

Bienvenu sur le dK de poche – tout ce qu'il faut pour jouer sur une seule feuille recto-verso
à plier en quatre et à glisser dans son portefeuille.
Utilisez directement cette page comme feuille de personnage...

DK DE POCHE

THE ULTIMATE RIQUIQUI COLLECTION
FEUILLE DU JOUEUR

NOM _____

DESCRIPTION DU PERSONNAGE

NIVEAU

Le niveau du personnage indique sa puissance et ses capacités. Le niveau est utilisé pour calculer points de vie et d'énergie, les scores des compétences et le nombre d'atouts. Vous gagnez un niveau à chaque fois que le conteur vous donne 100 points d'expérience.

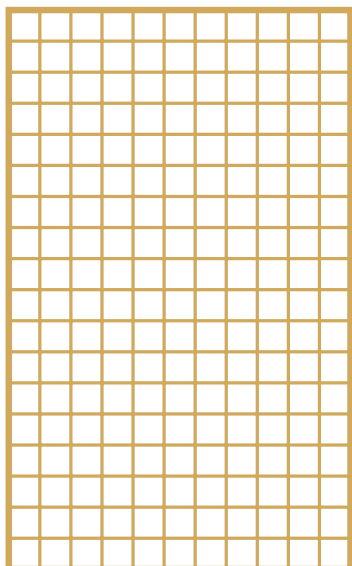
POINTS DE VIE

Vous avez 5 points de vie plus 5 points supplémentaires par niveau (soit 10 au premier niveau).

POINTS D'ÉNERGIE

Vous avez 5 points d'énergie plus 5 points supplémentaires par niveau (soit 10 au premier niveau).

ÉQUIPEMENT



ARMES

| Nom | Catégorie | Attaques | Dégâts | Notes |
|-------|-----------|----------|--------|-------|
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

ARMURE

| Armure | Catégorie | Protection | Enc. | BOUCLIER |
|--------|-----------|------------|-------|---------------|
| _____ | _____ | _____ | _____ | Défense _____ |
| | | | | Enc. _____ |

SAC

COMPÉTENCES

Choisissez trois compétences plus une par niveau (soit quatre au premier niveau) qui seront des compétences privilégiées. Vous avez un score de 6+ niveau dans ces compétences. Si vous choisissez plusieurs fois la même compétence, vous avez un bonus supplémentaire de +2 dans celle-ci. Vous avez un score égal à votre niveau divisé par deux (arrondi à l'inférieur) dans toutes les autres compétences.

___ **Attaque** permet de frapper ou de tirer sur les adversaires pour leur infliger des dégâts.

___ **Défense** permet d'éviter les coups et les attaques à distance.

___ **Sauvegarde** permet de résister à tout ce qui n'est pas un coup (poisons, maladies, effets magiques, etc.).

___ **Art** permet de jouer de la musique, de peindre des tableaux ou d'évaluer des objets précieux.

___ **Éloquence** permet de s'exprimer en public, de convaincre un adversaire ou de négocier un objet.

___ **Érudition** mesure les connaissances de votre personnage, dans tous les domaines.

___ **Filouterie** permet de trouver des renseignements, de se dissimuler dans les ombres ou de suivre une probable victime, quand ce n'est pas simplement la connaissance des codes secrets et des nœuds.

___ **Foi** mesure la puissance spirituelle de votre personnage.

___ **Magie** permet de manipuler les forces occultes, de parler aux esprits et d'invoquer des démons.

___ **Perception** permet de rester attentif à votre environnement, de percevoir le danger et de remarquer les petits détails.

___ **Courage** mesure votre capacité à vous engager dans le danger sans reculer et aussi la manière dont vous pouvez impressionner les autres.

___ **Mouvement** permet de courir, sauter, grimper, nager, monter à cheval, se balancer à une corde.

___ **Survie** permet de trouver son chemin, monter un camp, suivre une piste, ramasser des herbes et des fruits, chasser et pêcher ou simplement se mettre à l'abri.

