

DIVIN (6)THEME

Livre du joueur

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

Version du 16/05/2009

Divin (6)thème - Livre du joueur

AVANT PROPOS	2
INTRODUCTION	3
CREATION DES PERSONNAGES	3
LES CARACTERISTIQUES	3
LA CLASSE DE PERSONNAGE.....	4
NIVEAU ET PROGRESSION.....	4
LES COMPETENCES	5
LES AVANTAGES	8
LES COMPTEURS ET LA RECUPERATION.....	9
LE MOUVEMENT	9
L'INITIATIVE.....	9
L'ENCOMBREMENT	10
LA MAITRISE DES LANGUES	10
LES ATOUTS.....	10
L'EQUIPEMENT STANDARD.	10
LES POINTS DE DESTIN	14
LA MECANIQUE DE JEU.	15
DES D'ACTION ET DIFFICULTE	15
COMBAT	17
AUTRES MOYENS DE SE FAIRE MAL	22
RECUPERATION	23
DE L'USAGE DE CERTAINES COMPETENCES.	24
PROGRESSION DES PERSONNAGES	30
L'EXPERIENCE ET L'ACQUISITION DE NOUVEAUX ATOUTS	30
L'EQUIPEMENT DE MAITRE	31
LES ATOUTS	32
LES ATOUTS D'ORIGINE	32
LES ATOUTS DE COMBAT	34
LES ATOUTS D'AVENTURE.....	36
LES ATOUTS MYSTIQUES.....	39

Avant propos

Une rapide profession de foi : mon travail sur la deuxième édition du dK system, bien qu'immensément satisfaisant sur le plan personnel (en tant que premier travail professionnel dans le petit monde du jdr), fut aussi l'occasion de me « prendre la tête sévère », comme disent les jeunes. Le travail en équipe à ceci de particulier que, si le produit fini est clairement plus riche de cet apport multiple, il ne satisfait jamais réellement complètement aucun de ses auteurs qui aurait préféré que « tel ou tel truc soit fait comme ça » mais qui s'est incliné devant le choix de la majorité. Le dK2, bien que très cohérent en lui même, ne correspondait ainsi pas vraiment à ce que j'avais envie d'utiliser comme mécanique pour mes parties de jdr.

Sitôt le dK2 bouclé, je me suis donc attelé à « faire ma popotte » et à le triturer dans tous les sens possibles et imaginables pour arriver à m'approprier complètement le système. Mes objectifs étaient multiples : je voulais quelque chose de plus simple, de plus carré, de moins héroïque et aussi quelque chose qui soit plus compatible avec le d20 originel.

Au final, j'aime à croire que le (6)thème est arrivé à « tuer le père » et s'éloigne réellement du dK (et du d20) sur bon nombre de points, à vous de juger.

Remerciements: le Divin (6)thème n'est, ni plus ni moins, qu'une conversion complète du dK system (publié chez les éditions John Doe) articulée autour de deux dKrunchs: le remplacement du D20 par 3D6 et le dK(E6). En conséquence l'auteur tient à remercier, en premier lieu, les auteurs du dK system original (Eric Nieudan & John Grumph) et le créateur de la variante E6 pour Doves & Démons (Ryan Stoughton).

Il va de soit, puisque le (6)thème et le dK avant lui sont des membres de la grande famille d20 OGL, que l'auteur tient aussi à remercier les auteurs du DRS 3.5 (Monte Cook, Jonathan Tweet & Skip Williams).

Pour finir, il est rigoureusement indispensable de remercier les playtesteurs et relecteurs du (6)thème, à savoir (pour les playtesteurs) la « Belleville Team » (Baba, Ben, Cédric, Florent, Frank, Jed, Mike, Sam et, surtout, l'inénarrable duo Mat & Nico) et, pour les relecteurs, la « Dream Team Relecture » (Muad'ib, Hybban & Selpoivre, avec un coup de chapeau particulier pour ce dernier qui s'est gentiment chargé de la mise en page du PDF), mon Meilleur Ennemi (TM) (Orlanth) ainsi que maîtres Ange Gardien, Sherkan, Akhad & Kobayashi.

Lectures diverses et variées: Afin de voler des bonnes idées pour le (6)thème, n'ayons pas honte de le dire, j'ai épluché en long en large et en travers la grande majorité des travaux réalisés par la communauté JDR à partir de l'OGL d20. Il est donc indispensable que je cite au moins une fois les ouvrages dans lesquels j'ai piqué tel ou tel truc bien vu ou bien foutu:

- Le *DRS 3.5* (évidemment) accompagné de l'incontournable recueil *Les Arcanes Exhumés* (Andy Collins, Jesse Decker, David Noonan & Rich Redman) qui est une véritable somme de bonnes idées pour « tuner » le bon vieux Doves & Démons.
- *Castles & Crusades* (Davis Chenault & Mac Golden): une formidable alternative aux éditions actuelles du Grand Ancien, dans un esprit de simplicité « à l'ancienne » qui fait plaisir à lire.
- *Perfect20* (Levi Kornelsen): à mon humble avis, le meilleur travail amateur de simplification du d20, très supérieur à certains produits professionnels sur le même registre.
- *Épées & Sorcelleries* (Nicolas Dessaux): une variante rétroclone « à la française » tout à fait réussie, meilleure même que ses cousines anglo-saxones.
- *E6 & Raising the stakes* (Ryan Stoughton): les meilleurs Homes Rules jamais sorties pour Doves & Démons. Un must.
- *Ars Ludi* (Ben Robbins): un blog de haute tenue, littéralement truffé de réflexions pertinentes sur le jdr en règle générale.

Introduction

Tout comme le bon vieux système d20, son illustre papa, le Divin (6)thème est basé sur une mécanique simple de résolution d'action : un jet de dé auquel on ajoute un ou plusieurs modificateurs avec pour objectif de battre une difficulté donnée. Mais là où la grande famille OGL utilise le dé à 20 faces, le (6)thème préfère lui utiliser plusieurs dés à six faces. Du reste, et comme son nom l'indique, ce Divin (6)thème n'utilise QUE des dés à six faces.

Dans le (6)thème il y a deux types de dés à six faces : les dés dits « d'action » (car ce sont eux qui remplacent le d20 quand il s'agit de battre une difficulté) et les autres, qui ne s'invitent généralement à la table que pour influencer sur les points de vie et d'énergie du personnage.

Une résolution d'action dans le (6)thème se résout donc avec X dés d'action + modificateurs contre une difficulté. Par défaut X vaut toujours 3, mais il ne manque pas de cas où un personnage peut se retrouver à lancer seulement 2D6 ou, au contraire, une poignée de 4 dés d'action. Ces cas sont toujours précisés explicitement dans les règles qui suivent : si rien n'est mentionné à ce sujet cela veut dire que la difficulté doit être battue en lançant trois dés d'action, en les additionnant et en ajoutant à leur somme un certain nombre de modificateurs. Ceci posé, rentrons dans le vif du sujet et occupons nous de créer des héros dignes de ce nom.

Création des personnages

Pour pouvoir jouer, vous devez créer un personnage. Cela consiste à faire un certain nombre de choix pour définir ses talents, ses forces et ses faiblesses. Sera-t-il un vaillant chevalier, un assassin taciturne ou un ambitieux sorcier ? C'est à vous de décider.

Les caractéristiques

Les caractéristiques de votre personnage sont au nombre de six et définissent ses aptitudes naturelles de base. Elles sont exprimées sous la forme de modificateurs allant généralement de -2 (lamentable) à 5 (légendaire).

- ❖ **La Force (For)** est l'expression directe de la puissance physique et musculaire. C'est la caractéristique la plus importante pour les combattants.
- ❖ **La Dextérité (Dex)** représente l'agilité, l'adresse et la coordination des personnages. C'est la caractéristique la plus importante pour les artisans, les voleurs et les acrobates.
- ❖ **La Constitution (Con)** mesure la solidité physique, la santé et l'endurance. Elle est fondamentale pour représenter les capacités du personnage à supporter les divers types d'agressions qu'il ne manquera pas de subir.
- ❖ **L'Intelligence (Int)** est à la fois la faculté de raisonnement et la capacité d'apprentissage des personnages. C'est la caractéristique la plus importante pour les lettrés et les intellectuels.
- ❖ **La Sagesse (Sag)** est l'expression de la détermination, de l'intuition et de la perception du personnage. C'est la caractéristique la plus importante pour les utilisateurs de magie et pour tous ceux qui vivent en pleine nature.
- ❖ **Le Charisme (Cha)** représente la beauté, l'aura naturelle et la chance. Il s'agit de la caractéristique la plus importante pour les saltimbanques et les politiques.

Pour commencer à fabriquer votre personnage, vous disposez de 6 points à répartir entre ces caractéristiques sachant que leur valeur de départ est de 0 et que vous ne pouvez pas investir plus de 3 points dans une même caractéristique.

Vous avez aussi la possibilité de prendre jusqu'à deux points négatifs pour pouvoir les redistribuer mais vous ne pouvez pas prendre plus d'un point négatif dans une même caractéristique.

Exemple de création de personnage : Achille

Achille, le personnage de Mike sera un grand guerrier, c'est dit. En conséquence Mike répartit ces points de la manière suivante : 3 points en Force, 2 points en Constitution et 1 point en Dextérité. Comme Mike souhaite jouer un personnage doté d'un minimum de classe, il décide qu'Achille aura une Intelligence de -1 pour pouvoir investir ce point supplémentaire en Charisme. Au final, Achille aura donc 3 en Force, 2 en Constitution, 1 en Dextérité et en Charisme, 0 en Sagesse et -1 en Intelligence, pour un total de 6 points.

La classe de personnage

Une fois que vous avez déterminé les caractéristiques de votre héros, vous devez choisir son archétype fondamental parmi les 3 grandes classes de personnage suivantes :

- ❖ **Les Combattants** sont des spécialistes de la guerre sous toutes ses formes. Ils sont durs au mal et plus à l'aise sur le champ de bataille que les autres classes. A la création ils disposent de $(3+Intelligence)$ rangs d'apprentissage à investir dans des Compétences et de 4 degrés à répartir entre leurs Avantages. Pour leurs compteurs ils disposent d'une base de $(6+(Constitution \times 2))$ PV et de $(6+(Sagesse \times 2))$ PE ainsi que de 6 points supplémentaires à partager entre PV et PE. Ils commencent aussi le jeu avec deux atouts de combat et deux autres atouts, libres de choix.
- ❖ **Les Aventuriers** sont des spécialistes de la gestion de leur environnement, que ce soit par le biais de compétences techniques ou d'aptitudes sociales. Ils maîtrisent un vaste champ de compétences susceptibles de les tirer de nombre de situations épineuses. A la création ils disposent de $(5+Intelligence)$ rangs d'apprentissage à investir dans des Compétences et de 4 degrés à répartir entre leurs Avantages. Pour leurs compteurs ils disposent de $(6+Constitution)$ PV et de $(6+Sagesse)$ PE. Ils commencent le jeu avec deux atouts d'aventure et deux autres atouts, libres de choix.
- ❖ **Les Mystiques** sont des spécialistes de l'utilisation de pouvoirs surnaturels. Ils maîtrisent le plus souvent un vaste savoir et de puissants pouvoirs magiques. A la création ils disposent de $(5+Intelligence)$ rangs d'apprentissage à investir dans des Compétences et de 2 degrés à répartir entre leurs Avantages. Pour leurs compteurs ils disposent d'une base de $(6+(Constitution \times 2))$ PV et de $(6+(Sagesse \times 2))$ PE ainsi que de 6 points supplémentaires à partager entre PV et PE. Ils commencent le jeu avec deux atouts mystiques et deux autres atouts, libres de choix.

Exemple de création de personnage : Achille

Achille est bien évidemment un Combattant. Il est donc créé avec 2 rangs d'apprentissage pour choisir des compétences (3-1) et 4 degrés à répartir entre ses avantages. Il dispose aussi d'une base de 10 PV $(6+2 \times 2)$ et de 6 PE $(6+2 \times 0)$ ainsi qu'une réserve de 6 points supplémentaires à partager entre les deux compteurs. Il décide de mettre 4 points en PV (pour un total de 14) et 2 points en PE (pour un total de 8).

Niveau et progression

A sa création, un personnage est de niveau 1, le niveau des personnages débutants. Par la suite le personnage pourra monter de niveau jusqu'à atteindre le niveau 6, le niveau des vétérans confirmés. Chaque niveau coûte 100 points d'expérience sachant que ces points sont distribués par le conteur à la fin d'une aventure selon un barème qu'il aura déterminé au préalable (le plus souvent entre 15 et 25 points d'expérience par aventure).

Lorsqu'un personnage monte de niveau, il peut « prendre » ce niveau dans n'importe laquelle des 3 classes fondamentales sans être limité par sa classe d'origine. Un combattant de niveau 1 peut donc tout aussi bien choisir de devenir un combattant de niveau 2 que choisir de devenir un combattant niveau 1 / aventurier niveau 1. Bien sur, c'est le total des niveaux d'un personnage qui compte pour mesurer son expérience réelle.

Divin (6)thème - Livre du joueur

- ❖ Chaque niveau de **Combattant** permet de gagner 1 rang d'apprentissage à investir dans une Compétence (ou dans une langue étrangère) et 2 degrés à répartir entre les Avantages. Pour ce qui est des compteurs, les PV augmentent de (Constitution) points et les PE de (Sagesse) Points, le joueur pouvant ensuite répartir 6 points supplémentaires entre les deux compteurs. Enfin, le personnage gagne un atout de combat supplémentaire.
- ❖ Chaque niveau d'**Aventurier** permet de gagner 2 rangs d'apprentissage à investir dans des Compétences (ou dans des langues étrangères) et 2 degrés à répartir entre les Avantages. Pour ce qui est des compteurs, les PV augmentent de (Constitution) points et les PE de (Sagesse) Points, le joueur pouvant ensuite répartir 2 points supplémentaires entre les deux compteurs. Enfin, le personnage gagne un atout d'aventure supplémentaire.
- ❖ Chaque niveau de **Mystique** permet de gagner 2 rangs d'apprentissage à investir dans des Compétences (ou dans des langues étrangères) et 1 degré à investir dans un Avantage. Pour ce qui est des compteurs, les PV augmentent de (Constitution) points et les PE de (Sagesse) Points, le joueur pouvant ensuite répartir 6 points supplémentaires entre les deux compteurs. Enfin, le personnage gagne un atout mystique supplémentaire.

On gardera aussi en tête les points suivants:

- ❖ Au **niveau 3** et au **niveau 5**, le personnage peut choisir n'importe quel atout sans être limité par la classe de niveau qu'il a choisi. Par exemple, un personnage choisissant, comme troisième niveau, un niveau de mystique pourrait tout aussi bien choisir un atout de combat qu'un atout mystique. Ceci dit, le Conteur ne devrait jamais autoriser un personnage Combattant ou Aventurier à prendre un niveau de Mystique « pour la forme » en utilisant cette option: si ce n'est pas déjà fait, investir au moins un rang dans une compétence mystique (Connaissance (Arcanes) ou Connaissance (Mystères)) à cette occasion est un minimum.
- ❖ Au **niveau 4**, le personnage gagne un point de caractéristique supplémentaire en plus de la progression habituelle. Accroître sa Constitution, sa Sagesse ou son Intelligence permet d'augmenter rétroactivement le compteur lié ou le nombre de rangs de compétences et de langues étrangères dont dispose le personnage.
- ❖ Au **niveau 6**, le personnage gagne le droit d'effectuer une action importante supplémentaire par tour, sachant que si cette action nécessite un jet de dé celui-ci sera amputée d'un dé d'action.

Une fois que le personnage a acquis son sixième et dernier niveau, sa progression se ralentit considérablement: il ne gagne désormais plus qu'un atout, libre de choix, tous les 50 points d'expérience.

Les compétences

Les quinze compétences du Divin (6)thème définissent la manière dont un personnage est capable de faire un certain nombre de choses. Elles peuvent aussi illustrer des aptitudes liées à sa situation personnelle ou à son statut.

Ces compétences sont divisées en deux grandes familles: dix compétences dites « *générales* » et cinq compétences dites « *spécialisées* ».

Toutes ces compétences sont liées à une des six caractéristiques avec laquelle elles fonctionnent dans la grande majorité des cas.

Cependant on peut tout à fait envisager, pour quelques situations spécifiques, que le conteur demande un jet basé sur une autre caractéristique que la caractéristique habituelle, comme un jet d'Athlétisme basé sur la Constitution plutôt que sur la Force pour une course d'endurance par exemple.

Divin (6)thème - Livre du joueur

Pour les cinq compétences « spécialisées » on peut même imaginer que certaines spécialisations ne correspondent pas du tout à la caractéristique générale indiquée: ainsi un alchimiste utilisera plutôt son Intelligence que sa Dextérité pour travailler, de même qu'un prêtre se basera plus vraisemblablement sur sa Sagesse que sur son Intelligence pour s'imprégner des mystères sacrés de son dieu.

Tout cela est laissé à l'appréciation du Conteur et devra être jugé au cas par cas.

Ceci posé quand il s'agit d'utiliser une compétence en jeu il y a globalement trois grands cas de figure :

- ❖ *Lorsqu'un personnage tente une action correspondant à une compétence dans laquelle il n'a pas investi de rang :*
 - *S'il s'agit d'une des cinq compétences « spécialisées » :* il fait son jet avec 2D6 + le modificateur de la caractéristique liée à cette compétence.
 - *S'il s'agit d'une des dix compétences « générales » :* il fait son jet avec 3D6 + le modificateur de la caractéristique liée à cette compétence.
- ❖ *Lorsqu'un personnage tente une action correspondant à une compétence dans laquelle il a investi un rang (pour être un professionnel) :* il fait son jet avec 3D6 + son modificateur de professionnel + le modificateur de la caractéristique liée à cette compétence.
- ❖ *Lorsqu'un personnage tente une action correspondant à une compétence dans laquelle il a investi deux rangs (pour être un expert) :* il fait son jet avec 3D6 + son modificateur d'expert + le modificateur de la caractéristique liée à cette compétence.

Si l'utilisation d'un modificateur de caractéristique lors d'un jet de compétence représente les capacités physiques et mentales innées du personnage, ce sont vraiment les rangs qui définissent s'il est expérimenté ou pas dans sa pratique – s'il s'agit d'un athlète amateur, d'un escamoteur professionnel ou d'un érudit expert. Sans rang, vous pouvez dire que vous n'êtes qu'un amateur. Si vous avez investi 1 rang dans une compétence, vous êtes définitivement un professionnel. Si vous avez investi 2 rangs alors seulement vous êtes un expert.

Comme on vient de le voir ces rangs permettent de disposer d'un modificateur supplémentaire lors d'un jet de la compétence concernée. La valeur de ce modificateur se détermine grâce à une formule relativement simple basée sur le niveau global du personnage, mais comme l'auteur de ces lignes n'aime pas se compliquer la vie, voici un petit tableau qui vous évitera d'avoir à faire le moindre calcul :

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

Les compétences générales

Ces compétences sont au nombre de dix et représentent les savoir-faire et les capacités de base, indispensables aux héros bien dans leur têtes et dans leur corps.

