

## Chapitre 1 : Présentation des Règles de Base

### I/ les caractéristiques

Dans Deus, les personnages sont tout d'abord définis par huit caractéristiques, notées sur 100 et qui vont jusque 20 pour les êtres humains normaux (10 étant la moyenne et quelqu'un ayant une caractéristique à 7 est considéré comme très faible dans celle-ci). Ces caractéristiques sont :

- **la force (FOR)** : elle représente la force physique du personnage.
- **l'endurance (END)** : elle représente la résistance physique du personnage.
- **l'agilité (AGI)** : elle représente la coordination physique du personnage.
- **la dextérité (DEX)** : elle représente la coordination manuelle du personnage.
- **la perception (PER)** : elle représente la capacité du personnage à utiliser ses sens.
- **la volonté (VOL)** : elle représente la résistance et la force mentale du personnage.
- **l'intelligence (INT)** : elle représente la capacité de réflexion du personnage.
- **la présence (PRE)** : elle représente la capacité du personnage à interagir socialement.

A noter qu'il y a une autre caractéristique, l'imago, dont il sera question dans la troisième partie de ce chapitre.

Pour réaliser une action, il sera soit demandé de faire un jet sous une caractéristique multipliée selon un facteur dépendant de l'action (le plus souvent trois), sous 1D100, soit de faire un jet de compétence. Le premier cas sera détaillé dans la suite des règles, tandis que nous parlerons du second dans la partie suivante.

### II/ les compétences

Pour réaliser la plupart de ses actions (les autres seront détaillées dans la suite des règles), le personnage devra faire un jet de compétence. Pour faire un tel jet, on multiplie la caractéristique associée à une formule mathématique égale à  $1 +$  (niveau de la compétence utilisée), le résultat de ce calcul est ensuite modifié par des bonus/malus selon la difficulté de l'action ; le joueur doit ensuite faire en-dessous de

ce nombre avec 1D100 pour réussir, un résultat de 01 est une réussite critique (une réussite parfaite, miraculeuse, inespérée), tandis qu'un résultat de 00 est un échec critique (un échec total, la pire chose qui pouvait arriver en faisant cette action, style se blesser avec son arme).

Chaque compétence à un niveau qui va de 0 à 10, 5 étant le maximum pour un humain normal. Chacune d'entre elles a une ou plusieurs caractéristique(s) associée(s), selon l'utilisation qui est faite de la compétence. A partir du niveau 3 dans une compétence, un personnage peut acheter une spécialité dans celle-ci ; s'il fait un jet de compétence qui concerne sa spécialité, on considère que son niveau de compétence est augmenté d'un point. Dans ce cas-là, le niveau d'un personnage humain qui est à 5 dans cette compétence se verra augmenter jusqu'à 6.

Quelqu'un qui tente une action sans avoir la compétence requise fait son jet de compétence au niveau 0 et avec un malus qui dépend de la compétence. En sachant que plus la compétence est complexe, plus le malus sera important (esquive est, par exemple, plus complexe qu'informatique). Sans parler des malus/bonus qui s'ajoutent selon la complexité de l'action.

Il y a deux sortes de compétences : les majeures et les mineures. Les premières couvrent un nombre plus important d'actions et coûtent plus cher à l'achat que les secondes.

Pour l'achat et les listes de compétences, voir les règles de création de personnages (chapitre deux et trois) et celles d'évolution des personnages (chapitre six).

### III/ l'imago

La caractéristique d'imago n'est pas notée sur cent mais sur mille. Elle représente le potentiel d'imago que le personnage a en lui. Plus il a d'imago en lui et plus il est capable de faire des choses extraordinaires et de transcender la réalité.

Concrètement, l'imago sert à trois utilités du point de vue des personnages dans le jeu :

- Il leur permet d'être en contact avec la Terra Mythiqua et toute la réalité

mythique. Si le niveau d'imgo arrive à zéro, il n'y a plus de contact avec cette réalité. C'est un moindre mal pour les Destinés, qui peuvent toujours essayer (difficilement) de retrouver leur imago, mais pour les Renaissants et la plupart des Natifs cela signifie la mort – comme on l'a vu dans le chapitre trois de la première partie.

- Il leur permet de faire un grand nombre d'actions en rapport avec la Terra Mythiqua. Il s'agira le plus souvent de franchir un portail, de fonder un domaine mythique ou bien encore d'initier/résister aux effets d'une loi mythique – pour plus de détails, voir le deuxième chapitre de la première partie. Ces actions se résolvent la plupart du temps sous la forme d'un jet sous la caractéristique d'imgo du personnage, avec 1D100, modifié par les malus/bonus.
- Il permet de quantifier la puissance des personnages, en sachant que certains dons surnaturels ne sont possibles ou n'offrent l'intégral de leur potentiel qu'à partir d'un certain niveau d'imgo. Ainsi, il faut attendre d'avoir atteint un certain niveau d'imgo pour atteindre le niveau supérieur d'un pouvoir, ce n'est pas seulement une affaire d'expérience dans ce pouvoir mais aussi celle de la vie mythique du personnage.

Pour plus de renseignements sur l'imgo, voir le troisième chapitre de cette partie et la troisième partie (sur la métaphysique mythique).

#### **IV/ les traits**

Ils sont répartis en quatre catégories (physique, mental, social, surnaturel), eux-mêmes subdivisés en dons et défauts. Les dons permettent au personnage d'avoir des bonus à certaines de ses actions, de développer certains pouvoirs ou d'avoir certains avantages sur le monde de Deus. Les défauts, bien entendu, sont l'inverse.

Les dons sont choisis de deux façons. Tout d'abord, lors de la création de personnage (voir chapitre suivant), où l'on alloue un nombre de

points pour acheter ceux-ci. Tous les dons ne sont pas accessibles à tous les types de personnages et pas au même. Ensuite, lors du jeu, on peut acheter certains dons en dépensant des points d'expérience dans la Loterie du Destin : on donne ces points au MJ qui les répartit selon les circonstances et les actions des joueurs pour permettre l'achat de nouveaux dons – pour plus de détails, voir le chapitre cinq.

Les défauts servent à avoir des points bonus à la création du personnage, permettant ainsi d'augmenter ses caractéristiques, ses compétences, son imago ou d'acheter de nouveaux dons – voir aussi le chapitre deux. Tous les défauts ne sont pas accessibles aux personnages et pas pour le même gain de points bonus. Lors du jeu, il peut arriver que certaines actions ou mésaventures des personnages leur rapportent des défauts (comme des ennemis, des membres amputés, etc...) et qu'ils n'en retirent pas de points bonus. Il y a aussi certains défauts qui sont innés à la création des personnages et qui ne rapportent pas de points bonus.

Pour l'achat, la liste et l'évolution des différents traits, voir les chapitre deux, quatre et six.