___ **Métier** permet de fabriquer ou de réparer des objets, de crocheter des serrures.

___ **Soins** permet de guérir les maladies, arrêter les saignements, recoudre des blessures, etc.

___ **Préparation** permet de faire son sac avec ce qui est nécessaire pour toujours trouver l'objet utile au moment où on en a besoin.

ATOUTS

Vous pouvez choisir trois atouts plus un par niveau (soit 4 au premier niveau).
Vous pouvez choisir plusieurs fois les mêmes atouts comme indiqués.

ATOUTS DE COMBAT

— **Maîtrise des armes et armures** – Vous faites 2⁴6 points de dégâts. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez choisir une arme d'amateur ou de professionnel précise dans laquelle vous gagnez un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts. Si vous reprenez encore cet atout, vous pouvez choisir de cumuler le bonus précédent ou de l'affecter à une nouvelle arme. Vous pouvez aussi choisir d'accéder à la manipulation des armes et armures de brutasse pour faire 3⁴6 points de dégâts.

— **Attaques multiples** – Vous faites deux attaques, à votre meilleur bonus, à -2/-2. Si vous reprenez cet atout, vous n'avez plus malus.

— **Attaques supplémentaires** – Vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire, à -5, cumulable.

— **Bagarreur** – Vous pouvez ajouter votre niveau à vos dégâts à mains nues. Si vous reprenez cet atout, vous causez 1d6 points de dégâts supplémentaires à mains nues.

— **Boîte de conserve** – Vous avez deux cases d'encombrement supplémentaires et un bonus de +1 à la protection de votre armure.

— **Jeu de jambe** – Vous avez un bonus de +2 en défense. Ce bonus augmente d'autant si vous reprenez cet atout.

— **Portage** – Vous avez quatre cases d'encombrement supplémentaires.

— **Récupération** – Vous avez un point de récupération supplémentaire par jour.

— **Sursaut d'énergie** – Vous pouvez dépenser un dK et perdre un point de récupération pour récupérer immédiatement 1d6 points de vie. C'est une action longue qui vous empêche de faire autre chose que se défendre ce tour. À chaque fois que vous reprenez cet atout, vous pouvez récupérer 1d6 points de vie supplémentaires avec le même dK.

— **Vitalité** – Vous possédez 10 points de vie supplémentaires.

ATOUTS TECHNIQUES

— **Adroit** – lorsqu'il s'agit de vous faire travailler à quelque chose dans un domaine précis que vous choisissez à l'avance, ajoutez votre niveau à votre jet de métier. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez encore ajouter votre niveau ou choisir un autre métier.

— **Essaie encore !** – Vous devez choisir une compétence précise. Sur un jet raté, vous pouvez dépenser un dK pour le retenter.

— **Expertise** – Vous êtes particulièrement instruit dans un domaine particulier. Vous avez toujours réponse à tout dans ce domaine en dépensant un ou plusieurs dK.

— **Guide** – Vous connaissez le coin comme votre poche. En dépensant un ou plusieurs dK, vous pouvez trouver n'importe quelle adresse, aller deux fois plus vite par les raccourcis ou trouver une voie de sortie plus sûre. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez étendre la zone géographique connue.

— **Habitué** – Dans votre milieu préféré, vous avez toujours un dK de circonstance gratuit à toutes vos actions physiques et sociales. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois.

— **Mains du soigneur** – Vous redonnez automatiquement niveau d6 points de vie en dépensant un dK. Par ailleurs, vous donnez un point de récupération gratuit par jour. Si vous reprenez cet atout, vous offrez un point de récupération supplémentaire.

— **Maîtrise** – Vous devez choisir une compétence. Vous réussissez automatiquement vos jets sur 19-20 pour cette compétence. Vous pouvez choisir plusieurs fois la même compétence, diminuant ainsi sa marge de réussite automatique de 1 point à chaque fois.

— **Résistant** – Vous une résistance supérieure à quelque chose – poison, drogue, maladie, magie, KO, etc. Il vous suffit de dépenser 1 à 3 dK pour ne pas être affecté.