- ❖ **Acrobatie (Dex)** – Cette compétence vous servira essentiellement pour effectuer des culbutes, des roulades et d'autres pirouettes acrobatiques. Vous l'utiliserez pour épater la galerie, pour tenter de rompre un combat mais aussi pour amortir une chute ou pour garder votre équilibre en toutes circonstances.
- ❖ **Athlétisme (For)** – Vous utiliserez cette compétence pour courir, pour effectuer des sauts ou pour escalader murs et falaises. Dans le même ordre d'idée cette compétence est celle de la nage et de presque toutes les activités physiques et sportives.
- ❖ **Discrétion (Dex)** – Cette compétence est celle de la furtivité et du camouflage sous toutes ses formes : vous l'utiliserez pour vous déplacer en silence, pour vous cacher ou pour effectuer une filature. On peut repérer un personnage caché grâce à un jet de *Vigilance* en opposition.
- ❖ **Escamotage (Dex)** – Cette compétence est utile pour cacher sur vous un petit objet (encombrement 0), pour faire des tours de prestidigitation, du vol à la tire (on peut repérer un pickpocket en faisant un jet de *Vigilance* en opposition) ou pour crocheter des serrures. Elle peut aussi être employée pour vous faufiler dans les passages étroits, pour vous contorsionner ou échapper à des liens.
- ❖ **Investigation (Int)** – Cette compétence est la préférée des enquêteurs et des fouines en tout genre: elle vous servira à passer au peigne fin les lieux que vous visitez pour trouver des indices, à user de psychologie (ou de coups de bottin) pour tirer les vers du nez d'une personne ou à trouver des renseignements en traînant dans des endroits publics et en posant des questions (sachant qu'il faut environ une demi-journée et quelques pots de vins bien placés pour obtenir ces infos).
- ❖ **Présence (Cha)** – C'est la compétence du charme, de l'éloquence, du commandement et des rapports sociaux en règle générale : elle est utile pour enflammer une foule, pour baratiner ou marchander, pour impressionner un adversaire ou au contraire pour apaiser une querelle. On peut s'opposer à l'utilisation de cette compétence grâce à un jet de *Sauvegarde* (basé sur le Charisme) ou de *Présence*.
- ❖ **Réputation (Cha)** – Cette compétence mesure le statut, la notoriété et la reconnaissance publique dont jouit votre personnage. Cette réputation est, évidemment, en rapport avec le caractère de votre avatar et avec l'orientation globale de ses capacités...
- ❖ **Richesse (Int)** – Cette compétence mesure le niveau de vie moyen et la bonne santé financière dont jouit votre personnage. Elle représente à la fois les revenus et les fonds propres d'un individu mais aussi la manière qu'il a de gérer et de faire fructifier son capital.
- ❖ **Survie (Sag)** – Une compétence indispensable pour les grands voyageurs ; vous pourrez vous en servir pour chasser, camper, suivre des traces, trouver votre chemin, préparer au mieux votre paquetage et de manière générale survivre en milieu hostile. Cette compétence vous permet aussi de connaître les propriétés des différentes sortes de plantes et de dresser des animaux pour leur apprendre divers tours et techniques.
- ❖ **Vigilance (Sag)** - Cette compétence vous permet de rester conscient de votre environnement. Elle est très pratique pour repérer les pièges et les dangers dissimulés mais vous pouvez aussi l'utiliser pour ressentir un malaise chez un interlocuteur, la peur ou un autre détail qui cloche.

Les compétences spécialisées

Ces compétences sont au nombre de cinq et représentent en réalité autant de grandes familles de techniques et de savoirs très spécifiques.

- ❖ **Artisanat (Dex)** – Cette compétence sert à travailler et manufacturer diverses sortes d'objets. En prenant cette compétence vous devez choisir une spécialisation précise parmi les différents types d'artisanat existants (alchimie, armurerie, cuisine, contrefaçon, pièges, etc.), chaque spécialisation étant une compétence à part entière.
- ❖ **Conduite (Dex)** – Cette compétence sert à utiliser les différents moyens de transport existants. Au moment d'apprendre cette compétence vous devez choisir une spécialisation particulière parmi les quelques moyens de transports possibles dans un univers médiéval, moyens qui se limitent le plus souvent à l'équitation, à la navigation ou à la conduite des divers chars et chariots, chaque spécialisation étant une compétence à part entière.
- ❖ **Connaissance (Int)** – Cette compétence sert à accumuler de l'érudition et des savoirs de toutes sortes. Au moment d'apprendre cette compétence vous devez choisir une spécialisation particulière parmi les différents types de savoirs existants (médecine, astronomie, méditation, histoire & légendes, stratégie & tactique, arcanes, géographie, noblesse & politique, mystères sacrés, etc.), chaque spécialisation étant une compétence à part entière.
- ❖ **Influence (Cha)** – Cette compétence sert à accumuler les bonnes relations et les « renvois d'ascenseur » dans un milieu donné. En prenant cette compétence vous devez choisir une spécialisation particulière parmi les différents milieux existants (une guilde, une ville, un culte, la noblesse, l'armée, etc.), chaque spécialisation étant une compétence à part entière.
- ❖ **Représentation (Cha)** – Cette compétence sert à accomplir une performance, artistique le plus souvent, devant un public. Au moment d'apprendre cette compétence vous devez choisir une spécialisation particulière parmi les différents types d'arts vivants existants (chant, mime, poésie, comédie, utilisation d'un instrument donné, déguisement, etc.), chaque spécialisation étant une compétence à part entière.

Exemple de création de personnage : Achille

Mike doit maintenant choisir dans quelles compétences il souhaite investir ses 2 rangs. Comme Achille n'est pas vraiment une flèche, notre pauvre Mike va devoir aller à l'essentiel: étant très porté sur l'affrontement viril, Achille doit pouvoir se débrouiller dans un certain nombre de tâches fondamentales dans ce domaine... Mike investi donc 1 rang en Vigilance (pour repérer l'ennemi) et 1 rang en Athlétisme (pour lui courir après). Personnage de Niveau 1 et professionnel dans ces deux compétences, Mike bénéficie donc d'un modificateur de +2 sur ses jets de Vigilance et d'Athlétisme.

Les avantages

Les avantages de votre personnage définissent ses prédispositions générales quand il y a du danger, du stress et de l'adrénaline dans l'air.

Le fonctionnement des Avantages est très différent de celui des compétences: lorsqu'un personnage tente une action correspondant à un des trois Avantages il doit faire son jet avec **3D6 + le modificateur de la caractéristique** concernée par l'action + **le nombre de degrés** investis dans cet avantage.

La caractéristique à utiliser avec un avantage donné dépend du type d'action entreprise, à la discrétion du Conteur. Pour plus de détails, reportez vous à la description de chaque Avantage. Notez également qu'il est impossible d'avoir plus de **6 degrés** investis dans un même avantage.

Divin (6)thème - Livre du joueur

Ils sont au nombre de trois :

- ❖ **L'Attaque** permet au personnage de frapper ses adversaires (en utilisant la Force) ou de leur tirer dessus (en utilisant la Dextérité) pour leur infliger des dégâts.
- ❖ **La Défense** permet au personnage d'éviter les attaques de ses adversaires (en utilisant la Dextérité) ou de les bloquer (en utilisant la Force).
- ❖ **La Sauvegarde** permet au personnage de résister aux menaces diverses et variées qui forment son quotidien. Là encore, on choisira au cas par cas le modificateur de caractéristique le plus adapté à la situation : par exemple la Force sera utilisée contre une paralysie ou un étouffement, l'Intelligence contre les illusions, la Sagesse contre la peur, la Dextérité contre les pièges, la Constitution contre les blessures ou le poison et le Charisme contre la persuasion.

Exemple de création de personnage : Achille

Mike dispose de 4 degrés qu'il décide d'investir de la manière suivante : 2 degrés en Attaque, 1 degré en Défense et 1 degré en Sauvegarde.

Les compteurs et la récupération

Les personnages du (6)thème disposent de **Points de Vie (PV)** et de **Points d'Énergie (PE)**. Lorsqu'ils tombent à 0 points de vie, ils risquent de mourir. De même, s'ils tombent à 0 points d'énergie, l'épuisement et le désespoir ne sont pas loin.

Ils disposent aussi d'un potentiel de récupération pour chaque compteur, ce potentiel indique leur capacité à récupérer de leurs blessures et de leur fatigue (physique et morale). A la création, votre personnage dispose de 6 points à partager entre ses deux pools de récupération. Il peut ensuite ajouter son score de Constitution à sa récupération de points de vie et son score de Sagesse à sa récupération de points d'énergie. Une valeur minimum de 1 dans chaque pool de récupération est obligatoire.

Exemple de création de personnage : Achille

Puisque notre Achille a 2 en Constitution et 0 en Sagesse, Mike décide d'investir 4 points dans sa récupération de points de vie et 2 points dans sa récupération de points d'énergie, pour un total de récupération de 6 pour les PV et de 2 pour les PE.

Le mouvement

Le personnage lambda construit avec le Divin (6)thème possède une valeur de base de mouvement de 6.

Cette valeur peut être modifiée par certains atouts (notamment les atouts d'origine *Petit* et *Grand* ou l'atout de combat *Célérité*) et par le rang du personnage en *Athlétisme* : un personnage gagne en effet 1 ou 2 points de mouvement selon qu'il est professionnel ou expert dans cette compétence.

Exemple de création de personnage : Achille

Comme on l'a vu, Achille a investi 1 rang en Athlétisme, ce qui lui confère le statut de professionnel et, donc, 1 point de mouvement supplémentaire, pour un total de 7 points de mouvement à sa création.

L'initiative

L'initiative représente la capacité du personnage à agir au cœur de l'action et à prendre ses adversaires de vitesse. Elle se calcule en additionnant les modificateurs de Dextérité et de Sagesse.

Exemple de création de personnage : Achille

Ayant une Dextérité à 1 et une Sagesse à 0, Achille dispose d'une Initiative à 1.

L'encombrement

Comme son nom l'indique, cette valeur représente la capacité d'encombrement d'un personnage.

Le score d'encombrement se calcule en additionnant les modificateurs de Force et de Constitution puis en ajoutant 3 à cette somme (Force + Constitution + 3, donc).

Ce score peut être modifié par certains atouts (notamment l'atout d'origine *Grand*, l'atout de combat *Boite de conserve* et l'atout d'aventure *Voyageur*) ainsi que par le rang du personnage en *Survie* : un personnage gagne en effet 1 ou 2 points d'encombrement selon qu'il est professionnel ou expert dans cette compétence. Chaque pièce d'équipement (arme, armure, sac, outil, etc.) possède une valeur d'encombrement déterminée (voir plus bas).

Il suffit de faire le total de ces valeurs pour connaître l'encombrement effectif du personnage.

Chaque point « d'encombrement effectif » excédentaire par rapport au score du personnage lui donne un malus de -1 à son mouvement, à son initiative et à tous ses jets de compétence ou d'avantage lorsqu'ils sont basés sur une des trois caractéristiques physiques (la Force, la Constitution ou la Dextérité).

Exemple de création de personnage : Achille

Ayant une Force à +3 et une Constitution à +2, Achille dispose d'un score d'encombrement de 8.

La maîtrise des langues

Un personnage débutant dispose de (3 + Intelligence) rangs dévolus exclusivement à l'apprentissage de différents langages et notamment à celui, essentiel, de sa langue maternelle sachant qu'apprendre à parler une langue coûte un rang et que maîtriser à l'écrit la totalité des langues que l'on parle coûte encore un autre rang.

Que ce soit lors de sa création ou au cours de sa progression, un personnage peut toujours investir un rang d'apprentissage pour se lancer dans la découverte d'un nouveau langage.

Exemple de création de personnage : Achille

Ayant une Intelligence à -1, Achille ne dispose que de 2 rangs dévolus à l'apprentissage des langues ce qui va lui permettre de maîtriser sa langue maternelle, le langage commun, à l'oral comme à l'écrit.

Les atouts

A sa création, un personnage possède 2 atouts de classe et 2 atouts libres qu'il peut sélectionner parmi la liste des atouts du Divin (6)thème (liste qui est présentée dans une section séparée). Ces atouts servent à renforcer les capacités de base du personnage ou à lui donner des aptitudes spéciales souvent très utiles.

Certains Atouts sont réservés à des personnages expérimentés et peuvent ne pas être accessibles tout de suite : ils le seront plus tard, quand le personnage prendra de l'expérience au cours de ses aventures.

Exemple de création de personnage : Achille

Mike connaît à peu près la liste d'atouts du jeu et décide d'investir pour Achille dans *Métier des armes* (afin de pouvoir utiliser des armes intermédiaires), *Expertise du combat* (qui donne à Achille une grande flexibilité lors des affrontements), *Arme de prédilection* (Épée longue, pour pouvoir être encore plus efficace en attaque) et *Habilité* (en choisissant la compétence de *Conduite (équitation)* et d'*Acrobatie*, pour élargir un peu son panel de compétences).

L'équipement standard.

La monnaie de base du (6)thème est le Dragon d'or (DO). Le personnage débutant dispose de 10 Dragons d'or pour s'équiper dans la liste qui suit. Il peut même tenter d'augmenter ce pactole de départ en utilisant sa

Divin (6)thème - Livre du joueur

compétence de *Richesse* comme indiqué dans le chapitre approprié. Les objets dont le coût est de 0 DO sont considérés comme tellement peu chers qu'on ne prendra pas la peine d'embêter les joueurs avec leur paiement.

Équipement	Coût	Encombrement
Trousse à outils	1 DO	1
Ration de nourriture	0 DO	0,5

Armes & Munitions	Coût	Encombrement
Arme légère* (Dague, fronde...)	1 DO	0,5
Arme intermédiaire* (Épée longue, arc)	2 DO	1
Arme lourde* (Estramaçon, francisque...)	3 DO	2
Arme spéciale* (Main gauche)	2 DO	0,5
Arme spéciale* (Épée bâtarde)	3 DO	1,5
Arme spéciale (Arbalète lourde)	3 DO	3
Arme spéciale (pistolet d'Arquefeu)	4 DO	0,5
Arme spéciale (fusil d'Arquefeu)	5 DO	1
Flèches et Carreaux* (5 projectiles)	1 DO	0,5
Billes d'acier* (10 projectiles)	1 DO	0,5
Cartouche* (Arquefeu) (bourse de 5 balles classiques)	2 DO	0,5
Cartouche* (Arquefeu) (bourse de 5 balles hautement explosives)	4 DO	0,5

* : La version « Argent » augmente le prix d'1 DO pour un encombrement identique.

Armures & Boucliers	Coût	Encombrement
Armure légère (veste de cuir léger)	1 DO	1
Armure légère (pourpoint de cuir épais)	2 DO	2
Armure intermédiaire (cuirasse de cuir clouté)	3 DO	3
Armure intermédiaire (cotte de mailles)	4 DO	4
Armure lourde (armure de mailles + plaques complète)	5 DO	5
Armure lourde (armure de plaques complète)	6 DO	6
Bouclier léger (targe)	1 DO	1
Bouclier intermédiaire (écu)	2 DO	2
Bouclier lourd (pavois)	3 DO	3

Les montures disposent d'une valeur d'encombrement positive qui s'ajoute à celle du personnage. Une monture d'amateur possède les caractéristiques d'un *Figurant* de Niveau 1, une monture de professionnel celle d'un *Figurant* de Niveau 2 et une monture d'expert celles d'un *Figurant* de niveau 3 (pour plus de détails sur les *Figurants* se reporter au Livre du Conteur du Divin (6)thème).

Montures	Coût	Modificateur d'encombrement
Monture d'amateur (mulet, vieille carne)	2 DO	+4
Monture de professionnel (poney, cheval)	4 DO	+6
Monture d'expert (destrier)	6 DO	+8

Trousses à outils et compétences

Les outils spécifiques à certaines techniques peuvent être réunis en trousse relativement peu encombrantes et souvent très utiles.

En ce qui concerne les dix compétences générales, n'importe quel personnage peut utiliser une de ces trousse à outils: elles sont adaptées à une compétence précise, pèsent **1 point d'encombrement** et donnent un bonus de **+2 pour tous les jets de la compétence** choisie.

Pour les compétences spécialisées, par contre, l'usage d'une telle trousse nécessite d'être au moins professionnel dans la compétence concernée.

Armes classiques

Les armes sont divisées en trois catégories : armes légères, armes intermédiaires et armes lourdes.

- ❖ **Armes légères** – Épée courte, dague, hachette, stylets, fronde, etc. : pas de bonus à l'*Attaque*, 1D6 points de dégâts, encombrement 0.5.
- ❖ **Armes intermédiaires** – Épée large, épée longue, hache de combat, masse d'arme, marteau de guerre, épieu, arc long, arbalète de poing, etc. : bonus à l'*Attaque* de +1, 2D6 points de dégâts, encombrement 1.
- ❖ **Armes lourdes** – Estramaçon, espadon, francisque, lance, etc. : bonus à l'*Attaque* de +2, 3D6 points de dégâts, encombrement 2. Les armes lourdes sont des armes qui se manient en utilisant les deux mains.

Si vous ne possédez pas l'atout nécessaire à la manipulation des armes des deux dernières catégories (*Métier des armes*), vous les maîtrisez mal.

Bien entendu, vous pouvez les brandir et même taper avec mais leurs dégâts sont limités et les bonus d'*Attaque* ne s'appliquent pas.

Ainsi, si vous n'avez aucun atout, toutes les armes seront des armes légères entre vos mains. Et si vous n'avez l'atout *Métier des armes* qu'une seule fois, les armes lourdes auront l'efficacité d'armes intermédiaires.

Armes spéciales

Ces armes moins classiques disposent de propriétés particulières très intéressantes :

- ❖ **Arbalète lourde** (encombrement 3, arme lourde) : l'arbalète lourde demande une action importante pour être rechargée et ne peut être maniée que par un personnage disposant d'une Force minimum de 3. L'arbalète lourde est considérée comme une arme de *Gabarit* 1.
- ❖ **Épée bâtarde** (encombrement 1.5, arme intermédiaire) : en utilisant ses deux mains et dépensant 1D6 PE en début ou en cours de combat, un utilisateur d'épée bâtarde peut choisir de l'utiliser comme un arme lourde (*Attaque* +2, 3D6 de dégâts) jusqu'à la fin du combat.
- ❖ **Main gauche** (encombrement 0.5, arme légère) : en utilisant une autre arme conjointement et en dépensant 1D6 PE en début ou en cours de combat, un utilisateur de main gauche peut choisir de l'utiliser comme un bouclier léger (*Défense* +1) jusqu'à la fin du combat. Un personnage utilisant cette possibilité peut toujours utiliser l'option de combat à deux armes.
- ❖ **Pistolet d'Arquefeu** (encombrement 0.5, arme intermédiaire) : le pistolet d'Arquefeu demande une action importante et un jet contre 15 en *Artisanat (armurerie)* pour être rechargé. Les dégâts qu'il inflige sont explosifs sur 6, 5+ avec des munitions hautement explosives.
- ❖ **Fusil d'Arquefeu** (encombrement 1, arme lourde) : le fusil d'Arquefeu dispose de deux charges mais, une fois ces deux charges utilisées, demande une action importante et un jet contre 15 en *Artisanat (armurerie)* pour être rechargé. Les dégâts qu'il inflige sont explosifs sur 6, 5+ avec des munitions hautement explosives.

Voici les règles spéciales utilisées par les armes ci-dessus :

- ❖ **Dés de dégâts explosifs** : des dés de dégâts de ce type sont à relance ouverte à partir d'un certain seuil. Si le seuil est atteint le dé est relancé et le nouveau résultat ajouté au premier. Le nouveau jet peut évidemment lui aussi « exploser », il n'y a pas de limites.
- ❖ **Gabarit** : le Gabarit général des créatures et des armes et armures, naturelles ou non, qu'elles utilisent est de 0. Chaque point de différence de Gabarit entre deux adversaires donne des bonus au plus grand des deux : 4 points de dégâts en attaque et 4 points d'armure naturelle en défense. Un Géant (Gabarit 2) affrontant un Humain (Gabarit 0) bénéficie donc de dégâts augmentés de 8 et de 8 points d'armure. De la même manière, une arme de Gabarit 1 infligera naturellement 4 points de dégâts supplémentaires aux créatures de Gabarit 0.
- ❖ **Argent** : ces armes sont forgées à partir d'un alliage spécifique contenant, entre autres, de l'argent pur. Contrairement aux armes ordinaires leur efficacité n'est pas réduite face à certaines horreurs issues des ténèbres (et notamment celles qui disposent de l'Atout monstrueux Abomination), elle est même, au contraire souvent accentuée (face aux créatures allergiques, comme un loup garou ou un vampire).

Armures et boucliers

Les armures et boucliers sont eux aussi divisés en trois catégories : armures et boucliers légers, intermédiaires et lourds. Il faut posséder l'atout adéquat (le désormais célèbre *Métier des armes*) pour utiliser correctement les armures et boucliers de ces deux dernières catégories.

Ainsi, pour un personnage ne possédant pas l'atout correspondant à la catégorie de l'armure et/ou du bouclier (c'est-à-dire possédant une première fois *Métier des armes* pour les armures et boucliers intermédiaires et une seconde fois pour les armures et bouclier lourds), leur encombrement est systématiquement doublé.

Armure	Caractéristiques
Veste de cuir léger	Armure 1, encombrement 1, armure légère
Pourpoint de cuir épais	Armure 2, encombrement 2, armure légère
Cuirasse de cuir clouté	Armure 3, encombrement 3, armure intermédiaire
Cotte de mailles	Armure 4, encombrement 4, armure intermédiaire
Armure de mailles + plaques	Armure 5, encombrement 5, armure lourde
Armure de plaques complète	Armure 6, encombrement 6, armure lourde

Bouclier	Caractéristiques
Targe	Défense +1, Encombrement 1, bouclier léger.
Écu	Défense +2, Encombrement 2, bouclier intermédiaire.
Pavois	Défense +3, Encombrement 3, bouclier lourd.

