

LE LIVRE DU MENEUR

FICHE N°8

Explications des règles pour les Meneurs du Jeu

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

CARACTÉRISTIQUES

Sens

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

Réactivité

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

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

Personnage Non Joueur

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

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

Plus qu'un Point de PHY

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

Langues parlées

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

Et l'intelligence dans tout ça ?

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

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

Et le charisme, le social ?

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

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

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

Expérience - Augmentation des caractéristiques

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

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

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

Caractéristiques à 0

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

JETS DE DÉ, COMPÉTENCES ET QUALITÉ

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

Oui, mais certaines sont très difficiles à réussir.

Niveau de réussite / Niveau d'échec

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

Note

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

Jet en opposition

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

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

Bonus/Malus

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

Généralement, on attribue les bonus ou malus suivant :

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

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

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

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

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

Interprétation des résultats

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

Puis-je inventer d'autres compétences ?

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

Mon personnage sait-il lire et écrire ?

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

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

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

Réalisme des compétences

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

Action opposant plusieurs personnes

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

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

Personnage Doué

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

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

Ambidextre

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

Discrétion

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

Chance

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

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

EXPÉRIENCE

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

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

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

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

Un proverbe chinois dit « Lis et comprends. Fais et apprend ». Rien ne vaut l'expérience sur un cas réel pour apprendre vite. Aussi, on considère qu'il faut environ un an d'apprentissage entre les aventures pour gagner un bonus d'expérience dans une compétence.

COMBATS, PERTE DE **PHY**, MORT

Initiative

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

Résolution

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

Points de **Phy**

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

Règle optionnelle au bon vouloir du Maître du jeu :

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

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

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

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

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

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

Ils se frappent exactement en même temps.

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

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

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

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

Déplacement en combats

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

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

Attaque de dos

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

Ligne de boucliers à 2 personnages seulement

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

Tir dans une mêlée – précisions

Un personnage qui tire dans une mêlée où sont mêlés amis et ennemis ne peut pas bien sûr utiliser la règle « Tirer dans le tas ».

S'il fait 6 au **Dé**, on considère que son projectile est parti vers un ami ! Il re-jette alors le **Dé** pour savoir s'il l'atteint.

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

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

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

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

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

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

Poison : fait perdre en général 3 Points de Vie

Localisation des blessures

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

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

1 : La tête ou le cou est touché

2 : Le torse est touché

3 : L'abdomen

4 : Les jambes

5 : Les bras

6 : Les épaules

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

MÉCANISME DE JEU

Combien de temps dure une action ?

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

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

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

RÈGLES OPTIONNELLES

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

Réussite critique / Échec critique

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

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

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

Actions désespérées

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

• Soit obtenir un bonus de 1 à un lancer de **Dé**.

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

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

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

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

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

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

* (ou **MA**ie dans un monde fantastique)

Dés de Destin

Collectez de nombreux dés et choisissez une couleur par joueur.

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

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

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

Oui.