

# DIVIN (6)THEME

*Livre du conteur*

Un système de jeu de rôle par Jean-Baptiste « Islayre d'Argolh » Durand

Version du 26/05/2009

# *Divin (6)thème - Livre du conteur*

<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>2</b>
<b>REGLES ADDITIONNELLES</b> .....	<b>2</b>
PERSONNAGES NON JOUEURS ET CREATURES INDICIBLES .....	2
DEPLACEMENT ET COMBAT TACTIQUE .....	11
GESTION DES COMBATS A GRANDE ECHELLE.....	12
ECONOMIE ELARGIE .....	14
<b>REGLES OPTIONNELLES</b> .....	<b>16</b>
INITIATIVE TACTIQUE « A LA CARTE » .....	16
RENDRE LE SYSTEME PLUS HEROÏQUE .....	17
LE DE VIRTUEL .....	18
COMPTEURS ALEATOIRES ET SECRETS .....	18
FRACTIONNER LES NIVEAUX .....	19

## *Introduction*

---

Question: pourquoi un deuxième livre alors que la mécanique exposée dans le livre du joueur du divin (6)thème permet déjà de jouer, en long, en large et en travers ?

Réponse : pour se faciliter la vie.

A vrai dire, le (6)thème a été testé pendant plusieurs mois en jeu uniquement avec le livre du joueur, le livre du conteur est donc loin d'être indispensable. Son objectif est de proposer quelques règles additionnelles et quelques règles optionnelles susceptibles de faire gagner du temps au Conteur, de développer certains aspects des règles et/ou de proposer des petites options de jeu sympathiques.

Alors, même si ce deuxième opus est d'une utilité moindre par rapport au premier, laissez-lui sa chance !

## *Règles additionnelles*

---

### *Personnages non joueurs et créatures indicibles*

Pour créer les adversaires, partenaires et connaissances de ses joueur, le Conteur du (6)thème dispose de deux grandes options : utiliser la méthode classique, c'est-à-dire créer les PNJs comme des PJs, ou utiliser la méthode cinématographique.

#### **La méthode classique**

Cette méthode est la plus longue à mettre en place mais c'est celle qui donne les meilleurs résultats en terme de réalisme et de variété.

Du fait des spécificités du (6)thème cette méthode est tout de même moins exigeante en travail qu'elle ne peut l'être dans d'autres systèmes inspirés du d20 OGL : en créant quelques fiches de Guerriers, d'Éclaireurs et de Chevaliers plus ou moins évoluées (*pour chacun de ces archétypes, une version de niveau 1, une de niveau 3, une autre de niveau 5 et une dernière de niveau 6 par exemple*) on se retrouve avec suffisamment d'hommes d'armes pour pouvoir jouer des années et varier les plaisirs.

Gardez à l'esprit qu'un personnage du (6)thème ne sera jamais à ce point puissant qu'il pourra se permettre de prendre de haut trois Barbares de niveau 5 : vous n'avez donc pas besoin de faire dans la surenchère permanente comme ça peut être le cas dans Doves & Démons par exemple.

On notera que les personnages non joueurs créés avec la méthode classique ne possèdent pas de points de Destin « naturels », ces points étant l'apanage des personnages joueurs. A la rigueur, un PNJ possédant l'atout d'origine « *Enfant du Destin* » pourra posséder les 3 points de Destin supplémentaires liés à cet atout. Dans ce cas, le Conteur utilisera essentiellement ces points pour obliger les joueurs à relancer certains de leur D6 puisque, comme nous allons le voir, les PNJs ne lancent quasiment jamais de dés.

Quand il s'agit de gérer les PNJs en jeu, le (6)thème part du principe que le Conteur doit lancer le moins de dés possible pour pouvoir se concentrer sur la narration.

## Divin (6)thème - Livre du conteur

Dans le cas des PNJs créés avec la méthode classique on partira du postulat suivant:

- ❖ Le lancer d'un unique D6 donne toujours un résultat de 4.
- ❖ Le lancer de deux D6 donne toujours un résultat de 7.
- ❖ Le lancer de trois D6 donne toujours un résultat de 11.
- ❖ Le lancer de quatre D6 donne toujours un résultat de 14.
- ❖ Le lancer de cinq D6 donne toujours un résultat de 18.
- ❖ Le lancer de six D6 donne toujours un résultat de 21.

A partir de là, les choses sont simples: un personnage non joueur ne fait pas ses jets de *Vigilance* ou d'Attaque en additionnant le résultat de son lancer de dés d'action à son modificateur total.

Au lieu de cela il possède un score fixe en *Vigilance* ou en Attaque, score posé par le Conteur sur sa fiche et qui correspond *de facto* à un seuil de difficulté pour les PJs (puisque les statistiques d'un PNJ n'ont d'intérêt réel que dans le cadre d'un jet en opposition).

**Par exemple** : Notre bon vieil Achille, s'il était créé pour servir de PNJ, ne ferait pas de jets d'Attaque sur 3D6+7 mais disposerait d'un score fixe de 18 en Attaque et infligerait 12 points de dégâts (2D6+5) par touche réussie. Un PJ affrontant Achille devrait donc atteindre ou dépasser 18 sur ses jets de défense pour ne pas être touché.

En utilisant cette méthode pour la résolution des combats, on gardera à l'esprit que les éventuelles frappes critiques des PNJs ne seront, donc, générées que par les mauvais jets de défense des joueurs: ces derniers ont bel et bien leur vie entre leurs mains.

En jeu, il n'existe qu'une seule situation ou le concept de « résultat fixe » peut poser des problèmes, c'est dans le cadre de l'opposition entre les dégâts fixes d'un PNJ et l'armure d'un PJ.

En effet, un personnage joueur suffisamment protégé peut se retrouver impliqué dans un combat où le PNJ adverse lui ferait perdre entre 1 et 5 points de vie par frappe réussie.

Le PNJ serait donc tout à fait capable de mettre le PJ *mal en point* mais strictement incapable de lui infliger ensuite une blessure grave...

Arrivé à ce stade de l'affrontement, et dans ce cas de figure, le Conteur est invité soit à « plier » le combat (s'il est d'une utilité moindre) en faveur du joueur, soit à reprendre les vieilles habitudes et à lancer les dés de dégâts...

Dans l'hypothèse particulièrement improbable (mais malheureusement pas complètement invraisemblable\*) ou un combat **important** opposerait à un PJ un PNJ qui, même en lançant les dés, serait incapable de lui infliger plus de 5 points de dégâts en une seule frappe, le Conteur est encouragé à utiliser la méthode dite du Dé du Destin™: à chaque fois que le PNJ réussit à toucher le PJ sans pour autant avoir la moindre chance de lui infliger une blessure grave, le Conteur peut lancer un D6. Sur un 6 naturel, une blessure grave est infligée.

\* La situation ne s'est jamais présentée en 8 mois de playtests intensifs (une partie par semaine) du (6)thème mais reste, théoriquement, possible.

## La méthode cinématographique

Cette méthode est la plus rapide, la plus minimaliste: elle est basée sur le postulat selon lequel les personnages non joueurs ne sont absolument pas faits de la même étoffe que les PJ.

Cette méthode est aussi celle qu'on utilise pour créer toutes les créatures qui ne sont pas couvertes par les possibilités offertes aux joueurs (démons, dragons, bêtes sauvages, etc.)

Avec cette méthode, les PNJs sont divisés en trois grandes catégories :

- ❖ Les **Figurants** (personnages peu importants voués le plus souvent à une mort atroce et anonyme ou à faire tapisserie)
- ❖ Les **Second Rôles** (personnages déjà plus solides, dotés d'une description minimale comme un nom, un caractère et quelques particularités physiques)
- ❖ Les **Premiers Rôles** (personnages importants qui constitueront sans aucun doute des interlocuteurs et des adversaires mémorables pour les joueurs).