On notera que les bonus aux jets de *Défense* donnés par les différentes formes de bouclier peuvent s'appliquer pour certains jets de *Sauvegarde* basés sur la *Dextérité* (contre un cocktail Molotov par exemple). Là encore le Conteur jugera au cas par cas.

Exemple de création de personnage : Achille

Mike décide d'investir dans une cotte de maille, dans une épée longue et dans un écu ce qui lui coûte déjà 7 DO. Au niveau de l'encombrement tout ça pèse lourd puisque l'ensemble de ce matériel encombre de 7. Toutefois, si on se fie à son score d'encombrement de 8, notre héros ne sera absolument pas pénalisé et se comportera comme un poisson dans l'eau avec tout son arsenal. Comme il lui reste un peu d'argent il investit donc quelques pièces supplémentaires dans des rations alimentaires pour une journée et dans une trousse à outils de *Vigilance* pour arriver pile-poil à son encombrement optimal (8,5, le demi-point d'encombrement excédentaire ne suffisant pas à l'handicaper réellement).

Les points de Destin

Les personnages disposent d'une réserve personnelle de (6+Charisme) points de Destin au début de chaque scénario. On notera qu'un héros doté d'un modificateur de Charisme négatif peut donc se retrouver avec seulement 5, voir 4, points de Destin par scénario.

Exemple de création de personnage : Achille

Achille est plutôt favorisé par la chance avec son +1 en Charisme. Il commence donc chaque aventure avec 7 points de Destin.

Ce personnage est donc enfin bouclé et, au final, tout cela nous donne un sacré beau morceau de guerrier.

Achille, Combattant niveau 1

Caractéristiques : Force 3, Constitution 2, Dextérité 1, Intelligence -1, Sagesse 0, Charisme 1

Compétences : Professionnel en Athlétisme (avec un modificateur total de +5) et en Vigilance (avec un modificateur total de +4 grâce à sa trousse à outils). Amateur en Acrobatie et en Conduite (équitation)(avec un modificateur total de +3 dans les deux compétences).

Langues : Langage commun parlé et écrit.

Avantages : 2 degrés en Attaque, 1 degré en Défense et en Sauvegarde

Compteurs : 14 PV (Récupération 6) et 8 PE (Récupération 2)

Autres caractéristiques : Mouvement 7, Initiative 1, Encombrement 8 et sept points de Destin.

Atouts : Arme favorite (Épée longue), Expertise du combat, Métier des armes, Habileté (Conduite (équitation) & Acrobatie).

Équipement : épée longue (attaque à 3D6+7, 2D6+5 de dégâts), écu (défense au contact à 3D6+6, défense à distance 3D6+2), Cotte de maille (4 points de protection), Ration et Trousse à outils (Vigilance)

Les points de Destin représentent le petit quelque chose en plus qui fait le héros : qu'on appelle cela conviction, chance ou encore protection divine ne change finalement pas grand-chose à l'affaire.

Quelle que soit la situation, un personnage peut choisir de dépenser un ou plusieurs points de Destin pour éviter une catastrophe ou pour accomplir un exploit mémorable. Les points de Destin sont strictement personnels et ne peuvent jamais être mis en commun. En jeu, les points de Destin permettent d'obtenir les effets suivants :

- ❖ Dépenser 1 point de Destin autorise le joueur à relancer 1D6 (quelque soit sa nature) dont le résultat n'est pas satisfaisant à ces yeux. Dans le cas d'un dé d'action, la relance doit toujours être effectuée avant que le conteur ait annoncé l'échec ou le succès de la tentative.
- ❖ Dépenser 1 point de Destin autorise le joueur à recevoir des soins pour le compteur de son choix sans que cela soit décompté de son nombre de récupérations possibles pour la partie.
- ❖ Dépenser 2 points de Destin autorise le personnage à effectuer son mouvement une fois supplémentaire ce tour ci. Le personnage ne peut jamais agir avant son rang d'initiative.
- ❖ Dépenser 3 points de Destin autorise le joueur à effectuer, sans malus, une action importante supplémentaire ce tour ci. Le personnage ne peut jamais agir avant son rang d'initiative.

Option de jeu : l'Étendard Funèbre

Le (6)thème est une mécanique assez dure, basée sur l'idée que même les plus grands héros restent mortels. Dans ces conditions le Conteur pourrait vouloir diminuer la létalité du (6)thème, notamment si l'ensemble de sa campagne est basée sur les personnages et sur leurs intrigues personnelles, auquel cas un décès importun serait une véritable calamité. Pour ce faire, le conteur peut décider d'utiliser l'option de l'étendard funèbre.

Chaque joueur autour de la table possède son propre étendard qui, par défaut, est en berne.

- ❖ Tant que l'étendard d'un joueur est en berne, ce dernier est, plus ou moins, immortel : les coups qui devraient le tuer ne feront que l'assommer, les pièges qui devraient le tailler en pièce ne feront que le mutiler, les méchants qui devraient l'abattre sans sommation ne feront que le capturer pour le faire parler,

etc. Autrement dit, tant que l'étendard funèbre d'un joueur est en berne, son personnage se comportera comme un héros hollywoodien, le scénario lui laissant toujours une porte de sortie (dans la limite du raisonnable bien sur, si le joueur abuse de cet état de fait le Conteur devra immédiatement sévir pour que l'histoire reste crédible).

- ❖ A tout moment, un joueur peut décider de hisser son étendard funèbre: dans ce cas, le conteur donne au joueur 6 points de destin supplémentaires et recommence immédiatement à appliquer les règles de mortalité. Une fois hissé, un étendard funèbre le reste généralement jusqu'à la fin de la partie. Le joueur peut toutefois vouloir absolument le remettre en berne (on peut le comprendre) mais pour cela il devra dépenser 6 points de destin.

La mécanique de jeu.

Dés d'action et difficulté

Pour effectuer une action, lancez un certain nombre de D6 (3 dans la grande majorité des cas) et ajoutez les modificateurs adaptés. Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté déterminée par le conteur, l'action est réussie. Si le résultat est inférieur, elle est ratée.

La difficulté d'un jet varie le plus souvent entre 10 (action facile) et 30 (action extrêmement ardue). On peut envisager des difficultés supérieures à 30 mais uniquement pour des actions épiques à la limite de l'impossible.

A partir de cette mécanique très simple il convient de présenter les trois petites règles suivantes qui concernent l'utilisation des compétences :

- ❖ Lorsqu'un personnage est *professionnel* dans la compétence utilisée pour le jet et qu'il est suffisamment au calme pour pouvoir se consacrer entièrement à sa tâche (ce qui n'est généralement pas possible en situation de combat), il peut choisir de faire un 10 automatique plutôt que de lancer ses dés d'action. On appelle cela **Prendre 10**.
- ❖ Un personnage *expert* dans la compétence utilisée pour le jet peut choisir, si c'est logiquement possible, de prendre dix fois plus de temps pour accomplir son action et de **Prendre 15** plutôt que de lancer ses dés d'action.
- ❖ Un personnage qui, pour une raison ou pour une autre, doit lancer plus ou moins de 3D6 (s'il bénéficie de l'atout *Talentueux* pour la compétence utilisée ou s'il est blessé par exemple) peut toujours choisir de **Prendre 10** ou de **Prendre 15** plutôt que de lancer ses dés d'action. Dans ce cas il augmente ou diminue la valeur de « prise » (10 ou 15 selon son talent) de 4 points par D6 lancé en plus ou en moins des trois premiers.

Par exemple, un personnage *professionnel* et *Talentueux* en *Déguisement*, peut, s'il est au calme, choisir de Prendre 14 (10+4) plutôt que de lancer ses 4D6 sur un jet de cette compétence.

Autre exemple : un personnage blessé et menotté qui tenterait un jet d'*Escamotage* pour se libérer de ses fers peut choisir de Prendre 6 (10-4) plutôt que de lancer ses 2D6 sur un jet de cette compétence.

Jets opposés

Quand deux personnages s'affrontent, le vainqueur est celui qui obtient le meilleur résultat à son jet total (dés d'action + modificateurs). En cas d'égalité, si l'un des personnages est un PJ et l'autre un PNJ l'avantage va toujours au personnage joueur (à deux exceptions prêt: les jets d'*Initiative* et de *Mouvement*, pour plus de détail se reporter au chapitre sur le combat).

Si les deux personnages sont des PJs, ils perdent 1D6 PE chacun (pour refléter la fatigue due à cet affrontement titanesque) puis relancent les dés.

Modificateurs extérieurs

Certains éléments extérieurs sont grandement susceptibles d'altérer, en bien ou en mal, les chances de réussite d'une action.

Repérer un ennemi en pleine nuit ou dans la brume est bien plus difficile que sous le soleil de midi par exemple. Un autre élément susceptible de pénaliser un personnage est son niveau de stress.

Dans certains cas, le conteur peut donc imposer un modificateur extérieur à la difficulté d'un jet (sous la forme de malus au jet de dés du personnage) en utilisant la célèbre méthode Oblair™.

Voici quelques exemples pour vous donner une idée de la marche à suivre :

Éclairage déficient : -1 à -4, selon le niveau de ténèbres, pour tous les jets impliquant de voir ce qu'on fait.

Équilibre instable: (sur un toit, suspendu à une corde, etc.) : -2 pour tous les jets impliquant une certaine liberté de mouvement.

Éloignement : -1 à -4, selon la distance, pour tous les jets impliquant une proximité relative vis-à-vis de la cible (tir, espionnage, etc.).

Stress : -1 (jusqu'à -4 en cas de vision d'horreur) pour tous les jets impliquant un minimum de coordination.

État second (saoul comme une barrique, drogué, etc.) : -2 pour tous les jets impliquant un minimum de coordination.

Terrain difficile (marais, verglas, etc.) : -2 pour tous les jets impliquant une certaine liberté de mouvement.

Zone de basse magie : -1 à -4, selon le niveau de magie, pour tous les jets visant à créer un effet magique. Ce malus peut être aussi considéré comme un bonus pour tous les jets visant à résister à un effet magique ne nécessitant pas de jet pour être déclenché...

Œuvrer de concert: la coopération

Il est évident que plusieurs personnages peuvent coopérer et combiner leurs aptitudes en essayant de réussir une action donnée.

Ainsi, si plusieurs personnages effectuent simultanément un jet d'une même compétence pour accomplir une action donnée (par exemple un groupe de héros qui effectuent tous un jet de *Vigilance* pour ne pas se faire surprendre par une embuscade gobeline) il y a coopération.

Dans ce cas, l'un des personnages est choisi pour être le contremaître de l'action – c'est celui qui décrit les opérations, qui prend les décisions et dont le jet va servir de référence pour déterminer la réussite de l'opération. Selon les cas, le contremaître sera le personnage qui a les meilleures chances de réussite (pour des jets de repérage ou d'intimidation, par exemple, où le fait d'être en groupe est un avantage incontestable) ou celui qui a les plus mauvaises (pour des jets de camouflage ou d'escalade, où le fait d'être en groupe est plus un handicap qu'autre chose). Ceci posé, chaque personnage qui aide activement le contremaître dans sa tâche est considéré comme un assistant et peut faire bénéficier le jet du contremaître d'un modificateur de soutien.

Pour calculer la valeur de ce soutien on partira du principe que l'assistant effectue de son côté un jet sur la même compétence. C'est le résultat de ce jet qui déterminera le modificateur dont bénéficiera le jet du contremaître. En effet, ce modificateur sera de -2 pour un jet d'assistance compris entre 1 et 4, de -1 pour un jet compris entre 5 et 9, de +0 pour un jet compris entre 10 et 14, +1 pour un jet compris entre 15 et 19, etc.

Si le cas de coopération le plus fréquent est celui de plusieurs personnages utilisant la même aptitude dans un même but, on peut évidemment envisager des personnages coopérant en utilisant des aptitudes différentes.

On peut imaginer par exemple un personnage barde utilisant sa *Présence* pour haranguer le guerrier du groupe en plein effort et le faire bénéficier ainsi d'un modificateur de soutien à son jet d'*Athlétisme*. Dans ce cas de coopération « forcée », l'assistant doit dépenser 1D6 PE pour pouvoir effectuer son jet.

Combat

Les actions

Au cours d'un même tour de combat, un personnage peut se déplacer de la valeur de son mouvement, attaquer, se défendre, boire une potion, lancer une phrase ou deux, laisser tomber un objet, dégainer une arme, recharger un arc, etc. En général, un personnage peut faire une action importante et plusieurs petites rapides. Une attaque est une action importante. Se défendre, c'est assez rapide pour qu'on puisse y arriver plusieurs fois. C'est le conteur qui vous dira ce que vous pouvez faire. Bien que dur sur l'homme, le Divin (6)thème ne décourage pas les actions héroïques, aussi ce n'est pas gênant de voir un héros accomplir des exploits hauts en couleur et filmés en cinémascope tant qu'il se déplace dans les bornes de son mouvement et n'effectue qu'une seule action importante par tour.

Actions longues

Les actions longues nécessitent plusieurs actions importantes successives pour être accomplies. Quelques exemples : forcer un coffre (2 à 3 actions), chercher un passage secret (2 actions), ligoter et bâillonner un prisonnier (3 à 4 actions), s'habiller (2 à 3 actions), se déguiser (10 actions), mettre une armure (5 à 15 actions), harnacher une monture (3 à 6 actions). Dans tous les cas, le jet n'est effectué que sur la dernière action.

Se déplacer

Un personnage dispose d'une valeur de mouvement qui correspond au nombre de « pas » qu'il peut effectuer à chaque tour. Ces « pas » correspondent le plus souvent à des cases de déplacement si le combat est simulé sur plan quadrillé. On peut aussi, en cas de poursuite « tactique » entre deux personnages, opposer des jets de mouvement basés sur un unique dé d'action (1D6+*Mouvement*, donc) sachant qu'en cas d'égalité sur ce type de jet, les joueurs n'ont pas la priorité: la perte d'1D6 PE et la relance sont obligatoires. Pour des poursuites au plus long cours, d'avantage cinématographiques que tactiques, on privilégiera tout de même des jets en opposition classiques, basés, par exemple, sur l'*Athlétisme* (pour les courses effrénées à travers les ruelles) ou sur la *Survie* (pour les traques de plusieurs jours dans les entendues sauvages).

Initiative

On considère que chaque personnage agit à un moment précis lors du déroulement d'un tour de combat.

Savoir dans quel ordre les personnages effectuent leurs actions se détermine grâce à un jet d'*Initiative*, sachant qu'un tel jet s'effectue au début de chaque tour avec 1 unique dé d'action (1D6+*Initiative* donc). Le personnage ayant obtenu le meilleur résultat sur son jet agira le premier au cours du tour, puis ce sera au deuxième meilleur résultat de pouvoir agir, etc.

Dans le cas d'une égalité sur ce type de jet, on partira du principe que les personnages ayant obtenu des résultats identiques agissent simultanément.

Attaquer et défendre

Pour déterminer le succès d'un assaut, on oppose un jet d'*Attaque* à un jet de *Défense*. Si un personnage dispose de plusieurs attaques par tour il pourra faire autant de jets en opposition, afin de déterminer le succès ou l'échec de toutes ses actions offensives, ou choisir plutôt d'utiliser la règle d'attaque soutenue (voir plus bas).

Deux points importants sont à noter concernant l'utilisation de la Force comme modificateur de *Défense* :

Divin (6)thème - Livre du joueur

- ❖ Au contact, face à un adversaire armé, utiliser la Force comme modificateur de *Défense* implique que l'on soit armé soit même : on ne pare pas un coup d'épée avec ses mains nues.
- ❖ Face à un adversaire attaquant avec une arme à distance, utiliser la Force comme modificateur de *Défense* implique que l'on soit équipé d'un bouclier lourd (un pavois) : on ne pare pas une flèche avec une dague.

Dégâts

Les dégâts encaissés par la cible sont déterminés grâce à des dés de dégâts qui dépendent du type d'arme utilisé.

Au résultat des XD6 de dégâts on ajoute le modificateur de Force pour une attaque en mêlée et celui de Dextérité pour une attaque à distance. Il suffit ensuite d'enlever la protection éventuelle de l'armure de la cible. Les dégâts restant sont directement enlevés aux points de vie de celle-ci.

Frappes critiques

Lorsque qu'un attaquant a passé la défense de son adversaire avec une marge de 6 points ou plus on considère que la touche est particulièrement sévère (on parle de « frappe critique »), le Conteur a alors le devoir d'improviser des descriptions spectaculaires et des petits « tours de règles » correspondants pour ponctuer ces coups d'éclats : ainsi une attaque particulièrement réussie peut, par exemple, entamer le cuir chevelu de l'adversaire (et lui infliger 1D6 points de dégâts supplémentaires), frapper douloureusement son poignet (et lui faire perdre le bénéfice du bonus d'*Attaque* de son arme pour son prochain jet) ou lui causer une longue estafilade à la cuisse (-1 en mouvement et -2 en initiative pour le tour à venir).

La puissance de ces effets peut même aller crescendo en fonction de la marge de réussite (par tranche de 3 points). Ainsi une attaque qui passe la défense d'un adversaire avec une marge de 9 points peut aggraver les options « à 6 points » décrites précédemment (dégâts +2D6, -2 en mouvement et -4 en initiative, le bonus de l'arme devient un malus, etc.) ou en créer de nouvelles encore plus spectaculaires : un solide coup d'épaule peut renverser l'adversaire (et le *mettre à terre*) tandis qu'une frappe particulièrement lourde peut endommager son armure (perte de 2 points de protection) par exemple. De même, une (très improbable) attaque qui passerait avec une marge de 12 points pourrait « lier » l'arme de l'adversaire et la faire voler sur plusieurs mètres...

Attaque soutenue

Que ce soit parce qu'il combat plusieurs adversaires simultanément ou parce qu'il affronte un combattant disposant de plusieurs attaques par tour, un personnage peut toujours se retrouver victime d'une attaque soutenue. Lorsque plusieurs attaques visent une cible unique pendant un même tour on peut, en effet, soit utiliser la méthode classique et résoudre chaque attaque séparément par un jet en opposition, soit considérer que la cible subit une attaque soutenue.

Une attaque soutenue se résout en utilisant une variante de la règle de coopération : une des attaques possibles est définie comme l'attaque de référence (celle qui sera effective et à laquelle la cible devra opposer un jet de défense) tandis que les autres ne serviront qu'à lui faciliter la tâche en lui créant un modificateur de soutien (selon le barème habituel) via une série de feintes ou de mouvements d'engagement. On notera que, dans ce cas précis, le(s) modificateur(s) de soutien s'applique(nt) aussi au jet de dégâts de l'attaque de référence.

Pour ce qui est de l'initiative, une attaque soutenue est toujours résolue en partant du principe que les jets de soutien sont autant d'attaques « virtuelles » préalables et nécessaires à l'attaque elle-même (logiquement, on n'effectuera donc pas les jets de soutien après le jet de l'attaque de référence, quitte à retarder la résolution de celle-ci).

Divin (6)thème - Livre du joueur

Combat à deux armes

Certains combattants choisissent l'option particulièrement agressive de délaissier le bouclier et de combattre avec une arme dans chaque main. Dans ce cas de figure, le combattant bénéficie d'une action importante supplémentaire par tour qu'il utilisera uniquement pour attaquer avec sa deuxième arme. Ce jet d'attaque supplémentaire gratuit s'effectue toujours avec un dé d'action en moins.

Attaquer par surprise

Un personnage attaqué par surprise ne peut effectuer aucune action importante durant le premier tour du combat. Par ailleurs il opposera à l'assaillant un premier jet de *Défense* amputé d'un dé d'action. Ce handicap défensif s'applique de la même manière pour un personnage attaqué dans le dos en situation de combat.

Rompre le combat

Le personnage ou la créature souhaitant rompre un combat doit réussir un jet d'*Acrobatie* en opposition avec son adversaire. Tenter de rompre le combat est considéré comme une action importante. Une tentative de ce genre peut donner lieu à une attaque d'opportunité face à un adversaire possédant l'atout adéquat (*Opportuniste*).

Combat monté

Monter en selle demande l'utilisation d'une action importante et peut donner lieu à une attaque d'opportunité face à un adversaire possédant l'atout adéquat (*Opportuniste*).

