

MINI SIX

CINEMATIC ROLEPLAYING GAME



BARE BONES
EDITION



ANTI PALADIN GAMES



Mini Six Bare Bones Edition

by Ray Nolan and Phil Morris

Copyright 2010 by AntiPaladin Games

Cover art and some interior art by Paul Boutros.

Mini Six Bare Bone Edition

Par Ray Nolan et Phil Morris - Copyright 2010 AntiPaladin Games

Mise en page par OxO128 (v0.1) de la traduction
de John Grümph (p1-p15) et YoYo (p15-p23)

Définition Des Termes De Jeu Courants

Mini Six n'a pas été écrit pour les joueurs débutants, ceux qui n'auraient jamais vu de jeu de rôle auparavant. Aussi, si vous êtes perdu, les définitions suivantes devraient vous être utiles.

Aventure : l'histoire dans laquelle les personnages des joueurs sont impliqués. Sauver la princesse, tuer le dragon, faire exploser la base spatiale, démanteler le réseau de voleurs de voiture. C'est un peu comparable à un épisode de série télévisée ou à un film au cinéma. Elle peut être achevée en une seule soirée ou au cours de plusieurs sessions de jeu.

Campagne : des aventures liées qui forment une plus grande histoire. Par exemple, elle pourrait ressembler à une série de romans parlant de quête épique ou une série télévisée où chaque aventure est un épisode et le fil rouge les personnages récurrents.

Difficulté (Diff) : c'est le nombre que vous devez obtenir, au minimum, pour réussir ce que vous tentiez de faire. Les défis généraux possèdent six degrés de difficulté (voir p.6). Les difficultés en combat dépendent des scores de défense de l'adversaire, comme la parade, l'esquive, etc.. Parfois, vous essaieriez d'affecter un autre personnage grâce à certaines compétences, comme la Séduction ou l'Intimidation ; il peut y résister grâce à ses propres compétences. Dans ce cas, vous devez battre le score du défenseur pour réussir. La difficulté d'une action donnée peut être modifiée par le MJ en fonction des circonstances.

Meneur de jeu (MJ) : la personne qui s'occupe de tout. Aussi appelé Narrateur. Elle fait vivre l'aventure et agit en tant qu'arbitre impartial pour faire avancer le jeu.

Personnages joueurs (PJ) : les protagonistes, qu'ils soient des héros ou des anti-héros. Ce sont les personnages contrôlés par les joueurs.

Personnages non-joueurs (PNJ) : tous les personnages contrôlés par le meneur de jeu. Ce sont les alliés des héros, leurs ennemis, de simples silhouettes dans le décors et tous les autres figurants. Si un personnage n'est pas contrôlé par un joueur, c'est un PNJ. Ces personnages ne suivent pas les règles normales de création. Ils sont construits en fonction des besoins de l'histoire ou de la tâche que souhaite leur assigner le MJ.

Scène : un combat intense, une excitante poursuite en voiture, une réunion avec des PNJ – tous les moments d'interaction avec d'autres PJ ou PNJ qui durent et forment un tout. Tout comme dans une histoire ou au théâtre, quand l'action s'achève, la scène aussi.

Séance : la réunion des joueurs. Quand vous en avez fini pour la soirée et que tout le monde est rentré chez lui, c'est la fin de la séance. S'il vous plaît, respectez votre hôte et nettoyez l'aire de jeu avant de partir ; c'est tout de même plus sympathique.

Tour : approximativement dix secondes dans le monde du jeu. On l'utilise pour évaluer la vitesse des actions simples et du combat.

Table des matières

Jeter Les Dés	4
Créer Un Personnage	4
Attributs	4
Compétences spécialisées	4
Atouts	4
Complications	5
Équipement	6
Mécanismes De Jeu	6
Actions générales, hors combat	6
Ordre des actions dans un tour	6
Actions multiples	6
Mouvement	7
Expérience	7
Guérison	7
Le Combat	7
Véhicules	8
Combats de véhicule	8
Quelques exemples de véhicules	9
Un Système De Magie Simple	11
Le livre des sorts	11
Un Grimoire De Sorcellerie	12
Objets Magiques	14
Exemples De Figurants & Créatures Par Genre	15
Règles Optionnelles	21
Elargir les Attributs	21
Ajouter des Capacités Paranormales	21
Pseudo-Compétences	22
Attributs Paranormaux avec Compétences	22
Changer le nombre de Dés de Compétence	22
Les jets élevés augmentent les dégâts	22
Compétences indépendantes	22
Jets de dés réduits	22
Points de personnage de l'OpenD6	22
Dégât d'OpenD6	22
Acheter de nouveaux Atouts	22
Se débarrasser des Complications	22
Points de vie (alternative aux niveaux de blessure)	22
Open Game Licence	24

À propos de ce livre

Mini Six appartient à la famille des jeux de l'OpenD6. Il est aussi cinématique et souple que ses parents, mais son objectif est d'être plus rapide et plus léger, en gardant le cœur des mécaniques du jeu, mais en épurant les règles.

Les pages 4 et 5 détaillent la création du personnage tandis que les pages 6 à 8 vous donnent toutes les mécaniques nécessaires pour jouer. Au-delà de ces pages, ce sont des règles additionnelles et des options pour étendre votre expérience de jeu.

De la page 8 à la page 14 se trouvent des règles qui n'interviendront que dans certains univers, comme les véhicules et la magie. Les pages 15 à 21 donnent au MJ une liste préétablie de PNJ et de monstres pour peupler ses univers. Les pages 21 à 23 offrent des variantes permettant d'adapter au mieux le jeu en fonction du style de campagne recherchée.

Ce que vous ne trouverez pas dans ce livre, ce sont des exemples détaillés en nombre, des règles exhaustives couvrant tous les scénarios possibles ou d'interminables listes de modificateurs. Nous faisons, en revanche, confiance au meneur de jeu pour appliquer le sens commun, avec l'aide des joueurs, afin que tous s'amuse. Ne ralentissez pas le jeu en perdant du temps à dénicher des règles qui n'existent pas. Et le plus important, quand les règles contredisent le plaisir, c'est ce dernier qui l'emporte.

JETER LES DÉS

Ce système de jeu utilise des dés à six faces ordinaires. Le chiffre devant le « D » indique le nombre de dés qu'il faut lancer, tandis que le chiffre après le + est le modificateur à ajouter. Par exemple, 2D+2 signifie jeter deux dés et ajouter 2 au total.

L'un des dés que l'on jette est toujours le Joker. Utilisez un dé de couleur différente ou jetez le dé à part pour bien marquer qu'il s'agit du Joker. Si le résultat du Joker est un 6, relancez-le et ajoutez le nouveau chiffre obtenu au 6. Si un 6 sort une nouvelle fois, continuez à ajoutez les chiffres et relancez encore une fois ! Continuez jusqu'à ce que le Joker donne un autre résultat.

CRÉER UN PERSONNAGE

1. Distribuez 12 dés entre les quatre attributs. Aucun attribut ne peut avoir moins de un dé et plus de quatre assignés.
2. Distribuez 7 dés entre les compétences et les atouts. Aucune compétence ne peut avoir plus de deux dés assignés lors de la création du personnage.
3. Sélectionnez des complications.
4. Choisissez votre équipement.

Éclater les dés : les dés des attributs et des compétences peuvent être éclatés en « points ». Chaque dé équivaut à trois points. Un attribut doit toujours posséder au moins 1D. Il peut avoir uniquement des dés entiers (pas de points bonus), un +1 ou un +2. Passer à +3 indique que la valeur du dé augmente de un. Voici un exemple de progression : 1D, 1D+1, 1D+2, 2D, 2D+1, etc..

Attributs

Chaque personnage possède quatre attributs qui mesurent les capacités physiques et mentales communes à toutes les créatures. Les personnages distribuent 12D entre les quatre attributs. Ils sont généralement mesurés sur une échelle de 1D à 4D, bien que des atouts puissent changer ces limites. Quand vous assignez les dés dans les attributs, vous pouvez choisir des dés entier ou un mélange de dés et de points.

Le **Vigueur** représente la force physique, la résistance et les dégâts que vous pouvez infliger quand vous frappez à mains nues.

Le **Agilité** représente la précision et la coordination.

Le **Esprit** représente l'intelligence et la créativité.

Le **Aura** représente le charme, la volonté et la présence.



Compétences

Les personnages sont plus précisément définis par leurs compétences. Les joueurs peuvent assigner jusqu'à 7D dans les compétences afin de représenter les talents uniques de leurs personnages. Les dés non utilisés peuvent être dépensés pour acheter des atouts.

Les compétences sont des domaines de compétence qui représentent l'entraînement et l'intérêt. Quand vous assignez les dés, vous pouvez choisir de placer des dés entiers ou un mélange de dés et de points. Il n'est pas possible d'assigner plus de 2D à une compétence donnée au cours de la création du personnage. Le score par défaut de chaque compétence est celui de l'attribut directeur. Par exemple, un personnage qui a une Vigueur de 3D possède 3D dans tous les compétences liées avant d'ajouter de dés supplémentaires. S'il place 2D en Lutte, son score total est de 5D.

Voici une liste non-exhaustive pouvant vous inspirer sur ce que vous pouvez utiliser dans votre jeu. Chaque univers devrait posséder une liste sur-mesure de compétences appropriées qui peuvent inclure de nouvelles compétences ou des modifications des exemples donnés. Par exemple, un univers de «Sword & Sorcery» classique pourra proposer une liste étendue de compétences d'armes afin de mieux définir les guerriers, tandis qu'un univers de SF pourra toutes les réunir sous la seule dénomination « Armes de mêlée ».

Compétences	Vigueur	Agilité	Esprit	Aura
Tous genres	Lutte* Couteau* Puissance Masse* Résistance	Athlétisme Esquive* Larcin Discrétion Lancer*	Histoire Linguistique Médecine Mécanique Fouille Pistage	Commander Courage Diplomatie Persuasion Séduction
Contemporain / SF		TGC (Très Gros Calibre)* Pilotage Conduite Pistolet* Fusil*	Informa-tique Orientation Technique Sciences	Renseignements
Fantasy	Hache* Arme d'hast* Forge Épée*	Arc* Arbalète*	Magie	Équitation

* Les compétences de combat ne possèdent pas de spécialisations.

Compétences spécialisées

Les spécialisations sont des aspects précis d'une compétence. Par exemple, une spécialisation de Conduite peut être Automobile ou Moto. Un dé de compétence peut être dépensé pour gagner 3D de spécialité. Les compétences de combat ne possèdent pas de spécialités. Par exemple, un personnage avec une Agilité de 3D se consacre à la course à pied, une spécialité d'Athlétisme. Il dépense un dé, mais inscrit Course 6D sur sa feuille de personnage. Son score d'Athlétisme n'est toujours que de 3D. C'est la seule fois où la limite des 2D en compétence peut être dépassée.

Atouts

Uniquement au cours de la création du personnage, vous pouvez assigner des dés de compétence non utilisés pour acheter des atouts. Les atouts suivants servent d'exemples et d'inspiration. Le chiffre entre parenthèse correspond au coup d'achat pour obtenir cet atout. Votre MJ peut en créer bien d'autres.

Atouts raciaux

Elfe (2) : Vous vivez longtemps, vous voyez dans le noir, vous avez un bonus de +1 à toutes les attaques à distance. Vous avez 5D au maximum en Agilité, mais votre Vigueur n'est que de 3D.

Nain (1) : vous vivez longtemps, vous pouvez voir dans le noir, vous avez un bonus de +2 en Forge et tous les artisanats. Vous avez 5D au maximum en Vigueur, mais votre Agilité n'est que de 3D.

Reptoïde (2) : vous êtes vert et écailleux, ce qui vous donne une protection supplémentaire de +1. Vous avez aussi des griffes au bout des doigts, ce qui vous donne +1 aux dégâts à mains nues. Vous êtes sans doute asexué. Désolé.

Robot (4) : Vous ne mangez pas, ne respirez pas, ne dormez pas. Votre mémoire peut être effacée. Vous ne guérissez pas, mais vous pouvez être réparé. Tant que votre central mémoire est intact, vous pouvez être reconstruit si vous êtes détruits.

Atouts généraux

Attentif (2) : le MJ peut vous révéler certains indices que d'autres pourraient manquer. Une fois par séance, le personnage peut annoncer qu'il étudie un objet ou une scène. Le MJ lui révèle quelque chose qu'il serait normalement impossible de déterminer. Si rien n'en sort, cet atout peut être utilisé à nouveau. « Élémentaire, mon cher Watson. »

Casse-cou (2) : une fois par séance, vous pouvez oublier toute prudence pour accomplir une action terriblement dangereuse qui pourrait vous coûter la vie. Votre esquive et votre parade sont réduits de moitié tandis que tous les jets de Vigueur sont doublés pour encaisser les dégâts pendant un tour.

Chanceux (2) : une fois par séance, vous pouvez déclarer que vous vous sentez en veine. Doublez le résultat du prochain jet de dés.

Compagnon (3) : vous avez un ami loyal qui est prêt à vous accompagner dans vos aventures. Ce personnage ne possède que 10D dans les attributs et 4D dans ses compétences de départ. Il ne reçoit normalement que 1 à 3 PP par séance, mais jamais autant que son intrépide patron.

Destiné (2) : les personnages avec cet atout sentent qu'ils sont promis à un grand dessein. Une fois par séance, le personnage peut décider qu'un jet raté n'a aucune part dans son destin. Il relance immédiatement ce jet pour obtenir un résultat différent.

Faveurs (1) : les gens vous sont redevables. Une fois par séance, vous pouvez collecter l'une de ces dettes. Cela peut prendre la forme d'une information, de l'utilisation temporaire d'un équipement (emprunter une camionnette, un fusil à pompe, etc.), d'un refuge pour dissimuler quelqu'un ou quelque chose pour un temps court, ou tout autre élément similaire.

Séduisant (1) : les gens trouvent votre personnage particulièrement séduisant. Cela peut l'aider à réduire leur suspicion ou à les distraire, selon les circonstances. Une fois par séance, le personnage peut doubler un jet pour toute action liée à son apparence – pour séduire une personne, la baratiner ou simplement pour distraire des gardes.

