

# Guide du Maître de Jeu

Automatic translation placeholder for fr

## 7.2 Communiquez clairement le tarif.

- **Communiquez clairement la difficulté.** Avant de lancer le dé, dis : caractéristique, **TN**, conséquence d'un échec, possibilité d'aide.
- **Description** → **mécanique** → **résultat**. Commence toujours par la fiction, puis passe au lancer.
- **Scènes rapides.** Maintiens le rythme : un test = un effet sensé.
- **L'échec fait avancer l'action.** Une complication change la situation, elle ne "réinitialise" pas la scène.
- **Cohérence.** Les mêmes circonstances → les mêmes **TN** et conséquences.

## 1. Introduction

1. Le joueur dit ce qu'il fait et ce qu'il veut accomplir.
2. Choisissez une caractéristique : **S** (force), **Z** (précision/rapidité), **M** (effets spéciaux).
3. Déterminez le **TN** : 4 facile, 6 normal, 8 difficile, 12 héroïque.
4. Indiquez ce qui est en jeu en cas d'échec et si quelqu'un peut **aider** (augmenter le dé d'une taille).
5. Le joueur lance le dé de la caractéristique et compare au **TN**.
6. Résolvez le résultat et mettez à jour la situation.

Abréviation pour la table : « Caractéristiques/**TN**/Lancer/Conséquence ».

## 4 (facile) :

- **4 (facile)** : les conditions sont favorables, l'objectif ne résiste pas.
- **6 (normal)** : standard dans l'aventure sans avantage.
- **8 (difficile)** : pression du temps, mauvaise position, couverture, outils complexes.
- **12 (héroïque)** : défi exceptionnel ; nécessite généralement une préparation ou un dé élevé.

Modification situationnelle : déplacez la **TN** d'**1 niveau** (maximum de 2 dans les extrêmes).

- Pire : sombre, glissant, couverture, alarme → **TN** +1.
- Mieux : temps, outils, avantage de position, surprise → **TN** -1.

Intuitions rapides sur l'efficacité (approximations) :

- **d6** vs TN6 ≈ 17 % ; **d8** vs 6 ≈ 38 % ; **d10** vs 6 ≈ 50 % ; **d12** vs 6 ≈ 58 %.
- **d10** vs TN8 ≈ 30 % ; **d12** vs 8 ≈ 42 % ; **d20** vs 12 ≈ 45 %. Utilisez ces chiffres à titre indicatif, ne comptez pas en temps réel.

Quand ne pas lancer :

- Lorsque le résultat est évident et qu'il n'y a pas d'enjeu.
- Lorsque le lancer ne changera rien (mieux vaut passer au défi suivant).

## 1 sur les os

- **1 sur les dés** : échec + complication. Exemples : bruit, perte de temps, fausse piste, petite blessure (−1 Cœur), ressource perdue, position moins favorable.
- **Échec (résultat < TN)** : absence d'effet et éventuelle « riposte » (en combat) ou progression de la menace (hors combat).
- **Succès exceptionnel (max sur les dés)** : succès + avantage supplémentaire : plus rapidement/plus silencieusement/sans coût/effet plus important.

Checklist pour créer des complications :

1. Frappez une ressource (temps, position, cœurs, mana, équipement).
2. Modifiez la disposition sur le plateau (nouveaux obstacles, chemins coupés, protections renforcées).
3. Augmentez la pression (compteur, alarme, renforcement des adversaires).

## Mouvement :

- **Mouvement** : jusqu'à 5 cases (Portée 5) ou 1 zone.
- **Course** : si vous n'attaquez pas, vous pouvez vous déplacer 2x plus loin (10 cases / 2 zones).

## Kolejność:

- **Ordre** : joueurs → ennemis → répéter.
- **Attaque** : corps à corps = S, à distance = Z; **TN** de l'ennemi : pion 6, élite 8, boss 12.
- **Toucher** : le pion est éliminé ; élite/boss reçoit 1 Blessure (le boss en a 3). Succès exceptionnel = généralement 2 Blessures.
- **Raté** : si l'ennemi pouvait atteindre → le héros perd 1 Cœur (revanche). En couverture/loin — généralement pas de revanche.

Échelonnement de la pression :

- Plusieurs pions "au corps à corps" → **TN** +1 ou complication supplémentaire en cas de raté.
- Changez le terrain à chaque tour : des obstacles apparaissent, des goulots d'étranglement, des occasions de prendre l'avantage.

## 1. Introduction

Construisez des scènes en 5 étapes :

1. **Objectif** : pourquoi la scène (par exemple, transition, acquisition d'un objet, désactivation d'une menace).
2. **Obstacles** : 2-3 types différents (gardes, château, alarme, terrain dangereux).
3. **Menace** : sbires/élite/boss, dangers, pièges.
4. **Compteur (optionnel)** : 3-5 étapes ; les échecs le déplacent ; à la fin, une mauvaise conséquence.
5. **Récompense/conséquence** : ce que le succès apporte, ce que l'échec change.

Seuils de taille de combat (pour 3-5 héros) :

- **Facile** : 3-5 sbires ou élite sans soutien.
- **Standard** : 6-8 sbires ou élite + 2-4 sbires.
- **Difficile** : boss + 2-4 sbires ou 2 élites + 3-5 sbires.
- **Héroïque** : boss + 4-6 sbires et/ou élite. Adaptez à la table : le terrain et les couvertures ont un impact important.