Une fois monté, un personnage doit réussir, au début de chacun de ses tours de combat, un jet de *Conduite (équitation)* de difficulté 15 pour ne pas devoir consacrer une action importante à « tenir » sa monture. Ceci posé, un combattant monté bénéficie tout de même d'un bonus de +1 sur tous ses jets d'Attaque et de +2 sur tous ses jets de dégâts lorsqu'il combat au contact.

Le mouvement de base d'un cheval est de 8 (6+2 points de modificateur de Gabarit, pour plus de détails sur le Gabarit des créatures se reporter au livre du Conteur du Divin (6)Thème), mouvement auquel le personnage peut ajouter +1 ou +2 selon qu'il est professionnel ou expert en *Conduite (équitation)*.

Combat à distance

Un tir à distance sur une cible inconsciente de l'attaque se résout par jet d'*Attaque* contre une difficulté fixe (généralement 10). A contrario, un tir à distance sur une cible consciente se résout par jet d'*Attaque* contre un jet de *Défense*.

Dans les deux cas, les malus dus à la visibilité sont directement gérés par le conteur.

Pour les malus dus à la distance de tir, on peut partir sur le petit barème suivant :

- Un personnage utilisant une arme légère peut tirer sur une distance de 6 « pas » sans subir de malus. Au delà il subit un malus de -1 à son jet de tir par tranche de 6 « pas » de distance supplémentaire. A plus de 30 « pas » le tir est impossible.
- Un personnage utilisant une arme intermédiaire peut tirer sur une distance de 12 « pas » sans subir de malus. Au delà il subit un malus de -1 à son jet de tir par tranche de 6 « pas » de distance supplémentaire.
- Un personnage utilisant une arme lourde peut tirer sur une distance de 18 « pas » sans subir de malus. Au delà il subit un malus de -1 à son jet de tir par tranche de 6 « pas » de distance supplémentaire.

Par ailleurs on notera aussi que lorsqu'un personnage se retrouve au contact avec un adversaire, il subit un malus d'un dé d'action pour attaquer avec une arme à distance et est dans l'impossibilité recharger son arme (vous avez déjà essayé d'encocher une flèche tout en esquivant des coups de masse ?).

Assommer

Pour assommer un adversaire et le mettre hors de combat en un seul coup il faut savoir prendre des risques...En effet, vous devez pour cela dépenser 1, 2 ou 3D6 PE avant d'effectuer votre jet d'*Attaque*, ce dernier étant

amputé d'un dé d'action. En cas de réussite de l'attaque, l'adversaire doit alors effectuer un jet de *Sauvegarde* (en utilisant la Constitution) contre une difficulté de 13, 17 ou 21 (selon le nombre de PE que vous avez choisi de dépenser) ou s'écrouler inconscient pour quelques minutes.

De plus, si, malgré le handicap du dé d'action en moins, l'attaque a passé la défense de la cible avec une marge de 6 points ou plus, la difficulté du jet de sauvegarde est alors automatiquement augmentée de 3 points.

Pour finir, que la cible du coup assommant réussisse ou échoue à son jet de Sauvegarde, cette attaque lui fera de toute manière perdre 1D6 PV (la protection de l'armure ne comptant pas).

Combat à mains nues ou avec des armes improvisées

Un personnage combattant avec ses poings ou avec une arme improvisée (chaise, bouteille, bouclier, brique, etc.) inflige des dégâts d'amateur (1D6+Force ou Dextérité) mais subit une pénalité d'un dé d'action pour effectuer ses jets d'*Attaque*.

Lutte

Un personnage qui souhaite agripper un adversaire doit réussir un jet de *d'Attaque* à mains nues en opposition avec un jet de *Défense* de sa cible. Les caractéristiques utilisées en lutte peuvent être, selon le style des personnages, la Force ou la Dextérité. En cas de réussite de ce jet d'*Attaque*, aucun dégât n'est infligé au défenseur mais les deux adversaires commencent à lutter et sont considérés comme immobilisés pour le reste du tour. Au tour suivant, les deux lutteurs vont effectuer un jet d'*Attaque* en opposition (toujours dans les conditions du combat à main nues). Toutes les autres actions s'effectuent avec un dé d'action en moins ou sont interdites (au choix du Conteur selon les cas). Le vainqueur de cette opposition peut choisir soit d'interrompre la lutte (les deux combattants se séparent), soit d'infliger des dégâts au vaincu (comme pour une attaque à main nue classique mais en ignorant l'armure). Tant que la lutte n'est pas interrompue, le processus se poursuit à chaque nouveau tour, et ce jusqu'à la mort ou l'abandon d'un des deux adversaires.

Mise à terre

Pour plusieurs raisons (chute de cheval, échec retentissant sur une manœuvre de combat particulièrement risquée, attaque surprise pendant qu'il dort, etc.) un personnage peut se retrouver *à terre*. Le personnage se retrouve alors en position vulnérable.

Tant qu'il ne s'est pas relevé, il va devoir dépenser 1D6 PE pour pouvoir effectuer ses actions importantes ou ses jets de défense. Pour les action demandant un jet de dé, le personnage peut aussi s'imposer un malus d'un dé d'action plutôt que de dépenser 1D6 PE. Se relever en combat demande une action importante (et donc la dépense d'1D6 PE) et peut donner lieu à une attaque d'opportunité face à un adversaire possédant l'atout adéquat (*Opportuniste*).

Élever les enjeux: les manœuvres de combat.

Le champ de bataille est un endroit imprévisible où la victoire peut souvent s'apparenter à un mortel jeu de pile ou face. Ne l'oublions jamais, tous les coups sont permis quand il s'agit de survivre et nombreuses sont les manœuvres guerrières qui ne sont pas couvertes par les présentes règles ou par un quelconque atout de combat (effectuer une charge héroïque en beuglant comme un damné, utiliser le mobilier pour gêner les mouvements de l'adversaire, l'aveugler avec de la terre, tenter un croche-pied pour le faire tomber, lui sauter dessus d'un point surélevé, etc.).

A partir de là, les choses sont simples: un joueur peut toujours proposer au Conteur d'élever les enjeux avant d'effectuer un jet d' Attaque ou de Défense.

Divin (6)thème - Livre du joueur

Pour cela il devra imaginer puis décrire une manœuvre de combat particulièrement héroïque ou perverse et enfin faire une proposition « chiffrée » au Conteur correspondant à cette manœuvre.

Cette proposition chiffrée comportera obligatoirement un bénéfice (un effet supplémentaire profitable au joueur si celui ci réussit son jet) et une perte (un effet supplémentaire nuisible au joueur si celui ci rate son jet).

Bien évidemment la proposition chiffrée devra être équilibrée, notamment en tenant compte des chances de réussite du jet concerné (si l'action a nettement plus de chance de réussir que d'échouer, l'effet nuisible en cas d'échec devra être d'autant plus handicapant, afin que la prise de risque reste conséquente), et, au final, Conteur a toujours la possibilité de refuser l'ensemble de la manœuvre de combat si celle ci lui paraît problématique ou trop avantageuse pour le joueur.

Exemple : Achille découvre que le monstre qu'il affronte, un gigantesque serpent à deux têtes, semble doté de fortes capacités de régénération. Le combat s'éternise et notre héros commence à fatiguer... N'écouter que son courage, le bouillant Achille décide alors d'escalader la bête et, une fois bien arrimé, de décapiter les vilaines têtes serpentines une par une.. Mike propose alors au conteur le marché suivant : si Achille réussit son prochain jet d'attaque, il infligera 2D6 points de dégâts supplémentaires à la créature en tranchant une de ses têtes. En revanche, si le jet est raté, c'est Achille qui, jeté au sol par les convulsions de la bête, se retrouvera mis à terre...
Après quelques secondes de réflexion, le Conteur décide finalement d'accepter ce pari risqué. Bonne chance, Mike...

Blessures graves

Tant qu'un personnage dispose de points de vie, on considère qu'il est encore en relativement bonne santé, qu'il n'a pas été réellement blessé par les dommages encaissés. C'est seulement au moment où le personnage atteint 0 points de vie qu'on peut le considérer comme *mal en point*. À partir de ce stade, le personnage risque de subir une véritable blessure : quand un personnage *mal en point* encaisse 6 points de dégâts ou plus en une seule attaque (une fois l'armure décomptée) il subit une blessure grave et doit réussir un jet de *Sauvegarde* (basé sur la Constitution) de difficulté 15, ou mourir dans la minute qui suit à cause du choc traumatique. On notera que la même attaque qui amène un personnage au seuil fatidique des 0 PV peut lui infliger une blessure grave dans la foulée : il suffit qu'elle lui inflige suffisamment de dégâts.

Option de jeu : En fonction du niveau de létalité que le Conteur veut instaurer à sa table, ce dernier peut décider que c'est chaque tranche de 6 points de dégâts infligés en une seule attaque qui cause une blessure grave...

Encaisser une blessure grave oblige le personnage à effectuer TOUS ses jets ultérieurs avec un dé d'action en moins. Ce malus est bien entendu cumulatif et un personnage encaissant 3 blessures graves peut tout à fait se retrouver à ne plus devoir compter que sur ses modificateurs pour agir.

En plus de ce malus aux actions, dû essentiellement à la douleur, une blessure grave diminue aussi le mouvement du personnage de 2 points (handicap, là encore, cumulatif : -2 en mouvement à la première blessure, -4 à la deuxième, etc.). La quatrième blessure grave encaissée par un personnage lors d'un combat le tue obligatoirement, même s'il disposait d'un modificateur de sauvegarde suffisamment élevé pour réussir son « jet ».

Coup de grâce

Un personnage inconscient ou enchaîné peut être tué d'un seul coup, quel que soit son nombre de points de vie. Si le meurtrier n'a pas de pression et que personne n'est susceptible de l'arrêter, sa victime passe l'arme à gauche immédiatement. Si le coup de grâce a lieu pendant un combat par exemple, et que les alliés de l'infortuné s'apprêtent à se ruer sur le tueur, procédez comme suit.

L'attaque réussit automatiquement et la victime doit réussir un jet de *Sauvegarde* (basé sur le Charisme) contre une difficulté égale aux dégâts de l'attaque. Si elle échoue, la victime meurt. En cas de réussite, elle subit « simplement » une blessure grave.

Chocs, traumatismes et pertes d'énergie

Il est possible que certains pouvoirs mystiques attaquent directement les réserves de points d'énergie d'un personnage. Le conteur peut également faire perdre des points d'énergie pour simuler la fatigue d'un personnage ou lorsque celui-ci est confronté à une vision d'horreur. Enfin et surtout, un personnage peut perdre des points d'énergie en utilisant des Atouts.

Stress et visions d'horreur

Certaines situations particulièrement pénibles (découverte d'un charnier, rencontre avec une créature horridique, etc.) sont susceptibles d'affaiblir mentalement (perte de PE sous forme d'un ou plusieurs D6) un personnage et éventuellement de le stresser (via des malus de circonstances).

Ces situations entraînent obligatoirement un jet de *Sauvegarde* contre la peur / le stress (basé sur la Sagesse) d'une difficulté égale à 10 + 5 par D6 de PE perdus. En cas d'échec, le malus aux actions lié à l'état de stress est le plus souvent de -1 et de -1 supplémentaire par D6 d'énergie perdu.

Quitter l'état de stress demande un jet de *Connaissance (Méditation)* réussi (contre une difficulté égale à celle du jet de sauvegarde manqué) ou l'écoulement de quelques heures au calme.

Blessures mentales

Quand votre total de PE atteint 0, vous êtes *vidé*. À partir de ce moment, si vous continuez à perdre des PE (que ce soit de votre propre gré ou par la faute d'événements extérieurs) et que vous en perdez 6 (ou plus) en seule fois vous subissez un choc en retour et vous devez immédiatement effectuer un jet de *Sauvegarde* (basé sur la Sagesse) ou voir votre esprit s'effondrer dans la minute qui suit à cause de l'érosion brutale de votre volonté. Encaisser un choc spirituel vous oblige à effectuer TOUS vos jets ultérieurs avec un dé d'action en moins.

Ce malus est bien entendu cumulatif et un personnage encaissant 3 chocs en retour peut tout à fait se retrouver à ne plus devoir compter que sur ses modificateurs pour agir.

En plus de ce malus aux actions, dû essentiellement à l'égarément, un choc mental diminue aussi le mouvement du personnage de 2 points (handicap, là encore, cumulatif : -2 en mouvement au premier choc, -4 au deuxième, etc.).

Le quatrième choc spirituel encaissé par un personnage lors d'une même scène le rend obligatoirement catatonique ou dément, même s'il disposait d'un modificateur de sauvegarde suffisamment élevé pour réussir son « jet ».

Autres moyens de se faire mal

Chutes

Un personnage subit 1D6 points de dégâts cumulatifs par tranche complète de 3 « pas » de chute (1D6 pour 3 pas, 2D6 pour 6 pas, 3D6 pour 9 pas, etc.). Un jet d'*Acrobatie* difficulté 15 permet d'annuler 1 ou 2 de ces D6 selon que le personnage est professionnel ou expert dans la compétence. Si le personnage saute volontairement, un autre D6 est annulé.

Noyade

Un personnage doit réussir un jet d'*Athlétisme* contre des difficultés variables selon les situations (10 en bassin calme, 30 au cœur d'une mer déchaînée). À chaque fois qu'il rate un jet, il perd 1D6 points de vie, ce dé étant cumulatif (1D6 au premier jet raté, 2D6 au second, etc.). Quand il atteint 0, il commence à se noyer : chaque nouveau jet raté lui inflige une blessure grave.

Feu

Un personnage qui entre en contact avec des flammes doit faire un jet de *Sauvegarde* (basé sur la Dextérité) contre une difficulté variant selon l'intensité de la flamme (10 pour un petit feu de bois, 30 au cœur d'un incendie). En cas d'échec, ses vêtements prennent feu et il subit 1D6 points de dégâts cumulatifs par tour (1D6 au premier tour, 2D6 au second, etc.).

Il peut tenter de s'éteindre en réussissant un jet de *Sauvegarde* avec une difficulté de 20 – c'est une action importante. S'il est aidé, il reçoit un bonus de +1 dé d'action à son jet. S'il se jette dans l'eau, ajoutez encore 1 dé d'action.

Asphyxie

Un personnage peut retenir sa respiration pendant 15 tours (90 secondes), plus un nombre de tours égal à sa Constitution X5 (soustrayez si la caractéristique est négative).

Récupération

Le nombre de fois où un personnage peut récupérer des points de vie et des points d'énergie (quelle que soit la méthode utilisée) au cours d'une même aventure est limité par ses points de récupérations dans le compteur concerné. Seule la récupération naturelle échappe à cette dure réalité du Divin (6)thème.

Premiers secours & Méditation

La compétence *Connaissance (Médecine)* permet de soigner des points de vie. La compétence *Connaissance (Méditation)* permet de soigner des points d'énergie en pratiquant des exercices de respiration et de manipulation énergétique.

Dans les deux cas, le processus prend une vingtaine de minutes et le guérisseur doit réussir un jet de compétence contre une difficulté de 15 pour récupérer (ou faire récupérer) 2D6 points par rang dans sa compétence (2D6 pour un professionnel, donc, ou 4D6 pour un expert). *Chaque* tentative, réussie ou non, fait perdre un point de récupération au patient.

Guérison naturelle

Sans se préoccuper de sa limite de récupération, un personnage blessé ou fatigué peut récupérer un certain nombre de points naturellement.

En effet, si un personnage s'est reposé durant toute une journée, il regagne un nombre de points dans chaque compteur égal sa valeur de Récupération.

Cette guérison naturelle n'est possible que si le personnage est correctement alimenté : Un personnage privé de sa ration quotidienne de nourriture ne peut jamais récupérer des PV et des PE de cette manière.

Soins des blessures graves et des chocs spirituels

Un guérisseur doit disposer de deux bonnes heures devant lui et réussir un jet de compétence d'une difficulté de 20 pour soigner efficacement une blessure grave ou un choc spirituel, cette tentative, quelle soit couronnée de succès ou non, compte comme une récupération.

En cas d'échec, le personnage peut tout de même recevoir les premiers secours ou méditer comme indiqué plus haut (et sortir ainsi de l'état *mal en point* ou *vidé*) mais il continuera à subir les malus inhérents à la blessure ou au choc subi (un dé d'action en moins sur tous ses jets et un mouvement diminué de 2 points) pour tout le reste de l'aventure.

En cas de succès, ce malus disparaît mais le personnage ne récupère pas pour autant ses points de vie ou d'énergie : là encore le personnage devra recevoir d'autres soins ou méditer pour reconstituer ses compteurs. Un personnage ne peut jamais soigner lui-même une de ses propres blessures graves ou un choc spirituel qu'il a subi.

Sauver un personnage qui a raté son jet de résistance contre le choc peut se faire en effectuant un jet de la compétence appropriée contre une difficulté de 30 : en cas d'échec, le personnage continuera à agoniser ou à sombrer dans la folie.

Alimentation et rations de survie

Comme on l'a vu dans le paragraphe sur la guérison naturelle, l'aventurier lambda a besoin d'un minimum de nourriture pour assurer son rang et continuer à poutrer du gobelin dans des conditions décentes. L'équivalent d'une journée de boustifaille équilibrée pour un aventurier pas trop gourmand est appelé une Ration. Pour un personnage n'ayant pas pu se régaler de sa Ration du jour, la règle de guérison naturelle ne s'applique plus. Pire, ses compteurs vont marquer le coup au rythme de 2 PV/PE par jour de jeûne. Une fois arrivé à 0 PV ou à 0 PE de cette manière on considérera qu'il reste une journée au personnage pour rompre son jeûne. Au delà il subira une blessure grave par jour de jeûne supplémentaire (une première blessure grave le deuxième jour, une deuxième blessure grave le troisième jour, etc.).

Chasse, pêche, nature et tradition

La compétence *Survie* permet à un personnage de se fournir en alimentation à partir de son environnement immédiat. Le chasseur/cueilleur doit consacrer deux heures de son temps à la recherche de nourriture et réussir un jet de compétence contre une difficulté variable (15 pour une région hospitalière, 30 pour le Désert des Sept Souffrances) afin de se procurer l'équivalent d'une Ration par rang dans sa compétence.

Ces rations doivent généralement être consommés le jour même de la chasse mais un jet de *Survie* de difficulté 15 permet de les transformer en rations conservables (sachant qu'une Ration encombre de 0,5). Si le jet pour se procurer de la nourriture est effectué en Coopération, on considère que tous les personnages participants ayant donné un modificateur de soutien positif au contremaitre rapportent leur quote-part de Rations.

De l'usage de certaines compétences.

Si l'utilité pratique de certaines compétences est évidente et immédiate (*Discrétion*, *Vigilance*, etc.) d'autres peuvent paraître plus mal loties (*Artisanat (Cuisine)*, *Représentation (Déguisement)* ou *Réputation* par exemple).

Ce chapitre va vous prouver qu'il n'en est rien.

Pour commencer, les heureux possesseurs des compétences d'*Artisanat (Armurerie)*, (*Cuisine*), (*Pièges*) et (*Alchimie*) peuvent utiliser leurs talents pour faciliter un certain nombre de tâches. Au début de chaque aventure,

Divin (6)thème - Livre du joueur

un personnage ayant un niveau professionnel ou expert dans une ou plusieurs de ces compétences d'*Artisanat* va recevoir un certain nombre de points de Qualité pour la ou les compétences dont il dispose.

Ce nombre est de 1 point de Qualité pour une compétence où le personnage est de niveau professionnel et 2 points de Qualité pour une compétence où il est expert.

En plus de ces points acquis automatiquement, le personnage peut choisir d'effectuer un jet sous une de ses compétences d'*Artisanat* (et une seule : on ne peut pas préparer la popote et faire reluire les armures en même temps). En fonction du résultat de ce jet, le Conteur lui confiera un certain nombre de points de Qualité supplémentaires pour cette compétence.

Le barème du jet est identique à celui d'un jet en coopération (1 point de qualité supplémentaire pour un résultat compris entre 15 et 19, 2 points pour un résultat compris entre 20 et 24, etc.).

Un personnage disposant de plusieurs compétences d'*Artisanat* différentes devra veiller à ne pas mélanger ses points de Qualité : ils sont propres à chaque compétence et ne sont **pas** interchangeables. Par ailleurs, on notera qu'en début de partie, **avant que l'aventure ne commence**, un personnage peut toujours troquer des points de qualité contre des DO (avec un taux de conversion de un pour un).