Souvenir (1) : à tout moment, le personnage peut choisir de se rappeler de quelque chose qu'il a vécu. Le MJ doit lui dire la vérité avec autant de détails qu'il pourrait avoir remarqués.

Atouts ésotériques

Rayon d'énergie (5) : vous pouvez balancer des rayons d'énergie pure. Ils infligent 4D de dégâts et vous devez utiliser votre compétence de Lancer.

Régénération (3) : vous guérissez un niveau de blessure par heure.

Sorcier (3) : vous avez une affinité avec la magie. Les sorts fonctionnent avec vous. Reportez-vous au système de magie, page 11.

Télékinésie (3) : vous pouvez bouger des objets par le simple pouvoir de votre esprit. Effectuez un jet d'Esprit et traitez-le comme un jet de Puissance. Les gens peuvent résister avec leur Vigueur.

Télépathie (3) : vous pouvez lire l'esprit des gens. Les cibles résistent en utilisant leur Aura contre votre Esprit.

Vision au rayon-X (3) : vous pouvez voir au travers de trente centimètres de matériaux.

Vol (4) : vous pouvez voler (à deux fois votre vitesse de déplacement au sol).

Complications

Au cours de la création du personnage uniquement, les joueurs peuvent choisir jusqu'à deux complications. Elles ne donnent pas de dés supplémentaires au cours de la création ; mais, si l'une d'entre elle vient à entrer en jeu, le personnage gagne un PP supplémentaire. Les personnages ne peuvent pas gagner plus d'un PP par complication et par séance de jeu, quelque soit le nombre de fois où la complication intervient.

Âge : vous êtes soit très vieux, soit vraiment jeune. En plus de tous les problèmes sociaux liés à votre âge, le MJ peut vous imposer un malus aux actions basées sur cet âge. Grand-père se luxe la hanche, un type bizarre vous offre des bonbons dans la rue, et c'est vraiment dur pour vous de séduire le top-model au bar. À chaque fois que votre âge vous pose des problèmes, vous gagnez un PP.

Code personnel : vous vivez selon un code et vous ne franchirez jamais la ligne. Peut-être que vous ne vous battez jamais contre un adversaire désarmé, ou que vous vous assurez qu'ils l'ont vu venir, ou que vous ne pouvez

mentir. Quelque soit la manière dont vous le définissez, votre code signifie beaucoup. Certains chevaliers croisés ne tuent pas, de preux paladins ne rusent pas, et parfois même les voleurs ont de l'honneur. Gagnez un PP à chaque fois que votre code complique les choses pour vous ou vos amis.

Ennemis : quelqu'un ne vous aime pas du tout. Et c'est une menace terrifiante. Peut-être qu'il a plus d'amis que vous, peut-être sont-ils plus grands et plus méchants. Dans tous les cas, vous possédez votre propre petite brute personnelle. Gagnez un PP quand il vous complique l'existence.

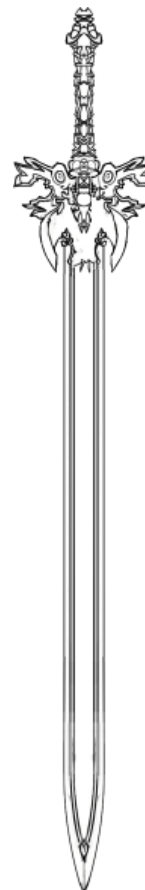
Fou : vous avez des soucis qui paieront l'université des enfants de votre thérapeute. Vous pouvez être simplement paranoïaque, avec pourquoi pas quelques TOC. Votre peur de tout et n'importe quoi peut aussi poser problème. Et puis, vous êtes peut-être vraiment Napoléon et tous les autres se trompent. Dur de convaincre les gens que vous n'êtes pas lunatique. Hastur ! Hastur ! Hastur ! Prenez vos pilules et gagnez un PP à chaque fois que vos psychoses vous mettent dans le pétrin.

Gremlins : vous avez un toucher très spécial. Du genre qui casse les machines. Vous n'avez pas le chic avec les moteurs, l'électronique, les objets magiques et toutes ces babioles. Si c'est une machine, vous ne pouvez pas lui faire confiance. Gagnez un PP à chaque fois que le MJ profite de vous de cette façon.

Malheureux en amour : les choses ne sont pas faciles pour certains hommes. Votre amour en date est en train de mourir, a été enlevée, vous a trahi ou pire, vous a jeté. Vous gagnez un PP à chaque fois que votre vie amoureuse s'effondre de belle manière.

Malheureux en argent : vous avez vraiment du mal à garder votre argent. Vous gagnez un PP quand vous perdez une grande quantité d'argent à cause de votre bêtise ou de la malchance et que vous n'avez rien en échange.

Sombre secret : vous avez été un méchant garçon. Peut-être que vous fumiez dans les toilettes. Peut-être que ces prostituées se sont enterrées toutes seules. Peut-être que cet uniforme ennemi dans votre placard n'est pas à vous. Peut-être que la banque avait l'intention de vous donner tout cet argent, ce jour-là. Que l'univers en soit juge. Vous gagnez un PP supplémentaire quand votre passé revient vous hanter.



Équipement

Certains univers partent du principe que votre personnage a tout l'équipement d'une personne des classes moyennes, tandis que d'autres, de fantasy, considèrent que ce que vous avez dans votre sac fait la différence entre la vie et la mort.

Les personnages peuvent commencer avec une pièce d'équipement lié à chaque compétence développée durant la création du personnage. Par exemple, un pistolet pour la compétence Pistolet, ou une trousse de premiers soins pour la compétence Médecine, etc.. Pour tout le reste, voyez avec le MJ.

Exemple d'armes	Dégâts
Corps à corps	-
Bâton	+1D+2
Couteau	+1D
Épée	+2D+2
Épée à deux mains	+3D+1
Gourdin	+1D+1
Hache	+3D
Hachette	+1D+1
Hallebarde	+3D
Lance	+2D
Marteau de guerre	+3D
Masse	+1D+1
Rapière	+2D
Distance	Dégâts
Arbalète	4D+1
Arc	+2D+2
Armes modernes	Dégâts
Pistolet léger	3D+2
Pistolet lourd	4D
Carabine	5D
Fusil	4D+2
BFG	6D
Grenade	5D
Armes SF	Dégâts
Fusil plasma	6D
BFG plasma	7D
Épée plasma	+4D
Armures	Dégâts
Cuir	+2
Haubert	+6
Plaque	+9
Bouclier	+4
Gilet pare-balles	+3
Combinaison de combat	+6
Portées	en mètres
Arc	30/100/300
Arbalète	50/150/400
Pistolet	50/200/500
Grenade	10/20/40

MÉCANISMES DE JEU

Actions générales, hors combat

Le personnage doit lancer les dés de l'attribut approprié plus ceux d'une compétence éventuelle et battre la difficulté fixée par l'action et les circonstances.

Très facile	2 - 5 (3)
Facile	6 - 10 (8)
Moyen	11 - 15 (13)
Difficile	16 - 20 (18)
Très difficile	21 - 30 (25)
Héroïque	31 et plus



Très facile : tout le monde peut y parvenir. Ces jets ne doivent intervenir que si un succès est critique pour l'histoire en cours.

Facile : les personnages n'auront sans doute jamais de souci avec ces tâches, mais un individu non-entraîné peut les trouver difficiles.

Moyen : un personnage moyen a des chances raisonnables d'échouer à ces actions. Des succès consistants nécessitent souvent un entraînement dans une compétence ou un au score dans l'attribut naturel.

Difficile : les actions de cette difficulté sont vraiment ardues. Il faut être bien entraîné ou avoir beaucoup de chance.

Très difficile : les tâches de cette catégories tombent dans le domaine des maîtres dans les compétences utilisées ; peu peuvent espérer réussir sinon.

Héroïque : ces actions sont pratiquement impossibles. Seuls les plus chanceux ou les grands maîtres peuvent raisonnablement espérer réussir.

Ordre des actions dans un tour

On considère qu'un tour de jeu dure environ 10 secondes.

1. déclarez toutes les actions prévues pour le tour ;
2. déterminez l'ordre d'initiative en lançant l'Agilité de chaque personnage. Le résultat le plus élevé commence ;
3. les personnages effectuent les jets de toutes les actions qu'ils tentent. Les cibles peuvent avoir l'opportunité de résister ou d'éviter l'action.

Actions multiples

Les personnages peuvent tenter d'effectuer plus d'une chose au cours d'un tour en retirant un dé à toutes les actions pour chaque action au-delà de la première. Par exemple, si un personnage tente de tirer deux fois, il retire un dé à chacune de ses tentatives.

Échelle

Tous les objets ne sont pas à la même échelle. Les humains et les chevaux sont assez proches de taille pour être considérés comme égaux ; mais pas les humains et les dragons. Quand vous infligez des dégâts à une cible de taille inférieure ou que vous devez encaisser ses dégâts, vous ajoutez des dés supplémentaires aux dégâts ou un bonus à votre encaissement. Les cibles plus petites ont un bonus pour toucher ou pour esquiver les adversaires plus grands.

Échelle	Modificateurs
Personnages, animaux	Aucun
Moto volante, voiture, petit dragon, wagon	+2D/+6
Grand dragon, galion, mécha, tank	+4D/+12
Chasseur, transport léger, mécha lourd	+6D/+18
Croiseur interstellaire, Grand Ancien, station spatiale	+12D/+36
Station spatiale gigantesque, planète	+24D/+72

Mouvement

Un personnage peut bouger de trois mètres gratuitement ou de six mètres pour le prix d'une action. S'il désire se déplacer plus vite, il peut jeter sa compétence d'Athlétisme et ajouter le résultat à son mouvement. S'il s'agit de la seule action entreprise ce tour, le mouvement total est doublé.

Expérience

À la fin de chaque séance, le MJ récompense les personnages en leur donnant des Points de Personnage (ou points d'Expérience) (PP). Le nombre de points peut varier selon les séances, généralement de 3 à 7 selon l'histoire, les dangers, les succès et le plaisir.

Dépenser les points de personnage

Toutes les compétences peuvent être augmentées d'un point au prix d'un nombre de PP égal au score actuel du dé. Aucune compétence ne peut gagner plus d'un point par séance. Les spécialisations ne coûtent que la moitié, arrondi au supérieur.

On peut aussi utiliser les PP pour améliorer les attributs. Cela coûte 10 fois le nombre de dés dans l'attribut pour l'augmenter d'un point. Toutes les compétences liées à l'attribut augmentent aussi d'un point. Par exemple, si un personnage a un Esprit de 3D+1, cela lui coûte 30 PP de l'augmenter à 3D+2.

Points d'héroïsme

Les personnages commencent avec un point d'héroïsme et peuvent le dépenser avant n'importe quel jet. Les points d'héroïsme permettent beaucoup de choses, mais une fois dépensés, ils sont perdus.

- gagner un bonus de +6 à un jet unique (on peut dépenser jusqu'à trois points d'héroïsme sur le même jet) ;
- pas de bobo ! Une fois par combat, le personnage peut réduire la gravité d'une blessure d'un niveau ;
- effectuer un léger changement dans le décors (trouver une fenêtre ouverte, ou un pot de WD40 et un rouleau d'adhésif, etc.) ;
- « acheter » un indice. Parfois les joueurs sont perdus ou pensent qu'ils ont raté quelque chose. Cela leur donne la possibilité de trouver le détail qu'ils auraient sinon raté.

On peut gagner des points d'héroïsme en jouant mieux – le MJ peut ainsi encourager les personnages à accomplir les actions propres à l'histoire et au style de jeu. Si vous jouez dans un univers de Western un peu dur, le joueur qui utilise le jargon de l'époque pour amuser ses camarades sans perturber le jeu peut se voir accordé un point d'héroïsme. À moins qu'elles ne soient vraiment contre la nature du jeu, les idées brillantes et les actions héroïques devraient toujours être récompensées.

Guérison

Guérison naturelle : si un personnage blessé se repose, il peut tenter un jet de Vigueur. En cas de succès, il peut guérir un niveau de blessure. La fréquence des jets dépend de la gravité des blessures.

Guérison assistée : les personnages avec la compétence Médecine peuvent aider leurs compagnons à guérir plus vite. Il peut tenter un jet par jour pour chaque patient traité. Sur un succès, le patient regagne un niveau de blessure.

Niveau de blessure	Fréquence de guérison naturelle	Difficulté du jet de Vigueur	Difficulté du jet de Médecine
Étourdit	1 minute	Automatique	Facile
Blessé	3 jours	6	Moyen
Grièvement blessé	3 jours	6	Moyen
Incapacité	2 semaines	8	Difficile
Mortellement blessé	5 semaines	9	Très difficile

LE COMBAT

Pourquoi deux résolutions différentes ?

Le Combat rapide est la solution la plus pratique de résoudre les combats, mais les joueurs habitués à l'OpenD6 peuvent être plus à l'aise avec le Combat traditionnel.

Le Combat rapide réduit le nombre de jets de dés sans altérer les résultats de manière significative, en comparaison du Combat traditionnel.

Mini Six supporte les deux approches, aussi vous pouvez choisir la méthode que vous préférez.

Le combat rapide

Attaquer un adversaire

La difficulté pour toucher un adversaire dépend de ses scores de défense fixe.

Distance : ajoutez toujours le modificateur de portée à la valeur de l'Esquive (bout touchant -5, portée courte 0, portée moyenne +5, portée longue +10). Voyez la liste des armes pour quelques exemples de portée.

Couverture : si la cible est dissimulée à au moins 50%, ajoutez +5 à la difficulté. Pour une couverture à 75%, ajoutez +10. Il est impossible de toucher une cible couverte à 100%. La luminosité et les ténèbres peuvent aussi fournir une couverture, à la discrétion du MJ.

