

# Manuel du Joueur

---

Automatic translation placeholder for fr

---



---

## MG décrit la situation et dit ce qui est possible.

- Tu dis, **ce que tu fais et quel effet tu souhaites.**
- Si le résultat est incertain, MG dit.
- MG décrit la situation et dit ce qui est possible.
- Tu dis, **ce que tu fais et quel effet tu souhaites.**
- Si le résultat est incertain, le MG dit :
  1. quelle caractéristique tu utilises (S/Z/M),
  2. quelle est la difficulté (**TN**),
  3. ce qui peut se passer en cas d'échec.
- Tu lances **un dé** de ta caractéristique et regardes si le résultat  $\geq$  **TN**.

## La règle la plus courte

---

### 1. Introduction

Votre personnage a :

- **Rôle** (Guerrier / Voleur / Mage),
- **3 caractéristiques** : Force (F), Dextérité (D), Magie (M),
- **Vie** (Cœurs) et **Mana**,
- **2 Talents** ( facultatif, mais recommandé),
- un équipement.

### 2.1 Caractéristiques (S/Z/M) — à quoi elles servent

- **Force (S)** : combat rapproché, forçage, levage, endurance.
- **Agilité (Z)** : tirs, précision, furtivité, esquive, acrobatie.
- **Magie (M)** : effets « spéciaux » (sorts/psychique/technologie — selon le jeu).

### 2.2 Dés des caractéristiques

Chaque caractéristique a son propre dé (par exemple, **d6**, **d8**, **d10**, **d12**, **d20**). Vous lancez toujours **un dé**.

- Un dé plus grand = plus de chances d'obtenir des résultats élevés.

### 2.3 Vie et Mana

- **Vie** : 5 Cœurs (début).
  - **Mana** : 3 (début). Tu la dépenses lorsque tu utilises de la Magie.
- 

## Étape 1 : Choisissez un rôle

Choisissez un rôle. Cela définit les dés de caractéristiques de départ :

- **Guerrier** : Force **d10**, Agilité **d6**, Magie **d6**
- **Voleur** : Force **d6**, Agilité **d10**, Magie **d6**
- **Magicien** : Force **d6**, Agilité **d6**, Magie **d10**

## Étape 2 : Enregistrer les ressources

## Étape 3 : Choisissez 2 Talents (facultatif)

Les Talents sont de courtes phrases décrivant dans quoi vous êtes bon.

- Exemples neutres : « Négociateur », « Éclaireur », « Mécanicien », « Médecin », « Athlète », « Analyste », « Hacker ».

**Comment fonctionnent les Talents** : si un Talent aide réellement dans le test, le MJ peut **réduire la difficulté** (**TN**) d'un niveau.

- En général, 1 Talent par test.
- Le Talent ne remplace pas la description de l'action — il aide lorsque cela a réellement du sens.

## Étape 4 : Équipement

Liste :

- 1 outil de combat (de près ou à distance),
- protection (si cela convient),
- 3 objets utilitaires.

L'équipement dans ce jeu fonctionne le plus souvent comme un « **permis** » : tu as quelque chose, donc tu peux essayer certaines actions.

## Exemple de personnage

- Rôle : Voleur
  - S **d6**, Z **d10**, M **d6**
  - Vie 5, Mana 3
  - Talents : « Éclaireur », « Négociateur »
  - Équipement : outil à distance, crochets, corde, lampe torche
- 

### 4.1 Quand tu lances

Tu lances quand :

- quelque chose est **risqué** ou incertain,
- et l'échec a des conséquences.

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

### 4.2 Difficultés (**TN**)

Quatre niveaux sont utilisés :

- **TN 4 — Facile**

- **TN** 6 — Normal
- **TN** 8 — Difficile
- **TN** 12 — Héroïque

Le MJ choisit la **TN**. Vous n'avez pas besoin de "deviner" — le MJ indique simplement quelle est la difficulté.