Cuisine : un ventre plein est un ventre heureux

Cette règle reflète l'avantage qu'un personnage peut tirer d'avoir une alimentation équilibrée et savoureuse. Un point de Qualité peut être dépensé au cours de n'importe quel repas pour faire regagner 3 PV et 3 PE à un personnage. Si deux points de Qualité sont dépensés au cours d'un même repas c'est tout le groupe de personnages qui regagne 3 PV et 3 PE (et pas seulement deux personnages). Ce regain ne se cumule pas : on ne peut pas regagner plus de 3 PV/PE au cours d'un même repas. Ce regain ne compte pas comme une récupération.

Option de jeu : Un Conteur bon vivant pourrait tout à fait autoriser des effets similaires avec des compétences comme Représentation (Chant) ou Artisanat (Massages) tant il est vrai qu'une jolie ritournelle ou un palpé-roulé exécuté de main de maître, ça vous requinque son homme.

Armurerie : de l'art délicat de la pierre à aiguiser

Cette règle reflète l'avantage qu'un personnage peut tirer de disposer d'un matériel régulièrement entretenu par un professionnel. Un point de Qualité peut être dépensé à n'importe quel moment d'un combat pour augmenter de 2 points les dégâts infligés par un personnage utilisant une arme ou pour diminuer de 2 points les dégâts subits par un personnage utilisant une armure et/ou un bouclier.

Ces effets sont augmentés de 50% (dégâts +/- 3) pour un personnage utilisant une arme, un bouclier et/ou une armure de maître. Ces effets ne se cumulent pas : on ne peut pas dépenser 2 points de Qualité pour augmenter plusieurs fois les dégâts d'une même attaque. Les points peuvent être conservés par le personnage Armurier ou investis dans une réserve commune au groupe de personnages.

Alchimie : Baumes, Poisons, Feux Grégeois et autres décoctions

Cette règle reflète l'avantage qu'un personnage peut tirer de sa maîtrise des acides, des poudres et des onguents. Un point de Qualité peut être dépensé à tout moment pour infliger 1D6 points de dégâts à un adversaire ou pour faire récupérer 1D6 PV à un allié.

Ces effets se cumulent : on peut dépenser 2 points de Qualité en une seule fois pour infliger 2D6 points de dégâts à un même adversaire. Toutefois l'alchimiste doit toujours réussir un jet d'*Artisanat* en opposition avec une *Sauvegarde* de l'adversaire (basée sur la Constitution) pour que ses petites préparations puissent lui infliger des points de dégâts (l'opposition étant toujours résolue après que le ou les points de Qualité aient été dépensés). La

récupération de points de vie par un allié est instantanée (comme une guérison magique) et compte toujours comme une seule récupération et ce, quelque soit le nombre de points de Qualité dépensés au cours de l'opération.

Les points peuvent être conservés par le personnage Alchimiste ou investis dans une réserve commune au groupe de personnages.

Pièges : la chasse-trappe est un art de vivre

Cette règle reflète l'avantage qu'un personnage peut tirer de savoir poser des pièges tous plus vicieux les uns que les autres.

Un point de Qualité peut être dépensé à tout moment pour infliger 1D6 points de dégâts à un adversaire ou pour lui donner un malus de -2 pour tous ses jets liés à une caractéristique précise pendant un tour. Ces effets se cumulent : on peut dépenser 2 points de Qualité en une seule fois pour donner un malus de -4 à tous les jets basés sur la Sagesse d'un même adversaire. Toutefois le piègeur doit toujours réussir un jet d'*Artisanat* en opposition avec un *Sauvegarde* de l'adversaire (basée sur la Dextérité) pour que ses petites créations puissent lui infliger des points de dégâts et/ou le pénaliser (l'opposition étant toujours résolue après que le ou les points de Qualité aient été dépensés).

De la mise en commun des points de Qualité entre les joueurs :

Comme on l'a vu, certaines compétences permettent à l'artisan de mettre ses points de Qualité dans un pool commun au groupe de joueurs. Là encore, on veillera bien à ne pas mélanger les points de qualités issus d'artisanats différents (en utilisant des jetons de couleur diverses par exemple).

Richesse et train de vie

Au début de chaque aventure, un personnage ayant un niveau professionnel ou expert en *Richesse* va recevoir un certain nombre de DO : 1 DO si le personnage est de niveau professionnel et 2 DO s'il est expert.

En plus de ces DO acquis automatiquement, le personnage va effectuer un jet de richesse En fonction du résultat de ce jet, le Conteur lui confiera un certain nombre DO supplémentaires. Comme pour les Points de Qualité, le barème du jet est identique à celui d'un jet en coopération (1 DO supplémentaire pour un résultat compris entre 15 et 19, 2 DO pour un résultat compris entre 20 et 24, etc.). Toutefois, contrairement aux Points de Qualité, les DO non dépensés se conservent d'une partie sur l'autre (et peuvent être notés dans l'équipement du joueur).

Cette monnaie permet de régler la majorité des cas de dépenses ponctuelles liées à l'aventure en cours.

Par ailleurs, pour estimer globalement le train de vie quotidien du personnage, on procédera comme suit : Ce train de vie est mesuré à partir du seuil de difficulté que le personnage peut battre en « prenant 10 » (voire en « prenant 15 » pour un expert qui consacrerait tout son temps à faire fructifier son capital, activité peu glorieuse qui exclut de facto un aventurier digne de ce nom) sur un jet de *Richesse*.

- ❖ Un personnage qui **ne peut pas « Prendre 10 »** sur un jet de *Richesse* (parce qu'il n'a investi aucun rang dans la compétence) dispose d'un train de vie on ne peut plus modeste : il ne sait jamais s'il va arriver à boucler ses fins de mois et doit sans cesse partir à la recherche de nouvelles sources de revenus.
- ❖ Un personnage qui obtient un résultat compris **entre 10 et 14** sur son jet de *Richesse* dispose d'un train de vie nettement plus confortable qui correspond à celui de la classe moyenne haute et/ou de la petite bourgeoisie : il est assuré de revenus fixes, dispose d'un logement bien à lui et peut se faire plaisir.
- ❖ Un personnage qui obtient un résultat compris **entre 15 et 19** sur son jet de *Richesse* dispose d'un train de vie encore plus confortable qui correspond à celui de la moyenne bourgeoisie ou de la petite noblesse: il possède sa propre affaire et dispose probablement d'un logement secondaire.

- ❖ Un personnage qui obtient un résultat compris **entre 20 et 24** sur son jet de *Richesse* dispose d'un train de vie franchement luxueux qui correspond à celui de la haute bourgeoisie ou de la moyenne noblesse: il possède plusieurs affaires et dispose d'un certain nombre de propriétés foncières.
- ❖ Un personnage qui obtient un résultat compris **entre 25 et 29** sur son jet de *Richesse* dispose d'un train de vie du niveau de celui de la haute noblesse : il fait partie des grands de ce monde et peut se permettre toutes les magnificences (fêtes somptueuses, possessions systématiquement sur mesure, etc.)
- ❖ Un personnage qui obtient un résultat **égal ou supérieur à 30** sur son jet de *Richesse* est tout simplement l'une des personnes les plus riches du monde, disposant de moyens financiers quasi-infinis, comparables à ceux d'un petit État (bon courage, ami Conteur, pour cadrer un tel personnage dans l'optique d'un simple scénario : assurez vous d'avoir les épaules solides !).

Cette dernière méthode de mesure du train de vie « global » du personnage basée sur le « Prendre 10 » est aussi tout à fait adaptée pour estimer rapidement l'Influence d'un personnage dans un milieu donné en utilisant la même grille d'évaluation et en transposant les résultats.

La Réputation : ses avantages et ses inconvénients

Disposer d'un certain prestige peut considérablement faciliter la vie d'un personnage mais aussi, épisodiquement, la lui compliquer sérieusement.

Avant d'effectuer un quelconque jet social (*Investigation, Présence, Représentation, etc.*), un personnage peut toujours faire un jet de Réputation pour savoir si son (ou ses) interlocuteur(s) a (ont) déjà entendu parler de lui.

En fonction du résultat du jet, le personnage pourra alors bénéficier d'un bonus de soutien sur son jet de compétence sociale (un peu comme si la *Réputation* du personnage « assistait » le jet à venir).

Toutefois, dans certains cas ou la *Réputation* du personnage risque d'être un handicap (la *Réputation* d'un barbare sanguinaire quand l'interlocuteur se trouve être le grand prêtre d'un culte pacifiste par exemple) ce bonus peut se transformer en malus (en inversant le modificateur habituel, donc).

La Survie : on ne part pas en pique-nique sans biscuits

Outre ses nombreuses autres applications, la *Survie* permet aussi à un joueur de déterminer s'il possède tel ou tel objet générique (torches, couvertures, carnet, etc.).

Exit donc les listes de matériel interminables : faites un jet sur votre compétence de *Survie* pour voir si vous avez bien l'objet nécessaire au moment adéquat.

Le seuil de difficulté du jet est bien entendu variable (entre 10 et 20 pour du matériel de base, entre 20 et 30 pour du matériel moins courant) mais la difficulté varie aussi selon l'orientation du personnage. Ainsi, l'éclaireur qui vit toujours dehors aura plus facilement accès à des objets propres à son occupation (bâche imperméable, petite pelle, etc.) que le chevalier ou le sorcier par exemple.

Représentation (Déguisement) : mais où ai-je mis mon faux nez ?

Cette compétence est indispensable pour pouvoir se travestir ou se maquiller, sachant qu'il faut un minimum de temps et de matériel pour se déguiser de façon à peu près correcte. On peut repérer un personnage déguisé grâce à un jet de *Vigilance* ou d'*Investigation* en opposition.

Connaissance (Arcanes) et Connaissance (Mystères) : si semblables et si différentes.

Ces deux compétences sont fondamentales pour un personnage qui souhaiterait acquérir un des atouts mystiques du divin (6) thème. Maintenant, elles ne sont pas complètement dépourvues d'utilité pour un personnage qui n'aurait pas l'immense bonheur de posséder un de ces fantastiques atouts.

Divin (6)thème - Livre du joueur

Pour un personnage *amateur* dans une de ces compétences, en effectuer un jet servira quasi exclusivement à mesurer la sensibilité du héros aux divers types de phénomènes surnaturels : un jet de *Connaissance (Arcanes)* peut permettre de sentir la puissance nécromantique dans l'air ou de reconnaître un glyphe atlante pour ce qu'il est, tandis qu'un jet de *Connaissance (Mystères)* permettra d'identifier dans un autel de pierre délabré l'un des sept sanctuaires perdus de Baalzaroth.

Pour un personnage *professionnel* ou expert dans une de ces deux compétences c'est un champ d'action plus vaste qui s'ouvre : le héros peut réellement commencer à utiliser sa magie ou sa foi pour agir sur le monde. Cela peut se traduire simplement par le fait d'utiliser cette compétence en coopération avec une autre.

Cela peut aussi se traduire par la possibilité d'effectuer quelques tours mineurs (pour un mage) ou quelques petits prodiges (pour un croyant). Ces effets magiques légers sont laissés à l'appréciation du Conteur mais ne peuvent en aucun cas se comparer à l'usage d'un des atouts mystiques.

Exemples de tours mineurs :

Nettoyer un vêtement d'un seul regard, enlever la poussière d'une pièce en le demandant sur un ton ferme mais poli, faire reluire l'argenterie d'un mouvement impératif du doigt, changer la couleur d'une fleur, soulager une migraine d'un simple contact, faire briller une petite lumière ou bout de son doigt, dicter une recette à haute voix à un parchemin, allumer une cigarette sans briquet, réchauffer un ragoût sans flamme ni fumée, masser les pieds et aérer les bottes en murmurant des comptines, trouver de l'eau avec une baguette de bois, faciliter l'endormissement d'un enfant hyperactif sans utiliser de marteau, classer instantanément des papiers en claquant des doigts, compter ses DO pendant son sommeil, bénir un gobelet d'eau pour la purifier, etc.

Un personnage de niveau *professionnel* ou *expert* dans une compétence mystique peut aussi commencer à accomplir des Rituels, de puissantes cérémonies mystiques aux effets variés: il peut s'agir d'activer un portail dimensionnel runique, dernier vestige d'une civilisation inconnue, ou de déchiffrer les formules interdites du Grimoire de Chagrin, celles qui libéreront les Sept Paladins du Chaos de leur prison dimensionnelle par exemple.

Concrètement nous partiront du principe qu'un personnage connaît autant de rituels différents qu'il a de niveaux de classe en tant que Mystique. Le joueur n'est absolument pas obligé de définir à l'avance tous les Rituels connus par son personnage : il peut tout à fait garder des espaces libres qu'il remplira en cours de partie en fonction de ses besoins, étant entendu qu'une fois défini, un rituel l'est pour de bon.

Les 6 règles fondamentales pour créer un rituel mystique sont les suivantes:

- ❖ Un Rituel est **toujours** une opération longue et contraignante: son déroulement se compte, au minimum, en heures, demande l'investissement de nombreux PE et implique des conditions précises (sacrifices spécifiques, localisation géographique de l'événement, conditions extérieures particulières, etc.).
- ❖ La puissance d'un Rituel est **toujours** proportionnelle à ses contraintes: plus le rituel est ambitieux, plus les conditions seront difficiles à remplir.
- ❖ Les effets d'un Rituel ne peuvent **jamais** augmenter durablement la puissance intrinsèque d'un individu: il s'agit d'opérations ponctuelles avec des effets définis.
- ❖ Un Rituel nécessite **toujours** un ou plusieurs jets de compétence mystique pour être finalisé. On peut même envisager que certains rituels demandent, en supplément gratuit, des jets sous d'autres compétences que des compétences mystiques.
- ❖ Échouer dans l'accomplissement d'un Rituel n'est **jamais** sans conséquence pour le(s) joueur(s): plus le rituel était ambitieux, plus le choc retour sera douloureux en cas d'échec.
- ❖ Un Rituel doit **toujours** être validé par le Conteur et lié aux capacités mystiques du personnage.

Les atouts mystiques dont l'emploi est entièrement basé sur un jet de *Connaissance (Arcanes)* ou de *Connaissance (Mystères)* contre une difficulté sont finalement assez rares mais ce sont tous presque tous des

Divin (6)thème - Livre du joueur

atouts extrêmement puissants et polyvalents qui, employés à tire-larigot peuvent faire partir n'importe quel scénario en sucette. Le conteur doit donc être vigilant, des lors que l'un de ses joueurs décide d'investir des points d'expérience pour acquérir Manipulation élémentaire ou Nécromancie par exemple.

De même, les Rituels mystiques étant, par définition, uniquement bridés par l'imagination des joueurs, peuvent modifier considérablement le déroulement d'une aventure.

A partir de là, que ce soit pour l'utilisation d'atouts mystiques ou pour l'invention de Rituels du même métal, le conteur doit s'efforcer de garder en tête cette règle d'or : c'est lui qui décide de la difficulté du jet et du coût en PE. Autrement dit, plutôt que d'interdire tel ou tel effet magique à un joueur il lui suffit de décréter une difficulté particulièrement musclée et une dépense d'énergie vraiment conséquente.

Gardez ça en tête :

Pour les effets magiques vraiment puissants, les prodiges qui demanderaient des effets spéciaux de chez George Lucas, les mystiques doivent généralement se mettre à plusieurs en utilisant les règles de coopération pour pouvoir battre la difficulté tandis que la dépense en PE se chiffre par poignées entières de D6.

A ce sujet, on notera que, lors d'une telle coopération, tous les participants peuvent se répartir entre eux le coût en PE de l'opération. On notera aussi que, si l'effet recherché a vocation à être définitif (ériger une tour de glace, créer un vampire, etc.) le processus nécessitera **toujours** un sacrifice symbolique de PE lui aussi définitif (le plus souvent 1 ou 2 points par participant au rituel).

Pour vous donner une idée plus précise de ce que l'on peut imaginer avec les règles de rituels en voici deux relativement « classiques » et fréquemment utilisés par les magiciens à travers les âges.

Les Chemins de Féerie : Ce rituel permet au magicien et à ses suivants d'accélérer considérablement le déroulement d'un voyage en « coupant » à travers les royaumes féériques. En pratique le temps du voyage (à pieds ou à cheval) est divisé par dix, une nuit de marche permettant, par exemple, de franchir près de 400 kilomètres de trajet.

Accomplir le rituel demande une dépense de base de 1D6 PE plus 1D6 PE supplémentaire par personne participant au voyage. Le Mystique doit impérativement utiliser ce rituel pour se rendre sur un lieu qu'il connaît déjà.

Le rituel proprement dit dure une heure et doit obligatoirement avoir lieu à la tombée de la nuit (les voyages par féerie étant exclusivement nocturnes). Réussir le rituel demande un jet de *Connaissance (Arcanes)* de difficulté 25 (en cas d'échec tous les PE seront dépensés pour rien). Une fois le voyage commencé le mystique doit ensuite réussir un jet de *Survie* de difficulté 15 et un jet de *Influence (Fées)** de difficulté 15 pour que le trajet se déroule sans encombre. Un échec sur le jet de *Survie* indique que la compagnie n'arrive pas du tout à l'endroit désiré: en fonction du niveau de « plantage » du jet, ils en seront plus ou moins éloignés mais la distance se chiffrera, de toute façon, en dizaine de kilomètres. Un échec sur le jet d'*Influence* indique que la compagnie est prise en chasse par telle ou telle créature(s) féérique(s) adepte(s) de sensations fortes. Là encore, la puissance du ou des poursuivants sera fonction du niveau de plantage du jet mais constituera toujours une menace sérieuse pour la compagnie.

* Ce qui implique que le magicien possède l'atout d'*Affinité occulte* approprié.

Le Précepteur Diabolique : Ce rituel permet au magicien d'invoquer un démon particulièrement érudit pour qu'il puisse l'aider dans ses recherches. En pratique le démon invoqué possède TOUTES les compétences de *Connaissance* possibles et imaginables et effectue ses jets avec un modificateur final de +20. Le démon est invoqué pour une durée en heures égale aux rangs du magicien dans sa compétence de *Connaissance (Arcanes)* (une ou deux heures, donc).

Accomplir le rituel demande deux heures ainsi que la dépense de 4D6 PE et de 6 DO (pour acheter les divers ingrédients nécessaires à la création du pentacle). Le Mystique doit impérativement accomplir ce rituel dans une bibliothèque comprenant au moins une vingtaine d'ouvrages de qualité, l'un de ces ouvrages devant être offert au précepteur à la fin du rituel (le coût de l'ouvrage étant inclus dans la dépense de 6 DO).

Réussir le rituel demande un jet de *Connaissance (Arcanes)* de difficulté 30 (en cas d'échec tous les PE et DO seront dépensés pour rien). Une fois le cours commencé le mystique doit ensuite réussir un jet de *Présence* de difficulté 15 et un jet de *Influence (Démons)** de difficulté 15 pour que l'enseignement se déroule sans encombre. Un échec sur le jet de *Présence* indique que le démon n'apprécie pas le magicien et met de la mauvaise volonté à répondre à ses questions : chaque question posée demandera alors la dépense d'1D6 PE. Un échec sur le jet de *Influence* indique que le démon cède à ses plus bas instincts et glissera dans ses réponses un certain nombre de désinformations, susceptibles de mettre ultérieurement le magicien dans des situations de danger critique.

* Ce qui implique là encore que le magicien possède l'atout d'*Affinité occulte* approprié.

Progression des personnages

L'expérience et l'acquisition de nouveaux atouts

L'évolution d'un personnage dans le cadre du Divin (6)thème est constituée de deux blocs de progression successifs : dans un premier temps, le personnage va s'aguerrir et se transformer lentement mais sûrement en aventurier chevronné. Dans un deuxième temps, la progression va considérablement se ralentir, pour représenter l'ascension toujours plus difficile du personnage vers un statut héroïque et légendaire.

Les 6 niveaux de classe

L'acquisition des 6 niveaux de classe d'un personnage est essentielle dans son évolution car elle représente, d'une part, un temps de jeu assez conséquent (un tiers de son parcours potentiel vers les sommets) et, d'autre part, la période où le joueur va poser l'archétype de son personnage et développer ses capacités de base.

Pour ce qui est de la distribution des points d'expérience, on le répète, pas de barème compliqué : c'est entièrement à l'appréciation du Conteur en fonction de l'ambiance qu'il souhaite donner à sa campagne.