## 1. Introduction

Format (exemple, sans ambiance) :

Nom — **TN**, Blessures, Tactique, Spécial

- **Pion:** **TN** 6, sans Blessures ; tactique simple.
- **Elite:** **TN** 8, 2 Blessures ; a un avantage clair (par exemple, mobilité, couverture, contrôle du terrain).
- **Boss:** **TN** 12, 3 Blessures ; 1–2 mouvements uniques (par exemple, repoussement, appel de renforts).

Réaction et moral (système léger) :

- Lorsque le premier pion tombe ou que l'élite reçoit une Blessure, lancez **d6** :
  - 1–2 : retraite/camouflage ; 3–4 : tiennent la position ; 5–6 : attaquent.
- Modifiez  $\pm 1$  pour avantage/peur/boss à proximité.

## 1. Introduction

La magie est des « effets spéciaux ». Attribuez le **TN** et le coût de Mana selon l'échelle :

- **Tour de magie :** **TN** 4, coût 0–1 (effet court, petit).
- **Standard :** **TN** 6, coût 1 (cible unique, saut court, barrière).
- **Fort :** **TN** 8, coût 2 (zone, contrôle, guérison +2 Cœurs).
- **Grande puissance :** **TN** 12, coût 3 (effet scénique).

Règles auxiliaires :

- **Plusieurs cibles :** soit +1 coût de Mana, soit **TN** +1 degré.
- **Maintien de l'effet :** payez 1 Mana par tour ou cela prend une Action.
- **Contre-attaque/esquive de sort :** permettez au héros d'effectuer un test approprié (Z ou M) contre le même **TN** pour réduire ou éviter l'effet (selon la fiction).

## Skrytobójstwo/przemykanie : \*\*réglez le « niveau d'alerte » sur \*\*compteur 3–5

- **Assassinat/Discretion :** règle le « niveau d'alerte » sur **compteur 3–5** ; les échecs l'augmentent ; une fois le maximum atteint, un patrouille apparaît, la serrure se verrouille, etc.
- **Poursuite :** détermine la distance en « pas de poursuite » (par exemple, 3). À chaque tour : les deux parties testent ; le succès du poursuivant réduit la distance, celui du fuyard l'augmente. Lorsque la distance atteint 0 → rattrapage ; à 5 → évaison.
- **Obstacles environnementaux :** communique clairement le coût du risque (par exemple, chute = –1 Cœur et position moins favorable), **TN** dépendant des descriptions.

## Développement :

- **Développement :** après l'aventure, chacun choisit une option : augmenter la taille des dés de caractéristique, +1 Cœur (max 7) ou +1 Mana (max 5).
- **Récompenses matérielles :** offrent des « permissions » (nouvelles actions) ou des avantages ponctuels (« une fois par scène, réduire la **TN** de 1 »). Évitez les modificateurs permanents.
- **Économie (optionnelle) :** seuils simples : bon marché/standard/cher — résolvez par un test de ressources au lieu de compter la monnaie.

## 1. Introduction

- Établissez avec les joueurs la portée du contenu (ce qui est acceptable, ce qu'il faut éviter).
- Convenez d'un signal simple "stop"/"rewind" pour les situations inconfortables.
- Résolvez les conflits dans la fiction, pas à la table.

## 1. Introduction

1. **Hak** : problème en une phrase.
2. **3 lieux** avec des caractéristiques tactiques (couvertures, hauteurs, passages étroits).
3. **3 obstacles** : château, garde, menace environnementale.
4. **Ressources en jeu** : temps, bruit, attention de l'adversaire.
5. **Liste de complications** (5 éléments) et **compteur** pour la scène.
6. **Adversaires** : entrées en 1 ligne (pions/élite/boss) + tactique simple.

## Komplikacje — **d6** (universelles) :

1. Perte de temps / avantage de l'adversaire.
2. Révélation de la position / augmentation de l'alerte.
3. Dommages mineurs : -1 Cœur ou ressource.
4. Mauvaise position : poussée/coincement.
5. Perte/coincement d'équipement.
6. Une nouvelle menace apparaît dans la scène.

## Avantages en cas de succès exceptionnel — **d6** :

1. Plus rapidement.
2. Plus silencieusement.
3. Sans coût (par exemple, sans Mana/sans représailles).
4. Effet plus important (zone/portée).
5. Meilleure position des alliés.
6. Indice/information supplémentaire.

## Cel des joueurs

- Objectif des joueurs : passer par le passage sécurisé.
  - MJ : serrure (**TN** 6), patrouille (compteur 3), passage étroit (couvert).
1. Joueur A : « J'ouvre la serrure » (D, **TN** 6). Échec = +1 au compteur. Lancer 5 → échec, compteur 1/3.
  2. Joueur B aide (augmente le dé). A : à nouveau (nouveaux outils, meilleure position), lancer **d12** = 9 → succès.
  3. La patrouille s'approche (compteur 2/3). Joueur C couvre la sortie (S, **TN** 6). Succès exceptionnel → avantage de position pour l'équipe. Scène résolue rapidement, avec des enjeux clairs.

C'est tout ce dont vous avez besoin pour diriger. Le reste (monde, monstres, trésors) est modulaire et doit être adapté à l'univers choisi.