Défenses fixes

Dans le système de combat rapide, les personnages calculent à l'avance la valeur de leur Esquive, de leur Parade et de leur Blocage. Ces valeurs indiquent la difficulté à battre pour les toucher. Pour cela, multipliez par trois le score de la compétence et ajoutez les points supplémentaires, puis notez le résultat sur la feuille de personnage. Par exemple, Sir Baelen a une compétence d'épée de 5D+1. Sa parade fixe est égale à 16 (5x3, plus 1).

Blocage = (dés de Lutte x3) + points

Esquive = (dés d'Esquive x3) + points

Parade = (dés d'Arme x3) + points

Esquive totale : si le personnage ne fait rien d'autre que d'esquiver jusqu'à son prochain tour, il peut ajouter +10 à son score d'Esquive, et appliquer les modificateurs de portée et de couverture comme normal. Ce résultat est valable contre toutes les attaques.

Encaisser les dégâts

Quand la cible a été touchée, l'attaquant peut déterminer les dégâts. Le score d'encaissement de la cible est soustrait à ceux-ci. Le joueur ou le MJ peuvent se reporter à la table des niveaux de dégâts, ci-dessous, pour considérer la gravité des dégâts.

Encaissement = (Vigueur x3) + points, plus la valeur de l'armure + tous les bonus magiques, technologiques ou autres.

Le combat traditionnel de l'OpenD6

Attaquer un adversaire

La difficulté pour toucher un adversaire est 10, modifiée par la portée, la couverture et par la défense (Esquive, Parade ou Blocage, voir ci-dessous).

Options de défense

Le défenseur peut choisir de parer, d'esquiver ou de bloquer une attaque. Néanmoins, si les défenses n'ont pas été annoncées dans les intentions du début du tour, elles subissent un malus de -1 jusqu'au prochain tour.

Blocage/Parade : quand le personnage est attaqué au corps à corps, à mains nues ou avec une arme, il peut choisir de bloquer ou de parer l'attaque. Le défenseur jette ses dés de Lutte ou d'Arme, s'il est armé et le résultat devient la difficulté qu'il faut battre pour le toucher. On utilise le résultat du jet, même s'il est inférieur à la difficulté de base. Si le personnage utilise une arme pour parer une attaque à mains nues, l'attaquant subit les dégâts de cette arme. Le défenseur a un malus de -1 dés à toutes ses actions jusqu'au prochain tour s'il n'avait pas annoncé cette défense dans ses intentions.

Esquive réflexe : le personnage tente d'éviter le coup. Son jet d'Esquive remplace la difficulté de base de l'attaque (mais la portée et la couverture s'appliquent). Le défenseur a un malus de -1 dés à toutes ses actions

jusqu'au prochain tour s'il n'avait pas annoncé cette défense dans ses intentions.

Esquive totale : le personnage ne fait rien d'autre d'esquiver jusqu'au prochain tour. Il peut jeter son Esquive, ajouter 10 et appliquer la portée et la couverture. Le résultat compte contre toutes les attaques.

Encaisser les dégâts

Quand la cible a été touchée, le personnage peut déterminer les dégâts. Le défenseur doit effectuer un jet de Vigueur et ajouter la valeur de son armure ainsi que tout bonus applicable. Le résultat final est soustrait aux dégâts. Le joueur ou le MJ peuvent se reporter à la table des niveaux de dégâts, ci-dessous, pour considérer la gravité des dégâts.

Niveau de blessure	Dégâts Encaissement*	Effets
Intact	0 ou moins	
Étourdit	1 – 3	-1D à toutes les actions du tour et du suivant
Blessé	4 – 8	-1D à toutes les actions jusqu'à guérison
Grièvement blessé**	4 – 8	-2D à toutes les actions jusqu'à guérison
Incapacité	9 – 12	En action libre, le personnage peut tenter, avant de perdre conscience de rester debout en réussissant un jet de Résistance (diff 15). En cas de succès, il peut continuer à agir avec un malus de -3D. En cas d'échec, il est inconscient pendant 10D minutes.
Mortellement blessé	13 – 15	Le personnage est presque mort, inconscient, sans pouvoir résister. Jetez la Vigueur du personnage à chaque tour, le personnage meurt si le jet est inférieur au nombre de minutes durant lesquelles il est resté dans cet état sans soins.
Mort	16 ou plus	Le personnage est décédé.

* Tous dégâts supplémentaires égaux ou inférieur à l'état actuel du personnage augmentent son niveau de blessure d'un cran.

** Un personnage est grièvement blessé si le résultat est entre 4 et 8 et qu'il a déjà été blessé.

VÉHICULES

Tous les véhicules, des plus anciens chars aux vaisseaux spatiaux du futur, partagent des caractéristiques communes. Ces dernières permettent au MJ et aux joueurs de résoudre rapidement toutes les actions relatives aux véhicules.

Compétence : quelle compétence utiliser pour conduire ou piloter l'engin.

Échelle : la taille du véhicule.

Coque : utilisé pour encaisser les dégâts.

Manœuvrabilité (Mn) : la facilité avec laquelle on manie le véhicule. C'est un bonus sur les jets de pilotage et de conduite.

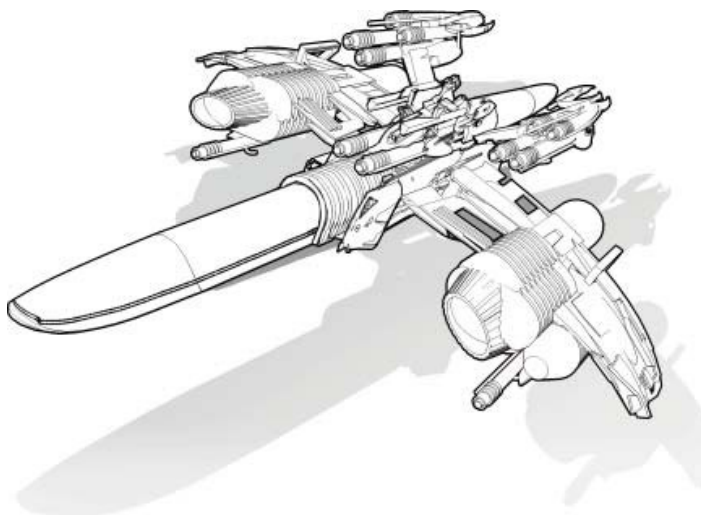
Vitesse : la vitesse de déplacement du véhicule.

Équipage : le nombre de personnes nécessaires pour manœuvrer le véhicule.

Passagers : le nombre de personnes embarquées qui ne sont pas des membres d'équipage.

Armes : toutes les armes montées sur le véhicule.

Cargo : la quantité de matériel qu'il peut embarquer.



Combats de véhicule

Certains véhicules possèdent des armes. À moins que ce ne soit spécifié dans leur description, les armes ont la même échelle que le véhicule qu'elles équipent. Les attaques sont résolues de la même manière que dans le combat entre personnages – la seule différence est que le pilote utilise sa compétence de Pilotage à la place de l'Esquive pour éviter d'être touché. Si une attaque passe, le personnage doit effectuer un jet de Coque pour encaisser les dégâts et consulter la table suivante pour déterminer la sévérité de ceux-ci.

Dégâts	Effets
Dégâts ≥ jet de Coque	Effets temporaires (un tour)
Dégâts ≥ 2 x jet de Coque	Effets permanents (il faut réparer)
Dégâts ≥ 3 x jet de Coque	Effets permanents (la partie est détruite)

Une fois que la sévérité des dégâts est déterminée, le MJ peut déterminer au hasard, ou logiquement, la partie du véhicule qui est endommagée.

1D	Effets	Effets des dommages
1	Perte de 1D de manœuvrabilité	À chaque fois que le véhicule est affecté, le véhicule perd 1D et peut tomber en négatif, ce qui donne un malus au pilote.
2 – 3	Un système interne au hasard	Sélectionnez au hasard un système du véhicule ; soit il est cassé, soit il perd 1D de valeur (si applicable). Exemples : matériel de communication, senseurs, écrans, voiles, transmission, armure, etc..
4 – 6	Dégâts structurels	Le véhicule subit un niveau de blessure. Traitez-les comme pour les personnages. Un véhicule mortellement blessé arrête de bouger. Les véhicules morts sont détruits.

Collisions

Quand les véhicules sont à courte portée, le poursuivant peut tenter de rentrer en collision avec le poursuivi. Il faut que le pilote réussisse un jet de pilotage plus élevé que celui du défenseur. En cas de succès, les deux véhicules subissent des dégâts égaux à la Coque de l'attaquant, plus des dés supplémentaires en fonction de la vitesse relative des véhicules.

Armes multiples

Quand les véhicules possèdent plus d'une arme d'un même type, on peut les utiliser en salve unique. Il faut réussir un test de Commandement dont la difficulté est basée sur le nombre d'armes combinées. Chaque doublement de leur nombre augmente les dégâts d'un point.

Poursuites

Quand vous tentez de rattraper ou de distancer un adversaire, le MJ détermine la portée qui vous sépare (courte, moyenne ou longue). À chaque tour, les véhicules effectuent un test de Pilotage ou de Conduite, avec un bonus égal à la Vitesse du véhicule. Le résultat le plus élevé peut réduire ou augmenter la distance d'un cran s'il le désire. Si la portée est réduite en dessous de courte, votre véhicule est rattrapé ; si la portée passe au-dessus de longue, vous vous échappez.

Réparer un véhicule

Les personnages peuvent réparer les véhicules en utilisant leurs compétences. La difficulté et le coût est basé sur le tableau suivant. Le coût dépend du prix du véhicule neuf.

Perte de dés	Difficulté	Coût	Temps nécessaire
1D	Facile	10%	1 heure
2D	Moyen	15%	4 heures
3D+	Difficile	20%	1 jour

Mouvement des véhicules

Les dés de Vitesse représentent le mouvement relatif des véhicules de même type. Les véhicules sont divisés en quatre larges catégories. Si des véhicules de catégories différentes doivent comparer leur vitesse, comme un chasseur poursuivant un tank, le véhicule le plus rapide reçoit un bonus de dés basé sur la différence entre facteurs de mouvement, comme indiqué dans le tableau suivant.

Facteur de vitesse	Modificateur
Engins primitifs / traction musculaire	0D
Véhicules terrestres et aquatiques motorisés	2D
Véhicules volants	5D
Véhicules spatiaux	10D

Portée des armes dans l'espace

L'espace est immense et vide. Les armes tirent à de grandes distances et les vaisseaux sont incroyablement rapides. Les portées données sont des unités abstraites qui sont définies par les besoins de chaque univers.

Coût des véhicules	
\$	Coût trivial
\$\$	Accessible à la plupart
\$\$\$	Disponible pour les très fortunés, les gouvernements et les corporations
\$\$\$\$	Seulement pour les plus riches individus et la plupart des gouvernements
\$\$\$\$\$	Seulement pour les gouvernements d'importance et les mégacorporations
\$\$\$\$\$\$	Uniquement pour les gouvernements planétaires et les empires stellaires

Quelques exemples de véhicules de fantasy

Dirigeable		<i>Un vaisseau volant magique</i>	
Coût	\$\$\$\$	Échelle	+4D
Compétence	Pilotage	Manœuvrabilité	0D
Coque	2D	Vitesse	1D
Équipage	4	Passagers	12
Cargo	2 tonnes	Armes	-

Automate		<i>Un golem à vapeur</i>	
Coût	\$\$\$\$	Échelle	+2D
Compétence	Commander	Manœuvrabilité	0D
Coque	5D	Vitesse	1D
Équipage	1	Passagers	-
Cargo	-	Armes	Masse (3D), corps à corps

Galion		<i>Un vaisseau pirate, Hisse et ho !</i>	
Coût	\$\$\$	Échelle	+4D
Compétence	Navigation	Manœuvrabilité	0D
Coque	4D	Vitesse	2D
Équipage	70	Passagers	30
Cargo	15 tonnes		
Armes	16 canons (4D), 8 canons (2D+2), portée 10/30/50. La moitié seulement des canons peuvent tirer sur la même cible à chaque tour.		

Petit voilier		<i>Un sloop ou une chaloupe</i>	
Coût	\$\$	Échelle	+4D
Compétence	Navigation	Manœuvrabilité	1D
Coque	2D+2	Vitesse	2D+2
Équipage	12	Passagers	8
Cargo	5 tonnes		
Armes	6 canons (2D+2), portée 10/30/50. La moitié seulement des canons peuvent tirer sur la même cible à chaque tour.		

Quelques exemples de véhicules modernes

Voiture		<i>Vroom, vroom</i>	
Coût	\$\$	Échelle	+2D
Compétence	Conduite	Manœuvrabilité	1D
Coque	2D	Vitesse	2D+1
Équipage	1	Passagers	4
Cargo	250 kg	Armes	-

Chasseur		<i>Une parfaite machine à tuer</i>	
Coût	\$\$\$\$	Échelle	+6D
Compétence	Navigation	Manœuvrabilité	3D
Coque	2D	Vitesse	3D
Équipage	1 ou 2	Passagers	-
Cargo	-		
Armes	Mitrailleuses (2D), portée 30/50/100 ; 4 missiles (4D), portée 1 km/4 km/8 km		

Moto		<i>En Massey Ferguson, on ne craint plus personne</i>	
Coût	\$	Échelle	+2D
Compétence	Moto	Manœuvrabilité	2D
Coque	1D+2	Vitesse	2D+2
Équipage	1	Passagers	1
Cargo	-	Armes	-

Tank		<i>Char d'assaut Adams</i>	
Coût	\$\$\$\$	Échelle	+4D
Compétence	Navigation	Manœuvrabilité	1D
Coque	6D	Vitesse	2D
Équipage	3	Passagers	1
Cargo	250 kg		
Armes	TGC (échelle des personnages, voir équipement) ; Canon principal (6D), portée 1km/2km/4km.		