- ❖ Pour de l'aventure fun et décomplexée, 25 points d'expérience par joueur et par scénario accompli est une échelle de progression qui a fait ses preuves.
- ❖ Pour une campagne plus orientée intrigue, enquête et interprétation des personnages, 15 points d'expérience par joueur et par scénario accompli est une échelle de progression peut être plus adaptée et réaliste. Dans ce type de campagne, on n'hésitera d'ailleurs pas à fonctionner par « saison » et à distribuer les montées de niveaux entre deux saisons, en jouant sur l'écoulement de quelques années pour les personnages. On obtient ainsi un rendu plus vraisemblable en évitant l'écueil de la progression brutale des personnages sur deux semaines de temps de jeu.

Les atouts libres

Un personnage de niveau 6 a déjà largement vécu sa part d'aventures : c'est un professionnel accompli et un spécialiste reconnu dans son domaine de prédilection. Arrivé à ce niveau, la majorité des individus estime avoir accompli ses objectifs de carrière et se contente désormais d'une vie plus rangée : un Combattant sera

Divin (6)thème - Livre du joueur

commandant de la garde dans un grand château ducal tandis qu'un Mystique sera maître de la Guilde des Mages pour une importante ville de province.

Mais dans ces conditions, qu'est ce qui fait la différence entre un anonyme chef de guerre barbare et Ulrich le Sanguinaire, héraut de Père Ours et tueur de troll de renommée légendaire ? C'est l'acquisition des atouts libres.

Chaque atout libre vaut 50 points d'expérience : ce prix relativement élevé représente la difficulté accrue de progression pour un héros déjà très expérimenté. A ce stade le personnage peaufine ses talents, améliore ce qui peut encore l'être et apprend quelques nouveaux trucs : il va en effet commencer à devoir se diversifier dans son choix d'atouts (la majorité des atouts n'étant sélectionnable qu'une seule fois, il arrive le plus souvent un moment où le personnage a déjà acheté tout ce qu'il estimait être essentiel à son archétype et où il va aller papillonner ailleurs).

La limite finale de progression d'un personnage est le 20^{ième} atout libre. A ce stade le personnage a atteint une envergure épique qui le différencie définitivement du commun des mortels.

L'équipement de maître

Il existe, de par le monde, du matériel de qualité très supérieure à ce qu'on peut trouver dans une échoppe ordinaire.

Un tel objet de maître peut être tout aussi bien issu d'un travail d'artisanat particulièrement soigné (comme une armure sur mesure forgée à partir d'un métal rare) que d'un processus magique d'enchantement (comme un anneau de protection). Les effets en jeu de l'équipement de maître sont les suivants :

- ❖ Une arme de maître peut donner un bonus supplémentaire de +1 au jet d'attaque **OU** donner un bonus supplémentaire de +2 au jet de dégâts **OU** voir son encombrement diminuer d'un point*.
- ❖ Une armure ou un bouclier de maître peut donner un bonus supplémentaire de +1 au jet de défense **OU** augmenter la valeur de protection de son porteur d'un point **OU** voir son encombrement diminuer d'un point*.
- ❖ Une trousse à outils de maître peut donner un bonus supplémentaire de +2 au jet de compétence **OU** voir son encombrement diminuer d'un point* **OU** donner un bonus de +1 aux jets d'un des trois avantages (au choix, mais en veillant à garder un rapport relativement logique entre la compétence et l'avantage choisi : une trousse d'acrobatie pourrait améliorer un jet d'attaque, une trousse de vigilance un jet de défense et une trousse de survie un jet de sauvegarde, par exemple)**

*L'encombrement d'un objet ne pouvant jamais devenir négatif de cette manière.

** Quelque soit le nombre de trousses à outils de maître portées par le personnage, le même avantage ne pourra jamais bénéficier d'un bonus supérieur à +1 de cette manière.

On gardera en tête qu'un objet de maître vaut 5 fois le prix d'un objet classique et nécessite plusieurs mois de fabrication, ce type de matériel est donc réservé aux personnages les plus aisés et les moins pressés.

Objets légendaires

Certains objets, qu'on qualifiera de légendaires, peuvent être de qualité encore supérieure et cumuler deux, voire trois, des modifications possibles pour un même objet (on peut imaginer une épée donnant un bonus de +1 en attaque et de +2 aux dégâts ou une trousse à outils avec un encombrement diminué d'un point et donnant un bonus supplémentaire de +2 aux jets de la compétence concernée, par exemple).

Divin (6)thème - Livre du joueur

Un objet légendaire cumulant deux des modifications possibles vaudra 20 fois le prix d'un objet classique et nécessitera au moins un an de fabrication. En règle générale seuls des personnages héroïques (niveau 6 + quelques atouts libres) pourront se permettre ce type d'objet.

Un objet légendaire cumulant trois des modifications possibles ne sera jamais un objet marchand (sa valeur est inestimable) et sera l'apanage des personnages les plus puissants et les plus influents de l'univers de jeu (Niveau 6 + au moins 10 atouts libres).

Ceci posé, et quelque soit leur qualité, on précisera quand même que les objets légendaires ne cumulent jamais plusieurs fois la même modification (pas d'arc avec un bonus de +2 au jet d'attaque ni de bouclier avec un encombrement 0, donc).

Les Atouts

Les atouts sont le cœur du Divin (6)thème, ils forment une structure modulable qui permet de créer une grande variété de personnages différents. Chaque atout est une petite règle qui ne s'applique qu'au héros qui le possède.

Lorsque le contraire n'est pas mentionné explicitement, un même atout ne peut être pris qu'une seule et unique fois par un personnage au cours de son évolution.

Parmi les atouts pouvant être pris plusieurs fois, certains sont liés à une caractéristique : ils peuvent être pris autant de fois que le score du personnage dans la caractéristique liée (ce qui implique aussi qu'un personnage n'ayant pas au moins 1 dans la caractéristique liée ne puisse pas prendre l'atout).

Les atouts d'origine

Ces atouts ne peuvent être pris **que** lors de la création du personnage, avec ses 4 premiers atouts.

Les Atouts de peuple comptent comme deux atouts complets (ce sont des atouts « doubles ») mais peuvent être considérés comme des atouts de classe (un combattant nain peut donc être doté de Points de Vie « exceptionnels » et un aventurier elfe disposer d'un « don naturel »).

Les Atouts de peuple et de métissage sont exclusifs les uns par rapport aux autres (on ne peut pas faire partie de plusieurs peuples en même temps ou être issu d'une lignée trop invraisemblable). Sans atout de peuple ou de métissage un personnage est considéré comme étant humain.

Compteur exceptionnel – Au moment de prendre cet atout, choisissez si vous souhaitez le lier à vos Points de Vie ou à vos Points d'Énergie : vous bénéficiez de 2 points supplémentaires gratuits par niveau dans le compteur choisi (2 points supplémentaires au niveau 1, deux autres points au niveau 2, etc).

Don naturel – Au moment de prendre cet atout, choisissez une compétence et un avantage : vous disposez d'un rang supplémentaire gratuit dans la compétence choisie et d'un degré supplémentaire gratuit dans l'avantage en question.

Gars du coin – Choisissez une région ou une ville dont vous êtes originaire ou que vous connaissez bien. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 sur vos jets de *Présence*, d'*Investigation*, de *Survie* et d'*Influence (Région)* concernant ce territoire et ses habitants. S'il s'agit d'une mégapole, cet atout ne fonctionne que pour un quartier défini.

Héritier – Que ce soit par le biais de vos origines familiales ou par l'entremise du destin, vous êtes en possession d'un artefact très particulier: vous commencez le jeu avec un objet légendaire doté de 2 modifications. La nature exacte de cet objet et son

histoire devront être déterminés en accord avec le Conteur.

Enfant du destin – La chance est toujours de votre côté et vous permet d'accomplir des actions mémorables plus souvent qu'à votre tour : vous commencez chaque aventure avec 3 points de destin supplémentaires.

Grand – Vous êtes puissant et massif. Vous faites 1D6 points de dégâts supplémentaires avec toutes les armes de mêlée et à mains nues. En outre, vous recevez un bonus naturel de +1 en mouvement et de +2 en encombrement. Par contre, vous subissez un malus d'un dé d'action sur tous vos jets de *Discrétion* et d'*Acrobatie*.

Métis – Vous êtes issu de l'union entre un humain et un représentant d'un peuple magique. Vous êtes doté de caractéristiques particulières issues de vos deux origines. Les possibilités sont nombreuses mais voici les plus courantes :

- **Demi-Elfe** – 1 rang d'apprentissage supplémentaire pour les langues, Arme favorite (+1 en *Attaque* avec une arme au choix), bonus de +2 sur vos jets de *Discrétion*.
- **Demi-Orque** – 1 rang d'apprentissage supplémentaire pour les langues, Combat offensif (possibilité de transférer un dé d'action de la *Défense* vers l'*Attaque* en début de tour), bonus de +2 sur vos jets de *Survie*.

Petit – Vous êtes particulièrement rabougri. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 sur vos jets de *Discrétion* et d'*Acrobatie*. Par contre vous subissez un malus permanent de -1 sur votre score de mouvement et vous ne pouvez prendre qu'une seule et unique fois l'atout *Métier des Armes*.

Peuple (Atout double) – Vous êtes issu d'un peuple précis et vous êtes doté de caractéristiques bien particulières. Les possibilités sont nombreuses mais voici les plus courantes :

- **Elfe** – Sagesse +1, Constitution -1, Adaptation (Obscurité), Arme favorite (+1 en *Attaque* avec une arme au choix), bonus de +2 sur vos jets de *Discrétion*.
- **Nain** – Constitution +1, Charisme -1, Adaptation (Obscurité), Ennemi héréditaire (+1 en *Attaque* et +2 aux dégâts contre un type d'ennemi au choix), bonus de +2 sur vos jets d'un *Artisanat* au choix.
- **Lutin** – Dextérité +1, Force -1, Petit, bonus de +3 sur tous vos jets de *Sauvegarde* basés sur la Sagesse, bonus de +2 sur vos jets de *Vigilance*, Goinfre (vous avez besoin de deux rations quotidiennes de nourriture au lieu d'une seule).
- **Gnome** – Intelligence +1, Force -1, Adaptation (Obscurité), Petit.
- **Orque** – Force +1, Intelligence -1, Grand, Combat offensif (possibilité de transférer un dé d'action de la *Défense* vers l'*Attaque* en début de tour), bonus de +2 sur vos jets de *Survie*, Illettré (apprendre à lire et écrire les langues que vous parlez vous coûte deux rangs d'apprentissage au lieu d'un seul).

Sang puissant – Vous êtes originaire d'une lignée mythique ou surnaturelle. Avec l'aide du Conteur, choisissez un don étrange représenté par un Atout monstrueux. Un descendant des géants pourrait, par exemple, bénéficier d'un Gabarit 1 alors qu'un héros aux ancêtres démoniaques pourrait, lui, être totalement immunisé au feu. Quelle qu'en soit la nature, cette ascendance mythique est évidente aux yeux de tous et vous vaut de nombreux problèmes avec les gens « normaux » qui vous craignent et ne vous font guère confiance. *Condition : l'accord express du Conteur.*

Vétéran – Vous êtes un individu déjà bien aguerri par des années de vie aventureuse : vous commencez le jeu en étant de niveau 4 plutôt que de niveau 1 comme un personnage débutant lambda. Par contre vous vous êtes quelque peu encroûté dans de vieilles routines : l'acquisition des niveaux 5 et 6 vous coûtera le double du prix habituel (soit 200 XP au lieu

de 100) ainsi que l'acquisition de vos deux premiers atouts libres (soit 100 XP au lieu de 50). Vos atouts

Les atouts de combat

A bout portant – Même en étant engagé dans un combat au contact avec un adversaire, vous êtes capable de recharger une arme à distance et de l'utiliser sans malus. Cet atout peut être pris une deuxième fois en tant qu'atout libre (après le niveau 6, donc): dans ce cas vous gagnez un bonus de +1 en *Attaque* et de +2 aux dégâts lorsque vous tirez sur une cible proche de vous (6 « pas » ou moins).

Arme de prédilection – Vous êtes spécialisé dans l'utilisation d'une arme précise. Il peut s'agir, par exemple du maniement de l'épée longue, de l'arbalète, de la hache à deux mains ou de la dague, les possibilités sont nombreuses. Vous devez déterminer une bonne fois pour toute la nature de votre arme de prédilection au moment de prendre l'atout. Quand vous combattez avec cette arme, vous gagnez un bonus de +1 en *Attaque* et de +2 aux dégâts. Cet atout peut être pris plusieurs fois pour autant d'armes différentes. Il peut aussi être pris une deuxième fois pour une même arme mais uniquement en tant qu'atout libre (après le niveau 6, donc).

Arts martiaux – Suite à un entraînement spécifique votre corps est devenu une véritable arme de guerre. Vous pouvez utiliser votre caractéristique de Force en *Défense* pour bloquer une attaque à l'arme blanche, même si vous n'êtes pas armé et vos armes naturelles sont considérées comme des armes légères, vous pouvez donc effectuer vos jets d'attaque normalement, avec 3 dés d'action. Cet atout peut être pris une deuxième fois pour que vos armes naturelles soient considérées comme des armes intermédiaires (bonus à l'attaque +1, dégâts 2D6).

Attaque en finesse – Lorsque vous utilisez une arme de contact légère ou intermédiaire vous pouvez choisir d'appliquer votre score de Dextérité à vos jets d'attaque plutôt que celui de Force. En ce qui

libres suivants coûteront le prix normal de 50 XP.
Condition : l'accord express du Conteur.

concerne cet atout, les armes naturelles sont considérées comme étant des armes légères.

Attaque dévastatrice – Avant d'effectuer une attaque, vous pouvez toujours choisir d'amputer votre jet d'un dé d'action. Si, malgré ce handicap, vous réussissez à toucher votre adversaire vous lui infligez alors 2D6 points de dégâts supplémentaires.

Atout de groupe – Au moment de prendre cet atout, sélectionnez un autre atout de combat que vous possédez. Vous êtes désormais capable de le conférer à un groupe d'alliés dont le nombre maximum est égal à votre Charisme. Tant qu'ils sont à portée de voix et de vue, ces alliés peuvent utiliser cet atout s'ils réunissent les conditions nécessaires. *Condition : score minimum de 1 en Charisme.*

Boite de conserve – En prenant cet atout, vous disposez de deux points d'encombrement supplémentaires pour les armes, les armures et les boucliers. De plus vos armures offrent un bonus de protection supplémentaire de +1 (parce que vous savez parfaitement ajuster votre équipement).

Célérité – Votre vitesse de déplacement est supérieure à celle de vos adversaires : vous avez un bonus de 2 points de mouvement supplémentaires.

Chef charismatique – Vous jouez à merveille du commandement, de l'inspiration et de la harangue : vous pouvez utiliser votre compétence de *Présence* via les règles de coopération forcée pour donner un bonus de soutien à un jet d'avantage (*Attaque*, *Défense* ou *Sauvegarde*) effectué par un compagnon. *Condition : score minimum de 1 en Charisme.*

Combat à deux armes – Vous êtes un maître dans l'art de manier deux armes simultanément: vous ne subissez pas le malus habituel d'un dé d'action sur l'attaque faite avec votre deuxième main. Cet atout peut être pris une deuxième fois en tant qu'atout libre (après le niveau 6, donc): dans ce cas vous

gagnez la possibilité d'effectuer une autre attaque supplémentaire avec votre deuxième main, votre jet étant amputé d'un dé d'action. *Condition : score minimum de 2 en Dextérité.*

Connaître son ennemi – Vous savez observer vos ennemis et déceler leurs failles. En début de tour, avant le tirage de l'initiative, vous pouvez dépenser 1D6 PE pour désigner un adversaire parmi ceux que vous affrontez. Vous gagnez un bonus de +1 sur vos jets d'Attaque et de Défense contre cet adversaire.

Vous pouvez changer d'adversaire désigné au début de chaque tour (en dépensant à nouveau 1D6 PE) ou conserver le même d'un tour sur l'autre (sans dépense supplémentaire). Cet atout peut être pris une deuxième fois en tant qu'atout libre (après le niveau 6, donc) pour doubler les bonus liés au fait de combattre votre ennemi désigné (+2/+2, donc). *Condition : score minimum de 1 en Intelligence.*

Coup de bouclier – Vous êtes un virtuose de l'utilisation du bouclier en combat, notamment quand il s'agit de le coller dans les gencives de votre adversaire : dans le feu de l'action vous pouvez toujours attaquer avec votre bouclier comme s'il s'agissait d'une arme légère. Si vous avez déjà attaqué ce tour ci avec une véritable arme d'attaque, les règles de combat à deux armes s'appliquent. Cet atout peut être pris une deuxième fois pour que votre bouclier soit considéré comme une arme intermédiaire (bonus à l'attaque +1, dégâts 2D6).

Dos au mur – Lorsque vous êtes *mal en point* (voir les règles de combat), vous ne laissez pas tomber sans combattre : vous gagnez autant de points de Rage que vous avez de niveaux de Combattant. Vous pouvez dépenser un, et un seul, point de Rage avant d'effectuer un jet d'Attaque pour bénéficier d'un bonus de +1 sur votre jet et infliger 1D6 points de dégâts supplémentaires en cas de succès.

Dur à cuire – Vous êtes particulièrement résistant à la douleur : la première blessure grave que vous encaissez ne vous fait subir aucun malus lié à la douleur (pas de dé d'action en moins ni de baisse du mouvement). Vous devez quand même effectuer un jet de *Sauvegarde* contre la mort pour rester debout.

Notez que vous ignorez la douleur due à la blessure, pas la blessure elle-même : si vous encaissez une seconde blessure grave, celle-ci vous affectera normalement (deux dés d'action en moins sur toutes vos actions, mouvement -4). *Condition : score minimum de 1 en Constitution.*

Enchaînement – Spécialiste du combat de groupe, vous pouvez dépenser 1D6 PE et tenter une nouvelle attaque (à votre meilleur bonus) sur un adversaire au corps à corps avec vous à chaque fois que vous parvenez à mettre hors de combat un autre adversaire, y compris un *Figurant*.

Ennemi juré – Vous avez une grande habitude du combat avec un type d'adversaires donné. Il peut s'agir, par exemple, des animaux, des nains, des morts vivants, des géants ou des démons, les possibilités sont nombreuses. Vous devez déterminer une bonne fois pour toute la nature précise de votre ennemi juré au moment de prendre l'atout. Quand vous affrontez ce type d'adversaire vous gagnez un bonus de +2 sur vos jets de *Vigilance* (pour les repérer), de *Présence* (pour les intimider) et de *Survie* (pour les pister) ainsi qu'un bonus de +1 en *Attaque* et de +2 aux dégâts. Cet atout peut être pris plusieurs fois pour autant d'ennemis différents. Il peut aussi être pris une deuxième fois pour un même ennemi mais uniquement en tant qu'atout libre (après le niveau 6, donc).

Esquive instinctive – Vous êtes passé maître dans l'art d'éviter les coups, d'où qu'ils viennent. Vous ne subissez jamais le malus d'un dé d'action sur votre premier jet de *Défense* lorsque vous êtes attaqué dans le dos et/ou par surprise. De plus les attaques soutenues ne vous infligent pas de dommages supplémentaires (les modificateurs de soutien ne s'appliquent qu'au jet d'attaque pas au jet de dégât). *Condition : score minimum de 1 en Sagesse.*

Expertise du combat – Au début de chaque tour de combat vous pouvez choisir de « transférer » un unique dé d'action de l'attaque vers la défense (ou l'inverse) pour toute la durée du tour : en choisissant, par exemple, d'amputer tous vos jets de *Défense* du tour d'un dé d'action vous bénéficiez alors d'un

bonus d'un dé d'action sur tous vos jets d'attaque du tour.

Gardien – Vous savez canaliser l'attention de vos ennemis pour mieux protéger vos compagnons. En début de tour, avant le tirage de l'initiative, vous pouvez dépenser 1D6 PE pour défier un adversaire parmi ceux que vous affrontez. Un adversaire défié par vous de cette manière aura tendance à vous considérer comme sa cible privilégiée pour toute la durée du combat et subira un malus d'un dé d'action sur tous ses jets d'attaque ayant pour cible quelqu'un d'autre que vous. Vous ne pouvez défier un nouvel adversaire (en dépensant à nouveau 1D6 PE) qu'une fois le précédent mis hors de combat.

