

# Manuel du Joueur

---

Automatic translation placeholder for fr

---



---

## 1) Comment se déroule le jeu à table

- **Le Meneur de Jeu (MJ)** décrit la situation et dit ce qui est possible dans cette scène.
- **Toi tu dis : ce que tu fais et quel effet tu souhaites.**
- Si le résultat est incertain ou risqué, le MJ dit :
  1. **Quelle caractéristique** tu utilises (**S / Z / M**),
  2. **Quelle est la difficulté D** (ou la **défense** de la cible),
  3. **Quelles sont les menaces en cas d'échec** (conséquence).

Ensuite, tu jettes le dé de caractéristique et vous savez immédiatement ce qui se passe ensuite.

### La règle la plus courte

**Lancer le dé de caractéristique. Résultat  $\geq T$  = succès.**

---

## 2) Ce que possède votre personnage

Votre personnage possède :

- **Concept** (1 phrase : qui vous êtes, dans quel monde vous évoluez),
- **Rôle** (Assaut / Spécialiste / Adepte),
- 3 **caractéristiques** : Force (F), Dextérité (D), Pouvoir (**P**) ,
- **Cœurs** (endurance) et **Points de Pouvoir** (PP),
- **Coup de Chance** (CC),
- (optionnel) **Talents**,
- **équipement**.

### 2.1 Caractéristiques (F/A/**P**) — à quoi servent-elles

- **Force (F)**: combat rapproché, force physique, portage, endurance. - **Adresse (A)**: tir, précision, furtivité, esquive, acrobatie, conduite de véhicules. - **Puissance (P)**: « effets spéciaux » du monde du jeu : magie, psionisme, foi, supertechnologie, piratage, influence, intuition — selon la convention.

### 2.2 Dés de caractéristiques — comment fonctionnent-ils

Chaque caractéristique a un dé : <span class="rpg-token token-**k4**">**d4**, <span class="rpg-token token-**k6**">**d6**, <span class="rpg-token token-**k8**">**d8**, <span class="rpg-token token-**k12**">**d12** ou <span class="rpg-token token-**k20**">**d20**.

Lorsque vous utilisez une caractéristique, vous lancez **un dé** de cette caractéristique.

- Plus le dé est grand = plus la chance de succès et de succès exceptionnel (maximum sur le dé) est élevée.

**Exemple :** Vous avez une Dextérité de <span class="rpg-token token-k8">**d8**. Lorsque vous tirez, grimpez ou vous faufilez, vous lancez généralement un <span class="rpg-token token-k8">**d8**.

## 2.3 Ressources : Cœurs, Points de Pouvoir et Coup de Chance

- **Cœurs** : 5 au début. Les coups et la pression retirent des Cœurs.
  - **Points de Pouvoir (PD)** : 3 au début. Vous les dépensez pour des pouvoirs et des actions hors norme.
  - **Coup de Chance (CC)** : 2 au début de chaque session. C'est votre « sauvetage de scènes » et l'augmentation du drame.
- 

### Étape 1 : Concept et rôle

Choisissez un rôle – c'est le style général d'action (applicable à tout univers).

- **Assaut** : vous prenez des risques et poussez les scènes en avant.  
(ex. : guerrier, marin, gardien, chasseur, barbare)
- **Spécialiste** : vous agissez avec précision, avec un plan et des outils.  
(ex. : voleur, sniper, éclaireur, hacker, pilote, traqueur)
- **Adepte** : vous faites des choses "au-delà de la norme" – par le pouvoir, le savoir, l'influence.  
(ex. : mage, psionique, prêtre, alchimiste, technomancien, diplomate)

### Étape 2 : Répartissez les dés de caractéristiques

Répartissez les dés : une caractéristique <span class="rpg-token token-k12">**k12**, une <span class="rpg-token token-k8">**k8**, une <span class="rpg-token token-k6">**k6**.

Conseils rapides :

- **Assaut** a généralement **S** au plus haut.
- **Spécialiste** a généralement **Z** au plus haut.
- **Adepte** a généralement **M** au plus haut.

