



6 **FACES**
système facile...

EN DEUX MOTS...

Ce système peut être utilisé dans n'importe quel univers, il s'y trouve des règles tant pour gérer un duel à l'épée, que pour réparer un vaisseau spatial. Le système de base reste simple, mais peut être enrichi à loisir!

Hormis ces règles, toute la gamme est abordée en kit:

- ▶ un kit "joueur", avec plein d'idées pour construire un personnage qui soit agréable à jouer.
- ▶ un kit "meneur" avec des conseils et des exemples de jeu qui illustrent les règles.
- ▶ un kit "matériel de jeu", avec l'écran et quelques autres aides de jeu.
- ▶ des kits "mondes", pour chaque univers qui reprend les règles du 6FACES

Il n'est pas toujours obligatoire de posséder ces kit, mais c'est souvent un plus pour l'ambiance.

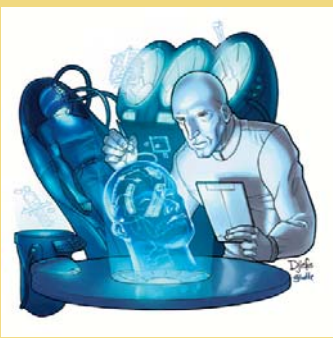
Le matériel nécessaire.
Plusieurs dés à 6 faces
Un crayon et une gomme,
Une feuille de personnage
Les règles (pour le meneur)
Des aides de jeu sur les univers joués
Et enfin un scénario (pour le meneur) !

SOMMAIRE

Présentation	1
Tests & Cie	2
Combattre	3
Magies & P.E.S	4
Guérir ou Mourir	5
Créer un personnage	6



Des adaptations d'univers sont déjà jouables ou en cours de développement pour le système 6FACES :



Notations et raccourcis

Les abréviations utilisées :
B : Bonus
C : Conditions de situation
d6 : dé à 6 faces, un dé tout simple...
Dom : Dommages
F : Fréquence
LdF : Ligne de Flux
LdV : Ligne de Vie
PF : point de flux (magie ou PES)
PP : point de personnage
PR : point de ressources
PROT : protection
PV : point de vie
Q : Qualité
RES : Résistance
RP: RolePlay (jeu d'acteur)
S : Succès



Ainulindalë

Incarnez une créature au destin fabuleux dans le monde du Seigneur des Anneaux ou de Bilbo le Hobbit et croisez lors de vos quêtes les héros créés par John Ronald Reuel Tolkien.



Ronin

Venger, tuer, secourir, dérober, partout dans le monde, des gens ont besoin qu'on leur vienne en aide de façon discrète et efficace. Aurez-vous les compétences nécessaires pour être engagé?



Tenebrosa

Sous un soleil de sang, Empire et Ténébrans ont du mal à cohabiter. Si leurs cultures les éloignent, les tentatives de commerce les rapprochera peut-être? Trouvez votre place sur Ténébreuse, l'univers de Marion Zimmer Bradley...



X-Files

Mulder et Scully sont débordés par la recrudescence d'affaires paranormales. Ils font appel à certaines personnes ayant rencontré des phénomènes étranges... Rejoignez les X-Files pour chercher la Vérité en compagnie des héros de la série de Chris Carter?



Remerciements

Aux jeux qui ont nourris ces règles et mon imagination.
A ma femme, pour mes heures de lobotomie passées sur l'ordi.
Aux nombreux relecteurs pour les corrections et les apports divers.
A tous les artistes à qui j'ai piqué des images pour illustrer ces règles.
Aux cobayes de la Guilde des Joueurs qui ont testé ces règles à leur insu.



<http://6FACES.free.fr/>

Copyrights

6FACES
est un jeu amateur gratuit
© Greg Cruz - 2002

Copie libre dans un but
non commercial.

Les images sont
© aux ayant droits



6 FACES

système facile...

Conseils & Exemples

Trouvez dans les Kits "Personnage" et "Meneur", des conseils, ainsi que des exemples en jeu.



Un test à quel moment ?

Les actions évidentes sont toujours réussies, après tout les personnages sont des héros ! Veillez à ne jamais utiliser un test pour sanctionner une action. Si une action paraît impossible ou stupide, refuser la, simplement. Un test ne doit servir qu'à quantifier la qualité d'une action. Si un joueur mérite que son action réussisse grâce à la qualité de son Roleplay, épargnez-lui un test hasardeux.

Choisir les Conditions ?

Le but est de maintenir les suspens, les joueurs ne doivent pas se dire qu'une action est impossible ou trop facile à cause de la difficulté choisie... Usez de bon sens dans un premier temps, la juste mesure viendra avec la pratique.

Annoncer la Qualité ?

Il peut être intéressant, pour le meneur, de garder secret la Qualité à obtenir. Cela permet de mieux s'adapter au jeu et de maintenir les suspens.

La compétition.

Maintenez l'importance des enjeux. Finir 6^{ème} à la plus grande course d'astronefs de la galaxie apporte plus de Renom que d'obtenir une victoire facile dans son village.

Avantages & Handicaps

Un avantage va aider le personnage en ajoutant de dés à lancer à son test ou autoriser une relance. Un handicap, au contraire, va gêner ses actions en lui retirant des dés à ses tests.

Jouer un agent du Mal

Interpréter un personnage mauvais demande une grande finesse pour ne pas tomber dans les clichés et rendre les parties imbuables. Aussi, sauf désir particulier du meneur, faites en sorte qu'un personnage passé du côté sombre devienne un PNJ.

La Corruption au Mal

Un personnage attiré par le Mal peut avoir à réussir un test de Renom en opposition, face à un agent du Mal, pour ne pas sombrer du côté obscur...

