points de Force par jour. Chaque fois que le malade perd 2 points de Force d'un coup, il doit réussir un jet de sauvegarde contre 16 ou perdre la vue jusqu'à ce qu'il retrouve tous ses points de Force.

Diantrespasme. Maladie du ventre transmise par les démons les plus putrides. Incubation : 1d6 jours après une blessure. Difficulté : 15. Fréquence : un jet par jour jusqu'à guérison. Il faut réussir 3 jets de sauvegarde à la suite pour s'en débarrasser. Effets : 1d2 points de Force par jour.

Fièvre des marais. Maladie de la respiration transmise par les rats sanguinaires, les bêtes à bubons et de nombreuses créatures peu fréquentables, on peut également l'attraper en cas de blessure ouverte dans les lieux propices à la propagation des maladies (marais, proximité d'une carcasse en état de putréfaction avancée, etc.). Incubation : 1d3 jours après blessure. Difficulté : 12. Fréquence : un jet par jour pendant trois jours. Effets : perte de 1d2 points de Dextérité et de Constitution chaque jour.

Fièvre gloussante. Maladie de la tête que l'on attrape par inhalation. Le malade est pris d'une forte fièvre qui le désoriente totalement et provoque de violents accès de rire de dément. C'est ce dernier symptôme qui fait que cette maladie est connue sous le nom de « dementia » parmi les érudits. Incubation : une journée. Difficulté : 16. Fréquence : un jet par jour pendant trois jours. Effets : 1d6 points de Sagesse par jour.

Mal rouge. Maladie de la peau consécutive à une blessure. La peau rougit, se boursoufle et devient chaude au toucher. Incubation : 1d3 jours. Difficulté: 15. Fréquence : un jet par jour pendant une semaine. Effets : perte de 1d6 points de Charisme par jour.

Mort vaseuse. Maladie du sang transmise au contact par certaines créatures. Le malade se transforme de l'intérieur en vase contagieuse. Incubation : 1 jour. Difficulté : 14. Fréquence : un jet par jour pendant trois jours. Effets : perte de 1d3 points de Constitution. Le personnage doit effectuer un deuxième jet de sauvegarde ; en cas d'échec, un des points de Constitution est définitivement perdu.

Peste infernale. Maladie du ventre transmise par contact avec des démons de basse caste. Incubation : 1 jour. Difficulté : 18. Fréquence : un jet par jour pendant 3 jours. Effets : perte de 1d6 points de Constitution par jour. Le personnage doit effectuer un deuxième jet de sauvegarde ; en cas d'échec, un des points de Constitution est définitivement perdu.

Putréfaction de momie. Maladie de la peau propagée par les... momies (puisqu'on vous le dit). Une fois touchée, la victime ne peut que limiter ses effets, mais seule une guérison magique peut arrêter la putréfaction (guérison des maladies ou annulation d'enchantement – au moins du professionnel). Lorsque le personnage tombe à 0 point de vie suite au trop grand affaiblissement, son corps pourrit très rapidement et tombe en poussière. Incubation : une minute. Difficulté : 20. Fréquence : un jet par jour jusqu'à la mort ou la guérison magique. Effets : perte de 1d6 points de Constitution.

Tremblote. Cette maladie du sang, transmise par contact, provoque de violentes crises de tremblements. Incubation : 1 jour. Difficulté : 13. Fréquence : un jet par jour pendant une semaine. Effets : perte de 1d6 points de Dextérité.





Les poisons

La règle est simple : un personnage exposé à un poison doit réussir un jet de sauvegarde contre une difficulté donnée. En cas d'échec, il en subit les pleins effets.

Vitesse d'action des poisons

Les poisons non magiques n'agissent jamais instantanément. Il faut du temps pour qu'ils pénètrent dans l'organisme et agissent. Si un personnage rate un jet de sauvegarde contre un poison, ce dernier fait effet 1d6 tours plus tard – donnant quelques prémices de ses dégâts (bâillements, douleurs, points lumineux et acouphènes, etc.) Par contre, si le personnage fait 1 à son jet de sauvegarde, le poison agit immédiatement.

Les classes de poisons

Il existe quatre types de poisons : les poisons à appliquer sur des lames pour qu'ils pénètrent l'organisme au travers des blessures ; les poisons à faire respirer pour qu'ils atteignent le système circulatoire via les poumons et les muqueuses ; les poisons qu'il faut diluer et faire ingérer afin qu'ils atteignent le système digestif ; et les poisons de contact qui agissent au travers de la peau, des yeux, etc.

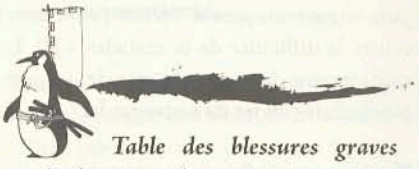


Table des blessures graves suite à un empoisonnement

1 Quel bout de colle ! *Aucune conséquence...*

2 Salivation excessive *: vous ne pouvez plus parler sans inonder vos interlocuteurs de postillons et glaviots moussants.*

3 Crampe d'estomac : *un ulcère s'est déclaré. Le personnage a régulièrement des crampes qui le plient en deux au plus mauvais moment (le conteur peut lancer un dK quand il le souhaite pour activer le déclenchement intempestif de cet effet).*

4 Foie déliquescent *: le personnage ne peut plus boire d'alcool ou manger gras sans jaunir et devoir rester plusieurs jours au lit.*

5 Oedème de Qinck *: le personnage gonfle et perd connaissance pendant 1d6 jours.*

6 Ratatination et effritage : *les organes du personnage sont tellement atteints qu'ils se ratatinent et s'effritent sous les doigts. Le personnage tombe dans le coma pendant 1d6 semaines. S'il n'est pas soigné d'ici-là, il meurt.*



Quelques poisons

Poison	*Administration*	*Sauvegarde*	*Effets*
Musc de Dologhon	*Appliquer sur une lame*	*12*	*Dégâts 4d6*
Liquide Tseren	*Appliquer sur une lame*	*14*	*Sommeil pendant 1d6 heures*
Nécropus	*Appliquer sur une lame*	*14*	*Mort en 1d6 minutes*
Salive de Qoiamarel	*Appliquer sur une lame*	*15*	*Perde de 1d6 Con*
Huile suintante	*Appliquer sur une lame*	*15*	*Perte de 1d6 For*
Venin de Battori	*Appliquer sur une lame*	*16*	*Paralysie pendant 1d6 heures*
Gdo Samir	*Appliquer sur une lame*	*18*	*Paralysie pour 1d6 heures*
Fléau des Zo	*Appliquer sur une lame*	*20*	*Dégâts 3d6*
Venin de Toukta	*Appliquer sur une lame*	*22*	*Inconscience pour 2d6 heures*
Champignon Subotai	*Au contact de la peau*	*18*	*Perte de 1d6 Con*
Poudre de Quthug	*Diluer et faire boire*	*12*	*Dégâts 2D6*
Extrait de Tebtengri	*Diluer et faire boire*	*12*	*Perte de 1d6 Con*
Zren	*Diluer et faire boire*	*14*	*Dégâts 2D6*
Argazren	*Diluer et faire boire*	*16*	*Dégâts 3D6*
Jus de Jebsundamba	*Diluer et faire boire*	*18*	*Sommeil pendant 1d6 heures*
Sécrétion de Gonbat	*Diluer et faire boire*	*22*	*Paralysie pendant 1d6 heures*
Gaz Kipchak	*Faire respirer*	*10*	*Inconscience pendant 1d6 heures*
Spores de Tuli	*Faire respirer*	*12*	*Inconscience pendant 1d6 heures*
Poussière de Gno	*Faire respirer*	*15*	*Hallucinations pendant 1d6 heures*
Chagadai	*Faire respirer*	*18*	*Dégâts 2d6*
Sang de Qadan	*Faire respirer*	*18*	*Furie : attaque à vue pendant 1d6 tours*
Œil de Gurban	*Jeter dans les yeux*	*20*	*Cécité permanente*

Effets des poisons

Les poisons peuvent avoir les effets suivants : une perte de points de vie ; une perte temporaire de caractéristique ; une paralysie ; un endormissement massif ; la mort pure et simple (rare)... Il existe bien d'autres effets – comme l'apparition de boutons désagréables et disgracieux ou un changement de couleur des muqueuses (pratique pour confondre un voleur par exemple).

Blessures dues aux empoisonnements

Si la personne empoisonnée tombe à 0 point de vie à cause du poison et qu'elle doit tirer une blessure, elle le fait sur la table suivante.

À propos des poisons de lame

Une lame reste empoisonnée une journée complète (de l'aube au crépuscule ou du crépuscule à l'aube) après qu'elle ait été traitée par une dose de produit. Mettre deux doses ne sert à rien. Une dose de produit est efficace pour tous les coups d'un combat (avec la restriction que ça ne fonctionne pas durant une bataille rangée, armée contre armée, avec le personnage enrôlé dans l'une d'elle). Après le combat, la lame est nettoyée. Un conteur pointilleux pourra appliquer un -1 cumulatif à la difficulté du jet de sauvegarde pour chaque coup porté, qu'il atteigne ou non un adversaire.

Contrepoisons

Il faut un test de *Métier (guérisseur)* (difficulté 20) ou de *Métier (alchimiste)* (difficulté 15) pour connaître la nature du poison. Ensuite, il faut administrer l'un des quatre anti-poisons génériques qui existent (un par classe de poisons présentées plus haut.) Le contrepoison annule immédiatement les effets du poison. S'il y a eu des dégâts, ceux-ci ne sont pas réparés. Bien entendu, des soins magiques

spécifiques annulent immédiatement les effets du poison : soigner simplement les points de vie ne suffit pas, il faut un sort de *Corps* avec un effet d'amateur ou de professionnel, selon la puissance du poison et la méchanceté du conteur.

- **Sirop de Bahk** contre tous les poisons qu'on applique sur des lames ou qui sont injectés par des morsures. Appliquer un bandage imprégné sur la plaie.
- **Saigne-cave** utile contre tous les poisons qui attaquent les voies respiratoires. À appliquer sur la poitrine, légèrement chaude si possible.
- **Racine de Charkh** neutralise les poisons ingérés. Faire boire le liquide de force (il a un goût épouvantable).
- **Onguent Taklok** contre tous les poisons de contact qui diffusent (dans les yeux, sur la peau, etc..). Appliquer l'onguent sur la zone atteinte.

Drogues

Dans le dK system, les drogues ont deux effets. Le premier est positif et dure une courte période. Le deuxième est négatif et dure beaucoup plus longtemps en moyenne. Le personnage peut faire un jet de sauvegarde contre la difficulté indiquée par la drogue pour diviser le temps de « descente » par deux. Pour une drogue donnée, un personnage peut rater un nombre de jets de sauvegarde égal à trois fois sa Constitution (minimum 1). Ensuite, il est dépendant. Il doit prendre des doses régulières de la drogue et ne bénéficie plus de ses effets positifs.

Trois drogues classiques :

- **Poudre qui rend malin** – L'Intelligence est augmentée de 2 points pendant 1d6 heures ; la Sagesse est réduite de 2 points durant les douze heures qui suivent.
- **Fumette qui fait rire** – *Bluff*, *Diplomatie* et *Renseignements* reçoivent un bonus de +2 durant 1d6 heures ; tous les jets physiques se font avec un malus de -2 pendant les 24 heures suivantes.
- **Pilules de combat** – Les jets d'attaque et de défense se font à +4 pendant un combat ; le personnage a un malus de -4 à tous ses jets pendant 1d6 heures.

Les travers

Quelle que soit leur puissance, les personnages sont toujours plus intéressants s'ils ont un petit *travers*, une faiblesse qui les rend plus attachants. Le jeune chevalier inconscient du danger, le chercheur d'or qui noie son manque de chance dans le tord-boyaux, le super flic incapable de parler aux femmes, l'archéologue ophiophobe : les exemples sont légion dans la littérature et le cinéma. Ces personnages mémorables sont affligés d'un défaut dans leur cuirasse qui les entraîne régulièrement dans les ennuis. Des péripéties dont ils se seraient bien passés, mais qui rendent leurs aventures tellement plus intéressantes !

Vous pouvez choisir un travers de votre invention pour votre personnage. Il n'a aucune manière, il est allergique à l'autorité, il se croit supérieur à tout le monde, etc. Vous n'aurez aucun mal à trouver quelque chose pour peu que le concept de votre héros soit assez clair dans votre esprit. Si vous manquez d'idées, parlez-en au conteur ou aux autres joueurs. Un travers a deux effets :

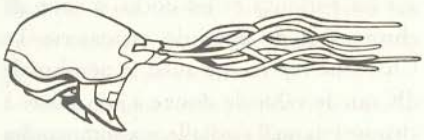
Une fois par scène, vous gagnez un dK de circonstance pour un jet en rapport avec votre travers. Le conteur peut vous refuser ce dé s'il juge que vous tirez trop la vraisemblance par les cheveux (aïeuh !).

