

# Ours



Ce bouquin est dédié aux pwiteurs de tous poils, aux mécaniciens de la statistique, aux horlogers du dé, aux coupeurs de cheveux en π, aux aventuriers de la krâsse, aux donneurs de coup (de théâtre), aux chambouleurs et aux farfouilleurs, aux ingénus et aux impudents et, enfin, à l'inventeur du dé à vingt face.

Et puis, ce livre est surtout dédié à M. Ernest Gary Gygax.

dK system développé dans les tubes à essais des professeurs  
Éric Nieudan et John Grümph

Autopsie, dissection, récupération du ghost et reconstruction du dK<sup>2</sup> par les professeurs Yannick « Orlanth » Polchetti, Jean-Baptiste « Islayre d'Argolh » Durand et John Grümph, avec l'aide insigne et reconnue des techniciens de laboratoire Pierrick May, Clément Rousselain, Matthieu Desstephe et Emmanuel Gharbi.

Cryomoulage, sculpture ingénierique et développement de l'interface par John Grümph et Grégory Lowfè.

Signature du permis d'inhumer et enregistrement des actes de validité cybernétique par les huissiers Guillaume Vasseur et Frédéric Toutain.

Merci au personnel ATOS des laboratoires du forum John Doe pour les communications et apports de toute nature qui ont permis d'initier le projet dK<sup>2</sup> puis de le mener à son terme. Vous avez tous une boîte de pétri à votre nom dans nos frigos !

Le terme *Kitling* nous a été aimablement prêté par le professeur Kobayashi, de l'Institut.



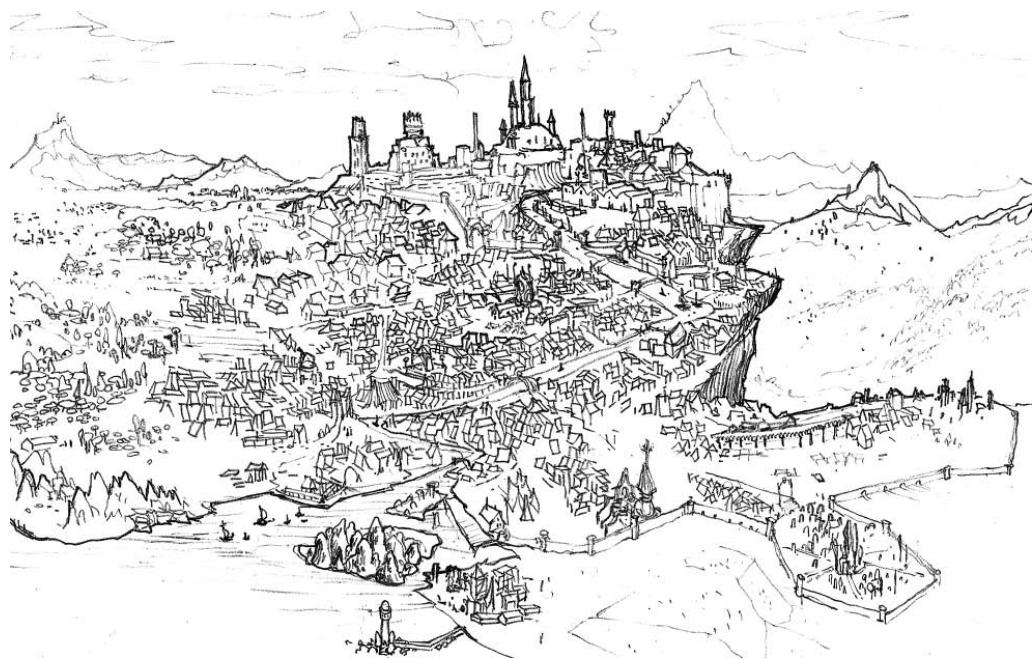
John Doe  
SARL  
26 rue des Girolles  
95280 Jouy-le-Moutier

ISBN 978-2-916898-08-7

Site de l'éditeur : <http://johndoe-rpg.org/>  
Forum de la communauté dK : <http://matrice.johndoe-rpg.org/>

# EMMERDES À MERMANDE

Ou les rocambolesques aventures de Léonce, Octavien et Ildebert...



Le soir, Mephitek la rouge n'était pas une cité des plus sûres. Pendant la saison du carnaval, c'était encore pire. Ils avaient pourtant rendez-vous dans une auberge du quartier du Cheval, près des marchés ouverts et des caravanes et ils faisaient bien attention où ils mettaient les pieds – outre le crottin qui recouvrait les pavés, on y devait aussi enjamber des ivrognes purulents, des tessons d'amphores brisées, une fille de joie assommée par un souteneur affectueux ou un client mécontent, quelques consommateurs de lotus pourpre (qui donnaient des rêves anisés) et bien d'autres marques de cette brillante civilisation du ouest Qolth.

L'entrée de l'auberge était bouchée par deux énormes orques, les videurs, s'ingéniant à souffler à la pipette des spores luminescentes dans les tubes de verre qui componaient l'enseigne du lieu, *la Fumerole pernicieuse*. Le petit groupe hésita un court instant puis se décida à entrer...

Leur « client » était dans le fond, assis devant une table dégagée – toutes les autres étaient occupées par des danseuses nues, gnomettes callypiges et fragiles elfettes, orquesseuses outrageusement maquillées et naines renfrognées, qui se trémoussaient pour des clients aux yeux écarquillés ou, plus rarement, parfaitement blasés. Ici, de toute façon, le premier qui touchait à la marchandise se voyait trancher la main par l'un des trois elfes noirs qui assuraient la sécurité intérieure.

Le « client » leva les yeux du petit grimoire de po-

che qu'il consultait pour jauger ceux qui venaient de s'asseoir devant lui. Apparemment satisfait, il posa une petite bourse sur la table : « Ceci est pour vous remercier d'être venu. Et aussi pour que vous oubliez cette conversation si vous ne prenez pas le travail. »

Il était sérieux quand il parlait de garder le silence – sa réputation était bien connue du petit groupe. C'était un ogre à la face aussi grise que lisse. Sa fine bouche ne riait jamais, mais ses yeux étaient comme deux trous vers un avenir qu'on ne souhaitait à personne. Heureusement que, la plupart du temps, il les tenait cachés derrière d'épaisses lunettes à verre fumé. Il travaillait pour une certaine guilde de la ville qui avait des comptoirs dans toutes les grandes cités d'ici à Versh-du-bout-du-monde au sud et jusqu'aux cités blanches du Grand Nord ; une guilde dont on préférait taire le nom pour ne pas attirer son attention.

Logre sortit une gemme de sa poche et la posa sur la table. Une fois qu'il eut murmuré un mot de l'ancienne langue, le visage d'une jeune femme apparut, opalescent et tremblotant.

« Il y a deux jours, une certaine jeune personne qui travaillait pour nous, dans la section des Herboristes – un euphémisme pour parler des empoisonneurs de la guilde – a été enlevée par une petite bande de mercenaires assez semblables à vous. Il semblait de prime abord qu'il s'agissait d'un acte criminel avant que les mercenaires ne nous avouent – nous nous sommes as-

surés de leur sincérité – qu'ils avaient été payés par une certaine autre organisation, concurrente. Après vérification auprès de correspondants de ladite organisation – ils nous ont aussi dit l'entièrre vérité – il apparaît que jamais ils n'ont commandé pareille mission. Quelqu'un les a doublés et s'est joué des mercenaires tout en faisant saigner nos coeurs de désespoir – notre collaboratrice nous était précieuse. La seule piste que nous ayons maintenant, c'est la description de l'intermédiaire qui a emmené notre amie : il portait un certain tatouage propre au peuple des tortues et avait les yeux d'un certain rouge cuivré. Nos informateurs nous ont indiqué que cet individu se cachait dans la cité-vieille de Mermande, un lieu où, malheureusement mes associés et moi-même ne pouvons nous rendre. Allez-y, trouvez-le, trouvez la jeune femme et ramenez-la-nous. »

## Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

Un jeu de rôle est un jeu de société assez semblable au jeu de l'oie, mais avec trois différences qui en font tout l'intérêt :

À tout d'abord et contrairement au jeu de l'oie, il n'y a pas de gagnants et de perdants. Tous les joueurs autour de la table s'amusent ensemble et doivent suivre la piste en s'entraînant. Le jeu ne s'achève vraiment que si tous les joueurs franchissent ensemble la ligne d'arrivée.

Ensuite, vous n'avez pas de pion à déplacer sur la piste. En fait, vous êtes vous-même le pion ou, plus exactement, vous endossez son rôle, prenez son nom et savez faire tout ce qu'il sait faire, pour le temps du jeu.

De toute façon, ce n'est pas grave qu'il n'y ait pas de pion... parce qu'il n'y a pas de piste en colimaçon au centre de la table. Au lieu de cela, un des joueurs va prendre le rôle du conteur : il joue la piste quand tous les autres joueurs sont les pions.

Car voilà le cœur d'un jeu de rôle : raconter une histoire dont les joueurs sont les protagonistes, les héros. Le conteur et les joueurs sont assis en cercle, autour d'une table par exemple, et parlent. Ils se racontent l'histoire en rebondissant sur les interventions des personnes présentes, créant, petit à petit, un monde imaginaire commun.

Comme il s'agit d'un jeu de société, il y a des règles pour gérer les discussions et les échanges. Chaque joueur a une feuille de papier devant lui où sont notées toutes les choses que son personnage peut faire et comment (vous trouverez un exemple de feuille de personnage p.124). Quand un joueur souhaite que son personnage accomplisse une action à l'issue incertaine dans le cours de l'histoire, il n'est jamais sûr qu'il pourra réussir : pour déterminer si l'action va être un succès ou non, les joueurs et le conteur utilisent des dés – c'est la part de hasard qu'il y a en toute action.

Avant le début du jeu, le conteur doit inventer un petit morceau d'un univers imaginaire et prévoir une aventure. Les joueurs doivent créer leur pion, leur personnage, en lui donnant des points forts (là où il

Une fois empêchée une confortable avance pour leurs frais, les trois compagnons se levèrent de table, sans un mot et sans un regard entre eux. Au point où en étaient leurs finances, ce n'est pas comme s'ils avaient pu refuser un boulot, quel que soit leur employeur. Loge voulait la fille, ils allaient la lui ramener...

*Sophie était, encore une fois, la conteuse. Cette fois, elle avait décidé de faire son introduction de scénario avant de créer les personnages, histoire de laisser les joueurs s'immerger dans l'ambiance. Georges était à l'heure et ses deux camarades, José et Sébastien, prêts à être initiés au jeu de rôle, grâce au dK !*

a beaucoup de chance de réussir) et des points faibles (là où il a peu de chance de réussir). Au cours du jeu, le conteur expose la situation de départ de l'aventure, les joueurs indiquent ce que leur personnage souhaite faire, les dés roulent pour savoir si les personnages ont réussi ou non, puis le conteur raconte comment la situation a évolué avec les actions (réussies ou ratées) des personnages. Et, de nouveau, les joueurs peuvent intervenir pour faire avancer l'histoire.

Il y a deux manières de jouer à un jeu de rôle : la première est de faire une partie unique. Il n'y a qu'une histoire courte qui est jouée au cours d'un seul après-midi ou d'une seule soirée de jeu. L'histoire est simple et limitée dans le temps ; la seconde est de jouer en campagne, c'est-à-dire de lier de nombreuses parties ensemble, sur plusieurs séances de jeu, pour raconter une histoire beaucoup plus longue avec des rebondissements et des aventures secondaires, dans lesquelles les joueurs vont pouvoir explorer leur personnage – en lui donnant une vie, une personnalité. Le jeu peut ainsi continuer jusqu'à ce que l'histoire semble arriver à un point final ou que les joueurs et le conteur se lassent de l'histoire et de leur personnage.



### Le grain de sel d'○.

Pour nous rapprocher d'un domaine que nous connaissons tous, nous pouvons dire que la partie unique ressemble à un film. On prend les personnages au début, on les rend à la fin et, au milieu, il leur est arrivé des tas d'aventures. On a pas forcément besoin d'en savoir plus et il n'y a pas d'intérêt à développer plus que nécessaire.

Une campagne est plus proche d'une série télévisée. Les personnages sont toujours les mêmes d'un épisode à l'autre, ils évoluent au fur et à mesure que l'intrigue avance et ils vivent deux aventures, la première est une intrigue



locale, l'épisode devant être résolu dans le temps imparti, la deuxième est un fil rouge dont les éléments se dévoilent peu à peu sur toute la longueur d'une saison.

Les deux manières apportent des plaisirs différents. Certains ne jouent qu'en campagne, appréciant de voir changer leur personnage, devenir plus puissant et plus intéressant et imaginant des sagas qui se prolongent indéfiniment. D'autres aiment l'instantané, les personnages ne serviront qu'une seule fois, permettant ainsi de se concentrer sur ce qui importe dans le moment présent : l'histoire.

## Voici comment préparer et jouer à un jeu de rôle :

### Avant la partie

Le conteur prépare une aventure. Il se pose quelques questions comme : qu'est-ce que les personnages doivent accomplir ? Où doivent-ils aller ? Qui vont-ils rencontrer ? Quels sont les obstacles qui vont les empêcher d'atteindre leur but ? Comment vont-ils apprendre ce qu'ils doivent faire ? En quoi est-ce que l'histoire peut intéresser les joueurs et les personnages ? Quelles sont les informations importantes qu'ils vont trouver ? Quelles sont les récompenses, personnelles ou matérielles, qu'ils vont en retirer ?

Le conteur définit l'endroit où va se passer l'aventure ainsi que les endroits où les personnages pourraient voyager. S'il ne possède pas de carte de l'endroit, il en crée une, y met quelques noms de lieux – et quelques endroits intéressants à visiter.

Le conteur prépare les adversaires qui se dresseront devant les personnages pour les empêcher d'atteindre leur but. Il définit leur motivation et note leurs caractéristiques (ce qu'ils savent faire et comment). Le conteur peut aussi préparer quelques rencontres secondaires qu'il utilisera ou non au cours de l'aventure.



### Le grain de sel d'.

En fonction de votre habitude du jeu, vous passerez plus ou moins de temps en préparation. Certains prennent beaucoup de plaisir à imaginer un monde le plus complet possible avec beaucoup de personnages et des situations très écrites tandis que pour d'autres, quelques lignes griffonnées dans le métro avec les grandes lignes du scénario suffiront à tenir plusieurs soirées.

Dans tous les cas, il n'y a pas de meilleure façon de jouer. Enfin si, la vôtre.

Les joueurs créent un personnage chacun en utilisant les règles. Ils imaginent ce qu'il est et ce qu'il veut accomplir dans le monde, en tant que héros. Si vous jouez en campagne, pas besoin de créer un personnage à chaque séance. Il suffit de reprendre le personnage de la séance précédente et de continuer ses aventures.

### Pendant la partie

Les joueurs et le conteur s'assoient en cercle, par exemple autour d'une table. Chaque joueur a un crayon à papier, une gomme et la feuille de son personnage. Dans le dK, chaque joueur a aussi un dé à 20 faces (d20) et plusieurs dés à 6 faces (d6). Quant à lui, le conteur a de nombreux d6 pour les krasses et un d20 pour le reste. Faites en sorte que les d6 des joueurs et ceux du conteur soient de couleurs ou de tailles différentes pour ne pas les mélanger.

Les joueurs et le conteur décident s'il s'agit d'une histoire unique ou s'il s'agit d'une campagne à suivre. Ils décident de l'heure à laquelle ils s'arrêtent de jouer. Ils peuvent aussi choisir si l'aventure sera plutôt sérieuse – tout le monde devra se concentrer et essayer de garder son sérieux tout du long – ou si elle sera plutôt amusante – les joueurs et le conteur auront le droit de raconter des blagues et de digresser, un peu. C'est important que tout le monde soit d'accord sur l'ambiance autour de la table, pour que personne ne soit déçu, et il vaut mieux en discuter avant. N'oubliez pas que, comme dans un livre ou un film, tout est possible.

Lorsque le jeu commence, les joueurs s'écoulent et se concertent : ils jouent ensemble. Le conteur écoute les joueurs avec attention et répond de manière appropriée. Il est le garant des règles et l'arbitre. Il n'est pas l'adversaire des joueurs même s'il joue le rôle des adversaires des personnages. Lorsqu'il y a un point de litige entre les joueurs et le conteur, le conteur a toujours raison sur le moment. Toujours.

### Après la partie

Les personnages reçoivent des points d'expérience. S'ils en ont assez, ils peuvent devenir meilleurs et avoir plus de chance de réussir leurs actions.

Le conteur demande aux joueurs ce qu'ils comprennent faire lors de la prochaine séance de jeu. Ainsi, il peut préparer des aventures sur mesure.

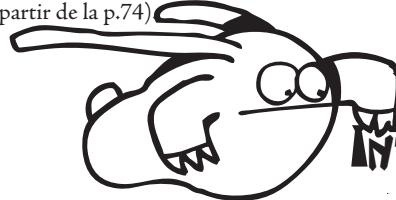
S'il y a eu des litiges ou des problèmes, c'est le moment d'en discuter. Jamais pendant la partie pour ne pas casser l'histoire ou l'ambiance.

N'oubliez pas de nettoyer la table et de ranger les affaires ! Que ça ne soit pas toujours le même qui se tape le boulot ! Le jeu de rôle est une activité en commun jusqu'au bout...

Vous avez besoin d'un scénario express ?  
Essayez notre générateur d'aventures, p.115 !

## Quelques conseils

Les règles sont là pour guider le conteur et les joueurs, leur permettre de jouer ensemble. Elles ne sont pas là pour les contraindre ou les empêcher d'agir. Si des règles ne paraissent pas appropriées à votre envie de jouer, changez-les ou ignorez-les. Dans le dK, il y a plein d'options de jeu et de règles additionnelles dans la deuxième partie du livre (le dKrunch, à partir de la p.74).



## INTRODUCTION

Certains critiques de cinéma sont coutumiers de formules sentencieuses un brin condescendantes comme « un film qui n'a pour d'autre ambition que de divertir » - comme si c'était une tare - ou bien « les amateurs apprécieront ». Et bien, le présent ouvrage, c'est exactement cela : ça n'a d'autre ambition que de vous divertir et on espère bien que les amateurs apprécieront !

Tout d'abord, sachez que vous tenez entre vos mains forcément fébriles la seconde incarnation du dK système, très sobrement intitulé dK<sup>2</sup>. Le dK, c'est un système de jeu de rôle librement inspiré de ce bon vieux d20 système auquel nous avons tous longuement joué. L'idée est simple : conserver tout le fun du grand frère en le simplifiant au maximum. Parce qu'en nous, on avait beau faire les fiers, on n'a jamais vraiment compris les attaques d'opportunité ou les règles de grapple. Mais une fois tout cela retiré, il restait un système simple et parfait pour l'initiation.

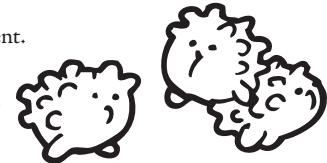
C'est ce que fit Monsieur Éric Nieudan à l'occasion de son travail sur le jeu de rôle *Lanfeust de Troy*. Il posa ainsi les bases du futur dK et les Krasses lui doivent tout ! Poussant la réflexion plus loin et rejoint par Le Grümph, Éric a développé le premier dK, alliant la simplicité du mécanisme de base (désormais baptisé dKool) à de nombreuses d'options (les fameux dKrunch) permettant de bricoler son propre système aux petits oignons. Après un an et demi de retours et mises au point – et comme on avait épousé tous les stocks du premier dK – on s'est dit qu'il était temps de vous jouer dK system le retour en cinémascope. Et si Éric est depuis parti pour de nouvelles aventures, il a gardé un œil bienveillant sur cette nouvelle version qui, nous le pensons, ne devrait pas lui déplaire.

L'ambition du dK reste la même : vous permettre de jouer à tout, sans vous prendre la tête. Oui, avec le dK, on peut tout faire. Enfin bon, presque tout. Disons qu'il n'est pas forcément bien adapté aux drames psychologiques intimistes, façon trentenaires célibataires qui bossent dans la pub et ont peur de s'engager. Mais pour tout le reste, ça le fait grave ! Le dK mise sur la rapidité, l'héroïsme et l'action, une sorte de « filtre pulp » adaptable à la majorité des univers de jeu mais

Un jeu de rôle est un jeu passionnant. Il existe des tas de manières d'y jouer et des dizaines de conseils qui se complètent ou se contredisent. N'hésitez pas à en discuter entre joueurs et conteur. Trouvez votre manière de jouer, tous ensemble.

Le conteur ne doit pas toujours être le même. Il est bon que chacun en endosse le rôle d'une partie à l'autre – à la fois pour varier les plaisirs et pour expérimenter l'exercice. Un bon joueur est un joueur qui a été conteur !

Et inversement.



qui du coup, ne rend pas le système complètement générique... Universel, mais pas générique : en voilà une belle définition pour briller en société ! Je la note, ça resservira.

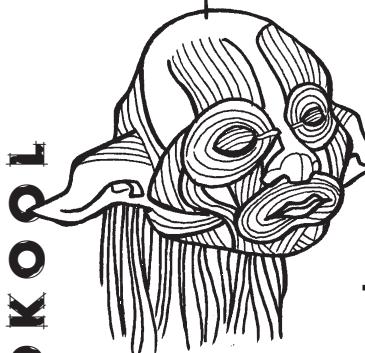
Pour ce qui est de la prise de tête, le dK s'appuie sur une base très facilement assimilable, celle du d20 System. C'est carré, classique – les noms de caracs ne vous rappellent pas quelque chose, huh ? – et efficace. Et ça marche ! Mais s'y ajoutent tout un tas de petits raffinements pour pimenter personnages et narration, comme les Krasses ou les atouts.

On vous parlait de boîte à outils. Le maître mot du dK est : modularité. Vous allez trouver tout un tas de trucs et de bidules dans ce bouquin, des options en pagaille, nos désormais fameux dKrunch. Si vous êtes normalement constitué, vous n'utiliserez pas tout en même temps. Le dK permet à chaque table de jeu de bâtir son système à elle tout en restant entièrement compatible avec les autres tables. Les règles maison trouvent naturellement leur place dans le dK. C'est même fait pour cela !

Enfin, on assure même le service après-vente ! Si vous avez un souci, vous trouverez toujours quelqu'un prêt à vous renseigner : le dK s'appuie sur une communauté active et motivée qui a élue domicile dans les forums de John Doe. Réponse assurée et même plus : adaptation d'univers existants ou nouveaux univers, dKrunch et outils supplémentaires... Cette communauté, qui fait du dK une sorte de Linux du jeu de rôle, est une véritable force vive, un formidable vivier de bidouilleurs qu'il nous faut ici saluer et remercier : ce sont leurs retours qui ont alimenté cette seconde édition. C'est aussi pour eux que le système a été remis sur le plan de travail, les tripes à l'air, avec pour objectif de le rendre plus autonome de son illustre prédécesseur, plus carré et plus efficace tout en restant entièrement compatible avec le dK<sub>1</sub>.

Vous verrez, en plus de vous amuser, vous vous ferez plein d'amis avec le dK<sup>2</sup>. Pour ce qui est d'assurer bonheur, rentrées d'argent et retour de l'être aimé, on y travaille encore, ce sera pour le dK<sup>3</sup>. En attendant... Bon jeu !





# dKOOL

## DÉFINITIONS

Le dK repose sur plusieurs éléments dont voici les définitions les plus simples et les plus communes – le socle commun, le plus petit dénominateur qui réunit tous les utilisateurs du dK et leur fait partager la même langue de jeu, le dKool. Dans la deuxième partie de ce livre, le dKrunch, nous nous attacherons à démonter, changer, corrompre, modifier, triturer, manipuler, améliorer, amender, éliminer ces définitions pour que le dK puisse toujours s'adapter à votre manière de jouer ou de maîtriser.

### 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, d'en révéler son potentiel. Si vous voulez jouer sans niveaux, vous trouverez le dK très coopératif : il n'y a presque aucune modification à faire sur les règles de base. Allez en p.108 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 (aussi appelés XP ou pex dans le langage rôlistique vernaculaire). En fonction de la vitesse de progression que le conteur souhaite pour sa campagne, il peut donner à chaque joueur entre 15 et 50 points d'expérience par séance.



### La cuillère de moutarde à LG

*Une bonne méthode qui a fait ses preuves, pour ne pas vous prendre la tête, est de donner 5XP par heure de jeu. Bien entendu, je vous parle d'heure de jeu réel – pas de digressions incongrues sur le prix des petits pois de Patagonie ou sur le statut international du Laos ! Quand vous finissez un gros morceau de scénario, n'hésitez pas à donner un de ces petits bonus qui font toujours plaisir.*



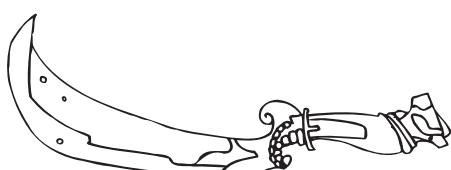
### Le grain de sel d'Ø.

*En ce qui me concerne, j'aime bien donner des objectifs à remplir et une valeur pour chacun d'eux. En fin de séance, je donne les XP de mission et un bonus en fonction de la manière dont les joueurs ont joué leur personnage. Ab, et je termine toujours par un petit bonus si tout le monde s'est bien amusé. On est quand même là pour ça non ?*



### La lampée de vinaigre d'Islayre

*Membre fondateur de l'Association des Conteurs Sadiques, j'ai pour habitude de mener des campagnes avec un taux de mortalité élevé chez les personnages. Je préfère donc distribuer les XP à la louche et de manière équitable entre les personnages, fidèle au bon vieil adage « s'ils ont survécu, ils méritent leurs pex ! ». Pour ce qui est de la taille de la louche cela dépend surtout du style de jeu : pour du donjon « old school », héroïque et fantastique, les joueurs peuvent tabler sur 25XP par scénario alors que pour des campagnes urbaines, réalistes et « gritty », ils doivent se contenter de 15XP par scénario.*



## Amateur, professionnel, brutasse

Dans le dK, nous avons choisi de vous simplifier la tâche. Finis les tableaux sans fin, les listes d'armes à rallonge et les pages d'équipement qui ne servent jamais. À la place, il y a trois catégories – amateur, professionnel et brutasse – qui expriment d'un seul coup tout le potentiel d'une arme, d'un équipement, les effets d'un sort et même d'une compétence. En fait, beaucoup de choses peuvent être divisées en trois catégories. Une fois que vous avez le principe en tête, il vous est très facile de classer les choses sans jamais avoir besoin de vous référer à des tables désormais inutiles.

## Les atouts

Tous les personnages 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, etc.). Vous trouverez au milieu de ce livre 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. Chaque niveau vous permet de choisir quatre atouts pour votre personnage.

### À propos des calculs

Quand vous devez diviser un score ou un chiffre dans le dK, arrondissez toujours au plus proche – ou en faveur du personnage si vous l'osez !

## Les caractéristiques

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

Elles sont exprimées sous la forme d'un modificateur positif ou nul (+0, +1, +2, etc.). Il n'y a pas de limite supérieure aux caractéristiques et la moyenne humaine dans une caractéristique tourne autour de +1.

Ce modificateur est utilisé pour calculer les scores des avantages ou des compétences en leur donnant un bonus initial. Il est aussi utilisé pour définir la valeur des compteurs. Par ailleurs, certains atouts ont des limitations : il faut qu'une ou plusieurs de ses caractéristiques aient un score minimal pour que le personnage puisse choisir cet atout.

Dans le jeu, les caractéristiques sont souvent désignées par leurs trois premières lettres. Les six caractéristiques sont les suivantes :



Mais à quoi correspondent donc ces valeurs ?

**0** indique une caractéristique faible, sans relief, sans intérêt. Ce n'est pas un handicap, juste une petite faiblesse.

**+1** est la moyenne. Un personnage avec cette valeur sera fort mais sans plus, malade en même temps que tout le monde, moyennement intelligent et sympa en soirée, mais pas tout le temps. Bref normal.

**+2** est déjà un peu supérieur et indique une certaine qualité.

**+3** et **+4** sont de très bonnes valeurs. Les compétences associées seront hautes et un personnage qui possède ces caractéristiques réussira sûrement ce qu'il entreprend.

**+5** est extraordinaire.

Les valeurs situées au-delà de +5 sont souvent réservées aux races non-humaines, aux animaux, aux héros au long entraînement et à certains êtres d'exception.



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 (voir le combat et les dégâts p.25) et au portage.

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. La constitution définit aussi la capacité de récupération physique du personnage (voir soins et blessures p.28) et aide au portage.

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 maîtrisées et la capacité à apprendre.

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 et définit la capacité de récupération mentale du personnage.

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. Le Charisme est ajouté aux dés lors des tests de relation sociale (voir p.31).



### La lampée de vinaigre d'Islayre

La répartition de ces six modificateurs entre vos caractéristiques est plus qu'une simple entrée en matière pour la création de votre personnage : c'est aussi une définition rapide de son archétype fondamental. Ces scores ne sont certes pas anodins d'un point de vue purement mécanique, mais ils sont aussi extrêmement importants pour définir l'identité de votre personnage et l'interprétation que vous allez devoir en faire. C'est notamment vrai en ce qui concerne les deux scores les plus extrêmes : le +5 et le +0. Bon gré, mal gré ces deux scores vont définir un axe important de votre personnage en simulant son point fort, la caractéristique où, dès le départ, il est très supérieur au commun des mortels, et son point faible, son talon d'Achille. Et l'interprétation de votre personnage sera d'autant plus riche que vous allez arriver à jouer sur ces deux aspects. Prenons un exemple classique : on se souvient autant des chevaliers de la Table ronde pour leurs qualités essentielles (le Charisme à +5 de Lancelot du Lac qui faisait de lui le plus flamboyant des guerriers de Camelot ou la Force à +5 de Perceval le Gallois qui le rendait presque invincible en combat) que pour leurs défauts intrinsèques (la Sagesse à +0 de Lancelot, cette faible volonté qui le rendait vulnérable à la tentation et l'Intelligence à +0 de Perceval qui faisait de lui un personnage frustre et naïf). N'hésitez donc pas à élaborer une bonne partie votre interprétation sur ce premier axe fondamental de votre personnage : un héros dont les capacités innées sont ainsi mises en scène est toujours un personnage mémorable.



#### 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 trois résultats : une krâsse, une demi-krâsse ou rien. Le résultat 6 est appelé une krâsse (et le 3 une demi-krâsse). Tous les autres chiffres sur le dé ne donnent rien. 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.21.



### La cuillère de moutarde à LG

Vous n'avez jamais aimé les caracs de Donjons et Dragons (et d'ailleurs, vous ne roulez jamais sur les routes départementales). Qu'à cela ne tienne, changez les noms. Vous pouvez faire dans le genre Livre dont vous êtes le héros avec Hargne, Habiléte, Endurance, Sagacité, Intuition et Apparence. Vous pouvez aussi vous la jouer gotho-dâââark avec Puissance, Précision, Vigueur, Astuce, Perception et Aura.



## 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 épousant. Ces trois scores interviennent dès qu'il y a de l'adrénaline dans l'air.

Même si vous n'avez assigné aucun degré dans un avantage, vous pouvez lui donner le bonus des deux caractéristiques.

**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.)



### Score, bonus, degrés et d20

Pour jouer au dK, il suffit de lancer un d20, de lire le résultat et de lui ajouter un score, le plus souvent donné par une compétence ou un avantage. On peut ensuite apporter un certain nombre de modificateurs à cette somme puis comparer le tout à une difficulté. Un jet est réussi si le total est supérieur ou égal à la valeur de la difficulté.

Le score d'une compétence ou d'un avantage est constitué de plusieurs éléments que l'on additionne :

En d'abord, chaque compétence ou avantage peut posséder des degrés. Ces degrés sont des points donnés

par certains atouts de développement (comme Apprentissage), que l'on peut librement distribuer avec certaines limitations – par exemple, il n'est pas possible d'avoir plus de degrés assignés à une même compétence que son niveau de personnage. Chaque degré donne +1 au jet. Tenir compte des degrés d'une compétence est important pour certaines règles décrites ci-après.

Ensuite, les scores de deux caractéristiques sont additionnés pour déterminer le **bonus initial** de la compétence ou de l'avantage. On peut donner ce bonus initial à un avantage même si aucun degré n'y

## 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. Si vous trouvez cette liste trop courte ou manquant de subtilité, le dKrunch vous fournira de nombreuses idées pour développer vos propres listes de compétences en fonction des univers que vous voulez explorer ou des ambiances que vous voulez développer (voir p.105).

Notez que les compétences marquées d'un 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-la au nombre de degrés pour connaître son score final.



*Le nombre de degrés que vous possédez dans une compétence est presque plus important que le score que vous totalisez grâce à vos caractéristiques et à divers bonus. Bon, ce n'est pas toujours le plus important, mais quand même. Ce sont vraiment vos degrés qui définissent si vous êtes bon ou pas dans une compétence – si vous êtes un athlète amateur, un voleur professionnel ou un érudit brutasse. Si vous avez entre 1 et 5 degrés, vous pouvez dire que vous êtes amateur dans la compétence. Si vous avez entre 6 et 11 degrés, vous êtes sûrement un professionnel. Si vous avez plus de 12 degrés, vous êtes définitivement brutasse. Voilà un bon moyen de vous définir en un instant. Beaucoup d'atouts utilisent cette classification pour vous dire si vous pouvez les choisir ou non.*

a été assigné. Par contre, le bonus reste égal à 0 pour une compétence qui n'a pas au moins un degré.

Enfin, certains atouts, comme Talentueux, peuvent donner des **bonus permanents** à la compétence. Ajoutez-les à la somme précédente pour obtenir le score final d'une compétence ou d'un avantage. Attention, ces bonus ne sont pas des degrés : ils ne font que s'ajouter au d20 pour savoir si l'action est réussie ou pas.



## Une simple liste de compétences

**Athlétisme** (For, Dex)\* – Utilisez cette compétence pour courir, sauter, faire des bonds et des cabrioles, escalader des murs et des falaises, nager. C'est aussi la compétence des sports et de presque toutes les activités physiques athlétiques. Cette compétence peut aussi réduire les dommages encaissés lors d'une chute.

**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* ou de *Bluff*.

**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.28.

**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. C'est aussi la compétence qu'il vous faut si vous voulez savoir vous habiller correctement et vous tenir à table. On peut résister à l'utilisation de cette compétence grâce à un jet de *Psychologie* ou de *Diplomatie*.

**Discretion** (Dex, Int)\* – Elle vous servira pour vous déplacer en silence, vous dissimuler ou camoufler sur vous un petit objet. On peut repérer un personnage discret grâce à un jet de *Perception* en opposition.

**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. Dans certains univers, cette compétence peut être remplacée par *Conduite*.

**Érudition** (Int, Sag) – Cette compétence vous permet de savoir tout un tas de trucs sur tout un tas de sujets très différents. Bien entendu, vous n'êtes pas vraiment un spécialiste, mais vous en savez assez pour savoir de quoi il s'agit.

**Foi** (Sag, Cha) – Vous connaissez les dieux et leurs histoires de coucherie. Vous avez lu leur interview dans le dernier People magazine qui leur est consacré. Si ça se trouve, vous croyez même tout ce qu'ils racontent et, en échange, vous savez provoquer des miracles et vous occuper des créatures que votre dieu déteste. Trop cool !

**Influence** (Cha, Int) – Vous connaissez quelqu'un qui connaît quelqu'un qui peut vous aider. Cette compétence vous permet d'obtenir des appuis matériels et des services de la part de personnes ou d'organisations. Bien entendu, comme pour *Renseignements*, il vous faut du temps et de l'argent pour obtenir de telles faveurs ponctuelles – en général, une bonne soirée et un ou plusieurs d6 DO (les Dragons d'Or, la monnaie du dK) pour débloquer les verrous. Vous pouvez

aussi utiliser cette compétence comme une connaissance des différents réseaux sociaux de l'endroit où vous êtes. On peut résister à cette compétence grâce à un jet de *Psychologie* ou d'*Influence*.

**Initiative** (Dex, Sag)\* – Avez-vous de bons réflexes ? Cette compétence sert au conteur à déterminer qui agit le premier dans une situation conflictuelle comme un combat.

**Intimidation** (For, Cha) – Utilisez cette compétence pour impressionner un adversaire, pour donner des ordres ou pour mener des interrogatoires un peu musclés. On peut résister à cette compétence grâce à un jet de *Psychologie* ou d'*Intimidation*.

**Linguiistique** (Int, Cha) – Vous savez parler votre langue maternelle. Vous pouvez aussi apprendre un nombre de langues égal à votre Intelligence (peut-être les connaissez-vous au début de vos aventures ou les apprenez-vous au cours de celle-ci). Dans tous les autres cas, *Linguiistique* vous permet de vous faire comprendre et d'échanger avec ceux que vous rencontrez – grâce à un sabir déroutant et à beaucoup de gestes. Lorsque vous ne parlez pas la même langue que vos interlocuteurs, vos compétences sociales sont limitées par celle-ci : utilisez la moins bonne des deux.

**Magie** (Int, Sag) – Avec cette compétence, vous voilà prêt à utiliser des pouvoirs cosmiques phénoménaux (dans un mouchoir de poche) ! En tout cas, vous savez de quoi il retourne quand on vous parle sortilège, rituel, focus, gestuelle et composantes...

**Métier** (Int, Dex) – Vous êtes à l'aise avec les outils et le travail manuel. Vous avez appris des techniques dans des domaines très différents. Sans être un spécialiste d'aucun, vous vous débrouillez assez bien.

**Perception** (Int, Sag) – C'est la compétence reine pour voir, entendre, goûter, sentir votre environnement. Vous pouvez aussi fouiller une pièce, repérer une embuscade, examiner un lieu, etc..

**Préparation** (Int, Cha) – Cette compétence vous permet de toujours avoir le matériel dont vous avez besoin sur vous ou dans votre sac. Vous trouverez nombre d'informations sur l'utilisation de cette compétence dans le chapitre sur l'équipement, p.14.

**Psychologie** (Int, Sag) – Utilisez cette compétence résister à toutes les tentatives de manœuvre sociale et d'influence. Vous pouvez aussi l'utiliser pour comprendre les motivations et les émotions des gens que vous côtoyez ou dont vous avez témoignage.

**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 en verres payés à vos informateurs. Vous pouvez aussi utiliser cette compétence pour vous y retrouver dans les méandres d'une bureaucratie tentaculaire.

**Représentation** (Cha, Sag) – Cette compétence est celle des artistes, saltimbanques, musiciens, acteurs et autres pratiquants des arts vivants.



**Réputation** (Cha, Sag) – Vous cherchez vraiment à être connu partout parce que, quand même, c'est bon la gloire parfois. En jouant cette compétence contre une difficulté qui dépend de la nature des personnes à qui vous vous adressez (de 15 pour des gens de votre pays à 40 et plus pour de parfaits étrangers loin de chez vous), vous pouvez vous faire reconnaître et, peut-être, profiter de votre célébrité.

**Richesse** (Int, Sag) – Vous avez accès à des ressources ou des revenus supplémentaires (terres, pensions, salaires, rentes, etc.). Au début de chaque aventure (si le conteur l'estime possible), vous obtenez un nombre de DO égal à 1d6 par degrés – c'est de la petite monnaie pour vos dépenses immédiates. Pour des sommes plus importantes, le conteur peut vous autoriser à faire un jet de la compétence contre une difficulté variable pour voir si vous pouvez tirer un peu plus d'argent de vos comptes ou de vos sources de revenus.

**Sécurité** (Dex, Int) – Cette compétence est pratique pour crocheter des serrures et désamorcer (ou poser) des pièges.

**Soins** (Dex, Int) – Cette compétence permet de soigner les graves blessures et les petits bobos (et nous ne parlons pas d'intellectuels de gauche nains !).

**Subterfuge** (Dex, Int)\* – Compétence des illusionnistes et des prestidigitateurs, elle est utile pour faire des tours de passe-passe, du vol à l'étalage ou à la tire, pour vous faufiler dans les passages étroits, vous contorsionner ou échapper à des liens. On peut résister à l'utilisation de cette compétence grâce à un jet de Perception.

**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.



Dans le dKool, que nous gardons aussi simple et rapide à utiliser que possible, nous considérons Érudition et Métier comme deux compétences simples et complètes, au même titre que Athlétisme ou Subterfuge.

Après tout, un érudit a toutes les chances d'en connaître autant sur l'élevage du petit pois de Patagonie que sur le fonctionnement des administrations du royaume de Klass ; de même, l'artisan peut se spécialiser, mais sa rigueur et son adresse manuelle ne l'empêchent guère d'utiliser correctement tous les outils qu'on lui confie. Néanmoins, si vraiment vous en avez besoin, vous pouvez toujours demander à vos joueurs de différencier les connaissances et les métiers en fonction des besoins de votre univers. Dans tous les cas, de plus amples exemples vous seront fournis dans le dKrunch consacré aux compétences étendues, p.105.

## 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.92).

### 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.28.

### Les points d'énergie (PE)

Les points d'énergie représentent à la fois l'endurance d'un personnage (sa résistance à la fatigue) et sa santé mentale (sa résistance à la peur et au désespoir) – en somme l'énergie qui l'anime et le fait d'aller de l'avant. Les points d'énergie servent aussi de « carburant » pour accomplir certaines actions éprouvantes et notamment le recours à la magie. Quand les points d'énergie atteignent zéro, le personnage est au bord de l'évanouissement, complètement épuisé spirituellement et mentalement. Voir Blessures, grosses fatigues et guérison, p.28.

## Le FD

FD signifie « Facteur De ». Derrière, vous pouvez ajouter ce que vous voulez : danger, puissance, efficacité, moyens, artichauts ou bananes flambées (comme Pierre Desproges avait son CNRS, Centre National de la Recherche Sur-les-autruches).

Le FD est un moyen simple de définir le potentiel d'un objet : un monstre, un figurant, un sortilège, un objet, un piège, un poison, un véhicule, une banane flambée, etc.. Un point de FD donne une base – par exemple, la difficulté de fabrication ou le nombre de points de vie, ou encore un certain nombre de capacités spéciales (deux par point de FD en général).

En croissant, le FD avec le niveau, on peut ainsi définir l'état d'un objet, la réalisation de son potentiel. Par exemple, un monstre de FD 3 possède 15 points de vie par niveau. S'il est dixième niveau, il a ainsi 150 points de vie.

Dans le dKool et le dKrunch, vous trouverez de nombreuses applications du concept du FD. Amusez-vous à développer les vôtres.

d  
K  
O  
O  
L



# 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.



## Le grain de sel d'⊗.

Si vous trouvez ça trop rigide, distribuez simplement 15 points dans les caractéristiques. Mais méfiez-vous des vils optimisateurs, ils pourraient mettre trois caractéristiques à +5 et trois autres à 0. Je vous aurais prévenu.



## MMERDES À MERMANDE

Les joueurs de Sophie vont maintenant créer leurs personnages. Georges va jouer **Léonce**, un puissant mercenaire plein de muscles, au large torse huilé et à la longue épée tranchante ; José va jouer **Octavien**, qui se voit plutôt en survivant des basses fosses, aventureur sans attache, aux mains lèstes et à la dague rapide. Quant à Sébastien, il va jouer **Ildebert**, maniant les forces élémentaires de la nature et pliant la réalité à sa volonté, un sorcier errant en quête de connaissances.

Souhaitant coller aux personnages, voici les caractéristiques que distribuent les joueurs :

■ **Léonce** : Force +5, Dextérité +3, Constitution +4, Intelligence +2, Sagesse +1, Charisme +0. Il est très fort et endurant et possède une dextérité et une intelligence supérieures à la moyenne. Son charisme ne fera pas de lui un redoutable commandant, disons qu'il fera un parfait fantassin.

■ **Octavien** : Force +1, Dextérité +5, Constitution +3, Intelligence +2, Sagesse +0, Charisme +4. Sa très haute dextérité fait de lui une véritable anguille aux mains agiles. Sa constitution lui permettra de ne pas s'écrouler au premier coup encaissé, ce qui ne devrait pas arriver grâce à son fort charisme pour se sortir de diverses situations. Il pêche sans doute par excès de confiance et sa basse sagesse se manifeste par une curiosité disons souvent mal placée.



■ **Ildebert** : Force +0, Dextérité +3, Constitution +1, Intelligence +5, Sagesse +4, Charisme +2. Voilà un personnage très intelligent et sage, deux qualités indispensables à l'usage de la magie. Sa faible force sera un handicap pour manier les lourdes armes d'acier, mais il n'en aura sans doute pas besoin et compte sur ses amis pour le défendre.

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



## MMERDES À MERMANDE

Léonce possède 14 points de vie et 11 points d'énergie. Octavien note 13 points de vie et 10 points d'énergie. Et Ildebert démarre avec 11 points de vie et 14 points d'énergie.

**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.



## MMERDES À MERMANDE

■ Léonce choisit les 8 compétences suivantes dans lesquels il placera un degré et ajoutera les caractéristiques associées : Athlétisme +9 ; Équitation +5 ; Initiative +5 ; Intimidation +6 ; Métier +4 ; Perception +4 ; Préparation +3 ; Survie +6. Les faibles valeurs d'intelligence et sagesse empêchent notre mercenaire d'avoir de hautes compétences. Ce n'est pas grave, il aura d'autres possibilités.

■ Octavien dispose aussi de 8 compétences et fait le choix suivant : Athlétisme +7 ; Bluff +7 ; Discréption +8 ; Initiative +6 ; Perception +3 ; Renseignement +5 ; Sécurité +8 ; Subterfuge +8. Une bonne dextérité lui permet d'avoir un niveau honorable

dans les compétences que son métier requiert. Octavien aurait bien voulu prendre d'autres compétences comme Soins, Influence ou Richesse mais pour cela, il devra attendre un peu.

Ildebert, grâce à sa haute intelligence, peut choisir 11 compétences : Concentration +6 ; Diplomatie +8 ; Érudition +10 ; Influence +8 ; Linguistique +8 ; Magie +10 ; Perception +10 ; Psychologie +10 ; Réputation +7 ; Richesses +10 ; Soins +9. Et bien, Ildebert dispose de beaucoup de compétences et de hautes valeurs. Nul doute que son intelligence et sa sagesse auront joué.



### La lampée de vinaigre d'Islayre

Tu considères que la cohérence interne d'un personnage est une valeur secondaire par rapport à son efficacité mécanique en jeu ? C'est ton droit le plus strict, ami optimisateur. Dans ce cas, ne perds jamais de vue le point suivant: la valeur moyenne d'une compétence pour un personnage débutant est de +6. Si tu souhaites renforcer au maximum ton héros, la méthode est donc simple : n'investis aucun degré dans une compétence qui ne te permettra pas d'atteindre cette valeur de base. Autrement dit, choisis systématiquement pour ton personnage les compétences basées sur ses caractéristiques les plus hautes. Le degré ultime de l'optimisation sera atteint lorsque tu répartiras tes modificateurs de caractéristiques en fonction des compétences que tu souhaiteras optimiser.

Extrait de le Grobillisme pour les nuls, Chapitre 1

**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.



### MMERDES À MERMANDE

Il temps de voir comment nos trois amis vont se défendre au combat. Pour l'instant, on se contente d'additionner les bonus de caractéristique.

Ildebert : Attaque +7, Défense +3, Sauvegarde +5. Un peu faiblard en défense, il dispose d'une bonne valeur d'attaque lui assurant de toucher souvent.

Octavien : Attaque +3, Défense +9, Sauvegarde +3. En voila un qui sait esquiver les coups, mais pas tellement en donner.

Léonce : Attaque +5, Défense +5, Sauvegarde +5. Moyen partout, il ne brillera pas, mais ne sera pas en reste non plus.

**Atouts** – Choisissez quatre atouts parmi tous ceux disponibles. Notez que vous avez déjà des degrés dans les compétences ainsi que des points de vie et d'énergie. Aussi n'avez-vous pas forcément besoin des atouts Compteurs et Apprentissage, mais après tout, vous faites comme vous voulez. Par contre, les atouts dits d'origine ne peuvent être choisis qu'au premier niveau. Par la suite, ils seront interdits, alors c'est maintenant ou jamais.



### MMERDES À MERMANDE

Nous arrivons à la phase la plus longue. Après avoir passé un moment à parcourir la liste des atouts, à soupeser le pour et le contre et à regarder Sophie d'un air implorant (< on pourrait pas avoir un ou deux atouts de plus, juste comme ça, gratos ? > T\_T), nos trois joueurs font les choix suivants :

Ildebert sera un Hounedin, loyal et fier. Il choisit d'être Grand (pour faire plus mal et plus peur), de manier les Armes et armures de professionnel et d'augmenter ses points de vie avec Compteurs (+8 PV et +3 PE).

Octavien choisit d'être un Kitling. Les hommes-chats sont mignons et rapides et cela correspond bien au personnage même si les relations avec Léonce risquent d'être... épicees. Il prend les atouts Gars du coin (il peut trouver des planques, des amis ou du matériel plus facilement), Adaptation (Combat en équilibre) pour se battre sur les toits et pendant l'escalade et Combat sans arme pour utiliser ses armes naturelles à leur plein potentiel.

Ildebert fait dans le classique et choisit d'être un Humain. Il décide de prendre les atouts Don naturel (+2 degrés en Magie et Concentration), Compteurs (+3 PV, +8 PE), Mystique x2 (Corps et Feu avec le style Mage à l'ancienne). Ildebert dispose d'un atout supplémentaire dû au fait qu'il soit humain.



### La cuillère de moutarde à LG

Avec des joueurs débutants dans le dK ou lorsque vous n'avez pas le temps de leur donner la liste des atouts, le plus simple est de demander à chacun l'idée de personnage qu'il a en tête. Donnez-leur vous-même les quatre atouts dont vous pensez qu'ils ont besoin. Ne perdez pas de temps à leur faire lire les listes ou à leur faire un exposé oral de toutes les possibilités ! Vous leur donnez les atouts de base et ils auront le temps, plus tard, de lire les atouts à tête reposée en préparant leur changement de niveau. Avec des joueurs plus expérimentés et qui connaissent bien le dK, l'idéal est de commencer par choisir les atouts, avant même de distribuer les points de caractéristique ou de compétence.



**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 (plus le bonus de richesse : 1d6 DO par degré éventuellement modifié par l'atout *Fortuné*). Remplissez la grille de portage et calculez votre encombrement comme p.15.

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

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, sans oublier les bonus de Richesse.



#### Le temps

Dans le dK, 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 2,5 cm 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 démèlent 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 « « quelque temps plus tard », « après vous être reposés », etc.

La **séance** représente un 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.

## L'ÉQUIPEMENT

Dans le dK, le matériel est géré de manière très simple – pas besoin de s'ennuyer avec des listes compliquées. Après tout, les objets et les outils ont, techniquement, des fonctionnements assez similaires.

Armes, armures, outils et sacs sont classés en trois catégories : amateur, professionnel, brutasse. Ces noms sont purement arbitraires, utiles pour le conteur et les joueurs, et n'ont pas forcément d'équivalents dans la bouche des habitants de vos univers (bien que cela puisse être tout de même le cas si vous le désirez). Ces catégories permettent aussi de gérer simplement les différents problèmes liés à l'encombrement.



## Richesses et monnaie

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 (plus un bonus dépendant de sa compétence *Richesse*).



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 !

## Encombrement

Un personnage est soumis aux lois de la gravité et aux limites de sa propre force. Pour simuler cela dans le dK, on utilise un système d'encombrement particulier. Il s'agit d'une grille à petits carreaux. Sur cette grille, on délimite un espace, égal à la somme de la Force et de la Constitution, appelé grille de portage. À chaque fois que le personnage porte une arme, un sac, une armure, etc., on coche un certain nombre de cases. Tant que les cases cochées sont contenues dans l'espace de portage, le personnage n'a aucun malus d'encombrement. Mais chaque case surnuméraire – qui dépasse la capacité de portage – donne un malus de -1 à tous les jets des compétences marquées d'une étoile (\*). Ainsi, les joueurs peuvent aisément visualiser leur capacité de portage et l'encombrement qui découle de leur équipement.

Vous noterez que si vous n'aimez pas vous embarrasser de subtilité et que vous préférez l'arithmétique, vous pouvez simplement additionner vos caractéristiques d'un côté et vos points d'encombrement de l'autre. La différence vous donne directement le malus applicable.

## Les armes

Les armes d'amateur regroupent toutes les petites armes possédant une efficacité limitée, une petite taille ou un faible poids – poignards et lames bricolées, masselottes et outils contondants divers... Une arme d'amateur fait toujours 1d6 points de dégâts et pèse rien.

Les armes de professionnel sont expressément conçues pour la guerre et la bagarre. Elles sont assez lourdes pour offrir une bonne capacité de destruction et assez équilibrées pour bien tenir en main. Une arme de professionnel fait 2d6 points de dégâts et pèse un point d'encombrement (une case).

Les armes de brutasse sont les armes trop lourdes pour être efficacement maniées par la plupart des gens. Le plus souvent, il s'agit d'armes improvisées ou d'énormes outils rapidement modifiés – assez rarement d'armes conçues spécifiquement pour le combat. Une arme de brutasse fait 3d6 points de dégâts et pèse deux points d'encombrement (deux cases).

Pour manier les armes de professionnel et les armes de brutasse, il faut posséder les atouts correspondants (*Armes et armures de professionnel* ou *de brutasse*). Sans ces atouts, n'importe qui peut soulever ces armes et s'en servir, mais elles ne font toujours que 1d6 points de dégâts.

N'oubliez pas que vous ajoutez votre Force (pour les armes de mêlée) ou votre Dextérité (pour les armes à distance) aux dégâts que vous causez (voir p.27 pour plus de détails).



### Et à mains nues ?

Un personnage qui se bat à mains nues inflige 1d6 points de dégâts mais n'ajoute pas sa Force. Si vous voulez faire un bon karatéka qui n'a pas trop de ratés, prenez l'atout Combat sans arme.

D  
K  
O  
O  
L

## S MERDES À MERMANDE

Octavien dispose de griffes rétractiles lui donnant un avantage certain au combat. Il dispose aussi de l'atout Combat sans arme (qui lui permet d'ajouter la Force). À chaque attaque, il inflige 2d6+1 points de dommages



## Les armures

Quelle que soit sa catégorie, une armure est essentiellement définie par sa puissance : ce chiffre correspond à la fois à son encombrement (en terme de cases) et à sa protection (la valeur qui se soustrait aux dégâts encaissés).

Les armures d'amateur sont constituées de protections légères, de rembourrages contre les chocs et de matériaux résistants contre les coupures et les déchirures (cuir, plastique, etc.). Elles limitent les dégâts courants, les risques d'accident du quotidien et offrent une petite protection en combat. La puissance d'une armure d'amateur standard est de 1 ou 2.

Les armures de professionnel sont généralement taillées pour la bagarre, avec assez de pièces renforcées pour protéger tous les points sensibles et des matériaux étudiés contre le feu, les coupures et les meurtrissures (comme les cottes de mailles ou les vestes de combat modernes). Elles sont néanmoins assez souples pour permettre leur utilisation dans des environnements de combat très variés. La puissance d'une armure de professionnel standard est de 3 ou 4.

Les armures de brutasse sont très lourdes et pratiquement inutilisables par des combattants non entraînés (comme une armure de plaques par exemple). Elles engoncent le personnage et limitent ses mouvements, mais le protègent sur tout le corps. La puissance d'une armure de brutasse standard est de 5 ou 6.

Pour porter correctement une armure de professionnel ou de brutasse, il faut les atouts correspondants (*Armes et armures de professionnel* ou *de brutasse*). Sans ces atouts, l'encombrement d'une armure est doublé.



## MMERDES À MERMANDE

Léonce dispose d'une cotte de mailles, assurément une amure de professionnel.

Grâce à elle, il enlèvera 4 points de tous les dommages qu'il devra encaisser.

Octavien porte une armure de cuir légère ne le protégeant que d'un seul point. Les dommages qu'il recevra ne seront réduits que d'un point.

## Les boucliers

Encore une fois, la caractéristique fondamentale d'un bouclier est la puissance : ce chiffre correspond à la fois à son encombrement (en terme de cases) et au bonus qu'il offre aux jets de défense de son utilisateur.

☒ Les boucliers d'amateurs sont constitués de simples protections de bras qui permettent de dévier les coups et leur puissance standard est de 1.

☒ Les boucliers de professionnel sont un peu plus larges, plus encombrants aussi. Leur puissance est de 2.

☒ Les boucliers de brutasse sont larges et lourds. Leur puissance est de 3 ou 4.

☒ Pour porter correctement un bouclier de professionnel ou de brutasse, il faut les atouts correspondants (*Armes et armures de professionnel ou de brutasse*). Sans ces atouts, l'encombrement d'un bouclier est doublé.

## MMERDES À MERMANDE

Léonce a choisi un bouclier léger pour ne pas être trop encombré. Celui-ci augmente sa défense d'un point. À chaque fois qu'il fera un jet pour éviter une attaque, il gagnera un bonus de +1.

## Les sacs



Le dK part du principe que c'est le personnage qui prépare son sac et non le joueur. Ce dernier ne peut pas penser à tout, contrairement à son alter ego qui connaît ses compétences et traits, a ses habitudes et profite éventuellement de son environnement immédiat pour s'équiper rapidement.

L'équipement est donc une affaire de compétence, plus précisément de *Préparation*.

Lorsque vous avez besoin d'un objet, d'un outil, d'une arme improvisée (toujours une arme ou un bouclier d'amateur au maximum) ou de n'importe quoi d'utile sur le moment, vous devez faire un jet de *Préparation*. La difficulté du jet est fonction de plusieurs éléments : est-ce que l'objet est commun ou non, est-ce que le personnage a une bonne raison de le posséder (profession, habitudes, expérience, etc.) ? Vous pouvez fixer la difficulté de 15 à 30 ou plus, ou utiliser des dK de circonstances.

Si le jet est réussi, le personnage peut trouver un objet pouvant servir. Après cette utilisation, l'objet sera perdu ou inutilisable et il faudra refaire un jet de *Préparation*.

☒ Si vous ne possédez aucun sac, ou une simple sacoche légère, les jets de *Préparation* reçoivent un malus de -5.

☒ Un **sac d'amateur** ne donne aucun bonus ou malus au jet de *Préparation*, mais pèse deux points d'encombrement (deux cases).

☒ Un **sac de professionnel** donne un bonus de +5 au jet de *Préparation*, mais pèse quatre points d'encombrement (quatre cases).

☒ Un **sac de brutasse** donne un bonus de +10 au jet, mais pèse six points d'encombrement (six cases).

Un sac permet donc d'avoir des objets utiles sous la main et, notamment, des trousse à outils comme suit...

## MMERDES À MERMANDE

Léonce possède un gros sac à dos de professionnel plein de matériel d'hiver et parfois avarié. Lorsqu'il cherchera quelque chose il effectuera son jet de *Préparation* avec un bonus de +5 lançant donc 1d20+8.

Ildebert choisit une besace d'amateur. Il sera encombré, mais tant pis !

## Les trousse à outils

Les outils propres à certaines techniques peuvent être réunis en trousse plus ou moins lourdes, mais aussi plus ou moins utiles.

☒ Sans outils appropriés, un personnage effectue son jet de compétence à l'arrache avec juste ses tripes, son savoir-faire et ce qu'il a sous la main : il peut juste utiliser sa compétence et y ajouter d'éventuel dK.

☒ À tout moment, un personnage peut tenter d'obtenir des **outils d'amateur** en tentant un jet de *Préparation* contre une difficulté comprise entre 10 et 20 (selon l'orientation du personnage et l'estimation du conteur, un voleur est plus susceptible qu'un magicien d'avoir un rossignol dans son sac à dos par exemple). Ces outils (une corde et du talc pour un jet d'escalade, du maquillage pour un jet de séduction, etc.) donnent un bonus de +1 au jet. Un jet de *Préparation* réussi ne signifie pas que vous ayez les objets adaptés toujours prêts à servir sur vous. Simplement, vous parvenez à trouver quelque chose qui, sur le coup, peut vous servir dans votre tâche. À un autre moment, vous pouvez être moins chanceux (ou moins préparé) parce que la tâche est légèrement différente, l'outil mal adapté ou moins polyvalent, etc..

☒ Il est possible de posséder une **trousse à outils de professionnel** dans un domaine large (bois, métallurgie, cuir, cueillette, chasse, déguisement, infiltration, soins, etc.). Cette trousse pèse un point d'encombrement (une case) mais donne un bonus de +2 aux

jets de compétence liés au domaine ainsi qu'un degré supplémentaire pour quantifier la réussite de l'action. Vous ne pouvez pas demander un jet de Préparation pour obtenir une trousse de ce type (ou son équivalent). Vous ne pouvez pas non plus bénéficier de ses avantages pour un jet de compétence « sec » (sans degré).

Une trousse à outils de brutes pèse deux points d'encombrement (deux cases) et fonctionne selon les mêmes modalités que la trousse de professionnel. Elle donne un bonus de +4 aux jets et deux degrés supplémentaires pour quantifier la réussite de l'action. Il est complètement impossible de la demander par un jet de Préparation et un personnage peu expérimenté ne pourra pas l'apprécier à sa juste valeur : utilisée pour faciliter un jet sous une compétence de niveau amateur (5 degrés ou moins), elle se comporte comme une simple trousse de professionnel.

## **S**UMMERDES À MERMANDE

Octavien et Ildebert disposent chacun d'une trousse à outils de professionnel destinée à les aider dans la pratique d'une de leur compétence. L'aventurier possède un jeu de clés et de ressorts lui donnant un bonus de +2 à ses jets de Sécurité, tandis que le mage a des ingrédients particuliers et des parchemins auxquels il peut faire appel pour, lui aussi, obtenir un bonus de +2 à ses jets de Magie.

## **L**aboratoires et ateliers

D'une manière générale, si vous pouvez accomplir votre tâche dans un environnement conçu pour et relativement équipé (un atelier, un laboratoire, une salle d'opération...), vous recevez un bonus de +2 à tous vos jets ainsi qu'un degré supplémentaire pour quantifier la réussite de l'action. Ce bonus est cumulable avec celui d'une trousse à outils spécifique.

## **E**quipement 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 aux dégâts, soit répartis entre les deux. Vous trouverez des informations sur la manière d'obtenir du matériel de qualité p.91.

Bibliothèque thématique – Érudition +1

Bombe fumigène – Discréption pour s'enfuir +1

Bon instrument de musique – Représentation +1

Chaussures souples – Discréption +1 et Athlétisme +1

Combinaison de camouflage – Discréption +1

Croquettes de dresseur ou sifflet à ultrasons – Métier (dressage) +1

Épices et condiments – Métier (cuisinier) +1

Gants de course et pot de peinture rouge – Conduite +1

Graisse noire ou de canard – Subterfuge +1

Grappin ou bottes magnétiques – Athlétisme (escalade) +1

Grimoire ou puce mémorielle – Érudition +1

Longue-vue de précision ou lunettes de vision nocturne – Perception +1

Loupe d'enlumineur ou analyseur spectral – Perception +1

Lunettes de soleil ou divan confortable – Psychologie +1

Onguent et médicaments – Soins +1

Outils de cambrioleur ou décodeur magnétique – Sécurité +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 – Athlétisme (natation) +1

Uniforme d'apparat avec pompons – Diplomatie +1

Vêtements de noble, grande classe – Intimidation +1

Viseur laser monté sous un pistolet – Attaque +1

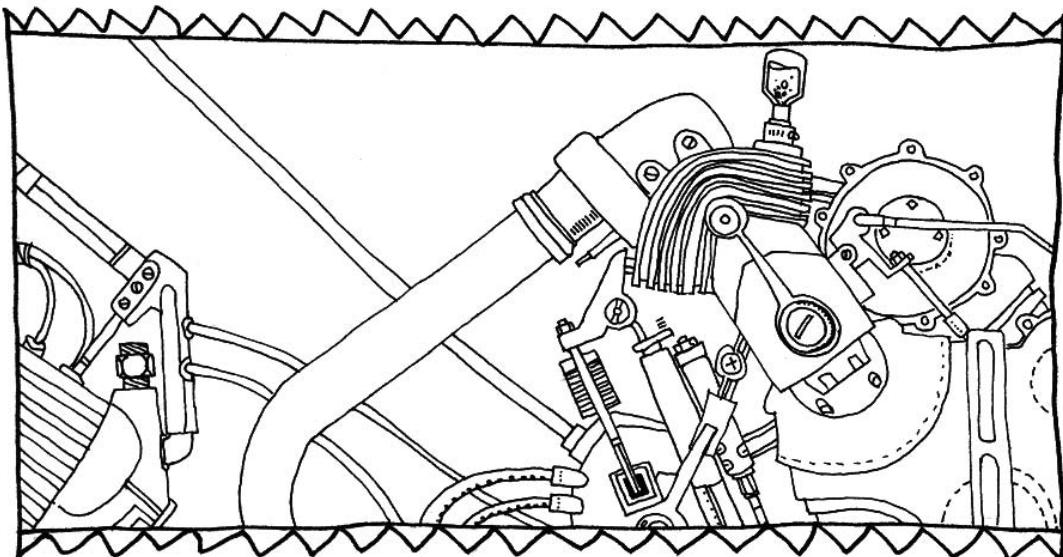
## **S**UMMERDES À MERMANDE

Léonce dispose de 10 cases d'encombrement. Il prend une épée large (dégâts 2d6, 1 case), un petit bouclier (Défense +1, 1 case), un gros couteau de chasse (dégâts 1d6, 0 case), une lourde cotte de mailles (protection 4, 4 cases) et un sac à dos de professionnel (Préparation +5, 4 cases). Avec tout ça, le Hounedin est bien chargé. S'il prend encore de l'équipement, il sera surchargé et aura des malus à certaines actions.

