

FICHE DE PERSONNAGE UNDÉSIX

JOUEUR:

PERSONNAGE:

CARACTÉRISTIQUES

PHYSIQUE: PHYSIQUE RESTANT:

PSYCHIQUE: PSYCHIQUE RESTANT:

SENS: REACTION($3.5 - 0.5 \times \text{SENS}$): (SECONDES)

SAVOIR: LANGUES PARLÉES(1 PAR POINTS DE SAVOIR):

DEXTÉRITÉ:

CLASSE D'ARMURE

AVATAR

TALENTS ET SORTILÈGES

HISTOIRE DU PERSONNAGE

POSSESSIONS

ARGENT

FICHE DE PERSONNAGE UNDESIX

COMPÉTENCES (INTRO)

SAV signifie par exemple que vous devez obtenir, avec un dé à six faces, autant ou moins que votre score de savoir pour réussir à utiliser la compétence.

(**PSY**-2 et **SAV**) signifie que vous devez obtenir avec le dé autant ou moins que votre score de **PSY**chique restante moins 2, et avec un deuxième dé autant ou moins que votre **SAV**oir.

(**PHY** contre **DEX**) signifie que vous devez obtenir une meilleure marge avec un dé sous votre physique que votre adversaire sous sa **DEX**térité.

EXPÉRIENCE: à chaque partie, vous gagnez un point de bonus pour toutes les compétences que vous utilisez avec succès. Notez immédiatement ce point dans les parenthèses.

COMPÉTENCES NORMALES

Discrétion (**DEX**), Escalader (**DEX**), Déguisement (**DEX** et **SENS**), Danse (**DEX**), Conduire dans une situation délicate (**DEX** et **SENS**), Artisanat (**DEX** et **SAV**), Ferronnerie (**DEX**), Retrouver sa direction (**SENS**), Chercher (**SENS**), Résister à une drogue, un somnifère (**PHY**), Sauter en longueur (**DEX**+1)(longueur en mètres, max 6 m), Soigner (Guéri un personnage une fois par jour, soit d'une maladie, soit d'un nombre de physique égal à la marge de réussite (en cas de marge négative, perte de **PHY**sique)(**SAV**).

COMPÉTENCES DIFFICILES

Héraldique (**SAV**-1), Croc-en-jambe (**DEX**-2 contre **DEX**), Assommer par derrière (**PHY**-2- **CA** contre **PHY**), Chercher/Dis-simuler des traces (**SENS**-2), Découvrir un passage secret (**SENS**-3), Crocheter une serrure (**SENS**-3), Détecter un piège (**SENS**-3), Désamorcer un piège (**DEX**-3), Droit (**SAV**-3), Dressage (**SENS**-3), Imiter la voix (**SENS**-3), Saut périlleux (**DEX**-4), Désarmer (**DEX**, puis **PHY**-4 contre **PHY**), Funambulisme (**DEX**-4), Jonglage (**DEX**-4), Pick-pocket (**DEX**-5).

COMPÉTENCES DE COMBAT

L'adversaire perd autant de points de **PHY**sique que la marge de réussite **CA** (classe d'armure de l'adversaire),

Coup de poing (**PHY** -2 - **CA**)

Armes improvisées (chaise, pelle, fouet, etc..)(**PHY** -1 - **CA**),

Poignard (**PHY** - **CA**),

Armes courtes (épée courte, massue, pioche)(**PHY** +1 - **CA**),

Armes d'hast (**PHY** +1 - **CA**), Arme chargeant ou recevant une charge (**PHY** +4 - **CA**): l'arme la plus longue à l'initiative,

Armes longues (épée longue, cimeterre, hache)(**PHY** +2 - **CA**),

Armes à deux mains (espadon, épée batarde)(**PHY** +3 - **CA**),

Armes de tir improvisées (caillou : 3m)(**DEX** -1 - **CA**),

Armes de tir (**DEX** - **CA**) Avec lunette (+1), avec viseur laser (+2), arc (30 m), arbalète (50 m avec un tir tous les 5 rounds), pistolet (10 m à 30 m suivant l'époque), fusil (30 m à 100 m suivant l'époque).

COMPÉTENCES MAGIQUES

Pour lancer un sort, les joueurs composent une phrase avec un ou plusieurs «**VERBE**» et un ou plusieurs noms que l'on nomme «**ESSENCE**», en précisant la taille et la durée. Ils doivent réussir un jet sous chaque mot utilisé.

Exemple: Chloé est perdue dans le noir. Elle déclare «Je crée une petite sphère de lumière qui m'éclaire pendant une minute», elle lance un jet de Créer (**PSY** -10 et **SAV**) et un jet d'Essence de Lumière (**PSY** -3) où (-3) correspond à la durée (1 minute).

«**VERBE**»: Communiquer (**PSY** -5), Détecter/Voir (**PSY** -5 et **SENS**), Déplacer/Renvoyer (**PSY** -6 et **PHY**), Transformer/ Guérir (**PSY** -6 et **DEX**), Contrôler (**PSY** -8 et **SENS** -2), Créer (**PSY** -10 et **SAV** -1), Absorber (**PSY** -20 et **PHY** -5).

«**ESSENCE**»: (**PSY**) Odeur, Bruit, Lumière, Obscurité, Parole, Esprit,...

Besoins vitaux (Sommeil, Soif, Faim,...), Sentiments (Peur, Amour, Espoir,...), Sensations (Chaud, Frisson, Réconfort,...).

(**PSY** -2): Température, Climat, Air, Illusion, Invisible,...

(**PSY** -8): Terre, Feu, Eau, Glace, Plantes, Matières organiques,...

(**PSY** -10): Vie, Physique, Dextérité, Magie, Sens, Résistance, Animaux, Morts-Vivants, Démon, Génies, Dragons et autres.

Malus au jet d'**ESSENCE** suivant la **TAILLE** du sort (tous les sorts n'ont pas forcément une taille): Petit de moins - de 1 m (pas de malus), Taille humaine 1 à 2 m (3 de malus), Grand de 2 à 10 m (5 de malus), Très Grand de 10 à 100m (20 de malus).

Malus au jet d'**ESSENCE** selon la durée: 6 secondes ou moins (pas de malus), jusqu'à 1 minute (3 de malus),

10 minutes (5 de malus), 1 heure (10 de malus), 1 jour (40 de malus).