Métier des armes – En prenant cet Atout vous pouvez utiliser sans limitations ou malus les armes et les armures intermédiaires. En prenant cet Atout une seconde fois vous pouvez utiliser sans limitations ou malus les armes et les armures lourdes.

Opportuniste – Vous savez délivrer des coups « surprises » en profitant des erreurs tactiques de vos adversaires. En dépensant 1D6 PE, vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire (à votre meilleur bonus) quand vous surprenez votre adversaire (et qu'il doit dégainer son arme), quand il tente de fuir le combat, quand il se relève après avoir été mis à terre, quand il monte à cheval ou accomplit une autre action hors combat.

Parade de projectiles – Vous êtes capable de mouvements si rapides que vous pouvez dévier les projectiles en plein course. Il ne vous est pas nécessaire d'utiliser un bouclier lourd pour pouvoir parer le tir d'une arme à distance : vous les considérez d'emblée comme de simples attaques à l'arme blanche. Cet atout ne fonctionne pas contre une balle d'Arquefeu (trop rapide, même pour vous) ni contre les effets d'une arme mystique (voir la description de l'atout correspondant). *Condition : Score minimum de 1 en Dextérité.*

Les atouts d'aventure

Accointances – Vous avez un bonus de +2 en *Influence (milieu)* quand il s'agit de trouver du matériel ou des planques. De plus, vous n'avez pas

Perce armure – Vous avez l'œil pour trouver le défaut de la cuirasse. Au sens propre. Lorsque vous infligez des dégâts à un adversaire, vous pouvez toujours dépenser 1D6 PE pour ignorer la protection de l'armure qu'il porte.

Poigne d'acier – Les armes lourdes, que les personnes normalement constituées doivent utiliser à deux mains, vous préférez les manier avec une seule. *Condition : Score minimum de 4 en Force.*

Réflexes éclairs – En combat, vous avez toujours une longueur d'avance. Vous effectuez vos jets d'initiative avec un dé d'action supplémentaire.

Salopard – Une fois par tour, en dépensant 1D6 PE, vous pouvez faire une attaque supplémentaire gratuite, à votre meilleur bonus, sur un adversaire qui a été touché par un de vos alliés et qui a subi au moins un point de dégâts.

Science du critique – Lorsque vous réussissez une frappe critique sur un jet d'Attaque, la marge de réussite effective est augmentée de 3 points: une marge de 6 points sera traitée comme une marge de 9, une marge de neuf comme une marge de 12 et ainsi de suite.

Tir rapide – Vous maîtrisez parfaitement l'art de la salve : si votre arme à distance le permet (ce qui est le cas pour un arc, une fronde ou un fusil d'Arquefeu chargé mais pas pour un pistolet d'Arquefeu ou une arbalète lourde) vous pouvez tirer deux fois en utilisant une même action importante et en amputant vos deux jets d'Attaque d'un dé d'action. Cet atout peut être pris une deuxième fois en tant qu'atout libre (après le niveau 6, donc): dans ce cas vous gagnez la possibilité d'effectuer un troisième tir, toujours amputé d'un dé d'action. *Condition : score minimum de 2 en Sagesse.*

besoin d'une demi-journée pour pouvoir faire un jet d'Investigation afin d'obtenir des renseignements :

une demi-heure vous suffit. *Condition : score minimum de 1 en Charisme.*

Adaptation – Au moment où vous prenez cet atout, choisissez l'une des nombreuses situations susceptibles de vous handicaper dans vos actions. Ces situations peuvent aussi bien être des contingences (comme la luminosité, l'alcool, le stress, la monte pour les cavaliers, la distance pour les tireurs, etc.) que des terrains spécifiques (comme la forêt, le désert, les souterrains, la montagne, etc.). Dorénavant, les éventuels malus de circonstances liés à ces situations ne vous pénalisent plus. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois pour autant de situations différentes. Vous pouvez aussi le reprendre une deuxième fois pour le même type de situation mais uniquement en tant qu'atout libre (après le niveau 6, donc). Dans ce cas, non seulement les éventuels modificateurs de circonstances ne pénalisent plus vos jets mais ils se transforment en bonus !

Chasseur d'exception – Vous avez un bonus permanent de +2 sur tous vos jets de *d'Artisanat (Pièges)* pour poser des pièges à gibier et des collets. De plus, quand vous réussissez un jet de *Survie* visant à vous procurer de la nourriture, vous récoltez toujours l'équivalent d'un repas supplémentaire (vous récolterez donc 2 repas si vous êtes un professionnel et 3 si vous êtes un expert). *Condition : score minimum de 1 en Sagesse.*

Compagnon - Vous êtes accompagné d'un serviteur, humain ou animal. Ce PNJ est un *Second Rôle* loyal jusqu'à la mort qui vous considère comme son maître et mentor. Son niveau est égal à la moitié du votre (arrondi au supérieur). Vous pouvez prendre cet Atout plusieurs fois pour bénéficier de plusieurs compagnons différents ou pour renforcer un compagnon qui est déjà à vos côtés (chaque nouvel atout lui apportant un niveau supplémentaire). *Condition : Caractéristique liée (Charisme).*

Option de jeu : Pour ce qui est de la progression de votre compagnon, le Conteur peut choisir de considérer chaque tranche de 5 Atouts libres d'un personnage de niveau 6 comme l'équivalent d'un niveau supplémentaire « virtuel » pour le

personnage. Le niveau global du personnage influençant le niveau du compagnon.

Par exemple, un personnage de Niveau 6 (+5 Atouts libres) pourrait avoir un compagnon de niveau 4 tandis qu'un personnage de niveau 6 (+15 atouts libres) pourrait avoir un compagnon de niveau 5.

Coup de pouce – Quand vous choisissez cet atout, sélectionnez l'un des quatre grands éléments narratifs suivants : *Décors, Figurants & Seconds rôles, Costumes & Accessoires* ou *Intrigue*. En ce qui concerne l'élément choisi, vous pouvez désormais dépenser des points de Destin pour tenter de corrompre le conteur afin de prendre le contrôle, un bref instant, de la narration. Il suffit que le Conteur accepte votre pot de vin pour que vous puissiez décrire un élément de décor plus ou moins important, du matériel dont vous avez besoin et que vous trouvez rapidement, des personnages secondaires à qui vous pouvez faire appel, des renseignements ou des connaissances dont vous vous rappelez soudain, etc... Au final, le conteur a toujours le dernier mot, mais il doit vous redonner vos points de Destin s'il refuse définitivement l'utilisation de cet atout...

Habilité – Vous avez une affinité particulière avec certaines activités. Au moment de prendre cet atout, choisissez deux compétences plus ou moins liées entre elles (*Discrétion* et *Escamotage*, *Athlétisme* et *Survie*, *Vigilance* et *Investigation*, etc.) : vous avez un bonus permanent de +2 sur vos jets concernant ces deux compétences.

Cet atout peut être pris une deuxième fois en tant qu'atout libre (après le niveau 6, donc) mais une même compétence ne peut pas être améliorée une seconde fois via cet atout.

Guérisseur surdoué – Quand vous réussissez un jet de *Connaissance (Médecine)* ou de *Connaissance (Méditation)* pour rendre des PV (ou des PE) à un autre personnage, vous lui faites toujours regagner 1D6 points supplémentaire (vous soignerez donc pour 3D6 si vous êtes un professionnel et pour 5D6 si vous êtes un expert). De plus, si vous suivez la convalescence d'un personnage, il regagne 2 points supplémentaires par jour de repos complet.

Identité secrète – Vous possédez une identité factice, montée de toutes pièces au fil des années. Vous pouvez démarrer une deuxième compétence de *Réputation* (qui sera assimilée à une *Représentation*) et qui pourra être complètement fantaisiste par rapport à la réalité de votre personnage.

Informé – Vous êtes très au fait de tout ce qui se passe et se dit. Quand vous rencontrez un individu, un groupe ou une organisation pour la première fois, vous pouvez faire un jet d'*Investigation* pour savoir si vous avez déjà entendu quelque chose à son sujet.

Insomniaque – Vous ne dormez pas plus quatre heures par nuit, ce qui vous libère pas mal de temps libre : vous pouvez effectuer jusqu'à trois jets d'artisanats différents en début de partie pour disposer de toutes sortes de points de Qualité (il faudra tout de même rester attentif à ne pas mélanger tous ces jetons qui s'entassent !). Par contre, une fois tout ce travail effectué vous êtes lessivé : rien ne peut vous réveiller durant vos périodes de repos. *Condition : ne pas avoir l'atout Que d'un Œil.*

Lecteur – Vous lisez plus vite et bien mieux que la plupart. Les recherches en bibliothèque, ou dans les archives, sont moitié moins longues pour vous. De plus, vous obtenez un bonus de +2 à tous vos jets d'*Investigation* ou de *Connaissance* lorsque vous farfouillez dans ce genre de source. *Condition : score minimum de 1 en Intelligence.*

Les poches pleines – Vous avez un bonus de +2 en *Survie* quand il s'agit de récupérer de petits objets (encombrement 0) dans votre paquetage. Vous pouvez aussi utiliser votre compétence d'*Escamotage* pour dissimuler sur vous-même des objets d'encombrement 0.5 (armes légères, rations, etc.) au lieu de 0. *Condition : score minimum de 1 en Dextérité.*

Mémoire eidétique – Vous avez une mémoire phénoménale et êtes capable de vous souvenir de centaines de noms, de visages, de faits. Le conteur pourra toujours vous redonner une indication à propos de ce que vous avez vu ou entendu, même si vous ne l'avez pas noté. Vous avez aussi un bonus de

+2 en *Vigilance* et/ou en *Investigation* pour repérer les déguisements. *Condition : score minimum de 1 en Intelligence.*

Marche forcée – Habitué aux petites siestes courtes, vous pouvez toujours récupérer vos PV et PE comme si vous étiez reposé toute la journée. Par ailleurs, votre vitesse de déplacement stratégique est doublée.

Nerfs d'acier – Vous êtes capable de vous concentrer dans les pires situations. A partir du moment où vous avez investi un rang dans une compétence vous pouvez « Prendre 10 » même lorsque vous êtes stressé ou dans l'urgence.

Outils personnalisés – Vous savez comment bricoler une trousse à outils pour qu'elle s'adapte parfaitement à vos habitudes de travail et à vos besoins. « Tuner » une trousse à outils de cette manière vous prends environ une demi-journée de travail et vous coûte 1 DO. Lorsque vous utilisez une trousse à outils adaptée ainsi « à votre main » son bonus au jet est augmenté d'un (+3 pour une trousse de base, donc, voire +5 pour une éventuelle trousse de maître). *Condition : score minimum de 1 en Intelligence.*

Première impression – Lorsque vous entrez dans une pièce, vous pouvez dépenser 1D6 PE et désigner un nombre de personnes égal à votre Charisme. Faites un jet de *Présence* en opposition avec les personnes désignées. Chaque personne qui échoue vous donne un point d'Ascendant que vous pourrez utiliser contre elle, en confrontation sociale ou physique, pendant toute la durée de la scène à suivre. A la manière d'un Point de Destin, un point d'Ascendant s'utilise pour relancer un dé dont le résultat ne vous convient pas. Ces points sont toujours perdus à la fin de la scène. *Condition : score minimum de 1 en Charisme.*

Prestige – Vous avez acquis un certain rang de pouvoir et de notoriété: vous gagnez un bonus permanent de +1 sur tous vos jets de *Réputation*, de *Richesse* et d'*Influence*. Cet atout peut être pris deux fois jusqu'au niveau 6, plus une fois supplémentaire par tranche de 10 atouts libres.

Option de jeu : Pour ce qui est des compétences concernées par cet Atout (Réputation, Richesse et les différentes Influences) le Conteur peut choisir de considérer chaque tranche de 5 Atouts libres d'un personnage de niveau 6 comme l'équivalent d'un niveau supplémentaire « virtuel » pour le personnage. Le niveau global du personnage influençant, comme d'habitude, les modificateurs de compétence du personnage.

Par exemple, un personnage de Niveau 6 (+5 Atouts libres) expert en Réputation aurait alors un modificateur d'expert de +10 pour cette compétence tandis qu'un personnage de niveau 6 (+15 atouts libres) professionnel en Richesse aurait, lui, un modificateur de professionnel de +6.

Profiler – En vous basant sur les témoignages et les faits vous êtes capable de dresser un portrait précis d'une personne, de ses habitudes et de ses pensées.
Condition : avoir déjà investi au moins 1 rang en Investigation.

Que d'un œil – Vous n'êtes jamais surpris dans votre sommeil. Même endormi, vous pouvez toujours faire un jet de *Vigilance*, de *Défense* ou de *Sauvegarde*.
Condition : ne pas avoir l'atout Insomniaque.

Récupération accrue – Vous disposez de 3 points de récupération supplémentaire à partager entre vos deux compteurs.

Résistance – Vous êtes naturellement résistant à certains types de menaces. Choisissez deux des six caractéristiques du Divin (6)thème : il peut s'agir, par exemple, d'un duo Force & Constitution ou d'un duo Sagesse & Charisme. Vous avez un bonus de +3 sur tous vos jets de *Sauvegarde* liés à l'une ou l'autre de ces deux caractéristiques. Cet atout peut être pris une fois jusqu'au niveau 6, plus une fois supplémentaire par tranche de 10 atouts libres.

Sabir – Vous savez vous faire comprendre dans toutes les langues. Pas très bien, forcément, mais assez tout de même pour retrouver votre chemin,

Les atouts mystiques

Affinité naturelle – Au moment de prendre cet atout, choisissez si vous souhaitez le lier au règne

marchander, dénicher un bar ou une adresse, échanger quelques informations générales sur la route ou le temps. De plus, si vous savez lire et écrire, vous pouvez dépenser 1D6 PE et utiliser cet Atout pour tenter de déchiffrer un document étranger (jet d'*Investigation* requis).

Scan rapide – Vous savez embrasser un lieu d'un seul regard et ne rien rater de ce qui est essentiel. Pas besoin d'y passer dix minutes : dépensez 1D6 PE et tout ce qui n'est pas dissimulé magiquement, vous le voyez. *Condition : avoir déjà investi au moins 1 rang en Investigation.*

Talentueux – Au moment de prendre cet atout, choisissez une compétence dans laquelle votre personnage est naturellement doué : lorsque vous l'utilisez, vous effectuez vos jets avec 1 dé d'action supplémentaire. Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois avec des compétences différentes.

Versatile – Au moment de prendre cet atout, choisissez une compétence spécialisée à laquelle vous souhaitez l'appliquer : pour vous cette famille de compétences fonctionne comme une compétence générale (vous faites vos jet de compétence par défaut avec 3 dés d'action et êtes capable d'utiliser des trousse à outils même si vous n'avez investi aucun rang dans la spécialisation concernée).

Vision analytique – Vous êtes capable d'estimer précisément la difficulté d'une tâche : lorsque vous devez effectuer un jet sous une compétence dans laquelle vous avez investi au moins 1 rang vous pouvez demander au Conteur de vous donner le seuil de difficulté à battre pour pouvoir réussir cette action.

Voyageur – Vous avez assez roulé votre bosse pour savoir qu'un bon ouvrier n'est rien sans de bons outils. Vous possédez trois points d'encombrement supplémentaires pour porter les rations, munitions et autres trousse à outils.

végétal ou au règne animal. Vous comprenez aisément les animaux (ou les végétaux) et êtes

capable de communiquer avec les bêtes (ou les plantes) comme vous communiquez avec les êtres plus évolués : vous pouvez utiliser normalement vos compétences de *Présence*, d' *Investigation* et même d' *Influence* (si vous choisissez de démarrer une *Influence* spécifique). Cet atout peut être pris jusqu'à deux fois afin d'étendre votre affinité aux deux règnes. *Condition : Caractéristique liée (Sagesse), avoir déjà investi au moins 1 rang en Survie et en Connaissance (Mystères).*

Affinité occulte – Au moment de prendre cet atout, choisissez une des grandes puissances surnaturelles de l'univers dans lequel votre personnage évolue et auquel vous allez lier cet atout (Vampires, Diables, Fées, Démons, Garous, etc.). Vous connaissez la nature et le fonctionnement de ces entités et êtes capable de communiquer avec elles comme vous communiquez avec les mortels : vous pouvez utiliser normalement vos compétences de *Présence*, d' *Investigation* et même d' *Influence* (si vous choisissez de démarrer une *Influence* spécifique). Cet atout peut être pris plusieurs fois afin d'étendre votre affinité à plusieurs puissances différentes. *Condition : Caractéristique liée (Sagesse), avoir déjà investi au moins 1 degré en Connaissance (Arcanes) et en Présence.*

Arme mystique – Vous êtes capable d'attaquer un ou plusieurs adversaires en leur projetant de violentes salves d'énergie élémentaire (la nature exacte de cette énergie, feu, foudre, glace ou autre, étant déterminée au moment de prendre l'atout). Une attaque de ce type est traitée comme une attaque à distance et nécessite la dépense préalable d'(X) D6 PE. Elle bénéficie d'un bonus au jet de +1 ou +2 (selon que vous êtes professionnel ou expert dans votre compétence mystique) et inflige (2X) D6 de dégâts (explosifs sur 6). Ces D6 peuvent être répartis entre autant de cibles que vous le désirez, à condition qu'elles soient toutes à portée de vue de votre personnage et que ne soit pas assigné à une même cible plus de D6 de dégâts que vous n'avez de niveaux de mystique. Les bonus fixes aux dégâts (liés à la dextérité ou à un autre atout), sont eux aussi partagés entre les cibles. Chaque cible peut opposer un jet de *Défense* à votre jet d' *Attaque*. Vous pouvez

prendre cet atout une deuxième fois pour rendre vos dés de dégâts explosifs sur 5+ au lieu de 6. *Condition : Caractéristique liée (Sagesse), avoir déjà investi 1 rang en Connaissance (Arcanes) (ou en Connaissance (Mystères)) et 1 degré en Attaque.*

Armure mystique – Vous êtes capable de vous protéger des blessures en matérialisant une puissante aura mystique : vous bénéficiez alors d'un nombre de points d'armure égal à un modificateur de professionnel basé sur vos niveaux de mystique. En utilisant une action importante et dépensant 1D6 PE vous pouvez créer cette protection qui restera active durant autant de tours que votre score de Sagesse. Pour 1D6 PE supplémentaires, vous pouvez matérialiser cette protection sur une autre personne que vous même, à condition que la cible que vous souhaitez protéger soit à portée de vue de votre personnage. Vous pouvez prendre cet atout une deuxième fois pour bénéficier d'un nombre de points d'armure égal à un modificateur d'expert basé sur vos niveaux de mystique. *Condition : Caractéristique liée (Sagesse), avoir déjà investi 1 rang en Connaissance (Arcanes) (ou en Connaissance (Mystères)) et 1 degré en Défense.*

Objet merveilleux – Vous avez transformé un objet usuel en un objet magique doté de prodigieux pouvoirs : Au moment de prendre cet atout, choisissez un autre atout parmi tous ceux accessibles à votre personnage. Vous bénéficiez désormais des effets de l'atout choisi pas le biais d'un outil de pouvoir que vous prendrez la peine de décrire. L'artefact émule exactement les effets de l'atout choisi. Naturellement, vous pouvez tout à fait confier l'artefact à un allié, qui bénéficiera alors des effets de l'atout émulé. A tout moment vous pouvez dépenser 1D6 PE et effectuer un jet de votre compétence mystique contre 15 pour récupérer l'objet (ou qu'il soit) et le faire apparaître dans votre main afin de bénéficier à nouveau des effets de l'atout émulé. Si cet atout nécessite la dépense de PE pour fonctionner c'est toujours son utilisateur du moment qui devra dépenser des points d'énergie. *Condition : score minimum de 1 en Sagesse, avoir déjà investi 1 rang en Connaissance (Arcanes) (ou en*

Connaissance (Mystères)) et en Connaissance (Alchimie).