Octavien est bien moins fort que son ami et ne peut porter que 4 cases d'encombrement. Sachant se battre avec ses griffes, il ne prend pas d'armes ni de bouclier. Il porte quand même une armure de cuir légère (protection 1, 1 case), une petite besace d'amateur (2 cases) et une trousse à outils de professionnel pour crocheter les serrures (Sécurité +2, 1 cases)

Ildebert n'est pas vraiment mieux loti ne pouvant porter qu'une seule malheureuse case d'encombrement. Il porte un bâton de marche (dégâts 1d6, 0 case) et une trousse d'ingrédients et de parchemins de référence pour sa magie (Magie +2, 1 case). Il n'a ni armure, ni bouclier, mais décide tout de même de prendre un sac d'amateur, histoire d'en sortir du matériel quand le besoin s'en fait sentir (2 cases). Il a un encombrement total supérieur de deux cases à ce qu'il peut porter ; il a donc un malus de -2 à toutes les compétences marquées d'un astérisque (\*).





## MÉCANIQUE DE JEU

### Lancer le dé

#### Jet de d20

Pour effectuer une action, lancez 1d20 et ajoutez un bonus – le plus souvent le score d'une compétence, d'un avantage ou d'une caractéristique. 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.

#### **S**MERDES À MERMANDE

Maintenant que nos trois aventuriers ont une fiche de personnage et qu'ils connaissent la teneur de leur mission, il va bien falloir se préparer à partir – c'est que Mermande n'est pas tout à côté de Mephitek. Léonce décide de s'occuper de la logistique : acheter des montures, trouver des rations pour la route, prévoir un peu de matériel pour se jouer des difficultés du voyage. Sophie demande à Georges de lancer 1d20 et d'ajouter son score de Préparation. Il obtient un beau 18 sur son dé auquel il ajoute le bonus de +3 de sa compétence, pour un total de 21 – battant largement la difficulté de 15 demandée par Sophie.

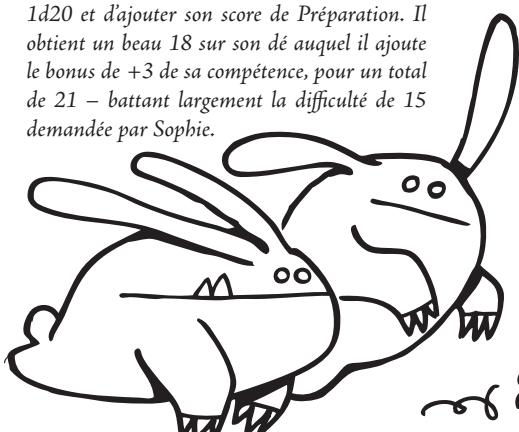


#### Prendre 10

Malchanceux chroniques, paresseux du poignet, cette règle optionnelle est faite pour vous.

Vous pouvez choisir de « prendre 10 » plutôt que de lancer votre bon vieux d20. Dans ce cas, le résultat du jet de dé sera toujours considéré comme égal à 10. Conteuse, si vous utilisez cette règle, pensez à utiliser fréquemment les dK de circonstances et à ne pas donner la difficulté du jet à vos joueurs, au risque de les voir se mettre à calculer leur chance de réussite au moindre jet. Une des nombreuses applications possibles de l'option « prendre 10 » concerne le combat : en ignorant le jet de défense et en prenant 10 systématiquement, conteur et joueurs transforment le dK en système à seuil de défense fixe (comme l'ancêtre) ce qui accélère considérablement le déroulement des rixes.

Dans le dK, contrairement à d'autres systèmes de jeu que vous aurez l'occasion de pratiquer, on ne calcule jamais de marge. D'abord, c'est long et ensuite, ce n'est pas très fun. Un jet est réussi ou raté, point barre. Il y a d'autres manières de mesurer l'efficacité ou la qualité d'un jet – comme vous le constaterez en de multiples occasions.



## 1 et 20

Si vous obtenez un 1 ou un 20 naturel sur le lancer de dé, des effets particuliers s'appliquent :

+ Sur un 20 naturel, vous réussissez automatiquement votre action même si votre bonus n'est normalement pas suffisant pour obtenir un succès.

+ Sur un 1 naturel, vous ratez automatiquement votre action, même si votre bonus était suffisant pour la réussir.

## **S**MMERDES À MERMANDE

Pendant que Léonce s'occupe du matériel, Octavien tente de se renseigner en ville à propos du peuple des Tortues. Sophie demande un jet de Renseignements. Avec un résultat total de 17 (12 au d20 + 5 dans la compétence), Octavien apprend que ce sont des humains, des navigateurs nomades qui vivent au large des côtes du Qolth. Il est très rare de les voir sur la terre ferme, mais l'un d'entre eux tiendrait une taverne près du port. Sur un nouveau jet de Renseignements pour trouver cette taverne, Octavien obtient un 1 naturel ! Il se paume, les gens sont incapables de le renseigner et il passe toute une matinée à cavalier pour rien.

### Difficulté

La difficulté d'un jet varie entre 5 et 40 (et plus). Le conteur fixe la difficulté du jet avant que le joueur ne lance les dés.

Automatique – pas besoin de jet

Très facile – 5

Facile – 10

Moyen – 15

Ardu – 20

Difficile – 25

Impensable – 30

Presque impossible – 35

Héroïque – 40

### Difficulté ouverte

Dans certains cas, notamment pour les jets de connaissance, le conteur n'a pas besoin de fixer précisément une difficulté. Le personnage peut effectuer son jet et, en fonction de son résultat, il peut obtenir une réussite complète ou des fractions de celle-ci.

## **S**MMERDES À MERMANDE

Ildebert ne reste pas à se croiser les doigts.

Il décide de se rendre à la bibliothèque de son ordre pour y trouver des ouvrages traitants de Mermande et de sa cité-vieille. Sophie demande au joueur un jet ouvert d'Érudition : elle sait qu'il obtiendra quelques informations, mais la quantité et la fiabilité va directement dépendre du jet. Avec un résultat de 10 ou plus, il saura où est la cité, pourra même en recopier un plan ;

avec 15 ou plus, il apprendra que la cité-vieille est située à l'intérieur de l'ancienne forteresse et que les murs de celle-ci sont de bois vivant ; avec 20 ou plus, Ildebert en apprend plus sur la situation politique de la cité – un vieux dragon d'or est à sa tête et y fait régner une loi des plus sévères (mais juste) par le biais des « manteaux noirs » de la milice ; enfin, à 25 ou plus, il apprend que la cité était jadis entre les mains d'une « certaine guilde » jusqu'à ce que celle-ci soit bannie, avec perte et fracas, par le dragon en question, Lord Braenwyn du feu jaune.

Avec un jet total de 27 (17 au dé + 10 de sa compétence Érudition), Ildebert pense qu'il n'a pas manqué beaucoup d'informations. Pourtant, quel est ce sourire mystérieux sur les lèvres de Sophie ? Aurait-il raté quelque chose d'autre ?



### 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, c'est toujours le personnage du joueur qui remporte l'affrontement. Si deux personnages-joueurs sont à égalité, refaites le jet.

## **S**MMERDES À MERMANDE

Afin de se prémunir contre certaines circonstances durant le voyage, Octavien a décidé d'emporter avec lui quelques potions rares et coûteuses qu'on ne peut sortir de la ville sans payer d'effroyables droits à l'octroi de la cité. Il les dissimule dans ses bagages et obtient un résultat total de 18 à son jet de Subterfuge. Au passage de l'octroi, le sergent Früm inspecte consciencieusement les colis qui entrent et qui sortent. Connaissant Octavien de réputation, il se méfie du chenapan et prête particulièrement attention à ses fontes de cheval. Il doit faire un jet de Perception : sur un résultat de 19 et plus, il verra les potions – en effet, en cas d'égalité, l'avantage va à Octavien.



## Modificateurs

Vous pouvez recevoir des modificateurs particuliers et temporaires à vos scores. Il faut les additionner ou les soustraire au résultat du dé, selon qu'il s'agit d'un bonus ou d'un malus. La plupart de ces modificateurs proviennent des atouts de votre héros ou de son équipement. Quand les circonstances influent sur la difficulté d'un jet, on se sert du système de krasses (voir p.21).

### **M MERDES À MERMANDE**

**S** Le sergent Früm a un score de Perception de +6. Néanmoins, son drôle de perroquet est entraîné à renifler les éléments odorants et à les lui signaler, lui donnant un bonus de +1 à tous ses jets impliquant les odeurs. Il peut donc lancer 1d20 + 7 pour battre le jet d'Octavien.

### Jets à 0

Il est toujours possible de faire un jet, quel que soit le score de la compétence. Si le score d'une compétence est +0, vous n'ajoutez rien à votre jet.

### **M MERDES À MERMANDE**

**S** Voyant la tête d'Octavien quand le sergent Früm commence à fouiller ses affaires et que le perroquet s'agite sur l'épaule de ce dernier, Léonce se doute qu'il y a anguille sous roche – il connaît bien son ami. Il décide d'essayer de détourner l'attention du milicien en lui faisant remarquer les agissements imaginaires de plusieurs marchands qui patientent derrière eux. Il n'a pas la compétence Bluff mais qu'à cela ne tienne ! Il lance son d20, sans pouvoir y ajouter de bonus... et obtient un 20 naturel ! A moins que le sergent Früm ne réussisse lui aussi un 20 naturel à un jet de Psychologie ou de Bluff, il abandonne nos trois aventuriers et donne des ordres pour que tous les sacs des marchands soient ouverts et fouillés. Octavien a un petit sourire contrit lorsqu'il croise le regard narquois de Léonce.



### Combiner les aptitudes : habiller un jet.

Dans le dK, tout le monde est capable de combiner ses différentes aptitudes et d'être, de cette manière, plus apte à accomplir sa tâche.

À tout moment, un personnage peut dépenser 1d6 points d'énergie pour habiller un jet avec les degrés d'une seconde compétence susceptible de lui faciliter la vie dans une situation précise : Utiliser Psychologie pour habiller son Bluff face à un adversaire de poker, Concentration pour crocheter une serrure avec Sécurité, Réputation, Influence ou Richesse pour se simplifier la vie

et payer moins cher ses sources de Renseignements, etc.

Considérez alors que chaque paire de degrés que vous possédez dans la compétence d'habillage vous donne un modificateur de +1 pour le jet de la compétence principale. Notez bien que le premier degré d'une paire suffit à donner le bonus (puisque on arrondit toujours au supérieur).

Une application évidente de ce domaine est bien évidemment le combat : un assassin pourra utiliser ses degrés de Discréption pour effectuer une attaque sournoise tandis qu'un chevalier combattant sur son destrier disposera d'un bonus en fonction de ses degrés en Équitation ou qu'un tireur d'élite prendra plusieurs tours pour viser avec sa Concentration.

Vous pouvez de la même façon donner un malus à un adversaire sur un jet, en dépensant 1d6 points d'énergie : même avec le bonus vous ne pourriez sans doute pas réussir un jet mais, au moins, votre adversaire aura des chances de rater le sien – vous pouvez le déconcentrer en évoquant les rapports malsains que sa mère pouvait entretenir avec des messieurs de races diverses (*Psychologie* pour réduire le jet de *Magie* d'un méchant nécromant s'apprêtant à détruire le monde et le reste) ou encore pousser un hurlement terrifiant pour le gêner en combat (*Intimidation* pour réduire un jet d'attaque). Un joueur inventif découvrira sans doute des tas de nouvelles possibilités et combinaisons intéressantes.

Habiller une de ses actions ou déshabiller celle d'un autre personnage est toujours une action gratuite.

Bien sûr, le conteur a toujours le dernier mot pour déterminer si une compétence peut en habiller une autre.



### Le grain de sel d'©.

Bon c'est mon avis et je le partage, mais la règle d'habillage est sans doute la plus importante et la plus intéressante de toutes les nouvelles règles de ce dK2. Les possibilités sont réellement énormes et un conteur débutant peut parfaitement se laisser déborder : quoiqu'on puisse vous chanter, non ! les compétences Foi ou Concentration ne peuvent pas servir en toutes occasions ! Néanmoins, il est vrai que certaines compétences comme Athlétisme sont plus utiles que d'autres pour habiller un jet.

À vous de voir ce qu'il est possible de faire, mais ne pénalisez pas un joueur inventif. Par contre, n'hésitez pas à refuser un joueur abusif.

### **M MERDES À MERMANDE**

Enfin sur la route, nos trois aventuriers empruntent le chemin de l'est, vers Mermande et ses mystères. La route est longue et traverse plusieurs régions peu hospitalières. Le temps est maussade, les nuits fraîches, la

nourriture fade et l'eau des sources a parfois un drôle de goût. Sophie demande aux joueurs un simple jet de sauvegarde contre une difficulté 20 pour savoir comment ils se sortent de l'épreuve. Léonce décide d'améliorer son jet en habillant sa sauvegarde par sa compétence Survie (pour trouver du bois sec et réussir à installer un camp confortable le soir). Ildebert souhaite faire de même avec sa compétence Magie (en considérant qu'il utilise ses domaines Corps ou Feu pour l'aider à supporter les températures). En dépensant 1d6 points d'énergie, Léonce a un bonus de +1 à son jet de sauvegarde mais Ildebert a un bonus de +2 (car il a trois degrés dans sa compétence !). Octavien, quant à lui, est un Kitling avec la capacité de Confort félin ! C'est pratique du poil Damart !

## Coopération

Lorsque les personnages doivent coopérer pour accomplir une action, tout le monde fait un jet de compétence. Celui qui a le meilleur jet prend la tête de l'action et chaque autre personnage qui a réussi un jet supérieur ou égal à 15 lui donne un bonus de +2 et, éventuellement, s'ils ont eux-mêmes au moins un degré dans la compétence, ils donnent aussi un degré supplémentaire pour définir les résultats de l'action (ce qui peut parfois le faire changer de catégorie).

## **S**MERDES À MERMANDE

Il a fallu une bonne semaine de route pour que les trois aventuriers arrivent en vue de murs blancs de Mermande, juste avant la nuit et sous une pluie battante. En se pressant, ils parviennent aux immenses portes au moment où on commence à actionner les treuils pour les fermer. Les soldats de garde refusent tout d'abord de les laisser entrer – l'heure est passée – mais Octavien ne supporte pas l'idée de passer une nuit de plus sous ce déluge.

Il fait un jet de Bluff pour amadouer le garde aussitôt aidé par ses deux camarades, pas plus décidés que lui à rester se tremper dehors alors qu'il y a des auberges chaudes et sèches à portée d'eux. Octavien obtient un résultat de 22 (13 au dé +9 de Bluff) ; Léonce lance un d20 sec pour un résultat de 13, il n'est pas d'une grande utilité ; Ildebert demande à Sophie s'il peut utiliser sa compétence Richesse pour aider à faire passer le message – en rigolant, la conteuse accepte et Ildebert obtient un magnifique 27 (17 au dé +10 de Richesse). C'est donc Ildebert qui finit par convaincre le garde avec un résultat total de 29 (27+2) et une petite bourse de dragons d'or, appuyé par les regards éplorés du pauvre chaton tout mouillé.



## Le grain de sel d'Ø.

Les règles de coopération sont volontairement puissantes et bridées. En effet, si trois personnes coopèrent, on prendra non seulement le plus élevé, ce qui est déjà un avantage, mais on rajoutera aussi un bonus en fonction du résultat des autres !

La coopération est très utile pour gérer une bande de têtes à claques ou un cercle de magicien ou n'importe quelle activité de groupe difficile à réaliser seul.

De même, le bonus de degré accordé par une aide peut devenir important dans le cadre de l'enchantement, de la manufacture d'objets exceptionnels ou encore lors du lancement de sorts très difficiles.



## Krâsses

Les krâsses représentent l'action du destin sur l'histoire des personnages. C'est aussi un excellent moyen de gérer tous les modificateurs de circonstance sans avoir à apprendre des dizaines de tableaux.

### Le dé de krâsse

Un dK (ou dé de krâsse) est un dé à six faces qui n'a que trois résultats : une krâsse, une demi-krâsse ou rien. Sur une face donnant 1, 2, 4 et 5, le résultat est nul. Un résultat de 6 est appelé une krâsse tandis qu'un résultat de 3 est appelé une demi-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 équivalant aux dK utilisés.

N'oubliez pas : le dé est appelé dK et le résultat est appelé krâsse (ou demi-krâsse).



D  
K  
O  
O  
L





### Prendre 1

Cette règle optionnelle est la petite sœur de la règle « prendre 10 » : elle fonctionne selon le même principe et propose les mêmes avantages.

Vous pouvez toujours choisir de « prendre 1 » plutôt que de lancer un dK. Dans ce cas, vous obtenez une mini-Krâsse de +1 (+1 au jet, +1 aux dégâts, etc.). Une des applications possibles de l'option « prendre 1 » concerne les dK de circonstances : en choisissant de ne pas lancer les dés, le conteur transforme le dK en système à malus fixes. C'est moins fun, mais parfois plus simple à gérer entre deux cartons de pizza et une bouteille de bière pour ceux qui sont habitués à l'antique charte angoumoise ! (ouh les vieux !)

### Les krâsses du conteur

Le conteur dispose d'une réserve théoriquement infinie de dK. Infinie 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.

Le conteur lance les dK en même temps que le d20. Pour chaque krâsse ou demi-krâsse qu'il obtient (c'est à dire un 6 ou un 3 sur le d6), il ajoute 6 ou 3 au résultat du d20. Il peut ainsi obtenir des doubles, des triples krâsses ou pire encore...

### MMERDES À MERMANDE

**S**Mermande ! la cité de la paix, la cité blanche ! Cela n'a pas toujours été le cas et on parle encore du temps où elle n'était pas placée sous la bienveillante protection du Dragon et de ses manteaux noirs – un temps béni pour beaucoup, quand on pouvait vivre tranquille sans devoir remplir des piles de papierasse et se justifier du moindre de ses actes. Certes, la criminalité est inexiste en ville et le commerce prospère, mais chacun étouffe sous un joug de soie et de velours, de sourires et de bons conseils. Il ne faut pas trois jours à nos amis pour se rendre compte que le paradis annoncé – une cité tranquille et sûre – cache un mal de vivre profond.

En traînant leurs guêtres le long du canal, ils ont fini par repérer une petite communauté d'hommes du peuple des Tortues – ils font la navette

régulière entre la cité de Mermande et la mer de Qolth, échangeant perles et nacre contre des outils, des tissus et des épices de la terre. Ils se relaient pour l'observer et la surveiller, espérant apercevoir l'homme dont on leur a parlé.

Mais, tout discrets qu'ils soient, les personnages peuvent se faire repérer. Sophie demande à chacun un jet de Discréption. Comme ils montent la garde à tour de rôle, en

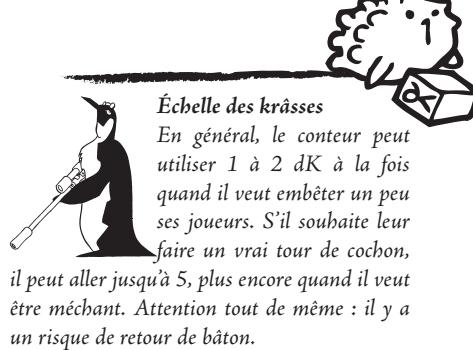
solitaire, sans pouvoir s'épauler, elle décide de prendre le plus mauvais – comme par hasard celui de Léonce (et de Georges) avec un magnifique 9 – et lance le d20 pour les vigiles du peuple des Tortues (1d20 +4). Elle décide de leur



donner 3dK, un par jour de surveillance... Elle obtient un 3 au d20 pour un total de 7 mais ses dK (résultats 2, 5 et 6) lui donnent une krâsse ! Le score total du vigile est de 13 (7+6), battant donc le jet de Léonce.

Sophie se doit d'expliquer en quoi le destin a favorisé les vigiles : elle explique donc que par trois fois, Léonce a été bousculé par des forts de halles transportant d'immenses paniers de poisson salé venus de la mer. La troisième fois, les vigiles ont fini par remarquer ce Hounedin solitaire qui ne quittait pas sa place – alors qu'il était dans le passage – et qui semblait les guigner du coin de l'œil.

Deux hommes du peuple des Tortues, tatoués et muscleux, commencent donc à se diriger vers lui, avec l'intention de l'interroger sur ses intentions.



### Le grain de sel d'®.

Mais combien qu'on donne de dK, chef ? En voilà une bonne question. En fait, tout est affaire de style de maîtrise. Si vous aimez l'imprévu, l'échange entre les joueurs et le conteur, si vous aimez le jeu héroïque et ne pas restreindre les personnages lors de l'utilisation de leurs atouts, alors n'hésitez pas, donnez-en beaucoup, saisissez la moindre opportunité de refiler quelques dés. Le moindre jet de Perception peut valoir un ou deux dK juste comme ça.

À l'inverse, si vous préférez avoir le contrôle, faire en sorte que les combats ne soient pas résolus d'un seul coup du Destin ou que vous jouez à plus bas niveau, si vous aimez que les joueurs galèrent un peu et fassent confiance en leurs capacités plutôt qu'à leur chance, alors donnez peu de dK. Un ou deux, de temps en temps, pour appuyer une attaque ou pour qu'un garde réiste à un bluff, mais pas plus. Devenus plus rares, les dK n'en seront que plus précieux.

### 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*. Les joueurs peuvent à tout moment y puiser des dK afin de compliquer l'existence des seconds rôles en appelant le destin à leur aide.

Les joueurs peuvent utiliser un ou plusieurs dK 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 ou 3 obtenu sur un dé de krâsse.

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.

N'oubliez pas que les personnages reçoivent un nombre de dK égal à leur score de Charisme au début de chaque séance de jeu. Ces dK peuvent être gardés par-devers soi ou mis dans le pot commun, au choix de chacun.



### MMERDES À MERMANDE

Sophie pose les trois dK qu'elle a utilisés dans un petit pot au milieu des joueurs. Georges s'en saisit immédiatement. L'objectif de son personnage, Léonce, est de ne pas rester dans le coin et de disparaître rapidement, d'une manière ou d'une autre. Pour cela, il annonce faire un jet d'Athlétisme pour mettre du champ entre lui et les hommes du peuple des Tortues. Sophie fait un jet de son côté pour les deux vigiles – elle va utiliser la règle de coopération pour corser le tout. Elle obtient un résultat total de 19. Léonce fait un jet assez catastrophique – un bête 6 au d20. Avec son score de compétence, il obtient un résultat de 15 auquel il ajoute les 3dK qu'il a lancés en même temps que le d20 : 4, 3 et 6 ! Léonce obtient un résultat total de 24 (15 + les 9 des krâsses et demi-krâsses). Georges doit décrire de quelle manière il parvient à s'échapper de là : ayant trouvé son poste d'observation à l'entrée des halles le long du canal, Léonce sait qu'il a peu de chance de parvenir à traverser la foule industrielle du coin mais, au moment où les vigiles le talonnent, un bateau rapide passe dans le canal, propulsé par deux maringouins géants. Léonce prend son élan et saute à bord, échappant à ses poursuivants. Il s'expliquera plus tard auprès du propriétaire de la barque.

### 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). 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 ou 3, selon la valeur de la krâsse. De la même manière, une krâsse réussie accorde des points de protection lors d'un jet de défense.

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



*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 – *a posteriori* du jet, donc. 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.

### 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. Choisissez une difficulté de base, lancez des dK et ajoutez les krâsses obtenues à la difficulté. Parfois, les circonstances sont favorables (la difficulté n'est pas modifiée) ; parfois, elles sont très défavorables (la difficulté devient impossible).

Les figurants peuvent également souffrir de ces krâsses de circonstance.

Ces krâsses de circonstances ne vont jamais dans le tas des joueurs. Elles ne comptent pas non plus en cas de contre-krâsse (voir ci-dessous). C'est juste une manière pratique de faire jouer le déterminisme et le hasard du moment.



### MMERDES À MERMANDE

Léonce atterrit lourdement dans le bateau. Sophie lui demande un jet d'Athlétisme contre une difficulté de 15 – pour le saut – à laquelle elle décide d'ajouter des krâsses de circonstance : une pour le tangage du bateau et son instabilité et une autre pour

la vitesse. Elle obtient 2 et 3 sur ses deux dK. La difficulté réelle du jet pour atterrir est donc de 18 (15+3).

Léonce obtient un 19 (10 au dé + 9 de sa compétence). Il se rétablit de justesse, ayant manqué tomber à l'eau.

Sophie garde les deux dK par devers elle, sans les donner aux joueurs.

### Contre-krâsses

Quand à la fois le conteur et le joueur décident en même temps 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, sans rien y ajouter.

Celui qui obtient le plus petit résultat sur le dé (brut donc et sans compter 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 toujours conservé, et l'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.

On ne contre-krâsse jamais des dK de circonstance. Ainsi, un joueur peut parfaitement utiliser des dK de son côté tandis que le conteur utilise des dK de circonstance pour déterminer la difficulté d'un jet.



### MMERDES À MERMANDE

*Le propriétaire du bateau ne voit pas les choses d'un très bon œil et, alors que la barque file à grande vitesse sur le canal, il tente de pousser Léonce à l'eau. Sophie annonce qu'il s'agit d'un jet d'Initiative en opposition et que le batelier met deux dK. Aussitôt Léonce puise dans la réserve commune et proclame qu'il contrekrâsse – lui aussi met deux dK. Les quatre dK sont mis de côté et chaque partie fait son jet de d20. Léonce obtient un 5 au dé tandis que son adversaire obtient un 12. C'est Léonce qui rafle les dK mais il commence bien mal (5+5 de sa compétence contre 12+4 du batelier). Il faut absolument qu'il obtienne des krâsses sinon il se retrouvera à l'eau ! Georges secoue longuement les dés, s'attirant un petit soupir d'exaspération de la part de Sophie, puis lance la poignée : 6, 6, 3 et 5 ! C'est un excellent résultat ! Georges hurle de joie (et de soulagement) quand il annonce un*

résultat total de 25. Il décrit les oscillations du bateau tandis que les deux passagers s'empoignent et quand, croisant l'étrave d'une énorme péniche, le bateau est soudainement propulsé en l'air et retombe lourdement sur l'eau du canal, sans le batelier qui flotte loin derrière maintenant.

Léonce prend les commandes des deux maringouins géants et dirige le bateau vers le quartier où l'attendent ses amis. Il leur faut faire le point...

## LE COMBAT

Le combat est, typiquement, le moment où le besoin de simulation et de hasard est le plus important. Pour plus de facilité, nous avons classé les règles pour le combat en trois séries (amateur, professionnel, brutasse), apportant chacune de nouvelles options de plus en plus complètes. Les options de combat professionnelles et brutasses se trouvent dans la section dKrunch de ce livre (p.74) : vous n'en avez pas besoin pour vous lancer dans le jeu !

### **S**MERDES À MERMANDE

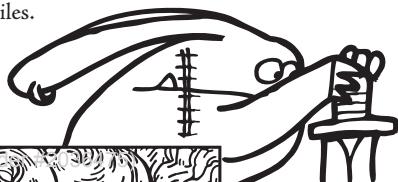
Il est temps de se bouger les fesses pour nos trois aventuriers. Ils commencent à trouver maussade de ne pas dénicher d'informations et de ne pas avoir de pistes. Puisqu'ils sont grillés chez le peuple de la Tortue, autant aller les secourir pour leur tirer les vers du nez. Ils savent certainement quelque chose de l'un des leurs avec des yeux couleur du cuivre.

Léonce, Octavien et Ildebert profitent du petit matin – quand les manteaux noirs sont encore en train de bâiller au réveil – pour payer une visite de politesse aux hommes du canal. Rapidement, ils montent à bord de leur gabarre et investissent ses coursives pour trouver le chef de la communauté.

C'est du travail pas très fin mais, et quoi ! Ils sont payés pour des résultats pas des manières.

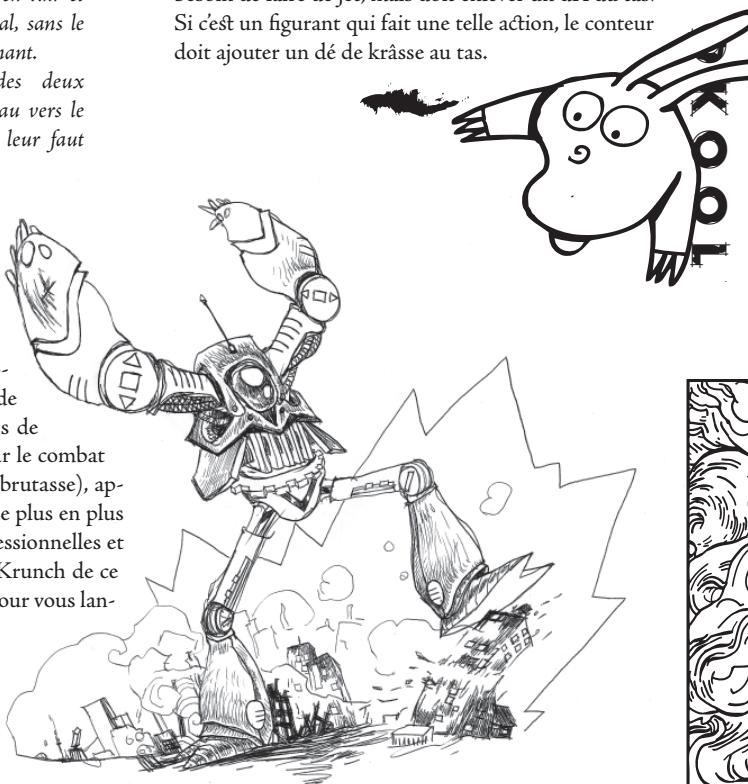
### Combat amateur

Voici les règles principales qui gèrent les oppositions physiques. Tant que vous n'êtes pas à l'aise, restez dans cette section. Ensuite, vous pourrez vous rendre dans le dKrunch (p.74) pour profiter d'autres règles très utiles.



### 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 figurant qui fait une telle action, le conteur doit ajouter un dé de krâsse au tas.



### Le temps du combat

Le combat est divisé en tours. Chaque tour dure le temps nécessaire pour que tous les adversaires impliqués dans un combat puissent effectuer leurs actions. On peut estimer, à vue de nez et en mettant le doigt au vent, qu'un tour dure entre six et dix secondes – largement le temps d'accomplir beaucoup de choses. Dans certains cas, considérez que le tour est plus long (pendant une course-poursuite par exemple, ou un échange de coups de feu) ou plus court (si le combat oppose des brutes boostées aux PCP). Dans tous les cas, le plus important est simplement que tout le monde puisse agir à son initiative.

Lorsqu'un tour est achevé, on recommence. Jusqu'à ce que le combat s'achève par la fuite, l'abandon, la reddition ou la mise hors d'état d'une partie significative des adversaires – en d'autres termes, quand il ne reste plus qu'une équipe encore en état d'agir sur le terrain.

### Initiative

Trois options se présentent :

Si si vous ne voulez pas vous embêter ou si l'opposition se présente sous une forme groupée, faites agir chaque groupe successivement. Par exemple, d'abord tous les personnages puis tous leurs adversaires. Ou

l'inverse si la situation l'exige (par exemple une embuscade). À l'intérieur de chaque groupe, les personnages s'organisent comme ils le veulent, par un bête tour de table ou par une fine réflexion tactique.

Si le tempo est important, chaque adversaire présent doit faire un jet d'*Initiative* (d20+*Initiative*, plus éventuels modificateurs) à chaque tour. Ensuite, chacun agit successivement de la plus haute initiative à la plus basse. Il est bien entendu possible d'abandonner son initiative pour attendre un évènement déclencheur ou pour agir après une autre personne. Lorsque deux adversaires directement opposés agissent exactement en même temps, c'est le personnage-joueur qui a la priorité. Dans le cas improbable où deux personnages joueurs se retrouvent face à face, faites refaire un jet d'initiative uniquement pour eux.

La dernière option, mélange des deux précédentes, est de permettre à chaque groupe de faire un jet d'initiative commun en utilisant les règles de coopération. C'est le groupe qui a la meilleure initiative qui l'emporte. Ensuite, chacun s'organise à sa guise à l'intérieur des groupes.

## MERDES À MERMANDE

Sophie donne l'initiative aux trois aventuriers. Après tout, ils surprennent les hommes du peuple de la Tortue en plein milieu de leur petit-déjeuner. Chaque groupe agira l'un après l'autre. Elle laisse aux joueurs le soin de s'organiser : ils décident d'agir dans l'ordre de leurs scores de compétence – Octavien d'abord (+7), Léonce ensuite (+5) et Ildebert à la fin (+0).

### Actions

Il existe des actions et des réactions. Les premières sont celles que le personnage effectue de sa propre volonté, comme porter une attaque, sortir une arme, se soigner, courir, etc.. Les secondes sont celles que le personnage effectue en réponse à l'action d'un adversaire, comme se défendre ou faire une sauvegarde. Généralement, le nombre d'actions qu'un personnage peut effectuer au cours d'un tour est limité. Par contre, il peut effectuer autant de réactions qu'il le souhaite.

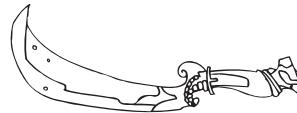
Reactions : le personnage est réactif à n'importe quel moment du tour, à partir du moment où il est sollicité par un adversaire, par exemple pour faire un jet de défense face à un jet d'attaque. Un personnage peut toujours faire un jet en réaction, à moins qu'il ne soit inconscient ou, d'une manière ou d'une autre, empêché de le faire.

Actions : le personnage doit attendre son initiative pour effectuer ses actions. Il possède généralement une seule action principale, mais, avec l'expérience, il peut augmenter ce nombre (grâce à certains atouts comme Actions supplémentaires, Actions combinées,adrénaline, etc.). En général, les actions principales sont utilisées pour faire un jet de compétence

(attaquer, courir, soigner, intimider, etc.). Le personnage peut aussi effectuer gratuitement une action secondaire qui ne nécessite pas de jets de compétence (dégainer ou recharger une arme, boire une potion, etc.) et faire un mouvement court. Chaque action secondaire ou mouvement supplémentaire demande la dépense d'un ou plusieurs dK – à l'appréciation du conteur.

Actions longues : Certaines actions peuvent être longues et demander plusieurs tours (ouvrir une serrure par exemple). Dans ce cas, c'est toujours la première action principale du tour qui est utilisée, mais le jet n'est effectué qu'au bout du temps exigé. Le personnage peut éventuellement, avec l'accord du conteur, utiliser ses autres actions soit pour accélérer le mouvement, soit pour agir en parallèle – ouvrir une serrure tout en ferraillant pour garder ses adversaires à distance.

Dans tous les cas, conteur, gardez à l'esprit d'être à la fois souple et Carré dans votre manière de maîtriser : chacun doit agir à son tour selon ses possibilités, pas plus, pas moins. C'est une question de justice pour les joueurs. Mais vous devez vous révéler accommodant lorsque les personnages veulent effectuer des actions qui ne rentrent pas dans les schémas habituels attaque/défense. Dans le pire des cas, faites cracher les dK !



### Attaquer et défendre

Tenter de faire des dégâts à un adversaire est appelé une attaque. Il s'agit d'un jet d'attaque – donc d'une action – aussi bien au corps à corps qu'à distance : vous utilisez le score de l'avantage, soit le bonus de caractère plus le nombre de degrés plus les bonus ou malus donnés par les atouts que vous avez choisi pour le personnage et qui s'appliquent. Lancez 1d20 et ajoutez le score total. Vous pouvez, bien entendu, lancer des dK pour tenter d'améliorer le jet.

Votre adversaire peut effectuer une action défensive. C'est une réaction – vous pouvez effectuer autant de jets de défense que nécessaire durant un tour.

Le vainqueur est celui qui obtient le meilleur résultat à son jet – soit l'attaque porte, soit elle ne porte pas. En cas d'égalité, c'est toujours le personnage du joueur qui remporte l'affrontement.

## MERDES À MERMANDE

Octavien ouvre les hostilités à coup de griffes. Il fait un jet d'attaque à 18 (15 au d20 +3 de l'avantage d'attaque). Son adversaire, qui se lève de table précipitamment, fait un jet de défense à 15 (10 au d20 +5 pour sa défense). Le coup porte et Octavien miaule de contentement.

## Dégâts

Les dégâts que vous infligez dépendent de l'arme que vous utilisez : 1d6 pour une arme d'amateur, 2d6 pour une arme de professionnel ou 3d6 pour une arme de brutasse, plus les d6 éventuellement apportés par des atouts (Grand par exemple). Vous pouvez ajouter votre Force si vous vous battez au corps à corps ou votre Dextérité s'il s'agit d'une attaque à distance. Si vous avez obtenu des krâsses (3 ou 6) lors de votre jet d'attaque, ajoutez leur valeur aux dégâts. À mains nues, votre personnage fait 1d6 points de dégâts sans y ajouter de bonus de caractéristique.

Le défenseur peut enlever la valeur de sa protection aux dégâts. Les krâsses obtenues sur un jet de défense qui n'a pas suffi à empêcher l'attaque augmentent cette protection d'autant.

En cas de Contre-krâsse, si le défenseur a remporté l'opposition, il peut infliger des dégâts à l'assaillant égaux à la valeur des krâsses qu'il obtient – sans rien ajouter de plus. Ces dégâts ne peuvent pas être réduits par une protection.

Les dégâts finalement calculés sont déduits des points de vie.

## **S**UMMERDES À MERMANDE

Octavien inflige 2d6+1 points de dégâts à son adversaire (pour un total de 9) et ce dernier n'a pas de protections (on ne porte pas d'armure au petit-déjeuner chez le peuple des Tortues). L'homme perd donc 9 points de vie que Sophie enregistre soigneusement sur sa feuille de compte.

## En bonne santé, mal en point et blessé

Tant que vous avez des points de vie, vous êtes en bonne santé et pouvez agir librement. Une fois à zéro, les points de vie ne descendent pas plus bas : les dégâts infligés ne font rien de plus. Simplement, vous êtes *mal en point*. Cela signifie que, désormais, vous ne pouvez plus utiliser de dK. Par ailleurs, vous risquez de subir une blessure.

Si vous obtenez un 6 sur n'importe lequel de vos dés de dégâts, y compris sur un dK, vous infligez une blessure à une personne *mal en point*. Si vous obtenez plusieurs 6, vous infligez plusieurs blessures. Les blessures et leurs effets sont décrits dans la section sur la santé.

Une fois par tour, et une seule, vous pouvez annuler une blessure unique en dépensant un dK. C'est la seule exception à l'interdiction d'utiliser des dK lorsqu'on est *mal en point*.

## **S**UMMERDES À MERMANDE

D'abord bien parti, le combat a rapidement tourné à du grand n'importe quoi tandis que les coups étaient échangés entre le petit groupe d'aventurier et toujours plus d'hommes des Tortues – à se demander où Sophie les avaient tous rangés ! Les joueurs

serrent les dents quand Léonce, au cœur du combat et la cible de nombreux coups, se retrouve à 0 point de vie – il est mal en point. Il ne peut plus utiliser de dK et risque maintenant de prendre une blessure. D'ailleurs, le chef de la communauté s'avance maintenant sur lui, armé d'une lourde masse de nacre hérissee de dents de requin. Georges frémit !



## Le grain de sel d'OG

Les points de vie (et d'énergie) agissent comme un tampon entre vous et les coups. Tant que vous en avez, vous ne risquez rien. De même, avec un seul point de vie, vous pouvez encaisser un coup monstrueux sans risque. C'est une fois à zéro que le vrai frisson commence. Le moindre faux pas et c'est la blessure grave : et quand on dit grave, c'est vraiment grave. Méfiez-vous donc des créatures qui lancent beaucoup de dés de dommages, elles sont plus dangereuses en fin de combat.



## La lampée de vinaigre d'Islayre

Il faut bien se rendre à l'évidence, les dK sont les meilleurs amis d'une fin de combat : utilisés face à un adversaire mal en point, leur puissance est carrément doublée (puisque ils deviennent aussi efficaces que des dés de dégâts classiques). De même, utilisés par un personnage mal en point, ils lui permettent de survivre à de violentes blessures. Gardez bien ça en tête et évitez de dépenser tous vos dK en début d'affrontement... Vous pourriez bien le regretter...



## La cuillère de moutarde à LG

C'est là que le travail du conteur peut atteindre au sublime ! Quel bonheur que d'habituer les joueurs à la profusion de dK durant les premiers échanges d'un combat : ils n'hésitent jamais longtemps à renvoyer la balle (que c'est taquin à cet âge-là !) Et puis, progressivement, la source se tarit – insensiblement, juste un ou deux dK en moins à chaque passe. Et les joueurs, pris par la frénésie meurtrière qui les anime souvent, ne voient rien... et se retrouvent comme deux ronds de flan au moment où les dK leur seraient vraiment utiles. Les situations de Pat qui en résultent sont ironiquement exultantes.

D  
K  
O  
O  
L



# BLESSURES, GROSSES FATIGUES ET GUÉRISON

D  
K  
O  
O  
L

Jusque-là, votre personnage ne s'en est pas trop mal sorti. Et puis, il a commencé à perdre des points de vie et des points d'énergie. Aïe ! c'est le début des ennuis... Comment les récupérer ? Et que se passe-t-il quand on tombe à 0 ? On est mort ? On est fou ? Pas dans le dK. Dans notre grande magnanimité, nous vous laissons une chance de vous en sortir. Si l'un de vos compteurs (vie ou énergie) tombe à 0, vous êtes juste mal en point ou vidé, selon le compteur considéré.

## Mal en point et vidé

Quand un personnage atteint 0 point de vie, il est mal en point. À 0 point d'énergie, il est vidé. On arrête de comptabiliser les dégâts – il n'y a pas de points de vie ou d'énergie négatifs. Par contre, dès lors (et c'est très important), le personnage ne peut plus utiliser de dK. En outre, il risque de subir des blessures graves (et un tout petit peu mourir parfois) ou de faire une crise (et devenir un petit peu fou sur les bords).

### Blessures graves

Dorénavant, 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. Le conteur va lancer un d20 par 6 obtenu et appliquer les effets, c'est ce qu'on appelle le jet de bles- sure. Mais ce n'est pas tout. Vous devez également réussir un jet de sauvegarde contre une difficulté égale à 5 + le résultat du jet de bles- sure ou mourir dans la minute qui suit à cause du choc traumatique. Si une même attaque occasionne plusieurs jets de dés sur la table (grâce à plusieurs 6), le conteur choisit le résultat 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 petit-homme).

Vous noterez aussi que, s'il survit, le personnage a dorénavant un malus à toutes ses actions égal au ré-

sultat du jet de blessure. Néanmoins, ce malus n'est pas cumulatif et c'est toujours le malus le plus élevé qui s'applique – si vous avez pris plusieurs blessures successives en plusieurs attaques.

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 et ne s'applique que sur un seul 6 !

### À propos des figurants

Qu'on se le dise : les figurants sont taillables et corvéables à merci (et ils n'ont même pas de caravane pour se maquiller avant la scène). Leur sort est complètement entre les mains du conteur :

■ s'ils sont de bêtes silhouettes, ils tombent dès qu'ils sont à 0 point de vie – c'est notamment le cas des fameuses têtes à claques (voir p.79).

■ s'ils sont un petit peu coriaces, ils doivent subir une blessure pour tomber, mais ils n'ont pas le droit de se protéger en dépensant un dK.

■ s'ils sont de la stature des personnages des joueurs – leur Némésis ou leur mentor par exemple – ils ont le droit de dépenser un dK pour annuler une blessure... et ils reviendront et ils ne seront pas contents !

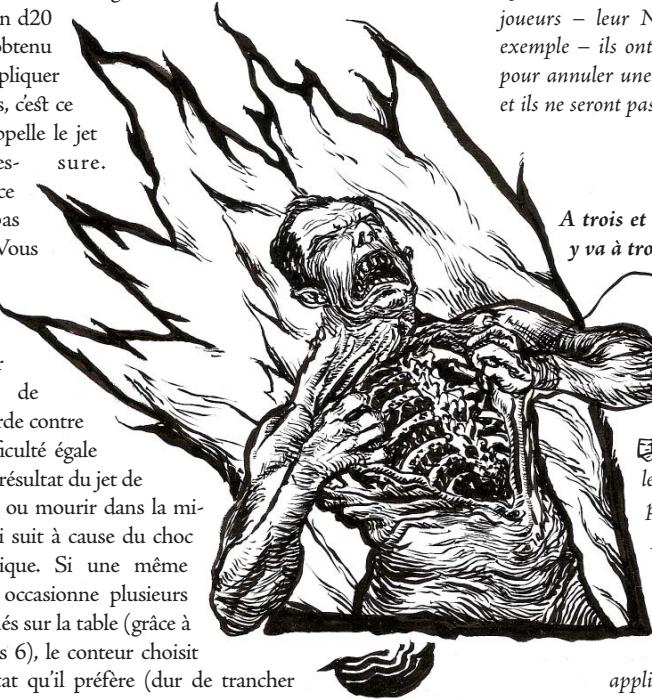
### A trois et on y va ? ou un, deux et on y va à trois ?

Une des questions récurrentes concerne le moment où on commence à compter les 6 pour les blessures.

Voici deux manières de faire :

■ Version héroïque : appliquez les 6 uniquement lorsque le personnage est déjà mal en point à la suite d'un coup précédent. Il ne risque des blessures que s'il a déjà zéro points de vie.

■ Version moins héroïque : appliquez les 6 dès qu'un coup est suffisant pour amener un personnage mal en point. Ainsi, il risque une blessure même s'il lui reste des points de vie. On n'est jamais à l'abri d'un mauvais coup !





### La cuillère de moutarde à LG

Les malus de blessure sont volontairement assez énormes ! c'est juste pour simplifier la lecture directe du dé : un d20, un chiffre, une blessure, une difficulté de sauvegarde, un malus. Si cela vous semble vraiment trop méchant, n'hésitez pas à diviser le malus par deux si vous le souhaitez, en arrondissant à l'inférieur pour faire plaisir à vos joueurs.

### MERDES À MERMANDE

Le combat s'est achevé lorsque Ildebert, par un sortilège bien troussé, a pu mettre le chef des Tortues à terre, inconscient. Le silence revient sur le bateau, en dehors des gémissements de quelques blessés – dont Léonce, atteint par un coup de masse bien appuyé. Au moment du coup, Léonce a lancé le d20 de blessure : il a obtenu 12 au jet. Il a dû faire un jet de sauvegarde contre 17 (12 du d20 +5 de base) qu'il a réussi de justesse. Maintenant, il a un malus de -12 à toutes ses actions ! Sophie s'est rapidement référée à la table mais, constatant qu'une jambe tranchée ne correspondait pas aux dégâts d'une masse-requin, elle a modifiée la description de la blessure en conséquence, réduisant l'épaule de Léonce à un morceau de chair mâchouillée et réduit en pulpe d'os.

### Effondrements psychologiques et autres grosses fatigues morales

À trop puiser dans vos réserves pour accomplir des exploits héroïques et affronter quelque Innommable Entité Venue d'Ailleurs, vous risquez de vous retrouver vidé de l'énergie qui vous anime. Il est aussi possible que certaines attaques, comme des sorts par exemple, attaquent vos réserves de volonté et de courage.

Dès lors, vous risquez l'effondrement psychologique à chaque fois que vous obtenez un 1 sur un d20 ou que les dés qui vous font perdre des points d'énergie obtiennent un 6. Par ailleurs, vous devez faire un jet de sauvegarde contre une difficulté égale à 5 + le résultat du jet de folie ou devenir fou à lier (et perdre votre personnage qui passe dans le contrôle du conteur). Vous noterez aussi que, s'il ne devient pas fou, le personnage a dorénavant un malus à toutes ses actions égal au résultat du jet de folie. Néanmoins, ce malus n'est pas cumulatif et c'est toujours le malus le plus élevé qui s'applique (y compris en prenant en compte les malus de blessure).

Comme nous sommes dans un jeu héroïque, vous pouvez éviter une crise 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 folie. Attention, un tel miracle n'est possible qu'une fois par tour !



### 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.

### Soins et guérison



Vous en avez pris plein la gueule ! Et maintenant, vous vous traînez comme un pauvre diable. Ne bougez pas, on va vous remettre sur pied très vite.

### Points de récupération

Votre personnage peut recevoir un certain nombre de soins au cours d'une séance de jeu.

Pour la vie, vous avez Constitution +1 point de récupération.

Pour l'énergie, vous avez Sagesse +1 point de récupération.



### La cuillère de moutarde à LG

Selon les philosophies et le rythme de jeu, vous pouvez donner les points de récupération pour la durée de la séance de jeu ou les remettre à plein après chaque nuit de sommeil. Choisissez simplement votre niveau d'héroïsme.

### Premiers soins et second souffle

La compétence Soins permet de soigner une perte de points de vie. Le guérisseur doit réussir un jet de compétence contre une difficulté de 15 pour soigner 1d6 points de vie par deux degrés dans sa compétence. Comme d'habitude, les krâsses ajoutent 6 ou 3 aux points de vie récupérés. Le personnage qui reçoit les soins perd un point de récupération physique, que le jet soit réussi ou raté.

La compétence Concentration permet, de même, de récupérer des points d'énergie : il s'agit ici de pratiquer (ou de faire pratiquer) des exercices de respiration et de méditation. Là encore, chaque tentative faite pour regagner des points d'énergie coûte un point de récupération psychique.

Dans les deux cas, une trousse à outils (un sac de médecin ou du matériel de méditation) permet de donner un bonus au jet et un bonus au nombre de degrés.



### MERDES À MERMANDE

Octavien a perdu de nombreux points de vie dans l'altercation. Ildebert tente de lui en rendre une partie en faisant un jet de Soins contre 15. S'il réussit, il lui rend 1d6 points de vie immédiatement pour le coût d'un point de récupération (sur les 4 que possède Octavien pour la séance).

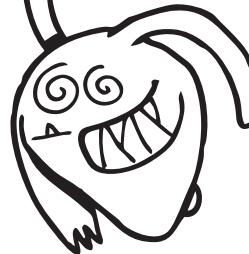
D  
K  
O  
O  
L



## 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 fatigant pour les potes.
5. Hallucinations. « Ma femme s'est transformée en koala de Vénus. 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 recroqueillez et vous fermez au monde extérieur pendant 1d6 heures.
18. Rage déstructrice. 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 ? »



## 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 enfoncee : 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.

**Concentration** – il peut gagner 1d6 points de vie ou d'énergie supplémentaires (2d6 si elle est professionnelle dans la compétence et 3d6 si elle est brutasse). Enfin, si le lieu est adéquat (dispensaire, chambre d'hôpital, cuve de régénération), il peut ajouter un autre d6.

## **Soins des blessures graves et des crises de folie**

On ne se remet pas comme ça des blessures et des crises. Si vous avez survécu au jet de sauvegarde, vous ne marcherez pas de sitôt pour autant. Néanmoins, c'est du jeu héroïque : si on vous coupe le bras le lundi, vous pouvez vous reposer le mardi et retourner vous battre le mercredi en bandit manchot !

Pour soigner une blessure ou une folie, il faut réussir un jet de *Soins* ou de *Psychologie* dont la difficulté est égale à 15 + le résultat du d20 dans la table. Un jet inférieur à 15 indique que la blessure n'est pas soignée et s'aggrave de 1d6 points (donc la mort si le jet initial était déjà très haut). Un jet inférieur à la difficulté (et supérieur ou égal à 15) indique que le personnage gagne une séquelle (un bras en moins, une perte de caractéristique, un malus permanent à une compétence, la perte d'un atout, etc.). Seul un jet supérieur ou égal à la difficulté soigne la blessure ou la folie sans laisser de traces.

Il faut au moins une journée pleine pour soigner une blessure et cela consomme tous les points de récupération restants. Tant que la blessure n'est pas soignée, vous avez un malus à toutes vos actions égal au résultat du d20 de blessure ou de folie. Si le conteur

## **Guérison naturelle**

Que les premiers secours soient appliqués ou non, le blessé peut récupérer des points de vie ou d'énergie tout seul. Il récupère un nombre de points de vie et d'énergie égal au moins bon de son niveau ou de sa Constitution/Sagesse pour chaque nuit de sommeil. S'il s'est reposé toute la journée, il peut additionner les deux valeurs (niveau + caractéristique). Si une personne compétente s'occupe de lui – c'est-à-dire quelqu'un possédant la compétence *Soins* ou

le désire, il peut estimer qu'il faut un nombre de jours égal au jet du d20 pour se remettre entièrement et perdre le malus.

## **S**UMMERDES À MERMANDE

Il faut s'occuper du cas de Léonce. Ildebert est un bon médecin mais sera-t-il à la hauteur de la tâche ? Il lui faut absolument réussir un jet contre 15 pour que l'état de Léonce ne s'aggrave pas (la nouvelle blessure aurait alors une valeur de  $12 + 1d6$ , avec un nouveau jet de sauvegarde contre la mort à la clef). Un jet de Soins supérieur à

15 permettra à Léonce de se remettre assez vite (dès demain, il n'y paraîtra plus à décidé Sophie qui préfère les jeux un peu héroïques) mais pour que l'épaule se remette entièrement, il faut que Ildebert réussisse un jet contre 27 ! 15 pour la base et 12 pour le jet de blessure. Sophie annonce que s'il n'y parvient pas, Léonce perdra un point de Force – au moins pour quelques semaines et certainement jusqu'à la fin de l'aventure. Ildebert fait chauffer les dK pour accompagner son d20...



## LES RELATIONS SOCIALES

Les interactions entre les personnages et les figurants ne se limitent pas à des affrontements sanglants et aveugles, pleins de bruit, de fureur et de sang. Des fois, les personnages savent se montrer civilisés, gentils, onctueux, fieilleux, manipulateurs, trompeurs, charmeurs, impératifs... Ils peuvent alors utiliser l'une de leurs compétences sociales (*Bluff, Diplomatie, Intimidation, Renseignements ou Influence*).

Le principe général est toujours le même : changer l'état d'esprit de l'interlocuteur pour l'amener à coopérer ou à adopter votre point de vue, puis à vous rendre service, vous faire confiance, vous donner des renseignements, etc.. Un interlocuteur peut avoir sept états d'esprit différents au moment de la prise de contact (comme indiqué dans le tableau ci-dessous), qui indiquent la manière dont il est disposé à interagir avec le personnage.



État d'esprit	Comportement	Exemples
Agressif	L'interlocuteur a une attitude physiquement menaçante	Un soldat ennemi qui a reçu l'ordre de vous étriper et qui y prendra sans doute du plaisir, surtout si vous lui résistez
Hostile	L'interlocuteur ne vous aime pas et vous le fait savoir	Un membre d'une bande qui estime que vous avez indûment franchi les frontières de son territoire
Inamical	L'interlocuteur ne vous aide pas, de manière intentionnelle	Un agent de sécurité ou un garde du corps méfiant qui recherche des suspects
Neutre	L'interlocuteur ne pense rien de vous	Un passant à qui vous demandez votre chemin
Coopératif	L'interlocuteur est serviable	Un commerçant qui vous accueille dans sa boutique
Amical	L'interlocuteur est d'une grande aide	Le patron de la taverne où vous passez toutes vos soirées depuis plusieurs mois.
Charmé	L'interlocuteur est sous le charme	Cette magnifique jeune femme que vous avez envoûtée par votre mise, vos belles paroles et votre bourse bien garnie



*L'état d'esprit d'un individu unique est généralement facile à déterminer au moment de la rencontre avec le personnage – il dépend de sa position, des circonstances, de son humeur de la journée et de ses emmerdements avec son chef, sa femme, ses mômes ou son contrôleur des impôts...*

*Vous pouvez aussi appliquer l'état d'esprit à une communauté entière ou à un quartier de la ville, par exemple – notamment pour des jets d'Influence ou de Renseignements. Une rue sombre et pluvieuse peuplée de petits bourgeois étirqués sera au mieux inamical tandis qu'un quartier qui fête son carnaval sera coopératif d'entrée de jeu !*

Lorsque vous voulez consciemment influencer un figurant pour en obtenir quelque chose :

☒ Faites un jet de la compétence sociale utile contre un jet de votre interlocuteur avec la même compétence ou avec Psychologie.

☒ Si vous ratez, l'état d'esprit de votre interlocuteur diminue d'un cran : vous l'avez fâché, inquiété, insulté, mis mal à l'aise, gêné d'une manière ou d'une autre.

☒ Si vous avez réussi (n'oubliez pas que le joueur a toujours l'avantage en cas d'égalité), lancez 1d6+Charisme. Votre interlocuteur peut alors faire un jet de sauvegarde contre une difficulté égale à 10 + ce résultat. S'il réussit, son état d'esprit reste le même. En cas d'échec de sa part, son état d'esprit s'améliore d'un cran.

☒ Si vous êtes professionnel (6 degrés ou plus) dans la compétence, lancez 2d6. Si vous êtes brutasse (12 degrés ou plus), lancez 3d6.

☒ Vous influencez jusqu'à une personne par degré dans votre compétence. Certains atouts permettent de multiplier ce chiffre. Comme les groupes sont toujours plus faciles à influencer (une foule n'a qu'un cerveau), c'est le meilleur ou le plus motivé d'entre tous vos interlocuteurs qui fait le jet pour tout le monde, sans coopération de personne.

☒ Bien entendu, si l'attitude initiale d'une personne

vous convient pour ce que vous voulez en faire, pas besoin de faire de jet de compétence, n'est-ce pas ?

☒ Et si vous voulez provoquer quelqu'un ? Pas difficile : considérez que si vous ratez votre jet, le boulet vous trouve éminemment sympathique – il devient super lourd et pas beaucoup plus utile qu'un bouton de fièvre un soir de baloche. Si vous réussissez et qu'il rate son jet de sauvegarde, il se met en colère et son état d'esprit diminue d'un cran !

## **M MERDES À MERMANDE**

Tandis qu'Ildebert soigne Léonce, Octavien fait des nœuds autour de tous les combattants qu'ils ont affrontés et leur colle un bâillon dans la bouche. Il réserve une bien curieuse attention au chef des Tortues. Profitant que personne ne le regarde, il lui vide dans le gosier le contenu d'une petite fiole (oui, oui, l'une de celle qu'il emporta au début de l'histoire). Au bout de quelques secondes, les yeux du chef arrêtent de lancer des éclairs pour se figer dans une position un peu léthargique : son état d'esprit est passé de Hostile à Neutre sous l'action d'une mystérieuse substance alchimique.

Aussitôt, Octavien commence à travailler le chef à coup de Bluff et de Renseignements pour qu'il lui parle de l'homme aux yeux de cuivre. D'abord, le chef ne donne que peu d'informations – un vague nom, quelques histoires anciennes. Octavien presse et obtient un résultat de 22 au jet de Bluff. Le chef rate son propre jet de Bluff. Octavien peut donc lancer 1d6+4 (pour son Charisme) pour un résultat de 7 – le chef doit réussir un jet de sauvegarde contre 17 ou voir son état d'esprit subtilement modifié et passer en Coopératif. Il n'y a plus qu'à le cuisiner subtilement pour obtenir quelques informations substantielles : l'homme s'appelle Mikhan et c'est un banni du peuple des Tortues (il ne peut plus s'approcher d'une étendue d'eau salée sans souffrir abominablement) ; ils le connaissent bien car il vient leur acheter des produits spéciaux, notamment des parfums et des baumes ; il paraît qu'il possède une maison non loin du palais du Dragon et qu'il est en excellents termes avec ce dernier...



### Quand faire le jet ?

Généralement, vous pouvez tenter une fois par scène d'influencer un interlocuteur pour améliorer son attitude vis-à-vis de vous. À ce sujet

là, il existe plusieurs écoles :

- ☒ la première école indique que soit vous faites un jet (et l'action est résolue instantanément pour aller plus vite), soit vous gérez la discussion avec du roleplay (en en jouant l'intégralité) sans vous préoccuper de technique et de jets. L'intérêt est de privilégier le rythme du jeu, mais cela donne un avantage aux « grandes gueules » même si leur personnage n'est pas vraiment très charismatique.
- ☒ la deuxième école indique que vous devez jouer la scène puis la sanctifier par un jet. Ce jet peut recevoir des bonus ou des malus (sous la forme de DK par exemple) en fonction de l'interprétation des joueurs. L'avantage est de laisser libre cours au roleplay, mais de vérifier ensuite que le personnage a bien les capacités de réussir ce que le joueur a fait. L'inconvénient est que le roleplay peut être magnifique, mais s'achever, au final, par un échec retentissant qui ne reflète en rien ce qui a été vécu par tous.
- ☒ la troisième école est une variante de la précédente : jouez la scène, mais accordez le résultat du jet en fonction du roleplay : vous ne lancez pas le dé. Un roleplay à côté de la plaque rapporte un 5 au d20 ; un roleplay correct rapporte un 10 ; un excellent roleplay donne un 15 ; une scène digne des oscars peut rapporter un 20 ou plus...
- ☒ la dernière école consiste à commencer la scène par les jets de compétence puis à la jouer en suivant ce qu'ils indiquent. Cela demande une bonne dose de coopération et de « jeu » de la part

des joueurs. Il peut être frustrant de jouer une scène que l'on sait devoir finir sur un échec. Cela peut aussi être très drôle et très enrichissant. Dans tous les cas, faites comme vous pensez devoir le faire. Variez même les résolutions en fonction des circonstances, des joueurs, de votre inclinaison du moment...



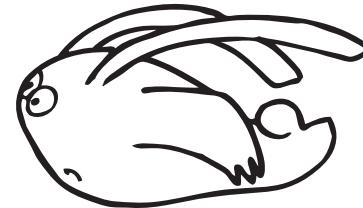
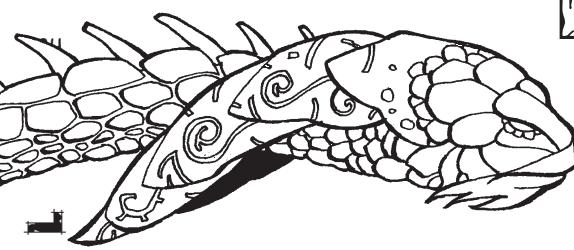
Tous les jets de compétences sociales peuvent, bien entendu, être habillés. Les compétences d'habillage les plus évidentes sont la Richesse (pour graisser les pattes et mettre de l'huile dans la machine) ou la Réputation (pour jouer de son statut, de sa célébrité ou de son nom). Mais vous pouvez aussi utiliser de l'Athlétisme (rouler des muscles pour impressionner les gens ou leur donner à admirer un corps sculpté par l'exercice) ou de l'Érudition (pour employer les bonnes formules et le langage adéquat en fonction du niveau social de chacun)... Vous trouverez sans doute de nombreuses idées en fonction des circonstances !

N'oubliez pas non plus les bienfaits de la coopération : si un seul personnage peut tenter d'influencer un figurant, les autres peuvent aider par quelques paroles bien placées, assentiments sonores et autres hochements de têtes affirmatifs.