Voiture de sport		<i>La Lilith Novum</i>	
Coût	\$\$\$	Échelle	+2D
Compétence	Conduite	Manœuvrabilité	2D
Coque	2D	Vitesse	3D
Équipage	1	Passagers	1
Cargo	100 kg	Armes	-

Quelques exemples de véhicules de SF

Moto aérienne		<i>Aile volante Eslner</i>	
Coût	\$	Échelle	+2D
Compétence	Pilotage	Manœuvrabilité	2D
Coque	1D+2	Vitesse	3D
Équipage	1	Passagers	1
Cargo	-	Armes	-

Destroyer stellaire		<i>Destroyer de classe Galaxy</i>	
Coût	\$\$\$\$\$	Échelle	+12D
Compétence	Commander	Manœuvrabilité	0D
Coque	6D	Vitesse	1D
Équipage	5000	Passagers	500
Cargo	100 kilotonnes + 30 chasseurs stellaires		
Armes	100 AA guns (3D, échelle des chasseurs), portée 1/3/5 ; 32 canons plasma (4D+1), portée 5/10/15 ; 6 Missiles nucléaires de 100 mégatonnes (8D), portée 15. La moitié seulement des canons et des armes peuvent tirer sur la même cible à chaque tour.		

Yacht stellaire		<i>Le meilleur choix pour les contrebandiers débutants</i>	
Coût	\$\$\$\$	Échelle	+6D
Compétence	Pilotage	Manœuvrabilité	1D
Coque	3D+1	Vitesse	3D
Équipage	2	Passagers	8
Cargo	50 kg	Armes	-

Mécha		<i>Sparte 3^{ème} millénaire</i>	
Coût	\$\$\$\$	Échelle	+4D
Compétence	Mécha	Manœuvrabilité	1D
Coque	5D+1	Vitesse	2D
Équipage	1	Passagers	-
Cargo	-		
Armes	Poings (5D) ; Canon de bras (4D), portée 500m/1km/2km		

Chasseur stellaire		<i>Vipère Mk II</i>	
Coût	\$\$\$	Échelle	+6D
Compétence	Pilotage	Manœuvrabilité	3D+2
Coque	2D+1	Vitesse	4D
Équipage	1+1 robot	Passagers	-
Cargo	-		
Armes	Canons couplés (4D), portée 1/3/5		

UN SYSTÈME DE MAGIE SIMPLE

Vous pouvez l'appeler Ki, Chi, Sorcellerie, Psi, etc.. Tout ça, c'est de la magie avec des goûts différents. La magie vous permet de briser les règles de l'univers de manière créative. Certains univers vous laisseront utiliser des sorts spectaculaires ; d'autres exigeront des effets bien plus subtils. Parlez avec votre MJ des limites de la magie dans son jeu.

Accéder à la magie

Dans certains univers, personne ne sait faire de magie. Dans d'autres, tout le monde le peut. L'option la plus commune est entre les deux – le personnage doit choisir l'atout ésotérique Sorcellerie à la création.

Lancer un sort

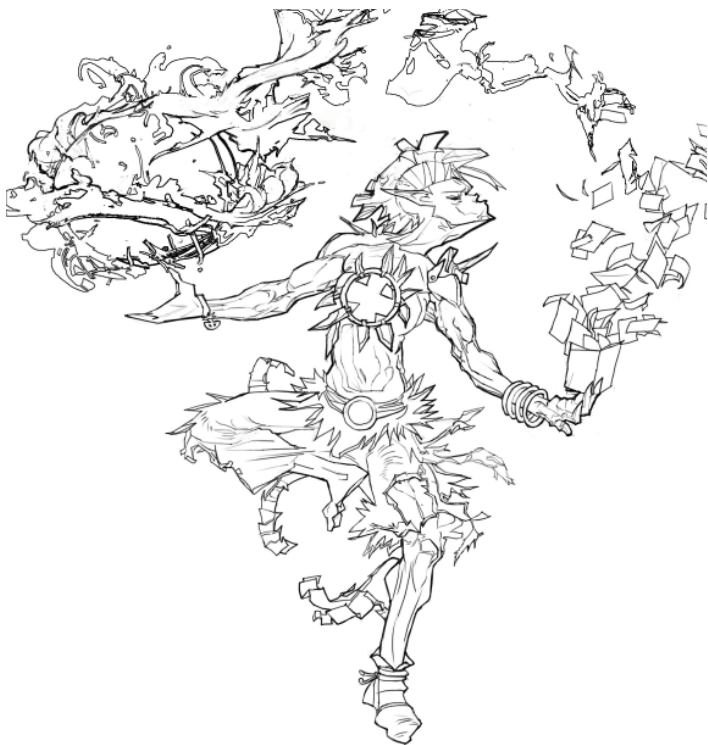
Tous les sorts possèdent une difficulté listée dans leur description. Les sorciers jettent leur compétence de Magie pour déterminer s'ils réussissent ou non. On ne peut lancer qu'un seul sort à chaque tour. Un succès au jet indique que le sort est lancé correctement et que ses effets s'appliquent. Sur un échec, le sorcier subit un malus de -1D à sa compétence de Magie. Des échecs successifs augmentent le malus d'autant. Il faut une heure de repos sans aucune interruption pour faire disparaître tous ces malus.

Sorts demandant plusieurs actions

Certains sorts exigent que des actions supplémentaires leur soient consacrées après le lancement. Par exemple, les sorts de projectile demandent que le sorcier lance le sort puis touche la cible avec un jet de Lancer. Le sorcier peut attendre son prochain tour pour effectuer l'attaque ou il peut accepter de prendre le malus d'actions multiples pour tout faire dans le même tour.

Concentration

Certains sorts exigent que le sorcier maintienne sa concentration pour que le sort fasse effet. Chaque sort maintenu compte comme une action.



Les sorts à la création

et la manière d'en apprendre d'autres

Le personnage connaît deux sorts pour chaque dé qu'il alloue à sa Magie lors de la création du personnage. Apprendre un nouveau sort coûte 2PP.

Atouts magiques

Les personnages capables d'apprendre la magie peuvent vouloir acheter les atouts suivants :

Familier (1) : le personnage possède un démon familier. Le familier peut voler à la vitesse de 20 mètres par tour, il peut parler et possède 1D dans tous ses attributs. Il ne peut pas lancer de sorts, mais peut prendre l'apparence d'un chat noir ou de n'importe quel petit animal à volonté.

Esprit totémique (1) : le personnage possède un conseiller spirituel qui communique avec lui par des rêves et des visions. L'esprit aura une perception quelque peu étrange des choses et ne dira jamais au personnage tout ce qu'il sait. Les esprits totems emploient des énigmes, des puzzles, et s'amuse à envoyer les personnages sur des quêtes insensées ; mais ils ont aussi des intuitions et des connaissances sur des choses que les hommes ne devraient jamais savoir.

Complications magiques

Le MJ peut permettre aux personnages magiciens de choisir certaines complications spécifiques.

Pacte démoniaque : le personnage s'est allié à un démon. Cela impressionne les mauvaises personnes. Vous gagnez un PP à chaque fois que cela vous complique la vie.

Mage blanc : vous ne pouvez blesser personne par la magie. Jamais. Gagnez un PP par séance.

Les outils du sorcier

Certains objets enchantés ne servent qu'à ceux qui peuvent lancer des sorts. Activer le bonus de l'objet ne compte pas comme une action. Quand le sorcier trouve un tel objet, il doit s'accorder à lui avant de pouvoir l'utiliser – cela signifie passer trois jours avec l'objet à proximité.

La cape donne +2D aux jets de magie pour les sorts de vol et de téléportation.

La boule de cristal donne +3D aux jets de magie pour les sorts de clairvoyance et de divination.

La baguette magique donne +1D aux jets de magie pour le sort spécifique lié pour lequel elle a été créée.

Le bâton donne un +1D aux jets de magie une fois par jour.

Fabriquer les outils du sorcier

Les sorciers peuvent construire leurs propres outils ; il faut du temps, de l'argent et surtout des PP. Durant la construction de l'objet, le sorcier doit pouvoir travailler douze heures par jour. Si un seul jour manque, tout le processus est perdu. À la fin du travail, il doit effectuer un test de Magie contre la difficulté indiquée. S'il échoue, l'argent et le temps sont perdus, mais pas les PP.

Objet	Coût	Temps	PP	Difficulté
Cape	\$\$\$	4 semaines	20	30
Boule de cristal	\$\$\$\$	8 semaines	30	35
Baguette magique	\$\$	2 semaines	10	25
Bâton	\$\$\$	4 semaines	15	30

Le livre des sorts

Il est possible d'apprendre les sorts à partir du grimoire de sort d'un autre sorcier. Dans ce cas, le coût est réduit à 1 PP pour chaque sort qu'il contient. Un grimoire peut contenir jusqu'à six sorts. Les sorciers créent les grimoires lorsqu'ils apprennent de nouveaux sorts. Ensuite, ils n'en ont guère besoin. Certains les gardent pour leurs apprentis, par sentimentalisme ou par peur d'oublier un jour les sorts qu'ils ont appris. D'autres les conservent pour les revendre un jour où le besoin d'argent sera important.

UN GRIMOIRE DE SORCELLERIE

Croissance animale



Difficulté 23
Durée 1 heure
Portée 40 mètres
Résistance Aucune

Augmente l'échelle d'un animal normal d'un cran.

Animation des morts



Difficulté 31
Durée Permanent
Portée Toucher
Résistance Aucune

Le sorcier touche le corps d'un humanoïde décédé et lui donne le don de non-mort, en tant que zombie ou que squelette selon l'état du cadavre. Les morts-vivants créés de cette manière peuvent être contrôlés par le lanceur du sort grâce à la compétence Commander. Quand ils sont détruits, ils tombent en poussière.

Langage animal



Difficulté 19
Durée Concentration
Portée Soi
Résistance Aucune

Le sorcier peut parler avec les animaux.

Bénédiction



Difficulté 19
Durée 1 heure
Portée 10 mètres de rayon
Résistance Aucune

Tous les alliés dans un effet de souffle reçoivent un bonus de +2 à tous leurs jets.

Charme



Difficulté 15
Durée Concentration
Portée Soi
Résistance Aucune

Ce sort accorde un bonus de +4D à tous les jets d'Aura.

Clairvoyance



Difficulté 23
Durée Concentration
Portée 100 mètres
Résistance Aucune

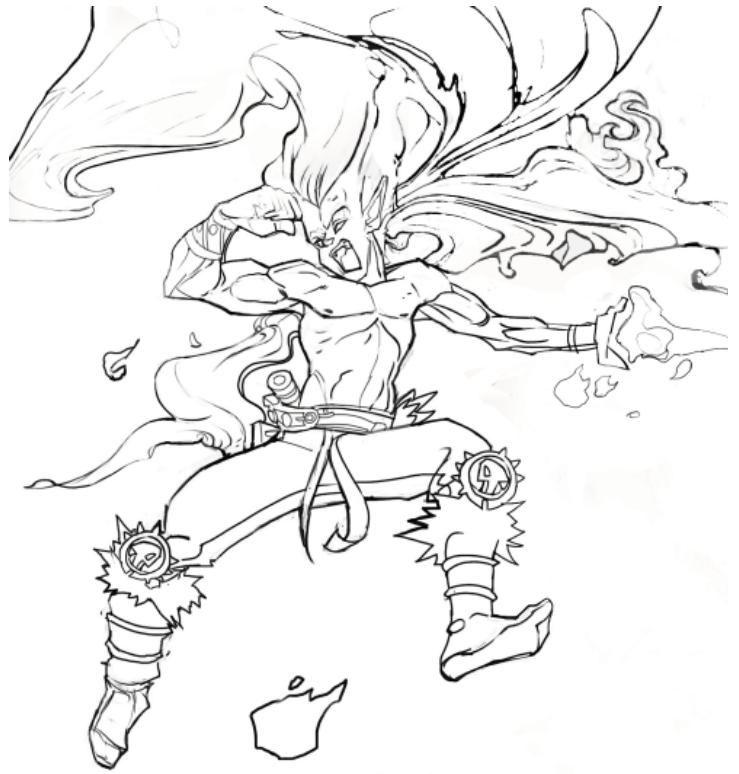
Les sens du sorcier quittent son corps et sont projetés à un point dans les 100 mètres. Le sorcier peut déplacer l'aire qu'il perçoit à la vitesse de 3 mètres par tour. Tant qu'il est dans cet état, il ne peut entreprendre aucune activité physique et tous dégâts infligés interrompent immédiatement le sort.

Conjuration d'un élémentaire



Difficulté 31
Durée Permanent
Portée Aucune
Résistance Aucune

Les sorciers ne peuvent conjurer qu'un seul élémentaire par jour en utilisant ce sort. Le lanceur a aussi besoin d'une grande quantité de l'élément qu'il souhaite appeler. Un brasier, par exemple, pour un élémentaire de feu ou un puits pour un élémentaire d'eau. Il faut utiliser la compétence Commander pour contrôler l'élémentaire. Un élémentaire non contrôlé attaque tout le monde, y compris le conjurateur.



Contrôler le temps



Difficulté 35
Durée Concentration
Portée 1000 mètres de rayon
Résistance Aucune

Le sorcier dicte le temps qu'il fait dans la zone affectée. Il peut appeler de la chaleur, du froid, de la neige, du brouillard, de la pluie ou juste un beau temps tout simple.

Malédiction



Difficulté 15 + jet de résistance
Durée Permanent
Portée Toucher
Résistance Aura

La cible de ce sort souffre d'un effet négatif déterminé par le lanceur. Être frappé de silence en entendant un certain mot, par exemple, ou de cécité ou de surdité, être incapable de courir ou de passer une rivière. Ce sort est très ouvert mais le MJ a le dernier mot sur les effets. Une Dissipation de la magie permet d'annuler une malédiction.

Vision dans les ténèbres



Difficulté 23
Durée 1 heure
Portée Toucher
Résistance Aucune


La cible peut voir à 20 mètres dans les ténèbres.

Mort magique




Difficulté 35
Durée Instantanée
Portée 10 mètres
Résistance Spécial


Si le sort est correctement lancé, le sorcier détermine les dégâts en jetant les dés de sa compétence Magie sans compter les dés d'Esprit. La cible ne peut résister qu'avec sa Vigueur. Melkot, par exemple, lance Mort magique sur Tamore. Melkot a un Esprit de 4D et 10D en Magie. Melkot doit lancer 6D pour les dégâts (10D-4D) et Tamore ne résiste qu'avec sa Vigueur.