Afin de pouvoir facilement mesurer sa puissance globale, un personnage non joueur est aussi défini par un Niveau, chiffré de 1 à 26 : plus le Niveau d'un personnage est élevé plus il est redoutable.

Ainsi, au final, un personnage non joueur sera défini, par exemple, comme étant un *Second rôle* de Niveau 3, un *Figurant* de Niveau 12 ou un *Premier Rôle* de Niveau 8 par exemple.

L'existence de 26 niveaux pour quantifier la puissance des PNJs créés avec la méthode cinématographique n'implique pas forcément leur utilisation....  
Les 20 premiers niveaux sont, de loin, les plus utiles en jeu: il faut faire jouer une tablee de PJs très expérimentés (niveau 6+quelques atouts libres) pour que les PNJs de niveaux supérieurs aient besoin d'entrer en jeu.  
A ce stade, les aventures seront particulièrement héroïques et les enjeux d'autant plus élevés: il s'agira certainement d'une tentative de coup d'état, de l'assassinat d'un roi, du réveil d'un ancien Dieu-Démon et/ou de l'accomplissement d'une prophétie séculaire.

Ce postulat de base posé, il faut savoir que le PNJ ne dispose ni de caractéristiques ni d'avantages/compétences au sens propre du terme, il dispose par contre de cinq grands domaines d'action :

- ❖ **L'Attaque** (les capacités d'agression d'un PNJ dans le cadre d'un affrontement violent)
- ❖ **La Défense** (les capacités de protection d'un PNJ dans le cadre d'un affrontement violent)
- ❖ **La Soutenance** (les possibilités techniques dont dispose le PNJ pour tourner une situation non conflictuelle à son avantage)
- ❖ **La Mystique** (le savoir et le potentiel magique global du PNJ)
- ❖ **La Survie** (les capacités qui permettent au PNJ de profiter de son environnement et de s'y déplacer à l'aise).

Encore une fois, comme on l'a vu plus haut, on partira du principe que les PNJs ne lancent pas de dés : de façon complètement arbitraire on considèrera qu'ils obtiennent TOUJOURS le même résultat sur leurs jets de dés et que c'est leur score total (résultat fixe + modificateur) qui est noté sur leur fiche.

Les cinq domaines d'action présentés peuvent couvrir tous les besoins essentiels d'un PNJ. En fonction des circonstances, le score final d'un PNJ en *Vigilance*, en *Sauvegarde* ou en *Influence* se trouvera sous l'un ou l'autre avec une grande souplesse.

Sur ces 5 grands domaines un *Figurant* possède toujours un **domaine principal** (sa spécialité), un **domaine secondaire** (dans lequel il se débrouille) et **trois domaines mineurs** (qui lui sont relativement étrangers).

## Divin (6)thème - Livre du conteur

Les *Seconds* et *Premiers Rôles* disposent, eux, **d'un domaine principal**, de **deux domaines secondaires** et de **deux domaines mineurs**.

Un PNJ dispose aussi de Compteurs sous leur forme habituelle (Vie et Énergie), l'un des deux compteurs étant son compteur principal et l'autre son compteur secondaire.

Pour ce qui est des PV, il faut tout de même savoir qu'en fonction de sa catégorie (*Figurant*, *Second rôle* ou *Premier rôle*) un PNJ ne subira pas les dégâts de la même manière et ce, quelque soit sa valeur au Compteur.

En effet, pour le décompte des dégâts on applique les trois règles suivantes :

- ❖ **Les figurants meurent à 0 points de vie et mettent leur PV en commun.** C'est la règle dite de « l'hydre à neuf têtes », tous les figurants interchangeables (c'est à dire ayant exactement les mêmes caractéristiques) sont en réalité considérés comme une entité unique avec de multiples appendices. Le conteur n'a donc pas à s'embêter à noter les points de vie de chaque gobelin dans un groupe de 10 peaux-vertes identiques: à chaque fois que les joueurs totalisent assez de dégâts pour tuer un gobelin, une « tête » de l'hydre tombe et le dernier peau-verte touché meurt dans d'atroces souffrances, même si c'était le premier coup qu'il encaissait (la vie est injuste parfois) tandis que les éventuels dégâts en surplus sont décomptés pour le prochain gobelin.
- ❖ **Les seconds rôles meurent à 0 points de vie mais disposent d'un compteur personnel.**
- ❖ **Les premiers rôles disposent d'un compteur personnel et encaissent les dégâts comme un personnage joueur** (il faut leur infliger des blessures graves pour les coucher). Comme un PJ, un PNJ subit un malus de -4 au score de tous ses domaines d'action et de -2 à son mouvement pour chaque blessure encaissée; sachant que c'est son domaine de *Survie* qui sert de Sauvegarde face à la mort.

Pour ce qui est de la récupération, le PNJ dispose, comme un PJ, d'un pool de points à partager entre PV et PE avec un minimum de 1 pour chaque compteur.

On notera que cette méthode de gestion des dégâts, plus ou moins létale en fonction de l'importance du personnage dans le scénario, est applicable telle qu'elle à des PNJs créés avec la méthode classique...  
On fera juste attention, dans ce cas, à des atouts comme *Dur à cuire* ou *Dos au mur* qui n'auront alors d'utilité que pour les *Premiers Rôles*.

Pour finir, le PNJ dispose d'atouts. Beaucoup sont assez semblables à ceux des PJs et d'autres plus bizarres et spécifiques aux créatures monstrueuses. Un PNJ peut aussi disposer d'Atouts négatifs, les Handicaps. Chaque Handicap du PNJ lui permet de recevoir un Atout supplémentaire gratuit.

Bon, et maintenant, en jeu, comment calcule t-on toutes ces belles valeurs chiffrées ?

En se référant tout simplement au tableau de la page suivante.

## *Divin (6)thème - Livre du conteur*

<b>Niv.</b>	<b><u>Domaine principal</u></b>	<b><u>Domaine(s) secondaire(s)</u></b>	<b><u>Domaines mineurs</u></b>	<b>Compteur principal</b>	<b>Compteur secondaire</b>	<b>Mouvement &amp; Récupération</b>	<b><u>Initiative</u></b>	<b><u>Dégâts</u></b>	<b>Armure &amp; Atouts</b>
1	18	15	12	8	6	6	4	6	2
2	19	15	12	11	7	6	4	6	2
3	20	16	12	14	8	6	4	7	2
4	21	16	13	17	9	6	4	7	3
5	22	17	13	20	10	6	5	8	3
6	23	17	13	23	11	7	5	8	3
7	24	18	14	26	12	7	5	9	4
8	25	18	14	29	13	7	5	9	4
9	26	19	14	32	14	7	6	10	4
10	27	19	15	35	15	7	6	10	5
11	28	20	15	38	16	8	6	11	5
12	29	20	15	41	17	8	6	11	5
13	30	21	16	44	18	8	7	12	6
14	31	21	16	47	19	8	7	12	6
15	32	22	16	50	20	8	7	13	6
16	33	22	17	53	21	9	7	13	7
17	34	23	17	56	22	9	8	14	7
18	35	23	17	59	23	9	8	14	7
19	36	24	18	62	24	9	8	15	8
20	37	24	18	65	25	9	8	15	8
21	38	25	18	68	26	10	9	16	8
22	40	25	19	71	27	10	9	16	9
23	41	26	19	74	28	10	9	17	9
24	42	26	19	77	29	10	9	17	9
25	43	27	20	80	30	10	10	18	10
26	44	27	20	83	31	11	10	18	10

Toutes les colonnes soulignées présentent des valeurs totales (XD6+modificateurs), le Conteur n'a donc pas besoin de lancer de dés et/ou de procéder à un quelconque calcul.