Que peut-on obtenir précisément en fonction de l'attitude et de l'état d'esprit d'un interlocuteur ? C'est tout de même l'objet du jet de la compétence sociale : amener les gens à vous suivre dans vos demandes. Le tableau suivant peut vous donner quelques idées sur ce que vous obtenez comme réaction de la part de vos interlocuteurs :



D'KOO! - Les 7 états d'esprit					
État d'esprit	Renseignements	Influence	Bluff	Diplomatie	Intimidation
Domaines sociaux couverts	Informations, rumeurs, bureaucratie	Appuis, ressources, refuges, réseaux	marchandise, mensonge, bluff	négociation, persuasion, étiquette, style, us et coutume	commandement, interrogatoire, ascendant
Agressif	Des hurlements vindicatifs	D'autres hurlements vindicatifs	Toujours des hurlements vindicatifs	Un duel au petit matin ou du poison dans le verre	Une grosse colère et une réaction physique plutôt violente
Hostile	Quelques insultes	D'autres insultes	Toujours des insultes	Un silence glacial et la fin des discussions	Exactement l'inverse de ce que l'on attendait
Inamical	Des rumeurs, des renseignements inexacts, des fausses pistes, du bruit de fond – ou un haussement d'épaules	Aucune aide directe ou indirecte	De la méfiance et la vérification immédiate des insinuations – un gros râteau !	Cohabitation gênée et politesses minimales du bout des lèvres	Bien peu de coopération, d'initiatives et une application à la lettre des demandes – sinon un silence bien lourd
Neutre	Des informations factuelles simples, sans engagement ou avis personnel	Une aide qui n'engage pas plus de quelques instants, que peu d'effort et aucune ressource	Une écoute attentive, mais distante et une adhésion tant que cela de rentre pas en opposition avec les croyances et connaissances de l'interlocuteur	Des mondanités exquises et quelques échanges de bon aloi	De l'attention, mais de la réserve
Coopératif	Des informations complètes sur des sujets n'engageant pas la responsabilité de l'interlocuteur et quelques conseils, certainement	Une aide qui peut coûter un peu de temps et quelques ressources à votre interlocuteur	Une naïveté bien touchante, mais toujours à la limite de l'éveil	De la sympathie, des présentations, une aura sociale en hausse	De l'empressement à suivre les demandes
Amical	Des informations complètes y compris celles qui pourraient faire du tort à l'interlocuteur	Une aide qui peut même causer des problèmes à l'interlocuteur si cela se sait	Une grande confiance dans tout ce que vous pouvez raconter	Une grande acceptation, y compris des petits défauts, et beaucoup de compréhensions mutuelles	Du respect et de la loyauté
Charmé	Tout ce que l'on peut donner comme confidences et avis à une personne de confiance	Toutes les aides requises, demandées et même un peu plus (je laisse ?)	Un oui-da à toutes les élucubrations les plus abracadabantes – autant dire que ce soir, c'est ton soir !	Une reddition sans concessions – où je signe ?	De la crainte et de l'admiration



D  
K  
O  
O!





Vous pouvez remarquer quelques règles permettant de changer l'attitude d'un interlocuteur sont une variation des règles du dKrunch données p.75 à propos des techniques de combat. Cela ouvre de fort intéressantes perspectives, non ?

En effet, si dans votre univers, vous désirez que les relations sociales soient une part très importante des aventures et que les conflits

oratoires soient la manière normale et civilisée de vider les querelles, vous pouvez utiliser les règles ci-dessus en les étendant.

Imaginez donner un nouveau compteur à vos personnages – des points d'aplomb par exemple, basés sur le Charisme. Il vous suffit de modifier très légèrement l'atout Compteurs pour donner quelques points en plus. Dès lors, vous pouvez résoudre les oppositions sociales avec les mêmes règles que le combat physique, y compris les dKrunch qui vont bien !

**K-42**  
**Federal Agent**

*John Doe  
TV Show*

# The Hongkong Connexion

Thursday  
9PM  
on TBC

## Episode 7: Big bang in Soho



# MONSTRES, CRÉATURES ET AUTRES FIGURANTS NOTOIRE



Il nous a semblé important que cette section, jadis reléguée dans le dKrunch, appartienne maintenant au cœur dKool du système. Après tout, sans adversaires, opposants et alliés, les personnages des joueurs seraient bien seuls au monde. Dans l'optique de ne jouer au dK qu'avec cette seule et unique première partie, sans aucune des règles additionnelles et des options, voici donc la manière de traiter les monstres, les animaux et les figurants – qu'on appellera ici, de manière générique, des créatures. Que ce soit un homme ou un dragon, un simple soldat ou une créature des ténèbres, vous pourrez gérer ces créatures de la même manière, simplement, rapidement et avec juste ce dont vous avez besoin pour les définir en quelques lignes. C'est avec ces mêmes règles que vous pouvez aussi définir les compagnons animaux, les dévoués serviteurs ou les amis des personnages.

## FD et niveau

Une créature est définie par un FD et par un niveau.

Le FD représente la valeur brute de la créature, sa capacité de nuisance et ses pouvoirs. Plus le score du FD est élevé, plus elle est capable de faire très très mal aux personnages en très peu de temps – ou de les aider avec efficacité. Pour une créature donnée, le FD ne change pas quelque soit son âge ou sa puissance – c'est vraiment son potentiel, son inné.

Le niveau représente l'expérience et la ténacité d'une créature. Plus le niveau est élevé, plus elle sera coriace et difficile à vaincre. Le niveau donné pour une créature est indicatif : c'est le niveau d'un individu adulte moyen. Vous pouvez parfaitement imaginer des créatures plus jeunes ou plus expérimentées, avec un niveau plus faible ou plus élevé – vous n'aurez qu'à ajuster les scores des compétences et le total des points de vie et d'énergie, c'est tout ! Le niveau exprime aussi la puissance relative de la bête : amateur (niveaux 1 à 5), professionnel (niveaux 6 à 11) ou brutasse (niveaux 12 et plus).

## Compétences et compteurs

Une créature ne possède pas de caractéristiques, mais uniquement des points de vie, des points d'énergie et quatre domaines de compétences – en somme, l'essentiel pour en faire de redoutables adversaires ou des compagnons utiles :

Le combat qui décrit ses capacités physiques dans le cadre d'un affrontement violent et détermine à la fois ses scores d'attaque et de défense.

La mystique qui lui donne un savoir, une érudition, une certaine forme d'intelligence et un éventuel potentiel pour la magie.

la sournoiserie qui indique les possibilités techniques dont dispose la créature pour tourner une situation non conflictuelle à son avantage, par la parole ou les subterfuges.

la survie qui permet à la créature de profiter de son environnement et de s'y déplacer à l'aise, mais aussi d'effectuer des soins ou de pratiquer un métier.

Ces quatre domaines de compétences peuvent couvrir tous les besoins essentiels d'une créature. En fonction des circonstances, un jet de perception, de sauvegarde ou de mouvement se fera sous l'une ou l'autre avec une grande souplesse.

**Compétences :** Choisissez un domaine principal et deux domaines secondaires, le dernier sera le domaine mineur. Dans son domaine principal, la créature possède un score égal à (FD + Niveau+4). Dans ses deux domaines secondaires, elle dispose d'un score égal à (FD + Niveau+1). Dans son domaine mineur, enfin, elle a un score égal à (FD + Niveau-2).

**Combat :** une créature fait toujours au minimum 1d6 + niveau points de dégâts. Des capacités spéciales comme *Puissance* peuvent augmenter le nombre de d6. N'hésitez pas à prendre des atouts de combat pour rendre votre créature plus dangereuse.

**Compteurs :** Vous avez 7 points de facteur à répartir entre les deux compteurs (vie et énergie) – par exemple 5 et 2, 6 et 1, 4 et 3. Vos points de vie et d'énergie sont égaux à (FD x facteur x niveau).

**Capacités spéciales :** le nombre de capacités spéciales d'une créature est égal à FD x 2. Attention, la première capacité spéciale d'une créature est toujours son type (p.67). S'il s'agit d'un humanoïde, ne tenez pas compte de son type ou assignez un peuple spécifique. N'oubliez pas que vous pouvez aussi choisir des atouts de personnages, y compris des atouts d'origine. Vous trouverez une liste des capacités spéciales pour les créatures dans la section consacrée aux atouts p.67 et suivantes.

**Sauvegarde :** lorsqu'un personnage doit faire un jet de sauvegarde contre un pouvoir de la créature, la difficulté est égale à 10 + FD + niveau.

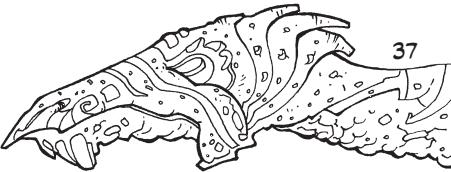
**Jets de caractéristique :** si le monstre a besoin de faire un jet avec une caractéristique, il utilisera son FD comme bonus.

**Degrés de compétence :** si une créature habille ses actions en mélangeant ses compétences ou s'il y en a besoin pour calculer ses capacités, utilisez la formule suivante pour définir le nombre de degrés qu'il possède : 1 degré par Niveau dans la compétence principale, 1 degré pour deux niveaux dans les compétences secondaires et 1 degré pour 4 niveaux dans la compétence mineure.





# LA MAGIE



Foin des listes à rallonges et des préparations complexes où la mémoire du joueur est mise à rude épreuve ! Le système de magie du dK a fait le choix de l'aventure et de l'improvisation : ayez toujours le sort dont vous avez besoin au moment où vous en avez besoin – ou, plus exactement, si vous avez une bonne idée, soyez-en récompensé...

La magie dK est donc modulaire, paramétrable et demande un certain sens de l'opportunité. Elle offre aux magiciens des outils simples, plus ou moins limités selon leur puissance, mais exige d'eux qu'ils réfléchissent à la meilleure manière de les utiliser et de les optimiser en fonction de la situation. Soyez inventif !

Dans le dK, le terme *Magie* est utilisé pour désigner tous les types de pouvoirs et le mot *Mystique* pour tous les gens qui ont appris à l'utiliser. Pour devenir un Mystique, il vous faut prendre l'atout correspondant.

## Les domaines magiques

Les domaines magiques représentent les catégories de pouvoirs disponibles pour votre personnage. Lorsque vous voulez obtenir un effet magique, il doit appartenir à un ou plusieurs domaines que vous maîtrisez. Il vous suffit d'avoir inscrit le nom du domaine sur votre feuille pour le connaître – un domaine ne ne possède jamais de score.

Avec l'atout *Mystique*, vous pouvez choisir un premier domaine. Par ailleurs, à chaque fois que vous reprendrez cet atout, vous choisirez un nouveau domaine.

Vous trouverez plus loin une liste de tous les domaines magiques disponibles avec des exemples défets pour chacun.



### 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 mystiques 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 mystique. Il est évident qu'un prêtre et un psioniste de guerre utilisent leur magie de façons complètement différentes – même si, fondamentalement, les règles restent techniquement les mêmes. Au moment où vous choisissez l'atout *Mystique*, vous devez choisir votre style principal – celui qui sera automatiquement associé à tous les domaines que vous connaissez et que vous apprenez. Le conteur vous indiquera quels styles sont disponibles dans son univers.

Un style a ses bénéfices et ses inconvénients. Il est associé à une compétence ou à un avantage et le mystique utilise le score de celui-ci pour lancer un sort.

En théorie, un mystique peut posséder autant de styles qu'il souhaite – il suit simplement plusieurs traditions. Mais si le style principal est automatiquement lié aux domaines qu'il connaît ou qu'il apprend, les styles supplémentaires doivent être associés à un domaine spécifique à chaque fois que l'on prend l'atout *Style supplémentaire*. Aussi, la plupart des mystiques se spécialisent-ils dans un ou deux styles et guère plus. Étudier plusieurs traditions est un travail énorme et difficile !

Parfois, un mystique peut connaître plusieurs styles pour un même domaine. Dans ce cas, il peut utiliser le style le plus intéressant en fonction des circonstances.

Vous trouverez plus loin une large palette de styles de magie. Choisissez ceux qui sont les plus pertinents pour votre campagne ou inventez-en d'autres selon vos besoins.

## Shazam !

Techniquement parlant, le lancer d'un sort fonctionne comme n'importe quelle action dans le dK. Il s'agit toujours d'une action principale et l'on fait un jet de d20 + la compétence de style contre une difficulté. Si la difficulté est battue, les effets du sort s'appliquent et le mage doit généralement dépenser des points d'énergie. Dans le cas contraire, le sort ne fonctionne tout simplement pas et le mage ayant dépensé des PE se retrouve Gros-Jean comme devant avec un compteur un peu moins rempli que quelques secondes auparavant...

Le système de magie du dK ne nécessite pas de longs bouquins de recettes où des sortilèges prédefinis 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 (et quelques avantages). Mais, en fait, vous prendrez rapidement l'habitude de créer les sorts utiles au moment adéquat – et ça ne sera pas plus long.



## Construire un sortilège

Un sortilège est constitué de paramètres dont la valeur va de 0 à 4. Ces paramètres sont tous réunis au sein du tableau ci-dessous.

Pour lancer un sort, vous avez besoin de déterminer ses paramètres et ses effets en dépensant des Points de Maîtrise magique (PM) dans chacun des paramètres qui vous intéresse – la portée, la durée, les effets, etc..

### Les points de maîtrise

Les points de maîtrise ont deux sources :

À d'une part, chaque mystique peut naturellement affecter 1, 2 ou 3 points de maîtrise dans les paramètres. Ce chiffre dépend de la compétence de style, selon qu'elle soit amateur, professionnelle ou brutasse (tel que défini p.9).

À d'autre part, le mystique peut tenter de se compliquer la vie en assignant un FD à son sort. Le FD augmente la difficulté du lancement de sort, mais donne deux points de maîtrise par valeur de FD.

En ajoutant les PM naturels à ceux donnés par le FD, vous savez combien de points vous pouvez distribuer dans le tableau des paramètres et effets.



### Difficulté d'incantation et coût en énergie

Les mystiques savent lancer des sortilèges dont tous les paramètres sont égaux à 0 (sans les PM). On appelle ça des « tours mineurs » et la difficulté pour les incanter est égale à 15. Par ailleurs, de tels sortilèges ne coûtent aucun point d'énergie – cool non ? Avec ça, vous pourrez masser vos collègues ou vous passer de briquet pour faire une flambée, mais guère plus – en tout cas, ça sera bien suffisant pour rajeunir des fleurs fanées que vous offrez à votre belle ou passer un coup de balai avant qu'elle n'arrive chez vous !

Tous les autres sortilèges sont de la « vraie magie », de celle qui tache et qui fait des trous ! Les sortilèges ont alors un FD. La difficulté de lancer de tels sorts est égale à  $20 + (\text{FD} \times 5)$  et coûte  $\text{FD} \times 6$  points d'énergie. Ainsi, un sortilège de FD1 a une difficulté de 25 et coûte 1d6 points d'énergie. Comme indiqué précédemment, chaque point de FD apporte deux points de maîtrise dans le tableau ci-dessus, en plus des points donnés par la compétence de style.

Vous aurez donc remarqué, astucieux comme seul un lecteur du dK peut véritablement l'être, que vous pouvez lancer un sortilège de FD0, de difficulté 20, en comptant uniquement sur le ou les points de maîtrise de votre compétence et avec un coût merveilleux de 0d6 point d'énergie (si, si, zéro dé à 6 faces !)

Si la vie d'un mystique n'est pas belle avec ça !

PM	0	1	2	3	4
Portée	mêlée	jet	tir	vue	hors de vue
Durée	instantanée ou un tour	1d6 + degrés tours ou concentration	1 scène ou un jour	1 séance ou une semaine	longtemps ou jusqu'à un moment précis
Cibles ou zone	1 ou chaise	2 ou chariot	4 ou grande salle	8 ou maison	16 ou château
Délais	tout de suite	dans 1d6 tours	dans une scène ou dans un jour	dans une semaine ou dans une séance	lorsqu'une condition précise se présente

Effets génériques	effets amateurs	—	effets professionnels	—	effets brutasses
Dégâts et soins	1d6 + caractéristique	2d6 + caractéristique	3d6 + caractéristique	4d6 + caractéristique	5d6 + caractéristique
Coups spéciaux	—	1 coup	—	2 coups	—
Modificateurs	+1/-1	+2/-2	+3/-3	+4/-4	+5/-5
Invocations de combat	—	FD1	FD2	FD3	FD4
Invocations négociées (niveau +5)	—	FD5	FD 6	FD 7	FD 8
niveau des créatures invoquées	niveau 1	niveau 2	niveau 3	niveau 7	niveau 10
Création d'objets temporaires	—	—	FD1	—	FD2
Nombre de domaines combinés	un domaine unique	deux domaines combinés	trois domaines combinés	quatre domaines combinés	cinq domaines combinés



### Circonstances magiques

Eh oui, la magie aussi a ses circonstances et les dK qui en découlent. Modifiez la difficulté en imposant des dK de circonstance si :

☒ le mystique utilise un sortilège lié à un élément alors que celui-ci est rare ou que l'environnement est saturé par un élément opposé (créer un mur de flamme sous l'eau ou utiliser de la magetek en pleine nature...)

☒ il y a une grosse source de magie proche de l'endroit (la magie a tendance à rapidement saturer)

☒ les sources magiques sont au contraire très faibles

Inversement, vous pouvez aussi donner des dK gratuits au personnage si vous estimatez que les circonstances sont particulièrement favorables.

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

### Pour résumer...

... lorsque vous voulez lancer un sortilège, définissez le nombre de PM dont vous aurez besoin, établissez la difficulté, dépensez les points d'énergie et faites le jet. Si ça passe, c'est tout bon. Sinon, vous aurez perdu une action et des réserves.

## **S**IMMERDES À MERMANDE

Du côté de Léonce, par contre, les choses sont moins roses et notre vaillant

Hounedin s'applique pour le moment à serrer les dents pendant qu'Ildebert farfouille dans la masse sanglante de son épaule. Le mage, qui maîtrise le domaine mystique du Corps, décide donc, dans un premier temps, d'improviser sur le pouce un petit sortilège d'Anesthésie de FD1 (FD qui, combiné à son point de maîtrise personnel, lui offre un total de trois PM – assez pour empêcher son camarade de souffrir jusqu'à la fin de la séance). Un sortilège de ce calibre demande un jet contre une difficulté de 25 ce qui, pour Ildebert qui fait ses jets de Magie à +16, est tout à fait abordable. Notre sorcier dépense donc 1d6 points d'énergie et avec un

résultat au d20 de 9 obtient une réussite sur le fil ! Léonce sent progressivement la douleur de son épaule s'atténuer. Sophie, qui est une conteuse inventive capable de s'émanciper un peu des règles, décide en conséquence que, pendant toute la durée du sortilège, le malus aux jets de Léonce sera diminué de moitié (-6 tout de même) puisque le guerrier hounedin ne ressent plus la douleur de sa blessure.



### Les paramètres

Le tableau vous propose donc de répartir des PM dans les différents paramètres et effets. Les paramètres servent, de fait, à définir à combien de distance vous pouvez cibler votre sortilège, sur combien de personnes et pour combien de temps.

#### Portée

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 ; s'il s'agit d'une zone, définissez son centre. Dans le cas d'un sort de transport, vous devez compter la distance parcourue dans la portée totale. Pour une invocation, la portée exprime la distance maximale à laquelle la créature invoquée peut s'éloigner de vous.

Les distances sont exprimées en termes vagues pour que vous n'ayez pas à sortir les figurines.

☒ **Mélée** – Cette portée est très courte. Le mystique pourrait tendre le bras, peut-être faire un ou deux pas, pour toucher sa cible lui-même s'il le désirait.

☒ **Jet** – Le mage peut atteindre une cible située à la distance que pourrait parcourir un objet qu'il lancerait. Alors, forcément, il y a une différence entre lancer un poids d'athlétisme et une balle de base-ball. Comptez, néanmoins, que passé 20 mètres, un tel sort ne serait plus vraiment très précis.

☒ **Tir** – Le sort affecte une cible située à une distance qu'une arme de tir pourrait atteindre – disons jusqu'à deux terrains de football bout à bout... Au-

déjà, à moins que vous ne mettiez une lunette de visée sur votre bâton de mage, passez en vue.

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

**☒ Hors de vue** – Le mage n'a pas besoin de voir la zone ciblée. Il doit juste être conscient de sa présence et de son existence, parce qu'il y a déjà été ou parce qu'il a de bonnes raisons de croire qu'elle est là. De nombreux dK de circonstances peuvent être employés lorsque le personnage n'a qu'une vague idée de ce qu'il prend pour cible.

### Durée

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 définitifs, comme ceux qui causent des dégâts ou rendent des points de vie, ont en fait une durée instantanée. Notez aussi que, tant qu'un sortilège fait effet, les points d'énergie dépensés pour le lancer ne peuvent être récupérés.

**☒ Instantané** – les effets du sort sont instantanés. Ils provoquent quelque chose puis disparaissent, ne laissant que les conséquences du sortilège. Il est presque impossible d'empêcher un tel sortilège et l'on ne peut traiter que ses suites. La plupart des sortilèges qui provoquent des dégâts ou qui soignent sont instantanés.

**☒ Concentration** – un mystique peut vouloir qu'un de ses sortilèges dure longtemps, mais sans aller chercher une plus grande difficulté ou dans l'optique de le faire cesser à volonté. Tant qu'il se concentre sur un sortilège, un mystique ne peut plus effectuer de jet de dés (d20 et/ou dK). Le sortilège s'arrête s'il subit une blessure ou s'il arrête de se concentrer.

**☒ Un tour / 1d6 + degrés tours** – bien qu'ils soient dans deux colonnes différentes, ces durées fonctionnent presque de la même manière. Les effets du sort se poursuivent pendant un temps déterminé, soit un tour complet, soit un nombre de tours égal à 1d6 auquel on ajoute les degrés de style du mystique. Bien entendu, un contresort adverse peut arrêter les effets du sortilège, mais, une fois lancé, le mystique ne s'occupe plus de rien.

**☒ Une scène ou un jour, une séance ou une semaine** – Ces durées sont données selon que vous considérez le temps d'une manière absolue ou relative. De manière absolue, le temps file en comptant les secondes, les minutes et les heures. De manière relative, le temps est compté en fonction de la narration et de l'histoire. Vous pouvez utiliser l'une ou l'autre de ces durées, en fonction de ce que préfèrent le conteur et les joueurs.

**☒ Longtemps** – La valeur par défaut de cette mesure, somme toute assez floue, est de 1 mois. Toutefois, le mystique peut choisir de l'étendre encore en dépensant

plus de points d'énergie : Pour 1d6 points d'énergie supplémentaires la valeur devient une année ; et pour 2d6 points d'énergie la valeur devient celle de la durée de vie du lanceur de sort ; enfin, pour 3d6 points d'énergie supplémentaires, l'effet devient définitif.

**☒ Jusqu'à un moment précis** – utile pour lancer des malédictions ou pour conditionner la durée d'un sortilège à une condition ou à un état précis : jusqu'à ce qu'une quête soit résolue, tant que le personnage voyage, tant que les étoiles sont dans telle configuration, etc.. Plus les circonstances sont précises et demandent des investissements (en temps ou en ressources), plus le surcoût en énergie est important. Par ailleurs, ne comptez pas récupérer les points d'énergie investis avant que le sortilège ne fasse effet !



Lorsqu'un sort fait effet durant plusieurs tours, deux cas de figure se présentent :

**☒** si les effets du sort sont naturellement continus (invisibilité, vol, armure, bonus ou malus, etc.), le mystique paye les effets une seule fois au moment où le sort est lancé. Ensuite, le sortilège fonctionne tout seul jusqu'à ce qu'il soit annulé ou qu'il s'achève tout seul.

**☒** si les effets du sort sont naturellement ponctuels (soins et dégâts notamment), le mystique paye le coût des effets à chaque fois qu'il les déclenche (généralement une fois par tour jusqu'à la fin du sort) ainsi qu'une action principale – Un personnage mystique disposant de l'atout Action supplémentaire pourra même activer l'effet plusieurs fois par tour. L'avantage est qu'il n'a fait qu'un seul jet de magie contre la difficulté et que, ensuite, les effets s'appliquent tout seuls. Par exemple, un sort de soin peut redonner des points de vie à chaque tour, mais coûte le prix normal de l'effet à chaque fois. Néanmoins, parce qu'on est gentil, comptez un seul point de récupération !

### Ciblage

Cette colonne permet de choisir entre une zone ou un nombre.

**☒ 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 – qu'elles soient des alliés ou des ennemis. 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 – puisqu'une zone est fixe et non mobile.

### Délais

Le délai permet de repousser le moment où un sortilège commence à faire effet. Il est impossible de récupérer les points d'énergie tant que le sort n'a pas fonctionné.

Tout suite – le sort part instantanément.

Plus tard – le sort commence quelques tours plus tard, au début de la scène, du jour, de la séance ou de la semaine suivante.

Lorsqu'une condition précise se présente – le sort est déclenché par une condition à choisir au moment du lancement du sort (comme au moment d'une blessure ou lorsque le soleil se couche ou lorsque l'on prononce certaines paroles, etc..)

## Les effets magiques

Le principe premier de la magie est de manipuler et modifier la réalité physique – ou « Comment faire un pied de nez à l'establishment ». C'est pour cela qu'il est si difficile d'encadrer la magie pour la rendre compréhensible et utilisable. Si on l'enferme de trop, elle meurt. Si on lui laisse trop de liberté, elle s'échappe ou vous consume.

La magie du dK est donc – une fois posés quelques paramètres simples, histoire de se prémunir contre les brûlures superficielles – une magie dite « freeform » (c'est-à-dire sans cadre, sans grimoire, sans moule, sans *a priori*).

Quelques effets très précis (les dégâts, les soins, les invocations, etc.) sont un peu plus précisément évoqués, car, après tout, on veut aussi conserver un peu d'équilibre et faciliter le jeu !

### Les effets génériques

Le but d'un sortilège est de produire des effets magiques plus ou moins complexes ou étranges. Ces effets sont divisés en trois catégories – oui, oui, comme les armes et l'équipement.



Maintenant, la question à mille francs et le super banco : comment détermine-t-on qu'un sortilège a un effet amateur, professionnel ou brutasse ? Plusieurs écoles s'affrontent à ce sujet (comme pour tous les sujets un peu délicats et métaphysiques) :

les premiers estiment que la puissance des effets est relative. En fonction des circonstances et de l'utilité du sortilège, un même effet sera amateur un jour (il n'est pas très utile sur le moment) et brutasse le lendemain (il permet de résoudre le scénario en un tour de main). Faire éternuer quelqu'un est facile certes, mais est-ce

facile de faire éternuer le grand méchant du scénario au moment où il conclut son invocation afin que celui-ci rate ?

les seconds pensent que la puissance des effets est absolue et que c'est l'intelligence des joueurs qui leur fait utiliser les sorts les moins puissants pour obtenir les effets narratifs les plus intéressants. Après tout, pas besoin de boule de feu pour déclencher un incendie dans les rideaux du palais royal. Un simple zippo suffit (comment ça, un zippo et un lit ?)

les troisièmes se réfèrent au grand ancêtre qui donna naissance à ce livre, considérant 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.

Pour notre part, nous nous sommes rendu compte que nous n'avons pas de réponse à cette question. Ou, plus exactement, chacun des utilisateurs de ce livre a sa réponse. Voici tout de même une tentative de classement des effets, notamment des effets les plus « fixes » que nous ayons pu déterminer.

Les effets d'amateur recouvrent tout ce que l'homme pourrait très bien faire sans la magie, avec un peu de temps et du matériel basique. Simplement, la magie accélère les choses, permet de se passer d'outils, de palier au manque de matériaux (faire du feu, se rafraîchir, appeler un animal avec un appeau, empêcher de la bouffe de pourrir, nettoyer des sols, réparer un objet, faire mal à un niveau humain, etc.).

Les effets professionnels correspondent à tout ce qui pourrait éventuellement être obtenu naturellement en usant d'artifices ou de matériaux particuliers

(faire une boule de feu avec une bombe de produits chimiques, glacer du matériel avec un congélateur ou de l'azote liquide, voler, faire oeuvre de destruction par l'emploi de grosses armes, etc.). L'homme n'a souvent besoin que de bon sens et de temps pour y arriver par lui-même, mais la magie est une puissante alliée.

 **Les effets brutasses** regroupent tous les effets impossibles à obtenir sans agir sur la réalité même (invisibilité, téléportation, arrêt du temps, appel d'une météorite, désintégration, etc.). Ce sont les effets magiques les plus puissants, les plus brutaux, les plus surnaturels et bizarres, ceux qui laissent des traces dans les souvenirs et placent le mystique dans une autre dimension, par rapport à l'homme de la rue.

### Dégâts et soins

Fondamentalement, faire des dégâts et les réparer, c'est un peu la même chose. Techniquement du moins. Il suffit de décider combien de d6 vous voulez lancer et y ajouter une caractéristique. Cette dernière dépend du type de sortilège, du domaine, de la manière dont vous décrivez vos effets : une vague de feu utilisera l'Intelligence tandis qu'un éclat lumineux contre des morts-vivants fera appel au Charisme.

Vous noterez les quelques points suivants concernant les dégâts et les soins :

 toutes les cibles prises dans le sort subissent une perte ou un gain de points de vie égal aux jets de d6. Pour les dégâts, un jet de sauvegarde réussi annule les dégâts.

 l'armure s'applique lors des dégâts.

 chaque sort de soin coûte un point de récupération à la cible ou au mystique, au choix de ce dernier.

#### Soins magiques

 Les soins magiques peuvent être effectués autant de fois que l'on veut, mais ils coûtent toujours des points de récupération soit au mystique soit au patient. Ils peuvent redonner des points de vie, mais JAMAIS de points d'énergie – ni ne peuvent soigner les folies. Par contre, ils peuvent soigner les blessures beaucoup plus vite et en limitant les séquelles. Il ne faut que le temps de lancer un sort pour soigner une blessure – et non une pleine journée. Par ailleurs, chaque demi-heure prise pour lancer le sort diminue la difficulté de la blessure de 5 points (que l'on utilise comme difficulté du sort). Ainsi, on évite plus facilement les séquelles. Chaque soin d'une blessure coûte 3d6 points d'énergie, quel que soit la puissance du mystique.



### Coups spéciaux

Les coups spéciaux sont des éléments qui s'ajoutent aux dégâts et aux soins. Vous devez dépenser des PM comme indiqué dans le tableau pour activer un ou deux coups spéciaux sur une attaque ou un soin.

 **Immobilisation** – le sortilège d'attaque a des effets particuliers (il paralyse, endort, immobilise, etc.). Il ne cause pas de dégâts réels, mais la cible doit réussir un jet de sauvegarde ou de compétence contre une difficulté égale à 10+dégradés (au lieu du jet de sauvegarde normal) ou subir les effets. Tant que le sort est maintenu, la cible peut tenter de s'en libérer comme s'il s'agissait d'une lutte (jet de sauvegarde à chaque tour contre la même difficulté). Ces effets ne provoquent jamais de dégâts, mais handicapent la cible.

 **Dégâts structurels** – l'armure ne s'applique pas.

 **Dégâts continus** – le sortilège provoque des dégâts continus de 1d6 par tour (la cible s'est enflammée, elle a le cœur qui est prêt à exploser, etc.). À la fin de chaque tour, la cible peut tenter un jet de sauvegarde contre 15. En cas de réussite, les effets s'arrêtent. Dans le cas contraire, les dégâts sont appliqués au tour suivant.

 **Drain de vie** – le mystique gagne la moitié des points de vie qu'il a fait perdre à une cible.

### Modificateurs

Les modificateurs s'appliquent soit aux compétences, soit aux avantages. Jamais aux caractéristiques. Ils peuvent être librement répartis. Toutes les personnes ciblées par le sort reçoivent le bonus ou le malus pour sa durée. Un jet de sauvegarde annule les effets d'un malus.

#### MMERDES À MERMANDE

Cette fois-ci, c'est la bonne ! Notre ineffable trio sent qu'il tient le bon bout.

Ils ont une piste sérieuse et il ne leur reste plus qu'à trouver un moyen d'entrer dans la maison du banni des Tortues.

Ils en sont encore dans le ventre de la gabarre à échanger des claques dans le dos quand une voix juvénile et mauvaise résonne juste derrière eux : « Vilains... vilains garçons... qui posent trop de questions... Vous méritez des gnous ! » D'un seul mouvement nos trois héros se retournent alors pour se retrouver face à une étrange créature ignée au sourire ardent : un élémentaire de feu ! L'ignoble petit lutin de flammes les fixe du regard, continuant à égrener sa terrible litanie « Ou bien des horions... ou encore... la crémation ! » Et nos compères de se retrouver ensevelis dans un déluge de flammes. Ildebert, qui est aussi un maître du feu, identifie aussitôt le Souffle Incandescent de Gyl-Braël, un très puissant sortilège offensif de FD2 qui inflige 2D6+Intelligence points de dégâts instantanés (1PM) dans une zone de la surface d'une Grande Salle centrée sur le lanceur (2PM) et capable de provoquer dans un deuxième temps des dégâts continus (coup spécial, 1PM). Cette histoire sent définitivement le roussi.



## Invocations

L'invocation de créatures surnaturelles est divisée en *Invocations de combat* et en *Invocations négociées*. Chaque invocation possède un FD et un niveau – vous devez choisir les paramètres dans chacune des lignes. Les invocations négociées possèdent un bonus de +5 pour calculer le niveau.

Les invocations de combat donnent un contrôle total sur la créature invoquée, sans contrepartie ni précaution particulière à prendre.

C'est une méthode adaptée aux créatures relativement faibles. Dans le cadre d'une Invocation de combat, la première ligne de la table des paramètres (Portée) correspond à la distance maximale qui peut séparer les créatures commandées de l'invocateur tandis que la troisième ligne (cibles ou zone, sachant que c'est l'aspect cibles qui est concerné dans le cas présent) représente le nombre maximum de créatures invocables en une seule fois. Dans ce cas, chaque créature invoquée nécessite une dépense supplémentaire en points d'énergie – généralement 1d6 supplémentaire par créature. La ligne de durée indique le temps pendant lequel la créature est présente avant de retourner dans son royaume. Si vous souhaitez qu'elle accomplisse une tâche précise et reste là tant que cette tâche n'est pas accomplie, utilisez le paramètre de bout de ligne.

Les invocations négociées (comme leur nom l'indique assez clairement) impliquent une négociation préalable avec la créature avant qu'elle ne se mette au service du mage. Il faut donc prévoir un pentacle de protection pour toute la phase de négociation ainsi qu'un « paiement » à la tâche de la créature (qui peut aller du sacrifice de jeune vierge au banquet gargantuesque). C'est une méthode adaptée aux créatures relativement puissantes.

Dans le cadre d'une Invocation négociée, la troisième ligne de la table des paramètres (cibles ou zone, sachant que c'est l'aspect zone qui est concerné dans le cas présent) correspond à la taille du pentacle d'invocation (point important quand on veut invoquer

des créatures de Gabarit 2 ou 3). Dans le cadre d'une négociation, on ne peut jamais invoquer plus d'une créature à la fois.

Il faut noter aussi qu'une créature invoquée avec cette méthode peut, au cours de la négociation de son pacte, tenter un, et un seul, jet de Mystique en opposition avec le jet de style du conjurateur pour briser le pentacle, se libérer de l'invocation et, généralement, massacrer l'outrecuidant qui a osé la convoquer.

Une fois que le pacte est signé par les deux parties, la créature est complètement indépendante de son invokeur (pas de limitation de proximité comme avec une invocation de combat).



### La lampée de vinaigre d'Islayre

*Ami Conteur, ne laisse JAMAIS un joueur créer lui-même les bestioles qu'il invoque : non seulement tu ouvrirais ta table à un grobillisme sans bornes, mais tu tuerais aussi un peu de la magie du combat en donnant à ton joueur invokeur une idée trop précise du fonctionnement des créatures, horreurs et autres monstruosités.*



### Le grain de sel d'⊗.

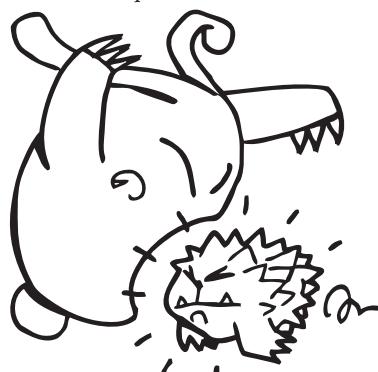
*Non vraiment, ne laissez pas vos joueurs créer les monstres.  
Jamais.  
C'est mal.*

## Création d'objets magiques temporaires

Vous pouvez fabriquer des objets magiques temporaires en choisissant un FD pour l'objet. Reportez-vous p.91 du dKrush pour les règles de fabrication d'objets. Tant que l'objet est actif, vous ne pouvez pas récupérer les points d'énergie.

## 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*. Utilisez ces paramètres pour déterminer combien de domaines vous pouvez combiner et à quel coût.



# 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.

**DKOOL**

## 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  $15 + \text{le nombre de degrés dans la compétence de style du mystique}$ .

## Dissiper un sort

N'importe quel mystique 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 mystique disposant du domaine *Enchantement* ignore la difficulté supplémentaire de +10.

Le coût de ce contre-sort est égal à celui du sort +1d6 points d'énergie supplémentaires.

## **MMERDES À MERMANDÉ**

Ce coup-ci, Ildebert va devoir faire péter le grand jeu : s'il n'est pas capable de contrer ce sortilège, leur aventure à tous risque bien de s'arrêter là. Malheureusement, contrer un sort de FD2 risque bien de dépasser ses capacités innées : battre une difficulté de 40 n'est pas à la portée de tout le monde ! Mais, après tout, notre sorcier a toujours eu de la chance... Il décide donc de mettre sa précieuse réserve personnelle de dK dans la balance (4 dK, 2 pour son Charisme et 2 autres liés à son atout de peuple) et d'utiliser sa compétence de Concentration pour habiller son jet. Il dépense donc 4d6 points d'énergie (3 dés pour le contre-sort et 1 supplémentaire pour l'habillage), ce qui l'amène dangereusement près d'être vidé, et lance sa poignée de dés tout en priant un hypothétique dieu du Jeu. Au final, il obtient un 12 sur son d20, une Krâsse et deux demi-Krâsse (+12 au jet) ce qui, combiné à son modificateur de +17, lui permet de contrer le Souffle Enflammé de ce petit saligaud d'élémentaire (résultat final : 41, à peine plus qu'il n'en fallait !). Ce n'est pas ce coup-ci que Sophie sera débarrassée de nos trois lascars !

## 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 les plus utiles. Pour ce faire, notez les paramètres du sort : temps d'incantation, paramètres, effets, etc. ainsi que sa difficulté et son coût et donnez un nom au sort. Un sortilège mémorisé peut être construit avec un PM supplémentaire gratuit.

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 !

## Coopération magique

Lorsque plusieurs mystiques utilisent les règles de coopération pour lancer ensemble un sortilège particulièrement ardu, ils peuvent se répartir entre eux le coût en points d'énergie du sortilège (avec un minimum de 1 point par mystique participant au rituel). Chaque mystique doit aussi, impérativement, posséder le domaine correspondant au sortilège lancé.



## Styles et domaines, un vade-mecum

### Liste des domaines de magie

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 (démon, sylphes et dieux extérieurs) et permet aussi de les protéger, car les cercles de protection et autres 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 mystique 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 incandescent, 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 électrique et voyager gratos sur les lignes à haute tension.

**Enchantement** – Ce domaine n'est pas très flashy. Ce domaine est lié à la magie en tant que force ou énergie du monde. Vous pouvez détecter la magie, l'assécher, créer des zones de magie morte ou encore enfermer la magie dans des objets. Pour ce faire, voyez les règles d'Krunch page XX.

**Esprit** – Ce domaine englobe tout ce qui a trait aux esprits intelligents. Il sert à lire les pensées, communiquer par télépathie, mais aussi à planter 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 mystique 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 lui, 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 surcroît 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 campagne. 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*.

**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.

## Liste des styles de magie

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

**Sorcellerie (aussi appelé Mage à l'ancienne)** – *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 mystiques. Il permet à ses pratiquants de mémoriser deux sorts de plus.

**Prière – Foi** – 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 pour repousser les créatures et entités condamnées par son culte (les morts-vivants ou les démons le plus souvent, mais on peut aussi imaginer qu'un Prêtre du Feu repousse des élémentaires opposés ou qu'un Prêtre des dieux obscurs soit capable de repousser les animaux). Pour ce faire, on procède comme s'il possédait le domaine adapté (Mort pour les morts vivants, Animal pour les bêtes, etc.). La nature exacte des ennemis sacrés du personnage doit être déterminée en accord avec le conteur.

	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	Déecter 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

**Katas – Athlétisme** – 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 utiliser gratuitement vos degrés en *Athlétisme* pour habiller vos jets de défense pendant les tours de combat où vous lancez un sort.

**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. Vous pouvez utiliser gratuitement vos degrés en *Attaque* pour habiller vos jets de défense pendant les tours de combat où vous lancez un sort.

**Magie matérielle – Métier** – Vous déclenchez des effets magiques en les enfermant dans des objets. En prenant ce style, vous devez choisir une technique particulière : si certains utilisent la calligraphie pour créer des parchemins magiques, d'autres préfèrent l'alchimie et ses puissantes potions. Et quand les mystiques nains enferment la magie dans le cœur même de runes gravées dans la pierre ou le métal, les gnomes, eux, passent des années à peaufiner leurs inventions mécaniques et leurs gadgets délirants. Les possibilités sont nombreuses. En général, vous avez besoin d'un minimum de matériel pour créer vos sortilèges. Les avantages de ce style très particulier sont évidents : vous pouvez lancer vos sorts à l'avance et même les donner à des alliés. En effet, il suffit d'un geste simple (déchirer ou brûler le parchemin, boire la potion, toucher la rune, mettre le gadget en marche, etc.) pour déclencher l'effet mystique noté. Attention, les points d'énergie dépensés lors du lancement du sort ne sont pas récupérés tant que l'effet n'est pas déclenché.

**Magie artistique – Représentation** – Vous ne pouvez jeter de sorts qu'en utilisant une forme d'art bien particulière que vous devez déterminer au moment de choisir ce style. Du scalde nordique aux danseurs-mana elfes, les possibilités sont nombreuses. Vous recevez un bonus cumulatif d'1 dK de circonstance à votre jet de style pour chaque artiste qui vous accompagne quand vous jetez un sort. Le nombre de ces dK favorables ne peut toutefois jamais 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 d'1 dK de circonstances magiques à tous vos jets de style. Si vous êtes dans la nature, ce malus se transforme en bonus.

**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 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 20. 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'*Athlétisme*, tandis qu'un type invulnérable à cape rouge utiliserait sa Défense.

## MMERDES À MERMANDE

*Il ne s'en est fallu que d'un cheveu !  
D'un même geste, les trois compagnons sautent dans l'eau du canal tandis que la gabarre enflammée s'enfonce doucement dans l'eau sombre, engloutissant avec elle ce qui reste de l'élémentaire de feu et, malheureusement, les corps des hommes du peuple de la Tortue que ce dernier n'a pas hésité à sacrifier.*

*Alors qu'ils rejoignent un ponton à quelques distances, le canal s'éveille doucement au son des cors d'alarmes des manteaux noirs. Léonce aide Octavien à se sortir de l'eau – il est frigorifié et dépité par toute cette eau qui lui dégouline sur le pelage ! mais il ne faut pas rester là... Quelque chose de bizarre se passe à Mermande et, finalement, la solution n'est peut-être pas si prête que cela à être découverte...*

Sophie referme son cahier de notes et commence à ranger ses dés avec un sourire inquiétant : « La suite la semaine prochaine, les gars ! Vous pouvez vous noter 20 pex et n'oubliez pas de ranger les gâteaux et les verres avant de partir, vous serez des amours. »



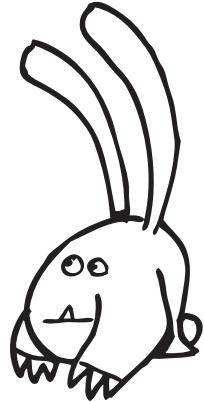
D  
K  
O  
O  
L



# ATOUTS



# ATOUTS



Les atouts sont des éléments descriptifs très importants pour votre personnage. Chaque atout est une capacité spéciale, une amélioration, un talent particulier, qui rend le personnage plus efficace et plus costaud ou qui lui permet d'accomplir des actes extraordinaires.

À chaque fois que vous gagnez de l'expérience, vous pouvez choisir de nouveaux atouts parmi tous ceux que nous vous proposons dans les pages suivantes.

Lennui, c'est que vous devez vous référer à des listes interminables et vous plonger dans l'étude des différentes options qui vous sont proposées – bref, vous devez faire des choix en supportant le syndrome « Buffet garni » (vous savez, quand on pose sur la table un énorme plat avec beaucoup, beaucoup de bonnes choses dedans, mais qu'on ne vous tend qu'une toute petite, toute minuscule assiette !)

Voici quelques conseils pour aller plus vite :

☒ d'abord, réfléchissez à ce dont votre personnage a besoin. Quels sont les points faibles qu'il doit comprendre d'urgence ? De quels avantages a-t-il besoin ? Quels ont été ses manques durant ses dernières aventures ? Qu'a-t-il pu apprendre auprès des gens qu'il a croisés ou par ce qu'il a fait ?

☒ ensuite, reportez-vous aux différentes sections de ce chapitre. Nous avons classé les atouts non pas par ordre alphabétique, mais par catégories et sous-catégories, pour vous aider à vous repérer. Faites un tour dans le thésaurus et vous trouverez ce dont vous avez besoin.

☒ enfin, n'oubliez pas que le dK est un système de jeu « positif ». Normalement, un personnage peut toujours tenter les actions qu'il veut entreprendre, utiliser le matériel ou effectuer des manœuvres compliquées. Les atouts sont là pour vous aider à mieux réussir, à aller plus vite, à être plus efficace. Ainsi, tout le monde peut se saisir d'une épée à deux mains : simplement, le combattant brutasse est beaucoup plus mortel ! Ainsi, vous savez que la possession ou non d'un atout ne vous empêchera jamais d'agir. Vous pouvez ainsi choisir la conscience tranquille : si vous n'avez pas un atout particulier tout de suite, ce n'est pas grave, ça ne vous pénalisera pas. Vous pourrez toujours le prendre plus tard sans avoir l'impression d'être moins fort. C'est juste que vous serez plus fort quand vous l'aurez.

## Thésaurus

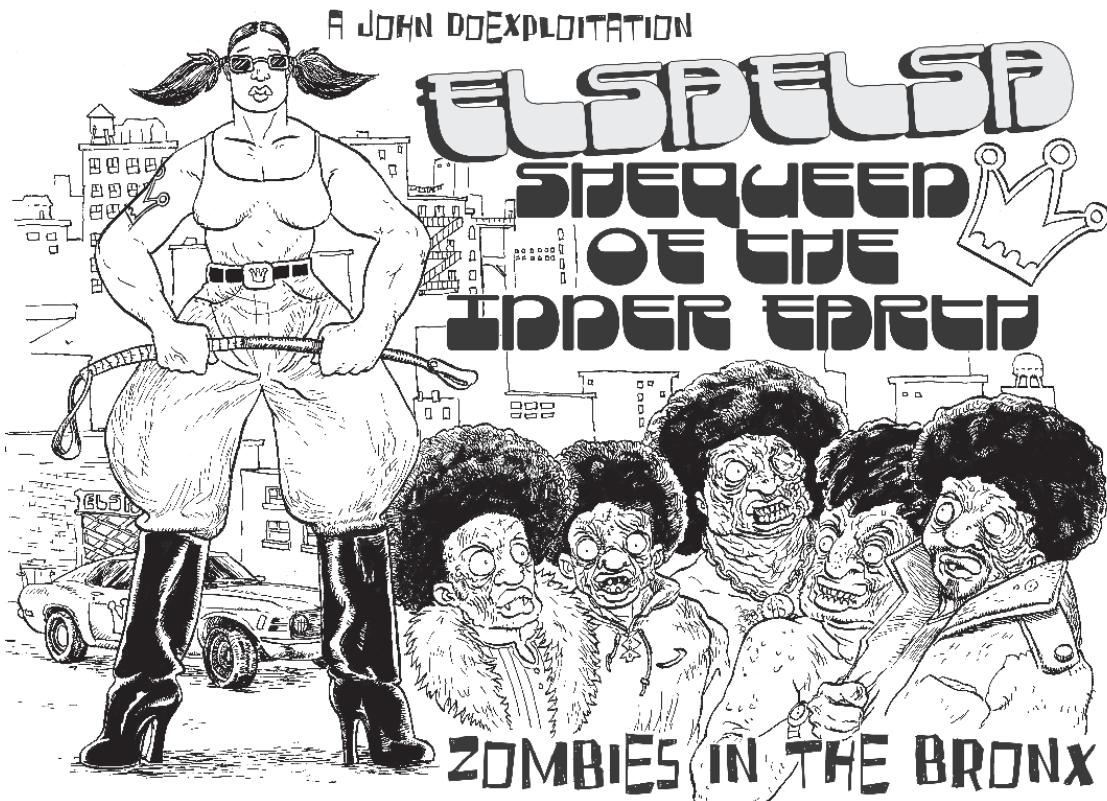
Ce thésaurus va vous permettre de retrouver rapidement un atout que vous cherchez en fonction de son utilité, de son domaine d'application et de vos besoins.

☒ **Atouts d'origine** : les atouts d'origine sont tous les atouts que vous ne pouvez choisir que lors de la création du personnage. Ils sont intimement liés à ses toutes premières années, bien avant qu'il se lance dans la carrière d'aventurier. Les atouts d'origine sont classés en quatre catégories : les **atouts de peuple** (un seul à choisir, mais qui vous donne votre look trop terrible), les **atouts de naissance** (ceux qui définissent ce que votre maman vous a laissé comme héritage), les **atouts familiaux** (ceux qui décrivent l'environnement social ou géographique dans lequel vous avez grandi) et les **dons** (les atouts qui vous donnent des capacités hors du commun).

☒ **Atouts de développement** : les atouts de développement sont tous les atouts qui vous permettent d'améliorer votre personnage en améliorant directement ses capacités – points de vie et d'énergie, compétences, avantages, caractéristiques, circonstances, etc..

☒ **Atouts de combat** : les atouts de combat sont tous les atouts liés à cette occupation primesautière sans laquelle aucune aventure ne serait vraiment réussie. Les atouts de combat sont classés en plusieurs catégories : les **maîtrises** (qui vous permettent de manipuler les armes et l'équipement, ou qui vous indiquent comment vous en passer) et les **améliorations** (qui apportent des avantages techniques indéniables aux maîtrises).

☒ **Atouts aventureux** : les atouts aventureux regroupent tout ce dont vous avez besoin pour être plus efficace en aventure : en fait, tout ce qui fait la différence entre l'homme de la rue, sans capacités particulières, et le héros qui peut puiser dans ses extraordinaires ressources. Les atouts aventureux sont classés en plusieurs catégories : les **atouts techniques** (qui vous apportent des avantages spécifiques lorsque vous êtes en plein milieu de l'action), les **atouts logistiques** (qui vous aident avec l'aspect matériel et l'organisation de l'aventure), les **atouts d'éveil** (une autre manière de percevoir le monde), les **atouts de majesté** (de quoi



A TOUITS

manipuler les gens et vous poser en acteur de la vie sociale), les **atouts d'entourage** (qui vous donnent des compagnons de toutes sortes), les **atouts exotiques** (tout ce qui rend un personnage unique en son genre !) et les **atouts de chance** (de la pure triche qui vous permet de modifier le cours du destin).

**Atouts magiques** : les atouts magiques ne concernent guère que ceux qui ont fait du Pouvoir leur mode de vie.

### Description des atouts

Certains atouts possèdent des descripteurs placés entre parenthèses après leur nom. Il s'agit d'un rappel concernant leur fonctionnement :

**limité** – cet atout ne peut être utilisé qu'une seule fois par scène. Pour une autre utilisation, vous devez le prendre une nouvelle fois.

**fatiguant** – cet atout doit être activé en dépensant 1d6 points d'énergie.

**fatum** – cet atout doit être activé en dépensant un ou plusieurs dK.

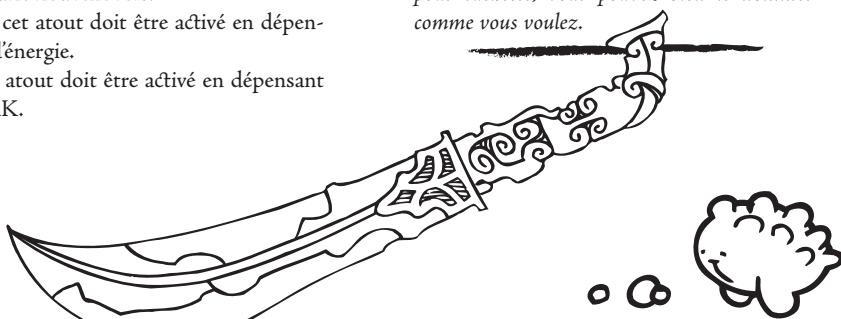


#### Le grain de sel d'©.

Vous verrez bientôt que beaucoup d'atouts ont des noms très synthétiques, très brefs et plutôt généralistes. Ce fonctionnement permet de s'y retrouver facilement et de placer sous une même règle plusieurs types d'atouts différents. Mais il est sûr qu'on y perd un peu en poésie.

N'hésitez donc pas à écrire sur votre feuille un nom d'atout qui vous correspond plus, tout en n'oubliant pas le nom initial pour pouvoir s'y référer en cours de jeu.

Quelques exemples vous sont proposés sous l'indicatif Forme mais laissez cours à votre imagination pour vous approprier l'atout. Après tout, vous avez dépensé des points d'expérience pour l'acheter, vous pouvez bien le nommer comme vous voulez.



## Atouts d'origine

Les atouts d'origine ne peuvent être choisis qu'au moment de la création du personnage – et uniquement parmi les quatre premiers atouts.

### Atouts de peuple

Tous les personnages du dK ne sont pas forcément humains – et il est une longue tradition du jeu de rôle qui consiste à gérer le spécisme en donnant des tas d'avantages et d'inconvénients aux uns et aux autres. Voici quelques-uns des peuples les plus classiques et les plus représentés dans le multivers.

**Humain** – Vous êtes un humain, la race la plus nombreuse, la plus souple et la plus polyvalente. Capable de vous adapter à toutes les situations, de travailler avec des représentants de tous les peuples et de survivre à toutes les calamités, vous vivez vite et fort, brûlant aussi intensément qu'une étoile, mais aussi mortel qu'une luciole d'une nuit. Vous avez les avantages suivants :

☒ **Versatilité** – Choisissez deux compétences. Vous obtenez un bonus de +4 au jet de ces compétences. Par ailleurs, vous recevez un degré supplémentaire à investir dans les compétences à la création de votre personnage et un autre à chaque fois que vous prenez l'atout Apprentissage.

☒ **Naissance fulgurante** – vous pouvez choisir un atout d'origine supplémentaire de votre choix. Les humains sont tellement sensibles au jeu du destin.

☒ **Enfant du destin** – vous avez deux dKs gratuits supplémentaires au début de chaque séance de jeu.

**Elfe** – Vous êtes un elfe sous les étoiles, indolent et patient, presque immortel. Vous n'avez vraiment pas la même perception du monde que les éphémères humains ou les nains bornés : pour vous, tout doit être beauté et découverte, curiosité et plaisir. Vous ne faites rien qui ne soit parfait, quel que soit le temps que vous deviez y passer. Mais vous êtes aussi une créature mélancolique, mal à l'aise avec la mort et ses manifestations, attachée à ce monde et pourtant aspirant à découvrir les grands secrets de l'existence. Vous avez les avantages suivants :

☒ **Armes elfiques** – vous avez un bonus de +1 en Attaque et aux dégâts avec l'une des armes suivantes : arc, épée longue ou dague elfique.

☒ **Pas léger** – vous avez l'atout Adaptation (terrains instables).

☒ **Perception affûtée** – Vous obtenez un bonus de +2 à vos jets de Perception et recevez toujours un dK gratuit sur tous ces jets.

☒ **Mélancolie elfique** – A chaque fois que vous voulez lancer des dK, vous devez en dépenser un supplémentaire, comme ça, pour rien. Après tout, que peut attendre un elfe du destin ? De plus, vous

êtes régulièrement saisi d'une mélancolie étrange et délétère, surtout quand vous perdez des compagnons ou des amis ou que vous échouez dans une tâche. Durant ces moments décourageants, si vous n'allez pas jusqu'à rechercher activement un moyen de trouver un bateau vers l'ouest, vous êtes mal dans votre peau et perdez 1d6 points d'énergie.

☒ **Résistance spirituelle** – Vous êtes difficilement affecté par les sorts mentaux. Vous avez l'atout Réfractaire (Manipulations mentales).

☒ **Vision des étoiles** – Vous avez l'atout Adaptation (obscurité).

☒ **Caractéristique** – Dextérité +1.



**Nain** – Vous êtes un nain, barbu et grognon, vivant dans les profondeurs de la terre depuis des âges immémoriaux. Comme le caillou dont vous êtes originaire, vous êtes solide et volontaire, obtus même, fier, loyal et honorable. Renommé pour votre manière de travailler les gemmes et les métaux, vous avez aussi de merveilleuses recettes d'une bière aussi épaisse et amère que votre mémoire. Là où vous vivez, les ennemis ne manquent pas, mais vous avez toujours su les repousser et les bannir de vos terres ancestrales.

☒ **Défense contre les géants** – Vous avez un bonus de +2 en défense et en armure contre les géants et les ogres.

☒ **Créature des dessous** – vous avez l'atout Adaptation (milieux étroits) ainsi qu'un bonus de +4 pour vous orienter dans les sous-sols.

☒ **Résistance au poison** – Vous avez l'atout Réfractaire (Poison).

☒ **Tête de pioche** – vous avez un bonus de +4 à vos jets de sauvegarde contre la peur et les manipulations mentales.

☒ **Vision des ténèbres** – Vous avez l'atout Adaptation (ténèbres), mais vous voyez en niveau de gris, jamais en couleur (sauf les gemmes).

☒ **Bougon** – votre caractère de cochon vous dessert continuellement avec tout le monde. Vous recevez un malus d'un dK de circonstance sur tous vos jets de relation sociale (sauf vis-à-vis des nains, et encore, pas toujours).

 **Con et borné** – Vous détestez profondément un peuple en particulier, ce qui, d'une part, vous donne un malus de -4 à tous vos jets pour traiter pacifiquement avec ses représentants et d'autre part vous oblige à dépenser régulièrement 1d6 points d'énergie pour résister à l'envie de leur chercher la castagne d'une façon ou d'une autre. Le peuple choisi doit évidemment faire partie des peuples non-monstrueux qu'un autre joueur peut éventuellement sélectionner (Elfe, Gnome, etc.) sinon, forcément, c'est beaucoup moins drôle.

 **Caractéristiques** – Constitution +1.

**Gnome** – Petit, fin, rapide, doté d'un nez énorme dont vous êtes particulièrement fier et d'un sens de l'humour que tout le monde vous envie (à moins que ça ne soit l'inverse), vous êtes un gnome. Tailleur de gemme hors-pair, vous connaissez aussi les secrets de la poudre, des engrenages, des feux d'artifice, de la vapeur, de la mathémagie, des cartes de précision, du plus-lourd-que-l'air, des bathyscaphes, des golems de combat et de bien d'autres merveilles technologiques.

 **Calculateur prodige** – Vous savez évaluer la quantité de matériaux, le nombre de pièces d'or, le volume d'un espace ou le poids d'un gâteau en le regardant. Jetez des dK. Si vous obtenez une krâsse, vous avez la réponse à votre interrogation.

 **Ingénieur** – Vous avez un bonus de +2 degrés en Métier pour inventer et fabriquer des objets de « haute technologie ».

 **Pas bien grand** – Vous avez l'atout *Petit* et, à la création de votre personnage, la valeur maximum de votre modificateur de Force est +2.

 **Résistance à la magie** – Vous avez l'atout *Réfractaire* (*Magie profane*).

 **Haine ancestrale** – un peu comme vos cousins nains, vous cultivez le sens de la rancune et de la juste rétribution. Choisissez un type de monstre (les kobolds le plus souvent, mais pas que). Lorsque vous en croisez des individus, il vous faut dépenser 1d6 points d'énergie pour ne pas leur sauter immédiatement à la gorge.

 **Vision des Ténèbres** – Vous avez l'atout *Adaptation* (*ténèbres*), mais vous voyez en niveau de gris, jamais en couleur (sauf les gemmes).

 **Caractéristique** – Constitution +1.

**Petit homme** – Vous êtes un de ces horribles pantouflards qui n'arrêtent pas de manger, mais que l'on retrouve invariablement sur les routes en train de se plaindre qu'ils ont oublié leur mouchoir. Vous n'aimez rien tant que votre confort et votre tranquillité, le calme d'un après-midi à l'ombre d'un chêne et le bruit du ruisseau qui rafraîchit une bouteille de vin épais et gouleyant. Pourtant, le moindre prétexte suffit à vous entraîner sur les routes, toujours plus loin de chez vous, prêt à vous mettre dans les pires ennuis.

 **Courageux** – Vous avez un bonus de +4 en Sauvegarde pour résister à l'intimidation, la peur, la terreur ainsi qu'à la corruption et aux malédictions.

 **Résistant** – Vous avez un bonus de +1 point de vie chaque fois que vous prenez l'atout *Compteur*.

 **Un bon repas c'est important** – Vous devez manger deux fois plus qu'un humain normal et prendre quatre repas dans la journée. Si vous ne le faites pas, vous êtes bougon et affamé et recevez un malus d'1dK de circonstance à toutes vos actions qui ne sont pas destinées à obtenir de la nourriture. Ah, et vous détestez faire un effort après le repas.

 **Vision des étoiles** – Vous avez l'atout *Adaptation* (*obscurité*).

 **Haut comme trois pommes** – Vous avez l'atout *Petit* et, à la création de votre personnage, la valeur maximum de votre modificateur de Force est +2.

 **Aux innocents les mains pleines** – Vous avez de la chance, tout simplement. Vous gagnez 1dK gratuit au début de chaque séance de jeu.

 **Caractéristiques** – Dextérité +1



**Boucan** – Habile forgeron, cordonnier passable, vous êtes un Boucan, à la tête de bouc et aux pieds de chèvre. Vindicatif et violent, vous vivez dans les bois et les garrigues, toujours à vous quereller pour une raison ou une autre. Bien que vous soyez végétarien, vous buvez toujours le sang de vos ennemis vaincus. Vous pratiquez volontiers des rites chamaniques et ne croyez pas dans les dieux que vous accusez de tromperie.

 **Beuglement** – Vous commencez toujours le combat en poussant un cri terrible. Faites un jet d'*Intimidation* contre un jet de *Sauvegarde* d'un de vos adversaires. S'il échoue, il reste incapable de faire autre chose que de défendre durant 1 tour. Vous perdez 1d6 points d'énergie.

 **Force du Vaincu** – À chaque fois que vous buvez le sang d'un ennemi (pendant ou après un combat et au prix d'une action principale), vous regagnez 1d6 points d'énergie et 1d6 points de vie.

 **Phalanges cornues** – Si vous combattez aux côtés d'un allié, vous pouvez prendre un malus de -1 à votre attaque pour lui donner un bonus de +2 en défense.

 **Impulsif** – Vous avez un malus de -4 à vos jets de sauvegarde pour résister à la provocation ou éviter de foncer tête baissée dans les ennuis.



# ATOUTS

**Puant** – Votre odeur est puissante, désagréable et tenace. Vous subissez toujours une pénalité d'1 dK de circonstances sur vos jets de *Discretion* et de *Diplomatie*.

**Forgeron** – Vous avez un bonus de +4 en *Métier* pour forger les aciers et alliages.

**Vision des étoiles** – Vous avez l'atout *Adaptation (obscurité)*.

**Caractéristiques** – Force +2.

**Hounedin** – Vous êtes un Hounedin à la tête de chien. Votre apparence varie grandement selon la famille à laquelle vous appartenez, ainsi que votre caractère plus ou moins aimable ou agressif. Vous êtes hautement civilisé et méprisez un peu ces humains si barbares et ces kitlings trop individualistes. Vous aimez l'ordre et primez la loyauté et la fidélité sur toute autre qualité.

**Appel** – Vous pouvez toujours essayer de pousser un hululement pour appeler d'autres Hounedins à l'aide. Ils seront plus ou moins longs à venir, s'il s'en trouve dans les environs. Jetez des dK. Si vous obtenez une krâsse, une aide arrive.

**Armes naturelles** – Lorsque vous vous battez à mains nues, vous pouvez ajouter 1d6 à vos dégâts à cause de vos terribles crocs.

**Loyauté bornée** – Lorsque vous adhérez à une cause ou que vous appréciez quelqu'un ou quelque chose, il vous est particulièrement difficile d'agir à leur encontre, quelque soit le sujet. Lorsqu'une telle situation se présente, vous devez dépenser un dK et réussir un jet de sauvegarde pour agir comme bon vous semble.

**Sens de la traque** – Votre flair est particulièrement développé et vous pouvez sans problème suivre quelqu'un à la trace. Vous gagnez un bonus de +4 à tous vos jets pour piéter et retrouver quelqu'un.

**Vision des étoiles** – Vous avez l'atout *Adaptation (obscurité)*.

**Caractéristique** – Constitution +1

**Kitling** – Un peu moins grand que les humains, dont certains érudits disent que vous êtes issu à la suite d'une étrange expérience magique, vous avez quand même pas mal pris du chat : le pelage, une queue, les oreilles, le museau, l'odorat, la mobilité, l'envie de jouer avec ses proies, le besoin de se faire doré au soleil et la sensualité (enfin surtout pour les filles). Vous aimez votre liberté, partir à l'aventure, faire des conquêtes et vous méfiez un peu des Hounedins, ces chiens-là sont trop loyaux et fidèles pour être honnêtes.