### 4.3 Résultats du lancer

**Niveau de Difficulté** (**TN**) : 4 (Facile), 6 (Normal), 8 (Difficile).

**Résultat du Lancer** :

- **1** : Échec + Complication.
- < **TN** : Échec.
- $\geq$  **TN** : Succès.
- **Max (10/20)** : Succès + Avantage.

### 4.3 Résultats du jet

- **Résultat  $\geq$  TN** : succès.
- **Résultat < TN** : échec.
- **Jet de 1** : échec avec complication.
- **Max sur les dés** (par exemple, 10 sur **d10**) : succès exceptionnel + avantage supplémentaire.

**Avantage supplémentaire** (exemples) : plus rapide, plus silencieux, plus sûr, plus grand effet, meilleure position.

### 4.4 Changements de difficulté « d'un degré »

Au lieu de compter les bonus, le MJ change parfois la **TN** d'un degré :

- conditions moins favorables  $\rightarrow$  **TN** plus élevée (par exemple, 6  $\rightarrow$  8),
- conditions plus favorables  $\rightarrow$  **TN** plus basse (par exemple, 8  $\rightarrow$  6).

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

### 4.5 Aide d'un allié

Un allié peut utiliser son Action pour t'aider. Dans ce cas, pour ce seul jet, tu peux :

- augmenter le dé d'une taille : **d6**  $\rightarrow$  **d8**  $\rightarrow$  **d10**  $\rightarrow$  **d12**  $\rightarrow$  **d20**.

L'aide doit avoir un sens dans la description (par exemple, couvrir, distraire, fournir des outils).

### Exemple de test

Tu veux rapidement ouvrir un passage bloqué.

- MG : « C'est de l'Agilité, **TN** 6. »
- Tu lances un **d10** et tu obtiens 7  $\rightarrow$  succès : passage ouvert.

## 1. Kratka

- **1 case** est l'unité de base de distance.
- Dans un tour, vous avez **un mouvement de 5 cases**.
- Vous pouvez vous déplacer en diagonale (une diagonale compte comme 1 case).
- La couverture est importante : si quelque chose vous protège d'une attaque à distance, il est généralement plus difficile de toucher.

## 6.1 À quoi ressemble un tour

Dans votre tour, vous avez :

- **Mouvement** (jusqu'à 5 cases),
- **1 Action.**

Une action peut être : attaque, utilisation d'équipement, test de caractéristique, aide, utilisation de la Magie.

## 6.2 Attaque

1. Choisissez une cible (dans la portée et en ligne de vue).
2. Choisissez une arme/sort.
3. Vérifiez quelle Caractéristique est utilisée (par exemple, Force au corps à corps, Dextérité à distance, Magie pour le sort).
4. **Lancez.** Comparez avec la **TN** de l'adversaire.

## 6.2 Attaque

- **Corps à corps** : jet de **Force (F)**.
- **À distance** : jet de **Agilité (A)**.
- Le MJ indique la **TN** de l'adversaire.

**TN** par défaut des adversaires :

- **Péon** : **TN** 6
- **Élite** : **TN** 8
- **Boss** : **TN** 12

## 6.3 Que signifie un tir réussi

- **Pacholek** : Meurt (ou est éliminé du combat).
- **Élite/Boss** : Perd **1 Cœur**.
- **Joueur** : Perd **1 Cœur** (sauf s'il a une Armure — dans ce cas, l'Armure absorbe le coup, mais s'use).

## 6.3 Que signifie un coup

- Tu touches un cône → il sort du combat.
- Tu touches une élite/un boss → il reçoit une Blessure (le boss a généralement 3 Blessures).
- Succès exceptionnel contre une élite/un boss → tu infliges généralement +1 Blessure (au total 2), ou tu gagnes un avantage situationnel (par exemple, le repousser de sa couverture).

## 6.4 Échec et « Revanche »

Le combat comporte des risques. Si vous **ratez** (résultat < **TN**) ou faites un **1** :

- L'ennemi contre-attaque : vous perdez **1 Cœur**.
- Ou une autre complication logique survient (ex. vous perdez votre arme, vous êtes renversé).

