

## D6 DIMENSIONS

### Jet en 4 étapes

1. Le MJ détermine la difficulté de l'action.
- 2- Le MJ décide la Compétence ou l'Attribut concerné par l'action.
- 3- Le joueur lance les dés correspondants
- 4- On compare la somme des dés avec le niveau de difficulté.  
Supérieur ou égal au niveau de difficulté : réussite.  
Inférieure au niveau de difficulté : échec

Niveau de Difficulté	Valeur	Correspondance
Très facile	1 à 5	Action que tout le monde peut réussir
Facile	6 à 10	Action à la portée d'un pratiquant occasionnel
Moyen	11 à 15	Action à la portée d'un professionnel
Difficile	16 à 20	Action à la portée d'un très bon professionnel
Très difficile	21 à 25	Seules quelques personnes dans une région réussissent régulièrement cette action
Héroïque	26 à 30	Seules quelques personnes dans un pays réussissent régulièrement cette action
Légendaire	31 et plus	Les meilleurs experts mondiaux pourraient échouer

### EXEMPLES DE MODIFICATEURS

#### Exemples de modificateurs

##### Météorologie et environnement

- Forte pluie ou neige : +3
- Nuit : +5
- Environnement végétal dense : +5
- Distractions aux alentours (parade, fête...) : -3
- La sentinelle est attentive : +5
- Une alarme a été déclenchée : +10
- La sentinelle n'est pas attentive : -5
- Le terrain est découvert : -6
- Le terrain est chaotique : +5
- Le terrain est glissant : +5
- La zone praticable est étroite : +3 à +5

##### État du personnage

- Le personnage porte 25 % de son poids : +3
- Le personnage porte 50 % de son poids : +6
- Le personnage porte 100 % de son poids : +12

##### Fatigue

- Le personnage vient de fournir un effort inférieur à trois minutes : +5
- Le personnage vient de fournir un effort durant trois à dix minutes : +10
- Le personnage vient de fournir un effort durant dix à trente minutes : +15
- Le personnage vient de fournir un effort durant trente à soixante minutes : +20

##### Relations avec les autres personnages

- La cible est amicale : -5
- La cible est hostile : +5
- La cible est un ennemi : +10
- La cible est un allié : -10
- La cible est en position de faiblesse : -5 à -10
- La demande est illégale ou met la cible en danger : +10
- La demande est quelque chose que la cible est habitué à faire : +5

- La cible comprend que la demande est importante pour le PJ : +5
- La cible comprend que la demande est vitale pour le PJ : +5
- La cible pense que la demande est sans importance pour le PJ : -5
- La cible craint de mourir si elle cède : +15

##### Équipement

- Le personnage ne dispose pas de l'équipement usuel pour ce genre de tâche : +5 à +10
- Le personnage dispose d'un équipement de mauvaise qualité : +3
- Le personnage dispose d'un équipement de très bonne qualité : -3

##### Modificateurs génériques

- Circonstances très favorables : -6 à -10
- Circonstances favorables : -3 à -5
- Circonstances défavorables : +3 à +5
- Circonstances très défavorables : +6 à +10
- Circonstances effroyables : +11 et plus

##### Modificateur d'ambiance

Si vous le souhaitez, vous pouvez donner des bonus, ou infliger des malus aux personnages, en fonction de la qualité d'interprétation des personnages. Ces bonus ou malus ne devraient pas dépasser trois points.

## D6 DIMENSIONS

### Initiative (combat simultané)

PJ et PNJ lancent 1D et attaquent dans l'ordre

### Défense

Défense naturelle : 10

Defense active : Esquive

Defense totale : 10 + Esquive

*Esquive peut être remplacé par Parade ou Armes blanches*

### Localisation des blessures

1	Jambe droite
2	Jambe gauche
3	Bras droit
4	Bras gauche
5	Torse
6	Tête

### Modificateurs de couverture défensive pour armes à distance

Fumée ou brouillard léger : +1D

Fumée ou brouillard important : +2D

Fumée ou brouillard très important : +4D

Faible luminosité, aube ou crépuscule : +1D

Clair de lune : +2D

Obscurité : +4D

Cible cachée à 25 % : +1D

Cible cachée à 50 % : +2D

Cible cachée à 75 % : +4D

### Modificateurs de distance pour armes à distance

Corps à corps (0 à 3 m) : -5 au jet du défenseur

Portée courte (3m au 1er rang de l'arme) : 0

Portée moyenne (du 1er au 2ème rang de l'arme) : +5 au jet du défenseur

Portée longue (du 2ème au 3ème rang) : +10 au jet du défenseur

### Résistance

Vigueur + bonus armures et protections

### Dommages

Arme à distance : Dégâts arme

Arme de contact : Dégâts arme + Dégâts attaquant

### Dommages - Résistance => Niveaux de blessures

1-3	1
4-8	2
9-12	3
13-15	4
16+	mort

Arme assommante :  
-2 NB  
+ Inconscience  
durant "Dommages  
-Résistance"  
minutes

2 niveaux de  
blessures d'un seul  
coup : défense sur  
le reste du round et  
round suivant

### Niveaux de blessures

Niveau 1 : Choqué. Exemple : lacération, froissement musculaire, petite plaie.

Conséquence : -1D sur les jets jusqu'à la fin du round.

Niveau 2 : Blessé. Exemple : plaie importante, torsion des ligaments, petite fracture. Conséquence : -1D sur les jets jusqu'à ce que le personnage récupère de ses blessures.

Niveau 3 : Gravement blessé. Exemple : os brisé.

Conséquence : -2D sur les jets jusqu'à ce que le personnage récupère de ses blessures.

Niveau 4 : Incapacité. Exemple : multiples fractures, organes vitaux touchés.

Conséquence : le personnage peut immédiatement effectuer un jet moyen (15) en Résistance ou Volonté. En cas d'échec, il sombre dans l'inconscience et ne peut plus agir durant 10D minutes, avant de reprendre connaissance. En cas de réussite, il peut continuer à agir mais subit un malus de -3D sur les jets jusqu'à ce que le personnage récupère de ses blessures.

Niveau 5 : Mortellement blessé. Exemple : plusieurs des blessures précédemment citées.

Conséquence : Le personnage sombre dans l'inconscience et ne peut plus agir. Chaque round, le personnage effectue un jet en Vigueur d'un niveau de difficulté égal au nombre de minutes depuis lequel il a été mortellement blessé. En cas d'échec, le personnage meurt. Ses compagnons doivent donc se dépêcher de le soigner avant qu'une telle issue ne survienne.

Niveau 6 : Tué. Exemple : nuque brisée. Conséquence : c'est la fin pour le personnage.