

Manuel des Monstres

Automatic translation placeholder for fr

1. Introduction

- Nous utilisons les mêmes concepts que dans les règles de base et le livre MG.
- Seuls les joueurs lancent.** Les adversaires exercent une pression par le biais de la **TN** et des mouvements ; les dégâts résultent généralement de "représailles" ou de tests imposés aux joueurs.

1. Introduction

Nom — Classe, **TN**, Blessures, Rôle, Mouvement, Spécial

- Classe** : Pion | Élite | Boss
- TN** : nombre 4/6/8/12 déterminant la difficulté de toucher/contourner l'adversaire.
- Blessures** : uniquement pour l'Élite et le Boss (Élite : 2, Boss : 3 par défaut). Le Pion n'a pas de Blessures (il tombe après avoir été touché).
- Rôle** : Brute (corps à corps), Escarmoucheur (mobile), Artillerie (distance), Contrôleur (contrôle de zone), Soutien (support).
- Mouvement** : par défaut 5 cases. Changez si la mobilité est unique (ex. 6 Rapide, Vol, Saut 3).
- Spécial** : 1–2 courtes capacités descriptives (voir les sections « Caractéristiques » et « Mouvements »).

Exemple d'écriture : « Gardien Élitaire — Élite, **TN** 8, Blessures 2, Brute, Mouvement 5, Spécial : Protection Lourde ; Charge ».

Pacholek (minion)

- Pacholek (minion)** : **TN** 6, schodzi po 1 trafieniu. En quantité, ils créent de la pression. Revanche en cas d'échec : –1 Cœur.
- Elita** : **TN** 8, 2 Blessures. A généralement 1 caractéristique défensive ou de mobilité. Revanche en cas d'échec : –1 Cœur ; parfois un effet situationnel supplémentaire.
- Boss** : **TN** 12, 3 Blessures. A 2–3 mouvements spéciaux et influence le terrain/rythme. Peut provoquer des tests chez les joueurs (par exemple, esquive, stabilisation).

Brute (combat rapproché)

- Brute (corps à corps)**: exerce une pression en mêlée, pousse hors de la couverture.
- Skirmisher (mobile)**: entre/sort du contact, punit la solitude.
- Artillery (distance)**: tire depuis la couverture, force au mouvement.
- Controller (contrôle)**: crée des zones de danger, des fumées, des zones de repoussement.
- Support (soutien)**: renforce les alliés, abaisse la **TN** des alliés ou augmente la **TN** des héros d'un degré selon la situation.

1. Introduction

Ajoutez 1 à 2 au statblock. Ils agissent toujours de manière descriptive ; ils modifient la **TN** d'un degré seulement si cela a du sens.

- **Bouclier Naturel** : à portée de distance, l'adversaire a généralement une couverture partielle (attaque contre lui → **TN** +1 degré).
- **Armure Légère** : la première perte de 1 Cœur due à une riposte contre cette unité dans la scène est ignorée.
- **Dur** : le premier succès contre cette unité ne cause pas de Blessure (il ne fait que repousser/positionner) — bon pour les boss.
- **Rapide (Mouvement 6)** : ignore 1 case de terrain difficile par tour.
- **Grimpeur/Sauter** : se déplace verticalement/sur des obstacles comme sur du plat, saut de 3 cases.
- **Vol** : ignore les obstacles de terrain (le MJ veille à des couvertures sensées).
- **Éclaireur** : plus difficile à surprendre ; la première tentative de furtivité contre lui a une **TN** +1.
- **Résistance [type]** : le premier effet de ce type dans la scène est réduit (le MJ explique : portée plus faible, durée plus courte).
- **Vulnérabilité [type]** : contre ce type d'attaques, la **TN** est réduite d'un degré.
- **Essaims** : lorsqu'il se tient à côté de la cible, la riposte sur un échec peut toucher deux héros dans un rayon de 1.

1. Introduction

Choisissez 1 à 2 caractéristiques. Les mouvements décrivent l'effet ; s'ils menacent les héros, le MJ peut leur demander de faire un test approprié (D ou M) contre le **TN** de l'adversaire.