Une fois par séance, le conteur peut *activer* votre travers. C'est à dire qu'il vous dicte votre comportement et que vous devez accéder à sa suggestion. En échange, il doit vous donner un dé de krâsse (que vous pouvez garder pour vous ou mettre dans le pot)

Un peu flou tout ça ? Alors voici un exemple : imaginons que vos héros doivent empêcher un terroriste international de perturber la cérémonie d'investiture de l'ambassadeur de Pouldavie Occidentale.

Votre personnage a le travers *goinfre impénitent*, et vous considérez que le buffet qui sera servi après la cérémonie le motive suffisamment pour entrer. Le conteur vous autorise à prendre 1dK quand vous tentez de bluffer le majordome à l'entrée.

Plus tard, alors que vous êtes à la poursuite du méchant qui s'enfuit à travers les cuisines, vous apercevez le chef en train de mettre la dernière main à la montagne de choux fourrés à la crème et aux fruits des bois qu'il compte servir aux invités. Le conteur pose alors un dK devant vous et vous annonce que vous ne résistez pas à la tentation d'en subtiliser un au passage. Un jet de Dextérité raté plus tard, vous avez votre chou dans la bouche, mais la pièce montée s'est écroulée sur le sol. La chasse au terroriste reprend avec un nouveau participant : un cuisinier furieux armé d'une pelle à gâteaux.



Les véhicules

À bien y regarder, un véhicule n'est qu'une espèce de grosse créature dont les entrailles sont pleines de pistons et de durites et dont le crâne – le poste de pilotage – accueille un cerveau amovible.

C'est pourquoi nous traiterons tous les véhicules, de la planche à roulette au croiseur intersidéral, en passant par le bulldozer, le jetfighter et les robots géants, de la même manière que nous traitons les dragons, les griffons, les chevaux et autres montures animales ou magiques. Parce que nous, on n'aime pas se compliquer la vie.

Décrire un véhicule

Il existe tant de véhicules différents, à moteur ou à voile, à pédales ou à singularité spatio-temporelle, qu'il est presque impossible de les considérer tous selon une échelle cohérente et unique.

Nous vous proposons donc de ne pas vous prendre la tête avec ces questions de taille et de masse, de cargo et de nombre de passagers. Selon les univers et les époques, les types de véhicules et leur design, ces données peuvent simplement changer du tout au tout. Ce qui ne change pas, par contre, c'est l'usage que l'on fait des véhicules : transporter des passagers et du matériel d'un point à un autre et motoriser les combats pour faire plus mal à l'adversaire.

Description générale

Commencez par décrire simplement le véhicule que vous voulez créer. Imaginez qu'il s'agit d'un modèle de série : motorisation, équipage, passagers, armement ou armure, écran et senseurs, cargo, coffres et hangars. La plupart du temps, c'est juste une question de prix, non ? Lâchez-vous si vous le désirez. Ce n'est pas le véhicule qui fait le pilote ou l'aventure. Si vous manquez d'inspiration, vous trouverez des tonnes cubiques de véhicules entièrement décrits dans de nombreux suppléments d20.

Niveau

Donnez un niveau à votre véhicule. Plus ce niveau est important, plus le véhicule aura été modifié, équipé, trafiqué. Un véhicule de série est de niveau 0. Ni options classieuses, ni armes dissimulées, ni compresseur bricolé.

Avec l'aval du conteur, un pilote peut choisir de donner de son expérience à son véhicule personnel afin de lui faire gagner des niveaux.

Atouts

Chaque véhicule personnalisé possède quatre atouts par niveau. Choisissez les atouts avec soin en fonction du véhicule et de son usage. Vous trouverez de nombreux atouts de véhicules à la fin de ce chapitre. Considérez ces atouts comme des réglages et des ajustements, pas simplement comme du matériel ajouté. À vrai dire, vous pouvez expliquer comme vous

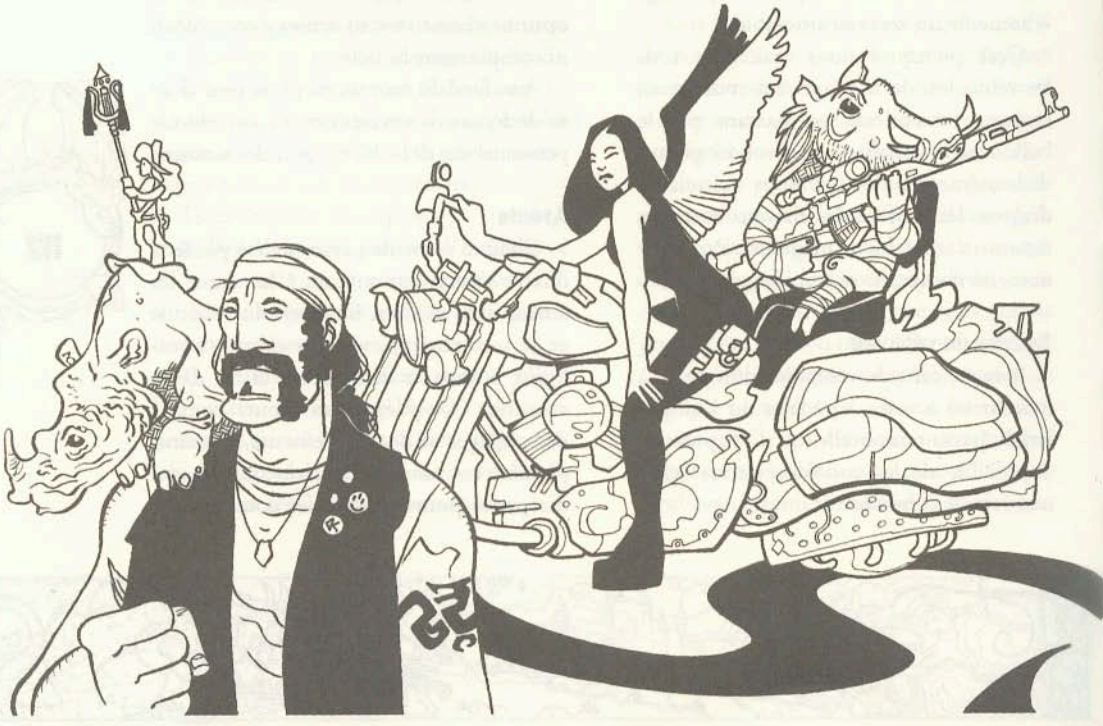
le souhaitez les atouts que vous achetez. Par exemple, l'atout *Silencieux* peut provenir d'un générateur de champ sonique anti-bruit, d'une capacité de son pilote à utiliser le sous-régime du moteur ou d'un réglage interne particulièrement fin.

Quand un groupe de personnages décide d'acquérir un véhicule, celui-ci est de niveau 1 – considérez-le comme un serviteur ou un compagnon animal et faites-le augmenter d'un niveau tous les deux niveaux de son propriétaire principal. Vous pouvez acquérir ce véhicule grâce à l'atout correspondant (voir p.49) ou en l'achetant, en fonction de l'avis du conteur.

Caractéristiques

Répartissez quinze points dans les caractéristiques de votre véhicule, plus un point par tranche de cinq niveaux (+1 au niveau 5, +2 au niveau 10, etc.)

- Sa **Force** représente la puissance de son moteur et sa capacité à emporter beaucoup plus de choses. C'est aussi le bonus que vous pouvez ajouter à vos dés de dégâts en poursuite (voir plus bas).
- Sa **Dextérité** représente la souplesse et la finesse de ses commandes. C'est un élément important utilisé pour calculer la manœuvrabilité du véhicule.
- Sa **Constitution** représente la solidité de sa structure et de ses éléments. Elle permet de calculer ses points de vie.
- Son **Intelligence** représente l'ergonomie de ses commandes et de ses installations, la manière dont on peut communiquer à bord. Très important pour pouvoir donner des ordres à un éventuel équipage durant une opération. Ajoutez l'Intelligence à tous les jets de compétences qui peuvent réclamer logiquement ce bonus en raison des installations – du pilotage aux réparations, en passant par le commandement.
- Sa **Sagesse** représente la qualité de ses senseurs et/ou la visibilité de son poste de pilotage. Il vaut mieux savoir où l'on va quand on conduit. Cette caractéristique est aussi utilisée pour calculer la manœuvrabilité du véhicule.
- Son **Charisme** permet de frimer sur les parkings et les docks, à coup de chromes et de ligne de carrosserie. Le Charisme représente aussi le nombre de dK que le véhicule donne à son pilote à chaque fois qu'il s'installe aux commandes (une fois par séance de jeu).



Points de vie des véhicules

Un véhicule possède des points de vie, tout comme un personnage. Lorsque ces points de vie tombent à 0, le véhicule est *mal en point* et le pilote ne peut plus utiliser de krâsses. S'il est touché une nouvelle fois, il effectue un tirage sur la *table des dysfonctionnements* pour chaque 6 obtenu sur un jet de dégâts ou pour chaque 1 obtenu par son conducteur sur le d20 (vous connaissez la rengaine, on ne va pas vous la jouer une fois de plus).

Un véhicule possède en général 20 points de vie + Constitution. Des atouts peuvent être choisis pour améliorer le nombre de points de vie – ce sont les plaques, les arceaux, les renforts et rivets qui sont installés. Selon le type de véhicule, vous pouvez donner une base beaucoup, beaucoup plus importante – un peu sur le même principe que les monstres (voyez p.101 si vous ne lisez pas dans l'ordre). Mais n'oubliez pas qu'un vaisseau spatial n'est pas beaucoup plus solide qu'un camion…

Voici quelques exemples de type de véhicules et de bases de points de vie à donner :

- *Véhicule civil de transport : 15 + Con*
- *Véhicule civil utilitaire : 20 + Con*
- *Véhicule de chantier : 30 + Con*
- *Véhicule de combat léger : 25 + Con*
- *Véhicule de combat lourd, du genre destiné au combat qui tache : 40 + Con*

Encombrement des véhicules

Les engins à roues, à voiles ou à propulseurs supra-luminiques peuvent généralement emporter du matériel dans les espaces non-utilisés. Utilisez la table d'encombrement destinée aux humains et multipliez la valeur par 10, 20, 100 ou plus selon le type de véhicule. Au-delà de ce poids, vous avez un malus de -2 pour piloter le véhicule. Au-delà du double de ce poids, vous avez un malus de -4. Les armures apportent aussi des malus d'encombrement.

Avaler les kilomètres, les lieues et les années-lumière - L'unité-zéphyr

Les véhicules ont une vitesse de déplacement moyenne et une vitesse maximum. En matière de vitesse, il n'est bien entendu pas possible de comparer une bicyclette et le dernier chasseur Cornell X165. Néanmoins, les mécanismes sont assez proches lorsqu'il s'agit de définir leurs vitesses.

Chaque véhicule possède un facteur de vitesse relatif qu'on nomme unité-zéphyr, ou UZ. Il s'agit d'une unité relative. Ainsi un VTT et un chasseur spatial peuvent se déplacer tous les deux à 5 zéphyrs. Simplement, l'unité-zéphyr du premier est 5 kilomètres à l'heure tandis que l'unité-zéphyr du deuxième est trois années-lumière par minute.

L'unité-zéphyr dépend bien sûr de son type (véhicule roulant ou volant par exemple), mais aussi de la qualité de sa fabrication. En général, une UZ est égale à la vitesse maximum divisée par 20.

Déplacement stratégique

Le déplacement stratégique représente la capacité d'un véhicule à couvrir des distances pendant une journée. La vitesse moyenne d'un véhicule est de 10 UZ. Il est possible d'augmenter cette vitesse (pour la tenir tout le long de la route) en choisissant une difficulté et en tentant de la battre avec un jet de *Métier (pilote)*. En cas d'échec, c'est l'accident – ou l'incident – assuré.

Unités-zéphyrs supplémentaires	*Jet de pilotage*
+1	*15*
+4	*20*
+7	*25*
+10	*30*
+13	*35*

La distance parcourue sur une journée est égale au nombre d'heure de pilotage multiplié par la vitesse moyenne. On peut

Nom	Équipage	Passagers	Cargo	Vitesse/UZ	Manœuv.	Armure	PV
Carriole de péquenot	1	2	300	20/1	+4	0	15
Routière de biker	1	1	10	275/13	+9	5	22
Van de surveillance	1	5	2400	195/10	+8	5	34
Caisse de sport de malade	1	1	50	360/18	+8	5	34
Tank d'assaut à gros canon	4	0	210	80/4	+6	20	64
Yacht de richard	1	5	1050	55/3	+6	5	40
Hélico de police	1	4	125	245/13	+6	5	28
Chasseur spatial	1	0	50	7000/350	+8	10 (+ écran)	60
Croiseur de la flotte impériale	8000 + 7000 robots	1000	10,000 tonnes	8000/400	+4	30	600

conduire une voiture 10 à 12 heures par jour mais un vaisseau spatial continue de filer chaque heure de la journée.