**Armes naturelles** – Lorsque vous vous battez à mains nues, vous pouvez ajouter 1d6 à vos dégâts à cause de vos vilaines griffes rétractiles.

**Attrape-moi si tu peux** – Vous obtenez un bonus de +4 à tous vos jets d'*Athlétisme*.

**La sieste, c'est sacré** – Vous n'aimez pas cesser une activité dans laquelle vous pouvez laisser libre cours



à votre indolence. Cela vous fait râler pendant une scène et vous octroie un malus de circonstance de 2dK aux trois premiers jets tentés.

**Trop mignon** – Vous zozotterez, certes, mais vous ronronnez aussi et vous avez un air « cro » mignon. Vous avez, malgré votre défaut de prononciation, un bonus de +2 degrés en *Bluff* et en *Diplomatie* dès qu'il s'agit de séduire ou de se faire passer pour un « zentil ».

**Confort félin** – vous n'êtes pas vraiment sensible aux grandes variations de chaleur et vous supportez très bien le froid ou dormir dehors. Par contre, vous détestez l'eau: vous recevez un dK de circonstance pour toutes vos actions si vous êtes mouillé ou devez vous baigner, et ce, tant que vous n'êtes pas sec.

**Vision des étoiles** – Vous avez l'atout *Adaptation (obscurité)*.

**Caractéristiques** – Dextérité +1

**Migige** – Descendant de la race des géants, vous partagez avec eux leur grande force, leur taille imposante (quoique fort réduite par le temps) et leur amour du voyage. Peu agressif, vous n'exigez des gens qu'un peu d'intimité et de respect pour les sentiments que vous enfouissez sous votre masse corporelle impressionnante.

**Fils de géant** – Vous avez l'atout *Grand* et subissez un malus supplémentaire de -2 sur tous vos jets de *Discretion*.

**Gros mangeur** – Il vous faut manger deux fois plus qu'un humain (et presque autant qu'un petit-homme) pour rester en forme. De plus, vous avez du mal à résister à l'appel de la nourriture. Pour éviter d'être tenté, vous devez dépenser 1d6 points d'énergie, et réussir un jet de sauvegarde.

**Murmure et rugissement** – Vous ne vous exprimez qu'en chuchotant, craignant à tout moment de causer des catastrophes à cause de votre voix puissante. Mais si vous vous mettez à gueuler, vous pouvez causer des dégâts mortels à tous les êtres vivants qui sont proches de vous. Vous pouvez effectuer une attaque sonore à chaque tour, au coût de 1d6 points d'énergie. Toutes les personnes à portée de voix, amies ou ennemis, doivent réussir un jet de sauvegarde dont la difficulté est égale à 10+ votre niveau ou perdre 2d6 points de vie.

**Caractéristiques** – Force +2, Constitution +2

**Ogre** – Entièrement glabre, à l'exception des sourcils, la peau grise, massif, les traits épais, vous êtes un ogre. Vous avez une voix puissante et modulée, parfaite pour le chant. Vous détestez la viande morte ou cuite et ne pouvez consommer que de la chair encore extrêmement fraîche, voire parfois vivante. Si les elfes et les nains ne vous aiment pas, ils n'en conçoivent pas moins qu'ils peuvent avoir besoin de vos services et de votre force.

☒ **Allergie à la viande morte** – Vous ne pouvez pas manger de viande morte depuis plus de quelques minutes, sinon vous êtes malade. Vous préférez sucer des racines. Si vous y êtes obligé, vous devez le rejeter dès que possible perdant 1d6 points de vie dans l'opération.

☒ **Massif** – Vous avez l'atout *Grand* et subissez un malus supplémentaire de -2 sur tous vos jets de discrédition.

☒ **Musicien** – Vous avez un bonus de +2 degrés en *Représentation* lorsque vous faites de la musique ou que vous chantez.

☒ **Résistance à la mort** – Vous êtes dur à tuer. Vous lancez toujours deux d20 pour déterminer vos blessures et prenez le plus faible. En plus, vous avez un bonus de +4 au jet de sauvegarde.

☒ **Caractéristique** – Force +2, Constitution +1

**Orque** – Vous êtes un orque, plus ou moins verdâtre avec des crocs. Vous venez des profondeurs de la terre, un peu comme les nains, mais vous êtes moins casanier que les petits barbus et avez vite conquis collines, plaines et villages isolés. Vous avez une mauvaise réputation parce que les gens ont l'habitude de faire du délit de sale gueule. Votre propension à avoir beaucoup de femmes et d'enfants vous pousse à conquérir des territoires. Vous devez aussi piller de la nourriture ou capturer des esclaves parce que vos femmes font affreusement mal à manger. Vous vénérez des esprits ancestraux et montrez un grand respect aux shamans même si ceux-ci lisent l'avenir dans la fiente de corbeaux malades – ou pire encore.

☒ **Arme de brute** – Vous avez un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts en manipulant l'arme de prédilection de votre tribu. C'est une arme de professionnel ou de brutasse de votre choix que vous savez automatiquement manier, même si vous n'avez pas les atouts nécessaires.

☒ **Taper !** – Pour vous, la violence est toujours la première solution à envisager. L'idée même de parlementer avant de frapper

vous paraît pour le moins surprenante. Lorsqu'un problème se présente et qu'une des solutions possibles est d'user des armes, vous devez dépenser 1d6 points d'énergie pour agir autrement.

☒ **Résistance aux maladies et aux poisons** – Vous avez l'atout *Réfractaire (maladies & poisons)*.

☒ **Vision des ténèbres** – Vous avez l'atout *Adaptation (ténèbres)*, mais vous voyez en niveau de gris, jamais en couleur (sauf les gemmes).

☒ **Caractéristiques** – Force +1, Constitution +1.

**Rabougri** – Vous êtes un lutin issu du peuple fée ou un gobelin issu du peuple orque ou un kobold issu dont on ne sait pas vraiment où. Mais tout le monde vous met dans le même panier parce que vous êtes petit, un peu moche, fragile et la proie la plus facile à capturer ou transformer en esclave. Vous avez appris à vivre avec le manque de respect des grands, vous avez appris à devenir le contremaître, le majordome, l'esclave, le serviteur, le chuchoteur des ombres. Vous ne voulez pas vraiment faire payer aux grands tous les quolibets dont ils vous ont affligé. Non, vous savez de toutes les manières que sans vous et votre ardeur à la tâche, nombre de sociétés s'écrouleraient. Et puis vous savez aussi que la vengeance est un plat qui se mange froid, et vous êtes passé maître dans l'art de frapper dans le dos.

☒ **Flagorneur patenté** – les grands vous font confiance... après tout, vous n'iriez pas les trahir. Vous bénéficiez de 2 degrés supplémentaires gratuits en *Bluff*, en *Diplomatie* et en *Renseignements* auprès des membres des autres races qui sont plus grandes que vous.

☒ **Demi-portion** – Vous avez l'atout *Petit* et, à la création de votre personnage, la valeur maximum de votre modificateur de Force est +2.

☒ **Revanchard** – Vous avez un bonus de +2 à tous les jets qui impliquent de concevoir et d'exécuter un mauvais coup contre quelqu'un qui vous a manqué de respect ou qui s'est moqué de vous.

☒ **Même pas mal** – vous avez l'atout *Réfractaire (douleur et torture)*.

☒ **Un peu lâche** – Vous avez un malus de -2 en sauvegarde pour résister à l'intimidation, la peur, la terreur. De plus, quand vous affrontez une créature de Gabarit 1 ou plus, vous subissez automatiquement les effets de l'atout monstreux *Horreur*.

☒ **Vision des étoiles** – Vous avez l'atout *Adaptation (obscurité)*.

☒ **Caractéristiques** – Dextérité +1



# ATOUTS

**Sagoingoin** – La peau écailleuse et hérisse de piquants, de grands yeux qui vous mangent une face barrée par un immense sourire plein de dents pointues, vous ne faites vraiment pas plaisir à regarder. Vous êtes un Sagoingoin. Vous vivez dans les zones inondées, le long des côtes, dans les rivières et les fleuves. Personne n'aime vraiment traîner en votre compagnie tant vous puez le poisson – c'est peut-être pour cela qu'on a toujours mis à votre compte les pires horreurs. En fait, si vous êtes assez fruste, vous aimez aussi le confort et la bonne chère, comme tout un chacun. Est-ce votre faute si les livres et les œuvres d'art supportent mal l'humidité ?

**Armure naturelle** – Vous avez une armure naturelle qui vous offre 4 points de protection.

**Aveugle** – Vous savez vous protéger contre toutes les attaques visuelles, les lumières fortes, les regards paralysants et toutes ces choses embêtantes, en abaissant vos paupières translucides sur vos grands yeux. Vous avez l'atout *Réfractaire* (*lumière*).

**Queue épaisse** – Vous disposez d'un appendice caudal particulièrement développé. Vous pouvez ajouter 1d6 à vos dégâts au corps à corps à cause de ses coups de queue que vous donnez. Qui a dit Rok'tso K'tsifredi ?

**Mauvaise réputation** – Où que vous alliez, il y aura toujours quelqu'un pour vous dénoncer, même si vous n'avez rien fait. Vous avez un malus de -2 à tous vos jets de compétence sociale pour vous faire accepter ou négocier avec des gens qui ne sont pas de votre espèce.

**Amphibie** – Vous respirez aussi bien sous l'eau que sur la terre ferme. Vous avez l'atout monstrueux *Liberté de mouvement* (*aquatique*) comme si vous l'aviez pris deux fois.

**Caractéristiques** – Dextérité +1

**Troll** – Vous êtes l'un de ces trolls rondouillard et dépenaillé qui coulent des jours heureux sous les ponts, à attendre les passants pour leur soutirer quelques pièces (sinon vous les mangez ou leur jetez le mauvais sort). Patient, calme, d'une humeur toujours égale, vous voyagez à la recherche d'un meilleur pont que celui que vous occupez ou vous cherchez des trésors plus conséquents que ceux que vous obtenez par extorsion.

**Mauvais œil** – Vous pouvez jeter le mauvais œil sur une personne en dépensant 1d6 points d'énergie. Pour le reste de la journée, le personnage a un -2 à tous ses jets s'il ne réussit pas un jet de sauvegarde contre 15 +votre bonus de Sagesse.

**Douleur lumineuse** – Vous détestez les lumières trop vives, notamment le soleil direct par les chaudes journées d'été. Vous avez un malus de -2 à tous vos jets à l'extérieur en plein jour.

**Calmé** – Vous avez l'atout *Réfractaire* (*colère et provocations*).

**Peuple des ténèbres** – Les conditions lumineuses, de la plus grande clarté à la plus profonde des obscurités, y compris magiques, ne vous affectent pas. Ou plutôt si, mais dans le bon sens: vous êtes beaucoup plus dangereux dans le noir... Vous avez deux fois l'atout *Adaptation* (*obscurité*).

**Caractéristiques** – Force +1, Constitution +1

**Golem à vapeur** – Qu'est-ce qui a bien pu leur passer par la tête à ces inventeurs ? Ils voulaient des guerriers tout puissants, des super-soldats, des mégabrutes. Et puis le temps d'y arriver, la guerre s'achève et voilà tous ces mercenaires mécaniques au chômage. En plus, avec toute la magie qui les imprègne, ils ont même la capacité de se reproduire ! Vous êtes un de ces rebuts de métal et de bois, carburant au charbon et à la houille, vivant dans ces longues caravanes puant la graisse et la suie, et vous rendant là où les hommes sont assez riches pour louer vos bras.

**Corps mécanique** – Vous n'êtes pas fait de chair et de sang, mais de métal et de magie. Par conséquent, vos obtenez un bonus de 4 points de protection. De plus, vous êtes totalement immunisé aux poisons et aux maladies.

**Alors, ça rouille ?** – L'eau est votre ennemie jurée : vous perdez 1d6 points d'énergie lorsque vous êtes copieusement mouillé ou obligé de vous baigner.

**De l'huile, la vie** – Votre constitution particulière vous empêche d'être soigné normalement. Vous regagnez vos points de vie en utilisant la compétence *Métier* plutôt que *Soins*. De même, un mage devra utiliser le domaine *Transmutation* au lieu de *Corps*.

**Diner au charbon** – Vous n'avez pas besoin de manger comme un humain, mais vous pouvez absorber toute sorte de matériaux comme de l'huile, du charbon, du pétrole ou encore des pierres précieuses. En consommer vous permet de récupérer, une fois par jour, entre 1 et 3d6 points d'énergie en fonction de la pureté de la matière.

**Caractéristiques** – Constitution +1



## Atouts de naissance

Les atouts de naissance représentent votre nature profonde – ce que vos parents, la génétique, le hasard, vous ont légué et que vous ne pourrez jamais changer quoi que vous fassiez (et croyez-moi, il est plus facile de changer de sexe que de devenir un nain quand on est un elfe).



# ATOUTS



**Petit** – Vous ne pouvez pas manier d'armes de brûasse, ni porter de sacs de la même catégorie – quelque soit votre portage. Mais vous avez un bonus de +2 à tous vos jets de défense et un autre de +4 à vos jets de *Discretion*.

**Grand** – Vous êtes vraiment grand et imposant. Vous avez un malus de -2 à tous vos jets de défense, mais vous ajoutez 1d6 aux dégâts que vous causez au corps à corps. Vous pouvez choisir d'avoir un bonus de +4 en Diplomatie ou en Intimidation, au choix selon le style que vous vous donnez.

**Sang puissant** – Vous êtes héritier d'une longue lignée de gens « bizarre » : peut-être y a-t-il du sang draconique dans vos ancêtres ou est-ce qu'ils ont fait un pacte avec une quelconque entité un peu extérieure sur les bords ? Choisissez un atout monstrueux comme atout d'origine. Les plus courants sont les armes et armures naturelles, mais ne vous sentez pas limité par cela. Vous pouvez reprendre cet atout plusieurs fois pour être encore plus bizarre. Forme : Garçon de l'enfer, Aîné des dryades, Rejeton de la déesse chèvre, Golem-dragon.



### Le grain de sel d'○.

Oula, voilà bien un atout auquel vous devriez faire attention. En effet, les atouts monstrueux sont à peu près deux fois plus puissants que les atouts de personnages. Un joueur sournois (il y en a à chaque table) y verra très rapidement des possibilités d'augmenter drastiquement la puissance de son personnage sans réelle contrepartie. Surtout si vous faites créer des personnages qui ne sont pas niveau 1. Si le joueur en question se limite à des atouts marrants ou exotiques tout va bien, mais surveillez attentivement toute autre utilisation. Vous pourriez être surpris.

**Âme double** – Votre corps abrite deux âmes. C'est parfois un peu compliqué à gérer, mais ça n'a pas que des désavantages. Au début de chaque séance, vous pouvez échanger les scores de deux caractéristiques, comme vous le souhaitez. Vous devez bien sûr recalculer tous les bonus, mais cela vous offre une plus grande liberté pour faire face aux dangers que vous devez affronter. Forme : Invocation ratée, Invocation réussie, Né sous la lune rousse, Jumeau psychique.

**Apparence hors-norme** – Votre apparence diffère sensiblement des standards de votre race. Que vous soyez, par exemple, laid comme le péché, sexy en diable ou l'air innocent, lorsque votre apparence peut vous servir, vous gagnez entre 1 et 3dK de circonstance en fonction de la sensibilité de votre interlocuteur. À l'inverse, si celui-ci n'apprécie pas, les dK de circonstance peuvent se retourner contre vous. Forme : Bossu, Balafré, L'œil de Clintis, Formes généreuses, Gueule du prince, C'est pas moi je te le jure.

### Atouts familiaux

Les atouts familiaux regroupent les atouts d'origine que l'on peut attribuer à l'environnement dans lequel vous avez grandi – votre famille, votre pays, les gens que vous avez côtoyés et qui ont marqué votre jeunesse.

**Fortuné** – Votre famille est assez fortunée pour que vous puissiez profiter de ses libéralités. En général, vous recevez 1d6 DO par degré de votre compétence *Richesse* au début de chaque aventure, mais vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois pour augmenter vos ressources, multipliant par dix la somme initiale (1d6x10 DO puis 1d6x100 DO par degré par exemple).

**Gamin** – L'aventure commence un peu plus tôt que prévu pour vous : vous êtes encore un môme. Qu'à cela ne tienne. Vous avez un bonus de +1 en Charisme ou en Dextérité. À moins que votre peuple ne soit grand, vous êtes considéré comme ayant l'atout *Petit*. Même si vous bénéficiez d'un bonus de +4 en *Bluff* vis-à-vis des adultes, plein de choses vous sont interdites et il y a peu de chance qu'on vous écoute dans les discussions « sérieuses ».

**Gars du coin** – Vous devez choisir une région ou une ville dont vous êtes originaire ou que vous connaissez bien. Vous bénéficiez de 2 degrés supplémentaires gratuits dans les compétences de *Renseignements*, de *Diplomatie*, *d'Influence* et de *Survie* concernant ce territoire et ses habitants – ce qui signifie que vous pouvez, bien entendu, ajouter vos caractéristiques si vous n'avez pas ouvert la compétence. S'il s'agit d'une mégapole, cet atout ne fonctionne que pour un quartier défini.

**Protégé** – Vous êtes protégé par votre famille, votre communauté, une organisation, etc.. Ce qui vous donne une certaine maîtrise sur votre univers. Vous avez deux koudpütt par séance de jeu ! (voir p.111). Forme : Badge, Fils de roi, Main droite du diable, Béni des fées, Associé principal.

**Éducation spéciale** – Vous avez reçu une éducation particulière dans un domaine précis – le combat, la magie, les arts de voleur, les bonnes manières, l'érudition, etc.. Dans ce domaine, définissez l'équivalent d'un sortilège de FD2 que vous pourrez lancer à volonté (sans jet) au coût de 1d6 points d'énergie. Le pouvoir peut être magique ou non dans ses origines, l'important est qu'il ait de la gueule, qu'il vous aide dans le domaine considéré et qu'il fasse de vous un de ces happy-few ayant reçu un enseignement légendaire.



## Dons

Les dons regroupent les atouts d'origines qui décrivent un talent particulier que vous pouvez posséder. L'origine de ces dons peut être très diverse : peut-être est-ce dans votre sang, peut-être est-ce inscrit dans les étoiles...

**Bénédiction** – A la naissance, vous avez été bénis par les dieux, les fées, les étoiles, une marraine. Vous pouvez choisir un avantage majeur (ne jamais se noyer, toujours trouver un toit et de la nourriture, deviner le futur, etc.). Les conditions et l'origine de la bénédiction sont à discuter avec le conteur. Vous pouvez aussi choisir une malédiction, qui vous rapporte un atout supplémentaire.

**Empathie animale** – Vous avez le feeling avec toutes les bestioles à plume et à poil (voire à écailles, mais elles sont quand même souvent très limitées dans leur conversation). Vous pouvez utiliser vos compétences sociales avec les bêtes. Par ailleurs, choisissez un type d'animaux (canidés, félin, équidés, serpents, rapaces, passereaux, corvidés, mammifères marins, etc.). Vous pouvez dialoguer de manière cohérente avec les membres de ces espèces – même si cela tient plus de la communication silencieuse que d'une conversation à bâton rompu. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois en choisissant un animal différent.

**Réfractaire** – Vous êtes naturellement résistant à un type particulier d'agression. Choisissez un danger, comme le feu, le froid, les maladies et poisons, la peur et le stress, le baratin, les coups assommants ou encore un domaine magique particulier. Vous pouvez toujours dépenser 1d6 points d'énergie pour réussir automatiquement vos jets de sauvegarde contre une agression de ce type. Forme : Fourrure épaisse, Tête de bois, Obtus, Téméraire, Santé de fer.

**Don naturel** – Depuis tout petit, vous êtes naturellement talentueux sur certaines activités. Vous disposez de 4 degrés supplémentaires que vous pouvez répartir comme vous le souhaitez entre avantages et compétences. Les degrés investis dans les avantages le sont au coût de 2 pour 1. Vous pouvez ainsi dépasser la limite du nombre de degrés fonction de l'apprentissage. Forme : Surdoué, Surentraîné, Tête pleine.



### Le grain de sel d'@.

L'atout parfait pour se créer un personnage très compétent dès les bas niveaux. Vous aurez noté qu'il s'agit d'attribuer des degrés, ce qui est très utile dans le cas de l'habillage ou pour déterminer le niveau d'une compétence pour la magie ou l'artisanat. Dans tous les cas, refusez l'achat de plusieurs atouts Don naturel pour la même compétence.



## Atouts de développement

Les atouts de développement agissent directement sur les capacités de votre personnage et sur son évolution. Vous augmentez ainsi ses compétences ou ses compteurs, mais aussi ses possibilités en jeu (avec des atouts comme Synergie, Adaptation ou Essaye encore par exemple).



Si les atouts de développement sont classés par ordre alphabétique, pour mieux vous y retrouver, nous attirons votre attention sur quatre d'entre eux particulièrement importants et que vous devrez prendre régulièrement pour avoir un personnage un peu équilibré : Action supplémentaire, Apprentissage, Avantages et Compteurs. Ce sont des atouts vraiment pratiques, polyvalents et utiles.

**Action rapide** – limité, fatigant – Vous êtes capable de vous dépasser et d'effectuer vos actions bien plus rapidement que les autres. Choisissez une compétence lorsque vous prenez cet atout. Dorénavant, si vous devez tenter un jet de cette compétence prenant plus d'une action (comme bander des blessures, crocheter une serrure, tenter de vous déguiser ou programmer un golem), vous pouvez dépenser 1d6 points d'énergie pour faire le jet en une seule action. Vous pouvez reprendre cet atout pour l'utiliser une fois de plus par scène ou pour choisir une nouvelle compétence. Forme : Héros cinématographique, Coup de fouet, Mains agiles.

**Action supplémentaire** – Vous obtenez une action principale supplémentaire dans le tour, mais dont le jet se fera à -5 (pour une attaque, lancer un sort, crocheter une serrure, soigner, etc.). Quand le bonus de compétence ou d'avantage augmente, l'action supplémentaire voit son bonus augmenter. Il est possible de prendre cet atout plusieurs fois, mais le malus s'additionne (troisième action à -10, quatrième action à -15, etc.).

**Adaptation** – Dans la vie, de nombreuses circonstances peuvent gêner un personnage – aussi bien au combat que dans des situations plus quotidiennes. Généralement, le conteur impose alors des malus à vos actions, le plus souvent sous la forme de dK de circonstance qui viennent compliquer votre tâche, déjà difficile. On peut citer, entre autres, des malus de distance, de visibilité, de mouvement, de couverture, de luminosité, etc. pour les attaques à distance ou, pour les attaques (et défenses) au corps à corps, des malus liés aux terrains instables ou mouvants, à l'exiguïté d'un lieu, à la luminosité, à des différences de position (en contre-bas par exemple), etc..

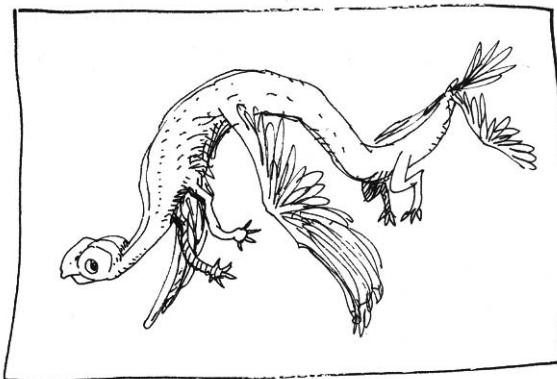


Au moment où vous prenez cet atout, choisissez l'une des nombreuses situations susceptibles de vous handicaper dans vos actions. Ces situations peuvent aussi bien être des contingences (comme la luminosité, l'alcool, le stress, la monte pour les cavaliers, la distance pour les tireurs, etc.) que des terrains spécifiques (comme la forêt, le désert, les souterrains, la montagne, etc.). Dorénavant, les éventuels dK de circonstances liés à ces situations ne vous pénalisent plus. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois pour autant de situations différentes. Vous pouvez aussi le reprendre une deuxième fois pour le même type de situation. Dans ce cas, non seulement les krâsses issues des éventuels dK de circonstances n'augmentent plus la difficulté de vos actions, mais elles sont autant de bonus à vos jets (comme pour des dK classiques) !

*Adaptation est un outil large et très intéressant pour remplir une foultitude de besoins. Mais finalement, quelles sont les situations possibles ? Quelles limites peut-on lui donner ? Voici donc quelques exemples de situations vous permettant de cadrer un peu plus facilement ce qu'il est possible de faire avec cet atout.*

- ☒ *Adaptation (Alcool/drogue) : Drunken master staïle*
- ☒ *Adaptation (Combat en équilibre) : sur l'aile d'un avion, sur le toit d'un train.*
- ☒ *Adaptation (Combat monté) : à cheval ou à moto.*
- ☒ *Adaptation (Combat nocturne) : en condition de luminosité faible.*
- ☒ *Adaptation (Espace réduit) : permet de se battre efficacement dans des couloirs à plusieurs de front.*
- ☒ *Adaptation (Gravité modifiée) : sur certains plans d'existence à la gravité modifiée, dans l'espace ou en cas de chute.*
- ☒ *Adaptation (Tir au contact) : utilisation d'une arme à distance en mêlée... qui a dit Legolas ?*
- ☒ *Adaptation (Tir de loin) : pour jouer les snipers.*
- ☒ *Adaptation (Tir en mêlée) : Pour ne pas toucher ses potes dans la bagarre.*

**Apprentissage** – Vous pouvez répartir 6 + Intelligence degrés dans vos compétences. Une même compétence ne peut jamais avoir un nombre de degrés d'apprentissage supérieur au nombre de fois où vous avez pris cet atout, mais vous pouvez tout à fait choisir de distribuer en une seule fois plusieurs degrés d'apprentissage dans une même compétence si vous ne dépassiez pas cette limite. Le bonus total dans la compétence est égal à la somme des caractéristiques plus le nombre de degrés (plus d'éventuels bonus apportés par d'autres atouts). Une compétence qui ne possède aucun degré ne reçoit pas les bonus de caractéristique.



**Avantages** – Vous pouvez répartir deux degrés entre les trois avantages (Attaque, Défense et Sauvegarde). 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 nombre de fois où vous avez pris cet atout, 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 pour la même caractéristique, mais sans jamais dépasser un score total égal au score initial +5. Vous ne pouvez pas prendre cet atout plus d'une fois tous les trois niveaux.

**Compteurs** – Vous pouvez répartir 6 points entre vos points de vie et d'énergie, avec un minimum de 1 dans l'un des deux compteurs. Vous ajoutez votre Constitution aux points de vie et votre Sagesse aux points d'énergie.

**Compteurs exceptionnels** – Ajoutez 10 points à votre total de points d'énergie ou à votre total de points de vie. Vous n'ajoutez pas de caractéristique.

**Coup de vice** – limité – Au moment de prendre cet atout, choisissez une compétence avec laquelle vous allez pouvoir pourrir la vie de vos adversaires quand la situation s'y prête (par exemple, Psychologie pour trouver l'insulte perfide qui va rendre votre ennemi fou furieux et vous donner l'avantage en combat). Vous pouvez désormais choisir d'utiliser gratuitement cette compétence, une fois par scène, pour habiller le jet d'un adversaire et diminuer encore plus ses chances de réussites (1dK de circonstance de malus pour deux degrés dans votre compétence au lieu du malus d'habillage habituel). Forme : Provocateur, Vicelard, Coup de pute.

**Essaye encore** – fatigant ou fatum au choix – Lorsque vous prenez cet atout, choisissez une compétence ou un avantage. Si vous n'êtes pas satisfait de votre premier jet de d6 sous la compétence choisie, vous pouvez dépenser 1d6 points d'énergie ou un dK pour relancer le d20 une seconde fois. Choisissez ensuite celui des deux résultats que vous préférez. Vous pouvez prendre l'atout plusieurs fois sur plusieurs compétences différentes.





**Portage** – On peut dire que vous avez roulé votre bosse et avez appris à la dure qu'un bon ouvrier n'est rien sans de bons outils. Dorénavant, vous sortez couvert : vous disposez de quatre cases d'encombrement supplémentaires pour les différents sacs d'aventurier et pour les trousse à outils. Forme : Mulet, Maniaque du rangement, Poches supplémentaires.

**Sens de la situation** – limité – Choisissez une situation précise (en plein combat, en entrant dans une pièce, en interrogeant quelqu'un, en soirée jet-set, sur un champ de bataille, etc.). Une fois par scène, lorsque vous vous trouvez dans cette situation, vous pouvez passer un tour à observer pour gagner 3dK à utiliser pour des jets en rapport avec la situation. Vous pouvez reprendre cet atout pour le faire une fois de plus par scène ou pour choisir une nouvelle situation. Forme : Sens du combat, Intuition, Aisance sociale, Good cop bad cop.

**Synergie** – limité – Choisissez une compétence au moment de prendre cet atout. Une fois par scène, si vous habillez un jet de compétence ou d'avantage avec la compétence choisie, vous pouvez le faire sans dépenser les points d'énergie habituels. De plus, vos bonus issus des degrés se transforment en dK (un dK pour deux degrés dans la compétence). Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois avec des compétences différentes et ainsi bénéficier de larges options. Vous pouvez aussi le reprendre une nouvelle fois sur la même compétence pour pouvoir en bénéficier une fois supplémentaire par scène. Forme : Entrainement particulier, Aisance, Compétence privilégiée.

**Talentueux** – Vous êtes exceptionnellement doué dans une compétence. Vous avez un bonus de +4 à tous vos jets dans la compétence choisie. Vous pouvez prendre l'atout plusieurs fois sur plusieurs compétences différentes.



## Atouts de combat

Les atouts de combat sont tous les atouts qui vous donnent un avantage lorsque vous devez vous battre.

### Maîtrises

Les maîtrises sont les enseignements primaires des techniques de combat – comment utiliser les armes de toutes tailles et de toutes natures (y compris les mains nues), comment porter une armure ou manier un bouclier, comment porter des prises efficaces et se défendre... Nous attirons votre attention sur le fait que l'atout *Armes et armures de professionnel* est certainement le plus important de tous ceux de cette liste.

**Armes et armures de professionnel** – Cet atout est sans doute le plus fondamental de tous les atouts de combat. Il est partagé par presque tous les aventuriers et est essentiel pour les guerriers et les hommes d'armes. Bien entendu, il est peu probable qu'un paysan l'ait jamais, mais sait-on ? Vous savez donc utiliser les armes, armures et boucliers de professionnel dans les meilleures conditions possibles – en infligeant les dégâts normaux d'une arme de ce type et en ne recevant pas de malus d'encombrement pour l'armure, par exemple.

**Armes et armures de brutasse** – Condition : *Armes et armures de professionnel* – Vous avez appris à manier les armes, armures et boucliers de brutasse. Vous êtes désormais un tank, bravo !

**Combat sans arme** – Lorsque vous vous battez à mains nues, vous infligez naturellement 1d6 points de dégâts sans y ajouter votre Force. Néanmoins, suite à un entraînement spécifique, votre corps est devenu une véritable arme de guerre. Vos armes naturelles (mains, pieds, tête, genoux, coudes, doigts) sont désormais considérées comme des armes d'amateur et vous pouvez donc y ajouter votre Force. Si vous prenez cet Atout une seconde fois votre corps devient aussi efficace qu'une arme de professionnel (pour 2d6 points de dégâts). Pris une troisième fois cet atout vous permet d'infliger d'impitoyables dégâts de brutasse (pour 3d6 points de dégâts). Forme : Arts martiaux, Brutalité, Combat de rue, Tataneur, Combattant des tavernes.

**Expert** – Au moment où vous prenez cet atout, choisissez une catégorie de matériel parmi les catégories suivantes : armes, armures, boucliers, sacs à dos et trousse à outils. Entre vos mains, le matériel amateur de cette catégorie vous donne les mêmes avantages que le matériel professionnel (les armes font 2d6 points de dégâts, les armures offrent deux points de protection supplémentaire, les sacs donnent +5 au jet de préparation, etc.). Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois pour différents types de matériel. Notez que vous devez spécifier le type de trousse à outils.

**Maîtrise des armures** – (Condition : Armes et armures de professionnel) – Vous avez poursuivi votre formation martiale pour apprendre à porter les armures les plus lourdes ou pour mieux les ajuster. Vous

disposez de deux cases de portage supplémentaire, réservées à votre armure, et d'un bonus de protection de +1 cumulatif par atout. Par ailleurs, quand vous portez une armure de professionnel ou de brutasse, vous pouvez ignorer une krâsse aux dégâts qu'on vous inflige.

**Maîtrise des boucliers** – Vous avez poursuivi votre formation martiale en apprenant à mieux vous servir des boucliers pour vous défendre. Si vous tenez un bouclier de professionnel ou de brutasse, son bonus de défense s'applique aussi à votre sauvegarde pour vous protéger contre les souffles de dragon et autres effets de zone (sortilèges, explosions, etc.). Par ailleurs, à chaque fois que vous prenez cet atout, les boucliers voient leur bonus de défense augmenter de 1.

**Maîtrise de la lutte** – Vous savez utiliser les effets spéciaux (lutter, immobiliser, renverser, projeter, etc.) au meilleur de leur efficacité. À chaque fois que vous prenez cet atout, choisissez une technique particulière. Vous pouvez alors ajouter 1d6 aux dégâts contre lesquels il faut faire un jet de sauvegarde. Par ailleurs, si vous le désirez, vous infligez aussi le résultat du d6 dans les points de vie de votre adversaire.



### Améliorations

Les améliorations sont des techniques de combat avancées. En général, il faut au moins posséder une maîtrise d'une sorte ou d'une autre pour que ces atouts soient véritablement utiles. Avec eux, néanmoins, vous devenez un combattant redoutable.

**Actions combinées** – Vous avez l'habitude de faire deux choses à la fois : là où les aventuriers moins doués sont obligés de concentrer toute leur attention pour pouvoir agir, vous savez faire d'une pierre deux coups. Choisissez une combinaison de deux actions principales parmi les suivantes, en sachant que vous pouvez tout à fait choisir de doubler la même action : effectuer un jet d'attaque, effectuer un jet d'une compétence précise ou lancer un sort. Vous êtes désormais capable d'effectuer ces deux actions simultanément, comme s'il s'agissait d'une seule, avec un malus de -2 pour chacun de vos deux jets.

# ATOUTS

Au moment de prendre cet atout, vous devez préciser soit une technique de combat spécifique (combat avec une arme dans chaque main, combat rapproché avec des armes de petite taille, voire pas d'armes du tout, ou encore combat à distance avec une arme à répétition, comme un arc par exemple), soit un domaine magique privilégié avec lequel vous êtes capable de réaliser cet exploit.

Par la suite, vous pouvez tout à fait reprendre cet atout à nouveau pour maîtriser de nouvelles combinaisons ou bien pour acquérir une nouvelle action supplémentaire basée sur la même combinaison. Dans ce dernier le cas, le malus à chacune de vos actions augmente par tranche de 2 points (3 actions à -4, 4 actions à -6, etc.). Forme : Tir rapide, Main droite main gauche, Doublette.

**Armes de prédilection** – Pour un type d'arme particulier (épée longue, dague, marteau de guerre, arc long, etc.), vous pouvez échanger l'une des caractéristiques directrices de l'attaque ou de la défense contre une autre de votre choix (par exemple, remplacer la Force par le Charisme ou la Dextérité). Vous pouvez changer les deux caractéristiques en reprenant l'atout mais vous ne pouvez choisir deux fois la même.

**Assassin** – Vous connaissez les techniques des tueurs et des sicaires. Si vous surprenez votre cible, à mains nues ou avec une arme d'amateur, vous pouvez porter une attaque qui a une chance de la tuer sur le coup, quelque que soit son nombre de points de vie. Si l'attaque est un succès et qu'elle occasionne au moins un point de dégâts, la victime doit effectuer un jet de sauvegarde contre les dégâts ou mourir immédiatement (appliquer le résultat 20 sur la table des blessures graves). S'il s'agit d'un héros, il peut dépenser un dK pour annuler cet effet et tomber simplement assommé, hors de combat ou laissé pour mort.

**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. Forme : Berserk, Colère sanglante, Adepte écorché.



## Le grain de sel d'@@

Si vous trouvez cet atout trop faible, notamment à bas niveaux, changez le taux de conversion en donnant 1dK pour 5 points de vie par exemple.

**Connaître son ennemi** – Vous savez observer vos ennemis et déceler leurs failles. Après deux tours de combat, vous gagnez automatiquement un bonus de +2 en attaque et aux dégâts contre un adversaire donné. Dans certains cas, le conteur peut autoriser que le bonus s'applique à un groupe d'adversaires interchangeables de type Tête à claques. Dans tous les cas, le bonus n'est valable que pour la scène.

**Dégâts explosifs** – Condition : professionnel en Attaque et Spécialisation – Vous devenez extrêmement efficace dans votre spécialité. Lorsque vous vous trouvez dans les conditions d'utilisation de votre spécialisation, vous faites exploser vos dommages sur 6. Relancez les d6 qui obtiennent un 6 naturel et ajoutez le nouveau résultat au précédent. Tant que vous obtenez des 6, vous relancez. Si vous reprenez cette option, vous passez à explosifs à 5+ puis à 4+. Les dégâts explosifs de cet atout sont cumulables avec ceux d'une arme particulière, mais il n'est jamais possible de descendre en dessous de 4+ quelque soit la manière. Forme : Précision mortelle, Dégâts illimités, One shot one kill.

**Doigts serpents** – après des années de polissage spécifique, les ongles de l'assassin sont désormais durs, lisses et tranchants comme du verre, aptes à véhiculer des toxines. Vous pouvez utiliser les poisons de lame à mains nues, y compris hors des conditions de combat – une poignée de main par exemple.

**Focalisation** – limité – Vous avez la capacité de rentrer complètement dans la réalisation d'une action particulière (comme le combat pour un Berseker-loup des Steppes glacées, la fuite pour un Sage Survivant de la Passerelle des Voleurs, le travail pour un membre de la Haute Loge des Techniques de la cité d'Enclume, etc.) Tant que vous vous concentrez, vous devez dépenser 1d6 points d'énergie par période de temps, le plus souvent par tour. Vous gagnez alors un +4 à un avantage ou une compétence liée à votre action, ainsi qu'un +2 dans une caractéristique utile. De plus, vous avez un -2 dans un avantage (le plus souvent défense ou sauvegarde) et vous ne pouvez faire aucune action sortant du domaine de votre atout. Vous pouvez arrêter votre concentration à n'importe quel moment (vous êtes alors vidé pendant 1d6 tours même si vous restez des points d'énergie) ou la focalisation prend fin d'elle-même lorsque vous avez dépensé toute votre énergie (pour être vidé selon les règles normales). Vous pouvez reprendre cet atout pour choisir une nouvelle focalisation ou pouvoir l'utiliser une fois de plus par scène. Formes : Rage berseker, Fuite éperdue, Précision de l'artisan.

Ça a l'air compliqué comme ça, mais finalement c'est très simple. Voici quelques exemples de Focalisation :

- ☒ Rage berseker : +4 en Attaque, +2 en Force, -2 en Défense.
- ☒ Danse de la langue : +4 en Défense, +2 en Dextérité, -2 en Sauvegarde.
- ☒ Fuite éperdue : +4 en Athlétisme, +2 en Dextérité, -2 en Défense.
- ☒ Précision de l'artisan : +4 en Métiers, +2 en Dextérité, -2 en Sauvegarde.
- ☒ Étude du savant : +4 en Érudition, +2 en Intelligence, -2 en Sauvegarde.

**Fortune de bataille** – Quand vous dépensez des dK sur un jet d'avantage ou de compétence en combat, vous en recevez un supplémentaire gratuitement. Vous pouvez reprendre cette capacité plusieurs fois pour gagner des dK gratuits supplémentaires (un par atout).

**Gardien** – En dépensant 1d6 points d'énergie, vous pouvez faire tous les jets de défense d'une personne près de vous et que vous avez désignée en début de tour. À chaque fois que vous reprenez cet atout, vous pouvez désigner une personne supplémentaire. Si vous ratez votre défense, c'est votre protégé qui est touché sauf si vous dépensez immédiatement un dK pour prendre les dégâts à sa place. Forme : Ange gardien, Kevin Costner

**Mèche courte** – fatum – Vous n'êtes jamais pris de court et êtes capable de fabriquer toute sorte de choses utiles en quelques instants, surtout pour faire mal à vos adversaires : engin explosif, cocktails Molotov, sacs à colle ou bouteille d'acide par exemple. Votre construction ne tiendra au maximum qu'une scène.

Pour déterminer son efficacité, prenez dans le tas et lancez autant de dK que vous le souhaitez. Les krâsses réussies sont autant de points de vie que vous encaissez pendant votre bricolage (sans armure). Les dés restants (vous pouvez conserver les demi-krâsses même si vous encaissez les dégâts correspondants) sont les dés de dégâts que vous pourrez infliger à vos adversaires. Forme : Mister boumboum, Jockermania

**Postures de combat** – À chaque fois que vous prenez cet atout, vous pouvez créer une posture de combat précise et décider d'une manière d'échanger des malus contre des bonus. Vous pouvez ainsi choisir de diminuer votre attaque, votre défense ou votre sauvegarde (de -2) ou bien encore vos dégâts (de -1d6) pour augmenter une de ces quatre variables (parmi attaque, défense, sauvegarde ou dégâts) de +4 (pour les avantages) ou de +2d6 (pour les dégâts). Logiquement, durant un même tour de combat, une seule posture peut être activée (on ne cumule donc pas les effets de plusieurs postures différentes). Forme : Attaque brutale, Attaque rapide, Visée précise, Esquive totale.

**Repousser la douleur** – A chaque fois que vous prenez cet atout, vous pouvez ignorer les effets d'une blessure et ne tirer celle-ci qu'à la toute fin du combat : soit lorsque votre camp est victorieux ou vaincu, soit quand vous prenez une deuxième blessure.

**Reprends ton souffle** – limité – Une fois par combat, vous pouvez dépenser un point de récupération pour

retrouver instantanément des points de vie ou d'énergie. Choisissez l'une de vos compétences (Soins, Survie, Concentration, Athlétisme, etc.) et utilisez-la comme si vous vous soigniez – sauf que ça ne prend pas de temps. À chaque fois que vous reprenez cette option, vous pouvez le faire une fois de plus par combat.

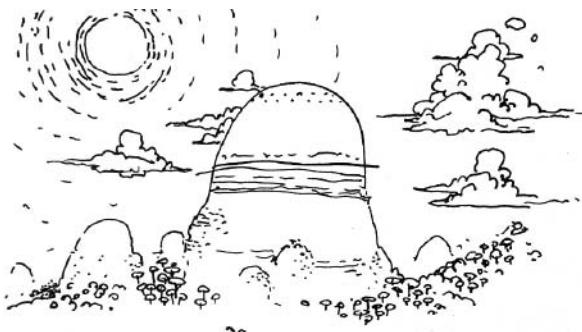
**Spécialisation** – Vous êtes spécialisé dans une technique martiale particulière. Cette technique peut être liée à l'utilisation d'une arme spécifique (épée bâtarde, arc long, couteau de lancer), à un mode de combat particulier (avec deux armes, à cheval, en supériorité numérique, nu et peint en bleu etc.) ou à l'affrontement d'un adversaire donné (peaux vertes, morts vivants, géants, etc.).

Cette spécialisation peut être offensive ou défensive. Dans les conditions adéquates, vous obtenez soit un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts s'il s'agit d'une spécialisation offensive, soit +2 en défense et

en protection pour une spécialisation défensive. Si votre spécialisation est liée à un adversaire précis, alors vous gagnez un bonus de +2 à tous vos jets de compétence en relation avec cet adversaire, par exemple pour le piéter, l'intimider ou autre.

Vous pouvez reprendre cet atout pour acquérir une nouvelle spécialisation ou pour renforcer une spécialisation existante, auquel cas vous ajoutez les bonus.

Par ailleurs, les bonus de spécialisation se cumulent quand les circonstances s'y prêtent (Une attaque avec une arme à deux mains, dans la forêt, contre des gobelins – ou le chandelier dans la bibliothèque contre le colonel Moutarde) mais une même attaque ou défense ne peut pas bénéficier de bonus totaux supérieurs à +6.



### Le grain de sel d'⊗.

Cet atout se prête facilement à la discussion. Par exemple, faut-il autoriser Spécialisation (Combat à mains nues) ? En ce qui me concerne, je n'autoriserais pas les spécialisations qui n'ont pas de contreparties. Accepter cela serait donner un bonus direct et permanent ce qui n'est pas le but de cet atout qui vise principalement à donner du cachet au personnage.

**A  
T  
O  
U  
T  
S**



**Technique de combat – Condition : Spécialisation**  
 – vous avez développé ou appris un art martial tout à fait spécifique, en lien avec une spécialisation de votre choix. À chaque fois que vous prenez cet atout, vous pouvez choisir deux techniques pour lesquelles vous n'avez plus le malus normal ou annuler leurs coûts en énergie. Les techniques de combat sont rangées dans le dKrunch : combat de brutasse, page XX.

## Atouts aventureux

Les atouts aventureux sont ceux qui vous diffèrent de l'homme de la rue, du commun, de la plèbe. Eh quoi ! Vous êtes un héros, oui ou non ?

### Atouts techniques

Les atouts techniques sont ceux que vous serez le plus à même d'utiliser au beau milieu de l'action, vous apportant des capacités précieuses (et pas toujours légales).

**Disparition ninja – condition : professionnel en Discréption** – Vous connaissez des techniques secrètes qui vous permettent de disparaître au vu et au su de tous. Vous pouvez faire des jets de Discréption même si vous êtes observé ou que vous n'avez rien derrière quoi vous cacher. Pouf ! Disparu ! Forme : Boule fumigène, Distraction, Passage de véhicule au bon moment.

**Monte-en-l'air** – Vous êtes particulièrement à l'aise lorsqu'il faut bouger vite sur des terrains compliqués. Vous gagnez l'équivalent de l'atout Liberté de mouvement (Escalade). En conséquence, vous doublez toutes vos vitesses de déplacement lorsqu'il faut escalader un mur, grimper ou descendre des escaliers, courir sur les toits. Par ailleurs, vous doublez vos distances de saut en longueur ou pour tomber.

**Pilote** – Lorsque vous êtes aux commandes d'un véhicule, vous infligez 1d6 points de perte de maîtrise supplémentaire à vos adversaires. Par ailleurs, vous avez 4 points de protection contre les pertes de maîtrise que vous subissez. Si vous reprenez cet atout, vous ajoutez 1d6 et 2 points de protection.

**Adrénaline** – fatigant, fatigant – C'est au cœur de l'action que tout le monde peut voir ce dont vous êtes capable. En dépensant 2d6 points d'énergie, vous pouvez effectuer une action supplémentaire, à votre plein bonus, en toute fin de tour. Vous pouvez reprendre cet atout plusieurs fois pour faire plusieurs actions, à condition de payer le coût à chaque fois.

**Conversion** – Vous êtes capable d'utiliser vos atouts sans trop vous fatiguer. Une fois par tour, vous pouvez dépenser un dK pour remplacer la perte de 1d6 points d'énergie provoquée par l'utilisation d'un atout. Vous pouvez reprendre cet atout pour dépenser d'autres dK pendant un même tour.



## Atouts logistiques

Les atouts logistiques sont tous ceux qui vous rendent la vie plus agréable ou plus facile entre deux coups de speed – c'est une question d'organisation, de support, de train...

**Amélioration de l'équipement** – En dépensant un dK, vous pouvez passer un tour à améliorer un équipement en lui donnant un bonus d'équipement de +2. L'amélioration dure jusqu'à la fin de la prochaine utilisation de l'objet (par exemple, la fin d'un combat lorsqu'une arme de poing a été améliorée). Le bonus augmente de +1 par atout supplémentaire.

**Dissimulation** – Vous pouvez passer un tour pour camoufler, y compris sur vous, un objet plus petit que votre main. Il devient introuvable à moins d'utiliser les grands moyens, fouille au corps poussée par exemple. Vous ne pouvez tenir camouflé qu'un seul objet à la fois. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez camoufler un objet supplémentaire.

**Mains du soigneur** – Vous avez des « mains de roi ». En tout cas, vous pouvez toujours ajouter 1d6 aux soins normaux que vous prodiguez. Mais surtout, quand vous traitez des blessures, vous pouvez diminuer le seuil de séquelle de 1 point pour deux degrés dans la compétence. De plus, une fois par jour, vous pouvez accorder un point de récupération gratuit à une personne. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez donner un autre point de récupération.

**Marche forcée** – Habitué à vous reposer en cours d'effort (par de petites siestes courtes), vous pouvez toujours récupérer vos PV et PE comme si vous vous étiez reposé toute la journée. Par ailleurs, vous pouvez marcher deux fois plus loin qu'un autre personnage au cours d'une même journée de déplacement stratégique.

**Polyglotte** – Vous parlez trois langues supplémentaires, sans accent.

**Réparation instantanée** – Pour 1dK, vous pouvez tenter un jet de mécanique, à votre tour de conduite, pour redonner 1d6+degrés points de maîtrise à votre véhicule. À chaque fois que vous reprenez cet atout, vous ajoutez 1d6 à la réparation. Forme : Clé de 12, Insultes en russe, Spécialisation chewie.

## Atouts d'éveil

Le monde est un endroit bien dangereux pour qui ne sait pas regarder autour de lui. Ces atouts sont dédiés à l'observation et à l'enregistrement des données via les interfaces sensorielles des personnages (autrement dit les appendices oculaires, auriculaires, nasaux et autres morceaux de doigts).

**Mémoire eidétique** – Vous avez une mémoire phénoménale et êtes capable de vous souvenir de centaines de noms, de visages, de faits. De plus, si vous dépensez un dK, le conteur doit vous redonner une indication à propos de ce que vous avez vu ou entendu, même si vous ne l'avez pas noté. Vous avez aussi un bonus de +2 en Perception pour repérer les déguisements.

**Scan rapide** – Condition : professionnel en *Perception* – 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 magiquement, vous le voyez.

**Sixième sens** – Vous sentez toujours quand il y a quelque chose de louche dans l'atmosphère – embuscade, mensonge, trucs pourris au royaume du Danemark, etc.. Le conteur peut vous donner des indices ou vous permettre des jets interdits à d'autres moins éveillés.



### Atouts d'entourage

Non, vous n'êtes pas seul. En fait, il y a plein de gens autour de vous et certains d'entre-eux, inexplicablement, semblent vous vouer une certaine affection (à moins que vous ne payiez pour cela, bien entendu).

**Ami** – vous avez un ami cher qui peut vous aider épisodiquement et à charge de revanche. Il a sa propre vie et vaque à ses occupations, mais si vous faites appel à lui, il viendra aussitôt que possible. Il est de FD3 et de niveau égal à vos degrés en *Diplomatie*. Vous pouvez augmenter son FD de 1 ou prendre un nouvel ami à chaque fois que vous reprenez cet atout.

**Compagnon** – Vous êtes accompagné d'un serviteur, d'un animal ou d'un monstre. La créature est loyale jusqu'à la mort et vous considère comme son maître et mentor. Elle est de FD2 et son niveau est égal à la moitié d'une compétence liée au type de compagnon. Pour un majordome humain, ce sera *Diplomatie*, un loup fort et sauvage *Survie* et une créature jaune aux grands yeux mignons qui lancent des éclairs *Préparation*. Même si vous n'utilisez pas la même langue, vous pouvez toujours le comprendre et vous faire comprendre ainsi que donner des ordres simples auxquels votre compagnon obéira du mieux de ses possibilités. Par contre, si vous l'envoyez au combat, ne soyez pas étonné qu'il y passe. Toutefois, en fonction de l'investissement que vous avez mis dans ce compagnon, le conteur vous permettra sans doute d'en obtenir un nouveau pour éviter que vous

ne perdiez l'atout ou vous demandera du temps avant qu'il ne soit de nouveau disponible.

**Familier** – Vous possédez un familier. Il s'agit d'un animal ou d'une créature magique de petite taille de FD1 et de niveau 1. Elle ne peut évoluer, mais possède les capacités suivantes :

☒ *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.

Vous pouvez aussi utiliser cet atout avec l'atout *Compagnon animal*. Auquel cas, votre compagnon gagne un niveau et les capacités indiquées, tout en pouvant progresser. Si votre familier meurt, vous devez attendre un mois avant d'en obtenir un autre.

**Mentor** – quelqu'un vous a pris sous son aile. Il vous protège et vous aide, mais attend aussi certaines choses de vous (comportements, services, etc.). Tyran sadique ou enseignant bienveillant, il est dans l'ombre de votre vie. C'est au conteur de déterminer sa nature et sa puissance bien que vous puissiez réinvestir des atouts pour améliorer vos relations avec lui.

**Possessions uniques** – Vous disposez d'un objet bien à vous. Qu'il provienne d'un héritage, qu'il porte une charge émotionnelle intense, que vous l'ayez volé lors d'un cambriolage, qu'importe : il vous appartient et possède une grande valeur. Au moins pour vous. Vous pouvez choisir n'importe quoi, en accord avec le conteur, depuis l'arme enchantée jusqu'au véhicule, en passant par les gri-gri tribaux ou un appartement dans un quartier chic. Vous ne pouvez pas le perdre, il peut très difficilement être détruit et, d'une manière générale, vous le retrouverez toujours d'une manière ou d'une autre. Le conteur devra avoir une excellente raison pour le faire disparaître et devra compenser d'une manière ou d'une autre. L'objet possède un FD1 et il a été fabriqué par un artisan professionnel (il a donc quatre capacités spéciales). Vous pouvez reprendre cet atout pour obtenir un nouvel objet ou augmenter de 1 le FD d'un objet que vous possédez déjà. Vous trouverez des exemples d'objets à FD dans le dKrunch consacré à la fabrication et au bricolage, ainsi que dans celui consacré aux véhicules.

**Refuge** – Vous possédez un refuge, une installation personnelle, une maison, un laboratoire, un garage, une cabane sous un pont. En tout cas, c'est chez vous. Vous pouvez reprendre cet atout pour obtenir un nouveau refuge ou aménager celui-ci, avec l'accord du conteur.

**Scooby gang** – Vous êtes accompagné d'une bande de têtes à claqués. Leur nombre est égal à votre Charisme +1, ils sont de FD1 et leur niveau est égal à la moitié de vos degrés de *Diplomatie*. Cette bande est toujours disponible, suit vos ordres, mais prend



peu ou pas du tout d'initiatives. Si vous perdez des membres, ils sont de retour ou remplacés à l'aventure suivante. Vous pouvez reprendre cet atout pour obtenir une nouvelle bande ou augmenter leur nombre en doublant votre Charisme.

### Atouts de majesté

Vous êtes sans doute une bête sociale, un requin des cocktails, un meneur d'hommes, un manipulateur sans foi ni loi. En tout cas, les atouts de majesté sont ceux qu'il vous faut.

**Âme de chef** – Condition : Charisme +2 minimum – Vous avez une prestance innée et un sens du commandement particulièrement développé. Lorsque vous voulez impressionner, motiver ou donner des ordres à vos interlocuteurs, vous bénéficiez de 2 degrés supplémentaires gratuits dans les compétences de *Diplomatie*, de *Bluff* et *d'Intimidation* – ce qui signifie que vous pouvez, bien entendu, ajouter vos caractéristiques si vous n'avez pas de degrés ou même changer de catégorie si vous en avez suffisamment.

**Chef charismatique** – Condition : +1 en Charisme par atout – Vous êtes fait pour commander. Lorsque vous encouragez vos alliés en habillant leurs jets et que vous utilisez vos compétences *Diplomatie* ou *Intimidation*, vous pouvez donner les bonus obtenus à autant de personnes que votre score de Charisme+1 au lieu d'une seule personne habituellement. Vous pouvez reprendre cet atout pour donner les bonus à 10 fois plus de personnes à chaque fois.

**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.

**Tactique** – Parce que vous êtes un fin tacticien, toutes les têtes à claques qui se placent sous vos ordres voient leur valeur augmenter d'un point pour deux degrés de *Diplomatie*.

**Accointances et réseaux** – Vous avez de très bons contacts dans de nombreux milieux. Vous n'avez pas besoin d'une demi-journée ni de cracher au bassinet pour pouvoir faire un jet d'*Influence* ou de *Renseignement* : une demi-heure vous suffit; et ce, sans que vous ayez à débourser un seul DO. Un échec à votre jet signifie que les contacts ne peuvent pas vous aider. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois en choisissant la compétence à laquelle il s'applique : *Renseignement* ou *Influence*.

**Fascination** – Vous avez l'art de capter l'attention. Choisissez une compétence sociale à laquelle appliquer cet atout, comme *Bluff*, *Diplomatie* ou *Représentation*. 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. Vous pouvez aussi reprendre cet atout pour capter l'attention de tout un auditoire. Vous affectez alors autant de personnes que vos degrés dans la compétence liée. L'atout *Chef charismatique* peut s'appliquer.

**Chevalier blanc** – Condition : professionnel en *Réputation* – Vous êtes un de ces héros légendaires dont on raconte les aventures au coin du feu. Toutes les Têtes à claques au fait de vos prestigieux faits d'armes et combattant à vos cotés dans une zone de taille Grande salle reçoivent un bonus égal à la moitié de vos degrés de *Réputation* à leurs jets d'attaque et à leur seuil de valeur.

**Croquemitaine** – Condition : professionnel en *Réputation* – Vous êtes un de ces redoutables chiens de guerre dont on évoque les campagnes au coin d'un bar. Toutes les Têtes à claques au fait de vos terrifiants faits d'armes et combattant contre vous dans une zone de taille Grande salle reçoivent un malus égal à la moitié de vos degrés de *Réputation* à leurs jets d'attaque et à leur seuil de valeur.

**Première impression** – Lorsque vous entrez dans une pièce, vous pouvez désigner un nombre de personnes égal à vos degrés d'une compétence sociale comme *Bluff*, *Diplomatie* ou *Intimidation*. Faites un jet de compétence 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.

**Sexy** – Condition : Charisme +2 minimum – Vous êtes doté d'un physique particulièrement agréable et vous savez vous en servir. Vous bénéficiez de 2 degrés supplémentaires gratuits en *Bluff*, en *Diplomatie* et en *Renseignements* auprès des membres de l'autre sexe (le plus souvent).

**Négociateur** – Certaines personnes doivent rester neutres en toutes circonstances, y compris au beau milieu d'un combat. Si au premier tour d'une opposition, vous annoncez que vous restez neutre, il faut réussir un jet de sauvegarde contre une difficulté de 20 pour vous prendre sciemment pour cible – bien entendu, vous ne devez accomplir aucune action offensive ni quoique ce soit de dangereux pour vos adversaires pour que cet atout reste actif – oui, lancer des sorts de soins sur vos compagnons tombés pour qu'ils retournent se battre est considéré comme dangereux. Si vous êtes le dernier debout, vous pouvez vous rendre... ou pas. Par ailleurs, si vous êtes en train de négocier ou de passer un accord, vous réagissez en premier si quelqu'un d'autre que vous tente d'initier une action agressive, de votre côté ou de l'autre. À chaque fois que vous reprenez cet atout, vous augmentez de 5 points la difficulté du jet de sauvegarde pour vous attaquer.

**Langue de velours** – choisissez l'une des compétences sociales à chaque fois que vous prenez cet atout. Lorsque vous essayez de changer l'état d'esprit d'un interlocuteur, vous l'améliorez de deux crans au lieu d'un seul.

**Aura de majesté** – lorsque vous essayez de changer l'état d'esprit d'une foule, vous pouvez toucher cinq fois vos degrés personnes. Si vous reprenez cet atout, vous multipliez le chiffre par dix et encore par dix et encore par dix... à vous les stades rangés en rang d'oignon qui vous acclament ! (ou pas)



### Atouts exotiques

Clairement, ils sont ici parce qu'ils ne sont pas ailleurs. D'ailleurs, Conteure, faites le tri dans ceux que vous acceptez dans votre campagne et les autres. Les atouts exotiques sont, justement, plutôt exotiques.

**Aura de haine/d'amour** – Condition : amateur en *Foi* – Toutes les créatures que vous détestez – le plus souvent les démons, les aberrations et les morts-vivants, mais aussi les gobelins ou les poképommes – doivent réussir un jet de sauvegarde contre 15+ Charisme pour vous approcher à moins de Charisme mètres. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez ajouter vos degrés d'*Intimidation* à la difficulté du jet. Vous devez choisir un type de créature à chaque fois que vous prenez cet atout.

**Identité secrète** – Vous possédez deux identités distinctes et personne n'a jamais été capable de faire le lien entre elles. Vous avez donc deux compétences *Réputation*, espèce de chanceux, que vous devez développer séparément. Vous devez aussi répartir les effets des autres atouts sociaux que vous possédez (et notamment des atouts comme *Croquemitaine* et *Chevalier blanc*) entre vos différentes identités. Gardez en tête qu'une identité qui ne bénéficie d'aucun bonus dû à un atout est une identité anonyme de citoyen lambda. Reprendre cet atout signifie créer encore une nouvelle identité.

**Increvable** – Vous êtes un vrai dur, capable d'encaisser des chocs d'une violence inouïe. En dépensant 1d6 points d'énergie, vous pouvez ajouter votre Constitution à votre armure au moment de subir des dégâts.

**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 pas prendre l'atout *Que d'un œil*.

**Le seigneur est mon berger** – fatum, limité, condition : amateur en *Foi* – Cet atout permet d'échanger son attaque contre sa sauvegarde pendant un tour complet. Vous devez dépenser 1 dK. Cet atout ne peut être employé qu'une fois par combat, mais vous pouvez le reprendre pour l'utiliser plusieurs fois. En règle général, cet atout s'appuie sur des convictions très fortes et vous devez suivre un code d'honneur très strict.

**Ma foi est mon bouclier** – fatum, limité (condition : amateur en Foi) – Cet atout permet d'échanger sa défense contre sa sauvegarde pendant un tour complet. Vous devez dépenser 1 dK. Cet atout ne peut être employé qu'une fois par combat, mais vous pouvez le reprendre pour l'utiliser plusieurs fois. En règle général, cet atout s'appuie sur des convictions très fortes et vous devez suivre un code d'honneur très strict.

**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 si l'a été durement éprouvé, mais qu'il a pu réussir son jet de sauvegarde.

**Porte-poisse** – Vous portez la poisse aux gens que vous n'aimez pas. Tous ceux qui sont à moins de 3 mètres de vous et que vous désignez d'un regard ou d'un geste doivent réussir un jet de sauvegarde contre 15+ votre bonus de Sagesse ou souffrir d'un malus de -2 à tous leurs jets de Sauvegarde jusqu'à la fin de la journée (ou de la nuit) en cours.

**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*.

**Touche à tout** – À force de bourlinguer ou parce que vous êtes doué d'une grande curiosité intellectuelle, 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 à la moins bonne des deux caractéristiques correspondantes, au lieu de +0. En reprenant cet atout une deuxième fois, vous pouvez choisir la meilleure des deux caractéristiques.

**Visions** – Vous faites des rêves étranges dont vous vous souvenez parfois où vous avez des visions de choses qui ne sont pas vraiment là (comme des fantômes qui vous parlent). Certaines visions sont prémonitoires, d'autres vous donnent des indices sur ce que vous vivez. À chaque fois que vous reprenez cet atout, les visions sont plus précises, plus complètes, plus interactives et peuvent concerner d'autres personnes que vous. Si le conteur vous l'autorise, vous pouvez tenter des jets d'*Érudition*, de *Psychologie* ou d'une autre compétence pour interpréter vos visions.

### Atouts de chance

Principalement, les atouts de chance vous permettent de tricher avec l'histoire et les événements. Mais bon, qui n'a pas ses cheat codes pour aller au bout du jeu ?

**Chanceux** – Une fois par séance de jeu, vous pouvez relancer tous les dés d'une krâsse ou d'une contre-Krâsse. Vous pouvez reprendre cet atout pour l'utiliser plusieurs fois par séance.

**Coup de pouce** – Lorsque vous prenez cet atout, vous devez choisir l'un des domaines suivants : décors, figurants, accessoires, intrigue. Vous pouvez à tout moment lancer un ou plusieurs dK. Si vous obtenez des Krâsses (ou des demi-krâsses), vous pouvez les utiliser pour acheter le silence du conteur et prendre temporairement le contrôle de la narration. Le conteur est seul juge de ce que vous pouvez obtenir et du nombre de Krâsses nécessaires.

