

# 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.