Aux commandes

Vous pouvez noter que toutes les règles qui suivent sont utilisables directement pour les manœuvres, poursuites et combats sur le dos de créatures montées (chevaux, diplodosaures et autres tortues de l'espace).

Équipage

L'équipage d'un véhicule peut se composer d'un nombre d'hommes conséquent (dans le cas d'une battlestar par exemple) ou d'un seul (le copilote d'une voiture de rallye). Dans tous les cas, l'équipage apporte les bonus suivants à tous les jets de *Métier (pilote)* – y compris pour les déplacements stratégiques.

Équipage (si applicable)	
Inexpérimenté	+0
Commun (niveau moyen 3+)	+2
Vétéran (niveau moyen 5+)	+4

État de l'équipage (si applicable – cumulatif)	
Au complet	+2
Restreint	-2
État d'alerte	+2

Un équipage ne peut rester en état d'alerte plus de quelques heures d'affilée. Au bout de vingt-quatre heures d'alerte, il passe automatiquement en équipage restreint pour 24 nouvelles heures. Au bout de 48 heures d'alerte, l'équipage est restreint pour une semaine sans pouvoir repasser en état d'alerte.

Postes d'équipage

Au cours d'un combat, tous les membres d'équipage ne font pas la même chose – ils se répartissent en postes, à chaque fois sous la conduite d'un officier. En général, les postes d'officier sont tenus par les personnages des joueurs, selon les règles du dKrunch *Officiers et gentlemen* (voyez en p.126).

Manœuvres – Ce poste est sous la conduite directe du pilote. C'est lui qui gère la défense et les manœuvres du véhicule. S'il y a des écrans, un poste d'équipage spécial peut être créé pour s'occuper de la défense.

Artillerie – Il y a un poste d'artillerie par canon ou batterie embarquée ou encore par tireur qui flingue par la fenêtre ouverte.

Logistique et réparations – Ces postes importants gèrent d'une part les réparations du navire, mais aussi les soins administrés aux blessés.

Abordage – Il peut y avoir plusieurs sections plus ou moins importantes, chacune placée sous la conduite d'un officier. Ces sections attendent en réserve de pouvoir passer à des combats plus « directs ».

Manœuvres

Le type de manœuvre choisi vous donne une difficulté à battre avec un jet de *Métier (pilote)*. Les manœuvres les plus courantes (se garer dans un espace minuscule, se faufiler dans des embouteillages pour gagner rapidement une sortie de voie) ont une difficulté de 15. Les manœuvres plus compliquées (comme faire un dérapage contrôlé ou un demi-tour au frein à main) ont une difficulté de 20 et plus.

Gravier, gravier !

En cas d'échec, vous devez effectuer un deuxième jet, dit de *Sécurité*, avec la même difficulté. Si vous réussissez ce dernier jet, votre manœuvre est un échec, mais vous vous en tirez sans dommage (« vous avez eu votre permis dans une pochette surprise ? »). Si vous échouez au jet de sécurité, vous vous plantez et votre véhicule subit des dégâts (« nous disions, 300 AL/min sur une zone limitée à 60 ! Et avec 4,6gr d'alcool lémurien dans les veines ? Ça va vous coûter cher, mon gaillard... »). Voyez le paragraphe suivant pour savoir si vous vous en sortez indemne.

Collisions

Un véhicule qui percute un obstacle fixe reçoit un nombre de d6 de dégâts dépendant de sa Force. Le conteur estime la vitesse du véhicule : à vitesse normale, ces dégâts sont de (For) d6 ; à vitesse réduite, ils sont de (For/2) d6. Si le pilote est à pleine vitesse, comme pendant une poursuite, le véhicule reçoit (For x2) d6 de dégâts.

Si deux véhicules se percutent, calculez les dégâts qu'ils recevraient chacun en s'encastrant dans un obstacle immobile, additionnez-les, puis appliquez-en la totalité aux deux véhicules.

Les passagers peuvent faire un jet de sauvegarde de difficulté 20 pour se sortir indemnes de la collision. Autrement, ils reçoivent des dégâts égaux à la moitié de ce que subit le véhicule. Notez que les équipements de sécurité peuvent réduire ces dégâts (voyez l'atout *Sécurité améliorée*).

Poursuites

Une poursuite se gère très simplement en une série de jets en opposition très semblable au combat classique, tour par tour.

Chaque véhicule possède un compteur particulier appelé points de maîtrise (PM). Le total de PM est égal à la Dextérité + la Sagesse du véhicule + le bonus total de la compétence du pilote (éventuellement avec les bonus apportés par l'équipage).

À chacun de ses tours, un pilote lancé dans une poursuite effectue un jet de *Métier (pilote)* en opposition avec ses adversaires. Le joueur décrit cette « attaque » comme il le souhaite : une tentative d'échappée à travers le marché aux bestiaux, un coup de pare-chocs ou une plongée risquée dans un champ d'astéroïdes. Si le jet de *Métier (pilote)* en « défense » des adversaires est réussi, l'action n'a pas les conséquences escomptées. En revanche, si le pilote l'emporte, il inflige une perte de 1d6 points de maîtrise aux véhicules adverses. Ajoutez à ces pertes la Force du véhicule gagnant, qui représente la puissance de son moteur.

Subtilités

Il est évidemment possible de lancer des dK et, en règle générale, toutes les options de combat sont disponibles – y compris les krâsses de circonstances si elles sont applicables.

Le pilote a l'option de transférer des pertes de maîtrise dans les points de vie, au ratio d'un PM pour deux PV – on fatigue l'appareil pour éviter de partir dans le décor.

La fin du voyage

Quand les points de maîtrise arrivent à zéro, le véhicule est *hors de contrôle*. Désormais, l'usage des krâsses pour des jets liés au véhicule est impossible. Sur des 6 obtenus sur les pertes de points de maîtrise ou sur un 1 sur le d20 lancé par le pilote, il y a un hic. C'est le pilote de l'autre véhicule qui décide de ce qui se passe :

- le véhicule s'arrête simplement – le poursuivi peut s'échapper ou le poursuivant peut le rattraper ;
- rien ne va plus et le véhicule doit faire un jet sur la table des incidents.

Dans tous les cas, le conteur est libre, s'il paye un dK par joueur, d'altérer une décision prise par eux – par exemple, s'il préfère que les méchants s'écrasent dans le précipice et ne se fassent pas bêtement arrêter sur le bas-côté de la route.

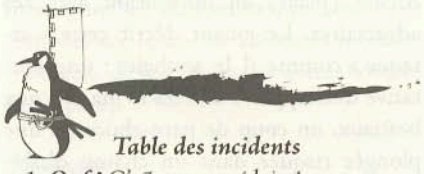


Table des incidents

1. ***Ouf !*** *C'est pas passé loin !*
2. ***Dérapage et immobilisation.*** *En plus, le véhicule cale.*
3. ***Tête à queue.*** *Si vous continuez, ça ne sera pas dans la bonne direction.*
4. ***Propulsion cassée.*** *Désolé, mais vous n'irez pas plus loin.*
5. ***Dans le décor à pleine vitesse.*** *Utilisez les règles de collision.*
6. ***2d6 tonneaux*** *et autant de d6 de dégâts sur le véhicule et ses passagers (en plus de l'éventuelle collision).*



Tirer et se défendre

Si la poursuite implique que les véhicules se tirent aussi dessus, le pilote peut choisir de faire usage de ses armes, à la place d'un jet de poursuite, pour atteindre directement les points de vie du véhicule. Dans ce cas, le véhicule défenseur doit faire un jet de *Métier (pilote)* contre le jet d'attaque du pilote ou des canonniers adverses.

Chaque poste d'équipage ou personnage qui gère une arme à distance peut tenter une attaque à chaque tour (avec les limitations liées à l'orientation) en opposition avec des jets de défense du véhicule adverse (effectués par le pilote ou les servants des systèmes de protection). Chaque tir réussi fait des dégâts à la structure du véhicule.

Viser une partie spécifique d'un véhicule est possible en utilisant la règle dKrunch *Krâsses et coups localisés* (p.93).

Abordage

Quand deux navires sont assez près, ils peuvent s'aborder ou se heurter. Chacun cause à l'autre un nombre de d6 de dégâts égal à sa propre Force. Il est possible de diviser les dégâts par deux grâce à un jet de Pilotage contre une difficulté 15.

À partir de là, les équipages des deux navires peuvent s'empoigner à la loyale. Utilisez les règles dKrunch *Officiers et gentlemen* si nécessaire.

Dégâts aux véhicules

Les dégâts font baisser les points de vie du véhicule. À 0, celui-ci est *déglingué*. L'usage des dK pour des jets liés au véhicule est impossible et vous devez tirer sur la table des casses comme pour un personnage (c'est-à-dire pour chaque 6 tiré sur les dégâts et chaque 1 sur le d20). Évidemment, pour une monture, utilisez la table des blessures graves.

Le véhicule doit aussi faire un jet de sauvegarde contre 15 pour ne pas aller dans le décor, stoppant ainsi la poursuite ou le dogfight.



01. **Suspensions endommagées** : les suspensions, les stabilisateurs ou les gréements sont endommagés. Les occupants du véhicule ont un malus de -2 aux jets de pilotage et d'attaque jusqu'à réparation. Réparation : 10

02. **Défense limitée** : la visibilité sur un côté est difficile (ou les écrans sont abîmés). Le véhicule a un malus de -2 à ses manœuvres et ses défenses. Réparation : 15

03. **Perception limitée** : les senseurs sont tout cassés, il y a de l'huile plein le pare-brise ou les voiles pendent lamentablement. Les jets de Perception ont un malus de -4. Réparation : 20

04. **Soutes touchées** : des dégâts dans les marchandises ou l'équipement. Réparation : 20

05. **Transmission endommagée** : l'ordinateur de bord est déconnecté ou il y a du jeu dans les pignons. Tous les jets de Pilotage et d'Attaque ont un malus de -2. Réparation : 10

06. **Moteurs endommagés** : la vitesse stratégique maximum du véhicule est réduite de moitié. Réparation : 10

07. **Machine inopérante** : le joueur qui manœuvre le véhicule choisit une machine ou une installation non-critique qui est déconnectée (de l'autoradio à l'holodeck). Réparation : 15

08. **Armes endommagées** : déterminez aléatoirement une arme (une arme simple, pas un groupe d'armes reliées ou une batterie) qui cesse de fonctionner. Réparation : 15

09. **Cabine dévastée** : une cabine a été dévastée. Tout est sans dessus-dessous. Peut-être des choses cassées.

10. **Module de manœuvre détruit** : le gouvernail, la transmission ou l'ordinateur sont détruits. La Dextérité du véhicule tombe à -4. Toutes les attaques ont un malus supplémentaire de -2. Réparation : 20 – une journée minimum de travail.

11. **Moyens de propulsion détruits** : le véhicule ne peut plus effectuer de manœuvres. Il est désemparé ou finit sa course sur le bas côté. Réparation : 25 – une journée minimum de travail.

12. **Défenses détruites** : le véhicule perd toute sa visibilité ou tous ses écrans sur un côté. Il ne peut plus se défendre contre les attaques qui viennent de là. Réparation : 20 – une journée minimum de travail.

13. **Armes sérieusement endommagées** : déterminez un groupe d'armes – une arme seule, une batterie, des armes liées – qui cesse complètement de fonctionner. Réparation : 15 – une journée minimum de travail.

14. **Radiateurs détruits** : les moteurs cessent de fonctionner normalement. Les systèmes normaux battent de l'aile. Plus de mouvement stratégique. Manœuvre -6. Réparation : 25 – une journée minimum de travail.

15. **Blessure physique** : un occupant déterminé au hasard perd 3d6 points de vie.

16. **Feu à bord** : un incendie se déclare – il doit être traité en urgence ou il va se répandre. Lancer un dK cumulatif chaque tour – en cas de krâsse, refaites un tirage sur cette table. Éteindre le feu demande un jet de sauvegarde contre 15 pour la personne. Chaque krâsse s'ajoute à la difficulté.

17. **Dégâts répartis** : tirez deux fois sur cette table en divisant le dé par deux à chaque fois.

18. **Tuyaux éventrés** : des fluides divers se répandent dans le véhicule, pouvant provoquer accidents ou soucis divers.

19. **Partie explosive atteinte** : évacuez ! Le véhicule va subir une explosion. Dans 1d6 tours, il subira 10d6 points de dégâts, ainsi que tous ceux qui seront encore à bord.