Dissipation de la magie	Difficulté	Spécial
	Durée	Permanent
	Portée	10 mètres
	Résistance	Aucune


Le sorcier défait un sort ou un effet magique permanent. La difficulté est égale à la difficulté du sort ou de l'effet + 5. Certaines choses ne peuvent être dissipées, comme les soins ou les résurrections.

Divination	Difficulté	Spécial
	Durée	Concentration
	Portée	Soi
	Résistance	Aucune


Le sorcier tente de percevoir le futur ou le passé. Le futur ou le passé immédiat ont une difficulté de 25, tandis que les événements plus lointains ont une difficulté plus élevée. Par exemple, voir un an dans le futur peut avoir une difficulté de 45 tandis qu'un an dans le passé aura une difficulté de 35. Si le sorcier tente de se concentrer sur des objets ou des personnes spécifiques qui ne sont pas présents, la difficulté augmente de 10 ou plus, selon l'intimité des relations du sorcier avec le sujet.

Tremblement de terre	Difficulté	39
	Durée	Un tour
	Portée	60 mètres
	Résistance	Aucune


Un tremblement intense secoue le sol dans un rayon de 15 mètres autour de l'épicentre choisi. Les structures s'effondrent, le sol se crevasse, etc.. Tant que durent les effets, les créatures au sol ne peuvent se déplacer, attaquer ou lancer des sorts. Toutes les créatures surprises dans une structure qui s'effondre doivent encaisser 6D dégâts.

Télépathie	Difficulté	15 + résistance
	Durée	Concentration
	Portée	15 mètres
	Résistance	Aura


Le sorcier peut entendre les pensées de la cible. La barrière de la langue n'est pas un souci.

Vol	Difficulté	23 (ou 15)
	Durée	Soi
	Portée	15 mètres
	Résistance	Aucune


Tant que le sorcier maintient son sort, il peut voler à la vitesse de 30 mètres par tour. Si le sort s'achève avant qu'il n'ait pu atterrir, il flotte doucement jusqu'au sol. Le personnage peut faire du sur-place et porter son propre poids en supplément. Si le sorcier souhaite seulement léviter verticalement, la difficulté du sort est de 15.

Croissance	Difficulté	23 + spécial
	Durée	10 tours
	Portée	Soi
	Résistance	Aucune


Le sorcier grandit. Chaque cran dans l'échelle augmente la difficulté de +10. Par exemple, un sorcier humain qui souhaite prendre la taille d'un dragon a besoin de deux augmentations, ce qui donne une difficulté de 43.

Hâte	Difficulté	23
	Durée	5 tours
	Portée	Toucher
	Résistance	Aucune


Les cibles voit leur malus d'actions multiples réduit de 1D. Les effets de plusieurs sorts de Hâte ne se cumulent pas.

Soins	Difficulté	Spécial
	Durée	Instantanée
	Portée	Toucher
	Résistance	Aucune


Le sorcier doit se concentrer durant 6 tours avant de pouvoir lancer ce sort. La difficulté est de 15 pour soigner une blessure ou une blessure grave, 19 pour des personnages incapacités et 23 pour des patients mortellement blessés. Un succès réduit le niveau de blessure de un. Si le soin est une utilisé plus d'une fois par jour sur une cible, chaque sort voit sa difficulté augmenter de +10 cumulatif.

Illusions	Difficulté	Spécial + résistance
	Durée	Concentration
	Portée	15 mètres de rayon
	Résistance	Esprit


Les illusions créent de fausses perceptions dans l'esprit des cibles affectées. La difficulté est de 15 plus 2 par personne supplémentaire, plus leur jet de résistance individuel. Comparez le résultat pour chaque personne pour voir si elles sont affectées. Le MJ peut vouloir comparer uniquement la plus haute résistance et le jet de Magie – si la cible est affectée, tout le monde l'est.

Invisibilité	Difficulté	27
	Durée	1 heure
	Portée	Toucher
	Résistance	Aucune


Ce sort rend la cible pratiquement impossible à percevoir et lui accorde un bonus de 5D en discrétion.

Lumière	Difficulté	15
	Durée	1 heure
	Portée	30 mètres
	Résistance	Aucune


L'endroit ou l'objet visé brillent aussi fort qu'une torche.

Éclair	Difficulté	23
	Durée	Instantanée
	Portée	45 mètres
	Résistance	Aucune


Le sorcier jette des éclairs. Il lui faut utiliser sa compétence de Lancer. Si le sorcier tente de jeter le sort et de cibler les éclairs au cours du même tour, il doit appliquer le malus d'actions multiples au deux actions. Il peut aussi choisir de ne lancer les éclairs qu'au tour suivant pour éviter le malus. Néanmoins, s'il attend plus longtemps, les effets se dissipent. Un toucher réussi inflige 5D dégâts. Les armures ne protègent pas contre les éclairs.

Paralyse	Difficulté	15 + résistance
	Durée	1 heure
	Portée	45 mètres
	Résistance	Vigueur


La cible est paralysée et reste immobile sur place.

Pétrification	Difficulté	25 + résistance
	Durée	Permanent
	Portée	30 mètres
	Résistance	Vigueur


Le sort transforme une créature en pierre, y compris son équipement et tout ce qu'elle tient. Un sort de *Dissipation de la magie* permet de lui redonner son état normal.

Possession	Difficulté	25 + résistance
	Durée	Concentration (spécial)
	Portée	150 mètres
	Résistance	Aura


Le sorcier prend le contrôle du corps d'une créature ou d'un personnage. Il peut lui faire accomplir toute action physique de son choix, mais pas utiliser ses atouts ou la magie. Le possédé utilise ses propres Agilité et Vigueur, mais les compétences sont celles du sorcier. Le possédé peut disputer le contrôle de son corps au sorcier à chaque tour.

Résistance élémentaire	Difficulté	19
	Durée	1 heure
	Portée	10 mètres
	Résistance	Aucune


Quand il lance le sort, le sorcier doit déterminer un élément (le feu, le froid, l'électricité, etc.). La cible a un bonus de +1D pour encaisser les dégâts de ce type.

Résurrection	Difficulté	60
	Durée	Permanent
	Portée	Toucher
	Résistance	Aucune


Il est possible de ramener à la vie un cadavre qui a moins d'un mois ; mais personne mort de vieillesse ne peut être ramené. Que le sort fonctionne ou non, la compétence magique du sorcier est réduite de 3D pendant une journée complète.

Perception des auras magiques	Difficulté	15
	Durée	Concentration
	Portée	10 mètres
	Résistance	Aucune


Le sorcier peut percevoir une lueur magique sur tous les enchantements.

Métamorphose	Difficulté	15
	Durée	Concentration
	Portée	10 mètres
	Résistance	Aucune


Le sorcier prend l'apparence de n'importe quelle créature (mais pas d'une personne en particulier), gagnant ainsi ses attributs physiques. Il ne peut lancer de sorts sous cette forme. La difficulté est augmentée de +10 par cran d'augmentation d'échelle.

Sommeil	Difficulté	10 + résistance
	Durée	1 heure
	Portée	10 mètres de rayon
	Résistance	Esprit


Le sorcier peut affecter autant de créatures qu'il a de dés en Magie. Les cibles résistent individuellement et sombrent dans un profond sommeil en cas d'échec.

Esprit fortifié	Difficulté	43
	Durée	Concentration
	Portée	Soi
	Résistance	Aucune

Le sorcier est protégé contre tous les sorts qui influencent, détectent ou lisent les émotions ou les pensées.

Télékinésie	Difficulté	31 + spécial
	Durée	Concentration
	Portée	45 mètres
	Résistance	Aucune/Vigueur

Le sorcier peut déplacer jusqu'à 25 kg par dés en Magie, à la vitesse de 10 mètres par tour. Les êtres vivants peuvent résister avec leur Vigueur.

Téléportation	Difficulté	Spécial
	Durée	Instantanée
	Portée	3 mètres de rayon
	Résistance	Aucune

Le sorcier se transporte, avec d'autres, jusqu'à un endroit précis à n'importe quelle distance. Les sujets non consentants ne peuvent être téléportés. La difficulté est de 30 pour une cible plus 5 pour chaque personne en plus. Le sorcier ne peut se téléporter à un endroit qu'il n'a jamais vu auparavant.

Objets Magiques



Parchemins

Ce sont des sorts inscrits et prêts à lancer. Ils permettent au personnage de lancer un sort qu'il ne connaît pas, puis sont réduits en cendre. Il faut être capable d'utiliser la magie pour lire un parchemin.

Potions

Du distillat de puissance magique. La magie est libérée quand on boit la potion.

Une potion de soin soigne automatiquement un niveau de blessure.

Une potion de compétence accorde un bonus de +2D dans une compétence pendant dix minutes. Il existe une potion différente pour chaque compétence.

Une potion de métamorphose transforme le personnage dans une forme prédéterminée. Les effets durent une heure.

Armes et armures magiques

Ces objets accordent un bonus ou possèdent un effet spécial quand on les manie.

La hache de la miséricorde naine inflige 1D dégâts supplémentaires aux gobelins et aux orques.

L'épée de courage accorde à son porteur un bonus de +1D en Commander pour inspirer des troupes alliées.

Le bouclier de la foi donne à son porteur un bonus de +1D pour résister à la magie.

Autres objets magiques

Cape de discrétion (Discrétion +1D)

Tapis volant (vole à 30 mètres par tour)

Anneau de ruse (Baratin +1D)

EXEMPLES DE FIGURANTS & CRÉATURES PAR GENRE

Les figurants présentés ci-après sont parfois moins puissants que des personnages débutants, parfois plus. Voici une échelle pour représenter leur menace potentielle.

- * Généralement pas une menace
- ** Une menace mineure seulement s'ils sont en groupe
- *** Une menace sérieuse
- **** Gare, les héros !
- ***** Courageux, ou stupide, de seulement essayer

Les compétences listées pour chaque personnage comprend la base des attributs, mais les effets de l'échelle n'ont pas été appliqués. Tous les attributs, les compétences et le matériel sont typiques d'un représentant moyen de l'espèce. Il existe des individus plus ou moins forts de chaque type.

Les défenses fixes sont précalculées avec toutes les compétences listées. L'encaissement est noté X (Y) où X est la base et Y inclus l'armure et les autres bonus listés. Si un bonus de dé est accordé à la Lutte, à l'Esquive ou à une compétence d'arme, ajoutez simplement 3 au score de la défense.

Si les figurants sont listés par genre, ce ne sont que des exemples grossiers. Si vous avez besoin d'un alien sanguinaire pour une campagne de space-opera, prenez le modèle de l'orque, changez son nom en Xargon et armez-les de fusils laser à 4D. De même, si vous avez besoin d'un nouveau genre de vampires emo, prenez le modèle du vampire, donnez lui des produits pour les cheveux, du rimmel, une garde-robe à la mode, un tatouage, une attitude et allez retrouver Edgar !



TOUS GENRES

Homme ordinaire	*	Échelle : 0D
<i>« Monsieur tout le monde »</i>		
Vigueur	2D	Esprit 2D
Agilité	2D	Aura 2D
Compétences	Trois au choix à 1D	
Matériel	Ce qu'il faut pour la profession	
Défenses	Esquive 6, Encaissement 6	

Gorille	***	Échelle : 0D
<i>Un grand singe ou un yéti</i>		
Vigueur	4D+2	Esprit 0D
Agilité	2D+1	Aura 1D
Compétences	Acrobaties 3D+1, Lutte 6D+2, Discrétion 4D+1	
Défenses	Esquive 7, Blocage 20, Encaissement 14	

Ours	***	Échelle : 0D
<i>Noir, brun ou grizzly</i>		
Vigueur	5D+1	Esprit 0D
Agilité	2D	Aura 1D
Compétences	Lutte 6D (griffes : 6D+1 dégâts)	
Défenses	Esquive 6, Blocage 18, Encaissement 16	

Chien	**	Échelle : 0D
<i>Le meilleur ami de l'homme</i>		
Vigueur	2D	Esprit 0D
Agilité	2D+1	Aura 1D
Compétences	Agilité 2D+1	
Défenses	Esquive 7, Encaissement 6	

Remarque: Les animaux ont un Esprit à 0D à cause de leur intelligence très limitée. Même les animaux très astucieux ont cette restriction.