Vous pouvez décrire un élément de décor plus ou moins important, du matériel dont vous avez besoin et que vous trouvez rapidement, des figurants à qui vous pouvez faire appel, des renseignements ou des connaissances dont vous vous souvenez soudain, etc.. En général, l'efficacité ou la quantité de matériel de jeu que vous pouvez apporter est directement proportionnelle au nombre de krâsses que vous obtenez : pour une krâsse, il s'agira d'un élément mineur de la narration ; pour deux ou trois krâsses, cet élément sera assez important pour la scène ; pour quatre krâsses et plus, on peut estimer que l'élément pourra impacter la séance tout entière.

À certaines tables, le conteur peut demander que vous lui donnez directement les dK sans les lancer – notamment s'il est chiche dans leur utilisation.

**Forcer le destin** – Même lorsque les éléments sont contre vous, le Destin penche toujours en votre faveur. Vous gagnez un modificateur de +5 par atout sur le d20 pour savoir qui obtient les dK lors d'une contre-Krâsse. Vous pouvez faire varier le dé comme vous le souhaitez.

**Pas passé loin** – fatum, limité – Vous pouvez annuler automatiquement une attaque réussie contre vous en dépensant 3dK plus un dK par krâsse que votre adversaire a obtenu. Vous devez payer les dK avant qu'on ne lance les dés de dégâts et vous devez être conscient de l'attaque.

**Repousser les limites** – Ce n'est qu'aux portes de la mort que le Destin montre son vrai visage. Si vous arrivez à 0 point de vie ou d'énergie, vous conservez le droit d'utiliser des dK, mais à chaque fois que vous le faites et que vous obtenez des krâsses, vous tirez un jet de sauvegarde comme si vous veniez d'encaisser une blessure grave, avec un malus au dé égal au nombre de krâsses obtenues. En cas d'échec, vous tombez inconscient et blessé.

**Rituel de chance** – Vous savez comment appeler la chance sur vous, qu'il s'agisse de danser nu sous la pluie, de prier très fort le dieu des balles perdues en jetant du sel par-dessus votre épaule ou de secouer vos dés pendant une minute tout en soufflant dessus. Une fois par jour, vous pouvez effectuer un rituel qui vous permet d'échanger des points d'énergie contre des dK sur la base d'un dK pour 1d6 points d'énergie dépensés. Ce rituel peut être très court et ne prendre qu'un tour (par exemple en combat) ou durer plusieurs minutes ou heures selon le bon vouloir du conteur et les circonstances. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez faire le rituel une fois supplémentaire par jour.

### Atouts magiques

Ces atouts sont utiles à tous ceux qui veulent (ou peuvent) pratiquer de la magie ou développer des pouvoirs cosmiques phénoménaux (dans un mouchoir de poche).

**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 style par point d'énergie dépensé en plus, limité par le nombre de degrés de votre compétence de style.

**Dissipation malaisée** – Avec les années, vos sortilèges et pentacles sont devenus redoutablement stables : la difficulté des jets pour dissiper vos sortilèges ou pour briser vos pentacles est augmentée de 5. Cet Atout peut être pris plusieurs fois.

**Domaine privilégié** – Choisissez un domaine magique particulier parmi ceux que vous maîtrisez : vous avez un bonus de +1 PM pour calculer la puissance et les paramètres des sorts que vous lancez qui sont issus de ce domaine.

**Incantation longue** – Il faut une action pour incanter un sort et voir ses effets s'appliquer. Avec cet atout, vous pouvez prendre plus de temps pour diminuer la difficulté du sortilège comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

Incantation	Difficulté
2 Actions	-5
1 minute	-10
1 heure	-15
1 journée	-20

**Magie sauvage** – Pour vous, jeter un sort est avant tout une affaire d'instinct, d'intuition et de pas mal de chance. Si votre jet de magie est insuffisant, vous



## Atouts des monstres et créatures

Les atouts qui suivent sont expressément réservés aux monstres, créatures et figurants. Les personnages peuvent, éventuellement, avec l'accord du conteur, prendre un de ces atouts à la création (et uniquement) à la création du personnage. Ils sont surtout conçus pour donner du fil à retordre aux joueurs !

### Types de monstres

Ces atouts permettent de définir la nature de votre créature.

**Bestiale** – Une bête est un être vivant, non magique et incapable de création ou de langage. Une créature bestiale dispose gratuitement des capacités suivantes : Récupération, Talentueux (Survie).

**Draconique** – 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. Une créature draconique dispose gratuitement des capacités suivantes : Gabarit supérieur, Puissance, Vitalité (x3), Action supplémentaire. Les Grands Vers, les plus puissants représentants de l'espèce, disposent en plus des capacités Réserves d'énergie (x2) et Mystique.

**Élémentaire** – Une créature élémentaire mécanique (comme un Golem ou une statue animée) dispose gratuitement des capacités suivantes : Vitalité, Invulnérabilité (un élément au choix, le plus souvent le froid ou le feu), Sans repos. Les élémentaires magiques disposent en plus des capacités suivantes : Réserves d'énergie, Mystique (leur élément et Enchantement).

**Extra-planaire** – Ces créatures regroupent tous les êtres venus d'autres plans d'existence. Les démons, les walkyries, les djinns tombent dans cette catégorie. Une créature extra-planaire dispose gratuitement des capacités suivantes : Abomination, Bannissement, Horreur.

**Gigantesque** – Un géant est un humanoïde de très grande force et de très grande taille. Une créature Gigantesque dispose gratuitement des capacités suivantes : Gabarit supérieur, Vitalité.

**Magique** – Une créature magique dispose gratuitement des capacités suivantes : 3 capacités ou atouts au choix, une allergie au choix.

**Maudit** – Un PNJ ensorcelé ou issu d'une lignée maudite, comme un Garou ou une Goule, dispose gratuitement des Atouts suivants : Abomination, Charognard mystique, Pouvoir (Changeforme pour un Garou ou Flair du traqueur pour une Goule par exemple), Allergie (Lumière, Feu ou Argent le plus souvent).

**Mort vivant** – Une créature non morte stupide, comme le squelette ou le zombie, possède gratuitement les Atouts suivants : Sans repos, Abomination et Horreur. Les Vampires, liches et autres morts-vivants qui sont l'aristocratie du genre possèdent en plus les Atouts suivants : Mystique (Mort & Esprit), Allergie (Lumière, Feu ou Argent le plus souvent), Vitalité et Réserves d'énergie.

pouvez toujours réévaluer à la baisse le FD d'un sorti-lège de manière à réussir quand même votre tentative. Cependant, un sort ainsi bridé peut avoir des effets étranges : le conteur peut utiliser des dK contre votre sort (généralement deux par FD en moins) afin de provoquer des effets secondaires : chaque demi-krâsse ou krâsse obtenue ainsi correspond à une perte supplémentaire de 3 ou 6 points d'énergie, en plus du coût normal du sort, ainsi qu'à un léger couac dans le déroulement des événements.

**Maintien inconscient** – Vous avez grandement développé votre pouvoir de concentration. Vous pouvez maintenir un sort et tout de même lancer des dés (d20 et dK). Un sort maintenu s'arrête toujours si vous devez faire un jet sur la table de blessure.

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

**Mystique** – Vous avez appris à dompter et utiliser les forces surnaturelles à votre profit. Vous pouvez choisir un domaine magique. Choisissez aussi le style que vous avez appris durant vos études et associez-le à ce domaine. À chaque fois que vous reprenez cet atout, vous pouvez choisir un nouveau domaine magique. Condition : +1 dans une des caractéristiques directrices de votre compétence de style par atout.

**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.

**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 privilégié** – Vous êtes un virtuose. Choisissez une des compétences de style magique que vous maîtrisez : vous avez un bonus permanent de +1 sur vos jets pour lancer des sorts avec cette compétence et quand vous lancez des dK pour booster un sortilège, vous pouvez en ajouter un gratuit, sans le prélever sur le tas.

**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.

A  
T  
O  
U  
T  
S



**Plante** – Ce type comporte toutes les bizarries du monde végétal. Elle possède la capacité : *Invulnérabilité (pouvoirs mentaux)* et le plus souvent *Allergie (Feu)*.

**Vermine** – La vermine inclut les insectes, arachnides et autres scolopendres de toutes tailles. Elle possède les capacités suivantes : *Invulnérabilité (pouvoirs mentaux)*, *Récupération*.

### Les capacités générériques des monstres

Ces quelques atouts sont spécifiquement conçus pour rendre les monstres et créatures fantastiques plus monstrueux et fantastiques encore.

**Abomination** – La créature est une insulte à l'ordre naturel des choses. Les dK ne lui font jamais de dégâts supplémentaires et les armes ordinaires (catégorie qui n'inclut pas les armes en argent, les armes de qualité supérieure ou les dégâts de feu) voient leur efficacité diminuée (la créature dispose de 4 points d'armure supplémentaires).

**Allergie** – Cet atout en forme de pénalité doit être précisé par le conteur (allergie au Fer pour les Elfes, à la Lumière pour les Ogres ou les Gobelins, etc.). Une créature allergique subit 1d6 point de dégâts par capacité et par contact avec l'objet du handicap (ou par tour dans le cas d'un contact prolongé). Par ailleurs, la simple présence à proximité (mêlée) de cet objet l'importe et lui inflige une vision d'horreur de 1d6 points d'énergie par « capacité ». Cette capacité,

purement négative, n'entre  
bien sûr pas dans le dé-  
compte de celles  
possédées  
par la

créature. Au contraire, elle servira le plus souvent à rééquilibrer une créature par trop puissante.

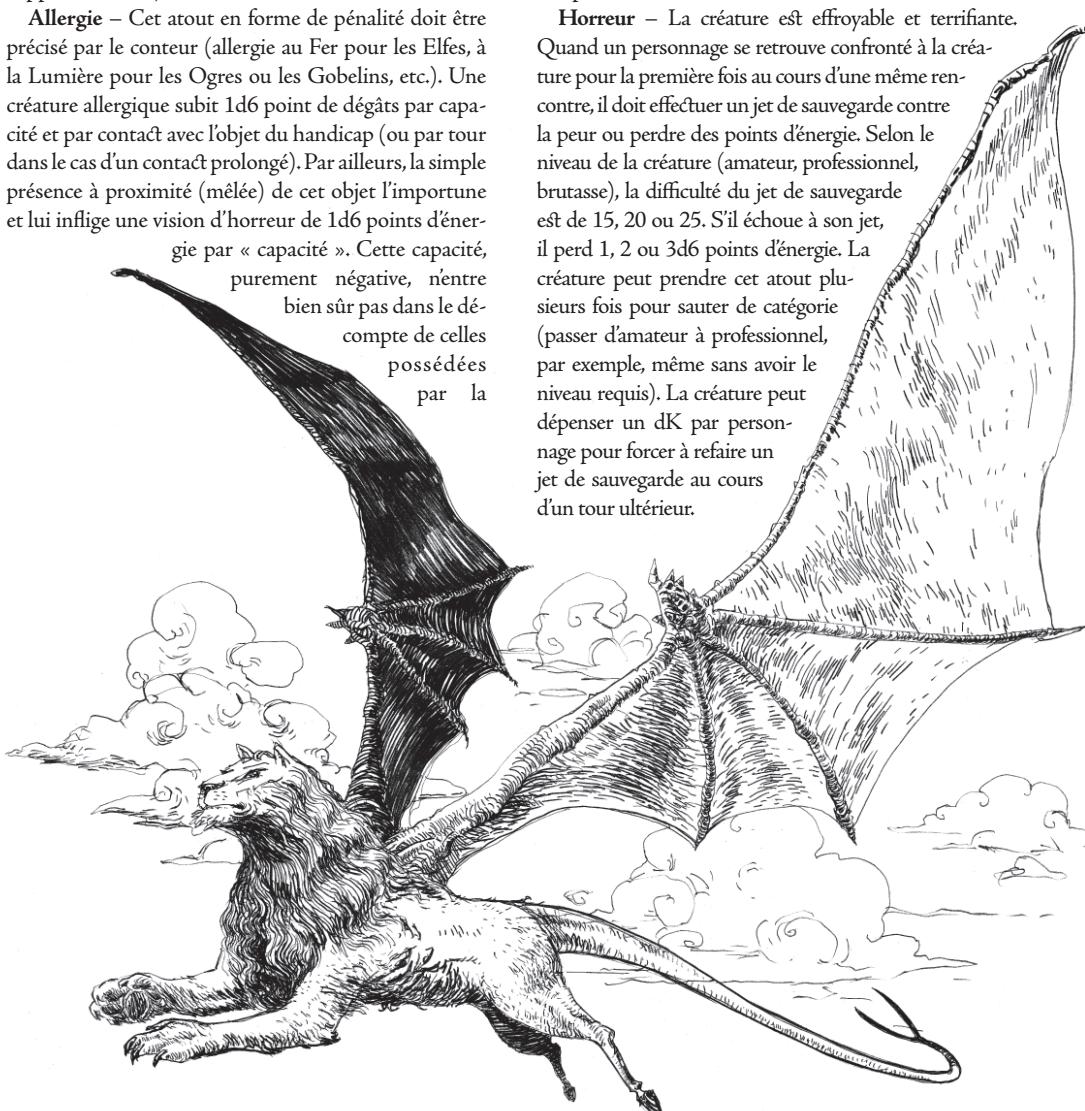
**Armure naturelle** – La créature a 4 points de protections supplémentaires.

**Bannissement** – Quand la créature tombe à 0 point de vie, elle ne meurt pas mais rejoint simplement son plan d'origine. Elle est, par la suite, tout à fait susceptible de faire une nouvelle apparition.

**Charognard mystique** – La créature se nourrit de ses ennemis vaincus. Elle dévore instantanément leur corps et leur âme, récupérant un nombre de points de vie et d'énergie égal à ceux que possédait la victime.

**Gabarit supérieur** – Chaque capacité de Gabarit supérieur donne un point de Gabarit à la créature. Sans capacité de ce type, une créature est considérée comme étant de Gabarit 0 (taille humaine). Le score maximum du gabarit d'une créature est fixé à 3 qui correspond globalement à la taille des grands Dragons adultes. Le Gabarit est le terme utilisé pour remplacer celui d'échelle de taille.

**Horreur** – La créature est effroyable et terrifiante. Quand un personnage se retrouve confronté à la créature pour la première fois au cours d'une même rencontre, il doit effectuer un jet de sauvegarde contre la peur ou perdre des points d'énergie. Selon le niveau de la créature (amateur, professionnel, brutasse), la difficulté du jet de sauvegarde est de 15, 20 ou 25. S'il échoue à son jet, il perd 1, 2 ou 3d6 points d'énergie. La créature peut prendre cet atout plusieurs fois pour sauter de catégorie (passer d'amateur à professionnel, par exemple, même sans avoir le niveau requis). La créature peut dépenser un dK par personnage pour forcer à refaire un jet de sauvegarde au cours d'un tour ultérieur.



**Intangible** – La créature n'est pas 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 (et donc, dépenser 10 points d'énergie pour la durée du combat) 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.

**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, 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. Une créature peut aussi être immunisée contre des effets plus subtils (Peur, Illusions, Poisons, etc.).

**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 capacités et des compétences, des points de vie et d'énergie communs. Quand ses points de vie sont amenés à 0, la nuée se disperse simplement. La nuée possède la capacité de distraire ses adversaires. Chaque tour, ceux-ci doivent réussir un jet de sauvegarde (ou de Concentration au choix) ou subir un malus de -4 à toutes leurs actions. Il suffit de réussir le jet une fois pour ne plus être embêté par cet effet de la nuée.

**Puissance** – Chaque nouvel atout de ce type augmente la force des armes naturelles de la créature (+1d6 aux dégâts) et lui fournit une armure naturelle de 2 points.

**Récupération** – en une journée de repos, la créature retrouve l'intégralité de ses points de vie et d'énergie et soigne toutes ses blessures graves.

**Réserve d'énergie** – à chaque fois que le monstre prend cette capacité, le multiplicateur de points d'énergie augmente de un point (par exemple, x5 devient x6).

**Sans repos** – La créature ne dort pas, ne mange pas et ne respire pas.

**Vitalité** – à chaque fois que le monstre prend cette capacité, le multiplicateur de points de vie augmente de un point (par exemple, x5 devient x6).

## Les capacités de combat

**Armes naturelles spéciales** – les coups spéciaux sont tous ceux qui permettent de faire tomber, d'immobiliser ou d'assommer. Généralement, la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre 10+les dégâts infligés (mais sans prendre ceux-ci) ou subir les effets. La créature possède une arme naturelle adaptée à l'un de ces coups spéciaux (jet de toile d'araignée, peau collante, queue massive pour faire chuter, etc..) Elle ne dépense pas de points d'énergie pour immobiliser, pousser, lutter, etc. (au choix). Elle a même un bonus de +2 à ses jets de Combat par capacité supplémentaire pour attaquer ou sauvegarder contre ces techniques.

**Dégâts de zone** – la créature possède une attaque au contact qui inflige des dégâts sur une zone de taille chariot. Il peut s'agir d'un souffle, d'une attaque sonore, de crachats, etc.. Les dégâts sont égaux à FDd6 et peuvent être annulés par un jet de sauvegarde. Il est possible de reprendre cette capacité pour réduire les effets de la sauvegarde (moitié de dégâts puis aucune sauvegarde) ou pour augmenter la taille de la zone ou la distance de frappe (en se référant aux paramètres de magie). Chaque utilisation du pouvoir coûte 1d6 points d'énergie.

**Dégâts spécifiques** – la créature provoque des dégâts spécifiques – poison, acide, froid, feu, épines, peau urticante, etc.. Ces dégâts font, au choix 1d6 points de dégâts supplémentaires ou infligent un malus de -1d6 à tous les jets de leur cible. Si la créature reprend cette capacité, elle inflige 1d6 points de dégâts ou de malus supplémentaire. Il est possible de résister complètement à ces dégâts grâce à un jet de sauvegarde. La créature peut aussi reprendre cet atout pour modifier le résultat du jet de sauvegarde, infligeant la moitié (pour un atout supplémentaire) puis la totalité des dégâts même si le jet est réussi (pour deux atouts). De même, en prenant une capacité supplémentaire (ou en limitant les effets de la première capacité à cette seule capacité), ces dégâts peuvent être infligés sur une personne qui attaque la créature – par exemple, un sang acide qui giclerait sur un adversaire.

**Némésis** – la créature peut choisir un type d'invulnérabilité. Si elle attaque un adversaire doté de cette invulnérabilité, la créature n'en tient plus compte et inflige ses dégâts normalement.

**Paralysie** – la Créature peut paralyser sa victime sur un jet d'attaque réussi. Cette dernière ne vieillit pas et acquiert la capacité Sans repos pendant la durée du Pouvoir. La durée est de FD tours/jours/mois/siècles selon le nombre de capacités choisies. La difficulté du jet de sauvegarde ne bouge pas si le pouvoir est choisi plusieurs fois (mais vous pouvez constater que la durée est drôlement rallongée !)

**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 pour ne pas être pris de nausées et recevoir un malus de -4 à toutes ses actions.

A  
T  
O  
U  
T  
S



# ATOUTS



**Régénération** – En dépensant un dK par tour, la créature récupère FD+niveau points de vie. Elle peut ajouter son niveau à chaque fois qu'elle reprend cet atout. De plus, elle peut revenir de la mort, à moins qu'elle ne subisse des dégâts définitifs (qu'on lui coupe la tête ou qu'elle subisse des dégâts liés à une allergie).

## Capacités mystiques

**Pouvoir** – La créature dispose d'une capacité sur naturelle qui lui est propre. Vous pouvez la construire comme un sortilège basé sur un ou plusieurs domaines, en définissant son FD, ses paramètres, sa difficulté et ses effets. La créature peut lancer ce pouvoir avec sa compétence Mystique comme s'il s'agissait d'un sort mémorisé et avec un bonus au jet de +5 si le sort est basé sur un domaine unique. Son niveau définit les degrés de son style. En reprenant cette capacité, la créature peut utiliser le pouvoir naturellement, sans faire de jet de compétence. La créature n'a normalement pas besoin de dépenser de points d'énergie pour utiliser un pouvoir. Les pouvoirs couvrent de nombreuses possibilités comme (liste non exhaustive) : invocation de monstres, invisibilité, illusions, télépathie, influence mentale, sens améliorés, téléportation, détections diverses, clairvoyance, voyage astral, animation des plantes, jeux d'ombres et de lumière, gémissements déconcertants, écran de fumée, pétrissage ou création d'éléments, soins, transformation en animal, etc.. Selon le type de pouvoir, les personnages ont ou non un jet de sauvegarde pour s'en protéger (totalement ou en partie).

## Capacités sournoises

**Drain d'atouts** – À chaque fois qu'elle fait des dégâts, au cours d'une attaque en mêlée ou à distance, la créature absorbe un atout choisi au hasard. La victime peut annuler cet effet grâce à un jet de sauvegarde. La capacité volée ne fait plus effet – pas plus que celles qui en dépendent comme condition. La créature gagne 5 PV par atout volé. La victime récupère l'usage d'un atout après chaque nuit de sommeil. Pour une capacité 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. Si le jet est un échec, la victime perd 1d6 points d'une caractéristique choisie au hasard. Les points de bonus perdus remontent au rythme d'un par jour ou grâce à des soins (jet de difficulté 15 pour un point de récupération). À chaque fois que la créature draine des points de caractéristique, elle regagne un nombre de points de vie équivalant à 3 fois les points drainés. Il est possible de prendre cet atout jusqu'à trois fois pour faire perdre jusqu'à 3d6 points de bonus (choisir trois caractéristiques).

**Engloutissement** – La créature peut tenter d'avaler, d'une seule bouchée, une autre créature plus petite qu'elle (de gabarit inférieur). 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 par d'éventuels courageux compagnons sont subis par la victime avalée. Pour se libérer, celle-ci doit réussir un jet de Force en opposition avec la créature (qui utilise son FD).

**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 1d6/2d6/3d6 points de dégâts par FD à quiconque est proche d'elle (en fonction de son niveau).

**Transformation** – La créature prend une apparence différente de la sienne – celle d'un objet, d'une autre créature ou d'une personne cible, s'il s'agit d'un doppelgänger. La transformation prend un tour. Pour reconnaître la différence, il faut réussir un jet de sauvegarde contre un jet de Sournoiserie de la créature.

En reprenant cette capacité, le monstre gagne soit un bonus de +4 à son jet soit un nombre de points égal à son FD à répartir dans ses compétences. La créature peut toujours échanger l'une de ses capacités contre une autre propre à la nouvelle forme (par exemple pour acquérir le vol ou la natation).

### Capacités de survie

**Liberté de mouvement** – La créature possède une capacité de mouvement exceptionnelle (vol, marcher sur les plafonds, marcher sur l'eau, marcher sur des fils d'araignée, grimper, fouir, nager librement, chutes et bonds, se déplacer dans un élément, etc.). Il est possible de prendre cette capacité plusieurs fois pour choisir plusieurs modes de déplacement ou pour améliorer leur aisance (un déplacement maladroit devient aisé puis fluide).

**Sans trace** – La créature ne laisse pas de trace. Aucune. C'est magique. Pris une deuxième fois, le pouvoir peut être octroyé à FD cibles.

**Vitesse rapide** – Choisissez un mode de déplacement. La vitesse est doublée, quadruplée ou octuplée selon le nombre de fois où le pouvoir est choisi.

### Et pour les grands vilains méchants pas beaux (GVMPBTM) ?

Qu'est-ce qui différencie ce gobelin guerrier de cet autre gobelin guerrier ? Ils ont le même FD, le même niveau, le même équipement, les mêmes scores et la même propension à se transformer en chair à paladin en quelques minutes. Sauf que l'un d'eux est un vrai «méchant», un ennemi redoutable et un adversaire mémorable – il aura même besoin d'un nom s'il survit à la prochaine rencontre. Comment ? Parce vous avez décidé, conteur, qu'il serait un adversaire «héroïque», un méchant pulp jusqu'au bout des ongles. Pour cela, ne changez rien à son profil actuel, son FD et son niveau. Mais donnez-lui une, deux ou trois capacités supplémentaires en fonction de son niveau, s'il s'agit d'un monstre amateur (1 à 5), professionnel (6 à 11) ou brutasse (12 et plus). Vous pouvez choisir ces capacités dans les listes précédentes ou, si vous voulez vraiment marquer le coup, dans la liste suivante de «capacités pulp». Avec cette règle, rien de plus facile que de mettre un chef de guerre à la tête de votre troupe de kobolds galactiques, un magicien parmi les rats-garous de vos souterrains humides ou un génie derrière les coups de ces ogres trop intelligents pour être honnêtes !

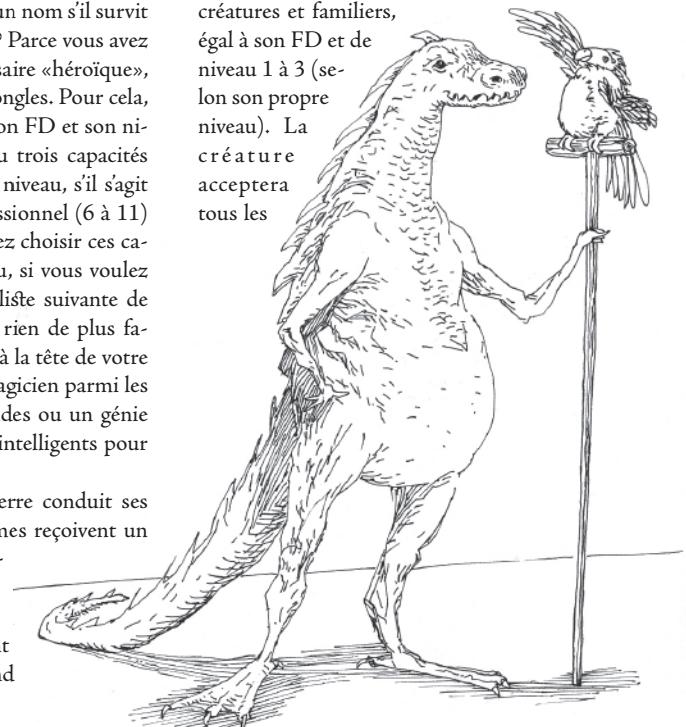
**Chef de guerre** – le chef de guerre conduit ses troupes à la bataille. Tous ses hommes reçoivent un bonus de +2 à l'attaque ou à la sauvegarde (choisir à chaque tour) et lui-même reçoit Vitalité x2. Mais s'il vient à mourir, alors tous fuient immédiatement et dans le plus grand désordre.

**Eminence grise** – tiens ? Un monstre intelligent ? Le monstre peut lancer un ou plusieurs dK (qu'il donne aux joueurs ensuite). S'il obtient des krâsses, il peut déduire et anticiper les plans et mouvements des personnages – et les surprendre au meilleur moment dans la meilleure situation pour lui. Bien entendu, dès qu'il a l'avantage et qu'il les a réduits à l'impuissance, il se croit obligé de tout révéler de ses propres projets (d'ailleurs, c'est à ce moment qu'il donne les dK). Et il n'assiste jamais aux exécutions.

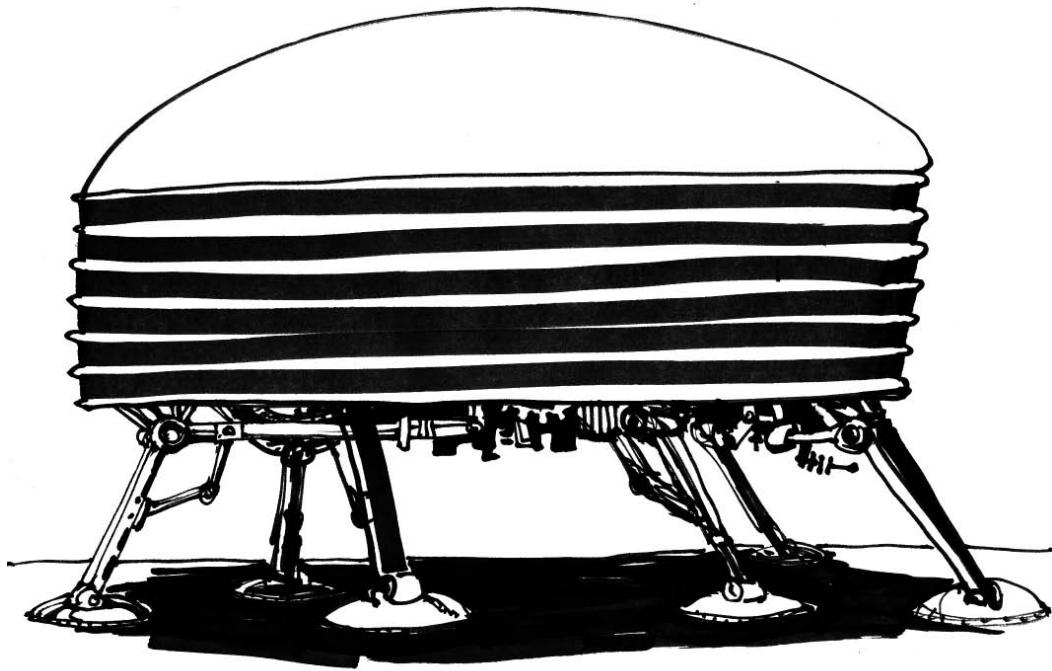
**Enfant de putain** – la créature est un social particulièrement sournois. Il semble toujours au courant de tout, possède des informations sur plein de sujets et gagne un bonus de +4 à ses jets de Sournoiserie pour embobiner les personnages d'une manière ou d'une autre. Le problème c'est que, même si le monstre est amical, un jour il trahira les personnages. D'une manière ou d'une autre. Et puis il reviendra les aider...

**Increvable** – le monstre ne peut pas mourir si facilement. Une fois *mal en point*, il peut tenter, une fois par tour, un jet de sa meilleure compétence contre un jet de défense d'un de ses adversaires pour disparaître et revenir un autre jour. Vous devez donner à la créature un *style*, une mimique, un tic ou un rire, parfaitement reconnaissable. Lorsqu'il fuit un combat, il est obligé de faire un effet de manche lié à son style. Par exemple, cela peut-être un rire dément, le claquement dans le vent d'une cape noire ou l'obligation de porter son auriculaire à sa bouche avant de parler.

**Seigneur** – la créature en impose. Elle a un bonus de +4 à tous ses jets de majesté, intimidation ou pose. Elle est accompagnée d'un nombre de suivants, serviteurs, servants, gardes du corps, créatures et familiers, égal à son FD et de niveau 1 à 3 (selon son propre niveau). La créature acceptera tous les



# ATOUTS



accords qui lui permettent de sauvegarder sa position de pouvoir.

**Sorcier** – la créature est magicienne, chaman, prêtre d'une religion ou d'une autre. Elle possède de grands pouvoirs – considérée comme magicien amateur, professionnel ou brutasse selon son niveau – et gagne Réserves d'énergie x2. Mais elle est horriblement attirée par le pouvoir sous toutes ses formes et fera tout ce qui est nécessaire pour l'obtenir, même si c'est de la dernière stupidité.

**Thug** – la créature est un assassin brutal et efficace. S'il surprend les personnages, il double tous les dégâts qu'il inflige au premier tour et provoque même des blessures sur chaque 6 qu'il obtient (que les personnages soient mal en point ou non). S'il est capturé ou semble prêt à succomber, il se suicide toujours.



## Atouts de véhicule

Ces atouts sont à utiliser avec les règles de véhicule, p.92 du dKrunch.

### Capacités offensives

**Configuration de combat** – Le véhicule a un système de propulsion et de stabilisation supplémentaire pour les combats. Vous gagnez un bonus de +2 à l'une de vos actions ou réaction à chaque tour de jeu – au choix en fonction des circonstances. Vous pouvez reprendre cet atout pour augmenter le bonus ou l'associer à plusieurs postes.

**Armes dissimulées** – Les armes ont été habilement cachées. Si vous parvenez à surprendre un adversaire, vous lui infligez 1d6 points de dégâts supplémentaires à la première attaque, si elle touche.

### Capacités défensives

**À peine une égratignure** – Vous pouvez annuler automatiquement une attaque réussie contre vous en dépensant 3dK plus un dK par krâsse que votre adversaire a obtenu. Vous devez payer les dK avant qu'on ne lance les dés de dégâts et vous devez être conscient de l'attaque.

**Antimagique** – Votre véhicule a reçu des implants anti-magiques et vous donne un bonus de sauvegarde de +4 contre la magie. Bien entendu, toutes les difficultés pour lancer des sorts depuis votre engin sont augmentées d'autant. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois.

**Écran** – Le véhicule possède un écran. Pour 1d6 point d'énergie par tour, le véhicule gagne un point de

gabarit. Si vous reprenez cet atout, l'écran fonctionne pendant degrés de *Conduite* tours pour le même coût.

**Sécurité améliorée** – Des air-bags et des rembourrages ont été installés qui réduisent de 1d6 les dégâts encaissés par les passagers en cas de choc ou de collision.

## Senseurs

**Pilote artificiel** – (Condition : Pilote automatique) – Le pilote artificiel peut prendre les commandes du véhicule même si le pilote est absent. Le pilote artificiel possède un FD et un niveau largement dépendant de la technologie utilisée mais, dans la plupart des cas, considérez-le comme de FD 2 et de niveau équivalent à celui du personnage. Comme cela, vous ne changez rien aux points de vie et de maîtrise du véhicule.

**Pilote automatique** – Le véhicule peut se placer en pilotage automatique quand le pilote est aux commandes. Ce dernier peut ainsi effectuer d'autres tâches ou se reposer.

**Senseurs sensibles** – Le pilote a un bonus de +4 en perception et, en cas d'embuscade, agit toujours le premier.

**Signature feinte** – Le véhicule a été équipé de matériaux spéciaux ou a été construit pour offrir le moins de surface possible aux senseurs. Il gagne un bonus de +4 en *Discretion* face aux machines.

**Silencieux** – Le véhicule est assez silencieux et gagne un bonus de +4 en *Discretion* face aux humains (et équivalents) s'il doit se déplacer.

## Capacités de conduite

**Confort de conduite** – Le véhicule donne un bonus de +4 à tous les jets de déplacement stratégique.

**Garder le contrôle** – Pour annuler un jet de *Conduite/Pilotage* réussi contre vous, vous pouvez dépenser un dK par dé de dégâts de votre adversaire, plus un dK par éventuelle krâsse que votre adversaire obtient. Vous devez payer les dK avant qu'on ne lance les dés de dégâts dans la maîtrise et vous devez être conscient de l'attaque.

**Gros moteur** – la motorisation est de gabarit 1 !

**Tenue de route** – Le véhicule gagne 10 points de maîtrise supplémentaires. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois.

## Capacités techniques

**Des ailes et une prière** – Vous pouvez dépenser 1 dK pour ramener un véhicule endommagé à 1 points de vie. Cela vous permet d'utiliser des krâsses et de vous laisser le temps de vous poser ou de trouver un refuge. L'effet dure un nombre de tour égal à 1d6+degrés de *Conduite* ; ensuite le véhicule ne peut plus être réparé de cette façon.

**Renfort de structure** – Le véhicule gagne 10 points de vie supplémentaires. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois.

**Réparation aisée** – Comme la conception du véhicule a été simplifiée, des trappes d'accès ajoutées, etc., toutes les difficultés pour le réparer ou le modifier sont diminuées de 5.

## Capacités spéciales

**Adaptation** – Comme l'atout pour les personnages mais ajusté aux besoins du véhicule.

**Caisse à outil** – Vous avez toujours du matériel et des pièces de rechange pour le véhicule. Vous avez un bonus de +4 aux jets de réparation.

**Horrifique** – Le véhicule est terrifiant. Il donne à son équipage un bonus de +4 en *Intimidation*. Vous ne pouvez pas prendre l'atout *Majestueux*.

**Largage** – Des attaches ont été installées permettant au véhicule d'être raccordé à un véhicule plus lourd puis d'être largué rapidement à pleine vitesse (en vol ou au sol). Un système permet au pilote de rejoindre son véhicule. Très pratique pour les robots géants par exemple (oui, oui, ceux avec un hamster qui fume du hash).

**Ligne magnifique** – 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* pour gagner des dK, même lorsqu'il est au volant du véhicule.

**Poste de pilotage scellé** – Le poste de pilotage est entièrement protégé contre l'extérieur, y compris les gaz, les radiations, l'eau, etc. Condition : *Protection environnementale*.

**Protection environnementale** – Le poste de pilotage est protégé contre la chaleur, le froid, les fumées, etc. .

A  
T  
O  
U  
T  
S



73



Le dKrunch regroupe toutes les règles supplémentaires et optionnelles dont vous pouvez avoir besoin pour jouer. Attention, vous n'êtes absolument pas obligé de les utiliser. Vous pouvez les changer, en inventer d'autres, faire à votre sauce... En fait, à chaque fois que vous décidez d'une manière de faire à votre table, il s'agit forcément d'un dKrunch et donc vous êtes automatiquement canon avec le système de jeu. Eh oui, nous autres aimons bien les hérétiques ! (et puis, nous n'avons pas de police inquisitoriale pour traquer tous ces dangereux sociodéviants qui ne jouent pas comme nous...)

La modularité est au cœur de la philosophie du dK. En fonction des ambiances, des styles de jeu ou des univers, tels ou tels dKrunchs seront plus ou moins adaptés. Il vous faut apprendre à définir ce dont vous avez besoin et à trouver les règles qui remplissent vos objectifs. Si vous n'en trouvez pas, inventez-les ou rejoignez-nous sur nos forums internet pour que la communauté qui s'est créée autour du dK vous aide.

Pour plus de facilité d'utilisation, le dKrunch lui-même est divisé en deux parties :

■ la première regroupe des **règles supplémentaires** qui précisent ou augmentent le corpus du dKool. Ces

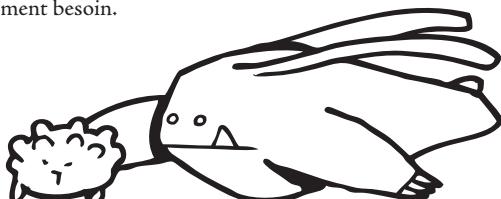
règles apportent des solutions purement techniques à de nombreuses sections de jeu, mais ne changent pas vraiment le dKool. Les divers dKrunch ont été rangés en plusieurs sections concernant les **conflits** (le combat de professionnel et de brutasse, les armes à feu, les dangers comme le feu ou la soif, les batailles de masse, etc.), le **matériel** (les règles de fabrication de matériel, les véhicules, la cybernétique, etc.) et la **vie en société** (la réputation, la richesse, les organisations, etc.).

■ la seconde partie du dKrunch vous présente des **options de jeu**, c'est-à-dire des règles qui n'augmentent pas le dKool mais le changent. En effet, il n'y a pas deux tables qui jouent au dK de la même manière et chaque conteur a développé des manières de faire, de lancer les dés, de créer des personnages, d'utiliser les atouts, de gérer la santé ou de distribuer l'expérience. Toutes ces options sont intéressantes parce que chacune s'adresse à un lecteur en particulier.

En somme, si le dKool forme les tables de lois du dK, les options du dKrunch en sont les exégèses – et chacun peut choisir sa chapelle ! Comme disait l'autre dans ce best-seller mondial qu'on trouve dans les tiroirs des tables de chevet de certains hôtels chics : « Si tu n'es pas contre nous, tu es avec nous ! »

## DKRUNCH À DKOOL CONSTANT

Ces règles ne remplacent pas les règles du dKool mais les augmentent et les précisent. En fait, ce sont tous les trucs dont vous n'avez vraiment pas besoin pour une première partie et dont vous vous servirez une fois de temps en temps, quand vous en aurez vraiment besoin.



### DES CONFLITS

#### Combat professionnel

Après le combat amateur que vous trouvâtes, cher lecteur, dans le dKool, les règles suivantes se révèleront bien utiles pour vous simplifier la tâche et pour augmenter les options disponibles pendant un combat. Ne les appliquez que si vous êtes parfaitement à l'aise avec les règles précédentes et que vous désirez ajouter des subtilités tactiques à votre jeu. Généralement, une

ou deux parties vous permettront de venir jouer dans la cour des grands !

## Dégâts explosifs

Certaines armes dépassent les capacités de dégâts des armes traditionnelles. Dans le dK, on n'ajoute pas de d6 à l'infini (par exemple, pour obtenir un lance-roquette qui fait 12d6 points de dégâts). On préfère utiliser le concept de dégâts explosifs. Un dé explosif est un d6 que l'on relance si l'on obtient un certain chiffre (ou mieux). Tant que le dé explose, on ajoute les résultats. Par exemple, un dé explosif sur 6+ doit être relancé tant que vous obtenez des 6 ; un dé explosif sur 4+ doit être relancé tant que vous obtenez des 4, des 5 ou des 6. Un dé explosif peut infliger des blessures sur une personne mal en point dès lors qu'il obtient un 6 à n'importe laquelle de ses relances. Par principe, on considère qu'il est impossible d'obtenir un dé explosif inférieur à 4+.

## Gabarit

Le gabarit est un moyen efficace et rapide de gérer les différences d'échelle qui peuvent exister entre, par exemple, la solidité d'un véhicule et celle d'un humain ou la puissance d'un porte-conteneur avec celle d'un camion de livraison.

Le gabarit ne mesure pas seulement le poids ou la hauteur d'un être ou d'un objet – même s'il existe d'évidents rapports. Le principe est d'éviter de lancer des brouettes de dés ou de donner des milliers de points de vie aux objets les plus imposants.

Ainsi, un vaisseau spatial et un personnage peuvent avoir le même nombre de points de vie et lanceront, globalement, le même nombre de dés de dégâts. Mais si un personnage tente de taper sur le vaisseau, il est assez évident qu'un coup qui tuerait n'importe quelle personne ne fera que cabosser la coque. Inversement, le vaisseau écrasera sans coup férir (et sans même s'en rendre compte) l'infortuné personnage.

Le gabarit varie de 0 à 3. C'est une échelle glissante – un personnage est de gabarit 0 quand la navette est de gabarit 3. Mais la navette, face à un vaisseau spatial lourd, n'est plus que gabarit 0 quand le vaisseau est gabarit 3. Lorsqu'un objet a un gabarit supérieur à un autre, il gagne, par gabarit de différence, six points de protection et un bonus de +6 à ses dégâts qui comptent automatiquement comme s'il s'agissait d'un 6 sur un d6 (pour calculer les blessures par exemple).

Le gabarit doit intervenir chaque fois que la puissance et la solidité de deux objets ne sont pas du tout comparables sans aller changer les chiffres de manière insensée. Cela arrivera souvent dans les univers technologiques, mais vous pouvez aussi considérer qu'un dragon ou un géant possèdent un gabarit supérieur.

## Surprise

Si vous arrivez à surprendre vos adversaires, par exemple en leur tendant une embuscade, vous gagnez automatiquement un bonus de +2 à l'attaque et +1d6 points de dégâts pour toute la durée du premier tour d'affrontement. Les personnages surpris ne peuvent rien faire, sauf se défendre, pendant ce premier tour, mais, par la suite, l'initiative est déterminée normalement.

## Tirer

Le combat à distance est légèrement différent du combat au corps à corps. En effet, les circonstances jouent beaucoup et il est possible de ne pas toucher son adversaire malgré un mauvais jet de défense de sa part.

Par conséquent, vous pouvez utiliser la règle suivante :

 un tir sur une cible distante est un jet d'attaque normal contre une difficulté égale au jet de défense de la cible.

 À distance normale, cette difficulté ne peut être inférieure à 15.

 À cette difficulté, vous devez ajouter un ou plusieurs dK de circonstance qui simulent le vent, la lumière, la visibilité, la couverture ou le mouvement de la cible, etc..

 Si la cible n'est pas consciente de l'attaque, elle ne peut tenter de jet de défense et le jet d'attaque devra battre la difficulté minimale, le plus souvent 15.

## Atttaques spéciales

Quoi comment ? Vous voulez faire autre chose que taper comme des sourds sur vos adversaires ? Ah, attendez, je crois bien que j'ai quelque chose pour vous. Hmm voilà... Des attaques spéciales !

Parfois, vous souhaiterez rompre la monotonie d'un combat d'amateur en tentant des choses différentes, assommer votre adversaire, le renverser, le désarmer ou même le ridiculiser.

En dK, tout le monde peut tenter la plupart des attaques spéciales. C'est facile, il suffit d'annoncer son action puis faire son jet d'attaque affublé d'un malus de -4 et dépenser 1d6 points d'énergie. En cas de réussite, l'effet de l'attaque spéciale s'applique en plus de la perte normale de points de vie.

Attention, certaines attaques peuvent être évitées par l'adversaire s'il réussit un jet de sauvegarde (ou d'une autre compétence) contre une difficulté égale à 10+les points de dégâts infligés (armure comptée). Dans ce cas, le coup est annulé, purement et simplement.

Si vous disposez de l'atout *Technique de combat*, vous pourrez en choisir deux parmi la liste qui va suivre mais vous devez absolument les lier à une de vos spécialisations et vous ne pourrez les utiliser qu'en conjonction avec celle-ci ! Dorénavant, vous ne subirez plus le malus de -4 sur ces techniques. Si vous reprenez l'atout, vous pouvez choisir deux nouvelles techniques ou annuler la dépense d'énergie sur deux que vous connaissez déjà.

**D  
K  
R  
U  
N  
C  
H**



# KYSHIA

**SON  
OF THE  
ATLANTS**



**CHAPTER 6: RIDE THE WAVES !**

## Armes spéciales

Certaines armes disposent de capacités particulières, qu'elles soient spécialement fabriquées pour une technique ou qu'elles possèdent une puissante magie, l'effet reste le même. Ces armes accordent à celui qui les utilise la possibilité d'activer la technique de combat indiquée sans malus même s'il ne possède pas l'atout en question. De plus, si le combattant dispose déjà de la technique de combat alors il peut activer celle-ci sans s'acquitter du coût de l'atout.

## Techniques

Voici comment seront présentées les techniques :

Nom de la technique – Compétence permettant d'y résister – Description.



### Le grain de sel d'⊗.

La plupart de ces attaques ne sont utilisables qu'au contact et parfois uniquement à mains nues – en tout cas si vous ne possédez pas la spécialisation. Mais un peu d'imagination peut vous permettre de les autoriser à distance. Par exemple, un désarmement peut être provoqué par une flèche dans le bras ou un renversement par un bolas. Fiez-vous aux descriptions des joueurs et dans le doute, faites comme d'habitude, demandez des dK.

**Assommer** – Sauvegarde ou Athlétisme – Vous ne pouvez tenter cette action que contre un adversaire mal en point ou surpris. En cas de réussite, votre cible s'écroule pour un nombre de minutes égal aux dégâts infligés. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de points de vie.

**Boucherie** – Sauvegarde, Concentration, Intimidation ou Psychologie – Si vous réussissez cette attaque et que vous tuez votre adversaire, vous le faites d'une manière si impressionnante que tous ceux souhaitant vous attaquer à ce tour doivent réussir leur jet de sauvegarde ou être secoué et perdre leur prochaine action.

*Bubba l'ogre des montagnes abat son énorme massue sur le crâne de John-David le barde aux 780 conquêtes. Il utilise cette technique et réussit son jet d'attaque. Les 24 points de dégâts suffisent à enfonce l'aventurier dans le sol, lui éclatant la cervelle, balançant des morceaux d'os et de matière spongieuse à plusieurs mètres à la ronde. Les compagnons du barde souhaitant venger leur ami doivent réussir un jet de sauvegarde contre 34 ou perdre leur prochaine action.*

**Bousculer, Projeter, Renverser** – Sauvegarde – En cas de réussite de votre attaque spéciale, la cible est repoussée de plusieurs mètres et chute. À son tour, elle peut utiliser une action ou dépenser 3dK pour se relever. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de points de vie.

**Coup surprise – Perception** – Alors que vous combattez, vous en profitez pour placer un coup de pommeau, de poing ou de pied à votre adversaire, comme ça, en passant. En cas de réussite, vous pouvez tenter immédiatement une nouvelle attaque. Si elle porte vous n'infligez qu'1d6+Force points de dégâts, mais votre adversaire perd sa prochaine action. Vous ne pouvez utiliser cette attaque spéciale qu'une fois par combat ou à chaque fois que votre adversaire est surpris.

**Coup vicieux – Perception** – Vous ne pouvez tenter cette attaque que contre un adversaire surpris ou si vous avez l'initiative lors du premier tour de combat. Si vous réussissez, votre adversaire subit un malus de -2 à toutes ses actions et ne peut utiliser de dK jusqu'à la fin du prochain tour. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de points de vie.

**Coupe-jarret – Défense** – Si vous réussissez cette attaque, vous blessez votre adversaire aux jambes. Il ne peut plus courir et subit un malus de 2dK de circonstance à toutes ses actions impliquant le déplacement, ce qui inclut le combat en cours s'il n'est pas statique, la fuite, la charge, les sauts, etc.. Cet effet dure jusqu'à la fin du prochain tour.

**Désarmer – Sauvegarde** – En cas de réussite, la cible perd son arme qui tombe à ses pieds. À son tour, elle peut la récupérer en utilisant une action ou en dépensant 3dK. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de points de vie.

**Enchaînement – Perception** – Si vous réussissez votre attaque et que vous mettez hors de combat votre adversaire, vous pouvez immédiatement en attaquer un autre qui se situe à proximité. Celui-ci peut tenter un jet de Perception contre 10+les dégâts infligés à son copain pour éviter cette attaque, sinon celle-ci se déroule normalement.

*Bubba l'ogre des montagnes continue sur sa lancée et frappe Grandolf le mage en utilisant cette technique. Il touche et inflige 18 points de dommages ce qui, là encore, lui permet de tuer le petit gars gesticulant. Ronan le guerrier doit réussir un jet de Perception contre 28. En cas d'échec, Bubba gagne une attaque gratuite contre lui. Snif.*

**Feinte – Perception, Psychologie ou Défense** – Si vous réussissez cette attaque, votre adversaire est perturbé et est considéré comme surpris au prochain tour, mais uniquement face à vous. Cela signifie que vous pouvez utiliser un certain nombre d'autres techniques et que vous gagnez +2 au toucher et 1d6 points de dégâts supplémentaires sur votre prochaine attaque. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de points de vie à votre adversaire.

**Lier – Attaque** – Si vous réussissez, vous coincez votre arme dans celle de votre adversaire, vous empêchant tous les deux de l'utiliser. À chaque tour, un jet d'opposition en Intimidation, Attaque ou Psychologie permet au gagnant de décider s'il reste coincé ou s'il libère son arme. Dans ce dernier cas, il obtient un bo-

D  
K  
R  
U  
N  
C  
H

nus de 2dK par tour où les armes sont restées liées. Vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de points de vie.

*Zorro lie son arme à celle de l'infâme capitaine.*

*Au premier tour le renard masqué réussit le jet d'opposition et décide rester coincé, le deuxième tour le capitaine réussit et mû par son orgueil démesuré décide aussi de rester coincé. Au troisième tour, Zorro gagne l'opposition et, entendant arriver les soldats, décide de libérer son arme. Il gagne 6 dK qu'il utilisera pour sauter sur le toit de l'hacienda et fuir sur le dos de son fidèle étalon.*



### Le grain de sel d'©.

Il est évidemment de bon ton de regarder méchamment son adversaire dans les yeux en essayant de l'impressionner. De la même manière, le grand méchant en profitera pour vous dévoiler une partie de son plan, se délectant déjà de votre mort prochaine. Le tout sur fond de bagarre et de mobilier brisé.

**D K R U N C H**

**Lutter – Subterfuge ou Sauvegarde** – Si vous réussissez votre attaque spéciale vous attrapez votre adversaire et maintenez une prise. Vous n'avez plus de jet d'attaque à faire, contentez-vous de lancer les dégâts à chaque tour où vous maintenez votre adversaire. Vous êtes libre d'infliger une perte de points de vie, d'énergie ou simplement de tenir la prise, les dégâts calculés précédemment ne servant qu'à indiquer la difficulté du jet de sauvegarde. À son tour d'agir, votre cible peut utiliser une de ses actions pour se dégager en réussissant un jet de Subterfuge ou Sauvegarde contre 10+ les dégâts. En cas de réussite, elle se libère. À la place, la victime peut aussi tenter de lutter contre vous en utilisant la même technique.

**Marquer – Psychologie ou Réputation** – Cette attaque permet d'humilier et de décourager votre adversaire en démontrant votre maîtrise du combat. Cette démonstration peut prendre la forme que vous voulez (couper une mèche de cheveux, tailler les initiales du personnage dans sa chemise, épinglez son bras au mur...). En cas de réussite, la victime doit dépenser un dK supplémentaire à chaque fois qu'elle veut ou doit en utiliser pour ses actions. Cet effet dure Charisme +1 tour et vous pouvez décider de ne pas infliger de perte de points de vie à votre adversaire.

**Saigneur – Sauvegarde** – Cette attaque entraîne la perte de 1 point de vie par tour chez votre adversaire. À son tour, celui-ci peut dépenser un point de récupération pour l'arrêter le saignement, mais il ne récupérera pas de point de vie pour autant. Cet effet s'arrête automatiquement si la victime est soignée. Vous pouvez décider de ne pas infliger les dégâts normaux de l'attaque. Si la cible est frappée plusieurs fois par cette attaque spéciale, les effets

sont cumulatifs. Et si l'adversaire continue à saigner une fois à 0 point de vie, on fait quoi ? Lancez donc un dK cumulatif à la fin de chaque tour. S'il y a un 6, le personnage s'évanouit ; deux 6, il tombe dans le coma et mourra dans quelques heures ; trois 6 et c'est la mort immédiate. Bien sûr, les dK et les 6 sont cumulatifs tant que le personnage n'est pas soigné.

### Techniques avancées

Les techniques qui suivent ne sont pas disponibles pour tout le monde. Vous devez les acheter grâce à l'atout Technique de combat. De plus, elles ajoutent un pouvoir ou une capacité et n'utilisent pas les règles vues plus haut. Oui, exactement comme des miniatouts en fait. N'oubliez que chaque atout *Technique de combat* vous permet d'en choisir deux.

**Opportuniste** – 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, psalmodie un sortilège ou accomplit une autre action hors combat.

**Pas dupe** – On ne la fait pas à vous. En utilisant cette technique, vous pouvez ignorer l'effet d'une technique de combat que l'on tente de vous infliger. Vous pouvez choisir de dépenser l'énergie après que votre adversaire ait lancé les dés.

**Perce-armure** – Vous avez l'œil pour trouver le défaut de la cuirasse. Au sens propre. À chaque fois que vous déclenchez votre technique, vous annulez l'armure de votre adversaire lors de votre prochaine attaque. Vous devez décider d'utiliser votre technique avant de savoir si vous touchez votre adversaire.

**Salopard** – Vous pouvez faire une attaque supplémentaire (à votre meilleur bonus) sur un adversaire qui a été touché par un de vos alliés et qui a subi au moins un point de dégâts.

**Sursaut final** – Si vous ratez un jet de sauvegarde contre une blessure, vous pouvez agir une dernière fois normalement avant de vous écrouler.



## Combat de brutasse

Lorsque vous aurez assimilé les règles précédentes, vous pourrez trouver intéressantes celles qui suivent.

### Têtes à claques

Le principe des têtes à claques permet de gérer un grand nombre d'adversaires à la fois. On peut aussi faire la différence entre différents types de figurants, impliqués ou non dans les aventures.

**Motivation** – Pour conserver un côté romanesque au jeu, tous les figurants que les personnages croisent ne sont pas aussi impliqués qu'eux dans les intrigues et aventures. Par principe, les figurants qui ne sont pas directement engagés et motivés (comme les gardes, ouvriers, passants, etc.) sont considérés comme des têtes à claques. Leur statut peut changer dans une aventure ultérieure ou même au cours de celle-ci si les circonstances s'y prêtent. En règle générale, les figurants importants (responsables politiques, figures majeures, etc.) ne sont jamais des têtes à claques.

**Points de vie** – Lorsqu'un figurant est considéré comme une tête à claques, il a un nombre de points de vie égal à son total maximum divisé par dix. Ainsi, Raymond Torgnolle, boucher, a normalement 40 points de vie (surtout quand il doit défendre chèrement sa vie) mais face aux personnages, il n'en a plus que 4 s'il n'est pas vraiment impliqué dans leur histoire. Cela signifie, le plus souvent, qu'il partira en courant ou tombera dans les pommes dès qu'il aura subi ces dégâts.

**Valeur de tête à claques** – La valeur d'une tête à claques représente le nombre de points de dégâts qu'il faut lui infliger pour qu'elle arrête de bouger ou qu'elle fuit. Cette valeur est égale à la somme de ses points de vie et de sa protection. Certains atouts (comme *Tactique*) permettent d'augmenter la valeur des têtes à claques.

**En groupe** – Un groupe de têtes à claques comprend plusieurs individus à la puissance et aux compétences équivalentes. Ils sont toutefois plus faibles que les personnages malgré leur nombre. Ils agissent comme s'il s'agissait d'une seule personne. Prenez les scores de compétence et les traits du meilleur individu puis ajoutez +1 par tête à claques supplémentaire à tous les jets ainsi qu'aux dégâts. Un personnage qui combat un groupe de têtes à claques effectue ses dégâts normalement, mais élimine ses adversaires par tranches de dégâts. Ainsi, si les têtes à claques ont trois points de valeur et qu'il fait 12 points de dégâts, il en abat quatre. Bien entendu, chaque tête à claques bénéficie individuellement de sa protection. Dans l'exemple ci-dessus, les figurants portant une armure d'amateur, ils sont alors considérés comme ayant  $3+2=5$  points de valeur. Le personnage ne peut alors plus en faire tomber que deux. Notez bien que si des dégâts ne suffisent pas à éliminer une tête à claques, ils sont simplement ignorés et perdus. On ne les collectionne pas !

**Mener une équipe** – Lorsque le personnage est accompagné d'un groupe de figurants, il est considéré

comme le chef d'une troupe de têtes à claques. Il peut ajouter +1 à tous ses jets par figurant à ses côtés. Par contre, ceux-ci n'ont pas de points de vie. C'est bien le personnage qui encaisse tous les dégâts. Il perd un compagnon à chaque fois que ses adversaires obtiennent un 6 aux dégâts. Chaque 6 obtenu sur des dés de soin (voir la section sur la santé) remonte un suivant.

### Maximum fatality

Vous aimerez tuer vos adversaires d'un seul coup, comme dans les films ? Pas de problème. Vous pouvez appliquer cette règle optionnelle, en vous rappelant que, dorénavant, elle s'applique aussi à vous... non, mais !

Si vous obtenez un double-6 à vos dés de dégâts (y compris les éventuels dK), vous infligez automatiquement une blessure à votre adversaire qu'il soit mal en point ou non. Il est possible d'ignorer cette blessure en dépensant un dK, comme normalement. Si vous obtenez plusieurs doubles complets (cinq 6 ne donnent que deux paires complètes), vous infligez plusieurs blessures. Dorénavant, une balle dans la tête tue même si vous avez 300 points de vie !

### Armes exotiques

Certaines armes sont faites pour un type particulier d'action. Par exemple, un filet peut empêtrer, une main gauche peut désarmer ou un couteau sur ressort attaquer opportunément un adversaire peu vigilant.

Si un personnage utilise une de ces armes, il peut utiliser la technique de combat ou l'atout correspondant, même s'il ne le connaît pas, en dépensant 1d6 points d'énergie. Si ce même personnage possède déjà la technique ou l'atout, alors il peut l'utiliser sans rien dépenser.

Voici quelques exemples d'armes à capacités :

**Arbalète à deux coups** – un peu encombrante, mais tellement plus marrante ! *Doublette* : Action combinée (vous pouvez tirer deux fois à -2/-2). Arme d'amateur.

**Bâton de combat** – ferré et lourd, pas un bâton de pèlerin. *Doublette* : Action combinée (vous pouvez frapper deux fois à -2/-2). Arme de professionnel.

**Bec-de-corbin** – un pic de guerre redouté par les chevaliers. *Perceur* : Perce-armure. Arme de professionnel.

**Crochet-harpon** – Une arme vicieuse avec des barbelures le long de la lame. *Déchirement* : Saigneur. Arme de professionnel.

**Filet lesté** – Un lourd filet utilisé par les gladiateurs en tant que bouclier ou pour empêtrer un adversaire. *Blocage* : Lutter. Arme d'amateur.

**Filifame elfique** – Une longue et fine lame souple extrêmement rapide et brillante, particulièrement gênante pour l'adversaire. *Jeux de lumière* : Feinte. Arme d'amateur.

**Grande épée à deux mains** – C'est une arme lourde et puissante. *Tranchoir* : Posture de combat (-2 au toucher, +2d6 aux dommages). Arme de brutasse.

**Grosse matraque** – Un objet lourd et contondant pour faire bobo à la tête. *Marchand de sable* : Assommer. Arme d'amateur.

DKRUNCH

**Hache double** – C'est une arme d'origine naine. **Doublette** : Action combinée (vous pouvez frapper deux fois à -2/-2). Arme de professionnel.

**Hallebarde ogre** – Une hache à deux mains encore plus grande et plus lourde que d'habitude. **Guillotine** : Posture de combat (-2 en Défense, +2d6 aux dommages). Arme de brutasse.

**Kusari-Gama** – Une faufile à laquelle est attachée une longueur de chaîne lestée, c'est une arme appréciée des ninjas. **Déséquilibre** : Coupe-jarret. Arme de professionnel.

**Lame à ressort** – Placée sous une botte ou dans une manche, cette arme peut jaillir instantanément et surprendre un adversaire. **Boing** : Coup-surprise. Arme d'amateur.

**Main gauche** – Une dague à la garde renforcée spécialement conçue pour bloquer les lames. **Blocage** : Lier. Arme d'amateur.



## Les armes à feu

Tant qu'on se contente de brandir trois kilos de métal pour l'abattre sur le crâne d'un ennemi, il est assez facile de se figurer la chose – métal contre humain, métal gagne et sang gicle. Mais il était trop simple de laisser les choses en l'état et les hommes ont trouvé une nouvelle manière de faire : fouter assez d'énergie dans dix grammes de cuivre et de plomb pour que ça fasse l'effet d'une micro-bombe quand ça impacte la bidoche. Et là, ça devient un peu plus compliqué à représenter – surtout que les descendants de l'égalitariste Colt ont fait quelques intéressantes trouvailles.

## Armes à feu et dégâts

Les armes à feu viennent en trop de modèles et de format pour qu'il soit vraiment utile de les décrire – après tout, leurs différences tiennent essentiellement

dans leur ergonomie, la fiabilité de leur mécanique et le soin de la finition. Les dégâts qu'une arme peut faire tiennent d'abord dans la taille et le type de la munition puis dans la maîtrise du tireur.

Par principe, une arme à feu – quel que soit son type, sa longueur ou sa technologie – fait 1d6 + Dextérité points de dégâts. Si le tireur possède l'atout *Armes de professionnel*, les dégâts passent à 2d6. Avec l'atout *Armes de brutasse*, les dégâts sont à 3d6.

Vous pouvez choisir, selon le contexte et l'importance des armes à feu et des armes blanches, que ce soient deux atouts spécifiques qui soient utilisés : *Flingueur professionnel* et *Flingueur brutasse*.

Mais, bien plus que l'arme et le tireur, ce sont les munitions qui font la différence. Selon le calibre et le type, la munition apporte automatiquement des dégâts explosifs comme indiqué dans le tableau ci-contre.

## 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. La protection apportée par l'armure est réduite d'un niveau, une armure de brutasse devient professionnelle, une professionnelle devient amateur et une amateur n'est même pas comptées. Les dégâts explosifs sont réduits de un point (un 5+ devient 6+).

**Téflon** – Ces munitions sont couvertes d'un revêtement spécial lui permettant de traverser facilement les protections. Les armures sont réduites de deux niveaux lors du jet de dégâts. Les dégâts explosifs sont réduits d'un point (un 5+ devient un 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, aiguises comme des rasoirs. La difficulté pour 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.

**Haute ment 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 une blessure grave ne peut que couler quelqu'un (lui donner les malus), pas lui infliger des blessures réelles et des séquelles.

Dé explosif	Munitions contemporaines	Munitions futuristes
Aucun	Carreau d'arbalète, Flèche, Arme à poudre noire, .22 LR, .32	Fléchette hypodermique
6+	Chevrotine calibre 12, 5,56mm, 9mm, .38 spécial, Boulet de canon	Laser léger, micro-ondes, sonique
5+	Chevrotine calibre 10, 7,62mm, .44, .45, 10mm, .357,	Laser haute intensité, plasma
4+	.50AE, .50, 454 Casull	Disrupteur, désintégrateur de particules

**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* 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. Les dommages explosifs sont réduits de 1, mais la difficulté pour entendre le tir 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.