20. **Intégrité compromise** : il faut tirer deux fois ce chiffre pour que le véhicule soit effectivement détruit. Sinon, considérez qu'il s'agit d'un 10. En outre, le véhicule se met à tanguer et s'écrase au bout de 1d6 tours

Réparations

Quand un véhicule perd des points de vie sans avoir tiré sur la table des casses, un personnage peut faire un jet de *Métier* approprié (mécano, navitechnicien assermenté, etc.) avec un difficulté de 15. Il peut alors faire récupérer au véhicule autant de d6 points de vie qu'il a de degrés dans la compétence. Il est possible de faire un tel jet toutes les heures.

Le temps passé et les coûts engagés sont surtout fonction du bon vouloir du conteur.

Atouts des véhicules

Cette liste est loin d'être exhaustive. Elle présente néanmoins la plupart des petits et gros plus qu'un véhicule peut recevoir. Nous vous rappelons que ces atouts peuvent autant représenter des ajouts d'équipement que des réglages ou des capacités spéciales de leurs pilotes attitrés.

Antimagique – Le véhicule a été équipé de matériaux inertes antimagiques, offrant un bonus de +10 aux jets de sauvegarde contre la magie.

À peine une égratignure – Aux commandes du véhicule, vous pouvez dépenser 3 dK pour annuler un tir au but réussi. Vous devez choisir cette option avant qu'on lance les dés de dégâts.

Armes couplées – En prenant cet atout, vous pouvez ajouter une arme sur une autre pour effectuer un seul tir plus puissant. Il suffit de prendre cet atout une seule fois pour équiper tous vos postes. Par contre, vous devez payer le prix de chaque arme indépendamment. Les armes couplées occasionnent les dégâts de la meilleure arme +1d6 points de dégâts supplémentaires. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois.

Armure enchantée – Le blindage du véhicule a été enchanté. Il donne un bonus de +4 en sauvegarde et 2 points d'armure supplémentaires.

Batteries d'armes – En prenant cet atout, vous pouvez aligner les armes côte à côte. Il suffit de prendre cet atout une seule fois pour équiper tous vos postes. Par contre, vous devez payer le prix de chaque arme indépendamment. Les armes en batterie apportent un bonus à l'Attaque de +1 par arme supplémentaire. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois.

Blindage – Le véhicule a reçu des renforts et du blindage. Il gagne 3 points d'armure pour chaque atout de ce type.

Bon à cramer – Le moteur est trafiqué. Il suffit d'appuyer sur le gros bouton rouge (ou de faire descendre la voile de course) pour ajouter 2d6 aux pertes de points de maîtrise des adversaires pendant une poursuite. Attention, on ne peut utiliser cette option qu'un nombre de tour égal aux degrés du pilote. Condition : *Motorisation survitamiboostée.*

Bouclier – Le véhicule est équipé d'un bouclier (+4 en défense).

Camouflage – Le véhicule accorde un bonus de +4 aux jets de *Discrétion* quand il se tient immobile dans un type d'environnement donné (urbain, rural, montagne, désert, forêt). Vous pouvez prendre plusieurs fois cet atout en choisissant un nouvel environnement à chaque fois.

Configuration de combat – Le véhicule a un système de propulsion et de stabilisation supplémentaire pour les situations de combat (réacteur, banc de nage, ailes déployées), donnant un bonus de +2 à un avantage (Attaque, Défense ou Sauvegarde) à chaque tour. Vous pouvez prendre plusieurs fois cet atout et répartir le bonus entre plusieurs Avantages.

Conseiller artificiel – Un système magique ou une IA ou n'importe quoi d'autre a été placé dans le poste de pilotage du véhicule. Il peut donner des conseils au pilote et servir de copilote. Considérez-le comme un personnage vétéran (+4 aux jets).

Des ailes et une prière – Vous pouvez dépenser un dK pour ramener un véhicule endommagé à 1 point de vie. Cela vous per-

met d'utiliser des krâsses et de vous laisser le temps de vous poser ou de trouver un refuge. L'effet dure un nombre de tours égal à 5 + le nombre de degrés dans la compétence *Métier (pilote)* ; ensuite, le vaisseau ne peut plus être réparé de cette façon.

Écran – Le véhicule possède un écran. Les écrans de force permettent de protéger les véhicules contre les coups directs. Les écrans agissent exactement comme une défense. Il suffit de faire un jet de Défense contre les jets d'attaque. Le servant peut faire un jet à chaque coup, orientant et polarisant ses écrans en fonction des circonstances. Un écran possède une réserve énergétique donnée – un nombre de points de vie qu'il peut encaisser avant de disparaître. Chaque coup au but fait baisser cette réserve. Il faut plusieurs tours pour que la réserve se reconstitue correctement. Quand la réserve baisse trop, l'écran ne peut plus être orienté que sur trois, deux ou un seul côté du véhicule à chaque tour. Le vaisseau possède 60 points d'écran. Il gagne 30 points supplémentaires si vous prenez cet atout une deuxième fois.

Énergie – Le véhicule possède un réservoir pour l'énergie qu'il utilise pour sa propulsion. L'autonomie est de 80 zéphyrs (UZ). Il est possible de gagner 20 zéphyrs (UZ) par atout supplémentaires.

Silencieux – Le véhicule est assez silencieux. Il gagne un bonus de +4 à la *Discrétion* quand il doit se déplacer.

Horrifique – Le véhicule est terrifiant. Il donne à son équipage un bonus de +4 en *Intimidation*. Il n'est pas possible de prendre l'atout *Majestueux*.

Lien mystique – Le véhicule et son pilote sont liés par autre chose que des tuyaux et des manettes. Chacun peut utiliser librement la réserve de points d'énergie de l'autre (quand c'est applicable).

Lien vital – Le véhicule et son pilote sont liés par autre chose que des tuyaux et des manettes. Le pilote peut prendre des dégâts à la place de son véhicule quand il le souhaite.

Majestueux – Le véhicule est splendide et solennel. Il donne à son équipage un bonus de +4 en *Diplomatie*. Il n'est pas possible de prendre l'atout *Horrifique*.

Marques subliminales – Le pilote peut utiliser les avantages de la compétence *Intimidation* (voir p.11) même lorsqu'il est aux commandes de l'appareil.

Motorisation supérieure – Le véhicule fonctionne plus efficacement et tient de forts régimes pendant de longues périodes. Il donne un bonus de +4 aux jets de pilotage pour les déplacements stratégiques.

Motorisation survitamiboostée – Le moteur est très puissant. Il fait perdre 1d6 points de maîtrise supplémentaire à ses adversaires dans les poursuites.

Pilote artificiel – Le conseiller artificiel peut piloter le véhicule en l'absence du pilote vivant. Il est considéré comme un personnage de niveau 5. Condition : *Conseiller artificiel.*

Trouver le point faible – Dépensez trois krâsses et annulez l'armure d'un vaisseau adverse en visant un point particulièrement sensible.

Poste de commande couplé – Le pilote peut effectuer une manœuvre de poursuite et une attaque au cours du même tour, avec un malus de -2 aux deux jets.

Renforts de structure – Le véhicule gagne un nombre de points de vie égal à 20 + Constitution.

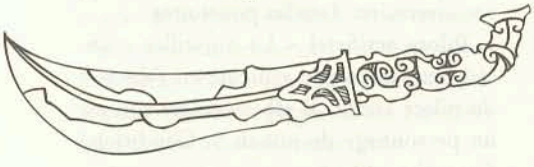
Réparation aisée – Comme la conception du véhicule a été simplifiée, des trappes d'accès ajoutées, etc. toutes les difficultés pour le réparer sont diminuées de 5.

Tenue du tonnerre – Le véhicule est particulièrement bien équilibré et maniable. Il gagne 10 points de maîtrise. On peut prendre cet atout plusieurs fois mais il ne rapporte plus que 5 points.

Armes cachées – Le véhicule a des tourelles dissimulées. S'il peut surprendre un autre véhicule, il ajoute 1d6 à tous ses dommages de tir. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois, mais pas plus d'une fois par poste de tir.

Vol limite – Vous êtes capable de prendre des risques assez considérables pour ne pas vous faire rayer la peinture par un malfaisant. Si vous ne faites que ça pendant le tour (pas d'attaque, pas de poursuite) et que vous dépensez un dK, vous gagnez un bonus de +5 en défense. Le bonus accordé augmente de +1 par atout supplémentaire.

Sécurité améliorée – vous avez installé des ceintures de rallye, des airbags ou des compensateurs de gravité. Par atout de ce type que possède le véhicule, les dégâts reçus par les passagers en cas de collision sont réduits de 1d6 jusqu'à ignorer complètement les dégâts.



Officiers et gentlemen

Dans une bataille rangée opposant de très nombreux adversaires, il est facile de donner un rôle important à chaque personnage – ils sont les officiers d'un groupe de combat, entourés par plusieurs têtes à claques qui sont les soldats.

Dans ce système, ce sont les caractéristiques et les compétences de l'officier qui font référence. Celui-ci peut ajouter +1 à ses bonus d'attaque, de défense et de sauvegarde par personne présente à ses côtés. En fonction de l'expérience de ses hommes, l'officier peut aussi gagner des bonus sur ses compétences. Le bonus est donné par l'ensemble des hommes – en cas de troupe composite, considérez la moyenne des hommes présents.

Compagnons
Inexpérimentés +0
Communs (niveau moyen 3) +2
Vétérans (niveau moyen 5) +4

Les combats se déroulent donc officiers contre officiers. Chaque fois que le personnage perd des points de vie, il perd également un compagnon par 6 obtenu sur un jet de dégâts – lorsque le brave capitaine se risque au feu, ses soldats morflent avant lui. Dès que les points de vie de l'officier sont réduits à 0, il est « *mal en point* » et les 6 obtenus provoquent des blessures graves comme à l'accoutumée.

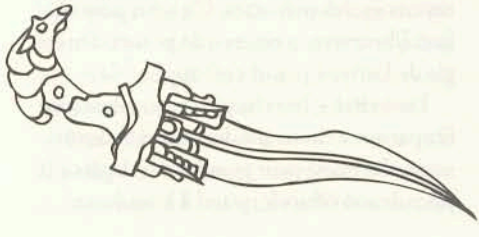
Soins des groupes de combat

Dans le même esprit, un guérisseur (ou une équipe de guérisseurs conduite par un officier médecin) peut tenter de soigner un groupe allié sur un jet de *Métier (guérisseur/médecin)* de difficulté 15. S'il réussit, il jette alors un nombre de d6 correspondants à ses degrés (assortis de l'éventuel bonus dû à ses compagnons) pour rendre des points de vie à l'officier.

De plus, chaque 6 obtenu sur ses dés remet sur pied un compagnon blessé. Évidemment, les krâsses ont le même effet.

Avec la piétaille

Et si, pour une raison ou une autre, un personnage participant à l'affrontement n'assume pas de rôle d'officier ? Dans ce cas-là, demandez-lui combien de risques il compte prendre dans la bataille, et faites-lui tirer un nombre de dK en fonction de sa réponse. Un dé de krâsse indiquerait qu'il ne s'est pas impliqué ; cinq qu'il a été partie prenante de l'assaut tout du long ; dix qu'il s'est montré particulièrement héroïque. Par 6 obtenu sur ces dK, le personnage tire un dé sur la table des blessures graves. En compensation, il reçoit 5 points d'expérience par dK lancé.





Campagnes de guerre et grandes batailles

Le système *officiers et gentlemen* peut être étendu aux combats entre armées de grande taille. Le tour dure alors une heure. L'officier est le général d'armée tandis que chaque unité sur le terrain est représentée par un compagnon.

Cependant, vous voudrez peut-être détailler un peu plus les affrontements : quels meilleurs souvenirs pour vos joueurs que de voir plusieurs dizaines de milliers de guerriers débarquer sur la plage, se lançant à l'assaut de la forteresse du Grand Ennemi, ou les légions d'Arcturiens montées sur des araignées astrales se déversant depuis les vaisseaux-mondes en orbite !

Seulement, une fois le cinémascope lancé, il ne faut pas jouer petit bras !

Les règles suivantes vous permettront de gérer de grandes batailles et de longues campagnes guerrières tout en impliquant les personnages au cœur de l'action.

Les unités

Les armées sont séparées en unités. Une unité est définie simplement par les troupes qui la composent majoritairement – on ne tient pas compte précisément des quelques éléments spéciaux qui y traînent, comme les personnages par exemple.

Ainsi, une unité comprenant cinquante centaures lourds et trente nains arbalétriers sera considérée comme une unité de centaures lourds de 80 combattants (si vous ne voulez pas perdre la capacité de tir à distance des nains au profit de l'effet de masse, vous voudrez peut-être séparer ces troupes en deux unités indépendantes, c'est à vous de décider).