Cheval	**	Échelle : 0D
<i>A monter en selle</i>		
Vigueur	4D+2	Esprit 0D
Agilité	2D+2	Aura 1D
Défenses	Esquive 8, Encaissement 14	

Elan	**	Échelle : 0D
<i>N'importe quel grand herbivore</i>		
Vigueur	4D+2	Esprit 0D
Agilité	1D+2	Aura 1D
Défenses	Esquive 5, Encaissement 14	

Eléphant	**	Échelle : +2D
<i>Ils n'oublie jamais</i>		
Vigueur	4D+1	Esprit 0D
Agilité	1D	Aura 1D
Défenses	Esquive 3, Encaissement 13	

Loup	**	Échelle : 0D
<i>Ils chassent en meute</i>		
Vigueur	3D+2	Esprit 0D
Agilité	2D+1	Aura 1D
Compétences	Lutte 4D+2, Esquive 4D+1	
Défenses	Esquive 13, Blocage 14, Encaissement 11	

Serpent	*	Échelle : 0D
<i>Un cauchemar d'archéologue</i>		
Vigueur	1D+2	Esprit 0D
Agilité	3D+1	Aura 1D
Compétences	Lutte 3D, Discrétion 4D	
Particularité	Une cible mordue par un serpent doit réussir un test de Vigueur Moyen. Les victimes empoisonnées subissent de 2D à 4D de dégâts suivant l'espèce de serpent.	
Défenses	Esquive 10, Encaissement 5	

Singe	*	Échelle : 0D
<i>Le meilleur ami du pirate</i>		
Vigueur	1D	Esprit 0D
Agilité	4D+2	Aura 2D+1
Compétences	Acrobaties 6D+2, Esquive 6D+2 Apprends des tours élémentaires plus facilement.	
Défenses	Esquive 20, Encaissement 3	

Tigre	**	Échelle : 0D
<i>Chats des jungles !</i>		
Vigueur	3D+1	Esprit 0D
Agilité	3D+2	Aura 1D
Compétences	Lutte 5D+1, Discrétion 4D+2	
Défenses	Esquive 11, Blocage 16, Encaissement 10	

ARCHÉTYPE CONTEMPORAIN

Arnaqueur	***	Échelle : 0D
<i>« J'ai une affaire pour vous »</i>		
Vigueur	2D	Esprit 3D+1
Agilité	2D+1	Aura 3D+1
Compétences	Baratin 5D+2, Esquive 3D+1, Séduction 5D	
Matériel	Argent contrefait, Carte de crédit volée, Fausse identité	
Défenses	Esquive 10, Parade 6, Blocage 6, Encaissement 6	

Ninja	****	Échelle : 0D
<i>Agents de l'ombre</i>		
Vigueur	3D+1	Esprit 2D+2
Agilité	4D	Aura 2D
Compétences	Lutte 5D, Discrétion 5D, Epée 5D+1, Esquive 5D	
Matériel	Epée (6D)	
Défenses	Esquive 15, Parade 16, Blocage 15, Encaissement 7	

Criminel (voyou)	**	Échelle : 0D
<i>« Trou du cul ! »</i>		
Vigueur	2D+2	Esprit 1D+2
Agilité	2D+1	Aura 1D+1
Compétences	Lutte 3D, Pistolet 3D	
Matériel	Masque de ski, Pied de biche, Pistolet gros calibre	
Défenses	Esquive 7, Blocage 9, Encaissement 8	

Policier	**	Échelle : 0D
<i>Servir et protéger</i>		
Vigueur	2D+2	Esprit 2D
Agilité	2D+1	Aura 2D
Compétences	Lutte 3D, Fouille 3D, Pistolet 3D	
Matériel	Gilet pare-balles (+2), Menottes, Pistolet	
Défenses	Esquive 7, Blocage 9, Encaissement 8 (11)	

Espion	****	Échelle : 0D
<i>Permis de tuer</i>		
Vigueur	2D+2	Esprit 3D
Agilité	3D+1	Aura 3D
Compétences	Discrétion 4D, Esquive 5D+1, Pistolet 5D+1	
Matériel	Appareil photo, Passeport, Pilules mortelles, Pistolet, Téléphone secret, Voiture de sport	
Défenses	Esquive 16, Blocage 9, Encaissement 8	

Soldat	***	Échelle : 0D
<i>« The Few, The Proud. »</i>		
Vigueur	3D+1	Esprit 2D
Agilité	2D+1	Aura 2D
Compétences	Esquive 3D+1, Fusil 4D+1	
Matériel	Armure militaire (+6), Fusil	
Défenses	Esquive 10, Blocage 10, Encaissement 10 (16)	

ARCHÉTYPE SF

Apprenti mystique	***	Échelle : 0D
<i>Elève dévoué</i>		
Vigueur	3D	Esprit 3D
Agilité	3D+2	Aura 2D+1
Compétences	Esquive 4D+2, Epée 4D, Magie 5D	
Atouts	Sorcier	
Sorts	Charme, Hâte, Perception des auras magiques, Télépathie	
Matériel	Epée plasma	
Défenses	Esquive 14, Parade 12, Blocage 9, Encaissement 9	

Chevalier mystique	****	Échelle : 0D
<i>Guerrier monacal de la vérité</i>		
Vigueur	3D	Esprit 3D
Agilité	3D+2	Aura 2D+1
Compétences	Courage 5D, Diplomatie 5D+1, Epée 6D+2, Esquive 6D+1, Magie 8D	
Atouts	Sorcier	
Sorts	Charme, Clairvoyance, Divination, Hâte, Perception des auras magiques, Résistance élémentaire, Télépathie, Vision dans les ténèbres	
Matériel	Epée plasma	
Défenses	Esquive 19, Parade 20, Blocage 9, Encaissement 9	

Cyber Flic	***	Échelle : 0D
<i>Dégagez citoyen !</i>		
Vigueur	4D	Esprit 2D+1
Agilité	3D+1	Aura 2D+1
Compétences	Lutte 5D, Esquive 4D+1, Fusil 4D+1, Pistolet 5D+1	
Atouts	Cybernétiques (armure dermique +3, Etui de pistolet incorporé dans la jambe)	
Matériel	Armure militaire (+6), Pistolet gros calibre, Fusil	
Défenses	Esquive 13, Parade 12, Blocage 15, Encaissement 12 (21)	

Pilote reptoïde	***	Échelle : 0D
<i>Contrebandier aux 2 cœurs d'or</i>		
Vigueur	4D	Esprit 2D+1
Agilité	3D+1	Aura 2D+1
Compétences	Discrétion 4D, Esquive 5D+1, Pilotage 5D, Pistolet 4D	
Atouts	Reptoïde	
Complications	Malheureux en argent (grosse dette)	
Matériel	Pistolet plasma, Yacht stellaire	
Défenses	Esquive 16, Parade 12, Blocage 12, Encaissement 12 (13)	

Enfant génie	**	Échelle : 0D
<i>Tu ne sais pas ça ?! Hah !</i>		
Vigueur	1D+1	Esprit 3D+2
Agilité	3D	Aura 2D
Compétences	Esquive 5D, Lancer 4D, Sciences 4D+2	
Matériel	Balle de baseball, Couteau de poche, Guide de la galaxie	
Défenses	Esquive 15, Parade 4, Blocage 4, Encaissement 4	

Robot mécanique	*	Échelle : 0D
<i>Biiip. Oui monsieur.</i>		
Vigueur	3D	Esprit 4D
Agilité	1D+2	Aura 1D+1
Compétences	Mécanique 5D, Orientation 5D, Technique 6D	
Atouts	Robot, Outils embarqués (Perceuse, Extincteur, Graisseur, Scie, Clés, Soudeuse, Pieds magnétiques)	
Complications	Code personnel (pacifiste)	
Défenses	Esquive 16, Parade 12, Blocage 12, Encaissement 12 (13)	

ARCHÉTYPE PULP

Cultiste	**	Échelle : 0D
<i>Nous ne sommes pas dignes.</i>		
Vigueur	2D	Esprit 2D+1
Agilité	2D	Aura 1D+2
Compétences	Lutte 3D, Discrétion 3D, Magie 3D	
Matériel	Couteau, Robe encapuchonnée	
Défenses	Esquive 6, Parade 6, Blocage 9, Encaissement 6	

Grand ancien	*****	Échelle : +12D
<i>Klaatu barada nikto</i>		
Vigueur	5D	Esprit 10D
Agilité	3D+2	Aura 10D
Compétences	Magie 17D	
Sorts	Tous	
Atouts	Visage aliénant (Tout personnage qui voit l'Ancien Dieu doit réussir un test Héroïque d'Aura ou obtenir la complication Fou) Appétit cosmique (Bouffe D6 personnages avant de retourner dans sa dimension d'origine) Changement de dimension (Peut retourner dans sa dimension d'origine à volonté) Sorcier	
Complications	Doit être convoqué	
Défenses	Esquive 11, Blocage 15, Encaissement 15	

Scientifique fou	**	Échelle : 0D
<i>1,21 jiggawatts devraient le faire !</i>		
Vigueur	2D	Esprit 4D
Agilité	2D	Aura 2D
Compétences	Esquive 2D, Sciences 7D, Technique 6D	
Complications	Fou	
Défenses	Esquive 12, Parade 6, Blocage 6, Encaissement 6	

Demoiselle en détresse	**	Échelle : 0D
<i>Tout est permis</i>		
Vigueur	1D+2	Esprit 2D+1
Agilité	2D	Aura 3D
Compétences	Lutte 2D+2, Esquive 4D, Séduction 5D	
Matériel	Épingle à cheveux, Miroir de poche, Rouge à lèvres	
Défenses	Esquive 12, Parade 5, Blocage 8, Encaissement 5	

Parents écailleux	***	Échelle : 0D
<i>Survivants d'un autre temps</i>		
Vigueur	2D+1	Esprit 2D
Agilité	2D+2	Aura 3D
Compétences	Arme d'hast 3D+1, Discrétion 4D, Esquive 3D+2	
Atouts	Télépathie	
Défenses	Esquive 11, Parade 10, Blocage 7, Encaissement 7	

ARCHÉTYPE FANTASTIQUE

Archer elfe	***	Échelle : 0D
<i>Gardien de la forêt.</i>		
Vigueur	2D	Esprit 2D
Agilité	4D	Aura 2D
Compétences	Arc 5D, Epée 3D, Esquive 5D	
Atouts	Elfe	
Matériel	Arc & flèches, Armure de cuir (+2), Epée	
Défenses	Esquive 15, Parade 9, Blocage 6, Encaissement 6 (8)	

Barbare	**	Échelle : 0D
<i>Sauvage des collines du nord.</i>		
Vigueur	3D+2	Esprit 1D+2
Agilité	2D+1	Aura 2D+1
Compétences	Lutte 4D+2, Epée 5D+2, Esquive 4D+1, Pistage 3D+2	
Matériel	Armure de cuir (+2), Epée à deux mains	
Défenses	Esquive 13, Parade 17, Blocage 14, Encaissement 11 (13)	

Chevalier	***	Échelle : 0D
<i>Pour le Roi et la patrie !</i>		
Vigueur	3D+1	Esprit 2D
Agilité	2D+1	Aura 2D
Compétences	Epée 4D+2, Equitation 3D, Esquive 3D+2	
Matériel	Armure de plaque (+9), Bouclier (+4), Cheval, Epée	
Défenses	Esquive 11, Parade 14, Blocage 10, Encaissement 10 (23)	

Garde	**	Échelle : 0D
<i>Garde, gladiateur ou soldat.</i>		
Vigueur	3D	Esprit 2D
Agilité	2D	Aura 2D
Compétences	Lutte 4D, Epée ou masse 4D, Esquive 3D	
Matériel	Armure de cuir (+2), Epée ou masse	
Défenses	Esquive 9, Parade 12, Blocage 12, Encaissement 9 (11)	

Voleur	**	Échelle : 0D
<i>Ce qui est à vous est moi.</i>		
Vigueur	2D	Esprit 2D
Agilité	3D+1	Aura 2D+1
Compétences	Discrétion 5D, Larcin 4D, Mécanique 3D	
Matériel	Armure de cuir (+2), Couteau, Outils de crochetage	
Défenses	Esquive 9, Parade 12, Blocage 12, Encaissement 9 (11)	

Pirate	***	Échelle : 0D
<i>Yoho !</i>		
Vigueur	2D	Esprit 2D
Agilité	4D	Aura 2D
Compétences	Lutte 3D, Epée 4D, Esquive 5D, Navigation 5D, Orientation 3D	
Matériel	Boussole ou Longue-vue, Epée	
Défenses	Esquive 15, Parade 12, Blocage 9, Encaissement 6	

Magicien	****	Échelle : 0D
<i>Sorcier ou nécromancien</i>		
Vigueur	1D+2	Esprit 4D
Agilité	2D+1	Aura 2D
Compétences	Esquive 3D+1, Magie 6D	
Atouts	Sorcier	
Sorts	Eclair, Paralysie, Télépathie, +3 autres au choix	
Matériel	Couteau	
Défenses	Esquive 10, Parade 4, Blocage 4, Encaissement 5	

Prêtre	***	Échelle : 0D
<i>Défenseur des justes.</i>		
Vigueur	2D+1	Esprit 2D+2
Agilité	2D	Aura 3D
Compétences	Esquive 3D, Magie 4D+2	
Atouts	Sorcier	
Sorts	Bénédictio, Soins, +2 autres au choix	
Matériel	Bâton, Cotte de mailles (+6)	
Défenses	Esquive 9, Parade 7, Blocage 7, Encaissement 7 (13)	

Guerrier nain	***	Échelle : 0D
<i>Membre du clan de la Grande Maison.</i>		
Vigueur	4D	Esprit 2D
Agilité	2D	Aura 2D
Compétences	Lutte 5D, Esquive 3D, Hache 5D	
Atouts	Nain	
Matériel	Cotte de mailles (+6), Hache	
Défenses	Esquive 9, Parade 15, Blocage 15, Encaissement 8 (14)	

BESTIAIRE FANTASTIQUE

Centaure	**	Échelle : 0D
<i>Peux-tu me chevaucher ? Je dis non.</i>		
Vigueur	4D	Esprit 1D+2
Agilité	2D+1	Aura 2D
Compétences	Arc 4D+1, Résistance 5D, Esquive 3D+1	
Matériel	Arc & flèches	
Défenses	Esquive 10, Parade 12, Blocage 12, Encaissement 12	

Chien des enfers	***	Échelle : 0D
<i>Le toutou du diable</i>		
Vigueur	3D+2	Esprit 1D
Agilité	2D+1	Aura 1D
Compétences	Attaque de souffle 4D+1, Lutte 4D+2, Esquive 3D+1, Pistage 5D	
Atouts	Souffle de feu (3D de dégât, portée 6 mètres)	
Défenses	Esquive 10, Blocage 14, Encaissement 11	

Démon (Mineur)	****	Échelle : 0D
<i>Je suis le meilleur qui n'ait jamais été</i>		
Vigueur	3D	Esprit 3D+1
Agilité	2D+2	Aura 5D
Compétences	Lutte 5D, Esquive 4D+2, Persuasion 7D, Séduction 6D	
Atouts	Régénération, Parle toutes les langues	
Défenses	Esquive 14, Blocage 15, Encaissement 9	