— **Sixième sens** – Vous ne pouvez pas être surpris. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez dépenser un dK par jour, cumulatif, pour avoir des intuitions et des rêves prémonitoires.

— **Talentueux** – Vous devez choisir une compétence dans laquelle vous avez un bonus de +4 supplémentaire. Vous pouvez reprendre cet atout plusieurs fois mais jamais pour la même compétence.

ATOUTS SOCIAUX

— **Bande de potes** – Vous avez une équipe prête à vous soutenir en cas de problèmes. Ce sont des figurants de niveau 1 mais ils peuvent être aussi nombreux que cinq fois votre niveau. Si vous reprenez cet atout, le niveau des figurants augmente de un.

— **Bonnes adresses** – Vous savez où trouver du matériel à moindre prix, ainsi que des services ou des objets plus rares à trouver. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez vous spécialiser dans certains domaines commerciaux ou illégaux pour en devenir un acteur central.

— **Contacts** – Vous connaissez du monde dans le coin et obtenez des renseignements deux fois plus vite. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez étendre la zone géographique.

— **Gars du coin** – dans votre région de prédilection, vous avez un bonus de +4 en Survie, Perception et Éloquence. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez étendre la zone géographique.

— **Informé** – Vous avez toujours des informations sur les gens que vous rencontrez. Le type et la précision des informations dépend de votre niveau. En reprenant cet atout, vous pouvez vous spécialiser dans certains domaines où vous devenez imbattable – actualité, personnalités, prévision...

— **Notoriété** – Vous avez vraiment une mauvaise réputation dans la région. On vous aidera par peur et personne ne parlera de vous, sinon sous couvert de l'anonymat. Si vous reprenez cet atout, vous verrez votre notoriété s'étendre progressivement, à la fois en étendue et en puissance.

— **Pas vu, pas pris** – Vous êtes difficile à piéser ou à tracer. Les gens semblent ne jamais vous avoir vu, au moins récemment. Toutes les difficultés pour vous retrouver sont augmentées de votre niveau. Si vous reprenez cet atout, vous pouvez commencer à cultiver des identités secrètes – une par atout.

— **Refuge** – Vous possédez un refuge inconnu de la plupart des gens et très difficile à localiser.

— **Réputation** – Vous avez une bonne réputation. On vous aidera aisément et vous avez un bonus de +4 sur tous vos jets sociaux. Si vous reprenez cet atout, vous verrez votre réputation s'étendre progressivement, à la fois en étendue et en puissance.

— **Soutien officiel** – face aux autorités, c'est toujours vous qui avez raison, à moins que d'autres personnes ne puissent contrer cette influence. En reprenant cet atout, vous pouvez vous spécialiser dans certaines sphères d'influence où vous forgerez des réseaux.

ATOUTS MAGIQUES

— **Magicien** – Vous connaissez un style et deux domaines magiques. Si vous reprenez cet atout, vous connaissez deux domaines supplémentaires, vous pouvez choisir de passer deux domaines en professionnel (pour un niveau 6+ uniquement) ou de passer deux domaines en brutasse (pour un niveau 12+ uniquement).

— **Réserves d'énergie** – Vous possédez 10 points d'énergie supplémentaires.

— **Compagnon animal** – Vous possédez un compagnon animal dont le niveau est égal à la moitié du vôtre et le FD au nombre de fois où cet atout a été pris.

— **Méditation supplémentaire** – Vous pouvez méditer ou prier une fois de plus par jour pour récupérer des points d'énergie.

Bienvenu sur le dK de poche – tout ce qu'il faut pour jouer sur une seule feuille recto-verso à plier en quatre et à glisser dans son portefeuille.
Voici les règles du dK dans leur plus simple expression... Pour en savoir plus, procurez-vous le livre du dK system !

DK DE POCHE

THE ULTIMATE RIQUIQUI COLLECTION FEUILLE DU CONTEUR

RÉSOLUTION D'UNE ACTION

Pour savoir si votre personnage réussit ou non une action qu'il entreprend, lancez 1d20 + score de la compétence. Vous devez obtenir un résultat égal ou supérieur à la difficulté pour réussir.