Mouvement nul

Un personnage peut avoir 0 ou moins en mouvement. Cela ne veut pas dire qu'il doit demeurer statique, mais qu'il se déplacera TRES lentement et ne pourra rien tenter d'acrobatique.

TESTS & C^{IE}

Il est vain de prévoir tous les cas de figures, le meneur se servira de ce qui suit avec le maximum de discernement.

Généralités, le joueur doit atteindre une Condition fixée par le meneur, en lançant un certain nombre de d6. Chaque d6 dont la valeur atteint la Condition, octroie un Succès. Si aucun d6 n'atteint la Condition, l'action échoue. La Qualité, donnée par le nombre de Succès, permet de quantifier la réussite ou l'échec.

On teste : **X d6 / Condition:Qualité**

Condition, elle est fixée par le meneur en fonction des situations rencontrées et des actions des joueurs.

Conditions

- 1 Evidente**
situation courante même pour un débutant
 - 2 Facile**
situation standard pour un habitué
 - 3 Courante**
situation standard pour un professionnel
 - 4 Difficile**
situation complexe avec des pièges
 - 5 Très difficile**
situation rare aux conséquences importantes
 - 6 Héroïque**
situation rare aux conséquences cruciales
- (+) La Difficulté reste à 6

Qualité, la plupart du temps, un seul Succès suffit pour réussir une action, mais parfois des actions longues ou complexes, nécessitent plusieurs Succès.

Estimation des Qualités courantes

- 1 Action simple, info principale.
- 2 Action compliquée, quelques infos principales.
- 3 Action dangereuse, toutes les infos principales.
- 4 Action exceptionnelle, infos supplémentaires.
- 5 Action complexe, infos complètes
- 6 Action complexes ou improbables, infos vitales

Les Succès obtenus donnent la Qualité de l'action. Si les Succès sont insuffisants, on estime la marge d'échec en fonction des Succès manquants: il manque des infos ou l'action prend plus de temps. A contrario, si les Succès dépassent la Qualité requise il y a des infos en plus ou l'action est plus rapide.

► les Succès peuvent aussi ajuster un test à suivre.

Restriction, si le personnage est en difficulté, on simule son état déficient, en retirant des dés lancés.

Restrictions (choisir la plus défavorable)

- 1D fatigué, sonné, blessé
- 2D en manque, mauvaise main, maladie/poison
- 3D assoiffé, affamé, aveuglé, épuisé, ivre
- 4D agonisant

Défaut de Compétence, un personnage qui ne possède aucun niveau dans une compétence lance tout de même un dé, sorte d'appel à la chance.

► Le meneur peut tenir compte du défaut de compétence en augmentant les Conditions.

Maladresse, si tous les d6 du test affichent un 1, le personnage commet une maladresse dont les conséquences dépendent de l'action entreprise. Ainsi plus un personnage est doué, moins il a de chance de causer une catastrophe, mais plus elle sera importante si elle intervient.

► Faire 1 sur un Test par défaut est une Maladresse.

Relance, les Formations et certains Avantages permettent de relancer, une fois, les dés dont le résultat est inférieur au niveau spécifié.

Action en Opposition, lorsqu'il y a opposition entre deux personnages, chacun fait un Test avec une Condition qui lui est propre, fixée par le meneur. Celui qui obtient le plus de Succès remporte l'opposition.

► En cas d'égalité, le meneur est seul juge de l'issue à donner. Il peut se contenter d'un "statu quo" ou avantager l'opposant qui a fourni le meilleur jeu d'acteur ou celui qui bénéficie d'un Avantage.

Actions longues, lors de la réalisation d'une action de longue haleine, un ouvrage ou une œuvre complexe, la Qualité peut dépasser 6 et le personnage ne peut réussir en un seul test. Il teste sa compétence à une Fréquence donnée en cumulant les Succès jusqu'à obtenir la Qualité demandée. Fréquence, Condition et Qualité sont fixées par le meneur.

On note le test : **F, Compétence/C:Q**

Pour le Total, on part du principe qu'il est égal à :
2x la Condition pour une action longue.

6x la Condition pour une action très longue.

12x Condition, action très longue et très complexe.

► Une maladresse fait retomber le Total à zéro...

Actions en groupe, le joueur qui entreprend l'action lance 1d6 en plus par personnage qui se joint à lui et qui possède la compétence.

Actions multiples, si le personnage veut mener plusieurs actions similaires en même temps, il peut fractionner ses dés à lancer en autant d'actions à mener.

Actions de masse, en compétition, si les personnages participent à des compétitions avec une multitude de concurrents, inutile de tester tous les participants. Notez, au préalable, les Succès des favoris. L'importance de la compétition ajuste Conditions & Qualités.

Tester un trait, lorsque le meneur doit savoir comment un personnage réagit au delà des décisions du joueur, on teste normalement l'action qu'il entreprend, ajustée par son Avantage ou Handicap:

Compétence (+/- Avantage ou Handicap)/C : Q

• Réussite, le personnage agit librement

• Echec, il doit céder à son Handicap.

► Si le joueur n'a plus de dés à lancer à cause de son Handicap, cela entraîne un échec automatique.

Tester le Renom, correspond à voir l'impact du personnage sur son entourage, pour intimider, accroître son autorité, demander de l'aide, etc.

(Renom)d6/Conditions : Qualité

Les Conditions varient suivant la répétition des demandes, leur justification, si le contact est redevable ou vice versa, etc.

La Qualité dépend de l'effet attendu et du nombre d'interlocuteurs.

► Le jeu d'acteur ajuste Conditions & Qualités.

