

LIVRET 4 : RENCONTRES

Note sur la Responsabilité du MJ (Humain ou IA) :

Le Bestiaire ne sont pas destinés à être utilisés de manière aléatoire ou automatique. Le MJ est le seul garant de l'équilibre, de la cohérence et du plaisir de jeu.

- **Cohérence et Réalisme** : L'adaptation ne doit pas sacrifier la logique de l'univers. Un camp de brigands ne doit pas être réduit à un seul homme blessé uniquement pour s'aligner sur la force des PJ ; le nombre et la force des adversaires doivent rester crédibles selon le contexte (ville ou village).
- **Cohérence des Groupements** : Les créatures au sein d'un même lieu doivent former un écosystème ou un voisinage logique. Il est impensable qu'un prédateur sauvage (ex: un ours) cohabite naturellement dans la même pièce avec des araignées géantes ou des morts-vivants. Une telle cohabitation doit être justifiée narrativement (ex: passage scellé séparant les zones, contrôle magique, ou action d'un individu intelligent ayant organisé le lieu).
- **Arbitrage et Viabilité** : Le MJ doit favoriser une difficulté qui permet aux joueurs de triompher et de s'amuser, en gardant un œil vigilant sur leur état actuel (équipement, blessures). L'aventure doit rester viable, mais méritée.
- **Agence et Survie** : Si une situation est logiquement "suicidaire", le MJ n'a pas l'obligation de la corriger artificiellement. C'est aux joueurs d'apprendre à ruser, à négocier ou à fuir. Le MJ doit cependant éviter d'abuser des situations mortelles sans offrir de signes avant-coureurs ou d'alternatives narratives.
- **Interdiction de l'Aléatoire Pur** : Une rencontre ne doit jamais être le fruit d'un simple "jet de dé" si le résultat menace la cohérence de la narration ou impose un déséquilibre technique injuste.

Pour évaluer la difficulté d'un combat, le MJ doit d'abord identifier la Dangersité des adversaires.

Chaque créature possède un score de Dangersité affiché sous la forme X ou X+ :

- **Le Chiffre (X)** : Correspond au **Score Total d'Attaque** le plus élevé (somme du **Type** et de la **Cible**) de la créature. C'est ce chiffre qui détermine si la créature peut rivaliser techniquement avec les PJ.
- **Les Bonus (+)** : Un + représente un indice qui indique que la créature est plus dangereuse que ce que son chiffre indique. Cela est en général dû à une armure ou un talent de furtivité.

La Règle de Comparaison (Équilibrage) :

Le MJ compare le Meilleur Score d'Attaque du Groupe PJ (la stat la plus haute parmi les joueurs) au Chiffre de Dangerosité de l'ennemi le plus fort.

1. **Si Max Ennemi > Max PJ : RENCONTRE MORTELLE (À Éviter).**
 - *Exemple (Duo) : 2 Novices (+1) contre 1 Araignée Colossale (Dangerosité 2).*
2. **Si Max Ennemi = Max PJ :**
 - **Groupe Adverse de Taille Égale : RENCONTRE MORTELLE (À Éviter).**
 - *Exemple (Duo) : 2 Novices (+1) contre 2 Bandits humains Vaurien (Dangerosité 1).*
 - **Groupe Adverse de Taille Inférieure : RENCONTRE DANGEREUSE.**
 - *Exemple (Duo) : 2 Novices (+1) contre 1 Ours Brun Adulte (Dangerosité 1+).*
3. **Si Max Ennemi < Max PJ :**
 - **Groupe Adverse de Taille Supérieure (Surnombre) : RENCONTRE ÉQUILIBRÉE.**
 - *Exemple (Duo) : 2 Novices (+1) contre 4 Rats Géants (Dangerosité 0) (2 Rats/PJ).*
 - **Autres cas (Taille Égale ou Inférieure) : RENCONTRE FACILE.**
 - *Exemple (Duo) : 2 Novices (+1) contre 2 Paysans (Dangerosité 0).*