Vous ne lancez pas de jet lorsque :

- ☛ l'action est assez facile pour être réussie automatiquement ;
- ☛ vous avez assez de temps pour parvenir à vos fins.

Vous lancez un jet lorsque :

- ☛ l'action est facile mais vous êtes vraiment pressé par le temps ;
- ☛ l'action est difficile et vous ne savez vraiment pas si vous pouvez réussir.

DIFFICULTÉ

La difficulté est fixée par le conteur. Elle est généralement égale à 15 pour une action courante, 20 pour une action difficile, 25 pour une action très difficile, 30 et plus pour une action vraiment complexe.

OPPOSITION

Lorsque deux personnages sont en opposition, le vainqueur est celui qui a obtenu le résultat total le plus élevé. En cas d'égalité, l'avantage va toujours au personnage actif, par exemple l'attaquant.

20 ET 1

Si vous faites 20, vous réussissez toujours votre action, même si la difficulté est telle que vous ne pourriez que rater. Si vous faites 1, vous ratez toujours votre action, même si la difficulté est telle que vous devriez automatiquement réussir.

LES KRÂSSES

☛ Un dK (ou dé de Krâsse) est un d6 qui représente l'action du destin sur les personnages, soit pour les aider, soit pour leur nuire. Si vous faites 6 ou 3, vous obtenez une Krâsse. Si vous faites un autre chiffre, le résultat est nul.

☛ Le conteur dispose d'une réserve infinie de dK. À chaque fois qu'il lance 1d20 pour un second rôle ou une créature, il peut ajouter des dK à son jet. Pour chaque 6 ou 3 qu'il obtient, il peut ajouter ce chiffre au résultat du d20. Il est ainsi possible d'obtenir plusieurs krâsses et d'additionner les krâsses.

☛ Une fois qu'il a utilisé des dK, qu'il ait ou non obtenu des krâsses, le conteur doit mettre les dés dans un pot commun à tous les joueurs. Dès lors, quand ils veulent, ces derniers peuvent à leur tour lancer des dK en même temps que leur d20 pour accomplir une action. S'ils obtiennent une krâsse (6 ou 3), ils peuvent ajouter ce chiffre à leur total pour battre la difficulté. Ils rendent alors les dK au conteur.

☛ Quand un joueur et le conteur décident en même temps d'utiliser des dK sur un jet en opposition, il y a contre-krâsse. Les deux adversaires doivent miser le même nombre de dK. Ceux-ci sont mis en commun et ils vont à celui qui obtient le plus petit résultat au d20 (sans les bonus de compétence). Il peut alors les lancer et ajouter les krâsses obtenues à son jet, avec les bonus cette fois-ci.

☛ Si une krâsse est obtenue sur un jet d'attaque, le conteur ou le joueur doit ajouter le chiffre (6 ou 3) à ses dégâts. Si un défenseur obtient des krâsses, il peut réduire les dégâts qu'il encaisse.

☛ Certains atouts nécessitent que des dK soient dépensés. Dans ce cas, donnez simplement un dK au conteur sans le tirer.

LE COMBAT

Le combat est divisé en tours de jeu. Chaque camp agit l'un après l'autre : le camp des joueurs, puis le camp de leur adversaires. Si les joueurs ont été surpris, ils ne peuvent pas utiliser de dK au premier tour.

☛ Dans un tour, vous pouvez accomplir une action principale : porter une attaque, lancer un sort, effectuer un déplacement important ou l'utilisation d'une compétence. Si vous avez des actions supplémentaires grâce à un atout, vous pouvez les réaliser avec les malus indiqués.

☛ Vous pouvez aussi accomplir autant d'actions rapides que vous voulez : boire une potion, lancer une phrase ou deux, laisser tomber un objet, dégainer une arme, se déplacer de quelques pas, recharger un arc ou une arbalète... Se défendre est toujours une action rapide.

☛ Si l'attaquant bat le jet de défense de son adversaire, il lui inflige des dégâts qui sont déduits de son total de points de vie. Si le défenseur porte une armure, les dégâts sont réduits de la valeur de sa protection.