Les caractéristiques d'une unité sont les suivantes :

Description : c'est l'apparence de l'unité – la race principale, les couleurs, etc.

Nombre : de combien de combattants elle est constituée.

Moral : c'est la somme des niveaux de tous les combattants. Si l'unité de 50 centaures comprend 25 niveaux 1, 20 niveaux 2 et 5 niveaux 3, alors son moral est égal à 80.

Caractéristiques, avantages et compétences : prenez la valeur de la majorité des combattants. La plupart des centaures sont niveau 1, les scores de l'unité sont les leurs.

Équipement : choisissez l'équipement moyen de la majorité des combattants. Les dégâts et les protections en découlent comme pour un personnage.

Atouts : appliquez les effets des atouts de la majorité des combattants.

En définitive, définissez le profil d'un soldat moyen dans l'unité – avec ses compétences, ses avantages, ses atouts, son équipement – puis déterminez combien il y a de personnes comme lui dans l'unité. Vous pouvez ajouter quelques éléments spéciaux pour la gueule, mais gardez les choses simples : une unité de nains en armure avec un ou deux ogres au milieu, quelques commandos lourdement armés appuyés par trois méchas... Comptez les nains et les commandos, oubliez le reste... sauf dans la description !

Combat

Chaque tour de jeu (qui peut durer une minute, une heure, une journée, selon l'échelle de la bataille), chaque unité peut accomplir une des actions suivantes :

Charge : pour entrer au contact avec une autre unité, il faut charger. Si l'adversaire cherche également à engager l'unité, le contact est automatique. Dans le cas contraire, l'assaillant doit réussir une attaque contre son adversaire. Ce dernier doit alors faire un jet de sauvegarde contre 10 + les dégâts effectués pour refuser le combat. Sinon, il est engagé.

Attaque : une fois engagé au contact, l'unité peut en attaquer une autre. Cette dernière se défend normalement. Les





règles habituelles de combat sont appliquées – attaque (éventuellement multiples), défense, sauvegarde, dégâts, magie, activation des atouts. Les dégâts sont directement enlevés au moral de l'unité. Lorsque le moral est égal à 0, l'unité est « *débandée* ». Dès lors, elle ne peut plus utiliser de krâsses et doit tirer sur la table de débandade pour chaque 6 obtenu sur les dés de dégâts (y compris les dK).

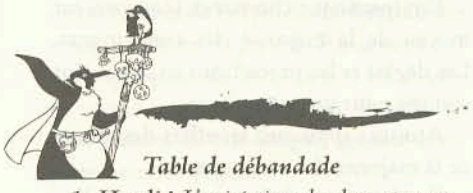


Table de débandade

1. ***Hardi !*** *L'unité tient le choc et peut continuer à se battre.*
2. ***Recul.*** *Les soldats ne peuvent plus attaquer mais leur défense se fait normalement.*
3. ***Fuite.*** *L'unité fuit le plus vite et le plus loin possible ; elle garde cependant sa cohésion.*
4. ***Dispersion.*** *C'est chacun pour soi – les troupes s'égayent dans toutes les directions.*
5. ***Reddition.*** *Tous les combattants jettent leurs armes et se rendent.*
6. ***Destruction.*** *La plupart des hommes sont morts ou gravement blessés.*



Retrait : l'unité essaie de se retirer du combat. Il faut qu'elle réussisse une attaque contre l'adversaire auprès de qui elle est engagée. Ce dernier doit alors faire un jet de sauvegarde contre 10 + les dégâts occasionnés ou concéder le retrait. L'unité peut immédiatement opérer un déplacement et ne peut être attaquée de nouveau que si elle est chargée.

Trucs et astuces

Voici plusieurs petites options que vous pouvez appliquer.

Dégâts. Les dégâts infligés dépendent de l'arme principalement utilisée, mais aussi de la taille de l'unité par rapport à son adversaire, en comparant leur nombre et en appliquant le facteur aux dégâts :

10 fois plus nombreux	*x10*
5 fois plus nombreux	*x5*
2 fois plus nombreux	*x2*
À peine un dixième	*x1/2*

Attaque à distance. Pas besoin de charger pour attaquer avec des armes à distance, pour peu que l'unité adverse soit à portée de tir.

Magie. La magie agit normalement sur le moral des unités adverses, comme indiqué dans les règles normales. Une unité est toujours considérée comme une zone et jamais une cible unique pour calculer la difficulté du sort.

Ralliement. Il est possible de rallier une unité débandée. Un officier à portée peut faire un jet de *Diplomatie* contre une difficulté de 15 pour redonner 1d6 points de moral par degré dans sa compétence. Un personnage ne peut rallier qu'une unité à chaque tour et c'est sa seule action.

Reconstitution. Il est toujours possible de reconstituer une unité en intégrant les éléments de plusieurs unités. Il suffit de recalculer les nouvelles caractéristiques. Cette unité a un malus de –2 à toutes ses actions parce que ses membres ne sont pas habitués à se battre ensemble.

Mise en place de la bataille (optionnel). Pour gérer simplement une bataille, séparez-là en grandes zones (centre, flanc droit, flanc gauche, extérieur, aérien, etc.) et assignez les unités à chaque zone. Seules les unités qui sont dans la même zone peuvent se combattre entre elles. Pour changer de zone, il faut que toutes les unités adverses aient été détruites ou débandées – ou que l'unité réussisse deux retraits l'un après l'autre.



Chaîne de commandement (optionnel). Vous pouvez vouloir gérer une bataille de manière plus réaliste quant à la gestion de l'état-major. Pour ce faire, vous devez désigner un général en chef. Chaque tour, il peut faire agir un nombre d'unités égal à ses degrés en *Diplomatie*. Les unités qui ne sont pas activées peuvent se défendre, mais pas agir ou se déplacer. Le général peut désigner un ou plusieurs officiers qui prendront en charge une ou plusieurs unités supplémentaires (avec la même limitation due à la compétence).

Une fois l'ordre de bataille annoncé au début de l'affrontement, seul le général en chef peut activer toutes les unités. Ses officiers ne peuvent donner d'ordre qu'à celles qui sont sous leur commandement direct. Il est possible d'établir une chaîne de commandement plus étendue de la sorte.

Un ordre du général en chef met un tour par échelon de commandement pour arriver à l'officier en charge, qui peut l'appliquer au tour suivant. Ainsi, un ordre qui doit arriver à une unité commandée par un capitaine, officier du troisième échelon, doit transiter 2 tours (d'abord par le colonel, puis par le capitaine) avant de pouvoir être éventuellement appliqué. De la sorte, les changements de tactique peuvent être longs à mettre en place.

Unités constituées

Un personnage puissant peut avoir une ou plusieurs unités constituées à son service. Il doit posséder au moins 10 degrés dans la compétence *Diplomatie* et acheter l'atout ci-dessous.

Unité constituée – Vous avez la charge d'une unité de niveau 1 (attention, il s'agit du niveau de l'unité, pas des soldats qui la composent). Elle gagne dorénavant un niveau tous les deux niveaux du personnage. Choisissez quatre atouts par niveau : vous pouvez piocher parmi les atouts de personnages pour augmenter ses caractéristiques et bonus divers ou ses capacités. Il existe également des atouts particuliers propres aux unités combattantes.

Atouts des unités

Unité professionnelle – Ces troupes sont parfaitement entraînées. Elles infligent 1d6 points de dégâts supplémentaires au moral adverse. Le général a un bonus de +2 à tous ses jets de compétence concernant cette unité, si applicable.

Unité de brutasse – Ces unités sont composées de vétérans. Elles infligent 2d6 points de dégâts supplémentaires au moral adverse. Le général a un bonus de +4 à tous ses jets de compétence concernant cette unité. Condition : *Unité professionnelle*, avoir participé à au moins une bataille d'importance.

Bannière – Cet atout donne 15 points de moral supplémentaires à l'unité.

Musique – Cette unité reçoit 15 points de moral supplémentaires.

Berseker – Cette unité reçoit un –4 à la Défense mais un bonus de +2 en Attaque, aux dégâts et à la Sauvegarde.

Train – L'unité possède son propre train de ravitaillement et de logistique. Elle peut tenir deux fois plus longtemps en cas de siège ou de marche forcée.

Phalange – Cette unité est entraînée à la guerre organisée. Elle reçoit un bonus de +4 en Défense et aux dégâts mais a un malus de –4 à l'Attaque.

Cavalerie – Cette unité se déplace plus rapidement sur le champ de bataille. Elle peut porter une attaque supplémentaire mais toutes ses attaques se font avec un malus de –2.

Génie – Tous les jets de *Métier* de cette unité reçoivent un bonus de +4.

Chariots – Cette unité peut transporter deux fois plus de matériel qu'une autre.

Aérienne – L'unité est équipée d'engins volants.

Siège – Cette unité possède le matériel et les compétences nécessaires à la fabrication et à l'utilisation des engins de siège.

Les personnages dans la bataille

Les personnages peuvent accompagner les unités comme simples soldats du rang ou comme officiers – quand ils ne sont pas en charge de l'ensemble de la stratégie.

Un personnage ne compte pas dans les caractéristiques de l'unité. Chaque tour, il peut agir indépendamment. S'il élimine des adversaires, le niveau de ceux-ci est enlevé du total de moral. Il peut aussi tenter des actions spéciales (voler quelque chose, désorganiser, passer des lignes, casser du matériel, lancer des sorts, etc.).

Il est possible d'intégrer ici les règles *Officiers et Gentlemen*, donnant à un personnage le contrôle d'une partie de l'unité intégrée. Chaque soldat allié éliminé par un 6 diminue le moral de l'unité d'un nombre de points égal à son niveau.

Notes

Ces règles sont faites pour intégrer plusieurs échelles de bataille de manière simple – depuis le combat personnel jusqu'à la gestion d'unités de plusieurs milliers d'hommes, en passant par le combat de petites unités indépendantes. Vous pouvez passer très simplement, dans le même tour, d'une échelle à une autre.

Réactions des seconds rôles

Si le conteur n'a pas décidé à l'avance de l'attitude d'un second rôle vis-à-vis des héros, il peut vous demander de jeter 1d20+Charisme (pour la chance). Il lit le résultat sur la table ci-contre. Le bonus/malus entre parenthèses est appliqué à tous les jets d'interaction avec cette personne.

Pour changer l'attitude de quelqu'un d'un cran en votre faveur, vous devez réussir un jet de *Diplomatie* difficulté 20, en appliquant le modificateur de réaction actuel. Vous pouvez refaire une tentative à chaque nouvelle scène.

Il est également possible d'utiliser votre compétence de *Bluff* pour modifier l'attitude d'un second rôle, mais celle-ci revient à son niveau normal au bout d'une heure. Vous pouvez refaire le jet si vous le souhaitez, mais la difficulté augmente de 5 à chaque nouvelle tentative.

Résultat du dé	*Attitude*
0	*attaque immédiate (-8)*
1-4	*hostile (-4)*
5-8	*agressif (-2)*
9-12	*neutre (0)*
13-16	*amical (+2)*
17-20	*coopératif (+4)*
21+	*l'amour au premier regard (+8)*

Stress

Voici une petite règle pour gérer les effets de la tension sur les nerfs d'acier de vos héros.

À chaque fois que vous vous retrouvez dans une situation de stress intense – comme une poursuite, un échange de tirs qui n'a pas été initié par vous ou un coup de bluff face à un méchant – faites un jet de sauvegarde contre 15. En cas d'échec, vous gagnez un *point de stress*.

Si vous avez l'occasion de recevoir un deuxième point de stress, le jet de sauvegarde est contre 10. Pour le troisième point de stress, le jet de sauvegarde est contre 5. Vous ne pouvez jamais avoir plus de 3 points de stress.

Pour chaque point de stress que vous possédez, les krâsses réussies contre vous voient leur valeur augmenter de 2 points, jusqu'à un maximum de +6. Si vous avez 3 points de stress, toutes les krâsses obtenues contre vous valent donc 12 !!! Évidemment, cela influe autant sur les

jets de d20 que sur les dégâts reçus en combat.

Pour perdre 1 point de stress, il suffit de rester sans rien faire pendant 1 à 3 tours et de réussir un jet de *Concentration* contre 15.

Il existe deux atouts utiles lorsque vous employez cette règle du dKrunch.

Assuétude à l'adrénaline – Lorsque vous avez des points de stress, l'augmentation de la valeur de la krâsse compte aussi pour vos propres dK.

Sang-froid – Vous avez un bonus de +4 à vos jets de sauvegarde contre le stress.

Techniques de combat

Les combattants de tous les horizons développent souvent des techniques de combat particulières – les bottes d'escrime, les formes acrobatiques du kung-fu, les hypno-entraînements des paléoguerriers du futur, etc.