**Domaine principal :** Le score du Domaine principal progresse particulièrement vite de façon à atteindre une valeur très élevée, mais en réalité ce score sert aussi de réserve de points pour personnaliser un peu plus un PNJ: en effet le Conteur peut « voler » quelques points du domaine principal pour les investir dans les autres domaines. Ainsi un *Second rôle* de niveau 15, qui devrait normalement avoir un score d'Attaque de 32 (domaine principal) et des scores de Défense et de Survie de 22 (domaines secondaires) pourrait très bien diminuer de 4 points de son score principal (Attaque 28) pour augmenter de 2 points chaque score secondaire (Défense et Survie 24).

**Compteurs :** Là encore, le Conteur peut procéder à quelques transferts de points entre les deux compteurs pour coller davantage à ce qu'il a en tête pour le PNJ. Le mouvement peut s'effectuer dans les deux sens.

**Armures et atouts :** Un *Second Rôle* dispose toujours d'un Atout supplémentaire gratuit en plus de ces atouts de base. Un *Premier Rôle* dispose lui de deux Atouts supplémentaires gratuits en plus de ce chiffre.

## Les Atouts des PNJs

Voici la liste des Atouts et handicaps disponibles pour les PNJs créés avec la méthode cinématographique.

Ils sont divisés en quatre groupes distincts: les atouts « classiques » (qui sont ceux du Livre du Joueur), les atouts dits « spécifiques », qui peuvent s'appliquer à tous les types de PNJs et qui sont adaptés aux règles particulières de création qui les gouvernent, les atouts dits « monstrueux » propres aux créatures non-humaines (et souvent très puissants) et quelques handicaps qui donneront des points faibles amusants à vos créatures les plus redoutables...

### Les Atouts classiques

Ces atouts ont déjà été décrits dans le Livre du Joueur et permettent un vaste choix d'options pour personnaliser un PNJ. Ils sont mentionnés ici pour vous donner des idées et/ou pour préciser les modifications qu'ils subissent du fait des règles spécifiques aux PNJs.

**Adaptation** - Cet atout est identique à celui du Livre du Joueur.

**Affinité** - Cet atout regroupe les deux atouts du livre du joueur Affinité Naturelle et Affinité Occulte. Il donne au PNJ une certaine emprise sur la catégorie de créatures choisie, la force de cette emprise étant mesurée par le score en Mystique (en utilisant la même méthode que celle utilisée pour mesurer le train de vie des PJs). Cet Atout peut être pris plusieurs fois pour plusieurs affinités différentes.

**Attaque dévastatrice** – Cet atout est identique à celui du Livre du Joueur (en gardant à l'esprit que les PNJs ne lancent pas les dés, 1D6 valant 4 et 2D6 valant 7).

**Célérité** - Cet atout est identique à celui du Livre du Joueur.

**Cent Visages** – Cet atout est identique à celui du Livre du Joueur (en gardant à l'esprit que les PNJs ne lancent pas les dés, 1D6 valant 4 et que *Discrétion* et *Déguisement* sont liés à la *Sournoiserie*).

**Connaître son ennemi** – Cet atout est identique à celui du Livre du Joueur (en gardant à l'esprit que les PNJs ne lancent pas les dés, 1D6 valant 4).

**Disparition** – Cet atout est identique à celui du Livre du Joueur (en gardant à l'esprit que les PNJs ne lancent pas les dés, 1D6 valant 4 et que le jet de *Discrétion* s'effectuera avec la *Sournoiserie*).

**Dos au mur** – Cet atout est identique à celui du Livre du Joueur (en gardant à l'esprit que seuls les *Premiers Rôles* peuvent en bénéficier et qu'1D6 vaut 4 pour un

PNJ). Pour ce qui est du nombre de points de rage, on considérera que chaque tranche de 3 niveaux du PNJ équivaut à un niveau de Combattant (avec un maximum de 6) mais uniquement si l'Attaque et la Défense sont ses domaines secondaires ou principaux.

**Enchaînement** – Cet atout est identique à celui du Livre du Joueur (en gardant à l'esprit que les PNJs ne lancent pas les dés, 1D6 valant 4).

**Ennemi juré** – Cet atout est identique à celui du Livre du Joueur.

**Entraves** – Cet atout est identique à celui du Livre du Joueur (en gardant à l'esprit que les PNJs ne lancent pas les dés, 1D6 valant 4 et que le PNJ opposera son *Attaque* à la *Sauvegarde* du joueur). Si l'atout est choisi une deuxième fois, les entraves infligent alors un « forfait » de 6 points de dégâts par tour.

**Fascination**– Cet atout est identique à celui du Livre du Joueur (en gardant à l'esprit que les PNJs ne lancent pas les dés, 1D6 valant 4 et que le PNJ opposera sa *Mystique* (-4, donc) à la *Sauvegarde* du joueur). L'effet dure un tour pour trois niveaux du PNJ (un tour du niveau 1 à 3, deux tours du niveau 4 à 6, etc) et peut affecter deux personnes simultanément si le personnage est de niveau 10 et que la *Mystique* est son domaine secondaire ou principal.

**Gardien** – Cet atout est identique à celui du Livre du Joueur (en gardant à l'esprit que les PNJs ne lancent pas les dés, 1D6 valant 4).

**Illusions**– Cet atout est identique à celui du Livre du Joueur (en gardant à l'esprit que les PNJs ne lancent pas les dés, 2D6 valant 7 et que le PNJ opposera sa *Mystique* (-7, donc) à la *Sauvegarde* du joueur).

**Manipulation élémentaire**– Cet atout est identique à celui du Livre du Joueur (en gardant à l'esprit que les PNJs ne lancent pas les dés et que le domaine utilisé est la *Mystique*).

**Opportuniste** – Cet atout est identique à celui du Livre du Joueur (en gardant à l'esprit que les PNJs ne lancent pas les dés, 1D6 valant 4).

**Perce armure** – Cet atout est identique à celui du Livre du Joueur (en gardant à l'esprit que les PNJs ne lancent pas les dés, 1D6 valant 4).

**Que d'un oeil** - Cet atout est identique à celui du Livre du Joueur (le domaine utilisé étant plutôt la *Survie*).

### Les Atouts spécifiques

Ces atouts servent à améliorer les capacités de base d'un PNJ. Ils sont relativement neutres et peuvent illustrer des choses très différentes ; un atout comme Puissance par exemple pourra aussi bien illustrer les crocs et écailles d'un serpent géant que la cotte de maille et l'épée d'un mercenaire.

**Action supplémentaire** – Cet atout permet au PNJ de disposer d'une seconde action importante par tour, amputée d'un dé d'action (comme si le PNJ était un personnage de niveau 6 construit avec la méthode classique). Comme les PNJs ne lancent pas les dés, ce dé d'action se traduira par un malus de 4 sur une éventuelle action du PNJ.

**Attaque à distance** – Cet atout permet au personnage d'utiliser son Attaque et ses dégâts aussi bien à distance qu'au contact. La portée d'une attaque à distance est celle d'une arme intermédiaire.

**Attaque de zone** – Cet atout permet au personnage d'attaquer simultanément jusqu'à 3 adversaires avec une même attaque. Une telle attaque demande la dépense de 7 points d'énergie et peut être utilisée en combat à distance avec la portée d'une arme légère (ou intermédiaire si le personnage possède aussi l'atout d'attaque à distance).

**Rappel**– Cet atout est identique à celui du Livre du Joueur (en gardant à l'esprit que les PNJs ne lancent pas les dés, 1D6 valant 4 et 3D6 valant 11, et que le PNJ doit disposer d'un score de *Mystique* de 15 au minimum). Un PNJ de niveau 10 ou plus pour qui la *Mystique* est un domaine secondaire ou principal peut maintenir deux marques simultanément.