*Ce n'est pas le tour de l'ennemi, c'est l'effet de votre attaque ratée.*

## 6.4 Échec et « Revanche »

Si vous **échouez** (résultat < **TN**) et que l'ennemi pouvait réellement vous atteindre, vous perdez **1 Cœur**.

- Au corps-à-corps, c'est fréquent.
- À distance, cela dépend beaucoup de la couverture et de la situation.

Votre leçon tactique : **positionnez-vous pour éviter la revanche en cas d'échec** (couverture, distance, plan, aide).

## 6.5 0 Serc

Si tu tombes à 0 Cœurs :

- Tu es **À terre**.
- Tu ne peux pas effectuer d'actions (seulement ramper et parler avec tes dernières forces).
- Un allié peut te "relever" (action Aide), en te redonnant 1 Cœur.
- Si tu reçois des dégâts en étant À terre — **Tu meurs**.

## 6.5 0 Serc

Lorsque tu tombes à 0 Serc :

- tu es renversé et tu ne peux pas effectuer d'actions,
- un allié peut utiliser une Action pour te remettre sur pied avec **1 Serc**.

## Exemple de courte action

- Mouvement : tu cours de 3 cases vers la couverture.
  - Action : tu tires (Z). MJ : « **TN** 6, mais la cible est derrière la couverture → **TN** 8 ». Tu lances **d10**=9 → touche.
- 

## 1. Introduction

Magie à mécanique des « effets spéciaux ». Vous décrivez l'effet, le MJ fixe la difficulté et le coût en mana.

## 7.1 Coûts et niveaux

- **Astuce** : **TN** 4, coût 0–1
- **Standard** : **TN** 6, coût 1
- **Effet puissant** : **TN** 8, coût 2
- **Grande puissance** : **TN** 12, coût 3

## 7.2 Échec en Magie

Lorsque la Magie échoue :

- tu perds la Mana dépensée,
- une conséquence apparaît (par exemple, -1 Cœur, perte de position, menace supplémentaire).

## 7.3 Succès exceptionnel

Le maximum sur les dés de Magie donne un avantage supplémentaire :

- portée/zone plus grande,
- durée plus longue,
- efficacité accrue,
- ou coût réduit (le MJ peut rendre 1 Mana).

## Exemple de Magie

Tu veux effectuer un court « saut » de 5 cases.

- MJ : « C'est Standard : **TN** 6, coût 1. »
  - Tu paies 1 Mana, tu lances M **d10**=7 → succès : tu sautes derrière la couverture.
-

## 1. Introduction

Après le conflit, si vous avez un moment de sécurité et des conditions de repos minimales :

- La Vie et le Mana reviennent à plein.
- 

## 1. Introduction

Po przygodzie wybierasz **un** :

- augmente S/Z/M d'1 taille de dé : **d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**,
- ou +1 Cœur (max 7),
- ou +1 Mana (max 5).

Cela signifie un développement sans ajouter d'autres dés aux lancers.

---

## 1. Introduction

Si sur la table il n'y a qu'un **d6**, au lieu de la taille du dé, tu as le seuil de succès :

- Maître 3+, Formé 4+, Novice 5+, Sans compétence 6.

Le MJ peut augmenter/diminuer le seuil de 1 niveau en fonction de la situation ou de l'aide.

---

## Toujours dire

- Toujours dis : **ce que tu fais + pourquoi**. « Je veux appuyer sur le levier » c'est bien, mais « je veux appuyer sur le levier pour fermer le passage » c'est encore mieux.
  - Si le **TN** est élevé : ne dis pas « fatigue du jet » — change la situation (couverture, outils, aide, autre chemin).
  - Établissez la coopération : une personne aide, l'autre effectue le test.
  - En combat, respecte la couverture et la position — elles sont souvent plus importantes que le jet lui-même.
- 

Fin du livre du joueur.