Comme il serait fastidieux de lister des dizaines et des dizaines d'arts martiaux différents, voici une manière de faire plus dans l'esprit du dK. Chaque joueur peut ainsi créer la technique de son héros, en lui donnant un enrobage adapté au monde dans lequel il évolue.

Nouvel atout de combat

Technique de combat – Vous possédez votre propre technique martiale. Choisissez une limitation et quatre coups spéciaux parmi la liste suivante. Vous pouvez aussi en créer de nouveaux en compagnie du conteur. Chaque atout supplémentaire en *Technique de combat* permet de choisir deux nouveaux coups spéciaux. Notez que vous pouvez aussi créer une nouvelle technique, mais celle-ci n'est alors pas compatible avec la première – au début d'un combat, vous devez décider laquelle vous utilisez.

Paramètre des techniques

Limitation. Une technique est développée en fonction de besoins ou de circonstances précises. Elle est donc souvent limitée à un aspect particulier du combat. Une limitation indique quand vous pouvez utiliser les coups spéciaux. Ce peut être la nécessité de se battre uniquement à mains nues, ou avec une arme précise comme l'épée, l'AK-47 ou le neurofouet. Il peut aussi s'agir d'une condition vestimentaire – pied nu, avec un chapeau magique sur la tête ou encore en armure lourde. Il peut aussi s'agir d'une circonstance particulière, la nuit ou en souterrain (surtout pour les nains), en milieu urbain ou en forêt (surtout pour les elfes). La limitation peut être plus ou moins étendue. Dans tous les cas, votre conteur saura vous préciser ce qu'il considère comme une limitation acceptable.

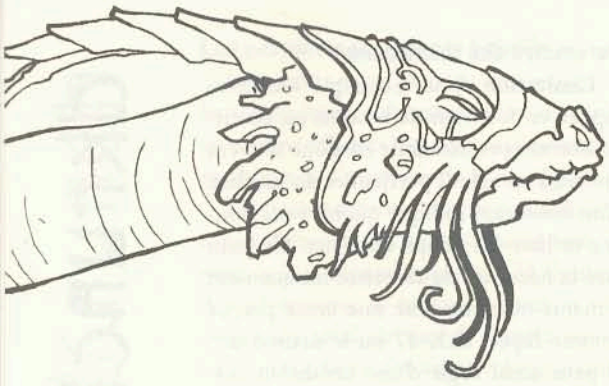
Les coups spéciaux. Chaque tour de jeu, si les limitations sont respectées, vous pouvez déclencher un coup spécial, et un seul. Il suffit de réussir un jet de sauvegarde contre la difficulté indiquée par le coup pour l'activer. Vous pouvez activer un coup à n'importe quel moment du tour.

Les coups

Adaptation – 25 – Vous pouvez ajouter votre Sagesse à votre *Défense* pendant 1d6 tours. Ce coup spécial ne peut être utilisé qu'une fois par scène et jamais au premier tour de combat.

Bond d'engagement – 15 – Ce coup est à utiliser uniquement au premier tour d'un combat. Vous faites un bond stupéfiant pour engager le combat et pouvez ajouter vos degrés d'*Acrobatie* à vos dégâts.

Contre-attaque – 25 – Si votre adversaire utilise des dés de krâsse, vous pouvez contre-krâsser sans miser de dK de votre côté ; seuls ses dés sont mis dans la balance.



Coup appuyé – 20 – Vous pouvez ajouter deux fois votre Force aux dégâts infligés par une attaque de votre choix pendant le tour.

Coup assommant – 25 – Vous pouvez tenter de sonner votre adversaire en plein combat par un uppercut appuyé ou un méchant coup dans les parties délicates de son anatomie. Si vous réussissez à activer ce coup, appliquez les règles normales pour assommer, même si vous utilisez une arme.

Coup surprise – 15 – Vous savez sortir vos armes de façon à surprendre votre adversaire. Au début du combat, ou en plein milieu si vous sortez une arme à ce moment-là après avoir combattu à mains nues, doublez les dégâts que vous infligez à la première attaque qui touche.

Coup vicieux – 30 – Si votre attaque touche, vous n'infligez pas de dégâts mais votre adversaire est *mal en point* pendant un tour. Il ne peut plus utiliser de krâsses et risque une blessure sur chaque 6 obtenu aux dégâts contre lui.

Fureur – 30 – Vous foncez droit devant. Vous recevez deux attaques supplémentaires, mais ces jets se font avec un malus de –5.

Grâce mortelle – 15 – D'une extrême précision, vous pouvez ajouter votre Dextérité à un unique jet d'attaque dans le tour.

Presser – 25 – Vous faites pleuvoir les coups sur votre adversaire. Si vous réussissez à activer votre coup, vous gagnez une attaque supplémentaire à votre meilleur bonus.

Riposte – 30 – Si vous réussissez un jet de défense contre votre adversaire, vous pouvez essayer de placer une riposte. En cas de réussite du jet d'activation, vous pouvez porter une attaque supplémentaire.

Subtilité – 15 – Vous pouvez choisir de ne pas causer de blessures mortelles à votre adversaire, mais simplement de le mettre hors de combat s'il tombe à zéro point de vie et ce, même si vous maniez une arme monstrueuse.

Suivi – 20 – Vous faites très attention aux moindres ouvertures de votre adversaire. Si vous utilisez des dés de krâsse dans le tour, vous pouvez relancer un dK.

Visée – 20 – Vous pouvez ajouter votre Sagesse aux dégâts infligés.

Vivacité – 25 – Si vous avez passé votre tour à faire autre chose que combattre (lancer un sort, soigner quelqu'un, courir, etc.), vous pouvez tout de même porter une attaque à un adversaire proche de vous. Cette attaque est effectuée au meilleur bonus.

Technologie des armes et armures

Dans les univers contemporains et futuristes, ou si vous êtes fan des mélanges non orthodoxes, il peut arriver que plusieurs niveaux technologiques cohabitent. Vous ressentirez peut-être alors la nécessité d'une règle pour simuler le fait qu'une cotte de mailles médiévale arrête moins bien les rafales de plasma que les coups d'épée.

Considérez les niveaux suivants :

NT0 : Niveau technologique médiéval.

NT1 : Niveau technologique contemporain.

NT2 : Niveau technologique futuriste.

Quand un personnage utilise une arme d'un NT donné, il peut lancer un nombre de dK de circonstance égal au niveau technologique.



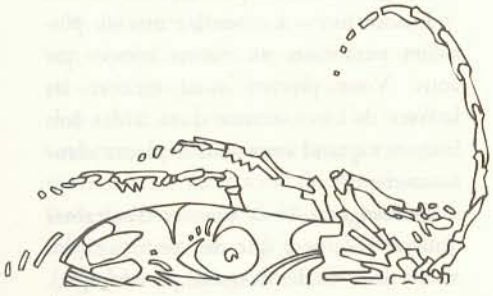
Demetrius utilise un fusil énergétique (NT2, arme de pro) et peut lancer 2dK gratuit à chaque fois qu'il tire.

La même règle s'applique pour les armures.

Demetrius possède une armure d'amateur qui le protège de 2 (un gilet dissimulé en kevlar NT1). Il peut donc lancer 1dK pour réduire les dégâts qui lui sont infligés.

Rien ne vous empêche d'étaler un peu plus les NT si vous avez l'âme joueuse ou que vous voulez donner un net avantage aux technologies les plus avancées.

Bien entendu, si le NT général est constant ou si les variations peuvent être ignorées, ne tenez pas compte de cette règle.

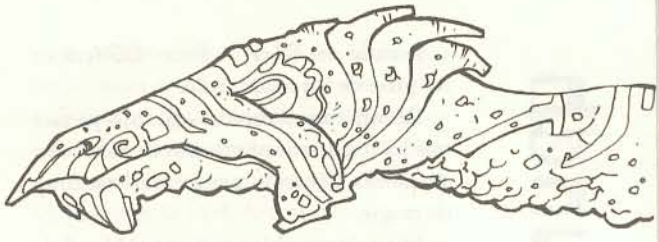


Options de jeu

Atouts universels

Évidemment, la liste des atouts peut varier selon les univers et vous êtes encouragé à faire votre propre sélection. Pour mieux typer votre façon de jouer, nous vous conseillons de transformer certains atouts des listes destinées aux joueurs en *atouts universels*. Ceux-ci deviennent alors des points de règles qui s'appliquent sans que les joueurs aient besoin d'acheter l'atout.

Vous trouverez ci-dessous une liste classique de ces options de jeu, mais virtuellement tous les atouts sont susceptibles de devenir universels.



Attaque en finesse – Si vous considérez que tout le monde a l'option de se battre sans se servir de ses muscles.

Attaques multiples – Si vous voulez que vos personnages soient rapides et bondissants. Dès que le bonus est suffisant, le personnage a une ou plusieurs attaques supplémentaires.

Bagarreur – Si vous considérez que la Force s'applique partout, tout le temps, quand il s'agit de faire mal à son prochain.

Caractéristiques héroïques – Pour ne pas embêter vos joueurs avec ça et faire grimper naturellement la puissance de leurs personnages.

Défense instinctive – Si vous voulez vous éviter trop de jets de dés.

Dégâts explosifs – Si vous souhaitez que vos combats soient réglés plus vite et plus salement. C'est typiquement une option qu'on peut appliquer uniquement à un type d'armes – comme les armes à feu dans un monde Renaissance ou les armes laser dans un univers cyberpunk.

Effets cumulés – Si vous voulez que vos magiciens lancent des sorts plus rapidement et moins souvent.

Magicien prudent – Si vous voulez que vos magiciens lancent plus de sorts.

Magie sauvage – Si vous aimez rigoler avec les sorts qui partent en vrille.

Maintien inconscient – Si vous ne voulez pas voir vos magiciens incapables de faire quoi que ce soit dès qu'ils lancent un sort.

Modificateurs polyvalents – Pour ne pas vous embêter avec les détails.

Opportuniste – Pour faire comme l'ancêtre.





Parade en force – Pour différencier l'esquive de la parade virile.

Récupération rapide – Si vous pensez que les magiciens ont besoin de beaucoup de points d'énergie pour faire beaucoup de magie.

Sorts imparables – Si vous aimez la magie puissante.

Observateur et Qu'est-ce que j'ai dans ma poche – Si vous voulez encourager les initiatives narratives chez vos joueurs.

N'hésitez pas à choisir d'autres atouts si vous pensez qu'ils s'appliquent à tous les habitants de votre univers : *Vision nocturne* pour un monde obscurci, *Arts martiaux* pour les pays où pousse le bambou, etc.



Compétences héroïques

Dans certains univers, certains maîtres sont capables de prouesses qu'on pourrait qualifier de magiques. À partir d'un certain niveau de compétence, votre personnage peut lui aussi réussir de tels exploits. Normalement, ils sont accessibles à partir de 20 degrés dans une compétence, mais le conteur peut très bien vous accorder ces bénéfices avec 15 ou 10 degrés. Tout dépend de la dose d'héroïsme qu'il souhaite mettre dans son univers.

Pour effectuer une des prouesses ci-dessous, dépensez une krâsse. La réussite effective des actions dépend toujours du résultat du jet.

Acrobatie – Vous pouvez courir sur la cime de bambous, sur l'eau et même sur les nuages. Vous pouvez aussi sauter des distances énormes, entre deux buildings par exemple.

Bluff – Si vous voulez hypnotiser une personne ou lui suggérer des idées de façon subliminale. Vous pouvez aussi camoufler vos pensées de surface, dans le cas où on voudrait les lire, et même modifier votre aura si un magicien voulait l'analyser.

Concentration – Vous permet d'utiliser des dés de krâsse, même si vous êtes mal en point ou vidé.

Connaissances – Vous pouvez vous rappeler un élément oublié ou que vous avez vu, entendu ou lu quelque part.

Déguisement – Vous êtes assez doué pour aller jusqu'à changer votre taille de manière significative.

Diplomatie – Vous pouvez convaincre vos interlocuteurs de vous servir fanatiquement. Ça n'est pas facile, mais même la personne la plus hostile à votre égard peut être convertie. Vous pouvez ignorer les krâsses dues à des circonstances stressantes, dangereuses ou inadéquates quand vous négociez ou commercez.

Discrétion – Camouflez une ou plusieurs personnes en même temps que vous. Vous pouvez aussi ignorer les krâsses de circonstance dues à des sols bruyants quand vous vous déplacez silencieusement.

Dressage – Vous permet d'entraîner d'autres créatures que des animaux (des aberrations ou des dragons, par exemple). Les temps d'entraînement sont divisés par deux pour les bestioles normales.