**Réflexes éclairs** – Cet atout est identique à celui du Livre du Joueur (en gardant à l'esprit que les PNJs ne lancent pas les dés, 1D6 valant 4).

**Salopard** – Cet atout est identique à celui du Livre du Joueur (en gardant à l'esprit que les PNJs ne lancent pas les dés, 1D6 valant 4).

**Suggestion**– Cet atout est identique à celui du Livre du Joueur (en gardant à l'esprit que les PNJs ne lancent pas les dés, 1D6 valant 4 et 2D6 valant 7, et que le PNJ opposera sa *Mystique* (-7, donc) à la *Sauvegarde* du joueur).

**Attaques multiples** – Cet atout permet au personnage de dépenser 4 points d'énergie pour attaquer plusieurs fois par tour. En choisissant d'effectuer une attaque double, le PNJ attaquera deux fois pour chaque action importante avec un score d'attaque diminué de 2 points. En choisissant d'effectuer une attaque triple, le PNJ attaquera trois fois pour chaque action importante avec un score d'attaque diminué de 4 points.

**Attaque mystique** – Cet atout permet au personnage d'attaquer les PE d'un personnage plutôt que ses PV. Une telle attaque demande la dépense de 4 points d'énergie et peut être utilisée en combat à distance avec la portée d'une arme légère (ou intermédiaire si le personnage possède aussi l'atout d'attaque à distance).

**Compteurs améliorés** – Cet atout permet de répartir 10 points supplémentaires entre les deux compteurs du PNJ.

**Coup spécial** – A chaque frappe qui touche et inflige des dégâts à l'adversaire, le PNJ peut dépenser 4 PE pour déclencher un effet secondaire particulièrement vicieux.

Les effets les plus fréquents sont Douleur (le PJ subit un malus d'un dé pour ses deux prochains jets), Poison (l'adversaire perdra 2 points de vie supplémentaires au début de chaque tour pendant les 4 prochains tours) et Paralyse (l'adversaire doit réussir un jet Sauvegarde basé sur la Force en opposition avec la *Survie* du PNJ ou perdre sa prochaine action importante du combat). On peut évidemment, imaginer d'autres effets pernicieux.

**Domaine amélioré** – Cet atout augmente le score final d'un domaine donné de 2 points. Cet Atout peut être pris plusieurs fois pour plusieurs domaines différents.

**Guérison** – Le Pnj est capable de soigner par simple contact. Si son score de Mystique est égal ou supérieur à 15, il peut utiliser une action importante

#### Les Atouts monstrueux

Ces quelques atouts sont particulièrement conçus pour rendre les monstres et créatures fantastiques plus monstrueux et fantastiques encore.

**Abomination** – La créature est une insulte à l'ordre naturel des choses. Les frappes aggravées n'ont aucun effet sur elle et les armes ordinaires (catégorie qui n'inclue pas les armes en argent, les armes de maître ou les dégâts de feu) voient leurs dégâts diminués d'un D6.

**Charognard mystique** – La créature se nourrit de ses ennemis vaincus. Elle dévore leur corps et leur âme, récupérant un nombre de points de vie et d'énergie égal à ceux que possédait la victime.

**Gabarit supérieur** – Chaque Atout de ce type donne un point de Gabarit supplémentaire à la créature. Par défaut une créature est considérée comme étant de Gabarit 0 (taille humaine). Le Gabarit maximum d'une créature est de 3 (la taille des grands Dragons adultes).

Le Gabarit influe sur les dégâts qu'inflige la créature (+4 par tranche de gabarit supérieur à celui de

et dépenser un nombre variable de points d'énergie pour rendre le double de points de vie à une cible (y compris lui même). Si son score de Mystique est égal ou supérieur à 20, le PNJ peut aussi dépenser 10 PE pour soigner la blessure grave d'une cible autre que lui même. Si son score de Mystique est égal ou supérieur à 30, le PNJ peut dépenser 15 PE pour stabiliser un personnage mourant autre que lui même. Chaque soin effectué compte comme une récupération.

**Malédiction** – Cet atout permet à la créature de disposer de 3 points de Destin qu'elle peut utiliser pour faire relancer des D6 aux PJs. Cet Atout peut être pris plusieurs fois.

**Puissance** – Cet Atout augmente les dégâts infligés par le PNJ de 4 points et la protection de son armure de 2 points.

**Vermine** – Le PNJ gagne un bonus de +1 en Attaque et aux dégâts par compagnon qui attaque la même cible que lui ce tour ci.

l'adversaire), sur son armure (idem) et sur son mouvement (+2 pour un gabarit 1, +3 pour un gabarit 2 et +4 pour un gabarit 3).

**Horreur** – La créature est effroyable et terrifiante: quand un personnage se retrouve confronté à la créature pour la première fois, il doit effectuer un jet de sauvegarde basé sur la sagesse contre une difficulté de 15 ou perdre 1D6 PE et subir un malus de 2 à toutes ses actions jusqu'à la fin de la scène. Cet Atout peut être pris plusieurs fois pour augmenter la puissance de l'aura d'effroi: la difficulté du jet de sauvegarde augmente de 5 par nouvel atout, la perte de PE d'1D6 et le malus de 1.

**Intangible** – La créature n'est pas être entièrement présente sur le monde physique. Elle est invisible, inaudible, inodore, impalpable pour les créatures physiques. La plupart des effets magiques ne peuvent pas l'atteindre. La créature voit le monde physique

## Divin (6)thème - Livre du conteur

sous la forme de silhouettes grises, dans un rayon de 20 mètres autour d'elle. Elle peut passer au travers des objets solides, mais sa vision est alors limitée. En dépensant 3D6 PE, la créature peut se matérialiser pendant 10 tours sur le monde physique. Elle peut segmenter cette présence autant qu'elle veut. En combat, une créature intangible doit se matérialiser pour attaquer, mais peut disparaître l'instant d'après. Pour la toucher, il faut réussir deux jets d'attaque simultanés. Si une de ces attaques échoue, la créature à pu redevenir intangible l'instant avant que le coup ne la traverse.

**Invulnérabilité** – Par atout dépensé, la créature ignore les dégâts d'un type d'arme (perçantes, tranchantes, contondantes, projectiles, etc.) ou

d'énergie (feu, froid, lumière, etc.). Les blessures guérissent immédiatement ou l'arme rebondit, sans effet. Dans tous les cas, l'attaquant est conscient de l'inanité de ses efforts. Une créature peut aussi être immunisée contre des effets plus subtils (Peur, Illusions, Poisons, etc).

**Régénération** – Cet atout peut être pris jusqu'à trois fois et permet à la créature de récupérer 3 points de vie au début de chaque tour par atout de régénération. La créature peut troquer le regain de 6 points de vie contre la guérison d'une blessure grave. Les dégâts subis à cause d'une Allergie ne peuvent pas être soignés de cette manière.

**Sans repos** – La créature ne dort pas, ne mange pas et ne respire pas.

### Les Handicaps

Ces capacités limitent grandement la créature et lui permettent de dispose d'un Atout supplémentaire en échange.

**Allergie** – Ce Handicap doit être précisé par le conteur (allergie au fer pour les Fées, à la lumière du jour pour les vampires, etc....). Une créature Allergique subit 1D6 point de dégâts par Atout et par contact avec l'objet du handicap (ou par tour dans le cas d'un contact prolongé). Par ailleurs la simple présence à proximité (Mêlée) de cet objet la panique et lui inflige l'effet d'un atout d'Horreur.

**Domaine amputé** – Cet handicap diminue le score final d'un domaine donné de 4 points. Cet Atout peut être pris plusieurs fois pour plusieurs domaines différents.