Mouvement, le déplacement du personnage est égal à: **Race + Sports + Athlétisme - Malus d'armure.**

Cette valeur est ensuite convertie suivant l'action en combat en m/tour

en marchant en km/h

en sprintant en m/s

en nageant en m/tour

en escaladant en m/tour

en véhicule on utilise la Vitesse du véhicule

► Un humain entraîné a un Mvt de 6.

Unités de Temps, Volume, Poids, etc...

Par fluidité, on utilise nos unités standards à base décimales : heure, minute, seconde, tour (10s), km, m, tonne, kg, gramme, m², m³, etc... Mais rien n'empêche de parler de "pas" au lieu de mètres ou de "pintes", certaines mesures étant très proches...



6 FACES

système facile...

Un temps pour tout...

Le meneur estime avec bon sens, le nombre de tours que prend une action.

0 tour : sortir son arme, un pas de côté, crier un ordre.

1 tour : Bouger de Mvt, bander un arc, dire une phrase élaborée, charger une arme, tendre une arbalète, etc.

Se jeter à couvert

Un personnage peut se jeter à couvert, s'il a conscience d'être visé et qu'il n'a pas encore agi.

Select mode...

Les armes automatiques ont parfois plusieurs modes de tir:

- Coup par coup, la précision est normale, une seule balle est tirée
- Semi-auto, précision moyenne (-1D), mais on tire (CdT) balles.
- Rafale, précision mauvaise (-2D), le chargeur est vidé pour 2d6 impacts.

On ne teste pas chaque balle. Un seul test de dégâts est fait en ajoutant 1D au Dom par balle supplémentaire.

Projectile enflammé

Enflammer un projectile réduit sa portée, mais cause des Dommages dus au feu si la cible s'enflamme.

Grenade

Une grenade explose au tour suivant où elle a été lancée. Si un tiers l'intercepte dans le même tour, il peut la renvoyer.

Résistance des objets

Si un choc atteint la résistance (RES) d'un objet, il se détériore.

- 1 fois, l'objet est abîmé
- 2 fois, l'objet est inutilisable
- 3 fois, l'objet est détruit

► Le meneur peut diminuer le facteur Dom, ou la PROT d'une arme ou d'une armure suite à un choc.

Matière	RES	Matière	RES
Verre	1	Métal	3
Tissus	1	Acier	4
Cuir	2	Kevlar	5
Bois	2	Composite	6

Corps à Corps

Sans arme, on utilise Corps à Corps comme une mêlée classique

→ **Frappe**, le facteur Dom est de 1

→ **Immobilisation**, via "Panache", dès qu'un pugiliste atteint (niv. adverse)S, il immobilise totalement son adversaire.

→ **Projection**, s'il atteint (LdV.adv)S sur une seule passe, le pugiliste peut projeter son adversaire et lui causer (LdV.adv)PV sans protection.

→ **Etrangler**, la saisie doit se limiter au cou. Si le pugiliste maintient son Etranglement durant (LdV adverse) tours, l'adversaire tombe inconscient.

► Si l'étranglement se poursuit l'adversaire perd alors 1D6 PV par tour.

Valeurs des unités

Dom - fonction du type d'unité
 PROT - suivant l'équipement
 RES - suivant l'entraînement reçu
 PV - ratio en fonction des combattants

COMBATTRE

Tour de Combat, un tour se compose d'une succession de mouvements et de déplacements aboutissant à une passe d'arme décisive.

Un tour dure 10 secondes et se décompose ainsi :

- Déclaration d'intention
- Déplacements
- Actions (combats, magies, etc.)
- Bilan du combat

Déclaration d'intention, chacun déclare ce qu'il va faire : attaquer en mêlée, à distance, charger, lancer un sort, se déplacer, fuir, intimider, etc.

► le meneur fixe l'ordre des actions des participants.

Combat à Distance

Cela comprend les lancers et les projectiles.

(Armes à distance) / C : Q

Conditions à distance (choisir le pire cas de figure)

- 2 Courte portée, Cible immobile
- 3 Mauvaise visibilité, Déplacement lent
- 4 Moyenne portée, Tir réflexe, Cibles multiples
- 5 Cible à couvert, Tireur instable, De nuit
- 6 Longue portée, Déplacement rapide

La Qualité dépend de la cible à atteindre.

Qualité requise pour un tir

- 1 succès, pour une cible Énorme (bâtisse, camion)
- 2 succès, pour une cible Grosse (cheval, voiture)
- 3 succès, pour une cible Normale (humain, moto)
- 4 succès, pour une cible Petit (chien, lapin, tête)
- 5 succès, pour une cible Minus (souris, oiseau, cœur)
- 6 succès, pour une cible Frimeur (ficelle, œil)

► Il est possible d'attribuer les manœuvres de mêlée aux Succès excédentaires d'un combat à distance.

Localisation, à déduire avec bon sens. La cible est d'autant ratée qu'il manque des Succès.

Combat en mêlée

Pour donner des combats rapides, on gère un seul test en opposition sur une "passe d'arme" décisive :

(Arme de mêlée) / C : Q

Les conditions sont propres à chaque adversaire.

Conditions de Mêlée (choisir le pire cas de figure)

- 1 Adversaire KO, De dos
- 2 Adversaire au sol, Sonné
- 3 Mêlée normale
- 4 Arme plus courte que l'adversaire (à l'engagement)
- 5 En mouvement, à cheval, Charge
- 6 Aveuglé, Dans le noir

Pour chaque succès, le combattant choisit librement un type de manœuvre parmi les 6 suivantes.

Manœuvres de Combat (Bonus pour chaque Succès)

Préparation	+1D sur le test du tour suivant.
Puissance	+1D aux Dommages
Panache	Spécial
Protection	-1S à l'attaque adverse
Précision	-1 à la PROTECTION de l'armure adverse
Précipitation	1D investi dans une action supplémentaire

► Ces manœuvres sont miscibles.