Dragon	*****	Échelle : +4D
<i>Maître de toutes choses</i>		
Vigueur	4D	Esprit 4D
Agilité	2D	Aura 3D
Compétences	Attaque de souffle 5D, Lutte 5D	
Attaques	Morsure (échelle personnage, 8D de dégâts) ou Morsure (échelle dragon, 4D de dégâts) Coup de queue (échelle personnage, 4D de dégâts) Souffle de feu (3D de dégât, portée 20 mètres)	
Atouts	Echelle (armure +3), Vol 30 mètres par tour	
Défenses	Esquive 6, Blocage 15, Encaissement 12 (15)	

Elémentaire (Feu)	***	Échelle : 0D
<i>Corps de flamme vivante.</i>		
Vigueur	4D+1	Esprit 1D
Agilité	4D+2	Aura 1D
Compétences	Lutte 5D+1, Esquive 5D+2	
Atouts	Enflamme au touché, Les cibles frappées par une attaque au corps à corps doivent réussir un test Moyen de Vigueur ou prendre feu (dégât 4D par tour tant que le feu n'est pas éteint).	
Complication	L'eau est son point faible (dégâts 1D par litre)	
Défenses	Esquive 17, Blocage 16, Encaissement 13	

Fantôme	****	Échelle : 0D
<i>Esprit condamné.</i>		
Vigueur	0D	Esprit 3D+2
Agilité	4D	Aura 3D+1
Compétences	Lutte 4D+2, Discrétion 6D, Esquive 5D	
Atouts	Immatériel (Seules la magie et les armes enchantées peuvent l'atteindre ; Utilisez Esprit au lieu de Vigueur pour résister et infliger des dégâts) Plainte mélancolique (Ceux qui entendent votre plainte doivent réussir un test Moyen de Courage ou fuir)	
Défenses	Esquive 15, Blocage 14, Encaissement 11	

Fée	*	Échelle : 0D
<i>Troisième étoile à droite...</i>		
Vigueur	1D	Esprit 2D
Agilité	4D+1	Aura 2D+2
Compétences	Athlétisme 3D, Esquive 6D+1, Magie 4D	
Atouts	Sorcier, Vol 20 mètres par tour	
Sorts	Charme, Illusions, Lumière, Sommeil	
Défenses	Esquive 19, Blocage 3, Encaissement 3	

Gargouille	***	Échelle : 0D
<i>Gardien de pierre.</i>		
Vigueur	2D	Esprit 1D
Agilité	2D+2	Aura 1D
Compétences	Lutte 4D+1, Discrétion 4D+1, Résistance 4D, Esquive 4D, Fouille 3D+2	
Atouts	Vol 20 mètres par tour, Armure naturelle (+9)	
Défenses	Esquive 12, Blocage 12, Encaissement 6 (9)	

Géant	*****	Échelle : +4D
<i>Broie tes os et les recolle.</i>		
Vigueur	5D	Esprit 2D
Agilité	2D	Aura 3D
Compétences	Lutte 7D, Lancer 4D, Masse 7D	
Matériel	Masse (tronc d'arbre)	
Rochers	Dégât 3D, portée 20 / 40 / 60	
Défenses	Esquive 6, Parade 21, Blocage 21, Encaissement 15	

Gobelin	**	Échelle : 0D
<i>Vermine d'en bas</i>		
Vigueur	1D+1	Esprit 1D+1
Agilité	2D+1	Aura 1D
Compétences	Arc 3D, Discrétion 2D+2, Esquive 3D+1	
Matériel	Arc & flèches, Bouclier (+4), Couteau	
Défenses	Esquive 10, Parade 4, Blocage 4, Encaissement 4 (8)	

Golem	****	Échelle : +2D
<i>Automates de la destruction</i>		
Vigueur	4D+1	Esprit 1D
Agilité	2D	Aura 1D
Compétences	Lutte 6D+1, Esquive 4D, Puissance 6D+1	
Atouts	Armure naturelle (+3)	
Défenses	Esquive 12, Blocage 19, Encaissement 13 (16)	

Gorgone	***	Échelle : +2D
<i>Retenez votre respiration</i>		
Vigueur	5D+1	Esprit 0D
Agilité	1D+2	Aura 1D
Compétences	Attaque de souffle 3D+2, Lutte 6D+2	
Atouts	Armure naturelle (+5), Souffle pétrifiant (portée 20 mètres, toute créature prise dans son souffle doit réussir un test Moyen de Résistance ou être paralysée pendant 1d6 tours)	
Défenses	Esquive 5, Blocage 20, Encaissement 16 (21)	

Griffon	***	Échelle : +2D
<i>Chasseurs du ciel</i>		
Vigueur	3D+2	Esprit 1D
Agilité	3D+1	Aura 1D
Compétences	Lutte 5D, Résistance 6D, Esquive 5D+1	
Atouts	Vol 20 mètres par tour, Serres (dégâts +1D)	
Défenses	Esquive 16, Blocage 15, Encaissement 11	

Harpie	***	Échelle : 0D
<i>Elle est une dévoreuse d'homme</i>		
Vigreur	2D+2	Esprit 2D
Agilité	3D+1	Aura 1D
Compétences	Lutte 4D+2, Discrétion 5D, Esquive 5D	
Atouts	Vol 20 mètres par tour, Serres (dégâts +1D)	
Défenses	Esquive 15, Blocage 14, Encaissement 8	

Hydre	*****	Échelle : +4D
<i>Terreur à plusieurs têtes</i>		
Vigreur	3D	Esprit 1D
Agilité	2D	Aura 1D
Compétences	Lutte 5D, Fouille 4D	
Atouts	Têtes d'hydre (Une hydre commence avec 3 têtes possédant chacune sa propre échelle de blessure n'allant pas jusqu'au niveau Grièvement blessé. Une tête est détruite si elle est Blessée. 3 tours après qu'une tête soit détruite, 2 nouvelles prennent sa place. Ces têtes comptent pour des échelles de blessures supplémentaires). Attaques supplémentaires (Fait une attaque sans pénalité pour chacune de ses têtes.)	
Défenses	Esquive 6, Blocage 15, Encaissement 9	

Méduse	*****	Échelle : 0D
<i>Tueuse glaciale</i>		
Vigreur	2D+2	Esprit 2D+2
Agilité	2D+2	Aura 1D
Compétences	Arc 4D+2, Discrétion 4D, Esquive 4D+2	
Matériel	Arc & flèches	
Atouts	Visage pétrifiant (Un personnage posant son regard sur une méduse se change en pierre s'il ne réussit pas un test Difficile de Résistance. Eviter de la regarder tout en la ciblant requiert un test Moyen d'Esprit ou de fermer un de ses yeux. Les personnages fermant les yeux subissent une pénalité de -20 lors de l'attaque.)	
Défenses	Esquive 14, Blocage 8, Encaissement 10	

Loup-garou	***	Échelle : 0D
<i>C'est un monsieur très très poilu</i>		
Vigreur	4D	Esprit 1D+2
Agilité	3D+2	Aura 2D
Compétences	Lutte 5D, Discrétion 5D, Esquive 5D+2	
Atouts	Régénération, Immunité aux dégâts (ne peut être atteint que par l'argent, la magie et les armes enchantées.) Attaque contagieuse (ceux qui sont Grièvement blessé ou pire par un loup-garou doivent réussir un test Moyen d'Aura ou se transformer en loup-garou pendant la pleine lune)	
Défenses	Esquive 17, Blocage 15, Encaissement 12	

Minotaure	***	Échelle : 0D
<i>Maître des labyrinthes</i>		
Vigreur	5D+2	Esprit 1D+2
Agilité	2D+1	Aura 1D+1
Compétences	Arme d'hast 6D+2, Esquive 3D+1, Pistage 5D+2	
Matériel	Lance	
Défenses	Esquive 10, Parade 20, Blocage 17, Encaissement 17	

Ogre	****	Échelle : +2D
<i>Mercenaires et bandits</i>		
Vigreur	4D	Esprit 1D+1
Agilité	1D+1	Aura 1D+1
Compétences	Lutte 5F+2, Esquive 3D+1, Hache 6D	
Matériel	Armure de cuir (+2), Hache	
Défenses	Esquive 10, Parade 18, Blocage 17, Encaissement 12 (14)	

Orque	***	Échelle : 0D
<i>Fléau de la civilisation</i>		
Vigreur	3D+1	Esprit 1D+2
Agilité	2D	Aura 1D
Compétences	Discrétion 3D, Epée 4D+1, Esquive 3D	
Matériel	Bouclier (+4), Epée	
Défenses	Esquive 9, Parade 13, Blocage 10, Encaissement 10 (14)	

Pégase	***	Échelle : 0D
<i>Monture aérienne des elfes</i>		
Vigreur	4D+1	Esprit 1D
Agilité	2D+2	Aura 2D
Compétences	Athlétisme 3D, Esquive 4D+2	
Atouts	Vol 20 mètres par tour	
Défenses	Esquive 14, Blocage 13, Encaissement 13	

Phoenix	****	Échelle : +2D
<i>Loiseau éternel</i>		
Vigreur	2D+1	Esprit 2D
Agilité	3D+1	Aura 2D
Compétences	Lutte 6D, Esquive 6D+2	
Atouts	Vol 20 mètres par tour. Mort ePPlosive (quand il est tué, une boule de feu d'un rayon de 6 mètres éclate de son corps). Résurrection (Un phœnix renaît de ses cendres au Prochain levé de soleil)	
Défenses	Esquive 20, Blocage 18, Encaissement 7	

Rat de taille exceptionnelle	**	Échelle : 0D
<i>La plupart conteste leur existence</i>		
Vigreur	3D	Esprit 0D
Agilité	2D	Aura 1D
Compétences	Athlétisme 4D, Lutte 4D, Esquive 3D	
Défenses	Esquive 9, Blocage 12, Encaissement 9	

Troll	****	Échelle : 0D
<i>Peut tuer sans raison</i>		
Vigreur	6D	Esprit 1D
Agilité	2D	Aura 1D
Atouts	Régénération	
Complications	Allergie au feu (dégât +2D)	
Matériel	Gourdin	
Défenses	Esquive 6, Parade 18, Blocage 18, Encaissement 18	

Vampire	****	Échelle : 0D
<i>Maudit à se nourrir d'être vivant.</i>		
Vigueur	3D+1	Esprit 3D+1
Agilité	4D+1	Aura 4D
Compétences	Athlétisme 5D, Lutte 5D, Discrétion 5D Esquive 6D+1, Histoire 5D, Séduction 6D	
Atouts	Télépathie, Morsure (le vampire guérit d'un niveau de blessure quand il inflige au moins une blessure sérieuse lors d'une Lutte. Ceux mourants de cette manière se relèvent en vampire la nuit suivante)	
Complications	Allergie à la lumière du soleil (le vampire subit un malus de -2D à tous ses jets et un -6 à toutes ses défenses fixes tant qu'il est touché par la lumière directe du soleil.) Pieu dans le cœur (Viser le cœur d'un vampire avec un pieu en bois ajoute 25 à la difficulté pour le toucher, mais le tue instantanément.)	
Défenses	Esquive 19, Parade 10, Blocage 15, Encaissement 10	

Zombie	**	Échelle : 0D
<i>Mort-vivant fraîchement ressuscité.</i>		
Vigueur	3D	Esprit 0D
Agilité	2D	Aura 0D
Défenses	Esquive 6, Parade 9, Blocage 9, Encaissement 9	

Squelette	**	Échelle : 0D
<i>Un mort-vivant sans bidoche</i>		
Vigueur	2D	Esprit 0D
Agilité	3D	Aura 0D
Défenses	Esquive 9, Parade 6, Blocage 6, Encaissement 6	

Règles Optionnelles

Par sa nature, Mini Six est extrêmement personnalisable. Simplement en faisant quelques choix, vous pouvez passer d'un jeu loufoque sur les Keystone Cops à un survival-horror réaliste. Bien qu'il soit toujours bon de rappeler que toutes les règles sont facultatives lorsque vous préparez votre jeu, les idées suivantes ont pour but de vous donner quelques inspirations supplémentaires pour l'adaptation de votre jeu afin de correspondre au mieux à vos besoins. Au final, la seule règle absolue est de jouer à la façon qui correspond le mieux à votre groupe.

Renommer les Attributs

En changeant les noms des attributs les MJ's peuvent influencer sur l'ambiance du jeu. Pour un jeu de cape et d'épée les quatre attributs pourraient être Puissance, Grâce, Raisonnement et Assurance. S'il se déroule dans les années 70 à la façon des films Grindhouse, ils pourraient être transformés en Muscle, Mouvement, Cerveau, et Sang-froid.

Changer le nombre de Dés d'Attribut

Par défaut, les personnages commencent avec 12 dés à répartir dans leurs attributs. Cela fait deux des héros naturels généralement compétents en tout. En changeant le nombre de dés d'attribut initial, le niveau de jeu est modifié. Le tableau suivant propose différentes valeurs en fonction de l'échelle de puissance du jeu :

8 dés =	L'humain commun.
9 dés =	Expérimenté. Bien entraîné dans sa spécialité.
10 dés =	Compétent. Un cran au dessus de monsieur tout-le-monde.
11 dés =	Vétéran. Se distingue aisément des autres.
12 dés =	Héroïque. Le niveau de jeu par défaut.
13 dés =	Classe Internationale. A l'avantage dans la plupart des domaines.
14+ dés =	Personnage légendaire. Herculéen par nature.

Elargir les Attributs

Les quatre attributs par défaut couvrent la plupart des situations auxquelles les personnages peuvent être confrontés. Ce qui les rend aussi plutôt fort. Si une répartition plus précise est souhaitée, de nouveaux attributs peuvent être ajoutés. Par exemple rajouter Perception (séparé d'Esprit), Mécanique (d'Agilité et d'Esprit), Volonté (d'Aura) et Résistance (de Vigueur).

Dés d'attribut à la création : Lorsque des attributs sont rajoutés, chaque joueur bénéficie de trois dés supplémentaires par attribut rajouté pour un niveau de jeu héroïque. Si 6 attributs sont utilisés au lieu de 4, les joueurs auront 18D à distribuer dans leurs attributs.

Effets sur les compétences : Si votre MJ a augmenté le nombre d'attributs, il vous fournira une nouvelle liste de compétences adaptée.