### Étape 3 : Enregistrez les ressources

- **Cœurs** : 5
- **Points de Puissance** : 3
- **Coup de Chance** : 2 (renouvelé au début de la session)

### Étape 4 (facultatif) : Choisissez 2 Talents

Les talents sont des mots-clés courts décrivant dans quoi vous êtes bon (compétences qui reviennent souvent en jeu). - Exemples : « Éclaireur », « Mécanicien », « Médecin », « Négociateur », « Athlète », « Analyste », « Hackeur », « Ritualiste ».

**Comment fonctionnent les Talents :** si un Talent aide réellement lors d'un test, le MJ considère cela comme une meilleure situation et vous pouvez **augmenter le dé d'un cran** pour ce jet. - En général, 1 Talent par test. - Un Talent ne remplace pas la description d'une action – il doit renforcer un plan sensé.

**Exemple :** Vous avez le Talent « Mécanicien » et vous essayez de démarrer un générateur en urgence. Le MJ considère que cela aide : vous augmentez <span class="rpg-token token-k8">**d8** à <span class="rpg-token token-k12">**d12** pour ce test.

### Étape 5 : Équipement

Listez :

- 1 outil « clé » (arme ou équipement professionnel),
- 1 protection (armure, bouclier, camouflage – selon le monde),
- 3 objets utilitaires.

L'équipement fonctionne le plus souvent comme une **autorisation** : si vous avez quelque chose, vous pouvez essayer des actions appropriées. Un bon outil peut aussi créer une meilleure situation (augmentation des dés), si cela a du sens.

### Exemple de personnage (universel)

- Rôle: Spécialiste
  - F <span class="rpg-token token-k6">k6, D <span class="rpg-token token-k12">k12, I <span class="rpg-token token-k8">k8
  - Cœurs 5, PM 3, É S 2
  - Talents: « Éclaireur », « Négociateur »
  - Équipement: arme à distance, crochets / trousse à outils, corde, lampe de poche
- 

### 4.1 Quand vous lancez

Vous lancez lorsque :

- quelque chose est **risqué** ou incertain,
- l'échec a une **conséquence significative**.

Si quelque chose est évident et sans pression, le MJ peut dire « ça réussit » sans lancer de dé.

### 4.2 Difficulté T

Le MJ choisit la Difficulté :

- **T 3** facile
- **T 4** standard
- **T 5** difficile
- **T 6** très difficile
- **T 8** héroïque
- **T 12** légendaire

Vous n'avez pas besoin de « deviner » la Difficulté — le MJ la dit explicitement.

### 4.3 Résultats du lancer

- 1: échec avec conséquence (la complication se produit assurément).
- **Résultat < T** : échec (mais la scène continue).
- **Résultat ≥ T** : succès.
- **Maximum sur le dé** (par exemple, 12 sur <span class="rpg-token token-k12">k12, 20 sur <span class="rpg-token token-k20">k20): succès exceptionnel + avantage supplémentaire.

**Avantage supplémentaire** (exemples): plus vite, plus silencieux, plus sûr, effet plus grand, meilleure position, détail supplémentaire en votre faveur.

### 4.4 Situation améliorée/dégradée (sans bonus)

Au lieu de compter les modificateurs, jouez avec la situation :

- **Situation améliorée** → augmentez le dé d'un cran  
(<span class="rpg-token token-k6">k6 → <span class="rpg-token token-k8">k8 → <span class="rpg-token token-k12">k12 → <span class="rpg-token token-k20">k20)
- **Situation dégradée** → réduisez le dé d'un cran  
(<span class="rpg-token token-k20">k20 → <span class="rpg-token token-k12">k12 → <span class="rpg-token token-k8">k8 → <span class="rpg-token token-k6">k6 → <span class="rpg-token token-k4">k4)

Votre rôle en tant que joueur : **créez de meilleures conditions** par la description et les décisions (couverture, préparation, outils, plan, reconnaissance).

#### 4.5 Aide d'un allié

Un allié peut utiliser son Action pour vous aider. Ensuite, pour ce jet:

- vous améliorez le dé d'un degré.

L'aide doit avoir un sens dans la description (distraction, couverture, transmission d'outils, soutien de tir, deuxième paire de mains).