→ **Préparation** : le combattant masque son talent et laisse son ennemi venir à lui. Au prochain tour, il a +1D sur son attaque par Succès investis ce tour-ci.

→ **Puissance** : le combattant appuie son coup pour infliger plus de dégâts. Chaque succès est ajouté au facteur de dommages de son arme.

→ **Panache** : l'attaquant tente une action d'éclat pour impressionner son adversaire, le désarmer, etc. Le meneur fixe les succès nécessaires à l'action.

→ **Protection** : le combattant dévie l'arme adverse. Chaque succès annule 1 Succès adverse.

A 0 Succès, l'attaque adverse échoue.

► Toute manœuvre est convertible en Protection.

→ **Précision** : l'attaquant trouve la faille dans l'armure de l'adversaire et réduit la PROTECTION de 1 par Succès

→ **Précipitation** : l'attaquant cherche à prendre de vitesse son adversaire. Il gagne 1D pour effectuer une autre action dans le même tour.

Combats particuliers

Multiples, dans un même tour, on considère chaque arme ciblant un combattant comme un adversaire différent. Pour s'en défendre, le combattant répartit librement ses succès entre ses adversaires.

En mouvement, un combattant à son niveau Martial limité par la compétence qu'il utilise pour se mouvoir. Avec une arme de mêlée, on ajoute la Vitesse au facteur de dommages de l'arme.

► Selon la situation, le meneur peut appliquer les résultats d'un échec sur le déplacement ou l'attaque.

Se défendre

En combat, il est possible de Parer ou d'Esquiver.

→ **Parer**, consiste à opposer une arme ou un bouclier à une attaque. Parer fait partie **du test de mêlée**.

→ **Esquiver**, consiste à se soustraire à l'attaque. On utilise *Corps à Corps* contre la mêlée adverse.

Maladresses au combat

Le meneur improvise une description en fonction de la situation et du nombre de 1 obtenus.

Facteur de dommages (Dom)

Toute arme possède un facteur de dommages auquel on ajoute les Succès en Puissance et la Vitesse en cas d'attaque en mouvement, pour obtenir les dégâts.

Dom arme + (Puissance) + (Vitesse)

Tout point dépassant la PROT cause 1 PV.

Exemple de Facteurs Dom

pied, poing	1	deux mains	6
couteaux	2	cal., 9mm	9
épées	3	cal. 12	12
hache	4	laser léger	15
masse d'arme	5	laser lourd	20

Protection

En se couvrant de pièces d'armure, un combattant gagne en protection, mais perd en déplacement.

Armure	PROTECTION	Malus
Aucune	1	-
Plastron	+1	
Bras et Jambes	+1	-1D
Casque	+1	-1D
Targe, Ecu	+1	-1D
Pavois	+2	-2D

Le Malus est retiré au Mvt du personnage.

► Le Malus de mouvement s'applique "hors combat."

Combat de masse

Par simplicité, on gère les batailles comme des mêlées classiques, chaque unité étant définie comme un combattant standard.

Test de Bataille -

Les chefs militaires testent en opposition :

Arts militaires / Conditions : Qualité

Pour chaque assaut, le meneur définit les Conditions en s'appuyant sur les forces en présence, les unités et leur puissance, le terrain, la stratégie, le moral, etc. Les manœuvres sont celles d'une mêlée normale.

► Comptez un seul assaut par jour, en général.

Au cœur de la Bataille -

Pour le personnage, on résume l'assaut par une seule rencontre. Il fait lui aussi un test de Bataille pour voir s'il réagit à la tactique mise en place.

Les succès obtenus donnent le niveau martial de l'adversaire rencontré. La rencontre se traite comme un combat classique, auquel il peut se dérober.

Echec, blessé, le personnage perd 1D6 PV
 Maladresse, le personnage fait partie des pertes.

► Il est rare qu'une armée lutte jusqu'au dernier combattant. Trop faible, elle se rend ou se démantèle. L'important est que les personnages prouvent leur valeur. La réputation en bataille ne s'acquière pas seulement en gagnant, mais en combattant.



MAGIES & P.E.S.

Le bal des magiciens

Magies et P.E.S. peuvent rapidement déséquilibrer une partie. Ces pouvoirs extra ordinaires doivent le rester, tant au niveau du roleplay que de leur fréquence d'utilisation.

Il faut garder l'étonnement d'utiliser de tels procédés, pour les PNJ, comme pour les autres joueurs et garder à l'esprit que l'histoire à souvent pourchassé les gens "différents" aux pouvoirs hors normes.

Quand aux éventuelles dérives? Meneurs, ayez confiance vous avez les moyens de les contrer !

Magies

ex : Paikan veut faire mûrir prématurément une pomme sur un arbre pour la manger. Elle connaît bien les plantes et il fait une belle journée d'automne, le meneur estime les Conditions en choisissant Naturel, Favorable et Végétale. On retient le pire cas de figure : 3.

Paikan doit obtenir 1S pour la portée (Toucher), 1S pour la durée (Instant), 1S pour la zone (Main) et 6S pour l'effet (Manipuler).

Elle y parvient en 6 tours de concentration et récupère une pomme bien juteuse. Elle dépense 3 PF.

► Les Magies sont décrites en détails dans chaque monde.

Perceptions Extra Sensorielles

ex : Sybil tente de lire dans l'esprit de son interlocuteur pour savoir s'il ment au tribunal lors de son témoignage. Elle ne le connaît pas intimement mais a beaucoup enquêté sur lui. Les Conditions sont : Neutre, Gênant (tribunal bruyant), Esprit. Le meneur devrait retenir 5, mais il donne un bonus de Conditions de 1 à Sybil pour ses efforts d'enquête. Ce qui donne une Condition finale de 4.