Augmenter la limite des Attributs

Les personnages sont normalement limités à 4D par attribut sauf modification d'un atout. Certains MJ's pourraient vouloir accorder un maximum de 5D, 6D, ou plus. En utilisant cette option, les dés sont distribués normalement. D'autres MJ's pourraient ne pas être à l'aise avec des personnages trop puissants, et pourraient choisir une option plus couteuse à la place.

Les Attributs élevés ont un prix

Avec cette règle, les personnages peuvent acquérir des attributs au dessus de 4D ou n'importe quelle autre limite fixée par le MJ, mais leurs coûts sont doublés lorsque cette limite est dépassée. Par exemple, si un MJ décide que les attributs peuvent s'acheter au tarif normal jusqu'à 4D mais autorise des attributs plus grand jusqu'à 5D pour un prix plus élevé. Un personnage qui dépense 6D en Vigueur pourra obtenir 5D dans l'attribut Vigueur. Un autre personnage voulant une Agilité de 4D+2 dépensera 5D+1 dés d'attribut.

Jouer sans Attribut

Toutes les compétences ont, par défaut, un score de base de 2D et, lors de la création de leur personnage, les joueurs reçoivent 16D à distribuer dans ses compétences. Jusqu'à 4D peuvent être dépensés pour une compétence. Par exemple, en jouant un Pistolero, le joueur peut dépenser 4D en Pistolet, 1D en Fusil, 3D en Résistance (pour résister au dégât), 4D en Esquive, 3D en Lutte, et 1D en Jeu (d'argent).

Notés comme ceci :

Pistolero : Esquive 6D, Fusil 3D, Jeu 3D, Lutte 5D, Pistolet 6D, Résistance 5D

Ajouter des Capacités Paranormales

Les capacités paranormales sont des attributs particuliers pour deux raisons ; La première, est qu'il est possible de les laisser à 0D, ce qui équivaut à un personnage ordinaire. La deuxième, est que leur accès se fait au détriment de la puissance du personnage. Par exemple, dans un jeu de vampire, les personnages pourraient avoir les capacités Puissance du Sang, Domination, Prédiction, Esprit, et Transformation ; Lors de la création de son personnage, le joueur peut dépenser des dés d'attribut pour avoir accès à une ou plusieurs de ces capacités.

Aucun dé d'attribut supplémentaire n'est donné pour les Capacités Paranormales lors de la création de personnage. Cela réduit les attributs ordinaires des personnages qui sont compensés par la puissance que leur accorde leur don paranormal. Les MJ's définiront, si nécessaire, les capacités existantes dans leur jeu et comment elles fonctionnent dans leur univers.

Les personnages débutant avec 0D dans une capacité paranormale pourront l'acquérir plus tard avec l'accord du MJ. Nous suggérons que le premier dé coûte 10 ou 20 PP.

Pseudo-Compétences

Elles sont achetées comme des attributs lors de la création de personnage mais elles sont ensuite augmentées avec des PP comme les compétences et ne possèdent aucune autre compétence liée. Les MJs peuvent rendre l'accès au développement de ces compétences plus difficile en imposant un enseignement nécessaire par un PNJ ou un matériel de formation adapté. Par exemple, un jeu sur les Anges pourrait inclure les pseudo-compétences Spirituel, Ethérée et Corporelle. Un personnage débutant pourrait avoir Spirituel 2D, Ethérée 1D, et Corporelle 0D. Plus tard, en étudiant auprès de l'un de ses aînés, l'ange pourra dépenser 2PP pour améliorer Spirituel à 2D+1.

Attributs Paranormaux avec Compétences

Ces attributs fonctionnent comme n'importe quel autre excepté que les personnages peuvent avoir un score de 0D et aucun accès aux compétences liées. Dans un jeu où les joueurs interprètent des Loups-garous, le MJ pourrait créer les attributs Élémentaire et Spirituel. Sous l'attribut Élémentaire les compétences liées pourraient être Air, Terre, Feu et Eau ; Tandis que Spirituel pourrait inclure Communion, Invocation et Spiritisme.

Changer le nombre de Dés de Compétence

Par défaut, lors de la création de son personnage, un joueur doit distribuer 7 dés entre les compétences et les atouts, et il ne peut pas dépenser plus de 2D sur une seule compétence. Ceci équivaut au niveau de jeu héroïque initial. Le MJ peut accorder des dés supplémentaires pour jouer une campagne plus difficile. Il peut aussi autoriser les joueurs à dépenser plus de 2D sur une seule compétence. Le nombre de dés à répartir ainsi que la limite maximale de dés que l'on peut ajouter à une compétence doivent être déterminés avec soin pour s'adapter au mieux aux besoins de la campagne.

Les jets élevés augmentent les dégâts

En utilisant cette règle, les dégâts sont renforcés de 1 point pour chaque tranche complète de 5 points au-dessus de la défense adverse. Si un guerrier doit battre une Parade de 14 et obtient un résultat de 26 sur son jet d'attaque, les dégâts qu'il occasionnera seront augmentés de +2 car il a dépassé la défense de son adversaire de 12 points.

Pour accroître la dangerosité, réduisez simplement la valeur de la tranche nécessaire pour augmenter les dégâts. Si 3 points de succès sont convertis en 1 point de dégât supplémentaire, les personnages compétents seront plus redoutables.

Compétences indépendantes

Les compétences sont habituellement toujours liées à un seul attribut particulier, par exemple Epée et toujours lié à Vigueur. Pour une campagne plus libre, les compétences peuvent être détachées des attributs permettant une interprétation moins formelle sur la façon de les utiliser. Lorsqu'une compétence est acquise, elle ne bénéficie d'aucun attribut directeur. En utilisant une liste de compétence assez large les 7D à distribuer peuvent être conservés. En optant pour une liste de compétences plus précise 12D, voir 18D, seront plus adaptés.

Il est préférable que le développement des compétences avec les PP coûte le double du prix normal. Cela peut sembler plus coûteux mais se justifie par des scores de compétences plus bas.

Par exemple, un chevalier pourrait ressembler à ça :

Chevalier : Vigueur 4D, Agilité 3D, Esprit 2D, Aura 3D, Epée 2D, Equitation 2D, Esquive 1D, Histoire 1D, Séduction 1D

Lorsqu'il attaque un ennemi, notre chevalier fera généralement un jet de Vigueur + Epée pour un total de 6D. Plus tard, en essayant de marchander une épée de qualité au marché le chevalier fera un jet d'Esprit + Epée pour un total de 4D. Enfin, en s'escrimant habilement, un groupe de dame le regarde au loin. Pour les impressionner, il fera un jet d'Aura + Epée pour un total de 5D.

Jets de dés réduits

Certains n'aiment pas lancer des brouettes de dés, prétextant que les calculs mathématiques ralentissent le rythme du jeu. Les MJs peuvent définir une limite sur le nombre de dés à jeter en une seule fois. Nous suggérons un seuil de 5 dés au-delà duquel chaque dé supplémentaire est converti en bonus de +3. Par exemple, si un MJ impose une limite de 5D à jeter sur sa table. Lorsqu'un personnage avec 7D+1 en Fusil tire sur un méchant, il lancera 5 dés et additionnera 7 à son résultat.

A mi-chemin

Pour favoriser la fluidité du jeu, si le nombre de dé d'une compétence est égal à la moitié du score à atteindre, le MJ peut considérer l'action comme un succès automatique.

Points d'héroïsme de l'OpenD6

Dans la version classique de l'OpenD6, les points d'héroïsme fonctionnent différemment. Au lieu de donner un bonus fixe de +6 sur un jet, ou d'autres avantages comme la réduction d'un niveau de blessure, ils doublent le nombre de dés pour n'importe quel test. Par exemple, un espion a 4D+1 en Sécurité et doit désamorcer une bombe. Pour assurer sa réussite, le joueur peut utiliser un point d'héroïsme pour doubler son nombre de dés à 8D+2.

Points de personnage de l'OpenD6

Dans la version classique d'OpenD6, les points de personnage peuvent être utilisés pour améliorer le résultat obtenu sur un jet de dés lors d'une partie. Ces points peuvent être dépensés après que le joueur ait jeté ses dés mais seulement avant que le MJ l'informe du succès de son lancer. Chaque PP dépensé autorise le joueur à lancer un Dé Libre supplémentaire. Le MJ peut définir un nombre de Dé Libre maximum qu'il est possible de lancer sur un seul jet. Les joueurs ne peuvent pas utiliser des PP sur un lancer déjà amélioré par des points d'héroïsme.

Dégât d'OpenD6

Dans la version classique d'OpenD6, le total des dégâts occasionnés à main nue et avec une arme de contact sont calculés différemment. Les personnages utilisent la moitié de leur nombre de dés dans la compétence Puissance, en ignorant les points additionnels et en arrondissant à l'inférieur. Par exemple, un personnage avec la compétence Puissance de 3D+2 fera 1D de dégât à main nue et 1D+Arme lorsqu'il utilise une arme de contact.

Acheter de nouveaux Atouts

Si vous avez une bonne application et que votre MJ vous l'autorise, vous pouvez acquérir un nouvel atout en cours de campagne au prix en PP de 10 fois le tarif standard. Certains atouts ne pourront jamais être obtenus en cours de campagne. On ne se réveille pas du jour au lendemain dans la peau d'un elfe.

Se débarrasser des Complications

Pour se débarrasser d'une complication le MJ imposera un coût d'au moins 20 PP s'il vous l'autorise et il vous faudra trouver une histoire valable, qui pourrait faire l'objet d'une aventure à part entière, pour le justifier. A contrario, comme la campagne avance, joueur et MJ peuvent se mettre d'accord pour échanger d'anciennes complications avec de nouvelles.

Points de vie

(alternative aux niveaux de blessure)

A la place d'utiliser les niveaux de blessure, les MJs peuvent choisir d'utiliser des Points de Vie (PV). Avec cette variante, les joueurs font un jet de Vigueur et ajoute 20 au résultat pour déterminer le total de dégâts qu'ils peuvent encaisser avant de mourir. Une méthode moins aléatoire pourrait être de convertir 1 dé de Vigueur en 4 PV.

Résister aux dégâts avec le combat rapide : Avec ce système de combat, la valeur fixe d'Encaissement est remplacée par une valeur fixe de Résistance aux Dégâts (RD). Cette valeur est égale à la valeur d'armure de la cible. En appliquant cette règle sur les figurants et créatures proposés dans

ce document, tout ceux n'ayant pas de nombre entre parenthèses dans leur score d'Encaissement auront un RD de 0 ; Pour les autres, il faut soustraire le score d'Encaissement à la valeur entre parenthèses pour obtenir le RD. Le MJ peut définir des capacités spéciales offrant des bonus à ce total. Des points d'héroïsme peuvent être utilisés pour augmenter cette valeur de +6.

Résister aux dégâts avec le combat traditionnel de l'OpenD6 : La résistance aux dégâts équivaut à un jet de dés donné par l'armure ou des capacités spéciales. Des points d'héroïsme peuvent être utilisés pour augmenter cette valeur de +6.

Subir des dégâts avec les 2 systèmes : Quand un personnage est touché, il soustrait son RD au total des dégâts. Si le reste est de 1 ou plus, il faut le soustraire total actuel de PV possédé par le personnage. Si les PV tombent à 0, le personnage décède.

Guérison naturelle

Pour guérir, un personnage a besoin de repos complet. Après une journée de repos complète, un test de Vigueur est effectué et le niveau de réussite détermine combien de PV sont récupérés.

Soin : Les PV sont récupérés comme ceci...

Seuil de réussite	PV récupérés
Très facile	2
Facile	1D
Moyen	2D
Difficile	3D
Très difficile	4D
Héroïque	5D

Guérison assistée (Médecine)

Une fois par jour un personnage peut en secourir un autre en faisant un jet dans la compétence Médecine. Le nombre de PV soignés est basé sur le niveau de réussite et utilisent le même tableau de correspondance que pour le test de Vigueur.

Ajuster le niveau de mortalité

En augmentant ou en réduisant le total initial de PV, la dangerosité du jeu est modifiée. Pour des jeux particulièrement cinématique, le MJ pourrait autoriser les joueurs à doubler leur total de Vigueur ou à lancer les dés 2 fois et garder le meilleur résultat.

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), potation, 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 ePPressly 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 ePPressly 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 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
D6 Adventure (WEG51011), Copyright 2004, Purgatory Publishing Inc.
West End Games, WEG, and D6 System are trademarks and properties of Purgatory Publishing Inc.
Mini Six Bare Bones Edition, Copyright 2010, AntiPaladin Games.
Mini Six, and APG are trademarks and properties of AntiPaladin Games.

PRODUCT IDENTIFICATION: Product Identity: The D6 System; the D6 trademarks, the D6 and related logos and any derivative trademarks not specified as Open Game Content are designated as Product Identity (PI) and are properties of Purgatory Publishing Inc. All rights reserved. All text on pages 26, 27, 28, & 29 (except for game mechanics), all artwork, and trade dress are Product Identity (PI) of AntiPaladin Games. The Mini Six and the Mini Six Bare Bones Edition trademarks and related logos and any derivative trademarks are designated as Product Identity (PI) and are properties of AntiPaladin Games. All rights reserved. Open Game Content: All game mechanics and material not covered under Product Identity (PI) above; OpenD6 trademark and OpenD6 logo.

This is the end of the Open Game License.

If you would like to use the Mini Six trademark or logo beyond the scope of fair use, please visit antipaladingames.com for details.



You are holding a toolkit or a complete roleplaying game.
The choice is yours.

GET ON WITH THE GAME!

Mini Six is designed to get out of the way. Players can create characters in minutes for any genre. Game masters can build settings focused on story and adventure instead of minutia. With fast paced cinematic rules and five sample settings, this game is ready to play.

OR TINKER AWAY!

You aren't limited to just one way to play. Mini Six is member of the OpenD6 family. It's simple to swap in modular options that can quickly change the feel of your game. Between the options provided inside, OpenD6 compatibility, and your imagination, you can make the game truly our own.



www.antipaladingames.com