**Lenteur** – L'initiative de la créature est diminuée de 2 points et son mouvement de 1.

**Récupération atrophiée** – La créature dispose d'un score de récupération de 1 pour chaque compteur en lieu et place du pool de points à partager. Ce handicap est généralement lié à des créatures mort-vivantes dont le corps n'est plus capable de récupérer naturellement. Les plus puissantes d'entre elles compensent avec des atouts monstrueux comme régénération et/ou charognard mystique.

Pour vous donner un exemple d'application concrète de la méthode cinématographique voici quelques créatures adaptées à un scénario d'introduction de type « guerre contre les gobelins ».

Éclaireurs Gobelins (Figurants niveau 2) : Souterrain 16, Survie 15, Défense 14, Attaque 13, Mystique 12. PV 11 (Récupération 4), PE 7 (Récupération 2). Mouvement 6, Initiative 4, Dégâts 6, Armure 2. *Adaptation (Obscurité) et Vermine.*

Berserkers Gobelins (Figurants niveau 4) : Attaque 19, Survie 16, Souterrain 15, Défense 13, Mystique 13. PV 17 (Récupération 4), PE 9 (Récupération 2). Mouvement 6, Initiative 4, Dégâts 11, Armure 5. *Adaptation (Obscurité), Puissance (déjà comptabilisé) et Ennemi juré (nains).*

Shaman Gobelins (Second rôle niveau 4) : Mystique 20, Défense 16, Souterrain 16, Attaque 14, Survie 13. PV 9 (Récupération 2), PE 17 (Récupération 4). Mouvement 6, Initiative 4, Dégâts 7, Armure 3. *Adaptation (Obscurité), Vermine, Malédiction, Manipulation élémentaire (Feu).*

Chef de guerre Gobelins (Premier rôle niveau 5) : Attaque 20, Défense 17, Survie 16, Souterrain 15, Mystique 13. PV 20 (Récupération 4), PE 10 (Récupération 2). Mouvement 6, Initiative 5, Dégâts 12, Armure 5. *Adaptation (Obscurité), Vermine, Puissance (déjà comptabilisé), Ennemi juré (Nains) et Salopard.*

## Les citoyens

Pour les Conteurs qui préfèrent utiliser la méthode classique de création des PNJs, il peut être important d'avoir une idée précise des capacités d'un personnage non-héroïque dans tel ou tel registre.

Les personnages non-héroïques (c'est à dire n'ayant aucun niveau de classe de combattant, d'aventurier ou de mystique) sont appelés des citoyens.

Ces citoyens sont considérés comme des personnages de niveau 1 et créés de la manière suivante:

- ❖ 5 points à répartir entre les caractéristiques (au lieu de 6 pour un Héros).
- ❖ (3+Intelligence) rangs à investir dans des compétences (comme pour un Héros Combattant).
- ❖ 2 degrés à répartir entre leurs avantages (comme pour un Héros Mystique).
- ❖ (6+Constitution) PV et (6+Sagesse) PE (comme pour un Héros Aventurier).
- ❖ 3 atouts libres de choix.
- ❖ (2+Intelligence) rangs dévolus à l'apprentissage des langues.
- ❖ 3 points à partager entre les deux pools de récupération.

Les autres valeurs (Initiative, Mouvement et Encombrement) ne subissent aucune modification par rapport aux règles de base.

Un anonyme **milicien de Valombre** pourra ainsi avoir les caractéristiques suivantes:

For 2, Con 2, Dex 1, Int 0, Sag 0, Cha 0

Professionnel en Athlétisme (15), Vigilance (15) et en Survie (15, 17 à Valombre).

Amateur en Acrobatie (14), Présence (11, 13 à Valombre), Investigation (11, 13 à Valombre) et Influence (Valombre, 9)

Langage Commun lu, écrit et parlé.

1 degré en Attaque et en Défense, 0 degrés en Sauvegarde

8 PV et 6 PE (Récupération 4 et 1)

Mouvement 7, Initiative 5, Encombrement 8.

3 Atouts : Gars du coin (Valombre), Métier des armes et Arme de prédilection (épée longue).

Équipement : Cuirasse de cuir clouté (armure : 3), Épée longue (attaque 16, 11 de dégâts), Ecu (défense 16 au contact, 13 à distance), 2 trousses à outils (Vigilance et Acrobatie, bonus de +2 déjà décompté dans les scores finaux des deux compétences).

## *Déplacement et combat tactique*

La gestion d'un combat peut être considérablement facilitée par l'utilisation de plans et de figurines. Les quelques règles suivantes ont pour but de permettre au conteur d'utiliser ces supports visuels dans les meilleures conditions.

Le *Mouvement* d'un personnage correspond en réalité au nombre de cases qu'il peut parcourir lorsque le terrain ne s'y oppose pas. On notera qu'en plus des modificateurs habituels présentés dans le livre du joueur le Gabarit peut fortement influencer le déplacement d'une créature : une créature de Gabarit 1 (comme un cheval) dispose d'un bonus de +2 en mouvement, ce bonus augmentant de 1 point supplémentaire par niveau de gabarit (Gabarit 2 = +3, gabarit 3 = +4)

Un personnage peut donc se déplacer sur la carte via son mouvement. Toutefois le « coût » de chaque mouvement est fonction du terrain traversé :

- ❖ Entrer dans une case normale coûte 1 point de mouvement.
- ❖ Entrer dans une case de terrain difficile coûte 2 points de mouvement (voir plus bas)

## *Divin (6)thème - Livre du conteur*

Si la case sur laquelle le personnage souhaite se rendre (même s'il ne fait que passer) est occupée, on distingue trois cas de figure :

- ❖ si c'est un cadavre qui occupe la case, le personnage peut la traverser.
- ❖ si c'est un allié qui l'occupe, le personnage peut la traverser en dépensant 1D6 PE.
- ❖ si c'est un ennemi qui barre le passage, le personnage ne peut pas la traverser et devra d'abord éliminer son adversaire.

Ceci posé, un personnage en mouvement dispose de plusieurs possibilités tactiques:

- ❖ **Sprint** : Une fois par tour, personnage peut dépenser 1D6 PE pour bénéficier d'une ou deux cases de mouvement supplémentaires (selon qu'il est Professionnel ou Expert en *Athlétisme*).
- ❖ **Lignes de visée** : Les lignes de visée doivent être prises en compte pour les tirs. On peut ignorer un allié sur la ligne de visée d'un adversaire en dépensant 1D6 PE. Le deuxième allié à ignorer coûte 1D6 PE supplémentaire et ainsi de suite. Si une ligne de visée traverse du terrain difficile, le personnage subit un malus sous forme de modificateurs de circonstance. Naturellement, les lignes de visée sont bloquées par les terrains infranchissables.
- ❖ **Orientation et attaque de dos** : la représentation en trois dimensions montre facilement qui est dans le dos de son adversaire et peut, donc, tenter une attaque vicieuse, plus difficile à esquiver. Pour gérer l'orientation des combattants, faites simple : un personnage ou une créature statique choisit son orientation en début de tour tandis qu'un individu mobile peut modifier le sien en démarrant une séquence de mouvement. Un personnage subissant une attaque dans le dos peut choisir de se retourner (une fois l'attaque encaissée évidemment) pour faire face à l'agresseur en dépensant 1D6 PE.