Aura d'intimidation – Au moment de prendre cet atout, choisissez une catégorie de créature que votre culte considère comme une engeance nuisible ou un ennemi juré (Démons, Aberrations, Morts-vivants, etc.). Quand une créature de ce type se retrouve confronté à votre personnage, elle doit effectuer un jet de *Mystique* contre une difficulté de 15 ou perdre 1D6 PE et subir un malus de 1 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'intimidation: la difficulté du jet de sauvegarde augmente alors de 5 par nouvel atout, la perte de PE d'1D6 et le malus de 1. *Condition : Caractéristique liée (Charisme), score minimum de 1 en Sagesse, avoir déjà investi au moins 1 rang en Présence et en Connaissance (Mystères).*

Bénédiction – Vous êtes capable d'aider vos proches en attirant sur eux la faveur de votre divinité. Contrairement aux personnages plus ordinaires votre réserve de Points de Destin n'est pas strictement personnelle : vous pouvez donner un ou plusieurs de vos Points de Destin à un autre joueur pour qu'il s'en serve en fonction de ses besoins dans la limite d'un seul don par tour de jeu. Vous pouvez prendre cet atout une deuxième fois. Dans ce cas, à chaque fois que vous donnerez un ou plusieurs Points de Destin à un compagnon, celui ci en recevra un supplémentaire gratuit de la part du Conteur. *Condition : Caractéristique liée (Charisme), score minimum de 1 en Sagesse, avoir déjà investi au moins 1 rang en Présence et en Connaissance (Mystères).*

Cent visages – Vous lancez un dé d'action supplémentaire lors de jets de *Discrétion* quand il s'agit de vous fondre dans la foule. Vous pouvez aussi dépenser 1D6 PE pour tenter de vous déguiser en une seule action importante au lieu des dix habituelles. Cet atout peut être pris une deuxième fois en tant qu'atout libre (après le niveau 6, donc) pour vous permettre d'altérer votre apparence au point de pouvoir tenter des transformations physiquement impossibles et notamment changer de sexe ou de peuple. Naturellement, la difficulté du jet de *Déguisement* pour une telle transformation sera

particulièrement élevée (30 étant un minimum). *Condition : score minimum de 1 en Sagesse, avoir déjà investi au moins 1 rang en Représentation (Déguisement) et en Connaissance (Arcanes).*

Conjuration – Vous êtes capable d'invoquer des serviteurs mystiques pour effectuer diverses tâches à votre place. En utilisant une action importante, en dépensant 1D6 PE et en réussissant un jet de votre compétence mystique contre une difficulté de 15 vous faite appel à un *Figurant* surnaturel qui apparaît pour vous prêter main forte. Si le jet de compétence contre 15 est raté ce *Figurant* apparaît tout de même mais vous attaque aussitôt. S'il est réussi cette créature agit sous vos ordres pendant autant de minutes que vous avez de niveaux de mystique avant de disparaître comme elle est venue.

Le nombre maximum de serviteurs invocables est égal à votre Sagesse et le Niveau de ces serviteurs est égal à la moitié de vos niveaux de mystique (arrondi au supérieur). La nature exacte de ces serviteurs est liée aux autres atouts mystiques que vous possédez : Un sorcier disposant de l'atout Manipulation Élémentaire invoquera des esprits liés à l'élément qu'il domine tandis qu'un nécromancien invoquera des spectres ou des zombis.

Les caractéristiques exactes de ces serviteurs sont sous la responsabilité du Conteur : si vous insistez pour invoquer des créatures dotées d'atouts particulièrement puissants (Gabarit, Régénération, etc.) il peut revoir le coût en PE et la difficulté d'invocation à la hausse (1D6 PE supplémentaires et difficulté +10 par atout de Gabarit, par exemple).

Cet atout peut être pris plusieurs fois pour augmenter le niveau des *Figurants* invoqués (chaque nouvel atout leur apportant un niveau supplémentaire). *Condition : Caractéristique liée (Sagesse), au moins un autre atout mystique susceptible de «cadrer» l'invocation (Affinité naturelle, Affinité occulte, Illusions, Manipulation élémentaire ou Nécromancie).*

Disparition – Vous connaissez des techniques secrètes qui vous permettent de disparaître au vu et au su de tous. En utilisant une action importante et

en dépensant 1D6 PE, vous pouvez faire un jet de *Discrétion* même si vous êtes observé ou que vous n'avez rien derrière quoi vous cacher. Pouf ! Disparu !
Condition : score minimum de 1 en Sagesse, avoir déjà investi au moins 1 rang en Discrétion et en Connaissance (Arcanes).

Entraves – Vous pouvez utiliser votre puissance psychique pour entraver un adversaire. Une tentative d'entrave est traitée comme une *Attaque* basée sur la Sagesse et nécessite la dépense préalable d'1D6 PE. L'adversaire peut tenter de résister à votre tentative avec un jet de *Sauvegarde* (basé sur la Force).

Si vous réussissez à entraver votre adversaire, une lutte entre votre esprit et son corps commence. Appliquez les règles de la lutte avec les petites différences suivantes : vous opposez un jet d'*Attaque* (basé sur la Sagesse) à un jet de *Sauvegarde* (basé sur la Force) et le vainqueur ne peut pas infliger de dégâts à l'autre, il ne peut que choisir de rompre ou de prolonger la lutte. Maintenir une entrave active vous coûte une action importante et 1D6 PE par tour mais ne vous empêche pas de faire autre chose (y compris une action importante supplémentaire si vous en avez la possibilité). Vous pouvez prendre cet atout une deuxième fois pour avoir l'option d'infliger des dégâts à votre adversaire (1D6 + Sagesse, l'armure de ne comptant pas) à chaque tour ou vous remportez la lutte. *Condition : Caractéristique liée (Sagesse), avoir déjà investi 1 rang en Connaissance (Arcanes) (ou en Connaissance (Mystères)) et 1 degré en Attaque.*

Familier – Vous êtes en permanence accompagné par une petite créature invisible et immatérielle qui vous aide et vous conseille : la nature et la description de cette étrange petite bestiole mystique doit être définie au moment de prendre l'atout. Le familier ne peut jamais s'éloigner de vous : il est toujours perché sur votre épaule ou caché dans votre poche. Ses bons avis vous donnent un bonus permanent de +1 pour tous vos jets basés sur l'Intelligence.

A côté de ça vous pouvez dépenser 1D6 PE pour lui permettre de se matérialiser et de devenir visible pendant autant de minutes que votre score de Sagesse. Matérialisé, le familier devient plus

autonome et peut éventuellement vous servir à accomplir quelques petites tâches.

De plus, lorsqu'il est ainsi incarné, vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur vos jets d'un avantage au choix et de +2 sur vos jets d'une compétence au choix (l'avantage comme la compétence étant définis une bonne fois pour toute au moment où vous prenez cet atout). Ces bonus ne se cumulent pas avec ceux fournis par une trousse outils ou un éventuel équipement de maître (c'est le familier lui-même qui devient l'équivalent d'une trousse à outils et d'un talisman). Un personnage disposant de l'atout compagnon (animal) peut décider de faire de son compagnon un Familier : dans ce cas la créature est considérée comme étant matérialisée en permanence (et ne peut pas se dématérialiser).
Condition : score minimum de 1 en Sagesse, avoir déjà investi au moins 1 rang en Connaissance (Arcanes) (ou en Connaissance (Mystères)) et en Présence.

Fascination – Vous avez l'art de capter l'attention. Choisissez une compétence de *Représentation* à laquelle vous allez lier cet atout : quand vous voulez fasciner quelqu'un, dépensez 1D6 PE et faites un jet de cette compétence, jet amputé d'un dé d'action et opposé à un jet de *Sauvegarde* basé sur le Charisme. Si vous emportez cette opposition, votre auditeur ne prête plus attention à rien d'autre que vous. Vous pouvez maintenir l'effet en vous consacrant à la fascination, et ce pendant autant de minutes que vous avez de niveaux de mystique. Si votre victime est potentiellement menacée, vous devez refaire le jet opposé pour maintenir le charme actif. Une menace directe interrompt automatiquement la fascination. Si vous êtes un Expert dans votre compétence de *Représentation* vous êtes capable de fasciner jusqu'à deux cibles simultanément (sans surcoût en PE et avec un même jet de dés).
Condition : score minimum de 1 en Sagesse et en Charisme, avoir déjà investi au moins 1 rang dans la Représentation choisie et en Connaissance (Arcanes) (ou en Connaissance (Mystères)).

Forme animale – Au moment de prendre cet atout vous devez choisir un animal donné. Vous pouvez prendre la forme de cette bête en dépensant 2D6 PE

et en effectuant un jet de *Sauvegarde* (basé sur la Constitution) contre 15. Si le jet est raté vous perdez aussitôt 3D6 PV. Cette métamorphose fonctionne comme un déguisement et prend autant de temps à être effective. Vous pouvez rester dans cet état un nombre d'heures égal à vos niveaux de mystique. Sous cette forme, il est inutile de songer à employer certaines compétences sociales ou certains équipements. Vous bénéficiez, par contre, de tous les avantages naturels de la forme épousée (vision de nuit, griffes et fourrure, vol, etc.). Vous pouvez prendre cet atout plusieurs fois pour disposer de plusieurs formes animales. *Condition : Caractéristique liée (Constitution), score minimum de 1 en Sagesse, avoir déjà investi 1 rang en Survie et en Connaissance (Mystères).*

Frappe mentale – Votre esprit est une arme acérée capable d'infliger de graves blessures à la psyché adverse. Une frappe mentale est traitée comme une *Attaque* basée sur la Sagesse et nécessite la dépense préalable d'XD6 PE. Elle inflige XD6 de dégâts psychiques (explosifs sur 6) aux PE de l'adversaire. Ce dernier peut tenter de résister à l'attaque mentale avec un jet de *Sauvegarde* (basé lui aussi sur la Sagesse). Les D6 de dégâts peuvent être répartis entre autant de cibles que vous le désirez, à condition qu'elles soient toutes à portée de vue de votre personnage et que ne soit pas assigné à une même cible plus de D6 de dégâts que vous n'avez de niveaux de mystique. Chaque cible peut opposer un jet de *Sauvegarde* à votre jet d'*Attaque*. Vous pouvez prendre cet atout une deuxième fois pour rendre vos dés de dégâts explosifs sur 5+ au lieu de 6. *Condition : Caractéristique liée (Sagesse), avoir déjà investi 1 rang en Connaissance (Arcanes) (ou en Connaissance (Mystères)) et en Connaissance (Méditation).*

Illusions – Vous savez implanter des chimères dans l'esprit d'une personne et abuser ses sens. En dépensant un nombre variable de points d'énergie (selon la durée et la complexité de la chimère que vous vous proposez de créer) et en opposant un jet d'*Escamotage* amputé de deux dés d'action à un jet de *Sauvegarde* (basé sur l'Intelligence) de votre cible vous pouvez créer à peu près n'importe quel effet

illusoire. La cible doit être à portée de vue de votre personnage.

Condition : score minimum de 1 en Sagesse, avoir déjà investi 1 Rang en Escamotage et en Connaissance (Arcanes).

Magie figée – Vous avez appris à créer des parchemins magiques, des talismans enchantés et diverses formes de gris-gris porte bonheur afin de faciliter vos aventures et celles de vos proches. Vous pouvez ainsi dépenser 1D6 PE et effectuer un jet de *Connaissance (Arcanes)* pour créer un modificateur de soutien « figé », en utilisant les règles habituelles de soutien et de coopération. Ce bonus sera enfermé dans les circonvolutions d'un parchemin ou dans les runes d'une armure. A tout moment, le possesseur de l'objet dans lequel vous avez figé ce modificateur pourra décider de l'activer pour en bénéficier sur son prochain jet (en déchirant le parchemin ou en passant sa main sur les runes par exemple). Ces objets magiques mineurs sont bien entendu à usage unique. Vous pouvez maintenir actifs simultanément autant de modificateurs figés « en attente » que votre score en Sagesse. Cet atout peut être pris une deuxième fois: dans ce cas les modificateurs de soutien figés peuvent aussi servir à améliorer un jet d'avantage. *Condition : Caractéristique liée (Sagesse), score minimum de 1 en Intelligence, avoir déjà investi 1 rang en Connaissance (Arcanes) et dans un Artisanat en rapport avec votre style de magie figée (armurerie, calligraphie, alchimie, etc.).*

Manipulation élémentaire – Vous êtes capable d'exercer votre volonté sur l'un des cinq éléments primordiaux (Air, Terre, Eau, Feu et Ténèbres au choix du joueur). En dépensant un nombre variable de points d'énergie et en battant une difficulté donnée avec un jet de votre compétence mystique vous pouvez ainsi obtenir à peu près tous les effets imaginables.

Gardez à l'esprit que la dépense en PE comme le seuil de difficulté à battre seront estimés par le Conteur en fonction de l'ampleur de la tâche que vous vous proposez d'accomplir. Certaines manipulations peuvent nécessiter la combinaison de plusieurs

éléments différents mais, ça tombe bien, cet atout peut être pris plusieurs fois.

Condition : Caractéristique liée (Intelligence), score minimum de 1 en Sagesse, avoir déjà investi 1 rang en Survie et en Connaissance (Arcanes) (ou en Connaissance (Mystères)).

Manne – Vous êtes capable de matérialiser de la véritable « nourriture spirituelle » à partir de l'énergie vitale ambiante. Quand vous utilisez votre compétence de *Survie* pour vous procurer des Rations vous pouvez dépenser 1D6 PE pour rendre le processus absolument instantané. *Condition : score minimum de 1 en Sagesse, avoir déjà investi au moins 1 rang en Survie et en Connaissance (Mystères).*

Miracle – Vous êtes capable de guérir plaies et blessures avec une simple imposition des mains. Quand vous utilisez votre compétence de *Connaissance (médecine)* pour soigner un personnage blessé vous pouvez dépenser 1D6 PE pour diminuer drastiquement les délais habituels : un soin de blessures légères (regain de PV) deviendra instantané tandis qu'un soin de blessure grave ne prendra plus que quelques minutes. *Condition : score minimum de 1 en Sagesse,, avoir déjà investi au moins 1 rang en Connaissance (Médecine) et en Connaissance (Mystères).*

Nécromancie – Vous êtes capable d'exercer votre volonté sur la Mort elle même. En dépensant un nombre variable de points d'énergie et en battant une difficulté donnée avec un jet de votre compétence mystique vous pouvez ainsi obtenir toutes sortes d'effets (parler à un esprit défunt, animer un cadavre, créer un mort vivant, etc.). Gardez à l'esprit que la dépense en PE comme le seuil de difficulté à battre seront estimés par le Conteur en fonction de l'ampleur de la tâche que vous vous proposez d'accomplir. La création d'un mort vivant puissant (quelque chose qui soit au moins un *Second Rôle*) demande toujours du temps, un jet de difficulté élevée (30 étant un minimum) et une importante dépense d'énergie (3D6 au moins). Une créature créée de cette manière n'est JAMAIS placée d'office sous votre contrôle : il vous faudra compter sur vos compétences sociales pour amadouer l'horreur que

vous venez de lâcher sur le monde. *Condition : score minimum de 1 en Sagesse, avoir déjà investi 1 rang en Connaissance (Arcanes) et en Connaissance (Mystères).*

Psychométrie – Vous savez « lire » le passé des objets et des lieux. Au moment d'effectuer un jet d'*Investigation* pour fouiller un endroit vous pouvez choisir de dépenser un certain nombre de PE (entre 1 et 3D6 PE selon l'ancienneté de ce que vous recherchez) : si votre jet est une réussite vous arrivez alors, littéralement, à faire parler les murs. *Condition : score minimum de 1 en Sagesse, avoir déjà investi au moins 1 rang en Investigation et en Connaissance (Arcanes) (ou en Connaissance (Mystères)).*

Rappel – En dépensant 1D6 PE, vous êtes capable d'imprimer une marque mystique sur un lieu précis. Cette marque agit comme une balise spirituelle pour votre personnage : il sait toujours se situer par rapport à elle (direction, éloignement, etc.). De plus, en dépensant 3D6 PE, en utilisant une action importante et en réussissant un jet de *Connaissance (Arcanes)* contre une difficulté de 15, il peut se transporter instantanément jusqu'à cette marque, quelle que soit la distance qui les sépare. Un échec sur le jet nécessaire pour effectuer le transport instantané signifie la mort du personnage, celui-ci étant définitivement perdu dans les limbes. Une marque peut être apposée sur une personne plutôt que sur un lieu à condition que cette dernière soit consentante. Dans ce cas de figure le mystique est transporté instantanément aux cotés de la personne marquée.

Un magicien professionnel peut maintenir indéfiniment une marque active mais ne peut garder active qu'une seule marque à la fois (imprimer une nouvelle marque « efface » la marque précédente). Un magicien expert peut activer jusqu'à deux marques simultanément. *Condition : score minimum de 1 en Sagesse, avoir déjà investi au moins 1 rang en Connaissance (Arcanes) et en Connaissance (Astronomie) (ou en Connaissance (Dimensions parallèles)).*

Rituels – Vous connaissez deux rituels mystiques en plus de ceux que vous avez appris via vos niveaux de Mystique. Comme d'habitude, vous n'êtes pas obligé de définir la nature de ces rituels au moment de l'acquisition de cet atout et pouvez attendre qu'une nécessité se présente. Cet atout peut être pris une deuxième fois en tant qu'atout libre (après le niveau 6, donc).

Stock d'énergie – Vous avez appris à utiliser des réceptacles pour stocker des points d'énergie. Vous avez besoin d'un objet d'artisanat de valeur spécialement préparé à cette intention, comme une pierre précieuse ou une amulette en or. Le processus de stockage demande une heure et un jet de *Connaissance (Méditation)* de difficulté 15 sachant qu'un objet peut accepter 6 ou 12 PE selon que vous êtes professionnel ou expert dans cette compétence et que vous ne pouvez disposer que d'un seul et unique objet de stockage. Une fois les points dépensés, vous regagnez les vôtres au rythme normal. *Condition : score minimum de 1 en Sagesse, avoir déjà investi 1 rang en Connaissance (Arcanes) ou en Connaissance (Mystères).*

Suggestion – Vous savez utiliser vos pouvoirs mystiques pour convaincre et subjuguier les autres. Au moment d'effectuer un jet de *Présence* vous pouvez choisir de dépenser 1D6 PE : et d'effectuer votre jet amputé de deux dés d'action. Si, malgré ce handicap, le résultat de votre jet est une réussite par rapport au jet opposé de votre interlocuteur vous pouvez influencer ses actes en lui suggérant ce qu'il devrait faire. La suggestion, qui se limite nécessairement à une ou deux phrases, doit être formulée de telle façon que l'action conseillée semble raisonnable. L'action suggérée peut se poursuivre sur autant d'heures que vous avez de niveaux de mystique. Par contre, si elle peut être menée à bien plus rapidement, l'effet de l'atout s'achève dès que le sujet l'accomplit. Il est également

possible de spécifier un événement qui incitera la cible à se comporter d'une certaine façon.

Condition : score minimum de 1 en Sagesse et en Charisme, avoir déjà investi au moins 1 rang en Présence et en Connaissance (Arcanes) (ou en Connaissance (Mystères)).

Télépathie – Vous pouvez dialoguer mentalement avec un ou plusieurs interlocuteurs. En dépensant 1D6 PE et en effectuant un jet de votre compétence mystique d'une difficulté variable (le plus souvent en fonction de l'éloignement qui vous sépare de vos cibles mais d'autres facteurs peuvent éventuellement entrer en jeu) vous pouvez ainsi démarrer une conversation mentale d'une durée maximum en minutes égale à votre score en Sagesse. Vous pouvez communiquer simultanément avec une personne pour chaque niveau de mystique de votre personnage, sachant que chaque interlocuteur en plus du premier demande une dépense supplémentaire d'1D6 PE au moment d'activer ce pouvoir. *Condition : score minimum de 1 en Sagesse, avoir déjà investi 1 rang en Connaissance (Arcanes) ou en Connaissance (Mystères).*

Visions – Il vous arrive de faire des rêves étranges ou d'avoir des visions de choses qui ne sont pas vraiment là. Certaines de ces images se révèlent prémonitoire tandis que d'autres vous donnent des indices sur ce que vous êtes en train de vivre. En dépensant un nombre variable de points d'énergie et en battant une difficulté donnée avec un jet de votre compétence mystique vous pouvez choisir de déclencher ces vagues de prescience. Gardez à l'esprit que la précision des réponses que vous obtiendrez de la part du Conteur sera largement fonction de votre dépense en PE et du résultat de votre jet de compétence. *Condition : score minimum de 1 en Sagesse, avoir déjà investi 1 rang en Connaissance (Arcanes) ou en Connaissance (Mystères).*

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

dK², Copyright 2008, John Doe; Authors Jean-Baptiste "Islyre d'Argolh" Durand, John Grümph, Yannick "Orlanth" Polchetti