

Règles en bref

Automatic translation placeholder for fr

[ERROR] 1) Bohater w 1 minutę

[Translation Failed] * **Koncept:** kim jesteś i w jakim gatunku grasz (1 zdanie).

- **Rola (wybierz jedną):**
 - **Szturm** – presja, walka, przełamywanie przeszkód
 - **Specjalista** – skradanie, precyzja, technika, obserwacja
 - **Adept** – moce, wiedza, wpływ, improwizacja
- **Cechy (3):**
 - **Siła (S)** – siła fizyczna, wytrzymałość, walka wręcz
 - **Zręczność (Z)** – refleks, skradanie, strzelanie, pilotowanie
 - **Moc (M)** – magia/psionika/technologia/blef/intuicja (zależnie od świata)
- **Kości cech:** jedna cecha **k12**, jedna **k8**, jedna **k6** (wybierz zgodnie z rolą).
- **Serca:** 5. **Punkty Mocy:** 3 (wydajesz na moce i „zagrania specjalne”). Poniżej masz gotowy fragment do wklejenia (wariant A), w stylistyce krótkich zasad „1-page”.

Łut Szczęścia (jak działa): wydaj 1 ŁS, aby wybrać jedno:

- **Przerzut** swojego testu (zostawiasz lepszy wynik), albo
- **Podbicie kości o 1 stopień** na ten jeden rzut (**k6** → **k8** → **k12** → **k20**), albo
- **Zamiana porażki na „sukces z kosztem”** — akcja się udaje, ale MG natychmiast dokłada cenę (np. tracisz czas, robisz hałas, zużywasz zasób, kończysz w gorszej pozycji, przyciągasz uwagę, psujesz sprzęt).

Odzysk ŁS: na początku kolejnej sesji wracasz do limitu. MG może przyznać +1 ŁS za odważne ryzyko, świetną decyzję fabularną lub granie konsekwencjami.

- **Ekwipunek:** 1 narzędzie „kluczowe” (np. miecz, karabin, zestaw hakerski), 1 ochrona (pancerz, tarcza energetyczna, kamuflaż), 3 drobiazgi pasujące do konceptu.

Przykład: Specjalista: Z **k12**, M **k8**, S **k6**. W cyberpunku M to „Hacking/Influence”; w fantasy M to „Magia/Wola”.

2) Comment exécuter des actions

1. Choisissez la caractéristique appropriée (S/Z/M) et lancez le dé de cette caractéristique.

2. Comparez au niveau de difficulté (**TN**) :

- Facile 4, Normal 6, Difficile 8, Héroïque 12.

3. Résultat :

- 1 sur le dé — échec avec complication (bruit, perte de temps, petite blessure, etc.).
- Résultat < **TN** — échec.
- Résultat ≥ **TN** — succès.

- Maximum sur le dé (par exemple 10 sur **d10**, 20 sur **d20**) — succès exceptionnel avec un avantage supplémentaire.
- Améliorations sans comptage :

- Meilleure/ pire situation : abaissez/ augmentez le **TN** d'un niveau (par exemple, 6 → 8 grâce à une couverture).
- Aide d'un allié (avec son action) : pour ce lancer, "augmentez" le dé d'une taille (**d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**). Exemple : Le guerrier défonce la porte (Normal 6). Il lance un **d10** et obtient 10 — succès exceptionnel : la porte vole en éclats, et le garde derrière elle tombe.

3) Mouvement et combat sur le plateau

- Mouvement : jusqu'à 5 cases (diagonales autorisées).
- Ton tour : Mouvement + 1 Action (par exemple, attaque, sort, fouille, lever un levier).
- Attaque :
 - Corps à corps (C) : jet contre la **TN** de l'adversaire.
 - Distance (D) : la couverture de la cible augmente la **TN** de 1 niveau.
- TN** des adversaires : Soldat 6, Élite 8, Boss 12.
- Effets d'un coup : Soldat — tombe après un coup ; Élite — le MJ peut exiger des conditions favorables ; Boss — a 3 Blessures (un coup = 1 Blessure). Succès exceptionnel contre le Boss = 2 Blessures.
- Riposte : si tu manques en corps à corps ou dans la portée de riposte, tu perds 1 Cœur (sauf si tu as une couverture totale). Exemple : Mage (D **d6**) tire avec une fronde sur un soldat derrière un coffre : **TN** 6 + couverture → 8. Le Mage demande de l'aide au Voleur (augmente le dé à **d8**) et change de position pour une meilleure couverture (**TN** descend à 6). **d8**=7 — touché.

4) Magie

- Lancer un sort : décrivez l'effet, dépensez du Mana, lancez Magie (M).
 - Astuce (flamme, bruit, brouillard) — **TN** 4, coût 0–1 Mana.
 - Projectile/Protection/Saut de 5 cases — **TN** 6, coût 1 Mana.
 - Zone/Soin +2 Cœurs/Paralysie — **TN** 8, coût 2 Mana.
 - Grande puissance (pont de glace, tempête de feu) — **TN** 12, coût 3 Mana.
- Échec : La Mana est perdue ; une petite conséquence survient (essoufflement –1 Cœur ou attention non désirée des ennemis).
- Repos après le combat : vous récupérez toute votre Mana ; un repos en sécurité restaure également des Cœurs. Exemple : « Éclair » (téléportation courte de 5 cases) : **TN** 6, coût 1 Mana. Le mage **d10** lance 7 — saut réussi derrière la protection.

5) Chute et guérison


- 0 Cœur : renversé (tu ne fonctionnes pas). Un allié peut utiliser une action pour te relever à 1 Cœur.
- Après un affrontement, après un court repos et un repas, vous revenez à plein de Cœurs et de Mana. Exemple : Le Voleur tombe à 0. Le Guerrier l'aide à se relever — le Voleur revient à 1 Cœur.



6) Développement des PERSONNAGES

Po l'aventure, choisis une option :

- Augmente un attribut d'une taille de dé : **d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**,
- ou +1 Cœur (max 7),
- ou +1 Mana (max 5). Exemple : Le Guerrier augmente sa Force de **d10** à **d12** — il est plus facile d'atteindre la **TN** 12.

7) Variante seulement-

Lorsque vous n'avez qu'un seul dé  :

- Au lieu des tailles de dés, chaque caractéristique a un seuil de réussite :
 - Maître 3+, Formé 4+, Novice 5+, Sans compétence 6.
- La  modifie toujours la situation d'un degré (plus facile/difficile).
- Aide : abaissez le seuil de 1 (par exemple, de 4+ à 3+ pour ce lancer).
- Développement : augmentez le niveau d'une caractéristique (par exemple, Formé 4+ → Maître 3+) ou +1 Cœur/Mana. Exemple : Tir de Voleur (Formé 4+) sur une cible en légère couverture (d'un degré plus difficile) nécessite 5+. Lancer  = 5 — touche.