☛ Si vous voulez assommer ou immobiliser un adversaire, vous devez l'attaquer avec un malus de -4. Si vous réussissez à le toucher, calculez les dégâts. Votre victime doit faire un jet de sauvegarde contre 10 + dégâts. En cas d'échec, il est assommé ou immobilisé. Dans tous les cas, il ne subit pas les dégâts.

BLESSURES ET FATIGUE

Lorsque vous tombez à 0 points de vie, vous n'êtes pas mort – du moins pas encore. À partir de ce moment, vous ne pouvez plus perdre de points de vie et vous ne pouvez plus utiliser de dK. Mais si un adversaire obtient un 6 à l'un de ses dés de dégâts (ou s'il a obtenu une krâsse à son jet d'attaque), vous devez immédiatement effectuer un jet de sauvegarde contre 15. Si vous échouez une fois, vous êtes inconscient et gravement blessé. Refaites alors un deuxième jet de sauvegarde : si vous échouez celui-là, vous êtes mort !

SOINS

Vous possédez trois points de récupération par jour. À chaque fois qu'on vous prodigue des soins non magiques, vous perdez un point de récupération jusqu'à la prochaine aube.

☛ Un jet de Soins contre une difficulté de 15 redonne 1d6 points de vie par niveau.

☛ Un jet de Soins contre une difficulté de 25 permet de soigner une blessure grave sans laisser de trop graves séquelles. Il faut une journée de repos pour recommencer à bouger normalement. Si le jet de soins pour la blessure est raté, il faut une semaine de récupération ou un soin magique.

FATIGUE ET MÉDITATION

Lorsque vous tombez à 0 points d'énergie, vous êtes très fatigué. Vous ne pouvez plus utiliser de dK ni de magie. Vous récupérez naturellement 1 point d'énergie par niveau et par heure ; 2 si vous vous reposez.

Vous pouvez aussi tenter de vous concentrer ou de prier. Faites un jet de Magie ou de Foi contre une difficulté de 15. Si vous réussissez, vous regagnez 1d6 points d'énergie par niveau que vous possédez. Vous ne pouvez vous concentrer ou prier que trois fois par jour, que le jet soit réussi ou raté !

L'ÉQUIPEMENT

Votre personnage ne part pas à l'aventure tout nu. Il a besoin de vêtements, d'une bonne armure, d'une ou plusieurs armes et d'un sac pour ranger tout le reste.

ENCOMBREMENT

L'encombrement mesure la quantité de matériel que vous pouvez porter sans être gêné par son poids. Prenez une feuille à petit carreau et délimitez un espace égal à 3 plus votre niveau. C'est votre espace d'encombrement. En fonction de ce que vous portez, cochez une ou

plusieurs cases. Tout ce qui dépasse de l'espace délimité donne un malus de -1 à toutes les actions physiques (sauf le combat).

Le nombre de case que vous cochez dépend de ce que vous portez :

♣ cochez 2 cases si vous portez une armure d'amateur ou un bouclier de professionnel

♣ cochez 4 cases si vous portez une armure de professionnel ou un bouclier de brutasse

♣ cochez 6 cases si vous portez une armure de brutasse

♣ cochez 1 case pour chaque arme de professionnel que vous portez

♣ cochez 2 cases pour chaque arme de brutasse que vous portez

♣ cochez 2 cases si vous avez un sac d'amateur, 4 cases si vous avez un sac de professionnel ou 6 cases si vous avez un sac de brutasse.

SORTIR DU MATÉRIEL DU SAC

Lorsque vous avez besoin de matériel dans votre sac, faites un jet de Préparation. Vous avez un modificateur à ce jet qui dépend du sac que vous portez :

♣ **sac d'un jour** : le plus petit sac possible. Il ne donne pas d'encombrement mais vous apporte un malus de -5 à tous vos jets de Préparation.

♣ **sac d'amateur** : pas de modificateur au jet.

♣ **sac de professionnel** : vous avez un bonus de +5 à votre jet.

♣ **sac de brutasse** : vous avez un bonus de +10 à votre jet.