## Enrayement

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

## Vider une arme

On ne va pas commencer à compter les balles. Au lieu de ça, le conteur peut lancer un ou plusieurs dK (de circonstance) à la fin de chaque tour de jeu. Si une krâsse sort, le flingue est vide et vous devez le recharger.

Un bon moyen de faire est de lancer un dK cumulatif par tour et par arme. Conteure, vous pouvez même confier ce petit jeu à vos joueurs. Ils se feront un plaisir d'accumuler les dés près de leur feuille de personnage jusqu'à ce que ça craque.

Ah oui, tiens. Vous pouvez aussi faire cela pour les carquois (mettons un dK tous les trois ou quatre tours dans ce cas-là...)

Vous pouvez aussi complètement ignorer ces règles si vous êtes un fan de John Woo !

## Recharger une arme

Le temps de chargement d'une arme dépend du type de chargeur utilisé. Vous pouvez ne pas vous embêter avec les nuances et considérer qu'il faut simplement une action pour faire le changement. Vous pouvez toujours remplacer une des actions demandées par un dK (pour aller plus vite).

**Bandé** – 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 (ou un chargeur rapide pour barillet) 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 rechargeées.

**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.

## 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 les atouts de maîtrise des armes et armures correspondants (ou Flingueur). 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 considérons 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.

Le principe général est qu'une rafale vide un flingue plus vite qu'on ne le croit. Vous devez donc, à la fin d'une attaque, jeter un certain nombre de dK. Si vous obtenez une krâsse, c'est dommage, mais vous n'avez plus de balle et vous devez recharger.



DKRUNCH



**Rafale d'amateur** – Lancez deux dK pour déterminer si votre chargeur est vide. Votre jet d'attaque a un malus de -2 et vos dégâts sont augmentés de 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** – 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** – 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 discréction du conteur, de tels ustensiles de mort peuvent permettre d'attaquer par gerbes – l'équivalent de rafales, mais en plus économique. Appliquez simplement les malus à l'attaque, les bonus aux dégâts et les règles de zone, sans tenir compte des dK à lancer pour savoir si le soufflant est vide ou non.

### Grenades et explosifs

Les grenades et autres explosifs sont des armes qui font des dégâts sur une zone et qui sont explosifs sur 4+. 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 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 proton : 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 claques qui ont réussi leur jet de sauvegarde peuvent continuer à se battre.

## Autres moyens de se faire mal

Il existe des polytétrapelletées de manière de se faire mal même quand on ne vous frappe pas dessus avec divers objets aigus, pointus ou contondants. Vous pouvez traiter les causes et conséquences à la louche (par exemple en lançant des dK et en infligeant directement les krâsses obtenues dans les points de vie ou d'énergie). Vous pouvez aussi suivre les quelques guides ci-dessous (pour une approche plus complète et précise).



### La cuillère de moutarde à LG

Ouais, vraiment, n'utilisez ces règles précises que si vous en avez vraiment besoin pour votre histoire, qu'il s'agit d'un point important du scénario, de l'ambiance et que vous voulez en faire baver à vos joueurs. Sinon, ne vous embêtez pas et gerez à la louche...

### La faim et la soif

Vous devez au moins consommer un bon demi-kilo de nourriture et un litre d'eau par jour. Si vous manquez à ces nécessités, vous commencez à déperir.

☒ Si vous devez ne manger que la moitié de ce qui est nécessaire, vous perdez 1d6 points de vie par semaine, non récupérables. Si vous ne mangez rien, vous perdez 3d6 points de vie par semaine.

☒ Si vous devez ne boire que la moitié du nécessaire, vous perdez 1d6 points de vie par jour, non récupérables. Si vous ne buvez rien, vous perdez 3d6 points de vie par jour.

Ces points de vie remontent au rythme de 1d6 par jour pendant lesquels vous pouvez vous alimenter correctement.

### Le froid

Le froid cause des dégâts importants au corps. Le tableau ci-dessous vous indique les pertes de points de vie que vous subissez en fonction des températures et de votre équipement. Bien entendu, ces pertes ne peuvent être compensées tant qu'il n'a pas été possible de se réchauffer. Si le personnage tombe à 0 point de vie puis est réanimé, tirez un jet sur la table des blessures pour voir les effets des gelures – un petit doigt tout noir, c'est toujours mauvais signe.

 **Froid extrême terrestre** : ce sont les froids que l'on peut trouver sur la plupart des planètes dites habitables, équivalant aux froids sibériens

les plus rudes. Les températures descendent souvent à -30°C ou plus, mais la pression d'une atmosphère, même irrespirable, rend la vie possible avec des protections adaptées.

 **Froid spatial** : c'est le froid que l'on trouve dans le vide, là où un soleil ne brille pas. Le froid est très difficile à supporter, mais, encore une fois, une protection adaptée le permet – un temps du moins.

 **Froid cryogénique** : les températures très basses (-150°C ou plus) mêlées à des atmosphères aux mélanges gazeux improbables (azote-méthane par exemple) rendent toute survie pratiquement impossible sans des équipements (ou un métabolisme) adaptés.

 **Le vent** : le vent peut ajouter un facteur aggravant aux pertes de points de vie. Un vent doux peut ajouter 1d6 points de dégâts à chaque perte tandis qu'un vent violent peut ajouter jusqu'à 5d6 ou plus.

 **Sans protection** : nu ou en vêtements d'intérieur.

 **Protection moyenne** : des vêtements épais destinés à supporter des températures basses dans des conditions normales (un hiver froid en Gaspésie).

 **Protections adaptées** : il s'agit essentiellement de combinaisons réchauffées par des systèmes électriques ou magiques internes. En général, elles sont suffisantes pour ignorer les règles sur le froid.

## L'asphyxie

Si un personnage ne peut plus respirer, qu'il soit sous l'eau, en train de se faire étrangler ou dans la fumée d'un incendie, il doit tenter un jet de sauvegarde à chaque tour.

 La difficulté de départ est de 10 et augmente de 1 à chaque réussite.

 Dès que ce jet est un échec, le personnage perd 1d6 points d'énergie par tour et ne peut plus faire de jet de sauvegarde tant qu'il n'a pas pu reprendre son souffle. Une fois à 0 point d'énergie, la victime s'évanouit et perd 1d6 points de vie par tour tant qu'elle ne respire pas. À 0 point de vie, c'est la mort.

Type de froid	Sans protection	Protection moyenne
Froid extrême terrestre	3d6 par dix minutes	1d6 par heure
Froid spatial	5d6 par minutes	3d6 par dix minutes
Froid cryogénique	Mort instantanée	5d6 par minutes

## Les décompressions et le vide

 Les règles sur l'asphyxie ne s'appliquent pas dans le vide. Retenir sa respiration est le plus sûr moyen de mourir instantanément en voyant ses poumons exploser. Au lieu de ça, il faut exhale complètement et garder la bouche ouverte. Vous devez faire un jet de sauvegarde, difficulté 20, à chaque tour. Si vous ratez, vous perdez 3d6 points de vie. Vous avez un bonus de +5 au jet de sauvegarde si vous avez eu le temps d'hyperventiler avant la décompression.

 Une fois mal en point, vous perdez connaissance et mourrez en 4 minutes. Si vous êtes sauvé, faites un jet de sauvegarde, difficulté 20, pour éviter une séquelle neuromusculaire.

 En cas de **décompression rapide**, vous pouvez faire un jet de Perception contre 15 pour vous en rendre compte : les oreilles se bouchent. Vous devez alors

réagir vite pour trouver un endroit pressurisé ou enfiler une combinaison. Une décompression rapide est un événement terrorisant et chacun doit faire un jet de Sagesse contre 15 ou perdre 3d6 points d'énergie sous le choc.

 Une **décompression explosive** est un événement encore plus grave. Cela arrive quand vous êtes soudainement jeté dehors par un sas ou que la coque explose. En général, les fluides corporels se mettent à bouillir et s'évaporent tandis que les muqueuses s'assèchent brutalement. Vous perdez immédiatement 3d6 points de vie. Vous ne mourrez pas tant que vous ne vous trouvez pas à court d'oxygène, comme indiqué plus haut. Néanmoins, vous subissez quelques séquelles : faites des jets de sauvegarde pour chaque ligne de la table ci-dessous :

Séquelle possible	Difficulté du jet de sauvegarde
Aveugle	20 pour chaque œil
Perte de 1 point en Force et en Dextérité	25
Perte de l'audition	15

## Le feu

Le feu reste un danger permanent pour les hommes, surtout depuis que l'on a inventé les explosifs.

Un feu possède une puissance dépendant de sa taille – de 1d6 pour un simple feu de camp à 3d6 pour le cœur d'un incendie de grande taille. Vous pouvez ajouter 1d6 si le feu est renforcé par un accélérateur (essence ou alcool par exemple) ou 2d6 si le feu est chimique (napalm, phosphore).

Pour éteindre un feu, il faut faire un jet de sauvegarde, de survie ou de métier contre une difficulté égale à 15 plus un nombre de dK de circonstance égal à la force du feu (ses dés de dégâts).

Lorsque l'incendie peut s'étendre, la difficulté pour l'éteindre augmente de 1dK de circonstance par tour si personne n'obtient au moins 15 au jet pour le maîtriser, même si cela ne suffit pas pour battre la difficulté normale.

Chaque tour, tous les objets pris dans un incendie subissent des dégâts plus ou moins importants. Il faut faire l'équivalent d'un jet de sauvegarde pour ces objets, en utilisant leur solidité comme bonus (de 0 pour des livres à 20 pour du béton). La difficulté est de 5 cumulatif par tour d'exposition au feu. Un jet raté indique que l'objet est détruit.

Si une personne est touchée par le feu, elle doit réussir un jet de sauvegarde contre 15 (plus les dK de circonstance) ou s'enflammer. Elle subit alors, chaque tour, des dégâts égaux à la puissance du feu, auxquels on peut ajouter le résultat des dK de circonstance. Il est possible de l'éteindre en réussissant des jets comme indiqué plus haut.

Les personnes qui combattent un feu ou tentent d'y échapper doivent aussi tenir compte de la fumée. Chaque tour, un personnage perd un nombre de points d'énergie égal à la force du feu (sans les dK de circonstance). Il peut réduire ces dégâts en portant des protections adaptées (amateur, professionnelle ou brutasse). Si le personnage porte un masque intégral avec réserve d'oxygène, il ne perd aucun point d'énergie. Lorsque vos points d'énergie sont à 0, vous tombez inconscient et vous pouvez appliquer les règles d'asphyxie comme si le personnage était actif. Ensuite, c'est la mort.

Le feu peut posséder des capacités spéciales en fonction des circonstances :

**discretion** – le feu est difficile à voir. Il se cache, se dissimule. La difficulté pour l'empêcher de gagner en force est augmentée de +5 par capacité spéciale de discréption.

**retour de flamme** – le feu est explosif sur 6+. Augmentez l'explosion des dégâts pour chaque capacité choisie.

**température** – le feu est si puissant que la difficulté pour protéger les objets est augmentée de 5 points par capacité spéciale.

**fumée** – les pertes d'énergie sont augmentées de 1d6 par capacité spéciale.

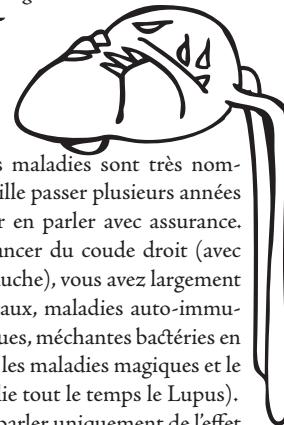
## Les chutes

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



### Le grain de sel d'○

Vous pouvez aussi considérer le niveau de compétence du personnage. En sautant, il enlève 1d6 aux dégâts s'il est amateur, 2d6 en professionnel et 3d6 s'il s'agit d'une brutasse.



## La maladie

Les causes et effets des maladies sont très nombreux – assez pour qu'il faille passer plusieurs années à les étudier pour pouvoir en parler avec assurance. Du rhume des foins au cancer du coude droit (avec métastase dans le coude gauche), vous avez largement le choix – parasites tropicaux, maladies auto-immunes, dérangements génétiques, méchantes bactéries en tout genre... sans compter les maladies magiques et le Lupus (forcément, on oublie tout le temps le Lupus).

Ici, on va faire simple et parler uniquement de l'effet mécanique des maladies.

### Description des maladies

Une maladie est décrite par sa virulence et sa malignité.

La virulence indique le nombre de dK de circonstance à ajouter à la difficulté au jet de sauvegarde pour résister à la maladie. Plus la maladie est violente, plus la virulence est élevée.

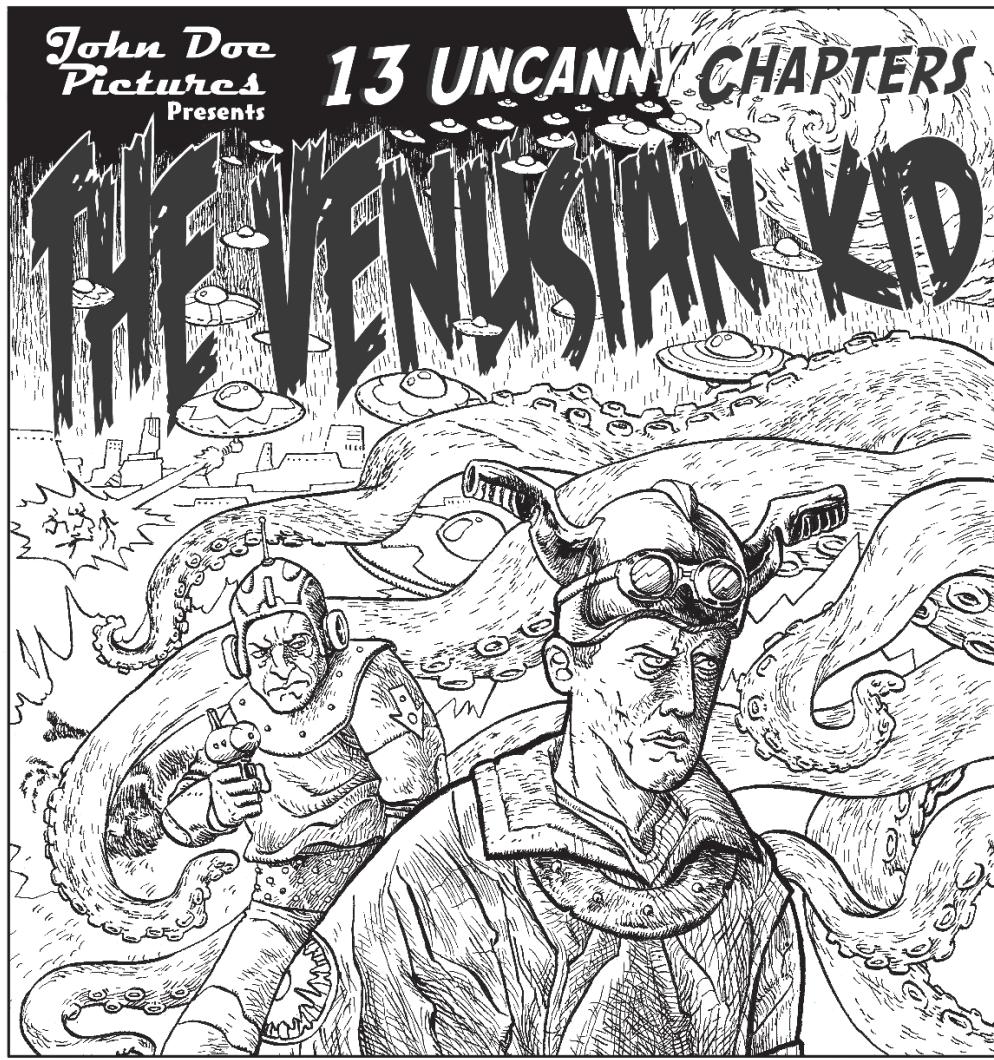
La malignité représente le nombre de d6 de dégâts, dans la vie et/ou l'énergie, que subit le malade durant sa maladie. Certaines maladies (comme un bon rhume) ne font aucun dégât. D'autres, comme le virus Ebola, vous infligent quelques dizaines de d6 de dégâts chaque jour. Vous pouvez prier pour n'obtenir que des 1 sur les dés !

une dernière caractéristique peut être appliquée aux maladies : le temps d'action. Certaines vous atteignent jusqu'à ce que vous en creviez ou que vous en guériez ; d'autres n'agissent que quelques jours et s'arrêtent d'elles-mêmes.

### Effet de la maladie

Tant que vous êtes malade, vous ne pouvez plus utiliser de dK. Point.

Et en plus, si la maladie est vraiment dégueulasse, chaque jour, vous perdez des points de vie et/ou d'énergie. Jusqu'à passer l'arme à gauche ou à devenir cinglé.



### Lutter et guérir

Si vous êtes malades, vous devez faire, chaque jour, un jet de sauvegarde contre 15 plus les dK de circonstance de la virulence – oui, oui, vous pouvez relancer les dK tous les jours. Si vous réussissez, vous guérissez.

Sinon, vous êtes malades et subissez les effets – pas de dK et dégâts.

Si un médecin s'occupe de vous, vous avez un avantage : on considère alors qu'il possède l'atout Synergie (Soins) et qu'il peut l'appliquer à votre jet de sauvegarde. Vous gagnez alors des bonus et des dK spécifiques pour vous aider.

Avec des médicaments, c'est encore mieux puisque ceux-ci, comme tout équipement, vous donnent aussi des bonus au jet.

### Stress

Vos héros ont-ils des nerfs d'acier ?

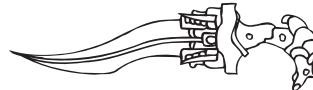
À chaque fois que vous vous retrouvez dans une situation de stress intense – comme une poursuite, un échange de tirs qui n'a pas été initié par vous ou

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, la difficulté du jet de sauvegarde est de 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 krasses 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 krasses 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 un bon moment et de réussir un jet de Concentration contre 15.



**D K R U N C H**

## Le combat de masse

C'est le point d'orgue de votre campagne, le moment où plusieurs milliers de chevaliers-dragons s'affrontent devant la noire forteresse pour décider de l'avenir du monde, l'instant où les légions d'Arcturiens montées sur des araignées astrales se déversent depuis les vaisseaux-mondes en orbite !

Seulement, une fois le cinémascope lancé, il ne faut pas jouer petit bras !

### Bataille détaillée ou fracas chaotique ?

Quand vient l'heure de la bataille, deux options se présentent à vous pour la gérer :

 si vous n'avez pas besoin d'une grande précision (parce que les personnages n'ont jamais de vue globale de la bataille), vous pouvez simplement déterminer les forces relatives de chaque armée en présence et utiliser la résolution rapide. Avec ces règles rapides, vous gardez les personnages près du sol, sans les impliquer dans les décisions stratégiques, mais en donnant tout de même de l'importance à leurs actions.

 si vous voulez être précis, par exemple dans le cadre d'une campagne guerrière où les personnages engagent et encadrent des unités de combat (ou simplement parce que vous aimez les wargames), vous déterminez la valeur des unités engagées et vous utilisez les règles avancées de résolution de bataille. Ces dernières 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. Une fois vos unités déterminées, vous pouvez dans le même tour faire un zoom d'une échelle à une autre. C'est un peu plus de travail et vous n'aurez sans doute besoin de ces règles qu'assez rarement. Néanmoins, elles peuvent aussi vous donner des idées de décors...

### Impliquer les personnages

Le plus important est de déterminer la place et l'action des personnages. Après tout, grosses armées ou pas, ce sont par les yeux des personnages que s'observent les batailles – et, à moins qu'ils ne soient les généralissimes, ils n'en verront le plus souvent que la boue et le sang des mêlées.

Les personnages peuvent avoir de multiples rôles :

**Champions ou Sergents** – Ils sont au cœur des combats, affrontant les champions adverses, galvanisant leur camarades, soutenant les blessés.

**Officiers** – Ils assument la responsabilité d'une unité ou d'un corps de troupe, leurs choix peuvent changer le cours de la bataille. Combattant parfois, leur rôle est de manœuvrer les unités, surveiller le cours des affrontements, prévenir les brèches, rallier les fuyards.



**Spécialistes** – Ils sont chargés d'une mission précise (observation, transmission de messages, commando chargé de prendre un point stratégique et le tenir, ouvrir les portes de la ville après être sorti du grand cheval de bois). La bataille est alors un décor justifiant l'aventure.

**Soutiens** – Appartenant au train de bagage, au génie ou à toute autre unité logistique, ils apportent leur aide là où elle est nécessaire sans avoir peur de recevoir et donner des coups.

Dans tous les cas, il est important de ne leur décrire de la bataille que ce qu'ils en voient. Ils ne savent pas si leur camp gagne ou perd ; ils ne peuvent que se perdre en conjectures jusqu'à ce que les effets et les conséquences de l'affrontement les frappent de plein fouet : clamour de victoire ou débandade terrifiée...

Si les personnages ne sont que des pions au sein d'une plus grande mécanique, cela ne veut pas dire qu'ils n'ont pas leur importance. S'ils sont des héros, il y a fort à parier que leurs actes feront pencher la balance... il suffit parfois d'être au bon endroit, au bon moment.



### Le temps et l'espace

Une bataille se gère exactement comme un combat ordinaire. Chaque unité engagée est un adversaire différent et chaque tour de jeu dure dix minutes ou une heure. Il faut visualiser le terrain, y placer les adversaires, vérifier qui chacun peut engager – au corps à corps ou à distance – et quels sont les déplacements possibles.

Ce sont les généraux qui déterminent le déploiement des troupes ; eux aussi qui définissent les objectifs et les conditions de victoire. Par défaut, la perte de plus d'un tiers des unités suffit à déclarer un camp perdant (l'unité du général comptant double). Certaines batailles peuvent demander à un camp de tenir au moins quatre tours avant l'arrivée des renforts (Gouffre de Helm), d'autres de mettre en déroute certaines unités particulières (Nécromanciens d'une armée de morts-vivants).

UNCH DRUNK

À bien y regarder, cela n'est pas si différent de ce que vous pouvez avoir à gérer quand les personnages affrontent une bande de maraudeurs dans des tunnels malodorants.

### La résolution de masse

Si vous devez déterminer l'issue d'une bataille sans vraiment vous préoccuper des détails de son déroulement, commencez par évaluer les rapports des forces en présence. Partez du principe que chaque armée a une vingtaine de points de vie à la base. Si une armée est deux fois plus nombreuse que l'autre, elle aura quarante points de vie. Si vos armées sont vraiment très nombreuses et que vous souhaitez que l'affrontement dure plus longtemps, prenez une base de 50, 100 ou 200 points de vie par exemple. N'oubliez pas de tenir compte de la composition des unités (des vétérans bien équipés comptent beaucoup plus que des simples paysans armés à la hâte).

À chaque tour, les généraux de chaque camp peuvent faire un jet d'*Intimidation* en opposition. Celui qui remporte l'échange inflige une perte de 1 à 3d6 + Intelligence – le nombre de d6 dépend du niveau dans la compétence (amateur, professionnel ou brutasse).

Entre deux résolutions de bataille, les personnages des joueurs peuvent accomplir des missions précises définies par eux-mêmes ou par leur général. Chaque mission accomplie rapporte des dK à leur général : «faire tomber la bannière adverse (3)», «Assassiner le prince héritier dans son propre camp (4)», «Tuer Arnulf l'invincible en combat singulier devant ses hommes (2)», mettre le dawa dans le train adverse (2), etc.. Comme d'habitude, les dK utilisés peuvent augmenter les dégâts infligés.

Bien entendu, les personnages n'ont pas le monopole des missions et ils peuvent aussi être amenés à empêcher des intrusions ennemis. Dans tous les cas, si une mission est ratée, elle rapporte la moitié de sa valeur au camp ennemi.

Avec la résolution de masse, vous ne vous préoccuperez pas de stratégie – uniquement des missions que les personnages peuvent accomplir comme simples soldats commandos. Dès que les personnages s'intéressent à la stratégie, ont leur mot à dire sur le plan de bataille ou veulent diriger des unités, vous préférerez sans doute gérer les unités de manière plus détaillée.

### Les unités

Dans le cadre d'une bataille détaillée, 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).

Une unité possède exactement les mêmes caractéristiques qu'un individu moyen de l'unité – utilisez son FD, son niveau et son équipement pour en définir les capacités : combat, mystique, survie, sournoiserie, dégâts, etc..

Neanmoins, plusieurs choses changent légèrement :

☒ les points de vie de l'unité sont égaux à 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 ses points de vie sont égaux à 80.

☒ les capacités spéciales des individus (celles liées au FD) peuvent être remplacées par des capacités spéciales spécifiques aux unités.

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 !

### Types d'unité et capacités spéciales

Des chevaliers ne se battent pas comme des lanciers ni des mammouths de guerre.

Cette distinction ne porte pas tant sur l'équipement que sur la manière de combattre : autrement dit, la fonction sur le champ de bataille. Ainsi, des archers en formation dispersée, entraînés à tendre des embuscades ou harceler l'ennemi avant de se replier sont traités comme des tirailleurs. Les mêmes soldats compteront comme des tireurs s'ils se regroupent en ordre serré et noircissent le ciel avec des volées de flèches.

Il s'agit donc de ranger les troupes de votre univers de jeu dans les « boîtes » décrites ci-dessous. Notez que les types sont présentés comme infanterie ou cavalerie (même les véhicules ou les grandes créatures) et qu'aucune armée ne les utilise en totalité. Les types d'unité, comme pour les créatures, sont la première des capacités à choisir.

---

*Les types sont inspirés par « De Bellis Antiquitatis » édité par le Wargame Research Group, règle qui a révolutionné le jeu de figurine historique dans les années 90.*

*Ici, on touche à la substantifique moelle de ce dKrunch. Le type d'une unité restitue des ordres de grandeur historiques, mais augmente indéniablement la complexité. Si vous voulez faire plus simple, inspirez-vous des descriptions qui suivent, affectez des dégâts professionnels ou de brutasse en fonction du niveau et ignorez les autres atouts d'unité.*



**dKrunch**



## Unités d'infanterie

**Artillerie** – Ces unités relativement rares compensent leur faible mobilité par une lourde puissance de feu à distance. Restant en retrait, car fragile en mêlée, l'artillerie appuie les troupes en première ligne ou forme une menace vers laquelle on tente de rabattre l'ennemi. Ex : Baliste, Catapulte, Canons, Destroyer au large, Magiciens avec des fourmis au niveau de la boule de feu, Aastronefs munis d'armes de barrage, DCA avec l'attribut Dégâts Professionnels (Aériens).

→ Dégâts brutasse (Tous)

→ Fond de cour

→ Vulnérabilité (Terrain difficile)

→ Vulnérabilité (Mêlée)

**Bretteurs** – Soldats réguliers dotés d'armes d'escrime à une ou deux mains, ils sont mobiles et redoutés par l'infanterie. Ex : légionnaires romains, chevaliers à pied, Vikings, samouraï, Nains joueurs de Hache, etc.

→ Dégâts brutasse (Infanterie)

**Fusiliers** – Combattants dotés d'armes à distance moderne qui, à la différence de leurs prédecesseurs historiques (les tireurs), ont le droit de se salir. Ils sont donc à l'aise en terrain difficile. Ex : soldats de la guerre de Sécession, GI, Stormtrooper, etc.

→ Adaptation (terrain difficile)

→ Dégâts professionnels (Infanterie)

→ Dégâts professionnels (Cavalerie sauf Blindés)

→ Harcèlement

**Guerriers** – Fougueux et farceurs, les guerriers aiment les charges brutales qui mettent un peu d'ambiance dans les lignes adverses. Ils deviennent fragiles s'ils n'arrivent pas à percer. Ex : Guerriers celtes, Gobelinoïdes, etc.

→ Dégâts professionnels (Infanterie)

→ Impétueux

**Phalanges** – Elles encaissent les charges et tiennent tête à la cavalerie en érigéant un rempart de lances ou de piques des plus impressionnantes, mais exigent un terrain relativement plat et dégagé pour se la péter. Ex : Piquiers suisses, Spartiates, Phalanges macédoniennes, Schiltren écossais, Ashigarus, etc.

→ Dégâts professionnels (Infanterie)

→ Dégâts brutasse (Cavalerie)

→ Vulnérables (Terrain difficile)

**Tirailleurs** – Soldat légers évoluant en formation dispersée, leur relative faible puissance les destine au harcèlement des unités adverses pour les fixer sur place ou gêner leur manœuvres. Mobiles, ils ne craignent pas les Mastodontes et sont donc une menace pour eux. Ex : Auxiliaires Romains, Psiloï grec, Frondeurs, Rôdeurs du nord, Tirailleurs Napoléoniens, etc.

→ Adaptation (terrain difficile)

→ Dégâts Professionnels (Mastodontes)

→ Harcèlement

**Tireurs** – Fantassins en ordre serré tirant couramment des volées de flèches, de carreaux ou de balles. Seule l'efficacité de leurs armes les distingue. Ils représentent une menace pour la cavalerie. Ex : Archers, Arbalétriers, Arquebusiers, Mousquetaires.

→ Dégâts professionnels (Cavalerie sauf blindés)

→ Dégâts brutasse (Chevaliers)

## Unité de cavalerie

**Aériens** – Cavalerie ailée, ces unités légères harnachent et fixent les troupes au sol ou interceptent les aériens ennemis. Ex : Cavalerie sur Pégase, Hommes ailés, Aigles géants, Intercepteur ou Escadrille pour une bataille navale ou spatiale.

→ Dégâts professionnels (Aériens)

→ Dégâts professionnels (Artillerie)

→ Adaptation (terrain difficile) pour les créatures ou les soldats montés ou Armes à distance ET Vulnérabilité (Mêlée) pour les engins aériens.

→ Rapide

**Blindés** – Cavalerie moderne, les chars blindés allient mobilité, solidité et puissance de feu. Leur efficacité est fortement réduite en ville où les fusiliers sont souvent désagréables avec eux. Ex : Char d'assaut, Frégates, etc.

→ Dégâts professionnels (Tous)

→ Vulnérabilité (Zones urbaines)

→ Rapide

**Cavaliers** – C'est la cavalerie par excellence. Suffisamment lourde pour menacer l'infanterie adverse elle est toutefois assez légère (et futée) pour se retirer quand ça sent le roussi. Ex : Chars antiques légers, Samouraï à cheval, Cavalerie d'Alexandre, Wargs ou Chameaux avec Dégâts professionnels (Cavalerie), etc.

→ Dégâts professionnels (Infanterie)

→ Rapide

**Chevaliers** – Véritables stars des champs de batailles à l'ancienne, ils sont redoutés de tous les fantassins, chargent pour percer les lignes ennemis, mais sont vulnérables en terrain difficile, sous une pluie de projectiles et emportés par leur élan. Ex : Rohirrim, Chevaliers Arthuriens, Croisés, Chars antiques lourds, Chars à faux, etc.

→ Dégâts professionnels (cavalerie)

→ Dégâts brutasse (infanterie)

→ Impétueux

→ Rapide

**Dragons** – Oubliez les fantassins en jolis uniformes paradant à cheval, ici on cause de tout ce qui est gros, vole et crache du feu. Ils tiennent lieu d'artillerie aérienne. Ex : Dragons ailés d'Elliot à Smaug, Bombardiers avec Vulnérabilité (Mêlée), Vaisseau amiral de la flotte galactique, etc.

→ Adaptation (Terrain difficile)

→ Dégâts brutasse (Tous)

→ Rapide

**Mastodontes** – Ils ont pour eux une force tranquille qu'il ne faut pas trop asticoter, mais représentent un véritable danger pour leur camp s'ils débandent. Ex : Trolls, Géants, éléphants, Mammouths, Mumakils, Dinosaures, Vers (Dragons rampants), etc.

→ Dégâts brutasse (Tous sauf Tirailleurs)

→ Panique

→ Vulnérables (Terrain difficile)

D K R U N C H



© 2014 Pretcellie (order #2036475)

## Atouts d'unités

→ **Attaque à distance** : l'unité peut attaquer une unité adverse sans être engagée avec elle.

→ **Dégâts professionnels (Infanterie, Cavalerie ou type particulier)** : l'unité est parfaitement entraînée à combattre le type d'adversaire indiqué entre parenthèses et lui inflige +1D6 de dégâts.

→ **Dégâts brutasses (Infanterie, Cavalerie ou type particulier)** : l'unité est redoutée par le type d'adversaire indiqué entre parenthèses et lui inflige +2D6 de dégâts.

→ **Fond de cour** : l'unité reste en retrait et ne peut être engagée que par une unité aérienne ou s'il se produit une percée (au moins 2 brèches).

→ **Adaptation (Terrain difficile)** : l'unité ignore les effets de la plupart des terrains difficiles classiques (zones boisées ou urbaines, roche, marais, etc.) mais aussi des hauts fonds pour une bataille navale ou un champ d'astéroïde pour une bataille spatiale). Vous pouvez aussi spécifier des terrains particuliers comme les dunes pour les chameaux, l'eau pour des unités amphibiennes ou la lave pour des élémentaires de feu.

→ **Harcèlement** : lorsque cette capacité est utilisée et si l'attaque réussit, l'adversaire est considéré comme engagé et combat à -4. En revanche, l'unité qui harcèle n'est pas considérée comme engagée et peut rompre librement.

→ **Génie** : l'unité peut dégager des voies de communication pour l'armée, construire des ouvrages offensifs ou défensifs avant la bataille.

→ **Impétuosité** : lors du combat suivant un engagement, l'unité a +4 à l'attaque, +1d6 aux dégâts, -4 à la défense et à la sauvegarde. Les effets ne durent pas si l'unité reste engagée. Emportée par son élan, elle -4 à ses jets de manœuvre pour rompre.

→ **Panique** : lorsque l'unité tombée à 0 PV obtient tout autre résultat que *Hardi ! ou Reddition* sur la table de moral, elle inflige une attaque à toutes les unités qui lui coupent la retraite... amies ou ennemis.

→ **Rapide** : seule une unité rapide peut en engager une autre en mêlée à moins que cette dernière ne soit en terrain difficile (krasses effectives) ou soit déjà en mêlée.

→ **Train** : grâce à une logistique solide, ces unités récupèrent plus vite entre deux batailles. Elles multiplient par deux les points de moral récupérés.

→ **Transport** : l'unité est transportée par voie ferroviaire, fluviale, routière ou par pont aérien. Cela lui permet d'être déployée juste après les forces de reconnaissance. Chaque unité ainsi déployée interdit une unité adverse de construire un ouvrage lors des préparatifs.

→ **Vulnérabilité (Mêlée)** : pour chaque dK investi par l'adversaire contre l'unité en mêlée, 1dK supplémentaire est lancé.

→ **Vulnérabilité (Terrain difficile)** : le nombre de dK de circonstance relatifs au terrain est doublé pour cette unité.



## Combat

Gérez le combat entre plusieurs unités comme vous le feriez de combattants isolés ; elles sont peut-être moins mobiles et plus dépendantes du terrain : les dK de circonstance liés à la situation géographique peuvent voler dans tous les sens !

Chaque unité peut agir à son initiative, une ou plusieurs fois dans le tour selon ses capacités, et tenter d'infliger des pertes à ses ennemis. Les dégâts sont enlevés aux points de vie de l'unité et quand ceux-ci sont à zéro, l'unité est « débandée » : elle ne peut plus utiliser de dK et doit tirer sur la table de moral suivante pour chaque 6 obtenu aux dégâts (y compris les krasses).

### Table de débandade

 1d6. Effet

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'égaient 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.

**DKRUNCH**

## Pour quelques options de plus...

Si vous désirez des affrontements plus tactiques et exploiter tout le potentiel des types d'unités, voici les suggestions du chef.

**Champ de bataille et Capitaines** – Pour gérer une grande bataille, séparez là en grandes zones (centre, flanc droit, flanc gauche, extérieur, ciel, etc.) et ventilez les unités. Seules les unités d'une même zone peuvent se combattre entre elles. Les unités amies d'une même zone forment un corps de troupes et sont sous la responsabilité d'un capitaine (PNJ ou PJ). Un capitaine peut :

☒ en début de tour, tirer l'initiative d'une unité particulière

☒ en fin de tour, tenter de rallier une unité tombée à 0 PV avec un jet d'Intimidation contre une difficulté de  $10 + 5$  par 6 tirés au dernier jet de dégâts. L'unité regagne  $1d6$  PV.

Une unité ne peut changer de zone que si elle n'a plus d'adversaire valide ou réussit deux ruptures successives (voir plus loin).

Lorsqu'un seul camp dispose d'unités aériennes, ces dernières peuvent être affectées ou réaffectées à une zone du champ de bataille à chaque début de tour.

**Avant la bataille** – C'est un peu l'heure de gloire des éclaireurs et des unités du génie. Toutes les unités impliquées commencent la bataille avec  $1d6$  points d'énergie en moins par action.

*Les forces de reconnaissance* (Tirailleurs, Cavaliers, Fusiliers, Aériens) peuvent :

☒ évaluer la taille et les types de troupes de l'armée adverse

☒ définir l'emplacement du champ de bataille avec un jet en opposition contre les éclaireurs adverses pour déterminer le nombre de dK de terrains difficiles et/ou le nombre de zones affectées

☒ faire des escarmouches : chaque unité impliquée fait un jet de discréption en opposition contre les éclaireurs adverses pour avoir le droit d'attaquer gratuitement une unité

**Unités du Génie** – Pieux fichés dans le sol, tranchées, nid de mitrailleuses, fosse remplie de goudron ou mines flottantes, chaque unité dotée de l'atout Génie peut créer si le temps disponible et les matériaux le permettent :

☒ un ouvrage défensif augmentant la défense et la sauvegarde d'une unité de +4

☒ un ouvrage offensif (tour d'assaut) augmentant l'attaque d'une unité de +4

☒ un grand cheval ou un lapin en bois ou tout autre assemblage jugé utile par le général

**Plan de bataille** – En début de bataille, les deux généraux font un jet d'Erudition en opposition, éventuellement aidés de leurs capitaines respectifs. Toutes les unités du gagnant obtiennent +4 à leurs jets de manœuvre. En cours de bataille, un général peut tenter de reprendre les choses en mains avec un nouveau jet de stratégie :

☒ Quel que soit le camp, un seul jet est permis par tour

☒ Chaque unité perdue inflige un -4 au jet

☒ Au cours de la bataille, le nombre de jets par général est limité par les moyens de communication que la magie ou les opérations de brouillage adverse peuvent modifier.

**Manœuvre d'engagement** – Pour combattre une unité en mêlée, il faut l'engager en tirant parti de la situation tactique. Si l'adversaire cherche également la confrontation, 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. La charge coûte  $1d6$  points d'énergie à l'unité.

**Manœuvre de rupture** – L'unité essaie de se rompre le 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. La rupture coûte  $1d6$  points d'énergie à l'unité.

**Brèche** – Si une unité provoque la débandade d'un adversaire en mêlée, elle gagne +4 au prochain jet d'engagement.

**Dégâts.** Les dégâts infligés dépendent de l'arme principalement utilisée, mais aussi de la taille de l'unité par rapport à son adversaire, comme suit :



### NOMBRE DE COMBATTANTS ET MODIFICATEURS AUX DÉGÂTS

10 fois plus nombreux  $\times 10$

5 fois plus nombreux  $\times 5$

2 fois plus nombreux  $\times 2$

À peine un dixième  $\times 1/2$

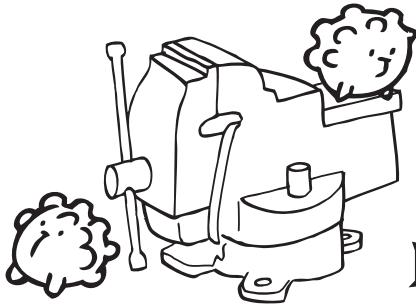
**Magie** -Elle agit normalement sur les points de vie des unités adverses, comme indiqué dans les règles normales. Une unité est toujours considérée comme une zone (maison ou château selon les cas) et jamais une cible unique pour calculer la difficulté du sort.



**Après la bataille – Le temps de panser les blessures et d'enterrer les morts est venu.**

Si vous jouez en campagne, il peut être nécessaire de réorganiser les unités de l'armée.

Le plus simple est de conserver les unités initiales avec des PV réduits et les réorganiser quand elles ont perdu au moins le tiers de leur PV d'origine. N'oubliez pas que la ou les nouvelles unités verront leur niveau diminué parce que leurs membres ne seront pas habitués à combattre ensemble et probablement affectés par la mort de leurs camarades.



## LE MATÉRIEL

### Concevoir et fabriquer du matériel de qualité

Créer du matériel de qualité implique l'utilisation à un niveau relativement élevé de la compétence de Métier ou de pouvoirs mystiques (pour un enchantement ou une bénédiction), mais aussi une dépense en temps et en argent.

En termes de capacités mécaniques, pour créer l'objet on utilisera les règles suivantes, les deux bases de référence étant le Facteur De puissance du matériel (FD) ainsi que, dans une moindre mesure, le nombre de degrés de compétence de l'artisan maître d'œuvre. Que ce soit pour fabriquer une épée de maître, un rossignol de haute précision, un poison de lame mortel ou un coffre explosif, le principe de base est le même :

En effectuant un jet de sa compétence contre une difficulté de 15, l'artisan est capable de créer de l'équipement standard, disponible dans toutes les bonnes boutiques.

En effectuant un jet de sa compétence contre une difficulté de  $20 + (\text{FD} \times 5)$ , l'artisan est capable de créer du matériel sur mesure (doté d'un FD donc) : c'est plus performant et ça vous change la vie. Et généralement, ça raccourcit considérablement celle de vos adversaires.

À partir du moment où l'artisan travaille sur du matériel calibré en FD, ses degrés de maîtrise entrent en compte : un artisan amateur dans sa compétence de travail pourra doter l'objet d'une capacité spéciale, un artisan professionnel pourra, lui, conférer deux capacités à l'objet. Enfin, être un artisan brutasse permet de conférer trois capacités à l'objet.

### 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 – éventuellement en menant un plein combat contre un ou plusieurs adversaires individuels. S'il les élimine, le niveau de ceux-ci est enlevé du total de points de vie. 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 de tête à claque, donnant à un personnage le contrôle d'une partie de l'unité intégrée. Chaque soldat allié éliminé par un 6 diminue les points de vie de l'unité d'un nombre de points égal à son niveau.



De même, quand un artisan travaille sur ce matériel d'exception chaque point de FD permet de doter l'objet de deux capacités spéciales.

Bien évidemment, les deux facteurs se combinent, un maître artisan (6 degrés et deux capacités de son fait) travaillant sur un objet de FD 2 (quatre capacités de base) va donc pouvoir doter l'objet de six capacités spéciales.

On notera que le maître d'œuvre peut donc choisir de créer un objet de FD 0 (difficulté 20 donc) et y insuffler uniquement les capacités dues à ses degrés de maîtrise.

Ceci posé, voici maintenant la liste des objets de base et des capacités spéciales précisées au cas par cas.

#### Armes, armures, boucliers, sacs et outils.

**Objets de base (difficulté 15) :** Les objets de base de cette catégorie ont déjà été abondamment décrits dans ces pages, il s'agit par exemple d'une épée de professionnel, d'un bouclier d'amateur ou d'une trousse à outils de brutasse. Bref, vous connaissez la chanson. Pour créer du matériel de ce type, il faut compter, en général, une bonne journée de travail par point d'encombrement de l'objet.

##### Capacités spéciales :

**Bonus aux compétences :** l'objet peut apporter un bonus aux jets liés à son utilisation. Le modificateur est de +1 par capacité spéciale.

**Dégâts et soins :** l'objet peut causer ou soigner 1 point de dégâts supplémentaires par capacité investie.

**Armure :** deux capacités investies donnent un point de protection supplémentaire.

**Encombrement :** une capacité investie peut éliminer un point d'encombrement.

**Atouts :** vous pouvez émuler l'effet d'un atout en investissant 4 capacités dans l'objet.

DKRUNCH



**Effets magiques :** Vous pouvez créer des effets spéciaux de FD1 (4 capacités) ou de FD2 (8 capacités) en émulant des pouvoirs mystiques.

Pour ce qui est du temps de fabrication de l'objet, on partira sur ce barème simple : chaque nouvelle capacité spéciale double son temps de fabrication.

Un objet avec une capacité nécessite donc le double du temps de fabrication d'un objet de base, un objet avec deux capacités nécessite quatre fois plus, un objet avec trois capacités 8 fois plus, etc.

### Poisons, potions et pièges.

**Objets de base (difficulté 15) :** Un objet de base de cette catégorie possède une seule et unique capacité spéciale. On évitera (bien sûr) d'augmenter la difficulté de sauvegarde ou la vitesse d'effet à moins que vous ne trouviez particulièrement cocasse de créer un poison très rapide ou auquel il est plus dur de résister sans pour autant qu'il fasse aucun autre effet.

Pour créer du matériel de ce type, il faut compter, en général, une bonne journée de travail par capacité de l'objet. Toutefois, pour les poisons et les potions on considérera toujours (c'est aussi valable pour le matériel d'exception) qu'un artisan peut fabriquer plusieurs doses en une seule session de travail : une dose par niveau dans la compétence (amateur, pro ou brutasse) est une bonne estimation. Pour ce qui est du coût d'un tel travail, on partira du principe qu'un objet de base vaut 5 DO.

#### Capacités spéciales :

**Bonus/Malus aux compétences :** l'objet peut apporter un bonus à certains jets, mais aussi un malus aux jets opposés (perception pour un piège, sauvegarde pour une potion ou un poison, sans modificateurs supplémentaires la difficulté standard est toujours de 15). Le modificateur est de +2/-2 par capacité investie.

**Dégâts et soins :** l'objet peut causer ou soigner 1D6 point de dégâts par capacité investie. Cette option peut fonctionner pour les PV comme pour les PE (il suffit de la préciser).

**Létalité :** cette option réservée aux poisons et aux pièges vaut deux capacités. Quand les dégâts d'un objet possédant cette capacité sont infligés, la malencontreuse victime est considérée d'office comme étant mal en point ou vidée. Autant dire que les 6 obtenus vont faire mal, très mal.

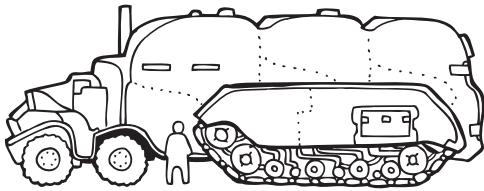
**Vitesse de l'effet (poisons et potions) :** sans capacité investie, la vitesse d'effet est toujours de 1D6 heures, il faut investir une capacité pour passer en minutes et 1 supplémentaire pour passer en tours.

**Durée de l'effet :** les effets autres que des dégâts/soins (qui sont instantanés) doivent avoir une durée. Sans capacité investie cette durée est de 1D6 tours. En dépensant 1 capacité, l'unité devient la minute. Avec 1 capacité supplémentaire, on passe en heures. On peut toujours dépenser 1 capacité pour ajouter une unité de temps.

**Atouts :** vous pouvez émuler l'effet d'un atout (y compris un atout de créature comme Allergie notamment) en investissant 2 capacités dans l'objet. Vous pouvez aussi tout à fait imaginer des versions « négatives » d'atouts comme un poison qui fait perdre des actions ou qui rend plus vulnérable au stress...

**Effets magiques :** Vous pouvez créer des effets spéciaux de FD1 (2 capacités) ou de FD2 (4 capacités) en émulant des pouvoirs mystiques.

Pour ce qui est du prix et du temps de fabrication de l'objet, on partira sur le même barème que pour les armes et les outils : on double à chaque fois. Un poison à deux capacités vaudra donc 10 DO, 20 DO pour trois capacités, 40 DO pour quatre capacités, etc.



### Les véhicules

Vous aimez l'odeur de l'huile chaude au petit matin, vous appréciez les ronronnements de chats précieux des moteurs bien réglés, vous adorez la moquette violette sur le volant et les dés en mousse accrochés au rétro, vous rêvez de piloter un chasseur galactique rouge avec une bande blanche sur les côtés tout en écoutant Curtis Mayfield à fond les ballons. Lisez bien ce qui suit...

#### Décrire un véhicule

Avant de s'intéresser à sa description en terme de règle, il est important pour vous de bien définir le type de votre véhicule. Deux choses principales sont à prendre en compte :

**son gabarit**, c'est-à-dire sa taille brute par rapport à un humain. En général, une voiture est gabarit 1, un camion est gabarit 2 et un char est gabarit 3. Les véhicules plus gros sont simplement considérés comme des immeubles par rapport aux humains. Vous pouvez bien sûr décaler les gabarits – un char sera gabarit 0 face au gabarit 3 d'un croiseur stellaire.

**sa vitesse stratégique**, c'est-à-dire sa vitesse moyenne lorsqu'il doit se rendre d'un point A à un point B. Cette vitesse n'a absolument rien à voir avec celle que vous employez en cas de poursuite. Là, il s'agit juste de savoir si vous faites, en moyenne, 15 km/h en vélo ou 3 parsecs en cargo spatial. De toute façon, en ligne droite, un véhicule plus rapide rattrape et dépasse un véhicule plus lent – pour le reste, c'est la motorisation et la reprise qui jouent, en plus du talent des pilotes.

Ensuite, tout le reste est purement cosmétique. À vous d'être logique ou de vous lâcher en fonction de votre univers...



## FD et niveau

Comme une créature, un véhicule possède un FD et un niveau. Bien sûr, ici le FD n'est pas tant un facteur de danger qu'une mesure de la complexité, de la solidité et de la taille de la bête. Quant au niveau, il mesure son niveau d'entretien et de préparation – il est souvent en relation avec la manière dont le ou les propriétaires en prennent soin. Plusieurs éléments dépendent du FD et du niveau :

FD	Calcul
Points de vie	FDx5
Points de maîtrise	FDx4
Capacités spéciales	FDx2

**Niveau** : le niveau d'un véhicule dépend directement du pilote qui le commande (ou, plus rarement, du mécano qui l'entretient). Il est égal à la moitié (arrondi au supérieur) des degrés de *Conduite* (ou de *Métier* si vous privilégiez le mécano). Ainsi, un même véhicule ne se comportera pas tout à fait de la même manière entre les mains d'un vétéran et celles d'un néophyte.

**Points de vie** : c'est la solidité du véhicule. Quand il n'a plus de points de vie, il n'est bientôt plus qu'une épave. La base de points de vie dépend du FD multiplié par le niveau du véhicule (donc la capacité du pilote).

**Motorisation** : c'est la puissance du moteur, en d6, qui permet de faire perdre plus ou moins de points de maîtrise aux véhicules adverses en cas de poursuite ou de combat. La base est 1d6 + niveau.

**Capacités** : pour chaque point de FD, le véhicule possède deux capacités spéciales à choisir dans la liste proposée.

## Points de vie et de maîtrise des véhicules

Lorsque les points de vie ou de maîtrise d'un véhicule tombent à 0, il est mal en point et le pilote ne peut plus utiliser de krâsses. Si le véhicule est touché une nouvelle fois, vous devez effectuer un tirage sur la table des accidents 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).

## Capacités des véhicules

Un véhicule peut posséder plusieurs types de capacités spéciales. Choisissez-en deux pour chaque FD :

**motorisation** : le véhicule gagne 1d6 supplémentaire aux dégâts qu'il inflige dans la maîtrise adverse. N'oubliez pas d'ajouter le niveau du véhicule aux dégâts. Il n'est pas possible de prendre cette capacité plus de FD fois.

**force** : le véhicule gagne 1d6 points de dégâts qu'il peut infliger au contact – corps à corps pour les robots ou collision pour les autres véhicules. Il n'est pas possible de prendre cette capacité plus de FD fois.

**reprise** : le véhicule gagne 2 points de protection contre les pertes de maîtrise.

**blindage** : le véhicule gagne 5 points de protection contre les dégâts physiques. La motorisation est réduite de 1d6.

**capacité de véhicule** : choisissez une capacité de véhicule (voir les atouts de véhicule, p.72). Les capacités sont moins du matériel spécifique que des réglages fins propres à chaque véhicule ou des petites installations qui ne requièrent pas une attache complète.

## Poursuite et combat

Avoir un véhicule, c'est juste très pratique pour aller d'un point à un autre sans trop se fatiguer, beaucoup plus vite qu'à pied et surtout en emmenant plein de matériel dans le coffre. De temps en temps, c'est aussi très pratique en tant qu'arme permettant d'appuyer ses arguments.

Il y existe deux manières de faire :

**forcer l'autre à la faute** en provoquant des manœuvres de poursuite qui conduisent l'un des deux véhicules à sortir de la route, à partir en vrille ou juste à abandonner – pour cela, on utilise les points de maîtrise (manœuvrabilité du véhicule + score de Conduite du pilote) de chaque véhicule.

**défoncer la carrosserie ou tirer dedans** pour détruire le véhicule – ici, ce sont les points de vie du véhicule qui servent.

## Phase d'accélération

Au début de chaque tour, chaque protagoniste fait un jet de conduite. Celui qui obtient le plus grand résultat fait perdre des points de maîtrise à tous ses adversaires. Le nombre de points dépend de la motorisation du véhicule.

## Phase de manœuvre

À son tour de jeu, chaque pilote peut tenter une ou plusieurs manœuvres, en fonction du nombre d'actions dont il bénéfice. Les manœuvres possibles sont les suivantes :

**combat** : il s'agit d'une attaque normale, souvent un tir par la fenêtre ou l'utilisation d'armes embarquées. N'hésitez pas à mettre des dK de circonstance pour augmenter la difficulté du tir.

**rattrapage** : le pilote fait un jet de Conduite contre 15. En cas de réussite, il récupère automatiquement 1 à 3d6 points de maîtrise, en fonction du niveau de sa compétence (amateur, professionnel ou brutasse).

**touchette** : un véhicule cherche à en percuter un autre pour provoquer un accident. C'est une opération dangereuse. Les pilotes effectuent un jet de Conduite en opposition. Le vaincu perd 1d6 points de maîtrise et fait immédiatement un jet sur la table des accidents.

**raccourci** : le pilote fait un jet de Survie ou Renseignements contre 15 (pour sa connaissance du

D  
K  
R  
U  
N  
C  
H



d20	Accident	Explications
1	<b>Merde, mon café !</b>	Vous en avez plein les genoux. 2dK de circonstance au prochain jet de conduite.
2	<b>Cabine dévastée</b>	Tout est sans dessous-dessus, les papiers volent et les bouteilles se renversent. 4dK de circonstance au prochain jet de conduite.
3	<b>Pneu crevé</b>	Perte de 1d6 à la motorisation.
4	<b>Dérapage</b>	Vous partez en crabe. Perte de 1d6 points de maîtrise. Priez pour ne pas faire de 6 !
5	<b>Pare-brise cassé</b>	Les cheveux au vent et des mouches plein les dents, vous recevez 2dK de circonstance à tous vos jets de Perception.
6	<b>Un truc cassé</b>	Un équipement à bord cesse de fonctionner (la yaourtière, l'auto-radio, les sensseurs ou l'écran...)
7	<b>Court-circuit</b>	Vous perdez une partie de vos sources énergétiques. Il ne vous reste plus que 1d6 tours avant de vous immobiliser.
8	<b>Fuite de fluide</b>	Quelque chose fuit. Retirez un jet d'accident au tour prochain.
9	<b>Transmission cassée</b>	Vous perdez de la vitesse et un d6 de motorisation par tour jusqu'à ce que vous soyiez immobilisé.
10	<b>Direction faussée</b>	A partir de maintenant, si vous n'obtenez pas au moins 11 naturel au d20, votre jet de pilotage est automatiquement raté.
11	<b>Blessure à bord</b>	Un passager au hasard (pilote compris) subit 3d6 points de dégâts.
12	<b>Suspension en vrac</b>	Tous ceux qui veulent agir dans le véhicule ont un malus de 3dK de circonstance à toutes leurs actions.
13	<b>Plus de frein</b>	La bonne nouvelle, c'est que votre motorisation augmente de 1d6. La mauvaise, c'est que vous avez 3dK de circonstance à tous vos jets de conduite. Et si vous percutez quelque chose, ajoutez aux dégâts des passagers les d6 de motorisation !
14	<b>Tête à queue</b>	Le monde commence à tourner. Vous perdez 3d6 points de maîtrise et 1d6 points de vie. Priez pour ne pas faire de 6 !
15	<b>Soutes touchées</b>	Vous perdez ce qui était dans le coffre.
16	<b>Feu à bord</b>	Un feu se déclare. Il est à 1d6 mais gagne 1d6 par tour...
17	<b>Explosion</b>	Oups ! Le feu fait sauter quelque chose – tout le monde encaisse 3d6 points de dégâts – et le feu a une force de 3d6.
18	<b>Dégâts répartis</b>	Tirez deux fois sur cette table.
19	<b>Le mur</b>	Vous emplafonnez un mur. Tout le monde encaisse des dégâts égaux aux d6 de motorisation !
20	<b>Tonneaux</b>	Ouch ! Tout le monde encaisse les d6 de motorisation et fait un jet de sauvegarde contre 15 pour ne pas être éjecté et reprendre les d6 de motorisation une seconde fois.

terrain). En cas de réussite, il gagne 3dK à utiliser sur n'importe quel jet de conduite lors du prochain tour.

**Conduite dangereuse** : le pilote effectue une série de manœuvres complexes pour gêner son adversaire. Les deux font un jet en opposition et le perdant doit tirer sur la table des évènements.

### Phase d'évènements

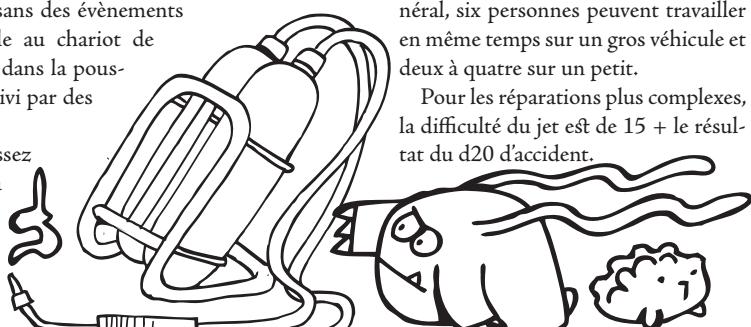
Que serait une poursuite sans des évènements imprévus, de la petite vieille au chariot de fruits en passant par le bébé dans la poussette sur un astéroïde poursuivi par des requins ?

Pour refléter cela, choisissez aléatoirement un véhicule à la fin de chaque tour de jeu et faites-lui faire un jet sur la table des évènements.

### Réparations

Réparer les points de vie perdus d'un véhicule nécessite un jet de Métier. Chaque personne impliquée sur la réparation peut faire un jet contre 15 par demi-heure de travail et, en cas de succès, redonner 1d6 points de vie par deux degrés dans la compétence (avec un éventuel bonus selon le niveau de la compétence – amateur, professionnel ou brutasse). En général, six personnes peuvent travailler en même temps sur un gros véhicule et deux à quatre sur un petit.

Pour les réparations plus complexes, la difficulté du jet est de 15 + le résultat du d20 d'accident.



d20	Événement	Explications
1	Flics en vadrouille	Vous attirez l'attention des forces de l'ordre.
2	Voie sans issue	Vous êtes coincé dans un cul de sac.
3	Accident sur la voie	Oups, vous êtes pris dedans. Faites un jet sur la table des accidents.
4	Sens unique	Faites un jet de Conduite contre 15. En cas d'échec, faites un jet sur la table des accidents.
5	Feux rouges	Il y a des feux rouges. Vous vous arrêtez ou vous faites un jet de conduite contre 20. En cas d'échec, c'est l'accident.
6	Heure de pointe	Beaucoup de monde devant vous. Votre motorisation est réduite à 1d6 pour le tour.
7	Passager clandestin	Quelqu'un ou quelque chose vient de s'accrocher à votre capot.
8	Le piéton !	Les gens ne regardent pas avant de traverser... La vieille avec le chien ! Le chien ! La vieille ! Perdez 2d6 points de maîtrise ou écrasez quelqu'un.
9	De l'huile sur le pare-brise	Une matière épaisse enduit votre pare-brise. Vous n'y voyez plus rien. Vous avez 3dK de circonstance à tous vos jets de Perception.
10	Caissons et cartons	Vous rentrez dans des trucs mous qui séparillent dans toutes les directions. Vous perdez 1d6 points de maîtrise.
11	Attention détournée	Votre attention est détournée un bref instant. Tirez deux fois sur cette table...
12	Travaux	Il y a des travaux sur la route. Va falloir ralentir – peut-être...
13	Envie de vomir	Beuuuuuhhhh ! Jet de sauvegarde contre 15 ou vous en mettez partout !
14	Plus de freins	La bonne nouvelle, c'est que votre motorisation augmente de 1d6. La mauvaise, c'est que vous avez 3dK de circonstance à tous vos jets de conduite. Et si vous perdez quelque chose, ajoutez aux dégâts des passagers les d6 de motorisation !
15	Refus de priorité	Il y a des cons, je vous jure ! Faites un jet de Conduite contre 10 ou lancez sur la table des accidents.
16	Manifestation	Beaucoup de monde droit devant vous. Faites un jet de sauvegarde contre 15. Si vous échouez, vous touchez quelqu'un ou c'est l'accident – à votre choix.
17	Le trottoir	Vous gagnez 1d6 de motorisation au prochain tour.
18	Sens unique	C'est bien, vous arrivez à vous faufiler sans que vos adversaires ne parviennent à vous suivre. On ne peut pas tenter de manœuvre sur vous.
19	Escaliers	Chouette, un chemin pas prévu. Votre véhicule perd 1d6 points de vie, mais vous avez 2d6 supplémentaires à la motorisation pendant un tour.
20	Raccourcis	Vous allez vraiment plus vite que vos adversaires, ils perdent tous 1d6 points de maîtrise.



## La cybernétique

La cybernétique (et l'ingénierie) est l'art de modifier le corps de l'humain pour lui restituer des fonctions perdues ou abîmées (cybernétique réparatrice ou correctrice) ou pour lui donner de nouvelles capacités (transhumanisme). L'ingénierie, c'est pareil, mais avec des morceaux de vivant à la place de bouts de plastique. La première prothèse cybernétique fut sans doute le pilon de bois du pauvre pirate malchanceux ; demain, ça sera l'ère du full-cyborg avec juste un ghostr planqué dans un cerveau synthétique. Dans les univers fantastiques, tout ce que vous pouvez imaginer comme rajouts bizarres peut être traité par les règles de cybernétique.

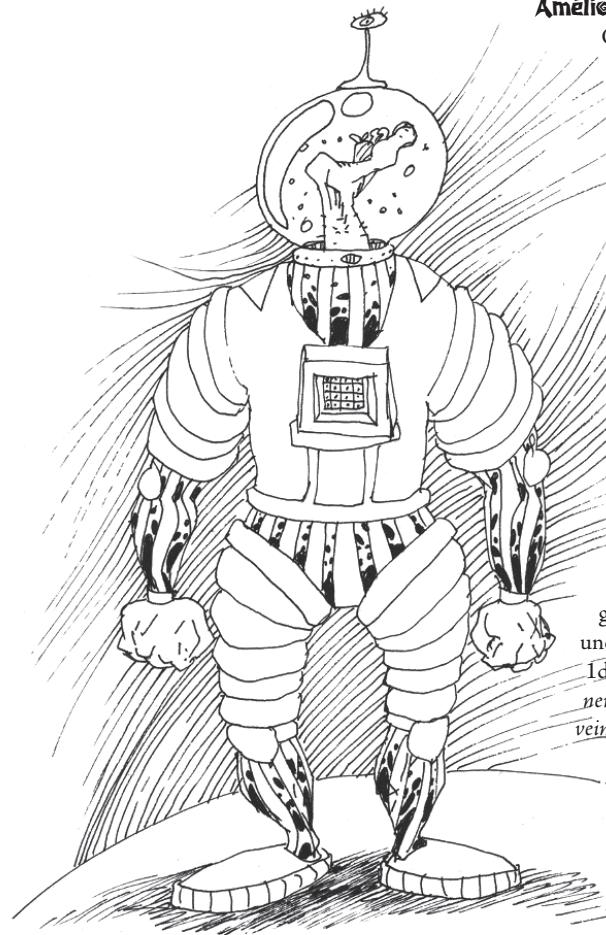


### Implantation et entretien

Un implant donné possède un FD qui représente à la fois sa complexité, sa puissance, la difficulté qu'il peut y avoir à l'implanter correctement ou le stress psychologique qu'il occasionne.