#### Exemple de test (clair et complet)

Tu veux ouvrir une porte verrouillée avant que les gardes n'arrivent.

- MJ : « C'est de la Dextérité. **T 5** . Échec : tu fais du bruit et perds du temps. »
  - Tu as D <span class="rpg-token token-**k8**">**d8**, mais tu utilises des crochets et as le Talent « Spécialiste des serrures » → meilleure situation, tu montes à <span class="rpg-token token-**k12**">**d12**.
  - Jet <span class="rpg-token token-**k12**">**d12** = 6 → succès : la porte s'ouvre sans déclencher d'alarme.
- 
- 

### 5) Un Coup de Chance (UC) — quand vaut-il la peine de l'utiliser

Au début de chaque session, vous avez **2 UC**. UC est là pour :

- sauver des scènes importantes,
- ajouter de la dramaturgie,
- récompenser les décisions courageuses.

Dépensez **1 UC** pour choisir un :

- **Relancer** votre test (gardez le meilleur résultat), ou
- **Augmenter le dé d'un niveau** pour ce seul jet, ou
- **Transformer un échec en „succès avec coût”** — l'action réussit, mais le MJ ajoute immédiatement un prix à payer.

**Récupération d'UC** : au début de la session suivante, vous revenez à la limite. Le MJ peut accorder **+1 UC** pour un risque courageux, une excellente décision narrative ou pour avoir joué avec les conséquences.

**Exemple** : Un échec lors d'un saut entre les toits signifierait une chute dans la rue. Vous dépensez 1 UC et transformez l'échec en succès avec coût : vous atteignez l'autre côté, mais perdez de l'équipement ou vous tordez la cheville (pire situation dans la scène suivante).

---

#### 6.1 Distances (par défaut, sans carte)

Décrivez la distance avec quatre mots :

- **Près** (à portée de main),
- **Pas loin** (quelques pas),
- **Loin** (de l'autre côté de la scène),
- **Très loin** (sniper / véhicule).

Dans un tour, vous avez : **Déplacement + 1 Action**.

Le déplacement change généralement la distance d'un degré (Pas loin → Près, etc.).

#### 6.2 Option : jouer sur une grille

Si vous jouez sur une carte :

- 1 case = 1–2 m,

- déplacement par tour : **jusqu'à 5 cases**,
- les diagonales comptent pour 1 case,
- les autres règles fonctionnent de la même manière.

### 6.3 Attaque

- **Corps à corps** : jet de **Force** (**S**) contre la **Défense** de la cible.
- **Distance** : jet de **Dextérité** (**Z**) contre la **Défense** de la cible.

**Défense des adversaires (à titre indicatif) :**

- **4** Faible
- **5** Type
- **6** Elite
- **8** Boss
- **12** Boss légendaire

### 6.4 Couverture et position

- Cible à couvert / mauvais angle / pression → situation défavorable (réduisez le dé).
- Bonne position / surprise / supériorité numérique → situation favorable (augmentez le dé).

### 6.5 Frapper et dégâts

- Une frappe inflige **1 Cœur**. - Un succès exceptionnel inflige **2 Coeurs** ou produit un effet puissant (désarmement, renversement, repousser, délogement de la couverture).

### 6.6 0 Coeurs

Lorsque tu tombes à **0 Coeurs**, tu es hors de combat (blessé, étourdi, en état de choc - selon la convention).

- Un allié peut utiliser une Action pour te faire remonter à **1 Cœur**.
- Si la pression continue, ta priorité est la protection et l'évacuation, pas le « tanking ».

### Exemple de tour court (sans grille)

- Vous êtes **À Proximité** de l'élite. - Déplacement: vous vous placez **Près** du pilier (couverture). - Action: attaque au corps à corps (**S**). La défense de l'élite est de **6**. Vous avez **S** <span class="rpg-token token-**k12**">**k12**. Jet de 9: succès, l'élite perd 1 Cœur.

## 7) Pouvoirs et actions au-delà de la norme (Points de Pouvoir)

Ce que nous appelons « pouvoir » dépend du monde : sorts, psionique, foi, gadgets, piratage, super-astuces.