Sybil doit obtenir 3S pour la portée (Voix), 6S pour la durée (Moyenne, environ 4 heures d'audition), 3S pour la zone (Corps) et 1S pour lire ses pensées (Détecter), soit 13S en tout! Elle y parvient en 14 tours d'intense concentration avec même 2S en trop. Elle dépense ses 4 PF.

Durant l'audition, elle est sûre qu'il ment. Les 2 succès supplémentaires lui apprennent qu'il protège quelqu'un... Le nom de "Tyler Durden" occulte son esprit. A Sybil de tirer le meilleur parti de ces informations!

Bien sûr, le prévenu pourra tenter de résister à l'intrusion s'il se rend compte de ce qui lui arrive, en sacrifiant 4 PF.

► Les P.E.S. sont décrites en détails dans chaque monde.

Dans le système 6FACES, il n'y a pas de sorts prédéfinis. On parle de voies de Magie ou de familles de pouvoirs extra-sensoriel en fonction de la manière dont l'énergie est mise en œuvre, de manière à laisser un côté créatif aux voies de l'esprit. C'est au joueur d'imaginer ce qu'il veut obtenir et au meneur de lui dire ce qui lui en coûtera pour y arriver.

PES ou Magies sont traitées comme des compétences à part entières et utilisent donc les oppositions, actions longues, etc.

► Ces pouvoirs hors normes sont décrits plus précisément dans chaque univers.

Canaliser l'énergie, c'est ainsi qu'on résume la Magie ou les P.E.S. Le personnage puise dans un pôle d'énergie pour créer des effets tangibles.

Les Points de Flux (PF), ils sont à l'esprit ce que les PV sont au corps. Offerts à la création ou achetés, tout le monde peut en avoir, mais seuls les personnages possédant l'avantage "Médium" ou "Magicien" peuvent canaliser l'énergie dans le monde concret.

► Les PF sont groupés en Lignes de Flux (LdF)

Magies ou Perceptions Extra Sensorielles

Le magicien ou médium teste :

F, Magies ou P.E.S. / C : Qualité (sort ou pouvoir)

- Réussit, le sort part et les PF sont dépensés.
- Echec, le sort avorte, aucun PF n'est dépensé.
- Maladresse : le sort avorte ou est contre nature, les PF sont dépensés.

Conditions, les conditions dépendent, comme d'usage, de la situation dans laquelle le personnage se trouve pour canaliser l'énergie de son sort.

Conditions (choisir la plus défavorable)			
	Effet	Environnement	Cible
1	Naturel	Favorable	Gazeuse
2		Calmé	Minérale
3	Neutre	Neutre	Végétale
4		Gênant	Animale
5	Contre nature	En mouvement	Esprit
6		Danger léthal	Energie pure

► Un "végétal" mort devient un "minéral"

Qualité La Qualité est fonction de la demande du joueur. Le meneur approchera au mieux les valeurs du tableau de la description de l'effet souhaité. Les Qualités s'ajoutent avec un minimum de 4, évidemment.

Qualités des sorts ou pouvoirs (à additionner)				
	Portée	Durée	Zone	Action
1	Touché	instant	Main	Détecter Contacter
3	Voix	Courte (qq min.)	Corps	Protéger Dissimuler
6	Vue	Moyenne (qq heures)	Arbre	Manipuler Agir
12	Esprit	Longue (qq jours)	Maison	Créer Détruire

Fréquence, elle est toujours égale à 1 Tour.

Effet retardé, un magicien ou un médium peut retarder un effet (LdF) Tours avant que celui-ci ne se concrétise.

Dépense, la perte de Points de Flux est égale aux Conditions de la canalisation d'énergie.

Points de Flux à 0, en perdant tout ses PF, le personnage est vidé de son énergie et reçoit un choc mental qui le plonge dans un coma pour (LdF)h. En outre, du fait du traumatisme, il perd (LdF) PV.

Récupération, elle est de (LdF)PF par nuit complète. Il est possible d'augmenter la récupération par l'absorption de produits spéciaux, par la prière ou la fréquentation de lieux chargés en énergie.

► Tout cela est décrit dans chaque univers.

Concentration, pour que le magicien ou le médium reste concentré malgré les troubles extérieurs, le meneur peut demander un test de Calme. Sur un échec, il ne focalise pas son esprit et perd son action.

Résister, un personnage, conscient qu'on utilise un sort ou un pouvoir sur lui, peut tenter de résister. Il lui suffit pour cela de "sacrifier", tel un leurre, autant de PF que l'attaquant en a investi dans son sort. L'attaque n'a alors aucun effet sur lui.

► C'est le seul intérêt pour un "non médium" d'acheter des PF.

► Certains handicaps, drogues ou matières perturbent l'efficacité des sorts. Ils sont décrites dans chaque monde.

Détecter, tout le monde peut détecter la présence de Magie en réussissant un test :

F, Occultisme ou Magies ou P.E.S. / C : Q du sort

► Les succès excédants amènent des infos en plus.

Maîtriser un objet

Il faut approcher les objets magiques avec prudence, certains pouvant être nocifs. Pour maîtriser un objet, un personnage doit simplement comprendre comment l'activer. Soit en détectant les pouvoirs contenus, soit par le hasard !

► Une bonne connaissance de l'objet (son histoire, des descriptions de témoins, etc.) facilite les Conditions de détection des sorts.

► Les objets sont définis par leurs conditions d'utilisation, leurs effets et leur Qualité de maîtrise.