FD	Calcul
Difficulté d'implantation	15+(FDx2)
Amélioration et modifications	FDx2
Difficulté du jet de disjonction	10+(FDx2)

L'implantation de membres ou d'organes cybernétiques tire sur l'organisme et l'esprit. Additionnez votre Sagesse et votre Constitution : il s'agira du nombre de points d'implants (somme des FD) que vous pourrez supporter. À chaque fois que l'on vous greffe un élément, vous perdez automatiquement un certain nombre de ces points. Tenter de dépasser ce montant entraîne un rejet des implants et d'horribles

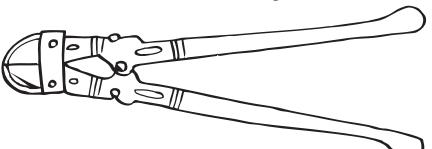


souffrances, la mort parfois quand ce n'est pas l'esprit qui disjoncte ou toute sensibilité au mana qui disparaît. Une implantation demande, généralement, un jet de Soins et de Métier ou de Magie dont la difficulté dépend du FD.

À chaque fois que vous êtes en situation de stress non-contrôlé (pris par surprise dans un combat par exemple) ou que vous êtes blessé, faites un jet de Concentration contre 15 + deux fois le nombre de points d'implants que vous portez. En cas d'échec, vous disjonctez. Vous ne pouvez plus utiliser de krâsses et, une fois au calme, vous devez absolument réussir un jet de Volonté contre 15 pour vous remettre.

Les implants abîmés – après une blessure par exemple – doivent être réparés physiquement ou par magie. Tant que ce n'est pas fait, leur FD compte double pour la disjonction.

Le prix d'un implant varie grandement – mettons, si vous utilisez les règles de Richesse, qu'il sagit d'un nombre de dK de circonstance égal au FD.



## Améliorations et modifications

Quelle que soit la forme qu'ils prennent, les implants apportent tous, globalement, le même genre de bénéfice à leur porteur. La plupart des modifications peuvent être prises plusieurs fois, mais coûtent, assez souvent, de l'utilisation d'énergie pour être activées. En fonction du style d'implant, essayez d'imaginer sa forme, sa localisation, son fonctionnement... Le coût indique le FD nécessaire pour obtenir l'implant.

**Implant standard** – Cet implant se contente de remplacer un de vos membres ou organes perdus sans le modifier en rien. Coût : 1.

**Amélioration de réflexes** – Avec cet implant, vous devenez plus vif. Vous pouvez le prendre jusqu'à trois fois et gagnez, pour chaque, la possibilité d'effectuer une action supplémentaire en fin de tour pour 1d6 points d'énergie. Forme : renforcement des nerfs, libérateurs de produits alchimiques dans les veines, etc. Coût : 6

**Amélioration de caractéristique** – Vous pouvez devenir plus fort, plus rapide ou plus intelligent : vous gagnez un point dans une caractéristique de manière permanente. Vous ne pouvez prendre que trois implants de ce type au maximum. Forme : Muscles renforcés, Durcissement osseux, Foie nécrotique, plaque de crâne en os des ancêtres. Coût : 4

**Amélioration temporaire de caractéristique** – Assez semblable au précédent, le bonus n'est valable que pour une scène en échange de 2d6 points d'énergie. Coût : 1

**Protection** – Cet implant permet de renforcer une partie du corps en lui donnant une protection de 2 points à chaque fois que l'on prend l'implant. Forme : Plaques d'os, Tissus renforcés, Traitement dermatique. Coût : 2

**Sens magiques** – Chaque implant permet de choisir un sens amélioré ou supplémentaire. Par exemple : Vision des ténèbres (qui donne l'atout d'Adaptation (Obscurité)), Zoom intégré (qui donne l'atout d'Adaptation (Distance)), Télémètre, etc. Forme : Gemoeil, Récepteur olfactif, Mortepeau. Coût : 2

**Défense** – L'implant est conçu pour améliorer vos chances de survie en donnant un bonus de +4 à l'une des compétences de sauvegarde. Forme : Nécromuscles, Respirateur intégré, Mortepeau lissée. Coût : 1

**Atouts** – Permet d'émuler, via des implants divers et variés, des atouts parmi ceux qui n'ont pas déjà été couverts par les implants précédents. Coût : 4

## L'ingénierie

Une méthode moderne permettant la modification des gènes de l'individu. Essentiellement utilisé lors de la conception de l'individu (par des manipulations des œufs des parents) mais aussi au cours de thérapies réparatrices plus rares et de moins grande portée. On dit que certaines alter-cultures aiment bien jouer avec ce genre de joujoux.

- ☒ ne nécessite pas de source d'énergie extérieure
- ☒ uniquement à la création du personnage pour les modifications lourdes
- ☒ attention aux implications sociales !

## La nanotech

La nanotech, c'est un peu la cybernétique au microscope – on vous injecte des tas de minuscules robots et on les laisse agir. Manque de pot, cette technologie est assez fragile...

- ☒ tous les coûts d'implant sont divisés par deux
- ☒ il faut refaire des injections régulières
- ☒ c'est sensible aux nanovirus

## Le cyborg

Le cyborg, c'est la cybernétique lourde avec morceaux de plastique et de métaux, l'alliance de la chair et de la matière. C'est lourd, c'est sanglant, ça marche une fois sur deux, c'est cool auprès des filles et c'est facile à trouver dans les zones où tout le reste est introuvable. Attention aux Chop-shop et aux chasseurs d'implants !

- ☒ nécessite une source d'énergie
- ☒ demande une implantation chirurgicale (difficulté 25)
- ☒ c'est solide, mais ça disjoncte plus facilement (un dK de circonstance aux jets de disjonction)

## La golemtech et les implants golem

L'une des plus vieilles méthodes qui existent, la golemtech, consiste à utiliser des matériaux inertes – fer, bronze, pierre, bois, etc. – et à les enchanter. Fait pour durer, très solide, mais aussi très lourd et peu maniable, ce matériel survit souvent à son propriétaire et peut être passé de génération en génération.

- ☒ ne nécessite pas de source d'énergie extérieure
- ☒ ne peut pas être détectée par des senseurs mage-tech (même si sa nature est évidente à l'œil nu)
- ☒ ne peut être endommagé par des attaques non-magiques
- ☒ prend automatiquement la taille de son porteur et s'implante tout seul
- ☒ sensible aux effets qui annulent ou détruisent la magie
- ☒ donne un point d'encombrement par bras ou par plaque de protection, deux pour les jambes. Il est impossible d'implanter autre chose.

## Les implants automates

Les implants automates sont, en fait, des équivalents miniaturisés d'objets magiques. Ils nécessitent l'inclusion de gemmes magiques dans les mécanismes,

mais ont des utilisations très variées – membres, organes, etc. Plus fragiles, plus facilement sensibles à la disjonction, ils sont aussi plus légers et polyvalents.

- ☒ nécessite une source d'énergie supplémentaire
- ☒ sensible aux effets qui annulent ou détruisent la magie
- ☒ augmente la difficulté de Disjonction de +5
- ☒ demande une implantation chirurgicale et magique (difficulté +10)
- ☒ réparation aisée (2dK gratuits pour le réparateur)

## Les runes d'os

L'installation de ces implants très particuliers exige que la chair soit ouverte et que les os soient directement gravés dessous. Ce n'est pas, à proprement parler, un implant – puisque les membres ne sont pas remplacés ou enlevés – mais le fonctionnement est grossièrement le même.

- ☒ ne peut posséder qu'une série de runes par os principaux.
- ☒ ne nécessite pas de source d'énergie extérieure
- ☒ sensible aux effets qui annulent ou détruisent la magie
- ☒ diminue la difficulté de Disjonction de -5
- ☒ difficile à installer (difficulté +5 à +15 selon les os)

## La mortechair et les implants nécrotiques

Les implants nécrotiques sont une spécialité des empires nécromantiques. Ils consistent simplement à utiliser des morceaux de cadavres – organes ou membres – et à les enchanter correctement avant de les greffer sur le corps. C'est un processus délicat et seuls les nécromants acceptent cela sans que cela ne les choque. Tous les autres prennent un point d'implant supplémentaire à la première pose de mortechair. Les autres implants du même type ne posent aucun problème supplémentaire.

- ☒ ne peut être réparé que par magie ou des actions négatives (prendre du sang à un individu ou voler des points d'énergie).

- ☒ pratiquement indétectable par la vue
- ☒ ne nécessite pas d'énergie extérieure
- ☒ problèmes moraux pour les non-nécromants



# LA VIE EN SOCIÉTÉ



## Les contacts

Non, vous n'êtes pas seul au monde. Oui, oui, vous avez des amis. Enfin, des relations. Tout du moins quelques personnes que vous croisez parfois et qui savent qui vous êtes... et pas seulement sur des forums de geeks.

De toute façon, pour un aventurier, avoir de l'entregent, c'est important. (Nous disons bien entregent et pas entrejambe, espèce de rustre... on le sait déjà qu'un aventurier, ça a des couilles commak !)

Donc, vous avez des contacts. Et vous pouvez leur demander des informations, de l'aide, des conseils, des services, du temps et de l'attention. Ils ont ceci de remarquable, les contacts, qu'ils vous connaissent, vous aiment bien et sont déjà de bonne composition quand vous allez les voir.

Par contre, à l'inverse du chef de la milice que vous pouvez chahuter et manipuler, un contact se chouchoute. Si vous voulez qu'ils restent serviables, il vaut mieux que vous les traitiez bien et, quand ils ont besoin de vous, que vous vous rendiez disponible pour eux.

On part du principe qu'un contact est volontaire pour vous aider, sans que vous ayez à lui fournir des explications embrouillées. Mais il ne vous aidera pas de la même manière dans tous les domaines. Cela dépend d'une part du score de la relation que vous entretenez avec lui, du type de relation que vous avez et de ses domaines personnels d'influence et de renseignements.

### Le score de contact

Un contact possède un score, tout comme une compétence, avec un bonus de caractéristique – (Charisme, Sagesse) ou (Charisme, Intelligence) le plus souvent – et des degrés. Tant que la relation est amateur (entre 1 et 5 degrés dans le contact), ne comptez pas sur une aide qui mette en danger la vie (physique et sociale)

du contact. Si la relation est professionnelle, le contact est devenu assez proche pour vous aider même si cela le met en difficulté de son côté. Si la relation est brutasse, le contact saura vous aider quelques soient les risques. Il en attend autant de vous, bien entendu.

Le score d'un contact augmente à l'appréciation du conteur, en fonction des relations, du temps passé, de l'amitié portée, etc.. Étrangement, les contacts semblent apprécier qu'on vienne les voir pour autre chose que leur piquer du blé, leur griller leurs informateurs ou leur demander leurs clefs de voiture.

### Le type de relation

Avoir des contacts ne signifie pas que vous entrenez avec eux le même type de relation et que vous ayez besoin de les traiter de la même manière. En fait, vous ne parlerez certainement pas de la même manière à votre ex (surtout que vous avez trois mois de retard sur la pension) qu'au junky de la 3ème avec qui vous faites des affaires.

Il existe trois types de relation que vous pouvez entretenir avec vos contacts – sentimentale, gréginaire ou matérielle – et, à chaque fois, ces relations peuvent être équilibrées ou non.

 une **relation sentimentale** est toujours extrêmement émotionnelle, avec des hauts et des bas, beaucoup de non-dits et des attentes sans objet. C'est le propre des relations amoureuses et fraternelles. Une relation équilibrée existe entre deux amants qui s'aiment autant ; une relation déséquilibrée est typique des relations déçues, par exemple avec un(e) ex. Les relations sentimentales sont difficiles à entretenir. Elles sont exigeantes en temps et en efforts. Elles nécessitent des parts d'ombre, parfois des mensonges coûteux, mais les contacts avec qui on entretient de telles relations peuvent apporter une aide considérable... ou vous trahir sans vergogne.

**D  
K  
R  
U  
N  
C  
H**



Une relation grégaire est calme, basée sur des intérêts intellectuels ou sociaux communs. Une relation grégaire et équilibrée est celle que peuvent entretenir des collègues de travail, des correspondants académiques, des amis dans une association, des partenaires de golf, etc.. Personne n'attend rien de l'autre qu'un peu d'attention et d'amitié et les liens sont renforcés par des sujets d'intérêt communs. Une relation déséquilibrée est de celles que l'on trouve dans les hiérarchies, patrons et employés, maîtres et élèves, mentor et protégés. Les relations grégaires sont, le plus souvent, les moins encombrantes, mais aussi les moins efficaces de toutes les relations. La gamme de service et de renseignement est plus limitée, mais les risques de voir une telle relation déraper sont faibles.

Une relation matérielle est toujours basée sur des intérêts personnels identifiés et clairs. C'est donnant-donnant. Chacun sait ce qu'il donne et chacun sait ce qu'il reçoit. Ce sont essentiellement des relations professionnelles où chacun définit précisément son investissement et cherche à en tirer quelque chose. Les relations équilibrées sont celles où tout le monde retire des bénéfices des relations. Les relations déséquilibrées, comme celles qu'un flic entretient avec un informateur qu'il brutalise, sont souvent basées sur les rapports de force. Dans tous les cas, si quelqu'un donne trop ou pas assez, il y aura des problèmes. L'avantage de telles relations, c'est que tant que vous pouvez payer, vous obtenez ce que vous désirez.

En définissant précisément le type de relation, vous aidez le conteur à jouer et à caractériser les contacts.

## Les domaines

Lorsque vous voulez quelque chose, il suffit d'aller voir ses contacts. Faites alors un jet avec le score de la relation. La difficulté dépend de ce que vous voulez obtenir comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

Demandes	Difficulté
Faciles à pourvoir, ne demande pas beaucoup de temps ni de moyens	15
Difficiles à pourvoir, demande un peu de temps et quelques risques	25
Très difficiles à pourvoir, dangereuses pour le contact	35

Mais les contacts ont plus d'un tour dans leur sac. Vous pouvez leur attribuer des domaines dans lesquels ils ont un peu d'influence. Les points que vous donnez aux domaines sont autant de dK que vous pouvez lancer pour améliorer le jet de contact dans le domaine considéré.

Exemple : Ramon Estevez, cubain de Miami, zone portuaire (2), courses de bateau (1), trafic d'armes (1), trafic de drogue (1), police (1).

Généralement, un contact possède 5 dK à répartir dans ses domaines. S'il s'agit d'un contact très très bien introduit, n'hésitez pas à lui en filer une douzaine – mais gare ! les relations n'en seront que plus difficiles et déséquilibrées.



## De la disponibilité des contacts

Il n'est pas toujours facile de savoir si un personnage peut ou non entrer en relation avec un contact – après tout, ils ne sont pas toujours disponibles. Nous n'avons pas de règles pour cela.

d'abord, c'est du bon sens. Si le personnage a un bon score dans le contact, il a certainement accès à ses numéros privés.

ensuite, cela dépend de votre scénario. Vous avez besoin que vos personnages fouillent par eux-mêmes, le contact est indisponible ; ce dernier est l'unique lien avec la suite de l'histoire, il est disponible.

enfin, vous pouvez lancer un d20. Plus le résultat est élevé, plus le contact est facile à trouver ou à joindre. Un résultat de 1 à 5 indique qu'il est en vacances dans un chalet de bois sans le téléphone...



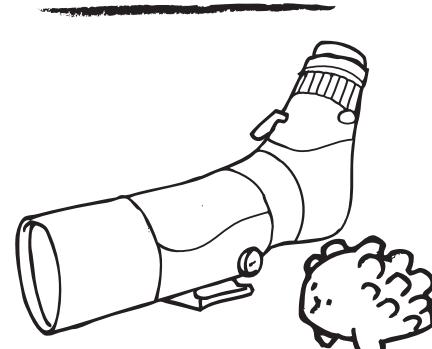
## La cuillère de moutarde à LG

Comme pour les relations sociales habituelles (voir p.31), vous n'êtes pas obligé de lancer le d20 pour déterminer si le contact peut quelque chose ou non pour vous. Peut-être qu'en jouant correctement la scène (c'est-à-dire trouver les bons arguments et les bonnes approches), le conteur peut fixer le résultat du d20 – de 5 pour une approche foire à 15 ou plus pour une bonne prise de contact.



## Contact ou figurant

Un contact peut être un figurant – faites-lui donc son portrait à base de FD et de niveau. Mais ce n'est pas une obligation et surtout, il n'y a aucun rapport direct entre la puissance d'un figurant et celle d'un contact (même si cela est souvent le cas, en fait). Vous pouvez donc ne pas vous emm... bêter à calculer tous ses scores et à choisir ses atouts.



## La réputation

La réputation est une notion délicate à manier tant elle recouvre de choses différentes – la célébrité, le statut, la notoriété, etc.. Sans compter qu'elle est vraiment subjective et dépend autant de l'observateur que de l'observé.

Nous allons faire simple.

Le personnage a un score de réputation unique, tel qu'indiqué dans le dkool (p.11). Ce score de réputation définit globalement la manière dont le personnage est perçu dans son univers :

Il c'est d'abord une mesure de sa célébrité – est-ce que le personnage est reconnu par ses interlocuteurs ? Pour le savoir, il suffit de faire un jet de Réputation contre une difficulté qui dépend de la familiarité probable des interlocuteurs avec le milieu du personnage. De manière assez simple, plus un interlocuteur vit près du personnage ou plus il est proche de son milieu social, plus la difficulté est basse. Il y a plus de chances qu'il ait entendu parler du personnage. Inversement, un interlocuteur complètement étranger a peu de chance de connaître la réputation du personnage. Référez-vous au tableau suivant pour vous guider et ajoutez des dK de circonstance. Bien entendu, pas besoin de jet de réputation si le personnage est déjà connu, d'une précédente rencontre, par son interlocuteur.

L'interlocuteur	Difficulté
Est originaire de la même région que le personnage ou habite là où le personnage a accompli la plupart de ses exploits	15
Est de passage régulier dans la région ou en reçoit des nouvelles régulières, mais sans forcément se tenir très au courant	25
Est complètement étranger à la région	35

Une fois le personnage reconnu, il peut appliquer son statut à toutes ses relations sociales. Le statut est un gabarit à appliquer aux jets sociaux (voir p.31 pour les relations sociales et p.75 pour le gabarit). C'est à la fois une force supplémentaire et une protection. Le gabarit est égal à 1 si le personnage est professionnel en réputation (degré 6+) et égal à 2 s'il est brutasse (degré 12+). Si le personnage a une marque d'autorité (un titre de noblesse, un badge de policier, un statut de prêtre dans une société très religieuse, etc.), il a un bonus de +1 à son gabarit. Un personnage ne peut jamais avoir de gabarit social supérieur à 3.

Oui, mais on fait comment pour marquer le coup lorsque le personnage a participé à une grosse affaire qui l'a propulsé sur les devants de l'actualité, en bien ou en mal ?

Effectivement, les personnages sont régulièrement mêlés à des histoires qui les dépassent et qui laissent leur marque dans l'histoire – ils sauvent la princesse, tuent des dragons, donnent des fêtes somptueuses ou bataillent contre des armées gigantesques... Généralement, ce genre de chose est simplement pris en compte dans l'augmentation du score de réputation ; d'autres fois, il suffit de noter précisément l'occasion considérée (par exemple « a participé à la grande bataille de la passe de Ker-fu » ou « a épousé la fille du roi de Norvège ») et de lui assigner un score de 1 à 3. Ce score représente des dK gratuits qu'il faut appliquer aux relations sociales – si le personnage est reconnu, comme toujours. De même, une réputation négative (« assassin d'enfant ») donne des dK de circonstance.

Ces réputations spécifiques ne s'appliquent pas toujours – il faut que les gens aient de bonnes raisons de s'y intéresser pour qu'elles rentrent en compte. Quelle importance que le personnage ait participé à la bataille de Ker-fu pour ces paysans d'un bled à dix mille lieues de là !

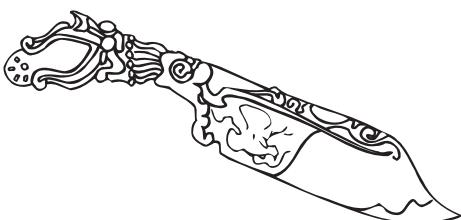
Enfin, une réputation (« Tueur de dragon » par exemple) peut être bonne ici (chez les bergers avec des filles à marier) et mauvaise là (chez les dits-dragons à tuer).

## La richesse

Calculer les prix au quart de poil de dragon près, ça vous gonfle ? Vous préférez un truc plus rapide, avec moins de chiffres (dont vous avez soupé au lycée pendant ces interminables cours de gestion que, non, vraiment, plus jamais de compta analytique !) ?

Pas de souci. Utilisez directement le score de votre compétence Richesse pour acheter du matériel. La difficulté d'achat dépend directement de la disponibilité du matériel ou des services que vous voulez obtenir. Vous pouvez, bien entendu, habiller votre compétence Richesse avec Renseignements ou Influence pour avoir accès à du matériel difficile à dénicher !

Disponibilité	Difficulté
Biens et services très courants	10
Biens et services communs	15
Biens et service peu communs	25
Biens et services rares	35
Petit village ou région isolée	+5
Gros bourg sur une route commerciale	0
Cité ou ville d'importance	-5



Gérez le prix de l'objet à la louche en donnant des dK gratuits au personnage si l'objet est très abordable ou, au contraire, des dK de circonstance s'il s'agit d'objets particulièrement chers. Oui, oui, l'atout *Adaptation* marche – à la condition de choisir très spécifiquement le type d'objet concerné. C'est comme cela que l'on fait les meilleurs marchands, ceux qui connaissent leur marchandise sur le bout des doigts...

## Paiements

Et oui, le coût de la vie, le pouvoir d'achat, tout ça ! Vous voudriez cette magnifique épée qui vous fait de l'œil dans la devanture de la boutique du forgeron, mais vous n'avez pas assez de bonus dans la compétence *Richesse* !

Qu'à cela ne tienne, allez bosser un peu, pillez une caravane, détroussez un honnête homme, vendez du lotus noir ou courtisez une femme très fortunée. En fait, à chaque fois que vous gagnez de l'argent sous une forme ou une autre, il est représenté sous la forme de dK spécifiques que vous pourrez utiliser pour renforcer vos jets. Voici les valeurs de différents paiements :

Paiement et revenus	dK de richesse
Un mois de gages pour un paysan ou un serviteur	1
Un mois de gages pour un mercenaire, un soldat ou un compagnon artisan	2
Un mois de gages pour un maître-artisan ou un spécialiste	3
Un mois de gage pour un patron-artisan ou artiste	4
Le contenu du coffre d'un marchand prospère	8
La valeur d'une caravane à la revente chez des receleurs	10
La rançon d'un roi	15

Si vous revendez du matériel, vous gagnez un dK par catégorie de valeur de l'objet : un objet de base vous rapporte 1 dK, un objet de qualité professionnelle vous donne deux dK, un objet de qualité brutasse vous rapporte 3 dK.



## Les organisations

Les personnages sont souvent confrontés à des groupes sociaux d'importance qui peuvent être tour à tour des alliés, des adversaires, des ressources neutres ou de simples éléments de décor. Éventuellement, les organisations peuvent même arriver au centre du jeu lorsque les personnages en sont les dirigeants ou les principaux agents.

Une organisation est un rassemblement de personnes qui travaillent ensemble dans un but défini : faire de l'argent, mener des enquêtes, protéger un royaume, répandre ou combattre des idées – ou tout cela à la fois...

### À quoi sert une organisation ?

Une organisation peut avoir plusieurs utilités dans une partie :

Il peut s'agir d'un adversaire à dresser contre les personnages. Ceux-ci n'en viendront pas à bout simplement en lui mettant sur la gueule dans une ruelle quelconque. Pour détruire une organisation, il faut du temps et de la méthode – les hommes passent, les idées restent.

Il peut s'agir d'un allié qui apporte de l'aide aux personnages ou les soutient. Pourtant, toute puissante qu'elle soit, une organisation ne peut pas non plus être présente tout le temps pour n'importe quoi. Il y a des règles à respecter, des audits à commanditer, des lourdes administratives à contourner et des secrets à préserver.

Enfin, une organisation peut être une extension du groupe de personnage, leur monture, leur outil, leur moyen d'action et leur motivation à se lancer dans l'aventure.

Parce qu'une organisation, c'est tout cela et bien plus encore, il pourrait être complexe de les mettre en œuvre. D'ailleurs, la plupart du temps, nous vous conseillons de les gérer à la louche selon les besoins de l'histoire et de la narration. En fait, il n'est intéressant de décrire une organisation que dans le dernier cas, lorsque les personnages en sont le cœur ou qu'une pleine histoire tourne autour !

### Décrire une organisation

Comme beaucoup d'objets du dK, une organisation possède un FD et un niveau. Le FD d'une organisation décrit sa puissance brute, ses capacités et ressources, son potentiel ; son niveau définit sa taille, ses ramifications, son implantation géographique et humaine. Une organisation possédant un grand FD et un petit niveau a beaucoup de pouvoir et de ressources, mais peu d'agents – un peu comme le FBI par exemple ; à l'inverse, un petit FD mais un gros niveau peut représenter une organisation informelle, sans beaucoup de poids, mais étendue, un peu comme les membres du réseau Linux.

DKRUNCH



Une organisation possède plusieurs compétences :  les **Ressources** qui indiquent les moyens matériels et financiers de l'organisation

 l'**Influence** qui définit la manière dont l'organisation peut convaincre et manipuler d'autres organisations ou des personnes

 les **Renseignements** qui déterminent la quantité, la nature et la qualité des informations auxquelles l'organisation a accès, que ce soit en interne (bibliothèques ou bases de données) ou suite à des enquêtes externes

 la **Réputation** qui mesure la célébrité et le statut de l'organisation à travers le monde

 le **Personnel** qui évalue les ressources humaines de l'organisation.

Ces compétences peuvent couvrir tous les besoins fondamentaux d'une organisation. C'est avec elles que les organisations agissent sur le monde et interagissent avec des personnes et d'autres groupes.

En dehors de cela, une organisation possède aussi des points de vie, des points d'énergie et des capacités spéciales.

### Créer une organisation

La première chose à faire lorsque vous créez une organisation est de lui donner un but précis. Ce but est le plus petit dénominateur commun de tous les membres de l'organisation – celui que personne ne trahit vraiment jamais même en suivant son propre agenda. Généralement, plus le but est simple (gagner de l'argent par exemple), plus l'organisation est solide. Vous pouvez imaginer des organisations avec des buts complexes (promouvoir l'amour libre et sauver les animaux et vouloir prouver que les extraterrestres existent) mais il est fort probable que l'organisation se délite rapidement pour peu que ses membres n'adhèrent qu'à une partie des buts.

Ensuite, vous pouvez calculer les valeurs de l'organisation :

**Compétences** : Choisissez une compétence principale, deux compétences secondaires et deux mineures. Dans sa compétence principale, l'organisation possède un score égal à ( $FD + \text{Niveau} + 4$ ). Dans ses deux compétences secondaires, elle dispose d'un score égal à ( $FD + \text{Niveau} + 1$ ). Dans sa compétence mineure, enfin, elle a un score égal à ( $FD + \text{Niveau} - 2$ ).

**Compteurs** : Vous avez 7 points de facteur à répartir entre les deux compteurs (vie et énergie) – par exemple 5 et 2, 6 et 1 ou 4 et 3. Les points de vie et d'énergie de l'organisation sont égaux à ( $FD \times \text{facteur } x \text{ niveau}$ ).

**Capacités spéciales** : le nombre de capacités spéciales d'une organisation est égal à  $FD \times 2$ .

### Les capacités spéciales

En fait, les organisations peuvent très largement choisir leurs capacités spéciales parmi les atouts des personnages et ceux des créatures, notamment dans les atouts de majesté – mais aussi parmi Spécialisation, Synergie, Talentueux, Actions supplémentaires, etc..

Par ailleurs, il y a fort à parier que l'un des atouts les plus importants pour une organisation est celui de Gabarit – lui donnant un certain poids dans la gestion sociale de ses affaires.

### Deux organisations en exemple

Voici deux organisations un peu différentes l'une de l'autre qui vous permettront de visualiser ce que cela donne :

 **Compagnie mercenaire des Faucons noirs** – FD 1, niveau 7 (la compagnie itinérante n'a jamais vraiment eu les moyens de se développer, mais possède un corps de combattants assez importants). Ressources +6, Influence +6, Renseignements +9, Réputation +9, Personnel +12 (le point fort de la compagnie, ce sont ses membres et soldats). Points de vie 35 ( $5 \times 1 \times 7$ ), points d'énergie 14 ( $2 \times 1 \times 7$ ). Capacités spéciales : Spécialisation (bataille rangée), Synergie (Personnel) (la compagnie combat bien lorsque tout le monde est prêt et, comme toujours, son personnel peut aider à droite et à gauche grâce à son nombre).

 **Gilde des voleurs de Mercoeur** – FD 5, niveau 3 (bien implantée sur la ville, elle ne possède que peu de membres et ne contrôle pas du tout les environs hors les murs de la cité). Ressources +9, Influence +6, Renseignements +16, Réputation +9, Personnel +6 (la guilde est particulièrement bien informée de ce qui se trame en ville et sait toujours où frapper pour ne pas se faire avoir). Points de vie 60 ( $5 \times 4 \times 3$ ), points d'énergie 45 ( $5 \times 3 \times 3$ ). Capacités spéciales : Talentueux (Renseignements), Actions supplémentaires, Actions combinées (Renseignements, Personnel),

Accointances et réseaux (Renseignements), Langue de velours, Identité secrète (les membres de la guilde ont tous une façade légale), Protégé, Fortuné, Gabarit (la guilde est bien plus puissante qu'on ne le pense souvent), Refuge.

Vous pouvez compléter ces descriptions par celle de membres clefs des organisations, de lieux importants ou de sources de revenus. Cela vous permettra de savoir où taper pour faire mal à l'organisation (voir plus bas).

### **Les organisations en jeu**

Lorsque les personnages sont liés à une organisation, ils peuvent lui faire effectuer une action par semaine, par quinze jours ou par mois – selon la vitesse à laquelle le conteur souhaite gérer son histoire. Si l'organisation a des capacités spéciales comme *Adrénaline*, *Actions supplémentaires* ou *Actions combinées*, elle peut bien entendu agir plusieurs fois avec les malus ou les dépenses adéquates. Les actions permettent d'utiliser les compétences pour obtenir certains effets.

### **Habillement des actions**

La première et principale aide qu'une organisation peut apporter aux personnages qui s'en réclament est de pouvoir habiller certains de leurs jets – donnant un bonus égal au niveau de l'organisation divisé par deux et un nombre de degrés égal au FD. Il suffit de montrer son badge de flic pour voir des portes s'ouvrir, bon gré mal gré...

### **Organisations et relations sociales**

Une organisation peut utiliser ses compétences de la même manière que les personnages pour gérer les relations sociales (voir p.31). Comme toujours, il s'agit d'amener les gens à coopérer. Si une organisation n'a que peu de pouvoir sur les individus isolés (on en revient souvent à gérer les agents envoyés sur place), elle est beaucoup plus efficace sur les autres organisations : l'église locale peut tenter de faire peur aux notables du sénat de la ville, la guilde de marchands peut essayer de convaincre le duc de leur laisser le libre passage, la tour des mages peut tenter d'obtenir des informations auprès de la grande bibliothèque du dieu des secrets, etc.. On mesure l'intérêt de posséder un gabarit définissant la puissance étatique d'une telle entité !

### **Organisations en mouvement**

Une organisation peut aussi utiliser ses ressources et son personnel pour accomplir des actions moins sociales et plus physiques – ne serait-ce que pour apporter aide et assistance aux personnages qui en ont besoin ou pour leur opposer une résistance adéquate.

C'est là que se pose le gros du problème : on voit à peu près ce que vaut un degré de Ressources pour les personnages (plus ou moins 1d6 DO au début de chaque aventure). Mais pour une organisation ? Et bien, ça vaut beaucoup, beaucoup, plus. Mais pas tellement



plus, en fait, une fois qu'on enlève les frais comptables, le salaire des gens, les loyers, les notes de frais, etc.. Grossso modo, les personnages peuvent compter sur une aide de leur organisation égale à ce qu'ils auraient avec la compétence normale. Bien entendu, si l'organisation possède l'atout Fortuné, cela compte !

Néanmoins, les personnages peuvent essayer de tirer sur les ressources de l'organisation pour obtenir quelque chose de vraiment exceptionnel – comme un nouveau château ou un bateau volant. Si le conteur est d'accord, c'est bon pour eux, mais l'organisation peut perdre un ou plusieurs points de ressources de manière définitive ou pas.

Pour les aides physiques, avec la compétence Personnel, c'est possible aussi. Si les personnages font appel à de l'aide, utilisez la description de l'atout Scooby Gang et remplacez le Charisme par le score de personnel de l'organisation. Voilà ce à quoi les personnages peuvent faire appel une fois de temps en temps (au prix d'une action de l'organisation).

### **Guerres corporatistes**

Ah ! les guerres entre organisations ! Voilà du fun et de l'aventure ! Le principe est de détruire ou de bouffer l'adversaire – à coup d'OPA subtiles, d'actions terroristes, de rumeurs exagérées et de bonnes vieilles opérations militaires.

Il y a deux méthodes pour y parvenir :

¶ Utiliser ses actions et ses compétences comme s'il s'agissait d'un combat normal – quoique beaucoup plus long. À chaque tour de jeu, les organisations peuvent effectuer une ou plusieurs attaques en utilisant leurs compétences (Influence pour des rumeurs, Ressources pour une OPA, Personnel pour une petite guerre des familles, etc.). Les adversaires peuvent défendre normalement. Si l'attaque passe, l'organisation

D  
K  
R  
U  
N  
C  
H



inflige 1d6+niveau points de dégâts dans les points de vie de l'adversaire. Il est possible que les dégâts soient plus importants si l'organisation possède les capacités spéciales convenables. Lorsqu'une organisation tombe à zéro point de vie, elle est mal en point et subit une blessure pour chaque 6 obtenu sur un jet de dégâts (krâsses comprises). Lancez 1d6 : 1-3, l'organisation est détruite ; 4-6, l'organisation peut être phagocytée et avalée.

Envoyer des agents, comme les personnages, pour accélérer le mouvement (voir ci-dessous).

Lorsqu'une organisation est avalée, il y a plusieurs possibilités :

Si son FD est inférieur à celui de l'organisation qui a gagné et celle-ci gagne un niveau par catégorie qu'elle possède (+ 1 niveau si elle était de niveau 1 à 5, +2 niveaux si elle était de niveau 6 à 11, +3 niveaux au-delà).

Si son FD est égal ou supérieur, auquel cas l'organisation victorieuse voit son propre FD augmenter de 1 en plus de voir ses niveaux grimper. Les capacités spéciales sont obligatoirement à choisir dans les capacités de l'organisation absorbée.

Exemple : à la suite d'une longue campagne, la Guilde de Mercœur, qui avait besoin de s'étendre, a pu absorber la compagnie mercenaire des faucons noirs, lui donnant ainsi la possibilité d'agir et de trouver des renseignements un peu partout, devenant la principale source d'informations fiables de cette partie du monde. La guilde gagne simplement deux niveaux, ce qui représente sa nouvelle étendue humaine et géographique.

Si la compagnie mercenaire, après la prise de la ville, avait absorbé la guilde, elle aurait gagné un point de FD et un niveau. Elle aurait été un peu plus puissante et aurait renforcé ses capacités de renseignements.

### Les personnages dans l'organisation

Les personnages qui travaillent pour une organisation ou la possèdent peuvent grandement aider les actions de celle-ci :

D'une part, ils peuvent accomplir des bouts de scénarios dont l'objectif est de donner un bonus et une meilleure efficacité aux jets de l'organisation, voire de lui permettre d'accomplir une action supplémentaire gratuite durant la période de jeu – ou plus simplement, de ne pas faire le jet et de réussir automatiquement son action.

D'autre part, ils peuvent porter des coups sévères à l'organisation adverse en cas de guerre corporatiste.

te (ou plus simplement quand ils attaquent directement une organisation pour la détruire, sans aucun soutien) : chaque dirigeant tué, capturé ou mis hors d'état de nuire fait perdre 1 à 3d6 points de vie à l'organisation ; de même lorsque des bases ou des installations sont détruites ou lorsque des ressources sont confisquées ou détruites.

On voit l'intérêt pour les personnages d'accomplir à la main des missions pour le compte des organisations et l'on voit l'intérêt du conteur de décrire les membres clefs et les ressources des organisations...

### Progression des organisations

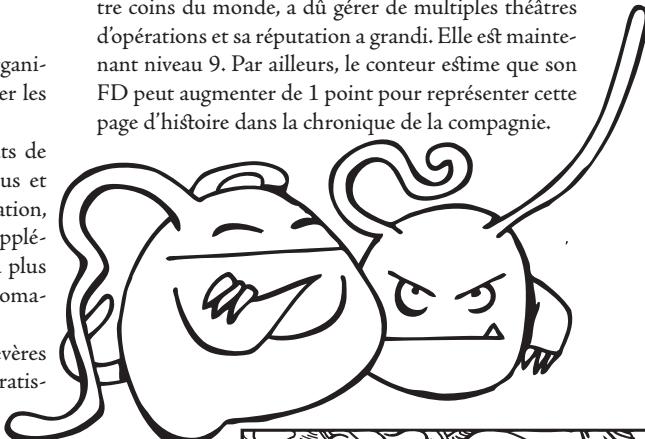
Comment faire progresser le FD et le niveau d'une organisation ?

Le moyen le plus rapide et le plus courant est d'avaler une autre organisation.

Une organisation qui est particulièrement active peut gagner de l'expérience et des niveaux, à la discréction du conteur.

Si lorsqu'une organisation parvient à ses fins (remplir ses buts) à la suite d'une période de jeu, elle peut gagner un point de FD. Si elle subit un revers cuisant, elle peut éventuellement perdre un point de FD – et si elle tombe à zéro, elle disparaît. On comprend mieux pourquoi les organisations bougent régulièrement et pourquoi ses membres bougent tous dans le même sens : remplir les buts assure de meilleurs revenus, une plus grande sécurité et des moyens plus importants !

Exemple : la compagnie mercenaire des faucons noirs a mené une longue guerre pour le compte d'une ligue urbaine. Elle a voyagé aux quatre coins du monde, a dû gérer de multiples théâtres d'opérations et sa réputation a grandi. Elle est maintenant niveau 9. Par ailleurs, le conteur estime que son FD peut augmenter de 1 point pour représenter cette page d'histoire dans la chronique de la compagnie.



# dKRUNCH À VIRGULE FLOTTANTE

## À PROPOS DES PERSONNAGES

### Les compétences

L'un des plaisirs majeurs du jeu de rôle est de mittonner ses personnages aux petits oignons en fonction de l'univers, afin qu'ils en soient les plus dignes représentants. Du coup, c'est l'une des grosses limites des systèmes dits génériques. En effet, au-delà des mécaniques invoquées pour résoudre les actions des joueurs et qui teintent forcément les univers visités, l'apparence de la feuille de personnage a tendance à lisser un peu les ambiances.

C'est pour cela que nous vous engageons fermement à revoir cette damnée feuille de perso ! notamment en adaptant à votre sauce la liste des compétences. Après tout, c'est celle-ci qui définit ce que le personnage peut faire et qui le décrit le plus complètement.

Voici quelques manières simples de s'y prendre, que vous pouvez utiliser en partie ou en totalité selon vos besoins.

### Jouer avec les avantages

L'une des premières choses que vous voudrez éventuellement faire est de transformer les avantages en compétences. Vous n'avez plus qu'un seul bloc à gérer et vous oubliez l'atout *Avantages*. Cette option est particulièrement intéressante si vous voulez ajouter une pincée de réalisme dans votre approche du dK – à savoir considérer tous les apprentissages de la même manière. Vous pouvez aussi diviser les avantages – Attaque devient Mêlée (For, Int) et Tir (Dex, Int) tandis que Défense devient Esquive (Dex, Cha) et Parade (For, Cha)...

### Réduire la liste

Si la liste du dKool est relativement courte et synthétique, vous pouvez aller encore plus loin ! Virez tout ce dont vous n'avez pas besoin pour votre univers ; compilez des compétences qui sont assez proches les unes des autres ; visez à l'économie ! Les configurations courtes peuvent prendre bien des formes et sont très pratiques pour les parties rapides, des feuilles de personnage resserrées et les univers «fort en gueule» !



Voici une petite liste à utiliser pour du médiéval-fantastique sans prétention : Attaque (For, Int), Défense (Dex, Cha), Sauvegarde (Con, Sag), Art (Cha, Sag), Eloquence (Cha, Int), Érudition (Int, Sag), Filouterie (Dex, Int), Foi (Cha, Sag), Magie (Int, Sag), Perception (Int, Sag), Courage (Con, Cha), Mouvement (For, Dex), Survie (Con, Sag), Métier (Int, Dex), Soins (Sag, Dex), Préparation (Int, Cha).

Pour du post-apo qui rouille et qui tâche, vous pouvez choisir une liste comme la suivante : Corps-à-Corps (For, Int), Tir (Dex, Int), Esquive (Dex, Cha), Sauvegarde (Con, Sag), Eloquence (Int, Cha), Érudition (Int, Sag), Filouterie (Dex, Int), Perception (Int, Sag), Courage (Con, Cha), Mouvement (For, Dex), Survie (Con, Sag), Bricolage (Int, Dex), Pilotage (Sag, Dex), Soins (Sag, Dex), Préparation (Int, Cha), Récupération (Sag, Cha).

Bien entendu, vous pouvez encore réduire la liste jusqu'à une dizaine de compétences vraiment essentielles à votre contexte de jeu. Dans tous les cas, posez-vous la question de savoir ce qui est essentiel à l'ambiance et ce qui est accessoire. Virez l'accessoire.

### Etendre la liste

Inversement, vous pouvez étendre les listes de compétences. En fait, ce n'est pas bien dur... Ce qui est impératif est que vous sachiez exactement pourquoi vous le faites, dans quel but et ce que ça peut apporter à votre univers.

D'abord, l'évidence : vous pouvez étendre les compétences «génériques» – Érudition, Métiers, Influence, etc..

Vous pouvez ainsi définir des connaissances différentes : Nature, Souterrains, Noblesse et politique, Géographie, Ingénierie, Architecture, Espace, Histoire, Religions, Régions, Légendes, etc.. Une connaissance peut-être large (Peuples) ou plus précise (connaissance des nains, des elfes ou des petites bêtes fourrées d'Alpha du Centaure).

Vous pouvez définir aussi une liste de métiers : Alchimiste (Dex, Int), Artificier (Dex, Int), Cartographe (Dex, Int), Cuisinier (Dex, Sag), Faussaire (Dex, Int), Forgeron (For, Int), Marin (Dex, Sag), Informaticien (Dex, Int), Mécano (Dex, Int)...

**dKRUNCH**

■ Ou une liste d'influences : 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.

■ Une application possible est d'étendre la liste des compétences de combat : Combat à mains nues (For, Dex), Arme de poing (Dex, Sag), Arme d'épaule (Dex, Sag), Escrime (For, Dex), Combat à l'ancienne (For, Dex), Arme articulée (For, Dex), Arme de jet (For, Dex), Arc (Dex, Sag), Arme lourde (For, Sag).



### Les métiers med-fan à la sauce Donjonverse

Après pas mal de tâtonnements, il nous a été possible de définir une liste de métiers, complète et équilibrée, pour les univers médiéval-fantastique. Pour bien englober le tout, nous n'avons pas hésité à leur donner parfois des noms exotiques (et bizarres), mais, avec cette liste, vous êtes sûr de ne rien oublier au passage !

#### Voici les métiers de récolte :

**Paysan** (Con, Sag) – Ce métier permet de semer et de récolter céréales, fruits et légumes, mais aussi de les préparer (en farine, séchés, etc.)

**Sévelier** (Dex, Int) – Ce métier permet de cueillir et de récolter baies, herbes et autres plantes sauvages – soit pour les utiliser soi-même pour leurs propriétés, soit pour les vendre à des artisans.

**Bûcheron** (For, Sag) – Ce métier permet de couper et de préparer des arbres.

**Giboyeur** (Dex, Sag) – Ce métier permet de récupérer tout ou partie des créatures tuées en combat, à la chasse ou à la pêche, y compris les créatures humanoïdes.

**Piocheron** (For, Con) – Ce métier permet de récupérer et de traiter les minerais pour produire des lingots de métal, purifier les cristaux, sélectionner les meilleures terres.

**Éleveur-dresseur** (Sag, Cha) – Ce métier, un peu particulier, à la fois producteur et utilisateur, est pourtant tout aussi important que les autres. Il permet de faire naître ou de capturer de jeunes animaux pour les élever, les dresser et les faire travailler.

**Chiffonnier-ferrailleur** (Sag, Cha) – Ce métier permet de récupérer tout et n'importe quoi jeté par d'autres, de faire le tri et de garder ce qui peut servir.

Voici les métiers artisanaux de transformation :

**Alchimiste** (Dex, Int) – Ce métier vous permet de fabriquer des potions, des glus, des poisons et des médicaments.

**Cuisinier** (Sag, Dex) – Ce métier vous permet d'appréter viandes et légumes pour la consommation.

**Boisilleur** – Ce métier vous permet d'utiliser le bois pour les charpentes, les meubles, l'archéterie, etc..

**Forgeron** (For, Int) – Ce métier vous permet de fabriquer des objets en métal de tous types, comme des armes, des armures, des ferrures et des casseroles en cuivre, des pots en étain et des boîtes de conserve en fer-blanc.

**Mécanicien** (Dex, Int) – Ce métier vous permet de concevoir, de fabriquer et de réparer tous types d'engins mécaniques complexes, pour les arbalètes, pour des pièges, des boîtes à musique ou, bien entendu, des serrures.

**Joailler** (Dex, Cha) – Ce métier vous permet de tailler les pierres précieuses, de fabriquer des bijoux et des objets précieux, mais aussi de décorer les objets fabriqués par d'autres artisans.

**Corvoisier** (Dex, Int) – Ce métier vous permet de travailler le cuir sous toutes ses formes, pour les vêtements et les chaussures, la sellerie, le harnachement, etc..

**Potisson** (Dex, Sag) – Ce métier permet de combiner la terre, sous toutes ses formes, et la chaleur afin de fabriquer du verre et du cristal, des poteries, de la porcelaine, des émaux, etc..

**Tisserand** (Dex, int) – Ce métier permet de fabriquer du fil, des cordes, des tissus pour l'habillement, lameublement et la marine, ainsi que des tapis, des chapeaux. Il permet aussi de tailler et coudre les vêtements.

Chacun de ces métiers permet d'obtenir des matériaux et des objets simples. Pour les objets exceptionnels, il vous faudra trouver des secrets de maître, des atouts particuliers qui seuls vous donneront la possibilité de trouver l'introuvable, de fabriquer l'incroyable.

#### Voici les métiers de service :

**Guérisseur** (Int, Dex) – Ce métier vous permet de soigner vos camarades, en leur redonnant des points de vie, en traitant leurs blessures et maladies, en guérissant les empoisonnements.

**Troubadour** (Dex, Cha) – Ce métier vous assure de tout savoir sur la musique, la comédie, les acrobaties de cirque, le jonglage, la manière de raconter des histoires et de tenir un auditoire en haleine.

**Roulier** (Dex, Con) – Ce métier vous permet de charger des cargaisons dans des chariots, des soutes, des véhicules roulants ou volants de

manière à en équilibrer la charge. Vous savez aussi charger et conduire les animaux de bât, vous en occuper sur la route et emmener tout le monde à bon port.

**Pilote** (Dex, Sag) – Vous savez conduire tous types de véhicules roulants ou volants, ainsi que les machines gnomes un peu complexes.

**Marin** (Sag, Dex) – Vous savez manœuvrer des navires à voiles.

**Scribe** (Dex, Int) – Vous êtes à l'aise avec l'écriture et les chiffres. Vous savez aussi faire des faux, gérer un domaine, tenir des comptes et manipuler la monnaie pour en tirer des intérêts.

## Tricher avec les listes

Une dernière manière de faire, si vous ne voulez pas toucher aux listes de compétence est de permettre aux personnages de prendre des spécialités – c'est-à-dire des applications précises et particulières de compétences plus larges : des spécialités Escalade ou Course pour la compétence Athlétisme par exemple, ou Connaissance des religions ou Ingénierie naine pour la compétence Érudition...

Un personnage peut choisir une spécialité pour chaque niveau qu'il possède dans la compétence (une pour une compétence amateur, deux pour une compétence professionnelle ou trois pour une compétence brutasse).

Chaque spécialité donne simplement 2dK gratuits à lancer avec le jet quand la spécialité s'applique.

## Les sauvegardes

Généralement, vous utilisez vos compétences de manière consciente, avec la volonté de vous en servir. Il n'y a vraiment que Sauvegarde et, parfois Défense, que vous utilisez sur injonction du Conteur pour réagir à quelque chose dont vous n'avez pas conscience avant que cela vous tombe sur le coin du nez. Il nous a semblé qu'il manquait quelque chose : beaucoup de compétences « conscientes », « actives » ; seulement Sauvegarde comme compétence « passive », « réflexe ».

C'est pour cela que nous vous proposons le bloc de compétences suivantes, qui remplace l'unique avantage Sauvegarde. Ces compétences sont surtout utiles au conteur en fait, lui donnant la possibilité de varier les effets et les demandes, de différencier les réactions des personnages devant des dangers différents.

Par principe, nous conseillons de donner le bonus des caractéristiques même si le personnage n'a pas de degrés dans la compétence.

**Courage** (For, Cha) – Lorsqu'il faut aller au feu, sortir de son abri sous les balles de ses adversaires, approcher le dragon ancien énorme qui roupille ou résister au regard noir d'un adversaire, c'est Courage qu'il faut utiliser.

**Équilibre** (For, Sag) – Tenir debout, en combat ou sur le toit d'un édifice, c'est vraiment important. Utilisez cette compétence à chaque fois que vous

manquez perdre l'équilibre parce qu'on vous pousse, vous entrave, vous agrippe ou vous bouscule, mais aussi lorsque vous devez conserver votre position sans faillir.

**Esquive** (Dex, Cha) – Cette compétence vous permet d'éviter les coups. Il s'agit donc d'une défense. Si vous l'utilisez, vous pouvez dépenser un dK pour réduire les dégâts que vous subissez de 2 points en roulant sur vous-même. Vous devez dépenser le dK avant que votre jet d'esquive ne soit effectué. Vous pouvez aussi défendre contre les projectiles à condition de ne faire que cela pendant le tour – on appelle ça « se planquer ».

**Idée** (Int, Sag) – Si vous ne savez pas quoi faire ou par où aller, utilisez cette compétence. Utilisez-la aussi si vous manquez vraiment de sens commun ou si vous espérez que le conteur vous évitera de commettre l'irréparable bêtue que vous êtes en train de préparer.

**Impression** (Cha, Sag) – Cette compétence détermine la manière dont vous apparaîtrez aux yeux des gens quand vous ne faites pas vraiment d'effort.

**Muscles** (For, Con) – Cette compétence est à utiliser lorsque vous devez effectuer une action purement physique sans aucune technique derrière – rattraper la princesse qui passe par-dessus bord ou forcer ces satanées barres de fer qui vous empêchent d'accéder à la liberté.

**Patience** (Con, Sag) – Cette compétence sert à deux choses : d'une part à vous concentrer sur une tâche donnée en évacuant le stress et les parasites environnementaux qui peuvent vous distraire, d'autre part à savoir attendre, laisser passer le temps, ne pas vous énerver, etc.

**Réflexes** (Dex, Con) – Vous pouvez utiliser cette compétence pour tester la vitesse de vos réactions face à un danger, pour rattraper un objet qui va tomber ou attraper la saucisse dans la main du sifu.

**Résistance** (Con, Sag) – Cette compétence très importante peut faire toute la différence entre la vie et la mort. Utilisez-la à chaque fois que vous risquez d'avoir mal, de mourir, de tomber inconscient, d'être assommé, etc.

**Volonté** (Sag, Cha) – Soyez plus fort mentalement, plus solide nerveusement, plus résistant psychiquement. Orientez votre énergie mentale pour mieux vous défendre contre les attaques.



D  
K  
R  
U  
N  
C  
H



## Atouts universels

Nous vous encourageons à jouer avec la liste des atouts – sélectionnez ceux dont vous ne voulez pas en fonction de vos univers ou adaptez-en certains pour mieux coller à vos besoins.

Pour aller plus loin, vous pouvez aussi décider que certains atouts sont universels, c'est-à-dire que tous les personnages les possèdent à la création sans qu'ils aient besoin de les acheter.

¶ Tout d'abord, vous pouvez ainsi définir la culture principale de votre univers : une bande de vikings spatiaux en maraude aura certainement *Armes et armures de professionnel et Réfractaire (Alcool)* ; des cavaliers des steppes auront tous *Adaptation (Cheval)* deux fois ; des moines-chats Ollynn auront *Techniques de combat* une ou plusieurs fois ainsi que *Combat sans armes* ; une brigade de policier partagera des atouts comme *Synergie (Perception)* ou *Scan rapide...* Vous pouvez aussi définir un ou plusieurs atouts « régionaux » pour caractériser les origines sociales ou culturelles des personnages – ainsi, chacun commence avec un ou deux atouts supplémentaires gratuits qui les typent un peu plus.

¶ Ensuite, vous pouvez jouer avec des atouts génériques qui correspondent à des manières de considérer les règles et leur utilisation. *Coup de chance*, par exemple, peut faire un merveilleux atout universel – tous les joueurs sont alors en capacité d'agir sur la narration.

Passez donc les atouts en revue et choisissez ceux qui vous semblent incontournables pour poser votre univers : donnez-les aux joueurs. Vous vous simplifierez la vie.



## Jouer sans niveau

Il est très facile d'abandonner les niveaux pour les personnages. Nous avons gardé cette structure afin de rester près (tout près) du grand frère N°3 (et demi), mais vous pouvez parfaitement vous en passer si vous préférez une progression plus souple des personnages.

Un personnage gagne un atout tous les 25 XP (ou quand le meneur le décide). La seule limite est de ne jamais choisir le même atout deux fois de suite.

## Le dKEX

**ou comment définir simplement le niveau d'héroïsme de votre campagne.**

À partir du moment où vous allez choisir de faire jouer avec le dK system en campagne, la question va rapidement se poser de savoir quelle ambiance vous souhaitez installer pour l'univers dans lequel évoluent vos joueurs.

L'univers par défaut du dK system, et de l'Ancêtre avant lui, est un univers épique, héroïque ou les Archimages™ modèlent la réalité selon leurs désirs et où les Guerriers Légendaires™ peuvent affronter et vaincre, seuls, démons, dragons et Armées des Ténèbres™.

Dans ce type d'univers, le héros est capable d'imposer sa volonté aux guildes, aux royaumes et même, parfois, au destin et aux dieux. Dans une campagne de ce genre, l'exploit et la démesure finissent généralement par devenir la norme.

Cela peut vous convenir comme cela peut vous poser problème.

En effet si vous souhaitez jouer dans une ambiance plus dure, plus réaliste, une ambiance où être un héros de renom ne signifie pas pour autant être un surhomme, vous risquez rapidement de vous retrouver coincé par l'échelle même de progression du dK system. Ce dKrunch a pour but de régler ce problème.

Le principe, simple, mais génial, du EX a été initié par Ryan Stoughton sous la forme d'une variante pour l'Ancêtre appelée E6 (téléchargeable gratuitement sur Internet à l'adresse suivante : <http://esix.pbwiki.com/f/E6v041.pdf>) qui partait du postulat suivant : la progression d'un personnage ne s'arrête plus au niveau 20, mais bel et bien au niveau 6. Ou, plus exactement : il n'y a plus de niveau au-delà du sixième. Pour personne

L'univers de campagne entier était ainsi nivelé par le bas de la manière la plus simple qui soit.

Jusqu'au niveau 6, le personnage progresse normalement. À partir de ce niveau fatidique, si le personnage peut encore, lentement, s'améliorer et se perfectionner, il restera toujours sensiblement sur la même échelle de puissance.

Le dKEX est donc une exploitation modulable de ce principe général appliquée au dK system.

Dans un premier temps, vous devez, en tant que conteur, déterminer dans quelle ambiance vous souhaitez jouer et faire jouer.

Les variantes les plus communes sont au nombre de trois :

¶ Le dKE6 favorise une ambiance dure, mortelle, où le plus grand des guerriers n'est jamais à l'abri d'un lynchage par la populace et où un Maître Mage peut succomber d'un coup de couteau dans le dos puis se faire dépouiller au détour d'une ruelle.

¶ Le dKE10 est déjà plus héroïque. Sans être immortels pour autant, les personnages légendaires y sont manifestement taillés dans une autre étoffe que celle de l'individu lambda : le guerrier vétéran peut

affronter dix hommes de la garde municipale sans se soucier de prendre un mauvais coup tandis que le voileur de renom accomplira des escalades impossibles à mains nues et en sifflotant.

☒ Le dKE20+ est le dKEX « par défaut » déjà présenté en introduction de ce dKrunch.

Bien sûr, toutes les variantes sont possibles (dKE8, dKE12...), le tout étant de déterminer à quel niveau de progression vous allez verrouiller l'univers. Ensuite, la règle à appliquer est simple et identique pour les PJs comme pour les PNJs :

☒ Jusqu'au niveau X que vous avez déterminé, vous ne changez rien à la progression des personnages.

☒ A partir de ce Niveau X, un personnage ne gagne plus qu'un seul et unique atout pour 100 XP (au lieu de 4 habituellement), cet atout ne pouvant PAS être un atout de développement.

Et c'est tout.

Simple comme bonjour on vous dit.

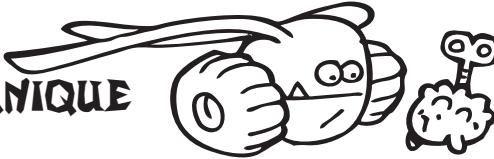
L'application de ce mécanisme de progression bloquée à l'ensemble de votre univers va l'influencer profondément sur bon nombre de points : en dKE6, par exemple les sorts les plus puissants (FD3 ou 4) ne peuvent être lancés qu'en utilisant les règles de coopération, aucun mage n'étant assez puissant pour les lancer sans assistance. Cet état de fait implique un univers dans lequel les Mystiques auront naturellement tendance à se

rassembler en guildes et en coteries. À l'inverse, un univers en dK(E20) fera la part belle aux archimages solitaires retirés dans leurs tours d'ivoire ou d'obsidienne (selon ce qui leur va le mieux au teint).

Si vous faites partie des ce durs à cuir qui jouent au dK sans niveau, mais que vous êtes tenté par l'optique dKEX, il n'y a, là non plus, rien d'insurmontable : un niveau valant exactement 4 atouts, comptez votre seuil en atouts ! Le dKE6 devient alors un dKE24 et le dKE12 un dKE48. Une fois le seuil fatidique d'atouts atteint, tout fonctionne de la même manière : Chaque nouvel atout vaut 100XP (au lieu de 25) et les atouts de progression sont désormais interdits.

Pour finir, il faut préciser que le dKEX est un dKrunch qui se marie parfaitement avec un autre dKrunch, celui de remplacement du d20 (voir p.112).

En effet, modifier l'échelle de progression des personnages nivelle sensiblement leurs différences potentielles en terme de scores (notamment pour les compétences et les avantages). À partir de là, il peut être intéressant de rééquilibrer la balance en remplaçant la base aléatoire du d20 par une base moins aléatoire : ainsi, les univers calibrés en dKE6 et dKE8 gagnent à remplacer le d20 par 3d6. De même, les univers de type dKE10 et dKE12 épousent parfaitement les 2d10 en remplacement du d20.



## A PROPOS DE LA MÉCANIQUE

### Attritions, usures et trucs cumulatifs

Dans certains cas, vous souhaiterez qu'une action soit réussie, ou ratée, autrement qu'avec un jet de compétence simple. Par exemple, désamorcer une bombe, crocheter une serrure complexe ou grimper une paroi difficile. Mais avec la règle qui va suivre, vous pourrez aussi gérer tout ce qui est cumulatif, comme les hémorragies ou l'usure d'un objet.

Pour chaque action, définissez un nom, un déclencheur et des effets progressifs.

☒ Le nom est simplement une manière de retrouver l'effet si vous devez en gérer plusieurs. Ici nous l'appellerons Jauge.

☒ Le déclencheur est une condition pour le remplissage de la jauge. Il peut s'agir d'un jet de compétence raté ou réussi ou encore un événement extérieur comme le temps ou l'action d'un autre personnage.

☒ les effets indiquent ce qu'il se passe lorsque la jauge est déclenchée.

Maintenant les règles :

☒ Chaque fois que le déclencheur est activé, le personnage augmente la jauge d'un point.

☒ Chaque fois que la jauge est augmentée, le per-

sonnage doit lancer autant de d6 que le montant actuel de la jauge. Si au moins un 6 sort alors les effets s'appliquent.

Voici un exemple :

*Bubba McLane est devant un engin explosif particulièrement complexe. Le conteur ne veut pas que le personnage explose au premier jet alors il utilise le système de jauge. Le déclencheur est un jet de Métier raté. À chaque fois que cela se produit, Bubba gagnera un point dans une jauge nommée « Explosion ».*

*Bubba approche la pince du fil rouge en tremblant et lance son d20. C'est un échec et la jauge augmente d'un point. Il lance donc 1d6 et obtient un 3. L'engin n'explose pas. Manifestement c'est pas le fil rouge. Le vert peut-être ? Clac, c'est un deuxième échec. La jauge contient deux points. Bubba lance 2d6 et essaye de ne pas obtenir de 6. C'est un 3 et un 5. L'engin n'explose toujours pas.*

*Une goutte de sueur perle sur son front tandis qu'il tente de déconnecter l'alimentation. Le jet est une réussite ! Le gros compteur rouge s'arrête à 3 secondes de la fin. Il était temps.*

**D  
K  
R  
U  
N  
C  
H**



Bien sûr cette règle peut-être complexifiée. Il est possible de déterminer des degrés dans l'accomplissement de l'action en fonction du nombre de 6 obtenus quand les effets s'appliquent. Dans l'exemple précédent, le conteur aurait pu décider qu'obtenir un 6 augmentait la difficulté de l'action de 6 points ; deux 6 augmentait directement la jauge d'un point (en plus de l'augmentation de la difficulté) ; et trois 6 faisaient exploser la bombe.

Il est aussi possible de déterminer une condition où la jauge se réduit. En voici un exemple :

*Dans un monde où les ressources sont rares, le conteur veut tenir compte du degré d'usure des armes. Jack dispose d'une vieille épée rafistolée.*

*Nom de la jauge : Usure*

*Condition : à chaque fois que Joe fait un 1 naturel sur jet d'attaque ou bien qu'il se sert de son épée comme outil plutôt que comme arme.*

*Effet : un 6 ébrèche l'arme et donne un malus de -2 aux dommages ; deux 6 cassent le bout de la lame et donnent un malus de -2 à l'attaque ; Trois 6 cassent définitivement l'arme sans possibilité de réparation.*

*Un artisan peut réparer l'arme et réduire la jauge d'un point en réussissant un jet de Métier contre 15 + autant de dK de circonstance que le nombre de points d'usure.*

Allez un petit dernier pour la route avec une condition liée au temps.

*Un énorme chêne s'est abattu sur la route devant la carriole des personnages. Il faut maintenant le dégager.*

*Nom de la jauge : dégagement de l'arbre*

*Condition : un jet de Force contre 25. Seules 3 personnes peuvent coopérer et chaque jet coûte 1d6 points d'énergie à tout le monde et 20 minutes de travail.*

*Effet : un 6 permet de redresser un peu l'arbre pour permettre à deux personnes supplémentaires de coopérer ; deux 6 et l'arbre est presque debout, le prochain jet ne prend que 5 minutes ; trois 6 – Victoire, l'arbre est dégagé et les personnages peuvent passer. Un échec au jet et la jauge diminue d'un point à moins de dépenser encore 1d6 points d'énergie pour le maintenir.*

## 1 et 20, les frères ennemis

Un résultat de 1 ou 20 sur le d20 apporte son lot d'avantage et d'inconvénient – réussite ou échec automatique. Cela peut ne pas plaire à tout le monde ou, au contraire, on peut vouloir jouer avec le concept. Bien entendu, l'option dKrush de base est de considérer que le 1 et le 20 sont des résultats comme les autres.

### d20 à relance ouverte.

Si vous faites partie de ces rolistes statisticiens adeptes de Rolemaster, l'idée que Fifi brin d'acier, petite fille de niveau 1 avec 0 en force puisse avoir 5 % d'accomplir un exploit de force légendaire (difficulté 40) n'est pas forcément réjouissante (surtout pour les parents de Fifi).

Oubliez donc les résultats automatiques et remplacez-les par une relance dite « ouverte ».

Si vous obtenez un 20 naturel sur votre jet de dé vous pouvez désormais le relancer et additionner le nouveau résultat à votre 20 précédemment obtenu. Si votre deuxième résultat est encore un 20 (veinard !), vous pouvez bien sûr recommencer l'opération (40 + nouveau jet de dé, etc.)...

