

# RÈGLES DE BASE

## FICHE N°1

UnDéSix est un jeu de rôle qui permet de commencer à jouer très rapidement, d'assimiler les règles de base en 7 minutes et de mener des parties rapides et haletantes.

### RÈGLES POUR LA PREMIÈRE PARTIE (À DISTRIBUER AUX JOUEURS)

#### CARACTÉRISTIQUES

Votre personnage est décrit par des caractéristiques chiffrées :

**PHY**sique, **DEX**térité, **SAV**oir, **PSY**chique  
(ou **MAG**ie dans un monde fantastique) et **SENS**.

Pour les déterminer, jetez un dé et reportez le résultat sur votre fiche de personnage.

#### RÉUSSIR UNE ACTION

Pour réussir une action de difficulté normale, il faut jeter un dé à six faces et obtenir autant ou moins que la caractéristique utilisée.

Exemple : Chloé a 2 en **PHY**sique. Pour ouvrir un vieux coffre avec un pied-de-biche, elle lance un dé à six faces et doit obtenir 1 ou 2. Le dé roule sur le 1. Le couvercle cède rapidement.

Lorsque 2 personnages s'opposent, c'est celui qui a réussi avec la meilleure marge qui l'emporte (ou celui qui a le moins raté).

Exemple : Chloé retient 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 2 : elle réussit avec une marge de 0. Nicolas a 5 en **PHY**sique, jette un dé et fait 3. Il réussit avec une marge de 2, et réussit donc à pousser la porte.

Selon la difficulté, le Maître du Jeu peut donner des bonus et des malus. Des bonus et malus sont aussi indiqués sur votre feuille de personnage pour certaines actions appelées Compétences.

On peut utiliser toutes les compétences de sa feuille de personnage mais certaines sont très difficiles à réussir.

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 **DEX**térité, et doit donc faire moins que 3 avec son dé. Le dé s'arrête sur le 6 : le parquet grince lugubrement...

Le Maître du jeu peut, quand il le souhaite, estimer qu'un 1 au dé est toujours un succès, et qu'un 6 est toujours un échec.

#### COMPÉTENCES

Des exemples d'actions possibles sont listées sur votre feuille de personnage. On les appelle des Compétences.

Regardez votre feuille de personnage.

(**PHY**) signifie qu'il faut faire égal ou moins que la caractéristique concernée avec un dé pour réussir à utiliser la compétence.

(**PSY**-2) signifie qu'il faut jeter un dé et soustraire 2 au résultat du dé.

(**PHY** contre **DEX**) signifie qu'il faut obtenir une meilleure Marge de Réussite que sont opposant en lançant un dé. Dans ce cas l'un jettera pour **PHY**sique, l'autre jettera pour **DEX**térité.

#### COMBATS

**Initiative** : Dans un conflit, le premier à réagir est celui qui possède le score de **SENS** le plus élevé, sauf lorsqu'un personnage surprend complètement un autre (par exemple dans une embuscade).

Quand un personnage frappe sur un autre, il lui fait perdre autant de Point de **PHY**sique que sa marge de réussite.

Un 1 au dé fait toujours perdre au moins 1 point de **PHY**sique. Un 6 au dé est toujours un échec.

Un personnage avec 0 Point de **PHY**sique est incapable d'agir. Si ce score devient négatif, le personnage est mort.

La **Classe d'Armure (CA)** mesure le degré de protection d'un personnage. Elle dépend de l'armure portée par le personnage :

Armure en cuir, bois ou tissu matelassé : 1

Cotte de maille, gilet pare-balle : 2

Armure de plate de métal, armure futuriste : 3

Bouclier : +1

La **Classe d'Armure** est augmentée de 1 pour un personnage avec 3 ou 4 en **DEX**térité, et de 2 avec 5 ou 6.

**Exemple de combat** : Nicolas est équipé d'un bouclier et il est attaqué par Chloé équipée d'un espadon. Chloé a 4 en **SENS**, sa Réactivité est de 1,5 secondes. Nicolas, qui a 3 en **SENS**, réagira au bout de 2 secondes. Chloé a donc l'initiative.

Elle donne un coup à Nicolas. Elle doit faire moins que sa **PHY**sique (2), plus le bonus d'un espadon (+2), moins la **Classe d'Armure** de Nicolas (0), soit au total 4. Elle jette le dé, obtient 2 et touche Nicolas qui perd 2 Point de **PHY**sique.

À Nicolas de riposter, qui donne un coup d'épée longue à Chloé. Chloé a une armure de cuir (**CA** 1). Avec 3 Point de **PHY**sique restants, plus le bonus de l'épée longue (+1), Nicolas doit faire 2 ou moins pour réussir (3+1-1=3). Il jette le dé et obtient 6 ! Contre son attente, il rate son coup. Puis ce sera à Chloé de frapper, puis à Nicolas, etc.

#### COMBATS SIMPLIFIÉS

S'il y a des enfants de moins de neuf ans à la table de jeu, la règle est la suivante : quand un personnage frappe sur un autre, il lui fait perdre 1 Point de **PHY**sique s'il réussit son jet.

#### EXPÉRIENCE

Une fois par partie et par compétence, lorsque qu'un joueur réussit un jet, il gagne immédiatement un bonus permanent de +1 à ses prochains tirages sous cette compétence.

#### LANGUES PARLÉES

Le personnage sait parler autant de langues de son choix qu'il a de points de **SAV**oir.

#### RÈGLES DE MAGIE

Les personnages qui sont dotés d'un score élevé en « **PSY**chique » (ou **MAG**ie dans un monde fantastique) peuvent lancer des sorts. Dans un monde qui ne croit pas au fantastique, la plupart de ces personnes n'en n'ont pas conscience. Lancer un sort consomme 1 point de **PSY**.

N'importe qui peut résister ou dévier un sort avec la force de son esprit, en réussissant un jet de **PSY** (Un 6 est toujours un échec). Un personnage qui arrive à 0 en **PSY**chique est épuisé. S'il tombe en dessous de 0, il délire et risque d'avoir des séquelles psychologiques s'il y reste trop longtemps (Jusqu'à la folie).

#### RÉPOS

On récupère 1 point de **PSY**chique (ou **MAG**ie dans un monde fantastique) en se reposant 10 minutes.

On récupère 1 point de Point de **PHY**sique en se reposant 8 heures.

Voilà, c'est tout ce vous avez besoin de savoir pour commencer votre première partie de jeu de rôle !