De la même manière, il existe plusieurs catégories de terrains:

- ❖ Un **terrain infranchissable** (murs, falaises...) est, comme son nom l'indique, infranchissable normalement. Certains peuvent cependant être escaladés ou passés via la compétence d'*Athlétisme*.
- ❖ Un **terrain difficile** (forêt dense, eau jusqu'à la taille, débris entassés, sables mouvants...) force tout personnage le traversant à ralentir : entrer dans une case de terrain difficile coûte deux points de mouvement au lieu d'un.
- ❖ Un personnage ou un monstre disposant de l'atout *Adaptation* (Terrain) ou d'une capacité similaire peut ignorer les malus du terrain difficile correspondant lorsqu'il « joue à domicile ».
- ❖ Un personnage ou un monstre volant ignore les terrains difficiles, certains terrains infranchissables (même lorsqu'il s'agit de déterminer une ligne de visée) et ne peut être ciblé par une attaque au contact sauf si son assaillant est également volant ou doté d'un gabarit réellement supérieur (2 ou 3).
- ❖ Un monstre intangible ignore les terrains difficiles et les terrains infranchissables lorsqu'il se déplace et ne peut être ciblé par une attaque au contact sauf si son assaillant est également intangible.

## *Gestion des combats à grande échelle*

Ces règles sont conçues pour gérer une bataille de grande ampleur avec un minimum de jet de dés et en mettant les personnages au cœur de l'action.

La mécanique n'est qu'une variante des règles de combat classique et découpe le duel entre deux armées en une succession de rounds de durée variable (20 minutes pour un affrontement opposant de petits contingents, trois heures pour un duel de grandes armées façon Mordor et Orthanc).

## Divin (6)thème - Livre du conteur

Chaque armée possède 3 caractéristiques :

- ❖ **Les Points de vie** représentent tout simplement la quantité de troupes alignées et leur moral. Quand une armée tombe à 0 point de vie, elle est défaite. L'échelle des points de vie est assez variable. On peut imaginer par exemple qu'une troupe de joyeux voleurs en collants verts, planqués dans la forêt de Sherwood, tourne autour d'une vingtaine de points de vie quand les armées du seigneur ténébreux pèsent leur deux cent point de vie facile. A la rigueur une échelle de valeur absolue des armées n'a que peu d'importance, ce qui compte réellement c'est la valeur relative du compteur : savoir que l'armée perse à dix fois plus de points de vie que le contingent spartiate par exemple.
- ❖ **L'Attaque** représente la tactique et l'organisation de l'armée, son efficacité pure. Cette caractéristique correspond généralement aux modificateurs du commandant de l'armée lorsqu'il effectue un jet de Connaissance (Stratégie & Tactique). On peut envisager quelques exceptions à cette règle, ainsi un seigneur des ténèbres modèle Sauron pourrait éventuellement diriger ses gobelins, orques et trolls avec des jets d'Influence (peaux vertes).
- ❖ Les **Dégâts** représentent l'expérience des troupes et la qualité de leur matériel. Là encore la valeur absolue des dégâts d'une armée n'a pas tellement d'importance, ce qui compte c'est la valeur relative d'une armée par rapport à une autre : si les hordes gobelinoïdes des monts brumeux infligent des dégâts de 2D6+2, leurs adversaires nains, armés jusqu'au dents et dotés de plusieurs siècles d'expérience du combat taperont, eux, à 3D6+4.

Une fois ces bases posées, un round d'affrontement entre deux armées se déroule de manière très simple : les deux commandant effectuent un jet d'Attaque en opposition, le vainqueur infligeant ensuite des dégâts aux points de vie du vaincu. Rien de bien nouveau sous le soleil donc.

**Par exemple** : Si la compagnie de l'Épervier (petit contingent mercenaire d'élite : 28 PV, Attaque +12, Dégâts 2D6+5) doit affronter les forces innombrables du Consortium Arcaniste (54 PV, Attaque +10, Dégâts 3D6+2) les joueurs vont avoir fort à faire pour aider leur amis mercenaires à remporter la victoire.

Certaines armées peuvent, en plus de leurs trois caractéristiques de base, bénéficier d'atouts ou de demi-atouts. On piochera pour cela dans les ressources habituelles du Divin (6)thème, bon nombre d'entre elles pouvant s'appliquer sans modifications : un contingent elfe, par exemple, pourra disposer d'une *Adaptation (Forêt)* qui le rendra beaucoup plus efficace que ses petits camarades pour les combats sous les futaies (pas de malus de circonstance au jet d'attaque), une troupe de mercenaire Ogres pourra disposer d'une plus grande *Puissance* qui augmentera ses dégâts de +4 et lui conférera 2 points d'armure naturelle (OUCH !) tandis qu'une armée naine pourra se spécialiser dans le combat contre les Peaux vertes et bénéficier d'un bonus de +1 à l'attaque et de +2 aux dégâts pour poutrer de l'orque. Les possibilités sont nombreuses et variées.

Ceci posé, on l'a déjà dit, chaque round de combat stratégique représente un laps de temps bien plus long que les habituelles six secondes du combat tactique.

Et pendant ce temps que font les joueurs ? Ils remplissent des **missions**. Une mission est toujours libellée de la façon suivante : *Intitulé (récompense)*.

Pour l'exemple on peut imaginer quelques libellés : « Faire tomber la bannière adverse (3) », « Assassiner le prince héritier dans son propre camp (4) », « Tuer Arnulf l'invincible en combat singulier devant ses hommes (2) », etc.

Entre deux résolutions de round, les joueurs peuvent donc tenter d'accomplir ces fameuses missions. S'ils réussissent, leur armée empoche aussitôt la valeur de récompense en points de Victoire qui pourront être utilisés lors de la résolution du prochain round de bataille.

## *Divin (6)thème - Livre du conteur*

En effet, un point de Victoire peut être dépensé par le commandant pour qu'il bénéficie d'un bonus de +2 sur le prochain jet d'Attaque en opposition. Si l'assaut est remporté ce bonus de +2 s'applique aussi au jet de dégâts. Le commandant peut dépenser plusieurs points de Victoire durant un même assaut. L'impact d'une poignée de points de Victoire sur l'avenir d'une bataille est donc très important. Naturellement, les joueurs n'ont pas le monopole de la mission : le groupe de personnage peut très bien passer son round à empêcher la réussite d'une mission adverse, effectuée par un groupe de PNJ.

Dans tous les cas, lorsqu'une mission échoue, le camp opposé empoche toujours la moitié (arrondi à l'inférieur) de la récompense promise en cas de réussite.

Au cas par cas, les missions peuvent être proposées par le conteur via un PNJ ou bien être improvisées sur le pouce par les joueurs (le conteur devant alors estimer rapidement la valeur de récompense de la mission).

Pour en finir avec ce petit paragraphe, il faut préciser que, pour les joueurs amateurs de combat stratégique plus détaillés, la mécanique est assez facilement customisable via deux options simples et de bon goût (la principale qualité de l'auteur de ces lignes étant la modestie) :

- ❖ **Subdiviser les armées** : si vous n'êtes pas satisfait de jouer avec un seul bloc d'armée n'hésitez pas à procéder à un découpage en unités plus petites. Par exemple la grande armée de l'Alliance serait en réalité composée de 3 armées plus petites (un contingent elfe, un contingent humain et un contingent nain) ayant des caractéristiques différentes.
- ❖ **Jouer avec des plans** (option idéale si on utilise la variante précédente): pour cela il suffit de créer une nouvelle caractéristique (Mouvement) pour représenter la mobilité de l'armée.

Pour nos amis paresseux, voici quelques exemples d'unités « standard » qui pourront toujours servir si vos PJ sont impliqués dans une escarmouche :

Unité de mercenaire (classique) : Attaque +7, PV 30, Dégâts 2D6+3, (Mouvement 6).

Unité de mercenaire (élite) : Attaque +12, PV 34, Dégâts 2D6+5, (Mouvement 7).

Contingent impérial : Attaque +6, PV 42, Dégâts 2D6+2, (Mouvement 6).

Cavalerie impériale : Attaque +8, PV 34, Dégâts 3D6+2, (Mouvement 8).

Garde impériale : Attaque +14, PV 38, Dégâts 3D6+4, (Mouvement 6).

Éclaireurs Elfes : Attaque +9, PV 30, Dégâts 2D6+3, (Mouvement 7, Adaptation (forêt)).