- **Pression (Brute)** : après avoir touché un héros, déplacez-le de 1 à 2 cases supplémentaires.
- **Rupture de Protection** : lorsque cette unité touche, la protection de la cible cesse de fonctionner jusqu'à la fin du prochain tour.
- **Tirage (Skirmisher)** : entrer/sortir du corps à corps ne provoque pas de contre-attaque.
- **Salve (Artillery)** : zone 3×3 ; tous dans la zone font un test D contre **TN** ; échec : -1 Cœur et poussée de 1 case.
- **Ancre (Controller)** : le champ 3×3 devient un « terrain collant » (entrer coûte toute l'Action) jusqu'à la fin du prochain tour.
- **Renforcement (Support)** : un allié a un avantage de 1 degré jusqu'à la fin du tour (les attaquants contre lui ont **TN** +1).
- **Invocation (Boss)** : une fois au début, invoque 2 pions dans des cases libres.
- **Barrière (Boss)** : jusqu'à la fin du tour de la partie divine, les héros effectuent des attaques à distance avec **TN** +1.
- **Choc (Boss)** : tous dans un rayon de 2 cases font un test S contre **TN** ; échec : -1 Cœur ou renversement (vous perdez votre Mouvement ce tour-ci).

1. Introduction

1. **Choisissez une classe** : Panneau / Élite (2 Blessures) / Boss (3 Blessures).
2. **Définissez le **TN**** : 6 / 8 / 12 (exceptionnellement 4 pour des très faibles ou 10 pour des élités coriaces).
3. **Attribuez un rôle** : Brute, Éclaireur, Artillerie, Contrôleur, Support.
4. **Ajoutez 1 à 2 caractéristiques** et **1 mouvement spécial** (Boss : 2 à 3 mouvements).
5. **Mouvement** : généralement 5 ; changez uniquement si c'est crucial.

C'est prêt. Ce squelette fonctionne dans tous les univers.

1. Introduction

7.2 Remplacez les entrées ci-dessous par des noms/couleurs du monde.

7.1 Pions

- **Gardien Pion** — Pion, **TN** 6, —, **Brut**, **Mouvement** 5, **Spécial** : **Protection Naturelle**.
- **Éclaireur Pion** — Pion, **TN** 6, —, **Éclaireur**, **Mouvement** 6, **Spécial** : **Éclaireur**.
- **Tireur Pion** — Pion, **TN** 6, —, **Artillerie**, **Mouvement** 5, **Spécial** : **Salve** (petite zone 2×2, avertit seulement : en cas d'échec -1 Cœur).
- **Contrôleur Pion** — Pion, **TN** 6, —, **Contrôleur**, **Mouvement** 5, **Spécial** : **Ancre** (pour 1 tour, une seule fois).
- **Soutien Pion** — Pion, **TN** 6, —, **Soutien**, **Mouvement** 5, **Spécial** : **Renforcement** (une fois par scène).

7.2 Élites

- Garde Élite — Élite, **TN** 8, Blessures 2, Brute, Mouvement 5, Spécial : Armure Légère ; Poussée.
- Assassin Élite — Élite, **TN** 8, Blessures 2, Éclaireur, Mouvement 6, Spécial : Tirage ; Vulnérabilité [observation] (plus facile à détecter).
- Tireur Élite — Élite, **TN** 8, Blessures 2, Artillerie, Mouvement 5, Spécial : Couverture Naturelle ; Salve (3×3 après préparation).
- Contrôleur Élite — Élite, **TN** 8, Blessures 2, Contrôleur, Mouvement 5, Spécial : Ancre ; Poussée de 1 case en cas de succès exceptionnel.
- Médecin Élite — Élite, **TN** 8, Blessures 2, Soutien, Mouvement 5, Spécial : Renforcement ; en cas de touche, annule 1 complication d'un allié (de manière descriptive).