6 FACES

système facile...

Blessures et Moral

Sur un coup violent, un personnage peut avoir à réussir un test de Calme pour garder son self contrôle.

Poisons

Alchimiques	VIR 3 à 6, F = 1tour
Champignons	VIR 1 à 5, F = 1jour
Plantes	VIR 1 à 5, F = 1heure
Animaux	VIR 1 à 4, F = 1heure

Maladies

Bénigne, l'infection	VIR 1 à 2, F=jour
Grave	VIR 3 à 4, F=jour
Mortelle	VIR 5 à 6, F=jour

Antidotes

Un antidote offre des succès gratuits. Un antidote est un peu efficace contre plusieurs poisons (ou maladies) et très efficace sur un seul. Cela relance l'intérêt d'avoir une pharmacopée variée.



Etouffer un feu

Pour contrer l'embrasement, on teste: Corps à Corps / C : S embrasés

ex : Zukur traverse une porte enflammée et teste si ses vêtements s'embrasent. La taille du feu est de 3. Les Conditions sont normales, le meneur donne +1 car Zukur court. L'inflammabilité des vêtements est de 3. Il teste 3d6/4:3 et obtient 2 succès, son manteau s'embrase légèrement. Rane, témoin de la scène, tente d'éteindre Zukur, il teste Corps à Corps/3:2 et obtient les 2 Succès demandés en 2 tours durant lesquels Zukur subira l'attaque du feu avec un facteur Dom de 2 (embrasement partiel). Chaud !!

Ethylisme

Lorsqu'un personnage consomme des spiritueux, il est soumis à une euphorie qui va l'inciter à boire jusqu'au coma éthylique. Chaque verre, il teste:

LdV / Breuvage : Doses

- Réussite, le buveur tient la secousse.
- Echec, le buveur est ivre et s'endort.
- Maladresse, coma éthylique, -1 PV.
- L'ivresse dure (Breuvage) heures.

Breuvages

- 2 Bière blonde, Vin
- 3 Bière brune, Hydromel
- 4 Vins cuits, Liqueur
- 5 Alcool blanc
- 6 Alcool à 90°

GUÉRIR OU MOURIR

Avec le 6Faces, la vie ne tient qu'à un fil, aussi un personnage doit-il faire attention à sa santé.

Points de Vie (PV), offerts à la création ou achetés avec des PP par la suite, ils représentent votre forme physique. Les grands principes sont simples :

- A 1PV, inconscience jusqu'aux 1^{ers} soins.
- Dès 0 PV, coma durant (LdV) tours puis mort.

Lignes de Vie, sur la feuille de personnage, les PF sont présentés sous forme de rangées de six ronds. Ces rangées sont appelées "Ligne de Vie"

Blessures, impossible de décrire toutes les blessures, à charge pour le Meneur d'improviser une description en fonction de la situation et du nombre de PV perdus.

Hémorragies, dès 6 PV perdus d'un coup, on a une blessure source d'hémorragie. Le personnage perd alors 1PV/tour, jusqu'à recevoir des premiers soins.

- Il conserve une cicatrice

Infection, une blessure sans soins (ou échec aux soins) peut s'infecter. Chaque jour de négligence, le blessé teste : **LdV/Conditions: (Jours non soignés)** Un échec cause l'infection.

Perdre des PV

Combat, on teste (*dom*)/**PROT:Q**. Chaque succès fait perdre 1 PV au personnage.

Chutes, le personnage perd (LdV) PV par mètre de chute. Un test de Sports réussit, retire (S) mètres à la chute. Le sol de réception modifie les dégâts.

- Si la chute est trop haute, claquez du Destin!

Explosion, victime d'une déflagration, un personnage est considéré comme attaqué par une arme standard et fait un test de Dommages directement.

Facteur de Dommages des explosifs

1	1 kg de Poudre libre
3	1 kg de Poudre compactée
6	1 cl de Nitroglycérine
9	1 bâton de Dynamite
12	100g de C4

- -1 aux Dom tous les 10m ou tous les 3 m de l'épicentre pour une charge dirigée.

Feu, pour déterminer un embrasement, on teste chaque tour : **Taille du Feu / C : Inflammabilité** Réussite, l'objet s'embrase et cause (Taille)PV / tour. Echec, pas d'embrasement ce tour.

- On modère l'embrasement en fonction des succès.

Taille du feu	Inflammabilité
1 Flammèche	1 Gaz, essence
2 Briquet	2 Huile chaude, papier
3 Chalumeau, Torche	3 Petit bois, vêtement
6 Bûcher, Feu de camp	4 Bûche, porte
9 Fournaise, Incendie	5 Kevlar, cuir
12 Incendie nucléaire	6 Nomex, amiante

Poison, il est défini par sa VIRulence & sa Fréquence. Sans antidote, le personnage teste :

F, LdV / Conditions : VIR

- VIR Succès, l'organisme stoppe le poison
- Echec partiel : perte de (S manquants) PV
- Maladresse : perte de VIR PV + nouveau test

- **Médecine/C:VIR** permet de neutraliser un poison à la 1^{ère} F seule ou de trouver le bon antidote.

► On teste chaque dose individuellement, la Magie ou certaines substances peuvent ajouter des succès.

ex : Rane est mordu par une vipère (venin VIR3). Paikan tente de stopper l'empoisonnement par un test de Médecine/C:3. Si cela échoue, Rane doit réussir chaque heure un test de LdV/C:3 ou perdre des PV. Un antidote ou 3S, neutraliseront le poison.

Maladie, on utilise la même règle que pour le poison, des soins complets venant remplacer l'antidote.