Joueurs de Lames Elfes : Attaque +12, PV 30, Dégâts 3D6+2, (Mouvement 8, Adaptation (forêt)).

Guerriers Nains : Attaque +8, PV 38, Dégâts 2D6+4, (Mouvement 6, Ennemis jurés (Peaux vertes)).

Berserkers Nains : Attaque +11, PV 42, Dégâts 3D6+3, (Mouvement 7, Ennemis jurés (Peaux vertes)).

Horde Gobeline : Attaque +5, PV 48, Dégâts 2D6+1, (Mouvement 7, Adaptation (obscurité)).

Clan Orque (classique) : Attaque +7, PV 42, Dégâts 3D6+1, (Mouvement 7, Adaptation (obscurité)).

Clan Orque (élite) : Attaque +10, PV 46, Dégâts 3D6+3, (Mouvement 7, Adaptation (obscurité)).

Clan Troll : Attaque +7, PV 42, Dégâts 3D6+4, (Mouvement 8, Régénération).

Hordes squelettiques du Roi-Sorcier : Attaque +17, PV 48, Dégâts 2D6+1, (Mouvement 5, Sans repos).

## *Economie élargie*

Les règles de gestion de l'argent dans le livre du Joueur sont définitivement minimalistes ce qui peut convenir à certains mais en gêner d'autres.

Voici quelques pistes pour développer un peu le rôle des DO dans le (6)thème et rendre ainsi aux rapines des PJs la place d'honneur qu'elles n'auraient jamais du quitter.

- ❖ **Faire payer l'entretien du matériel**: épées, cottes de mailles et autres outils s'usent au cours des aventures. Le Conteur taquin pourra donc demander au joueur d'allonger régulièrement la monnaie pour entretenir leur équipement. Le barème pourrait, par exemple, être d'un DO par aventure pour l'ensemble

## *Divin (6)thème - Livre du conteur*

des armes et armures du personnage si celui-ci utilise de l'intermédiaire et deux DO si celui-ci utilise du lourd (l'armement léger ne nécessitant pas d'entretien). Pour les outils et trousse à outils du personnage on partira du principe que l'entretien des deux premières trousse possédées par le personnage est gratuit mais que chaque trousse supplémentaire nécessite 0.5 DO d'entretien en début d'aventure. Les armes, armures et outils non entretenus verraient leur efficacité diminuer et s'aligneraient sur la catégorie inférieure (une cotte de mailles protégerait comme un pourpoint de cuir épais) ou verraient leur bonus diminué de 50% (bonus au jet de +1 au lieu de +2 pour une trousse à outils).

- ❖ **Doper son train de vie:** Pour la durée d'une aventure un personnage peut décider de dilapider son pécule pour améliorer son train de vie. Dans ce cas il peut choisir de dépenser des DO pour améliorer son « jet » de mesure du train de vie, 1DO valant un +1 au jet. Si le personnage ne peut même pas prendre 10 sur son jet de mesure du train de vie il peut dépenser 1DO pour prendre 10 sur ce jet unique.

## Règles optionnelles

### Initiative tactique « à la carte »

Les règles d'initiative « semi aléatoire » présentée dans le Livre du Joueur ont l'avantage de la rapidité et de la simplicité mais elles manquent un peu de richesse tactique : voici une alternative.

Chaque joueur doit disposer d'un jeu complet de ces six cartes d'initiative :

<p><i>Attaque éclair</i></p> <p>L'important c'est de frapper le premier ! Vous attaquez donc de la manière la plus expéditive et la plus rapide possible, quitte à y perdre en précision.</p> <p><b>Initiative : +4      Attaque : -2      Défense : +0</b></p>	<p><i>Attaque à outrance</i></p> <p>Vous chargez violemment votre adversaire en sacrifiant votre défense au passage : on verra bien lequel de vous deux encaisse le mieux les coups !</p> <p><b>Initiative : +2      Attaque : +1      Défense : -2</b></p>
<p><i>Combat neutre</i></p> <p>Vous combattez avec style des plus académiques, parfaitement équilibré entre attaque et défense. Ce n'est pas forcément spectaculaire mais c'est efficace.</p> <p><b>Initiative : +0      Attaque : +0      Défense : +0</b></p>	<p><i>Défense prudente</i></p> <p>Vous prenez tout le temps dont vous avez besoin pour assurer une défense adaptée aux circonstances. Prudence est toujours mère de sûreté.</p> <p><b>Initiative : -2      Attaque : +0      Défense : +1</b></p>
<p><i>Défense totale</i></p> <p>Vous avez choisi de vous concentrer sur la meilleure façon d'éviter les coups, même si pour cela vous devez sacrifier une partie de votre potentiel offensif.</p> <p><b>Initiative : -2      Attaque : -1      Défense : +2</b></p>	<p><i>Attaque ajustée</i></p> <p>Vous avez pris le temps d'étudier attentivement la défense de votre adversaire. Vous allez donc pouvoir lui porter une attaque particulièrement vicieuse.</p> <p><b>Initiative : -4      Attaque : +2      Défense : +0</b></p>

Au début de chaque tour de combat, les joueurs choisissent secrètement (sans communiquer entre eux, donc) une carte qui représentera l'attitude de leur personnage pour le tour à venir. Révélées en début de tour, ces cartes, combinées au score d'initiative propre à chaque personnage, définiront les rangs d'initiative de chacun (le personnage ayant le total d'initiative le plus élevé agissant le premier et ainsi de suite, vous connaissez la chanson). Cette variante ralentit sensiblement le déroulement des affrontements, mais introduit une réelle richesse tactique en jeu.

## *Rendre le système plus héroïque*

Le Divin (6)thème est calibré pour faire jouer dans une ambiance médiévale - fantastique âpre et dure sur l'homme : on peut certes y jouer (et y rencontrer) des personnages légendaires, mais ces légendes vivantes sont encore très humaines et vulnérables.

Si vous souhaitez gommer plus ou moins cet état de fait, rendre le jeu plus fantastique et mythique, cette petite règle optionnelle est faite pour vous.

Nous partirons du principe que la mécanique de base du (6)thème est conçue pour jouer des aventures et campagnes que nous qualifierons d'« Héroïques ».

Si vous souhaitez faire jouer dans une ambiance plus « Épique » il vous suffit de procéder aux petits ajustements suivants :

- ❖ Les personnages peuvent progresser jusqu'au niveau 8 avant d'être limités à l'acquisition d'atouts libres.
- ❖ Arrivé au niveau 7 un personnage peut choisir son atout sans être limité par la classe choisie (comme pour les niveaux 3 et 5). Arrivé au niveau 8 le personnage gagne 1 point de caractéristique supplémentaire en plus de ses gains habituels (comme au niveau 4).
- ❖ L'atout d'origine Vétéran n'est pas modifié, c'est le juste le coût d'acquisition des niveaux 5,6 et 7 qui est doublé.

Si vous souhaitez faire jouer dans une ambiance carrément « Mythologique » il vous suffit de procéder aux petits ajustements suivants :

- ❖ Les personnages peuvent progresser jusqu'au niveau 10 avant d'être limités à l'acquisition d'atouts libres.
- ❖ Arrivé aux niveaux 7 et 9 un personnage peut choisir son atout sans être limité par la classe choisie (comme pour les niveaux 3 et 5). Arrivé au niveau 8 le personnage gagne 1 point de caractéristique supplémentaire en plus de ses gains habituels (comme au niveau 4).
- ❖ L'atout d'origine Vétéran n'est pas modifié, c'est le juste le coût d'acquisition des niveaux 5,6 et 7 qui est doublé.