LA MAGIE

Par magie, on entend tout ce qui a le pouvoir de tordre, corrompre ou modifier la réalité que nous connaissons : sorcellerie, miracles, super-héros, etc. La magie est aussi diverses que les magiciens qui l'utilisent.

DOMAINES

Tous les magiciens ne sont pas capables des mêmes prodiges. Il existe six principaux Domaines de magie mais vous pouvez en inventer d'autres. En fonction de votre orientation et de vos apprentissages, vous devrez en choisir certains et en ignorer d'autres. Les domaines sont les suivants : Corps, Esprit, Invocation, Matière, Enchantement et Foyer.

LANCER UN SORTILÈGE

Pour lancer un sortilège, vous devez d'abord déterminer ses effets puis ses paramètres avant de lancer un jet de Magie ou de Foi. Si vous réussissez le jet, le sort est activé et vous payez son coût. Si vous ratez le jet, le sort échoue mais vous payez quand même son coût.

Tous les effets ne sont pas accessibles à tous les magiciens et les prêtres : ils sont classés en trois catégories – les effets d'amateur, les effets professionnels et les effets de brutasse. Au premier niveau, vous maîtrisez les effets d'amateur. Ensuite, vous pourrez apprendre les effets plus puissants en prenant les atouts adéquats. Les effets d'amateur

EXPÉRIENCE

À la fin de chaque histoire, le conteur peut vous donner des points d'expérience. En général, il faut compter aux alentours de 10 à 25 points d'expérience pour une séance de jeu. Notez soigneusement ces XP. À chaque fois que vous en totalisez 100, vous gagnez un niveau.

coûtent 1d6 points d'énergie ; les effets professionnels coûtent 2d6 points d'énergie ; les effets de brutasse coûtent 3d6 points d'énergie.

Si les effets varient selon les domaines, il en est qui sont valables pour tous. Le tableau ci-dessous vous donne les effets pour les dégâts, les soins et les bonus aux compétences.

PARAMÈTRES

Les paramètres représentent tous les éléments qui peuvent changer en fonction des circonstances : la distance, la portée, la vitesse d'incantation, le nombre de cible, etc. Choisissez les paramètres adéquats dans le tableau suivant, additionnez toutes les difficultés, notez et appliquez le modificateur total à votre jet pour savoir si votre sort est réussi ou raté.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Vous pouvez apprendre par cœur des sorts (en fixant les effets et les paramètres). Vous les lancez alors avec un bonus de +5. Attention, vous ne pouvez pas connaître plus de sorts que votre niveau.

Pour dissiper un sortilège, vous devez réussir un jet de Magie ou de Foi, avec la même difficulté que le sortilège lancé et un malus de -5 au jet.

| Incantation | Portée | Durée | Zone | Cibles | Difficulté |
|---------------|---------|------------------|--------------|--------|------------|
| 1 minute | Toucher | Instantanée | Aucune | Aucune | 0 |
| 1 action | Mêlée | 1 tour | Chariot | 1 | +5 |
| - | Jet | 1d6+niveau tours | Grande salle | 5 | +10 |
| - | Tir | 1 scène | Manoir | 10 | +15 |
| Action rapide | Vue | 1 séance | Château | 15 | +20 |

| | Effets d'amateurs | Effets professionnels | Effets de brutasse |
|------------------------|--|--|--|
| Dégâts et soins | 1d6 points + 1 point par niveau sur une ou plusieurs cibles. Divisez le total entre elles. | 1d6 points par niveau sur une ou plusieurs cibles. Divisez le total entre elles. | 1d6 points par niveau à tout le monde dans une zone. |
| Modificateurs | +/- 2 à une compétence, ajoutez +1 par 4 niveaux. Divisez les modificateurs s'il y a plusieurs cibles. | +/- 1 niveau à appliquer aux compétences, points de vie et d'énergie, ajoutez +1 par 4 niveaux. Divisez les modificateurs s'il y a plusieurs cibles. | +/- 2 à une compétence, à tout le monde dans une zone. Ajoutez +1 par 4 niveaux. |