- Tant qu'il est malade, le personnage est contagieux et ne peut regagner de PV par la guérison.

Situations extrêmes, lorsque le personnage soumet son corps à ses limites, il peut résister (LdV)F puis doit tester : **F, LdV / C : F subies**

Une réussite donne un répit d'une Fréquence. Un échec signifie la perte d'1 PV et l'inconscience.

Situations extrêmes	Fréquence
Sans manger	(LdV) jour
Sans boire	Demie journée
Froid glacial	Heure
Effort soutenu	Heure
Asphyxie	Tour

- Seul un tiers peut secourir un personnage inconscient, en l'isolant de la situation où il se trouvait, sinon la perte de PV continue à chaque F.

ex : Zukur (3 LdV) plonge dans un torrent calme (C3) pour récupérer une de ses bottes. Il réussit son test de Sports et peut rester 5 tours sans souffrir du manque d'air (3LdV+2S au test de Sports). Au sixième tour passé sous l'eau, il doit tester LdV/3:1, puis LdV/3:2 et ainsi de suite jusqu'à l'échec ou qu'il remonte à la surface.

Soins

Les conditions dépendent de l'environnement dans lequel est soigné le personnage.

Conditions de Soins

2	Bloc chirurgical stérile
3	Hôpital standard, Trousse médicale
4	Hôpital de campagne, Matériel rudimentaire
5	Dans la nature, Sans matériel
6	Milieu infectieux

- Soigner prend du temps et nécessite du matériel.

Le soigneur teste Médecine sous deux formes :

→ **1er Soins**, matériel simple pour arrêter une hémorragie, éviter une infection, stabiliser un coma, etc. : **Tour, Médecine/Conditions : LdV perdues**

→ **Soins complets**, matériel et repos complet pour réduire une blessure ou une maladie et enfin guérir.

Heure, Médecine / Conditions : PV perdus

ex : Rane reçoit 2 blessures lors d'un combat, une à la tête de 2PV et une au flanc de 7PV, soit 9PV en tout. Rane est grièvement touché. Paikan le soigne juste après le combat. Il n'y a urgence que sur la blessure au flanc, la seule qui dépasse 6 et cause une hémorragie. Elle pratique les 1^{er} soins, teste Tour, Médecine/5:2 et met 2 tours pour soigner Rane qui perd encore 1PV, les soins arrivant 1 tour après sa blessure.

Puis Paikan emmène Rane dans l'officine d'un médecin pour être mieux soigné. Le docteur teste Heure, Médecine/3:10 et passe 4 heures au chevet de Rane pour refermer et panser toutes ses plaies. Rane n'a plus à s'inquiéter d'une infection, il peut récupérer normalement ses PV.

Guérison

Une fois ses blessures réduites, la maladie ou le poison vaincu, un personnage récupère naturellement ses points de vie.

Guérison

1 PV, par jour en restant actif
(LdV) PV, par jour de repos complet

- Les plantes et la Magie peuvent aussi aider à la guérison en ajoutant des PV à la guérison...

ex : Rane a été soigné et peut commencer à guérir. Durant 5 jours, ils chevauchent pour rentrer chez eux. Rane ne regagne qu'1 PV par jour. Par contre, dès qu'il profite de la chaleur de son foyer pour se reposer allongé, il récupère 3PV chaque jour, son nombre de ligne de vie de base. Il lui aura fallu 7 jours pour récupérer de ses blessures.



6 FACES

Le système facile...



CRÉER UN PERSONNAGE

Avec le système 6FACES, chaque joueur construit son personnage comme il l'entend sans se préoccuper des archétypes ou autres principes restrictifs, ainsi les profils les plus variés sont possibles à interpréter.

Les feuilles de personnages sont toutes, à peu près, similaires. Pour créer un personnage, il suffit donc de la compléter en fonction de ses désirs d'interprétation

La création prend une 1/2 heure si l'on a déjà une idée précise de son personnage.

(Feuille de Personnage disponible dans le kit "personnage")

1. Nom du Joueur – 2. Nom du personnage – 3. Historique – 4. Adresse du personnage 5. Description physique
6. Avantages & Handicaps – 7. Vocation – 8. Formations - 9 Compétences – 10. Points de Vie et Points de Flux
11. Indices – 12. Influences - 13. Argent – 14. Armure – 15. Equipement – 16. Armes – 17. Véhicules – 18. Photo

Dépense de PP:

Une petite aide pour calculer les cumuls de niveaux à la création.

x1	
niveau 1 = 1 PP	niveau 2 = 3 PP
niveau 3 = 6 PP	niveau 4 = 10 PP
niveau 5 = 15 PP	niveau 6 = 21 PP

x3	
niveau 1 = 3 PP	niveau 2 = 9 PP
niveau 3 = 18 PP	niveau 4 = 30 PP
niveau 5 = 45 PP	niveau 6 = 63 PP
x6	
niveau 1 = 6 PP	niveau 2 = 18 PP
niveau 3 = 36 PP	niveau 4 = 60 PP
niveau 5 = 90 PP	niveau 6 = 126 PP

Compétences & Formations

- 1 - Novice, connaît à peine les bases
- 2 - Apprenti
- 3 - Professionnel
- 4 - Spécialiste
- 5 - Expert
- 6 - Maître, sait tout ce qu'il y a à savoir
- + Légendaire

► Le meneur peut avoir à demander une justification pour certaines compétences ou formations un peu originales ou qui ne cadrerait pas avec le personnage ou la campagne.

Avantages & Handicaps

Même si c'est un plus pour l'ambiance et le jeu, il est possible de s'en passer, ce qui explique qu'ils ne soient pas listés dans ces règles mais plutôt dans le kit "Joueur".