Pour les niveaux 7,8, 9 et 10 les modificateurs de compétence sont les suivants:

Niveau global du personnage	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Modificateur de professionnel	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6	+6	+7
Modificateur d'expert	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13

Je tiens à préciser tout de même ici que ces deux options n'ont PAS été testées en situation de jeu par votre serviteur et sa bande de joyeux rôlistes : il est donc tout à fait possible que certains déséquilibres imprévus, qui n'existaient pas dans la mécanique classique, se créent en cours de jeu (un atout comme Compteur exceptionnel, par exemple, devient, dans ce contexte, extrêmement puissant, un « must have » qui peut nuire à la variété des personnages autour de la table). Bref, si vous testez ces options, soyez vigilant, ami Conteur ! Et n'hésitez pas à faire des retours !

## *Le Dé virtuel*

Cette variante de règle a pour objectif d'inviter davantage de roleplay à votre table et de retrouver un peu de la dynamique du jeu de rôle ancienne école, lorsque la description des actions par le joueur remplaçait les jets de dés et les listes détaillées de compétence.

Son principe est simple : pour tout ce qui touche aux compétences, on remplace le lancer des dés d'action par une description détaillée de l'action.

Le joueur ne devra plus se contenter de faire un jet de 3D6+*Investigation* pour détecter les pièges dans les couloirs obscurs : il devra expliquer précisément au Conteur de quelle manière il avance en utilisant une perche devant lui, quelle attention il prête aux fissures trop régulières sur les murs, etc. De la même manière, un marchandage ne se jouera plus sur un coup de poignet mais sur une vraie prise de parole du joueur qui devra interpréter la scène de dialogue en duo avec le Conteur.

Lorsque la description du joueur est terminée, c'est au Conteur de jouer : il va devoir estimer la performance du joueur et la « noter ». C'est cette note qui remplacera la valeur des dés d'action, elle sera donc le plus souvent comprise entre 3 et 18 (pour remplacer un jet de 3D6) en privilégiant les valeurs moyennes (entre 7 et 14, les scores extrêmes devant être réservés aux interprétations les plus lamentables ou les plus exceptionnelles).

On procédera ensuite comme d'habitude en additionnant cette valeur d'action aux modificateurs habituels (*Investigation, Présence, etc.*). Bien sur, les joueurs en ayant la possibilité peuvent toujours choisir de se passer de roleplay et de « prendre x » plutôt que de lancer les dés.

Il va de soit que le principe du dé virtuel ne devra pas être appliqué systématiquement sur chaque jet de compétence : selon les cas le Conteur devra panacher avec la méthode classique de façon à respecter un bon équilibre entre le roleplay et la progression de l'aventure.

Dans le cadre de cette option, les Points de Destin perdent un peu de leur intérêt (il n'y a pas de D6 à relancer...), le Conteur peut alors autoriser les joueurs à dépenser un Point de Destin pour le corrompre et améliorer leur « note » de 2 points.

## *Compteurs aléatoires et secrets*

Cette règle optionnelle a pour objectif de renforcer encore le côté âpre et mortel du (6)thème notamment au niveau des combats. Son principe de base est de garder secret la valeur des compteurs des Pjs pour augmenter la pression et le réalisme des situations de conflit.

Lors de la création d'un personnage Combattant ou Mystique, celui-ci dispose en effet de 3D3+(ConX2) PV et de 3D3+(SagX2) PE ainsi que de 3D3 points supplémentaires à partager entre les deux compteurs. Comme c'est le Conteur qui va effectuer les jets de dés, le Joueur devra juste décider de quelle manière il répartit ses D3 entre PV et PE (3/0, 2/1, 1/2 ou 0/3).

Lors de la création d'un personnage Aventurier, celui-ci dispose de 3D3+Con PV et de 3D3+Sag PE ainsi que d'1D3 points supplémentaires à investir dans un des deux compteurs.

On le répète, les tirages sont effectués **secrètement** par le Conteur et leur résultat ne sera **jamais** communiqué aux joueurs : c'est le Conteur qui va disposer d'une feuille de note spécifique pour tenir le compte des PV/PE des personnages.

Par la suite, à chaque fois qu'un personnage progressera d'un niveau, ses compteurs augmenteront de Con PV et de Sag PE ainsi que de 1D3 (pour un niveau d'Aventurier) ou 3D3 (pour un niveau de Combattant ou de Mystique) points supplémentaires. Là encore, le Joueur aura le choix de la répartition du/des dé(s).

**Option de jeu :** Le Conteur peut aussi décider, de re-tirer la totalité des PE/PV du personnage à chaque niveau (en gardant à l'esprit, bien sur, que les Compteurs du personnage doivent progresser dans le bon sens: un jet particulièrement calamiteux ne pouvant pas faire diminuer le score du personnage par rapport au niveau précédent) voire tous les 5 atouts libres (comme cela, les compteurs d'un personnage de haut niveau peuvent éventuellement continuer à progresser de quelques points à la faveur d'un bon jet de dés).

En combat le Conteur seul va connaître la valeur des dégâts infligés par ses PNJs et pourra la répercuter sur les compteurs secrets des joueurs.

Il pourra ensuite, via ses descriptions, aiguiller plus ou moins le joueur sur l'état physique de son personnage. Idem pour les soins: le Conteur seul va connaître la valeur des soins appliqués aux joueurs et pourra la répercuter sur les compteurs secrets.

Pour ce qui est de la dépense de PE, cette règle oblige les personnages à naviguer complètement à l'aveugle et ajoute au gros facteur d'incertitude pour les personnages mystiques qui usent et abusent de leurs pouvoirs: cela renforcera d'autant l'aspect «bas-fantastique » du système de jeu (ce qui est appréciable).

De la même manière que pour le combat le Mj pourra, via ses descriptions, aiguiller plus ou moins le joueur sur l'état de fatigue spirituelle de son personnage.

**Petite astuce :** Pour tirer 1D3 lancez 1D6 où 1-2 valent 1, 3-4 valent 2 et 5-6 valent 3.

## *Fractionner les Niveaux*

La progression d'un personnage par bloc de niveau donne un petit coté jeu vidéo qui peut nuire à l'immersion des joueurs, le personnage devenant d'un seul coup plus fort, plus rapide, plus compétent, etc. On peut remédier à ça de manière assez simple: chaque niveau peut être divisé en quatre blocs plus petits que le personnage va acquérir l'un après l'autre.

Le niveau global, d'une valeur de 100 points d'expérience, est alors remplacé par 4 unités de progression d'une valeur de 25 points d'expérience et que le joueur va acquérir dans l'ordre qu'il désire.

Ces quatre blocs sont les suivants : augmentation des compteurs, acquisition des rangs de compétence, acquisition des degrés d'avantage et nouvel atout.

Bien sur, selon la nature du niveau choisi (combattant, aventurier ou mystique) l'un de ces quatre blocs sera nettement plus faible que les autres, c'est la dure loi du sport.

Pour les niveaux 4 et 6 (qui proposent un « supplément gratuit » avec l'augmentation de caractéristique et l'action supplémentaire par tour) c'est le bloc « faible » qui se verra donc rehaussé en incluant le bonus supplémentaire (un personnage en train d'acheter un niveau 4 de combattant pourra donc dépenser 25 points d'expérience pour acheter un « bloc » comprenant un rang de compétence et une augmentation de caractéristique).

Pour ce qui est des modificateurs de compétence, on partira du principe que le personnage est réellement passé au niveau supérieur à partir du moment où les 4 blocs du niveau auront été acquis.

## 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 expressly 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 expressly 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.

**System Reference Document**, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.

**dK system**, Copyright 2006, John Doe; Authors Eric Nieudan & John Grümph

**dK<sup>2</sup>**, Copyright 2008, John Doe; Authors Jean-Baptiste "Islyre d'Argolh" Durand, John Grümph, Yannick "Orlanth" Polchetti