### 7.1 Comment utiliser une puissance

1. Décrivez l'effet.
2. Le MJ indique la difficulté et le coût en **PM**.
3. Dépensez des **PM** et lancez **Puissance** (**P**).

### 7.2 Niveaux d'effet (T / coût)

- **Truc:** effet court, astuce → **T 4**, coût 0–1 <span class="rpg-token token-**pm**">**PM**</span>
- **Standard:** attaque, bouclier, impulsion → **T 5**, coût 1 <span class="rpg-token token-**pm**">**PM**</span>
- **Fort:** zone, guérison, paralysie, hack « en direct » → **T 6**, coût 2 <span class="rpg-token token-**pm**">**PM**</span>

- **Grand:** changement de scène, intervention puissante → **T 8-12**, coût 3 <span class="rpg-token token-pm">**PM**</span>

### 7.3 Échec et réussite exceptionnelle

- Échec : les <span class="rpg-token token-pm">**PM**</span> dépensés sont perdus, et la conséquence survient (surcharge, trace, perte de position, effet secondaire). - Maximum sur le dé : réussite exceptionnelle + avantage supplémentaire (portée plus grande, durée plus longue, effet plus puissant, ou moins d'« effets secondaires »).

### 7.4 Récupération **PM**

- Après une scène de conflit, vous récupérez 1 **PM**. - Après un repos en toute sécurité – jusqu'au maximum (si le monde du jeu le permet). **Exemple (fantasy):** « Saut court » – Standard, **T 5**, coût 1 **PM**. **Exemple (sci-fi):** « Surcharge de la serrure électronique » – Standard, **T 5**, coût 1 **PM**.
- 

## 8) Repos et régénération

Si vous avez un moment de sécurité (abri, bandage, service, repas) :

- vous retrouvez tous vos **Cœurs**,
- et vous complétez vos **PM** selon la règle de repos de votre convention.

Dans des campagnes plus strictes, le MJ peut exiger un arrêt complet pour récupérer tout.

---

## 9) Développement du personnage (lorsque vous « évoluez »)

Le développement se fait **après l'aventure** (généralement après 1 à 3 sessions, selon le rythme de la campagne).

Vous choisissez **une** des options suivantes :

- augmentez une caractéristique d'un niveau de dé (max. jusqu'à <span class="rpg-token token-k20">**k20**</span> > <span class="rpg-token token-d20">**d20**</span>), ou
- +1 Cœur (max. 7), ou
- +1 **PM** (max. 5), ou
- un nouveau Atout (règle courte à une phrase convenue avec le MJ).

**Exemple:** La Dextérité passe de <span class="rpg-token token-k8">**k8**</span> > <span class="rpg-token token-d8">**d8**</span> à <span class="rpg-token token-k12">**k12**</span> > <span class="rpg-token token-d12">**d12**</span>. Désormais, tous les tests D se font sur <span class="rpg-token token-k12">**k12**</span> > <span class="rpg-token token-d12">**d12**</span>.

---

## 10) Variante « uniquement **d6** » : **2d6**

Si vous souhaitez jouer uniquement avec des **d6** :

- Chaque test est **2d6 + modificateur de caractéristique**.
- Modificateurs de caractéristiques au départ : une caractéristique +2, une +1, une +0.

**Résultat :**

- **6 ou moins** – échec avec conséquence
- **7-9** – succès avec coût
- **10+** – succès total
- **12** – succès exceptionnel

**Situation :** ajoutez +1 / -1 au jet (en faveur / défaveur), au lieu de changer les seuils.

**Coup de Chance en 2d6 :** fonctionne de la même manière, mais vous remplacez « augmentation de dés » par **+1 au jet**.

---

## 11) Bonnes habitudes de joueur

- Parlez : **ce que vous faites + pourquoi.** L'objectif des actions aide le MJ à établir les enjeux.
- Si la difficulté est élevée : ne vous "acharnons pas sur le jet" — **changez la situation** (préparation, outil, couverture, aide, autre voie).
- Collaborez : l'aide d'un allié est l'un des leviers les plus puissants et les plus simples du système.
- En combat, la position l'emporte : la couverture, la distance et l'avantage situationnel sont souvent plus importants que la statistique.