Équitation – Vous pouvez vous tenir debout sur le dos de votre monture, même en plein combat. Vous êtes aussi capable de dormir sur elle. En plus, vous pouvez effectuer des manœuvres sans que cela ne soit une action (voyez les règles de poursuites, p.121). Vous pouvez également utiliser votre monture comme couvert, ce qui donne des krâsses de circonstance aux adversaires qui voudraient vous tirer dessus.

Escalade – Comme un gecko, vous êtes capable de grimper sur une surface lisse et parfaitement verticale. Vous pouvez aussi vous déplacer au plafond.

Escamotage – Vous pouvez voler des objets directement de la main des gens, ou





des armes qui sont encore dans leur fourreau. Vous pouvez même faire disparaître d'autres personnes, plus petites que vous (en fait, elles sont juste déplacées de quelques mètres et camouflées).

Évasion – Votre maîtrise est telle que vous vous faufilez dans des espaces extrêmement réduits (là où on pourrait caser à peine plus que votre tête) et même derrière des champs de force.

Fouille – Vous pouvez sentir la présence de la magie.

Intimidation – Vous savez intimider les créatures immunisées à la peur ou qui n'ont pas d'esprit.

Métier – Tous les métiers ont des petits avantages épiques qui sont liés à l'environnement de travail.

Métier (alchimiste) – Sur un jet réussi, vous ignorez les effets d'un poison.

Métier (démolisseur) – Vous pouvez transporter des explosifs sans qu'il y ait aucun risque qu'ils explosent.

Métier (cuisinier) – En combat, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire avec votre score de compétence à l'aide d'un accessoire de cuisine ou d'ingrédients alimentaires (1d6 points de dégâts).

Métier (faussaire) – Vous pouvez inventer un faux document pertinent sans modèle.

Métier (forgeron) – Le feu naturel ne peut plus vous infliger de blessures graves.

Métier (guérisseur/médecin) – Vous savez comment rattacher les membres coupés comme s'il s'agissait d'un soin magique (mais il vous faut tous les morceaux). Vous pouvez tenter de ramener à la vie un personnage mort dans les minutes précédentes. Vous pouvez faire deux jets par scène sur le même personnage.

Métier (marin) – Vous pouvez utiliser les cordes pour effectuer des actions invraisemblables (nouer ou dénouer un nœud en faisant un simple mouvement du bras, rigidifier une corde pour la dresser verticalement, etc.)

Métier (pilote) – Vous ne faites pas de jet pour les Acrobatie qui ne servent qu'à épater la galerie, c'est-à-dire qui n'ont pas d'effet sur un combat ou une poursuite. À vous les rase-mottes qui décoiffent les passants de Park Avenue !

Métier (programmeur) – Vous pouvez intervenir sur des machines étrangères ou extra-terrestres sans les avoir jamais vues auparavant.

Métier (mécano) – Vous permet de travailler dans les pires conditions, voire sans outillage approprié, sans subir de krâsses. Les serrures sont vos amies. Si vous connaissez le modèle de l'une d'entre elles, vous pouvez l'ouvrir sans faire de jet.

Métier (troubadour/animateur) – Vous pouvez changer l'atmosphère d'un lieu et imposer des émotions à un auditoire.

Natation – Vous êtes capable de nager dans un tourbillon, une chute d'eau ou une cataracte sans subir de krâsses.

Perception – Vous savez voir au travers des illusions. Vous voyez la vraie forme des gens et les êtres invisibles.

Psychologie – Vous percevez les gens sous la forme d'auras émotionnelles. Vous sentez le mensonge.

Renseignements – Vous savez comment obtenir un renseignement (le nom d'une personne, une adresse, une rumeur ou une nouvelle) sans faire de jet. Vous pouvez endormir les soupçons et obtenir des renseignements dans des lieux où vous n'êtes pas le bienvenu.

Survie – Vous voyagez plus vite dans votre terrain de prédilection. Vous pouvez ignorer les effets de la météo et les éléments naturels, ainsi que les malus de terrain pour le déplacement stratégique. Vous pouvez identifier la race ou le type d'une créature (voire savoir ce qu'elle a mangé à midi et si sa grand-mère est malade) en regardant ses traces sans avoir besoin de faire de jet. Vous pouvez chasser et trouver de l'eau tout en voyageant à pleine vitesse. Vous ne subissez aucun

malus à marcher un nombre de jours d'affilée égal à votre Constitution. Vous pouvez marcher de nuit sans subir les malus habituels.

Créer vos peuples

Les peuples qui sont fournis avec le dKool sont les plus communs dans les univers de jeu « normaux ». Quelle que soit la campagne que vous souhaitez faire jouer, vous aurez sans doute à bricoler vos propres peuples. Bande de petits veinards, dans leur grande mansuétude, les auteurs daignent vous expliquer leur méthode.

Pour qu'il soit équilibré, un peuple doit avoir deux bénéfices (voire un seul s'il est très puissant). Vous pouvez lui en donner plus en compensant par des restrictions. Bien entendu, on ne peut pas vous donner une liste exhaustive. Vous devrez vous contenter des exemples suivants.

Bénéfices

- +1 dans une caractéristique
- +2 dans une compétence (+4 s'il s'agit d'un métier)
- Vision nocturne ou thermique
- +2 sur les jets de sauvegarde contre un type d'attaque
- Armure naturelle de 4
- Un atout d'origine ou héroïque
- Adapté à un environnement (sous-marin, volant, fouisseur, etc.)
- Armes naturelles (dégâts 2d6)
- Parler aux animaux d'un type (poissons, rongeurs, oiseaux...)
- Accès à un domaine magique pour jeter des sorts d'amateur

Restrictions

- -1 dans une caractéristique
- -2 dans une compétence
- Socialement mal accepté
- Allergique : 1d6 points de dégâts par tour au contact d'une substance au choix – soleil, eau, argent etc. Les armes composées de cette substance occasionnent 1d6 points de dégâts supplémentaires.
- Un travers



Expérience et séances de jeu

L'expérience, la progression des personnages, et même les niveaux en définitive, sont certainement ce qu'il y a de plus facilement modifiable, interchangeable ou négociable. D'autant que les goûts en la matière sont aussi nombreux que les groupes de joueurs.

Au lieu de donner un niveau par 100 XP gagnés et quatre atouts à chaque niveau, vous pouvez préférer une des options suivantes.

Style grosbill – Donnez six, huit, dix atouts par niveau. Faites plaisir à vos joueurs ou adaptez la progression des personnages à la puissance héroïque de votre univers.

Style classique – Ne donnez qu'un seul atout libre à chaque niveau. Obligez les joueurs à prendre automatiquement *Avantages*, *Compétences* et *Compteurs*.

Style Ivi – Donnez les trois principaux atouts de progression gratuitement. Les joueurs choisissent des atouts en plus ou vous les leur donnez en fonction des circonstances, des scénarios ou de ce qu'ils font pour les acquérir.

Style loto sportif – Recopiez tous les atouts sur des petits papiers. Mélangez dans un grand chapeau. Faites tirer au hasard. Courez si vos joueurs ne sont pas contents du résultat.

Par ailleurs, la distribution même des points d'expérience peut fortement varier.

XP à la louche – Donnez des XP à la louche, en fonction de la vitesse à laquelle vous voulez qu'avance votre campagne et de ce que font les joueurs pour cela.

Niveau à la séance – Si vous voulez un arc de progression fulgurant, donnez un niveau à chaque séance, sans vous préoccuper des XP. Vous pouvez aussi doser cette méthode, en faisant monter les personnages d'un niveau par deux ou trois séances, ou à la fin de chaque aventure.

À l'ancienne – Donnez un niveau tous les 13,3 combats (soit environ 7,52 XP



par rencontre). Simple, efficace, roboratif. Pour joueurs qui aiment friter.

Au dK – À la fin de chaque séance, distribuez un ou plusieurs dK à chaque joueur. Ceux qui obtiennent une krâsse montent de niveau. Pas les autres. Vous pouvez aussi demander aux joueurs de se partager les krâsses qui restent dans le pot. Jeu coopératif assuré !

Jouer sans niveaux

Oubliez les niveaux. Il n'y a pas de niveau. Le niveau est une vue de l'esprit, possiblement d'un esprit étriqué et obsolète. Il n'y a que peu de modifications à apporter au *dK System* pour s'affranchir de ce principe bien pratique pour certains, mais carrément archaïque pour d'autres.

- Pour la progression des héros, donnez simplement un atout tous les 25 points d'expérience. Vous pouvez également faire sans les XP et distribuer un ou deux atouts par séance.
- La limite de degrés des avantages est égale au nombre de fois où le héros a pris l'atout correspondant.
- De même, le nombre de degrés maximum dans les compétences est égal au nombre d'atouts *Compétences*.
- Quand un atout a comme condition un certain niveau, remplacez-la par un nombre de degrés équivalent dans une compétence ou un avantage approprié.

Récupération rapide

Dans une optique ouvertement héroïque, si vous voulez que vos personnages restent debout plus longtemps, vous pouvez appliquer les règles suivantes.

Régénération – Les personnages regagnent 1 point de vie par heure et par niveau.

Réviviscence – Les personnages regagnent 1 point d'énergie par heure et par niveau.

Répartir les points de caractéristiques

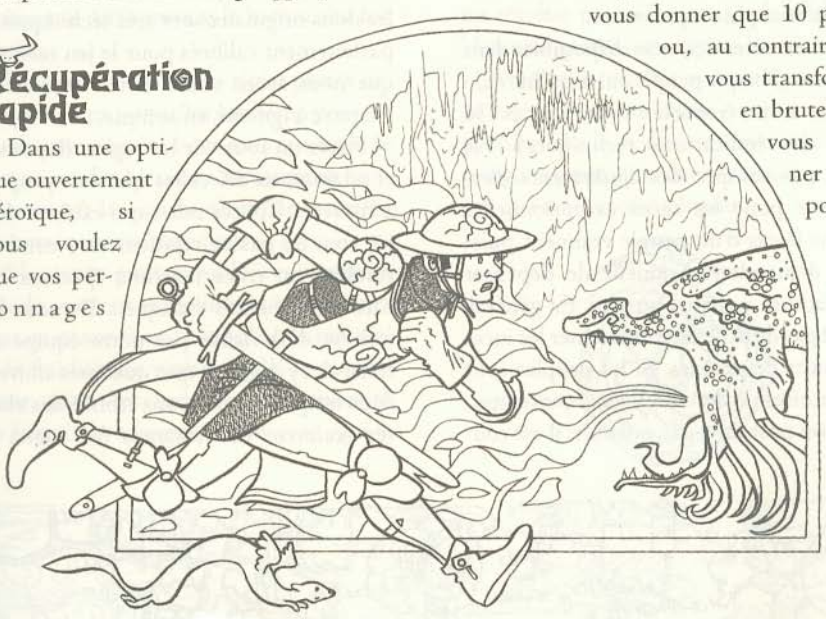
Peut-être que notre façon de répartir les points de caractéristiques vous paraît trop rigide. Avec cette option, vous pouvez librement répartir 15 points entre vos six caractéristiques. Vous ne pouvez pas dépasser +5 à la création, mais il est possible de laisser un ou plusieurs scores à zéro si vous le souhaitez.

Le conteur peut aussi choisir de ne vous donner que 10 points ou, au contraire, de vous transformer en brute et de vous donner 20 points ou plus.

Répartir les points de caractéristiques

Peut-être que notre façon de répartir les points de caractéristiques vous paraît trop rigide. Avec cette option, vous pouvez librement répartir 15 points entre vos six caractéristiques. Vous ne pouvez pas dépasser +5 à la création, mais il est possible de laisser un ou plusieurs scores à zéro si vous le souhaitez.

Le conteur peut aussi choisir de ne vous donner que 10 points ou, au contraire, de vous transformer en brute et de vous donner 20 points ou plus.



Notes diverses

Comment adapter un univers d20

Le dK est né de la volonté de jouer avec les univers D&D3, d20 ou OGL sans avoir à s'enquiquiner avec les règles originales. Petit à petit, il est devenu un système complètement indépendant et autonome mais il remplit toujours parfaitement sa mission première.

Pourtant, l'adaptation d'un univers publié peut faire peur au néophyte – et même au vétéran qui se demande quoi garder et quoi jeter pour ne pas perdre l'intérêt de l'univers. Voici quelques conseils, basés sur notre expérience personnelle et nos pratiques :

Faire le tri

Commencez par bien lire l'univers de jeu. Ne vous inquiétez pas des parties techniques. Elles occupent en général un gros morceau des livres, mais c'est souvent la même chose. L'univers et ses saveurs doivent seuls guider tous vos choix futurs.

Structure des livres

Tous les livres d20 présentent, grosso modo, une structure identique : races, classes, compétences, dons, règles, magie, univers, créatures... Cela va nous aider à faire le tour plus rapidement.