À l'inverse, si vous obtenez un 1 naturel sur votre jet de dé vous devez le relancer et soustraire le nouveau résultat à votre 1 précédemment obtenu. Si votre deuxième résultat est encore un 1, vous devez recommencer l'opération (0 – nouveau jet de dé, etc.)...

Si votre résultat final (dé + modificateurs) est inférieur ou égal à 0, c'est une Katastrophe, un échec critique qui risque de placer le personnage dans une situation particulièrement défavorable.

Exemple : Moriss le Sanguinaire obtient un 1 naturel sur son jet d'attaque, il relance le dé et obtient un magnifique 14. Moriss a +11 en attaque et obtient donc un résultat final de -2 (11-13) : c'est une Katastrophe et Moriss vient malencontreusement de planter sa machette dans le dos de Pedro, son guide guatémaltèque sourd-muet.

### Limiter les bêtises

Alors comme ça vous faites la mauvaise tête ? Vous estimatez qu'un hobbit cuisinier armé d'un cure-dent n'a pas à tuer le GVMPB™ d'un seul coup de d20 bien placé ? Qu'à cela ne tienne, voici une proposition de dKrush, mais pour sûr, vous allez y perdre en hérosisme cher conteur. Définissez un nombre de degrés indiquant qu'un personnage est compétent dans son domaine. Par exemple 6 :

■ un personnage compétent (donc, qui possède 6 degrés ou plus dans sa compétence) ne peut plus faire d'échec automatique.

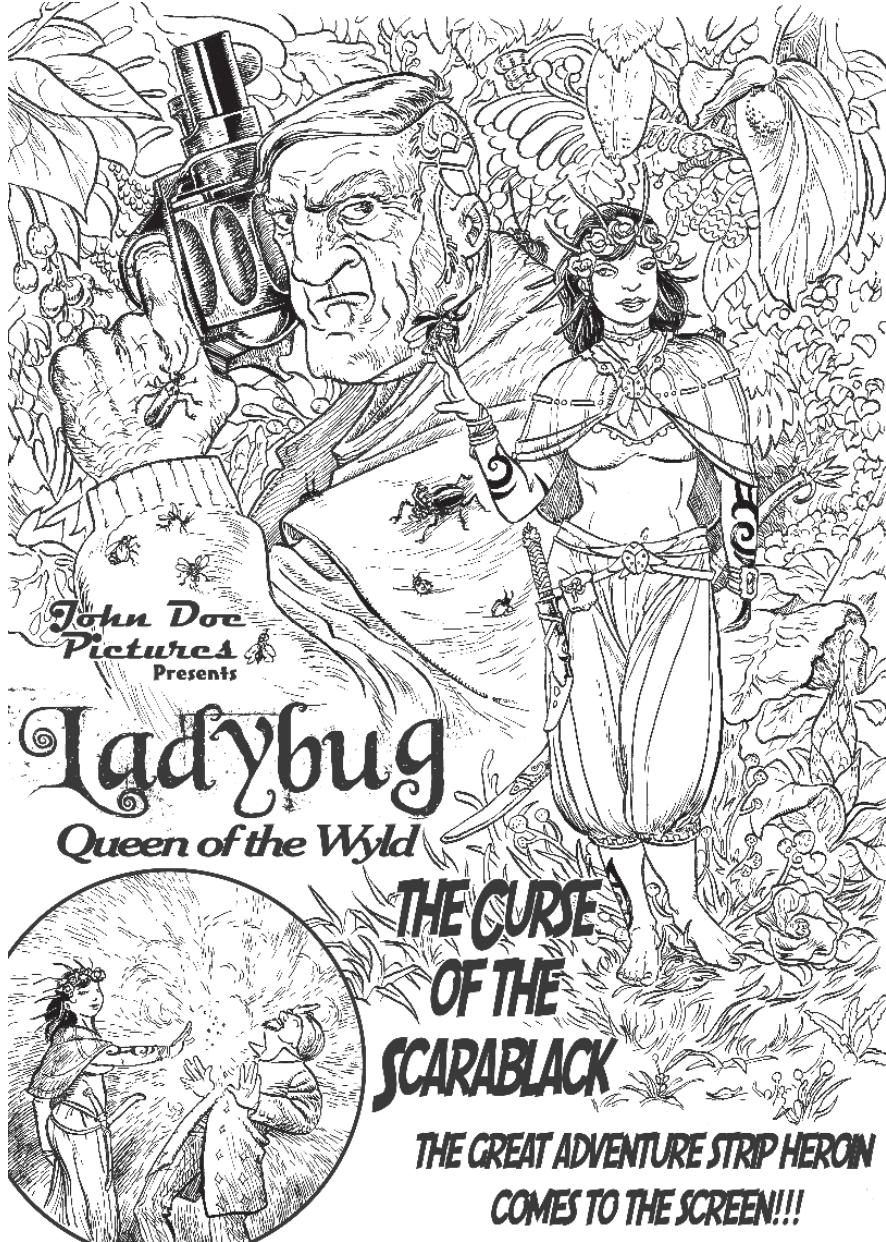
■ un personnage non compétent (possédant moins de 6 degrés) ne peut pas faire de réussite automatique.

Simple non ?

### Amplifier les bêtises

À l'inverse, le pur hasard vous amuse au plus haut point. Pas de souci ! Avez-vous considéré augmenter la plage de réussite et d'échec automatique ? Et si un personnage pouvait décider de jouer son va-tout ? Sur un jet, il obtient une réussite automatique sur 16+ mais obtient un échec automatique sur 1 à 5... Laissez les joueurs prendre les risques et en assumer les conséquences.





## Changer les fondamentaux : Jouer sans contre-krâsse.

Certains conteurs, adeptes des systèmes les plus épurés possible, peuvent tout à fait choisir de ne pas appliquer les règles de contre-krâsse et de traiter un jet en opposition dopé au dK sans utiliser de règles spécifiques. Dans ce cas, tout fonctionne de la manière habituelle : les deux jets sont améliorés par les Krâsses (et demi-Krâsses) obtenues et le plus haut l'emporte. Les dK dépensés par les joueurs sont ensuite rendus au conteur et ceux utilisés par le conteur sont déposés dans le pot commun des joueurs.



## 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 même 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.

D K R U N C H

## Remplacer le d20.

Le dé à 20 faces a beaucoup de qualités (il est très joli pour commencer) mais aussi un gros défaut que les conteurs et joueurs adeptes de la déesse statistique pointent souvent du doigt : la très grosse part qu'il laisse à l'aléatoire pure dans la résolution des actions.

En effet, avec ses 20 petites faces, ce dé fétiche entre tous offre un vaste éventail de résultats possibles, ayant tous autant de chance (5% pour être précis) de « tomber » au cours d'un jet.

Il est donc tout aussi probable de faire 1, 10 et 20. Autant dire qu'entre Georges le voleur (*Discretion +12*) et Bruzzuk le gobelin sentinelle (*Perception +9*) c'est essentiellement la chance qui va déterminer celui qui surprendra l'autre... Certains conteurs peuvent déplorer cela.

Les solutions sont au nombre de deux, simples à mettre en place et offrent un choix intéressant de graduation possible en fonction de ce que veut le conteur.

### Utiliser 2d10 au lieu du D20

Cette première solution est assez équilibrée : on lance 2 dés à dix faces au lieu du bon vieux D20. On se retrouve tout de suite avec des probabilités plus policiées : on double quasiment les chances d'obtenir un résultat moyen (compris entre 10 et 11) tout en diminuant drastiquement les chances d'obtenir un résultat extrême. Georges le voleur va donc augmenter sensiblement ses chances de déjouer la vigilance de Bruzzuk puisque la part de hasard diminue et que le différentiel de compétence va nettement plus entrer en jeu.

### Utiliser 3d6 au lieu du D20

Cette deuxième solution est plus radicale, mais propose aussi quelques avantages structurels dans le cadre du dK system. Le principe est toujours le même, on lance 3 dés à six faces au lieu de ce sacrifiant de d20. Et là, les probabilités en prennent vraiment un bon coup : obtenir un résultat moyen devient quasiment « la norme » alors qu'obtenir un résultat extrême est assez rare. Georges le voleur a désormais assez peu de chances de se faire repérer par son adversaire puissant : les trois points de différence entre les deux compétences opposées vont se faire lourdement sentir.

La solution des 3d6 est assez naturaliste. Il faut bien se rendre compte qu'elle « condamne » plus ou moins les personnages faibles par rapport aux forts : la valeur d'une compétence ou d'un avantage va réellement faire la différence et 4 degrés de plus ou de moins sur un jet en opposition vont rendre le résultat quasiment joué d'avance.

À côté de ça, opter pour les 3d6 offre une nouvelle option très intéressante pour le dK system : lier le jet d'attaque et les dégâts.

Il suffit pour cela d'utiliser des dés de couleur (une

paire de dés blancs et un dé rouge par exemple). Une fois le jet d'attaque effectué, on peut déterminer les dégâts sans avoir à relancer les dés via la méthode suivante :

☒ Dégâts amateurs : la valeur du dé rouge

☒ Dégâts professionnel : la valeur des deux dés blancs

☒ Dégâts brutasse : la valeur des trois dés.

Cette option, combinée avec celle de la défense fixe, permet de résoudre toute une action de combat en un seul jet de dé et d'accélérer considérablement le déroulement des affrontements.

Si vous choisissez les 3d6, il est aussi très utile de modifier tous les atouts qui permettent de « relancer le d20 ». En effet, relancer 3d6 est beaucoup moins intéressant que de relancer 1d20. Dans cette optique, la meilleure solution de remplacement est de laisser le joueur lancer 4d6 et garder les trois meilleurs résultats obtenus.

### Faire 1 et 20 quand on peut pas ?

Pour finir, que vous choisissiez l'option des 2d10 ou celle des 3d6, il vous faudra trancher sur le sort que vous réservez aux succès et aux échecs automatiques.

Vous avez, là encore, deux options.

☒ choisir de conserver les extrêmes : pour vous, seuls les résultats extrêmes (2 et 20 pour 2d10 et 3 et 18 pour 3d6) doivent avoir un impact sur la partie. C'est compréhensible, mais gardez à l'esprit que ces cas arriveront beaucoup moins souvent (un 20 naturel n'arrive qu'une fois sur cent avec 2d10 tandis qu'un 18 naturel n'arrive qu'une fois sur 216 avec 3d6).

☒ choisir de conserver les probabilités : Pour vous, c'est l'esprit de la règle qui compte et vous voulez conserver, à peu près, les chances de résultats automatiques habituels. Dans ce cas, optez plutôt pour marquer le 2-3 et le 19-20 naturels sur 2d10. De même, valorisez le 3-4-5 et le 16-17-18 naturels sur 3d6.

Bien sûr, les deux dKunchs pour pondérer les résultats automatiques (la relance ouverte et le conditionnement) restent tout à fait utilisables avec le départ du d20.



## Gestion simplifiée des personnages non joueurs.

Bien que simple, le dK demande tout de même au Conteure de jongler en permanence avec un certain nombre de variables (les différents scores des personnages et des figurants) et de résultats plus ou moins aléatoires (liés aux jets de dés). Dans le feu de l'action, cette gestion peut s'avérer être un véritable fardeau et tuer dans l'oeuf les velléités descriptives du Conteure sur telle ou telle situation ri-che en paramètres.

Voilà pourquoi ce dKrunch vous propose de gérer très différemment les actions selon qu'elles sont accomplies par les personnages des joueurs ou par les figurants du conteur. Si l'on devait résumer cette méthode de gestion en une seule phrase, ce serait sans aucun doute la suivante : « Seuls les joueurs doivent lancer les dés. »

Alors, dit comme cela, ça fait rêver (ou pas) mais, concrètement, comment ça fonctionne ? Eh bien, c'est très simple il suffit de ne pas perdre de vue les quatre règles suivantes :

■ Règle numéro 1 : Les figurants font toujours 11 lorsqu'ils lancent le D20.

■ Règle numéro 2 : Les figurants font toujours 4 lorsqu'ils lancent un D6

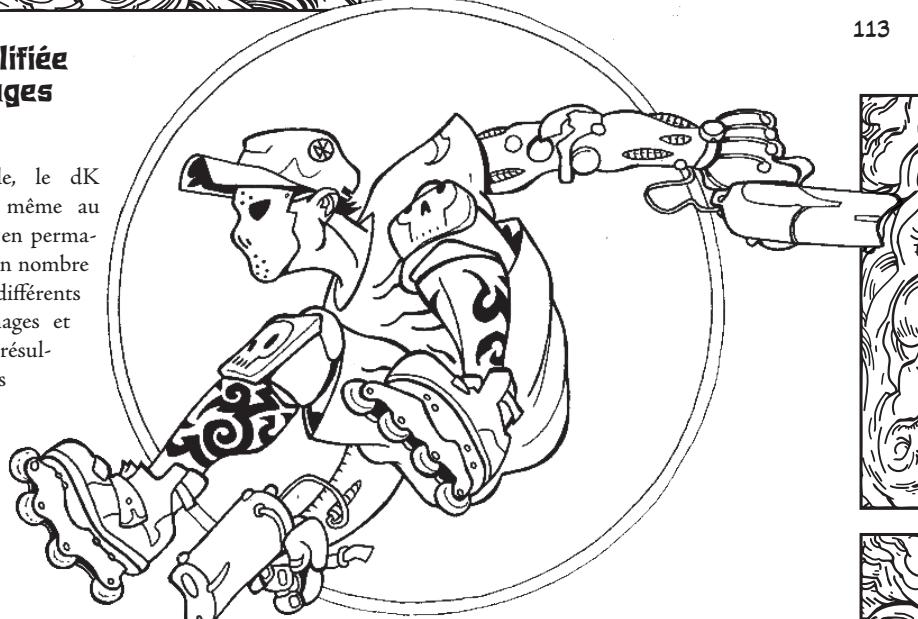
■ Règle numéro 3 : Les figurants choisissent toujours de « prendre 1 » plutôt que de lancer un dK.

■ Règle numéro 4 : Les personnages des joueurs ne peuvent plus « prendre 10 » lors d'un jet en opposition.

En appliquant ces quatre règles systématiquement, le Conteure n'aura guère plus que les dK de circonstances et les blessures graves des personnages à gérer de façon traditionnelle (le bon vieux coup de poing suivi de calculs savants).

En effet, les conséquences de ces quatre règles sont évidentes.

**Exemple 1 :** Un figurant guerrier de niveau 3 ne dispose plus d'un score d'attaque de +11 et n'inflige pas 3D6+7 points de dégâts. Au lieu de ça, notre fier guerrier effectue toujours une attaque à 22 qui inflige 19 points de dégâts. Les joueurs doivent donc obtenir 22 ou plus avec leur jet de défense pour éviter de se faire dérouiller. Et si le conteur, taquin, utilise un dK



pour la prochaine attaque de ce figurant, celle-ci va s'effectuer à 23 et infliger, si elle porte, 20 points de dégâts aux personnages avant que le dK ne vienne rejoindre leur réserve commune.

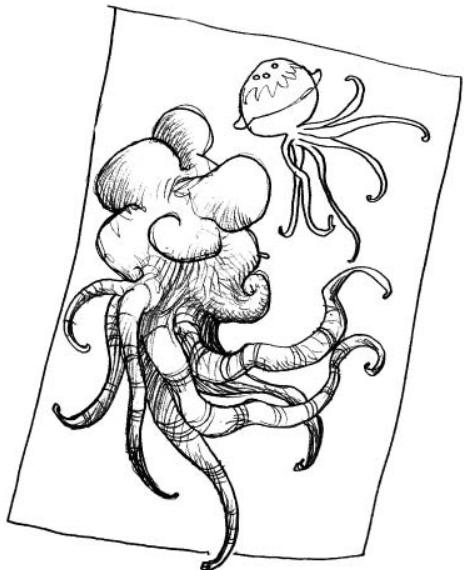
**Exemple 2 :** Un figurant sorcier de niveau 5 ne dispose plus d'un score de +15 en Magie et ne dépense pas 1D6 points d'énergie pour lancer ses sorts de FD 1. Au lieu de ça, notre maître des arcanes effectue toujours des jets de style à 26 (il peut donc lancer ses puissants sortilèges en étant certain de les réussir) et dépense 4 points d'énergie par exploit magique.

Et pour ceux qui se poseraient la question, l'application de la règle numéro 4 sert à éviter les situations de « victoire automatique » des joueurs.

Utiliser cette méthode facilite considérablement la vie du Conteure et ne nécessite qu'une seule modification, mineure, du corpus de règles décrit dans le manuel du joueur. Le point de règle à modifier concerne la Sauvegarde des PNJs contre les sortilèges des joueurs.

■ Règle numéro 5 : Lorsqu'un personnage lance un sortilège, il doit déterminer la puissance magique de ce dernier. La puissance magique d'un sortilège est égale au résultat du d20 du jet de style + le nombre de degrés du mystique dans sa compétence de style + 4. Si cette puissance magique est égale ou supérieure à la sauvegarde effective du figurant (11+Sauvegarde donc, comme on l'a vu plus haut), alors ce dernier est affecté normalement par le sort. Autrement, il faut considérer qu'il a réussi sa sauvegarde contre le sortilège.

**Exemple 3 :** Un personnage sorcier avec 4 degrés dans sa compétence de style invoque la déflagration infernale, un sortilège de feu infligeant des dégâts de zone, afin de carboniser quelques maraudeurs barbares. Il obtient 13 sur le d20 de son jet de style et réussit son sortilège. Par conséquent, la puissance magique de la déflagration sera de 21 : assez pour balayer la piétaille (qui dispose d'une sauvegarde effective de 19) mais trop peu pour pouvoir affecter le chef barbare (qui a, lui, une sauvegarde effective de 22).



## D K R U N C H Règles tactiques (parce que c'est la mode)

La gestion d'un combat particulièrement mouvementé peut parfois être considérablement facilitée par l'utilisation de plans et de figurines. Les quelques règles suivantes ont pour but de permettre au conteur d'utiliser ces supports visuels dans les meilleures conditions.

### Déroulement d'un tour

Il n'y a pas de changement radical par rapport au système de base, les personnages agissent toujours dans un ordre d'initiative déterminé. Toutefois, il faut préciser les modalités de la gestion du déplacement : on partira du principe que chaque personnage peut répartir son mouvement comme il le désire « autour » de ses actions. Un personnage peut donc se déplacer puis agir, agir puis se déplacer ou même se déplacer un petit peu, agir puis finir son déplacement.

### Déplacement

La vitesse d'un personnage correspond au nombre de cases qu'il peut parcourir lorsque le terrain ne s'y oppose pas. Elle est exprimée en points de déplacement et calculée comme ceci :

- ☒ 6 (base)
- ☒ +1 si le personnage possède l'atout *Grand*
- ☒ -1 si le personnage possède l'atout *Petit*
- ☒ -1 par case d'encombrement excédentaire
- ☒ +2 si le personnage est de Gabarit 1, puis +1 par point de Gabarit supplémentaire si le personnage en possède
- ☒ +1, 2 ou 3 selon que le personnage est amateur, professionnel ou brutasse en *Athlétisme* (ou en *Équitation* si le personnage est monté).

Une fois la vitesse du personnage déterminée, il peut se déplacer sur la carte en dépensant ses points de déplacement en fonction du terrain traversé :

- ☒ Entrer dans une case normale coûte 1 point de déplacement.
- ☒ Entrer dans une case de terrain difficile coûte 2 points de déplacement (voir plus bas)

Si la case sur laquelle le personnage souhaite se rendre (même s'il ne fait que passer) est occupée, on distingue trois cas de figure :

- ☒ si c'est un cadavre qui occupe la case, le personnage peut la traverser.
- ☒ si c'est un allié qui l'occupe, le personnage peut la traverser en dépensant 1d6 points d'énergie.
- ☒ si c'est un ennemi qui barre le passage, le personnage ne peut pas la traverser et devra d'abord éliminer son adversaire.

### Possibilités tactiques

**Sprint :** Une fois par tour un personnage peut sacrifier une action principale pour gagner 2 cases de mouvement supplémentaires. Il peut aussi choisir de dépenser 1D6 points d'énergie et faire un jet d'*Athlétisme* (ou d'*Équitation* pour un personnage monté) contre 15 pour gagner ces cases supplémentaires. Dans ce dernier cas, si le jet est manqué le personnage se retrouve mis à terre.

**Lignes de visée :** Les lignes de visée doivent être prises en compte pour les tirs. On peut ignorer un allié sur la ligne de visée d'un adversaire en dépensant 1dK. Le deuxième allié coûte 2dK supplémentaires et ainsi de suite. Si une ligne de visée traverse du terrain difficile, le personnage subit un malus sous forme de dK de circonstance. Naturellement, les lignes de visée sont bloquées par les terrains infranchissables.

**Orientation et attaque de dos :** la représentation en trois dimensions montre facilement qui est dans le dos de son adversaire et donc qui peut tenter une attaque sournoise en utilisant ses degrés de *Discretion*. Si vous tenez à gérer l'orientation des combattants, faites simple : un personnage ou une créature choisit une orientation à la fin de son mouvement ou après avoir essayé une attaque.

## Terrain

On distingue plusieurs types de terrain :

☒ **infranchissable** (murs, falaises...) est comme son nom l'indique infranchissable normalement. Certains peuvent cependant être escaladés avec des tests d'*Athlétisme* (difficulté 20).

☒ **difficile** (forêt dense, eau jusqu'à la taille, débris en-tassés, sables mouvants...) force tout personnage le traversant à ralentir : entrer dans une case de terrain difficile coûte deux points de déplacement au lieu d'un.

## Cas particuliers

Un personnage ou un monstre disposant de l'atout *Adaptation (Terrain)* ou d'une capacité similaire peut ignorer les malus du terrain difficile correspondant lorsqu'il «joue à domicile».

Un personnage volant ignore les terrains difficiles, certains terrains infranchissables (même lorsqu'il s'agit de déterminer une ligne de visée) et ne peut être ciblé par une attaque au contact sauf si son assaillant est également volant ou d'une échelle de taille supérieure à 1.

Un personnage intangible ignore les terrains difficiles et les terrains infranchissables lorsqu'il se déplace et ne peut être ciblé par une attaque au contact sauf si son assaillant est également intangible.

## Magie

Les Zones de la table de magie sont traduites comme ceci :

- ☒ **Chaise**: 1 case x 1 case
  - ☒ **Chariot** : 3 cases x 3 cases
  - ☒ **Grande salle** : 7 cases x 7 cases
  - ☒ **Maison** : 15 cases x 15 cases
  - ☒ **Château** : Toute la carte
- De même, les Portées sont traduites comme ceci :
- ☒ **Mêlée** : 1 case
  - ☒ **Jet** : 3 cases
  - ☒ **Tir** : 7 cases
  - ☒ **Vue** : 15 cases
  - ☒ **Hors de vue** : Toute la carte



## CRÉER UNE AVENTURE

Vous attendez vos joueurs d'un instant à l'autre : vous avez imprimé les cartes ; vous avez fait préchauffer le four pour la pizza ; le soda et la bière sont au frigo ; les dés sont sortis. Vous êtes prêt.

Flûte ! le scénario ! Vous avez oublié ce fichu scénario. Pas de bonne soirée sans une bonne histoire. Heureusement, le dK est là pour vous. Voici un petit générateur d'aventure, librement inspiré du travail de Lester Dent, le créateur de Doc Savage.

Dans le cadre proposé, les aventures sont divisées en quatre chapitres d'intensité croissante. Vous pouvez, bien entendu, le réduire à deux ou l'augmenter à beaucoup plus — quatre épisodes semble être un bon équilibre pour meubler une belle soirée de jeu.

## Le méchant

Commencez par déterminer l'objet de l'aventure. Pour cela, il vous faut un Méchant, un Objectif pour ce méchant et une Situation. Donnez un FD et un niveau au méchant.

## Les chapitres

Votre aventure est divisée en quatre chapitres. Le premier chapitre doit comporter une Accroche qui va motiver les personnages à s'engager dans l'aventure. Chaque chapitre doit comporter les éléments suivants :

☒ **une scène d'Action** : c'est le cœur du chapitre. Qu'est-ce que les personnages vont devoir accomplir comme action principale pour pouvoir passer à la scène suivante ?

☒ **des Figurants** : qui sont les figurants et les personnages non-joueurs qui vont intervenir pour aider ou pour contrer les personnages ?

☒ **un Lieu** : où est-ce que le chapitre va principalement se passer ?

☒ **un Rebondissement** : comment est-ce que le chapitre s'achève et comment passe-t-on au chapitre suivant ?

ANNEXES

## Table du grand méchant

d20	Criminel	Politique	Créature	Culte	Mage
1	Voleur	Roi d'une civilisation perdue	Dragon	Secte	Sorcier fou
2	Guilde de voleur	Marchand	Non-mort	Prêtre maudit	Cercle de mages
3	Assassin	Chef de horde	Monstre errant	Dieu	Mage chaotique
4	Guilde d'assassin	Milicien corrompu	Horde hurlante	Imposteur	Enfant prodige
5	Contrebandier	Noble citadin	Extra-planaire	Pythie ou devin	Esprit inconscient
6	Pirate	Seigneur d'un domaine	Démon	Ermite fou	Objet magique intelligent
7	Inventeur fou	Diplomate	Bête monstre	Temple	Magicien urbain
8	Cambrioleur	Chevalier errant	Famille ou clan	Avatar	Mage errant
9	Mendiant	Chef de citadelle	Envoyé de l'Ombrerette	Professeur d'université	Maître des runes
10	Roi des rats	Chef d'un fortin sur les frontières	Créature fabuleuse	Chamane	Maître de la danse
11	Prostituée	Gouverneur de région	Fay	Pélerin	Mage de guerre
12	Esclavagiste	Général d'armée	Liche	Gardien d'un bosquet sacré	Invocateur
13	Déserteur	Fermier général ou perceuteur	Animal sauvage	Chasseur sacré	Démoniste
14	Meurtrier	Barde	Chimère	Grand Ancien	Voyageur entre les mondes
15	Banni	Bourgmestre ou échevin	Intangible	Entité stellaire	Enchanteur
16	Évadé	Révolutionnaire	Mutant	Exalté	Gardien de la tour
17	Braconnier	Espion	Blob	Paladin	Trace ancienne
18	Violeur	Éminence grise	Créature des abysses	Cercle de dévôts	Achimiste
19	Drogué	Mercenaire	Chose ancienne et dangereuse	Répurgateur	Chasseur de composantes
20	Mastermind	Empereur	Pure intelligence	Corrupteur	Annuleur de magie

Les chapitres doivent monter en intensité et en puissance. Les obstacles sont de plus en plus difficiles et l'aide que l'on peut recevoir de moins en moins importante. Toute l'aventure culmine dans le quatrième chapitre, lorsque les personnages parviennent au bout.

## Quelques tables aléatoires

Pour vous aider, voici des tables aléatoires pour déterminer au hasard tous les éléments précédents !

### Objectifs du méchants

L'objectif du méchant, c'est ce qu'il veut faire et ce que les personnages doivent empêcher (ou, si l'acte a déjà eu lieu, sur lequel ils doivent enquêter pour trouver le coupable). Les choix suivants sont assez larges et méritent d'être interprétés de multiples façons. Faites un jet dans la table principale puis reportez-vous aux tables des figurants et des lieux...



## d20 Interactions avec des personnages

- 1 cherche à nuire à / aime
  - 2 demande de l'aide à / la propose
  - 3 recherche / traque
  - 4 veut tuer / détruire
  - 5 veut soudoyer / séduire
  - 6 veut engager / se faire engager
  - 7 se fait passer pour
  - 8 trouve / rencontre
  - 9 interroge / torture
  - 10 s'allie / conspire avec
- Interaction avec des Lieux**
- 11 Veut partir / s'évader
  - 12 Veut cambrioler / profaner
  - 13 Veut visiter / s'introduire
  - 14 Veut acheter / s'emparer
  - 15 Veut construire / installer
  - 16 Découvre
  - 17 Veut vendre / se débarrasser
  - 18 Veut attaquer / s'emparer
  - 19 Veut cacher / protéger
  - 20 Veut transformer / changer

## La situation

La situation exprime l'environnement général de l'aventure.

## d20 Situation

- 1-2 Pays en guerre
- 3-4 Épidémie/famine
- 5-6 En pleine mer
- 7-8 Dans les airs
- 9-10 Perdus !
- 11-12 Paix fragile
- 13-20 Un milieu au hasard



## L'accroche

L'accroche, c'est la manière dont les personnages rentrent dans l'aventure.

## d20 Accroche

- Sollicitation** : les personnages sont engagés ou prévenus par des amis, un patron, un mentor, etc.
- Cadavre** : les personnages butent dans un cadavre (ou d'importe quel crime qui a déjà été commis). A eux de trouver le pourquoi du comment.
- Désastre** : les personnages sont pris au milieu d'une catastrophe déclenchée par le méchant.
- Attaque** : une relation du personnage est attaquée ou en danger.
- Bizarre** : un truc vraiment étrange (et gravement magique) a lieu à cause du méchant qui met la puce à l'oreille des personnages.
- Rumeurs et informations** : les personnages apprennent quelque chose par un bard, une lettre, un héraut.
- Dans le besoin** : une relation des personnages a des ennuis plus grands que lui.
- Jusqu'au cou** : les personnages sont déjà dedans quand commence l'aventure - in media res comme on dit doctement.
- Défi** : le méchant provoque les personnages.
- N'importe quoi !** : le méchant a besoin de l'aide des personnages pour «promis, juré» faire quelque chose de bien.

## L'action

Quelle va être l'action principale de la scène ? Bien entendu, vous pouvez tirer plusieurs fois pour obtenir une situation un poil plus complexe.

## d20 Action

- 1-4 Combat
- 5-6 Exploration/Enquête
- 7-8 Traque
- 9-10 Course-poursuite
- 11-12 Survie/énigme
- 13-14 Intrusion/dissimulation
- 15-16 Négociations
- 17-18 Voyage mouvementé
- 19-20 Surveillance/protection

**Combat.** Les bagarres, échanges de coups de feu et grandes batailles sont au cœur des aventures – de quoi satisfaire le besoin de mâle virilité du public. Pourtant, n'en abusez pas. Graduez les affrontements. Ne lancez pas les héros dans une bataille à grande

échelle dès le premier chapitre (à moins qu'elle ne soit perdue par leur camp et ne pose la situation de départ de l'aventure). Les premiers combats qui impliqueront les personnages doivent être de simples bagarres à mains nues ou des affrontements dont la portée n'est qu'immédiate – arrêter un voleur, capturer un homme de main, vaincre un monstre secondaire et commun. Petit à petit, fournissez un arsenal plus conséquent aux personnages : une arme de guerre tout d'abord avant de leur confier « l'arme ultime de la mort » dans les derniers épisodes. Quand vous bâtirez votre scénario, notez soigneusement le degré de danger des différents combats à chaque épisode – de Bagarre à Duel à mort. Ainsi vous saurez précisément comment les personnages doivent s'en sortir.

**Poursuite.** Une course-poursuite peut être un élément dramatique très important dans une histoire – que les personnages soient les poursuivis ou les poursuivants. Lorsque vous planifiez une poursuite, imaginez d'abord le décors dans lequel vous voulez qu'elle se déroule. Celui-ci définira le style de la poursuite : glauque et pleine d'ombres dans les bas-fonds embrumés d'une cité, bondissante sur les toits et les cordes à linge, haletante dans les escaliers et les couloirs d'une vaste auberge, sur-vitaminée sur une route de corniche au-dessus de la mer... Ensuite, étudiez bien le parc de véhicules à votre disposition : est-ce que les déplacements se feront à pied, sur roues, en l'air ? Pensez à fournir en avance des informations sur les moyens de locomotion à disposition des personnages : décrivez l'écurie où de beaux chevaux sont rangés, glissez quelques détails sur le stand de démonstration du dernier gyroptère, laissez flotter des idées que vos acteurs n'auraient pas forcément. Donnez-leur aussi des indications sur l'environnement : les travaux de la Grand'rue quand ils se dirigent vers le rendez-vous qui va dégénérer, la parade de la Morte-Adèle qui se prépare aux petites heures du jour et qui battrà son plein à la mi-journée. Préparez le terrain, en quelque sorte...

**Voyage.** Il en va de même des voyages et des poursuites. Le décor prime : pensez aux lieux géographiques les plus marquants – inutile de vous attarder sur les détails, préférez donner les ambiances, les parfums, les bruits, la cuisine. Réfléchissez aussi aux différentes difficultés qui peuvent retarder ou embêter les personnages : ne pas trouver de billet de passage, se faire voler son argent, se faire guider par des brigands qui montent un guet-apens, avoir des ennuis de mécanique, affronter une grève peut-être, devoir faire face à des conditions météorologiques dégradées (en tempête ou au contraire en calme plat)... N'hésitez pas à jouer des aides et des obstacles, à faire avancer plus vite une semaine pour mieux immobiliser le mois suivant. Faites appel à l'imagination fertile des personnages pour se sortir des pires avanies. Relisez le Tour du monde en 80 jours !

**Obstacles.** Dresser des murs infranchissables est la méthode idéale pour faire aller vos personnages où vous voulez qu'ils se dirigent. Mais c'est aussi le meilleur moyen de lasser le public qui en aura vite assez des énormités scénaristiques et des ficelles trop grosses. L'obstacle est à manier avec subtilité : ne laissez pas les personnages y perdre trop de temps – le rythme de l'aventure s'en ressentirait. Donnez-leur un peu de temps pour réfléchir, trouver des solutions, puis obligez-les à passer ailleurs en faisant intervenir un autre personnage, un événement, une nouvelle. Disseyez-les. Faites leur oublier leur première idée en les envoyant ailleurs : de là, il leur sera toujours possible de continuer l'aventure sans se casser les dents. Un obstacle sert essentiellement à protéger des éléments de l'histoire que vous voulez préserver pour des épisodes futurs – parmi les obstacles les plus courant, on peut compter la mort d'un informateur, une diligence qui part trop tôt et qui empêche les personnages de voyager, une fausse accusation qui les jette en prison, une tempête en mer qui cloue tous les bateaux au port, un problème de santé, etc.. Utilisez-les à chaque fois que vous en avez besoin mais soyez souple si les héros trouvent des solutions pour passer quand même.



**Énigme.** Casse-têtes, rébus, messages cryptés, phrases sibyllines, cartes aux trésors, indices dissimulés... Le scénariste peut faire appel à une très large gamme d'énigmes pour agrémenter ses histoires. En fait, on peut considérer deux types d'énigmes : celles qui sont au cœur du chapitre et en constituent la trame, et celles qui ne sont que des éléments ponctuels. Les premières doivent être définies avec soin car chaque épisode du serial sera un pas supplémentaire permettant sa résolution – en fait, chaque épreuve devra permettre d'engranger des informations la concernant. Les secondes sont plus légères et ne doivent pas retenir l'attention des personnages plus de temps que nécessaire – inutile de leur concocter un code complexe qu'ils ne briseront jamais. Ces énigmes-là sont des clefs qui ouvrent des serrures qui ferment des

portes donnant sur la partie suivante de l'histoire. Elles ne doivent pas prendre plus de temps dans le serial qu'une poursuite ou un combat.

**Enquête.** Poser les bonnes questions aux bonnes personnes n'est pas aussi facile qu'on pourrait le croire, de même que réunir les indices et les analyser pour en tirer toutes les informations nécessaires. Lorsque vous décidez d'intégrer une partie d'enquête dans vos épisodes, déterminez son point de départ (la question que les personnages vont devoir se poser pour progresser) et le résultat de cette enquête (ce qu'ils vont apprendre pour pouvoir continuer ou pour ajouter une pièce au puzzle général). Dressez les différentes sources d'information disponibles et ce que chacune sait. Il vous sera ainsi beaucoup plus facile de gérer les errances des personnages et leurs interrogations. Une enquête peut être entrecoupée de plusieurs scènes d'action mais elle ne doit pas se prolonger outre mesure. Il faut que les personnages obtiennent des informations pertinentes régulièrement – sinon, ils se lassent ou se mélangent les pinceaux. Le public pourrait ne plus suivre.

**Traque.** Parfois, les personnages pourront devoir piéter et traquer un adversaire – ou au contraire, effacer leurs traces pour lui échapper. Ni combat, ni poursuite, ni enquête, la traque possède pourtant des caractéristiques communes avec ces trois domaines. Il s'agit ici de mesurer l'habileté du gibier à l'ingéniosité du chasseur. Ici, plus que le décors, c'est l'ambiance qui doit primer : les bruits, les sons, les lumières. Usez et abusez des perceptions des personnages. Ne leur donnez jamais d'informations factuelles, mais toujours des impressions plus ou moins justes. Laissez-les faire le tri entre la piste principale et les voies sans issue. Contrairement à une poursuite, les adversaires ne se voient pas au cours d'une chasse – vous pourrez tout de même user des mêmes règles de mise en scène si vous le désirez.

**Négociations.** L'art de la diplomatie est aussi vieux que l'art de la guerre – et beaucoup plus complexe. Devoir négocier (pour obtenir une information, un service, un droit de passage, la vie sauve ou la libération de ses amis) est une épreuve qui peut être aussi intense et difficile à passer que toutes celles listées précédemment. Il faut respecter quelques éléments simples : d'une part, pour devoir négocier, les personnages ne doivent avoir aucun autre moyen de faire. Ils doivent se retrouver face à un mur – une administration, un figurant très puissant ou très bien protégé – ou n'avoir que cette possibilité pour obtenir ce dont ils ont besoin – pas de combat, pas de cambriolage, pas de pressions physiques. Il ne faut pourtant que pas que ces impossibilités leur soient imposées. Les personnages doivent se faire seuls l'idée qu'ils n'ont d'autre choix : simplement, toutes les alternatives doivent présenter des conséquences qui peuvent se révéler désastreuses pour la suite. D'autre part, la négociation doit toujours aller dans les deux sens. Les parties

en présence ont toujours intérêt à se retrouver sur un sol commun, sinon les négociations seraient inutiles. Il faut que tous aient quelque chose à gagner. Vous savez ce que veulent les personnages. Déterminez ce que veulent les figurants – peut-être de l'argent, un service, une information. Une bonne négociation s'achève quand tout le monde est gagnant. Si vous désirez que la négociation aboutisse, ne forcez jamais les personnages à se retrouver dos au mur, ils pourraient mal réagir. Inversement, faites leur bien comprendre qu'ils doivent permettre à leur interlocuteur de garder la face – s'ils ne le font pas, n'hésitez pas à laisser ce dernier se venger au cours d'un épisode ultérieur, après qu'il ait pris soin d'assurer ses arrières.

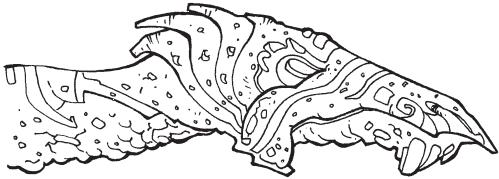
### Les figurants

Vous avez besoin de gens pour meubler vos aventures. Utilisez cette table pour déterminer les buts du méchant ou pour définir les protagonistes et les antagonistes d'un chapitre.

#### 1d20 Personnages

1	un voleur / un assassin / un caïd / un trafiquant international
2	un pirate / un mercenaire / un enquêteur privé
3	un mentaliste / un fou
4	un devin / une aberration
5	un milicien / un garde d'honneur / un policier
6	un pèlerin / un aventurier / un savant fou / un alchimiste
7	un noble / un souverain / un seigneur sous la montagne
8	une guilde / une société secrète / un capitaine d'industrie
9	un troubadour / une troupe de saltimbanques
10	un marchand / un éclaireur
11	un répurgateur / un chasseur de prime
12	une chimère / un personnage célèbre
13	un dieu / une créature ancienne et endormie / un démon
14	une prêtresse / un alchimiste / un paladin
15	les héros / un vieil ami / un membre de la famille
16	un scribe / un érudit / un professeur
17	un enfant / un monstre / une créature artificielle / un innocent
18	un nomade / un marin / une société secrète
19	un guerrier / une armée
20	un sorcier sombre / un magicien blanc / un gardien des secrets





## Les lieux

Les lieux sont très importants ! Ne négligez jamais le décor de vos aventures et enrichissez vos rebondis- sents et vos actions avec l'environnement que vous choisissez : deux combats peuvent être très différents si l'un se passe en pleine nature, de nuit, dans un mè- tre de poudreuse, et l'autre sur les toits d'une ville écrasée de soleil.

Le tableau ci-dessous vous donne quelques idées de décors en croisant un milieu naturel avec un climat - vous pouvez constater que les possibilités sont très importantes ! sortez des évidences, ouvrez un National Geographic et emmenez vos joueurs dans des pays qu'ils n'ont jamais rêvé de visiter. Ajoutez des moustiques, des odeurs incroyables, merveilleuses ou révulsantes,

## 1d20 Lieux

- 1 un cachot / un bagné
- 2 un palais / un quartier général
- 3 une ville / un village
- 4 une échoppe / un marché
- 5 une forêt / une grotte
- 6 un camp militaire / de mercenaires
- 7 un temple / une bibliothèque
- 8 une villa / un comptoir maritime
- 9 une maison close / des bains publics
- 10 un lac / une source
- 11 une taverne / une auberge
- 12 des catacombes / des égouts
- 13 une route / un col
- 14 une fête foraine / un carnaval
- 15 une mine / un site archéologique
- 16 un port / un navire
- 17 une forteresse / un château
- 18 un monument naturel / construit
- 19 l'antre d'un monstre / d'un ermite
- 20 des ruines / une vallée perdue

	Arctique	Froid et sec	Froid et humide	Chaud et sec	Chaud et humide
Profondeurs	Cavernes de glace	Profondeurs de l'Ombreterre	Grottes naturelles, gouffres et cavernes	Abysses élémentaires, activité géothermale forte	Grottes suintantes, mondes perdus à la végétation luxuriante
Forêts	Forêts de stalagmites	Taïga, fougères géantes	Forêts mixtes, landes épaisse, forêt primaire avec des arbres géants	Garrigues et maquis, buissons odorants	Jungles et forêts pluviales
Montagnes	Pics glacés	Hautes montagnes, vallées d'altitude arides et pierreuses	Montagne à vache, hautes vallées isolées	Volcans éteints, montagnes sèches à la terre rouge	Tepuis, vallées perdues, montagnes vertes
Océan	Icebergs et glaces mouvantes	Fjords, falaises de granite	Îles, côtes abritées, immenses plages froides	Falaises blanches, calanques, criques, djebel	Îles volcaniques, atolls et lagons
Fleuves et lacs	Trous glacés	Torrents, lacs de haute montagne	Lacs navigués, grandes rivières paresseuses	Oasis, fleuves irrigateurs	Lacs d'effondrement profonds, rivières sauvages et très encombrées, eaux noires
Plaines	Banquise	Steppes, toundra	Plaines arables, bassins versants	Déserts, ergs	Savanes
Marais	Permafrost	Tourbières	Marais salants, marécages, canaux et étangs	Sables mouvants, dunes traîtresses	Mangroves et bayous, deltas de grands fleuves alluvionnaires
Cité	Village d'igloos	Haute cité perchée sur un éperon rocheux	Cité Palafitte et industrielle	Cité du désert pleine de minarets et de maisons en adobe	Temple perdu dans les royaumes noirs
Extra-planétaire	L'infini pôle norisque et sa cité de Verglassee	Lethergosthe où errent les spectres et phantasmes d'entre les mondes	Souffrepeste et Gouttonne, cités ju-melles au brouillard permanent	Insolâme et son désert brûlant où la nuit n'existe pas	Suinentrailles le ventre fécond, plan des viscères

## Le rebondissement

Le rebondissement se situe à la fin de chaque chapitre et permet de relancer le chapitre suivant. Il doit être une surprise et une révélation tout autant qu'un indice sur la manière de continuer l'aventure.

### d20 Rebondissement

- |       |  |
|-------|--|
| 1-2   | <b>Traîtrise</b> : un allié se retourne contre les joueurs, de gré ou de force.  |
| 3-4   | <b>Nouveau lieu</b> : la piste mène ailleurs.  |
| 5-6   | <b>Adversaire caché</b> : le méchant supposé n'est qu'un pion pour un autre méchant qui a un autre plan plus ambitieux derrière. Créez un nouveau méchant avec un FD supérieur.    |
| 7-8   | <b>Retournement</b> : la situation se retourne du tout au tout. Si les personnages gagnaient, ils se mettent à perdre et inversement.  |
| 9-10  | <b>Étrange</b> : vous avez dit étrange ? un truc bizarre arrive sans explication particulière.   |
| 11-12 | <b>Deus Ex Machina</b> : une aide inattendue se manifeste, sans prévenir.  |
| 13-14 | <b>Monstre errant</b> : une créature apparaît, bonne ou mauvaise, et change la donne.  |
| 15-16 | <b>Tragédie</b> : un allié des personnages ou un figurant important meurt dans leurs bras sans qu'ils puissent le sauver.  |
| 17-18 | <b>Trahison</b> : un allié du méchant passe dans le camp des personnages.  |
| 19-20 | <b>Affrontement</b> : l'opposition contre le méchant s'étend par un jeu d'alliance mal compris - guerre et vendetta sont au programme, entre familles, clans, royaumes, marches... |

## Les personnages de Emmerdes à Mermande

### Léonc

Redoutable Houndin mercenaire à tête de bouledogue. **Caractéristiques** : Force +5 ; Dextérité +3 ; Constitution +5 ; Intelligence +2 ; Sagesse +1 ; Charisme +0. **Avantages** : Attaque +7 ; Défense +3 ; Sauvegarde +6. **Points de vie** : 24. **Points d'énergie** : 14. **Compétences** : Athlétisme +9 ; Équitation +5 ; Initiative +5 ; Intimidation +6 (+4 Grand) ; Métier +4 ; Perception +4 ; Préparation +3 ; Survie +7 (+4 pour traquer et piéter quelqu'un). **Atouts** : Hounedin, Grand, Armes et armures de professionnel, Compteurs. **Équipement** : épée large (dégâts 2d6, 1 case) ; petit bouclier (défense +1, 1 case) ; gros couteau de chasse (dégâts 1d6, 0 case) ; lourde cotte de mailles (protection 4, 4 cases) ; sac à dos de professionnel (Préparation +5, 4 cases) – encombrement (10/10). **Combat** : attaque (épée +7, 3d6+5), défense (+4, pr 4).

## Octavien

Mignon Kitling, patte de velours et doigts agiles. **Caractéristiques** : Force +1 ; Dextérité +6 ; Constitution +3 ; Intelligence +2 ; Sagesse +0 ; Charisme +4. **Avantages** : Attaque +3 ; Défense +10 ; Sauvegarde +3. **Points de vie** : 13. **Points d'énergie** : 10. **Compétences** : Athlétisme +8 (+4 Kitling) ; Bluff +7(+2 pour séduire ou amadouer) ; Discrétion +9 ; Initiative +7 ; Perception +3 ; Renseignement +5 ; Sécurité +9 ; Subterfuge +9. **Atouts** : Kitling, Gars du coin, Adaptation (Combat en équilibre), Combat sans armes. **Équipement** : armure de cuir légère (protection 1, 1 cases) ; petite besace, sac d'amateur (2 cases) ; trousse à outils de professionnel pour crocheter les serrures (Sécurité +2, 1 cases) – encombrement (4/4). **Combat** : attaque (griffes +3, 2d6+1), défense (+10, pr 1).

## Ildebert

Mage humain calme et tranquille à la volonté d'acier. **Caractéristiques** : Force +0 ; Dextérité +3 ; Constitution +1 ; Intelligence +5 ; Sagesse +4 ; Charisme +2. **Avantages** : Attaque +5 ; Défense +5 ; Sauvegarde +5. **Points de vie** : 14. **Points d'énergie** : 22. **Compétences** : Concentration +9 (+4 Humain) ; Diplomatie +8 ; Érudition +10 ; Influence +8 ; Linguistique +8 ; Magie +12 (+4 Humain) ; Perception +10 ; Psychologie +10 ; Réputation +7 ; Richesses +10 ; Soins +9. **Atouts** : Humain, Compteurs, Mystique (Corps et Feu, style Mage à l'ancienne). **Équipement** : Bâton de marche (dégâts 1d6, 0 case) ; trousse d'ingrédients et de parchemins de référence pour sa magie (Magie +2, 1 case) ; sac d'amateur (2 cases) – encombrement (3/1) - malus de -2 aux compétences (\*). **Combat** : attaque (bâton +5, 1d6) ; défense (+5, pr 0).

**Et hop... c'est fini !**



# Véhicules

Nom \_\_\_\_\_  
Type \_\_\_\_\_  
Vitesse \_\_\_\_\_  
FD \_\_\_\_\_ Motorisation \_\_\_\_\_  
Niveau \_\_\_\_\_ Reprise \_\_\_\_\_  
Force \_\_\_\_\_  
Blindage \_\_\_\_\_  
  
Points de vie \_\_\_\_\_  
Points de maîtrise \_\_\_\_\_  
Points d'énergie \_\_\_\_\_

## Capacités spéciales

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Description et équipement

### Un questionnaire pour le personnage

- ❑ Quel est votre nom ? Avez-vous un surnom ? Une identité cachée ?
- ❑ A quoi ressemblez-vous physiquement ? Quel est votre style vestimentaire ?
- ❑ Comment fut votre enfance ? Votre adolescence ?
- ❑ Qui sont vos parents ? Avez-vous des frères et/ou sœurs ? Que pense votre famille de ce que vous êtes ?
- ❑ Quel est votre caractère ? Votre personnalité ?
- ❑ Quel est votre pire défaut ? Et votre meilleure qualité ?
- ❑ Quelle est la chose la plus précieuse en votre possession ?
- ❑ Quelle est votre sexualité ? Êtes-vous amoureux (amoureuse) ? Si oui de qui ?
- ❑ Quels sont vos loisirs ? Les choses que vous aimez faire quand vous avez du temps libre devant vous ?
- ❑ Quelles sont vos peurs et vos craintes ?
- ❑ Pour quoi êtes-vous prêt(e) à vous battre ? Pour quoi risqueriez-vous votre vie ?
- ❑ Quel est votre rapport à l'argent ? Que faites vous pour en gagner et que seriez vous prêt(e) à faire pour cela ?
- ❑ Qu'est ce qui pourrait vous faire trahir vos compagnons ou amis ?
- ❑ Quels sont vos rêves, vos projets ? Quelles sont vos ambitions professionnelles, sociales ou romantiques ?
- ❑ Avez-vous une religion, des croyances ou un code moral ? Est-ce d'une grande importance pour vous ?

# dKRUNCH

À  
GOGO

Avec le dK, vous avez le choix.

Chaque règle spéciale peut s'appliquer ou non. Vous pouvez même changer les fondamentaux. Dans tous les cas, vous restez canon avec la philosophie profonde du système : régler la mécanique en fonction de votre table de jeu et, surtout, en fonction de votre univers.

Hors de question qu'une ambiance se plie au système. Il faut plutôt que ce dernier se fasse le chantre de votre histoire.

Tout ça pour dire que, quelques soient les règles que vous décidez d'appliquer, qu'elles soient votre oeuvre ou piquées sur le forum, vous êtes parfaitement en connexion avec le grand dK intergalactique, universel et standardisé.

Pour vous y retrouver entre toutes vos campagnes, utilisez ce pense-bête. Notez-y les règles que vous appliquez ou que vous rejetez. Vous vous y retrouverez mieux dans vos campagnes et vous pourrez ainsi choisir plusieurs options différentes en fonction des séances de jeu.

C'est à vous de jouer !

## dKrunch à dKool constant

- ◊ Combat professionnel (p.74)
  - ◊ Dégâts explosifs
  - ◊ Gabarit
  - ◊ Attaques spéciales
- ◊ Combat de brutasse (p.79)
  - ◊ Maximum fatality
  - ◊ Armes exotiques
- ◊ Les armes à feu (p.80)
  - ◊ Flingueur ou pas flingueur ?
  - ◊ Munitions exotiques
- ◊ Gestion des munitions
- ◊ Rafale et gerbe
  - ◊ Moyens de se faire mal (p.82)
    - ◊ La faim et la soif
    - ◊ Le froid
    - ◊ L'asphyxie
    - ◊ Les décompressions
    - ◊ Le feu
    - ◊ Les chutes
    - ◊ La maladie
    - ◊ Le stress
  - ◊ Combat de masse (p.86)
    - ◊ Version « de masse »
    - ◊ Version DBA
  - ◊ Le matériel (p.91)
    - ◊ Artisanat avancé
    - ◊ Les véhicules
    - ◊ La cybernétique
  - ◊ La vie en société (p.98)
    - ◊ Les contacts
    - ◊ La réputation
    - ◊ La richesse
    - ◊ Les organisations

## dKrunch à virgule flottante

- ◊ Les personnages (p.105)
  - ◊ Compétences restreintes
  - ◊ Compétences étendues
  - ◊ Spécialités
  - ◊ Sauvegardes
- ◊ Atouts universels (p.108)
  - ◊ \_\_\_\_\_
  - ◊ \_\_\_\_\_
  - ◊ \_\_\_\_\_
  - ◊ \_\_\_\_\_
- ◊ Jouer sans niveau (p.108)
- ◊ dKEX (p.108) \_\_\_\_\_
- ◊ La mécanique (p.109)
  - ◊ Attrition et usure
  - ◊ 1 et 20 – relance ouverte
  - ◊ 1 et 20 – limité
  - ◊ 1 et 20 – amplifié
  - ◊ Oublier les contre-krâsses
  - ◊ Adopter les koudpütt
  - ◊ Remplacer le d20 \_\_\_\_\_
  - ◊ Le conteur sans dés
  - ◊ Avec des figurines



Nom \_\_\_\_\_  
Peuple \_\_\_\_\_  
Niveau \_\_\_\_\_  
Points d'expérience \_\_\_\_\_

## Caractéristiques

Force \_\_\_\_\_  
Dextérité \_\_\_\_\_  
Constitution \_\_\_\_\_  
Intelligence \_\_\_\_\_  
Sagesse \_\_\_\_\_  
Charisme \_\_\_\_\_



## Avantages

Attaque (For, Int) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Défense (Dex, Cha) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Sauvegarde (Con, Sag) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
carac degrés bonus score

## Compétences

Athlétisme (For, Dex)\* \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Bluff (Int, Cha) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Concentration (Con, Sag) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Déguisement (Dex, Cha) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Diplomatie (Int, Cha) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Discrétion (Dex, Int)\* \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Équitation (Dex, Sag) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Érudition (Int, Sag) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Foi (Sag, Cha) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Influence (Cha, Int) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Initiative (Dex, Sag)\* \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Intimidation (For, Cha) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Linguistique (Int, Cha) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
carac degrés bonus score

Magie (Int, Sag) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Métier (Int, Dex) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Perception (Int, Sag) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Préparation (Int, Cha) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Psychologie (Int, Sag) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Renseignements (Sag, Cha) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Représentation (Cha, Sag) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Réputation (Cha, Sag) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Richesse (Int, Sag) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Sécurité (Dex, Int) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Soins (Dex, Int) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Subterfuge (Dex, Int)\* \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
Survie (Con, Sag) \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ = \_\_\_\_\_  
carac degrés bonus score

## Compteurs

### Points de vie



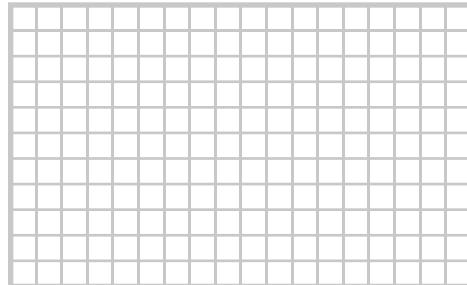
Récupération \_\_\_\_\_

### Points d'énergie



Récupération \_\_\_\_\_

## Équipement



Dragons d'or \_\_\_\_\_ Encombrement \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

Arme \_\_\_\_\_ Catégorie \_\_\_\_\_ Attaque \_\_\_\_\_ Dégâts \_\_\_\_\_

Armure \_\_\_\_\_ Catégorie \_\_\_\_\_ Protection \_\_\_\_\_

Bouclier \_\_\_\_\_ Catégorie \_\_\_\_\_ Défense \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

Sac \_\_\_\_\_ Catégorie \_\_\_\_\_ Bonus \_\_\_\_\_  
Prépar.

\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_

Boîte à outil \_\_\_\_\_ Catégorie \_\_\_\_\_ Compétence \_\_\_\_\_



## Atouts

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

Atout

Page

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

Atout

Page

### Notes :

PM	0	1	2	3	4
Portée	mêlée	jet	tir	vue	hors de vue
Durée	instantanée ou un tour	1d6 + degrés tours ou concentration	1 scène ou un jour	1 séance ou une semaine	longtemps ou jusqu'à un moment précis
Cibles ou zone	1 ou chaise	2 ou chariot	4 ou grande salle	8 ou maison	16 ou château
Délais	tout de suite	dans 1d6 tours	dans une scène ou dans un jour	dans une semaine ou dans une séance	lorsqu'une condition précise se présente
Effets génériques	effets amateurs	—	effets professionnels	—	effets brutassés
Dégâts et soins	1d6 + caractéristique	2d6 + caractéristique	3d6 + caractéristique	4d6 + caractéristique	5d6 + caractéristique
Coups spéciaux	—	1 coup	—	2 coups	—
Modificateurs	+1/-1	+2/-2	+3/-3	+4/-4	+5/-5
Invocations de combat	—	FD1	FD2	FD3	FD4
Invocations négociées (niveau +5)	—	FD5	FD 6	FD 7	FD 8
niveau des créatures invoquées	niveau 1	niveau 2	niveau 3	niveau 7	niveau 10
Création d'objets temporaires	—	—	FD1	—	FD2
Nombre de domaines combinés	un domaine unique	deux domaines combinés	trois domaines combinés	quatre domaines combinés	cinq domaines combinés

## Ours

### Emmerdes à Mermande

Qu'est-ce que le jeu de rôle ?

Introduction

## Dkool

### Définitions

- Le niveau
- Amateur, professionnel, brutasse
- Les atouts
- Les caractéristiques
- Les avantages
- Les compétences
- Score, bonus, degrés et d20
- Une simple liste de compétences
- Les compteurs
- Les points d'énergie (PE)
- Les points de vie (PV)
- Le FD

### Créer un personnage

#### L'équipement

- Richesses et monnaie
- Encombrement
- Les armes
- Les armures
- Les boucliers
- Les sacs
- Les trousse à outils
- Laboratoires et ateliers
- Équipement de qualité

#### Mécanique de jeu

- Lancer le dé
- 1 et 20
- Combiner les aptitudes : habiller un jet.
- Coopération
- Difficulté
- Difficulté ouverte
- Jet de d20
- Jets à 0
- Jets opposés
- Modificateurs
- Krâsses
- Autres utilisations des krâsses
- Contre-krâsses
- Et les krâsses des joueurs
- Krâsses de circonstance
- Krâsses et conséquences
- Le dé de krâsse
- Les krâsses du conteur

#### Combat amateur

- Initiative
- Le temps du combat
- Le combat
- ACTIONS
- Attaquer et défendre
- Dégâts
- En bonne santé, mal en point et blessé

1	Blessures, grosses fatigues et guérison	28
2	Mal en point et vidé	28
3	Blessures graves	28
5	Effondrements psychologiques et autres grosses fatigues morales	29
6	Soins et guérison	29
	Guérison naturelle	30
6	Points de récupération	29
6	Premiers soins et second souffle	29
	Soins des blessures graves et des crises de folie	30
	Les relations sociales	31
	Monstres, Créatures et autres figurants notoires	36
	Compétences et compteurs	36
	FD et niveau	36
	La magie	37
	Les domaines magiques	37
	Styles de magie	37
	Shazam !	37
	Construire un sortilège	38
	Difficulté d'incantation et coût en énergie	38
	Les points de maîtrise	38
	Pour résumer...	39
	Les paramètres	39
	Ciblage	40
	Délais	41
	Durée	40
	Portée	39
	Les effets magiques	41
	Combiner les domaines	43
	Coups spéciaux	42
	Création d'objets magiques temporaires	43
	Dégâts et soins	42
	Invocations	43
	La lampée de vinaigre d'Islayre	43
	<b>Le grain de sel d'O.</b>	43
	Les effets génériques	41
	Modificateurs	42
	Subtilités	44
	Coopération magique	44
	Dissiper un sort	44
	Sauvegarde	44
	Sorts mémorisés	44
	Styles et domaines, un vade-mecum	44
	Liste des domaines de magie	44
	Liste des styles de magie	46
	<b>Les atouts</b>	48
	Thésaurus	48
	Description des atouts	49
	Atouts d'origine	50
	Atouts de naissance	54
	Atouts de peuple	50
	Atouts familiaux	55
	Dons	56
	Atouts de développement	56
	Atouts de combat	59
	Maîtrises	59
	Améliorations	59

Atouts aventureux	62	Les véhicules	92
Atouts d'éveil	62	La cybernétique	95
Atouts logistiques	62	La vie en société	98
Atouts techniques	62	Les contacts	98
Atouts d'entourage	63	La réputation	100
Atouts de majesté	64	La richesse	100
Atouts exotiques	65	Les organisations	101
Atouts de chance	66	<b>dKrunch à virgule flottante</b>	<b>105</b>
Atouts magiques	66	Les compétences	105
Atouts des monstres et créatures	67	Etendre la liste	105
Types de monstres	67	Jouer avec les avantages	105
Les capacités génériques des monstres	68	Réduire la liste	105
Les capacités de combat	69	Tricher avec les listes	107
Capacités mystiques	70	Les sauvegardes	107
Capacités sournoises	70	Atouts universels	108
Capacités de survie	71	Jouer sans niveau	108
Et pour les grands vilains méchants pas beaux ?	71	Le dKEX	108
Atouts de véhicule	72	Attritions, usures et trucs cumulatifs	109
Capacités défensives	72	1 et 20, les frères ennemis	110
Capacités offensives	72	d20 à relance ouverte.	110
Capacités de conduite	73	Limiter les bêtises	110
Capacités spéciales	73	Amplifier les bêtises	110
Capacités techniques	73	Jouer sans contre-krâsse.	111
Senses	73	Koudpütt	111
<b>dKrunch à dKool constant</b>	<b>74</b>	Remplacer le d20.	112
Des conflits	74	Utiliser 2D10 au lieu du D20	112
Combat professionnel	74	Utiliser 3D6 au lieu du D20	112
Atttaques spéciales	75	Faire 1 et 20 quand on peut pas ?	112
Dégâts explosifs	75	Gestion simplifiée des personnages non joueurs.	113
Gabarit	75	Règles tactiques (parce que c'est la mode)	114
Surprise	75	<b>Annexes</b>	<b>115</b>
Tirer	75	Créer une aventure	115
Combat de brutasse	79	Le méchant	115
Armes exotiques	79	Les chapitres	115
Maximum fatality	79	Quelques tables aléatoires	116
Têtes à claqués	79	L'accroche	117
Les armes à feu	80	L'action	117
Armes à feu et dégâts	80	La situation	117
Munitions exotiques	80	Le méchant	116
Cadences de tir et rafales	81	Le rebondissement	121
Enrayement	81	Les figurants	119
Vider une arme	81	Les lieux	120
Recharger une arme	81	Objectifs du méchants	116
Grenades et explosifs	82	<b>Les personnages de Emmerdes à Mermande</b>	<b>121</b>
J'ai la gerbe !	82	Léonce	121
Autres moyens de se faire mal	82	Octavien	121
La faim et la soif	82	Ildebert	121
L'asphyxie	83		
Le feu	84		
Le froid	82		
Les chutes	84		
Les décompressions et le vide	83		
La maladie	84		
Stress	85		
Le combat de masse	86		
Le matériel	91		
Concevoir et fabriquer du matériel de qualité	91		

## 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), portation, 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 1.0a 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.

dK System Copyright 2006, John Doe; Authors Eric Nieduan, John Grümph.



Les Krâsses de  
retour dans ta  
face !

Entièrement compatible avec le dK premier du nom, voici la nouvelle incarnation du système de jeu le plus simple, le plus débridé, le plus modulaire, le plus fougueux, le plus drôle (et aussi le plus carré), le plus héroïque (mais avec des vrais morceaux de bidoche quand même) et le plus formidable (au moins depuis l'invention de la belote coinchée). Basé sur le succès interplanétaire de la licence OGL du célèbre d20 system, le dK proposait une simplification de ses mécanismes et beaucoup de souplesse d'utilisation.

Il revient, fort de l'expérience de ses zillions de pratiquants et avec le soutien d'une communauté active et inventive. Il est encore plus simple, encore plus souple, encore plus amusant, rapide et gravement furieux. Mesdames et messieurs, joueurs du monde entier et d'ailleurs, le voici, le voilà : le dK<sup>2</sup>, le moteur qui va redonner à vos tables de jeu leur fraîcheur d'antan !



25 euros

ISBN 978-2-916898-08-7

JD 100-110



dK<sup>2</sup>

