



Le système D6

Inspiré du système *D6*, il a été modifié et complété au cours du temps.

Comme son nom l'indique, il utilise exclusivement des dés à six faces (D en abrégé).

Code dé

Les capacités d'un personnage s'expriment sous la forme d'un « code dé » : c'est le nombre de dés à jeter, éventuellement augmenté de points à ajouter, lorsqu'une action incertaine fait intervenir cette capacité.

Le résultat des dés est comparé à un seuil de difficulté.

Le jet est réussi si la somme des dés est supérieure au seuil de difficulté.

3D+1 signifie que l'on lance trois dés, qu'on en fait la somme et que l'on ajoute 1.

Les codes dé sont, par ordre de puissance croissante :


1D, 1D+1, 1D+2, 2D, 2D+1, 2D+2, 3D, 3D+1...

Lorsque tous les dés produisent un 1, c'est un *échec critique*.

Lorsque tous les dés produisent un 6, c'est une *réussite critique*. Tous les dés sont alors relancés et sommés au résultat.

Seuils de difficulté

L'action réussit si le jet de dés dépasse un seuil. Les règles déterminent les seuils dans un certain nombre de cas typique. Il existe aussi une échelle générique définissant les seuils, permettant de fixer les seuils dans des situations générales : entre 1 et 5 pour une action très facile, 6–10 pour une action facile, 11–15 pour une difficulté moyenne, 16–20 pour une action difficile...



Création du personnage.

Chaque joueur incarne un personnage qui est défini par des caractéristiques et des compétences.

Les caractéristiques sont générales, les compétences sont spécifiques.

Un personnage peut acquérir des *spécialités* qui lui donneront des bonus supplémentaires dans la réalisation de ses actions.

Les Caractéristiques.

Le joueur dispose de 100 points à répartir selon le tableau suivant :

Coût des Caractéristiques												
1d	1d+1	1d+2	2d	2d+1	2d+2	3d	3d+1	3d+2	4d	4d+1	4d+2	5d
0	1	2	3	5	7	9	12	15	18	22	26	30

Les caractéristiques secondaires.

Le Courage, L'encaissement de blessures et l'encaissement de fatigue, sont calculés en effectuant des moyennes de caractéristiques. Les arrondis sont faits au plus proche, un « ,5 » étant arrondi au nombre supérieur.

Les Compétences.

Il existe 3 types de compétences :

Les compétences communes : Ce sont les compétences inscrites sur la feuille ; tous les personnages disposent d'un score de base dans ces compétences.

Les compétences réservées : Seuls les personnages ayant acheté ces compétences peuvent utiliser cette compétence. Pour acheter une compétence réservée, le joueur doit dépenser *10 points de compétences* ou *une spécialité*.

Les compétences extraordinaires : Seul le meneur de jeu peut attribuer une compétence extraordinaire.



Calcul de la base.

La base représente l'aptitude naturelle du personnage pour la compétence.

Le joueur calcule le score de base qu'il a dans chacune des compétences qu'il possède. Le calcul est effectué avec les valeurs en dés des caractéristiques. On utilise la table suivante pour connaître le niveau de base dans la compétence.

Calcul de la base			
1 - 5	6 - 10	11 - 15	16+
1d	2d	3d	4d

Calcul du niveau.

Le niveau représente l'expérience acquise par le personnage dans la compétence. Le joueur dispose de 100 points à répartir dans les compétences en utilisant la table ci-dessous.

Calcul de la base														
0	+1	+2	1d	1d+1	1d+2	2d	2d+1	2d+2	3d	3d+1	3d+2	4d	4d+1	4d+2
0	1	2	3	5	7	9	12	15	18	22	26	30	35	40
5d	5d+1	5d+2	6d	6d+1	6d+2	7d	7d+1	7d+2	8d	8d+1	8d+2	9d	9d+1	9d+2
45	51	57	63	70	77	84	92	100	108	117	126	135	145	145

Calcul du score.

Le score est la somme de la base et du niveau. C'est le score qui est utilisé pour évaluer les chances de réussite d'un personnage.

Les spécialités.

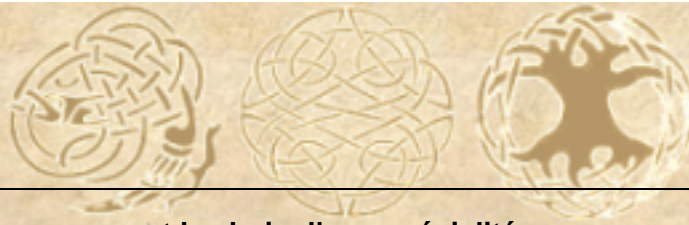
Les spécialités représentent des champs d'application des compétences. Une spécialité n'est pas liée à une compétence (ainsi une spécialité *épée longue* peut être utilisée pour se battre, avec la compétence *épées*, ou pour acheter une arme, avec la compétence *Commerce*).

A la création, le joueur peut choisir 3 *spécialités*; chaque spécialité supplémentaire lui coûte 10 points de compétence.

Niveau d'une spécialité.

Il existe 2 niveaux de spécialité; Les spécialités de niveau 1, assez généralistes, et les spécialités de niveau 2, très pointues.

Lorsqu'un personnage utilise spécialité, il gagne en dés le niveau de la spécialité.

**Quelques règles concernant le choix d'une spécialité :**

- Une spécialité ne peut pas être la description d'une caractéristique (tenace n'est pas une spécialité, tenace est une manière de décrire un score élevé dans la caractéristique Volonté).
- Une spécialité ne peut pas être le synonyme d'une compétence ni recouvrir l'ensemble d'une compétence (Bateaux ne peut pas être une spécialité, puisqu'elle recouvre entièrement Navigation).

Artisanats & Spécialités.

Il est possible de choisir un artisanat à la place d'une spécialité. Un artisanat est une compétence à part entière.

Quelques artisanats :

Forge ($2x F + A$), Tannerie ($2xA + D$), Bijouterie ($2xD + Pe$), Navigation ($F+A+Pe$)...