Encombrement

Par soucis de simplicité, on ne gère pas l'encombrement avec un poids ou un volume. Le meneur veillera simplement à ce que l'équipement d'un personnage ne soit pas démesuré.

Points de personnage (PP)

Ils correspondent autant aux points de création qu'aux points d'expérience des autres jeux.

- A la création, un joueur dispose de :
 - 100 PP pour un mode de jeu "normal"
 - 150 PP pour un mode de jeu "musclé"
 - 200 PP pour un mode de jeu "héroïque"

A la création, ils peuvent être investis dans :

- Traits : (cf. Avantages/Handicaps)
- Vocation : 6 PP x niveau visé
- Formations : 3 PP x niveau visé
- Compétences : 1 PP x niveau visé
- Points de Vie : 3 PP par PV
- Points de Flux : 3 PP par PF
- Influences : 1 PP x niveau visé
- Matériel : 1 PP par PR

► Il faut payer le niveau 1 avant le niveau 2, etc.

Compétences

A la création, le joueur ne peut dépasser le niveau 6.
► Chaque niveau correspond à 1 Dé lancé aux tests.

Points de Vie (PV)

Les PV représentent la santé du personnage.
Pour chaque niveau en Sports, le joueur lance 1D6 et additionne les résultats pour obtenir ses PV.
Les PV en plus s'achètent pour 3 PP, sans limite.

Points de Flux (PF)

Les PF représentent le potentiel magique.
Pour chaque niveau en Magies ou P.E.S. (le meilleur des deux), le joueur lance 1D6 et additionne les résultats pour obtenir ses PF.
Les PF en plus s'achètent pour 3 PP, sans limite.

► Il faut posséder l'avantage "Médium" ou "Magicien" pour canaliser l'énergie et créer des effets tangibles.

Indices

Ils sont calculés suivant diverses données.
Repas : c'est la quantité de nourriture qu'il faut absorber par repas, calculée par rapport aux LdV.
1-2 Repas léger
3-4 Repas normal
5-6 Repas copieux
► Le repas intervient dans la note au restaurant.

Mouvement : c'est la vitesse de déplacement du personnage, ajusté par le Malus d'Armure.

Renom, le renom représente l'aura du personnage dans le monde où il évolue. Il permet d'être reconnu, de recourir à ses Influences, de servir de passe droit.
► Sauf cas spéciaux un personnage débute avec un Renom égal à zéro.

Destin, "Joker" offert au joueur, il peut être utilisé :
→ pour obtenir une réussite "magique", à condition que le joueur annonce son utilisation avant le test.
→ pour se sortir d'une situation mortelle.
► Le Destin s'acquiert en accomplissant des actes héroïques et en servant habilement les scénarios. Il doit être donné avec parcimonie...

Équipement, à la création le personnage bénéficie de l'équipement qui lui permet d'exercer sa profession dans des conditions normales.
► L'équipement disponible est défini dans chaque kit "Monde".

FAIRE ÉVOLUER UN PERSONNAGE

Gestion de l'argent, entre deux scénarios, à chaque période de paie, le joueur teste son train de vie avec :
Vocation / Conditions : Qualités
Il économise 1/6^{ème} de son salaire par Succès.

Expérience

→ Par l'apprentissage (1 niveau à la fois)
→ Par un maître d'un niveau supérieur à celui visé par l'élève pour qu'il lui enseigne son savoir.
Le maître teste : **Mois, Sc.Humaines/C:Niveau Visé**
► Veiller à ce que les joueurs ne s'échangent pas leurs connaissances avec trop de facilité.

→ Par les Points de Personnage
Le joueur répartit ses nouveaux PP comme pour la création.
► Le joueur ne peut progresser que d'un seul niveau par scénario, hormis pour les PV et PF !!

► Un personnage ne peut atteindre artificiellement le niveau 6 dans une compétence. Il doit rencontrer un maître qui accepte de lui enseigner, car il ne peut plus apprendre seul par la pratique.
► Le niveau 6 confère le titre de Maître et du Renom.

Le jeu peut commencer !





6 FACES
système facile...

Description physique

Nom

Adresse

Avantages / Handicaps

Vocation

Formations

PV Base

1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○	○

PF Base

1	○	○	○	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○	○

Repas

Renom

Destin

Mvt

PP



Us & Coutumes

US	_____
US	_____
US	_____
US	_____
US	_____
US	_____

Langues

Armes à feu	_____	Artisanats	_____	Culture générale	_____
Armes à Distance	_____	Arts appliqués	_____	Culture sociale	_____
Armes courtes	_____	Arts ménagers	_____	Langues	_____
Armes moyennes	_____	Conduite aérienne	_____	Sc. Criminelles	_____
Armes longues	_____	Conduite nautique	_____	Sc. Exactes	_____
Armes lourdes	_____	Conduite spatiale	_____	Sc. Humaines	_____
Arts militaires	_____	Conduite terrestre	_____	Sc. Médiévales	_____
Boucliers	_____	Criminalité	_____	Sc. Naturelles	_____
Corps à Corps	_____	Electrotechniques	_____	Sc. Spatiales	_____
Sports	_____	Mécanique	_____	Magies	_____
Survie extérieure	_____	Médecine	_____	Occultisme	_____
Survie urbaine	_____	Parapsychologie	_____	P.E.S.	_____

Joueur



Historique



Influences - Contacts

Argent - Valeurs

Equipement - sur soi

Equipement - en lieu sûr

_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

Armure

Prot RES

Malus

Divers

Armes & Bouclier

Portée

CT Dom

Munitions

RES

Divers

Véhicules / Montures

T

V

Distance

RES

Divers

Plus d'infos :
<http://6FACES.free.fr/>