Prenez notes des races disponibles dans l'univers. Chaque peuple autre qu'humain est un atout (reportez-vous à la p.136 pour des indications techniques). Ne tenez pas compte des ajustements d'expérience pour les races exceptionnelles – dans le cas d'un peuple vraiment puissant, demandez au joueur de dépenser deux atouts au lieu d'un seul. En général, il n'est pas difficile de transformer les races en atouts de peuples. Si les peuples sont obligatoires – dans des jeux contemporains ou post-apo, par exemple, il est courant que les races soient des services ou des tribus – traitez-les comme des atouts gratuits.

Passez rapidement sur les classes. Le dK ne connaît pas les classes. S'il y a des dons de classes qui vous plaisent ou qui sont spécifiques à l'univers, faites-en des atouts que les gens pourront prendre librement pour composer leur personnage. Éventuellement, ajoutez des compétences de métier. Dans tous les cas, ne cherchez surtout pas à utiliser coûte que coûte le matériel des classes, ni à l'adapter. La philosophie du dK n'aime pas les classes – c'est trop réducteur et en plus, il faut calculer son expérience 20 niveaux à l'avance, ce qui n'est absolument pas drôle. Chapitre globalement à ignorer donc...

Dans le chapitre sur les compétences, ignorez celles qui sont génériques et les tas de règles spéciales qui s'y rattachent. Reprenez soigneusement la liste des connaissances et établissez une liste des métiers en reprenant les compétences spécifiques au monde (informatique, manœuvrer un bateau volant, que sais-je encore?) C'est dans cette section que vous trouverez le plus de matériel pour donner au dK le goût de l'univers.

Sautez le chapitre sur les dons. De toute façon, c'est toujours la même chose et il n'y en aura que peu à reprendre réellement – jamais plus de trois ou quatre vraiment spécifiques au monde. En plus, les dons originaux sont très techniques et parfaitement calibrés pour le jeu tactique que nous avons voulu éviter. Encore un chapitre à ignorer, en somme...

Faites un tour sur les règles. Reprenez et adaptez au dK celles qui sont propres à l'univers. Toutes celles qui existent déjà ici, vous les passez rapidement – combat, résolutions, trucs machins spéciaux bizarres et orientés tactique... De tous les univers d20 visités par notre équipe de tests, il n'y a guère que quelques univers dans lesquels nous avons trouvé des choses vraiment intéressantes (et, merci la

licence OGL, ces règles sont désormais dans le corpus du dK).

Pour la magie, ne vous embêtez pas non plus. Soit vous adoptez celle qui est proposée dans le supplément – si elle vous convient mieux que celle du dK ou si elle est très particulière ; soit vous faites une liste de styles de magie et vous employez le système du dK sans plus vous embêter.

Une fois que votre adaptation est terminée, faites un tour dans le dKrunch et sélectionnez les règles optionnelles dont vous avez besoin, en fonction de vos goûts et de l'ambiance que vous souhaitez.

En deux mots

Ne pas s'embêter est le maître mot d'une adaptation réussie. Si vous y passez plus de deux heures, c'est que vous avez raté quelque chose ou que vous cherchez la difficulté. N'oubliez pas : l'important, c'est l'univers – pas les règles. Virez ce qui dépasse, ce qui n'est pas intuitif, ce qui n'est pas utile au jeu. Ne gardez que ce qui serait trop de travail à refaire (comme les règles compliquées pour créer des robots géants avec toutes les options)... et encore, même là, faites des coupes franches pour virer la technicité du d20 !

Ambiance garantie

Si le dK n'est pas un système générique, il peut tout de même s'adapter à plusieurs ambiances différentes si le besoin s'en fait sentir.

Le dKool présente des règles plutôt héroïques, dans lesquelles les héros peuvent combattre jusqu'au bout sans ressentir de fatigue, où les blessures se soignent rapidement, où les échecs n'ont pas vraiment de conséquences tragiques.

Mais vous pouvez vouloir apporter un peu de noirceur et de funeste à l'ambiance tout en conservant la subtilité, la rapidité et la fluidité des règles du dK – notamment pour les univers contemporains ou futuristes orientés action avec option « Rictus de souffrance sur le visage du héros ».

Voici quelques moyens d'y parvenir (vous pouvez choisir ceux qui vous intéressent le plus ou cumuler le tout) :

- À chaque fois que le personnage prend l'atout compteur, il ne gagne qu'un nombre de points de vie égal à sa Constitution.
- À chaque fois que deux 6 sont tirés sur des dégâts, vous devez tirer sur la table des blessures graves, et ce même si le personnage a encore des points de vie. Une krâsse compte évidemment comme un 6.
- À chaque fois qu'un 6 est tiré sur des dégâts, le personnage a un malus cumulatif de –1 à toutes ses actions jusqu'à ce qu'il soit soigné ou qu'il se repose.
- À chaque fois qu'un 1 est tiré sur le d20, refaites le jet. S'il est raté, il y a une catastrophe, un fumble, un fumebol, une tragédie, une couille dans le pâté...
- Si le personnage est réveillé depuis plus de 12 heures, donnez-lui un malus de –2 à toutes ses actions et un malus supplémentaire de –1 par tranche de 3 heures au-delà, jusqu'à ce qu'il dorme une nuit complète.
- Activez la règle de stress de la p.130.
- Si vous obtenez plus d'un seul 6 sur un jet de dégâts contre un personnage mal en point, ne vous contentez pas de choisir un résultat parmi les jets sur la table des blessures graves : appliquez-les tous !

Avec tout ceci, les personnages, et les joueurs, devraient sentir un peu plus la pression de la réalité et devraient s'immerger un peu plus dans l'ambiance sombre que vous voulez obtenir.



Atouts

Apprentissage x _____
Avantages x _____
Compteurs x _____

Magie

Domaine	Style(s)	Catégorie	Notes

Incantation	Portée	Durée	Zone	Cibles	Difficulté
1 minute	Toucher	Instantanée	Aucune	Aucune	+0
1 action	Mêlée	1 tour	Voiture	1	+5
-	Jet	Concentration ou 1d6+degrés tours	Studio	5	+10
-	Tir	1 scène	Maison	10	+15
Action gratuite	Vue	1 séance	Terrain de foot	15	+20

Equipement

Dragons d'or : _____

Notes

Nom _____
Joueur _____
Saga _____
Peuple _____
Concept _____
Niveau _____ Expérience _____

Âge _____
Poids _____
Taille _____
Cheveux _____
Yeux _____
Peau _____

Caractéristiques

Force _____
Dextérité _____
Constitution _____
Intelligence _____
Sagesse _____
Charisme _____

Points de vie _____

Points d'énergie _____

Avantages

Attaque (For, Int) __ + __ = ____
Défense (Dex, Cha) __ + __ = ____
Sauvegarde (Con, Sag) __ + __ = ____

Compétences générales

Acrobaties (Dex, For)* __ + __ = ____
Bluff (Cha, Int) __ + __ = ____
Concentration (Sag, Con) __ + __ = ____
Déguisement (Cha, Dex) __ + __ = ____
Diplomatie (Cha, Int) __ + __ = ____
Discrétion (Dex, Int)* __ + __ = ____
Dressage (Sag, Cha) __ + __ = ____
Équitation (Dex, Sag) __ + __ = ____
Escalade (For, Dex)* __ + __ = ____
Escamotage (Dex, Int)* __ + __ = ____
Évasion (Dex, For)* __ + __ = ____
Fouille (Int, Sag) __ + __ = ____
Intimidation (For, Cha) __ + __ = ____
Natation (For, Con)* __ + __ = ____
Perception (Sag, Int) __ + __ = ____
Psychologie (Sag, Int) __ + __ = ____
Renseignements (Cha, Sag) __ + __ = ____
Survie (Sag, Con) __ + __ = ____

Connaissances

_____ (Int, Sag) __ + __ = ____
_____ (Int, Sag) __ + __ = ____
_____ (Int, Sag) __ + __ = ____
_____ (Int, Sag) __ + __ = ____
_____ (Int, Sag) __ + __ = ____
_____ (Int, Sag) __ + __ = ____
_____ (Int, Sag) __ + __ = ____
_____ (Int, Sag) __ + __ = ____

Métiers

_____ (,) __ + __ = ____
_____ (,) __ + __ = ____
_____ (,) __ + __ = ____
_____ (,) __ + __ = ____
_____ (,) __ + __ = ____
_____ (,) __ + __ = ____
_____ (,) __ + __ = ____
_____ (,) __ + __ = ____

Combat

Armes	Catégorie	Attaque	Dégâts	Notes
Mains nues				

Armure	Catégorie	Protection	Encombrement	Notes

Bouclier	Catégorie	Défense	Encombrement	Notes

Saga :

Cochez les options du dKrunch que vous retenez pour votre saga. Fournissez éventuellement cette feuille à vos joueurs pour qu'ils sachent à quoi s'attendre.

- ☐ Âge héroïque
- ☐ Armes à feu
  - ☐ *Armes à feu et dégâts*
  - ☐ *Munitions*
  - ☐ *Munitions exotiques*
  - ☐ *Enrayement*
  - ☐ *Recharger une arme*
  - ☐ *Grenades et explosifs*
  - ☐ *Atouts de flingues*
- ☐ Armes exotiques
- ☐ Atouts obsolètes
- ☐ Duels
- ☐ Échelle de taille
- ☐ Influence
- ☐ Initiative
  - ☐ *Initiative aux krâsses*
  - ☐ *d20+Dex*
  - ☐ *d6+Dex*
  - ☐ *Ajouter la Sagesse à la Dextérité*
- ☐ Koudpütt
- ☐ Krâsses et coups localisés
- La magie
  - ☐ *Paramètres héroïques*
  - ☐ *Magie rituelle*
  - ☐ *Objets magiques*
- ☐ La richesse
- ☐ Les organisations
- ☐ Les maladies
- ☐ Les poisons
- ☐ Les travers
- ☐ Officiers et gentlemen
- ☐ Campagnes de guerre et grandes batailles
- ☐ Réactions des seconds rôles
- ☐ Stress
- ☐ Techniques de combat
- ☐ Technologie des armes et armures

- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____





- ☐ Atouts universels
  - ☐ *Attaque en finesse*
  - ☐ *Attaques multiples*
  - ☐ *Bagarreur*
  - ☐ *Caractéristiques héroïques*
  - ☐ *Défense instinctive*
  - ☐ *Dégâts explosifs*
  - ☐ *Effets cumulés*
  - ☐ *Magicien prudent*
  - ☐ *Magie sauvage*
  - ☐ *Maintient inconscient*
  - ☐ *Modificateurs polyvalents*
  - ☐ *Opportuniste*
  - ☐ *Parade en force*
  - ☐ *Récupération rapide*
  - ☐ *Sorts imparables*
  - ☐ *Observateur*
  - ☐ *Qu'est-ce que j'ai dans ma poche*
  - ☐ _____
  - ☐ _____
  - ☐ _____
  - ☐ _____
  - ☐ _____
  - ☐ _____
- ☐ Compétences héroïques
- ☐ Créer vos peuples
- ☐ Expérience et séances de jeu
  - ☐ *Style grobill*
  - ☐ *Style classique*
  - ☐ *Style Ivi*
  - ☐ *Style loto sportif*
  - ☐ *XP à la louche*
  - ☐ *Niveau à la séance*
  - ☐ XP *à l'ancienne*
  - ☐ *Au dK !*
  - ☐ *Jouer sans niveaux*
- ☐ Récupération rapide
- ☐ Répartir les points de caractéristiques

- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

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. **System Reference Document** Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. **Modern System Reference Document** Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan!, Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker. **Cloak of Steel** Copyright 2004, Postmortem Studios (James Desborough). **Etherscope** Copyright 2005 Goodman Games. **Lanfeust, le jeu d'aventure dans le monde de Troy** Copyright Soleil 2005. **Slaine** Copyright 2005 Mongoose Publishing.

All text within this product is 100% Open Content.



Achevé d'imprimer en novembre 2006 par l'imprimerie G.G.Collet à Mayenne.
№ 2006110074

dK system

"Des krâsses dans ta face"

Enfin une simplification du célèbre système OGL au d20, dans un esprit fun et débridé, orienté vers l'aventure héroïque !

- Le dKool vous offre une résolution facilitée – plus vite, plus facile, complet en un seul volume.
- Le dKrunch vous apporte de très nombreuses options à la carte – monstres affreux et maladies mortelles, grandes batailles et robots géants, tout dans un seul livre.
- Rapide à mettre en place, il permet de gérer toutes les époques et toutes les ambiances (aventureuses) – du donjon classique au contemporain d'horreur pulp… et jusque dans les étoiles ! Conseils de conversion inclus dans l'ouvrage !

Avec le dK, dépoussiérez vos univers et réveillez vos joueurs !

JD 100-100
ISBN : 2-916898-00-X 27 euros

John Doe

STUDIO KORTEX