7.3 Bosses

- Leader — Boss, **TN** 12, Blessures 3, Support, Mouvement 5, Spécial : Invocation ; Renforcement ; Barrière.
- Colosse — Boss, **TN** 12, Blessures 3, Brute, Mouvement 5, Spécial : Poussée (jusqu'à 2 cases) ; Résistant ; Secousse.
- Chasseur — Boss, **TN** 12, Blessures 3, Éclaireur, Mouvement 6, Spécial : Tirage ; Éclaireur ; Salve (saut — après le mouvement).
- Tacticien — Boss, **TN** 12, Blessures 3, Contrôleur, Mouvement 5, Spécial : Ancre (maintien pour 1 Mana/ressource par tour) ; Barrière ; Invocation (1 pion/tour jusqu'à un maximum de 3).

1. Introduction

Hazard est un « adversaire inconscient » ou un effet environnemental. Il fonctionne par tours ou sur déclencheur.

Format : Nom — **TN**, Effet, Comment désactiver

- Tourelle — **TN** 8, Effet : à chaque tour des adversaires, chaque cible dans la ligne de tir fait un test Z contre **TN**, échec : -1 Cœur ; Désactivation : test M ou Z **TN** 8 près du panneau.
- Piège — **TN** 6, Effet : entrer dans le champ impose un test Z ; échec : immobilisation ou -1 Cœur ; Désactivation : Z **TN** 6 avec des outils.
- Champ Répulsif — **TN** 8, Effet : au début du tour, déplace de 2 cases vers le bord ; Désactivation : M **TN** 8 (dispersion) ou couper l'alimentation (S **TN** 6).
- Gaz/Fumée — **TN** 6, Effet : dans une zone de 3×3, test M ou Z ; échec : zone aveugle/-1 Cœur ; Désactivation : aération (S) ou étanchéité (Z).

1. Introduction

Choisissez 1 de chaque ligne (ou lancez un **d6**) :

1. Objectif de la scène : passage / récupération / désactivation / escorte / vol / défense
2. Terrain principal : ouvert / couloirs étroits / multi-niveaux / protections modulaires / bords dangereux / brouillard-fumée
3. Opposants : 6× pion / 4× pion + élite / 2× élite / boss / boss + 2× pion / élite + hasard
4. Avantage des opposants : couverture / hauteur / mobilité / compte à rebours / goulots d'étranglement / soutien à distance
5. Avantage des joueurs : surprise / niveau supérieur / outils / barrière courte / raccourci / allié neutre

1. Introduction

Au lieu des **TN** numériques, utilisez des degrés :

- **Panneau** : « Normal » (équivalent **TN** 6)
- **Élite** : « Difficile » (+1 degré)

- **Boss** : « Héroïque » (+2 degrés) et 3 Blessures Les caractéristiques et mouvements fonctionnent de la même manière ; lorsque « **TN** +1 » est mentionné dans la description, augmentez le degré.

7.2 Si le combat dure trop peu de temps

- Si le combat dure trop peu de temps : ajoutez des pions par vagues (2 par tour) ou augmentez la **TN** d'un niveau pour les adversaires ayant un avantage de position.
- Si le combat s'éternise : permettez un succès exceptionnel plus souvent en créant des opportunités (meilleure position), ou abaissez la **TN** pour les ennemis affaiblis.
- Deux élites ≈ petit boss ; boss + 4 pions ≈ affrontement final pour une session de 2 heures.

7.2 Garde de défense — Pacholek, **TN** 6, —, Artillerie, Mouvement 5, Spécial : Protection naturelle.

- Garde Défensive — Pacholek, **TN** 6, —, Artillerie, Mouvement 5, Spécial : Protection Naturelle.
- Patrouille Mobile — Pacholek, **TN** 6, —, Éclaireur, Mouvement 6, Spécial : Scout.
- Assaut Lourd — Élite, **TN** 8, Blessures 2, Brut, Mouvement 5, Spécial : Armure Légère ; Charge.
- Tacticien de Champ — Élite, **TN** 8, Blessures 2, Contrôleur, Mouvement 5, Spécial : Ancre ; Renforcement.
- Leader de Champ — Boss, **TN** 12, Blessures 3, Soutien, Mouvement 5, Spécial : Invocation ; Barrière ; Renforcement.
- Colosse Terrien — Boss, **TN** 12, Blessures 3, Brut, Mouvement 5, Spécial : Dur ; Choc ; Charge.

Ceci est un ensemble d'outils pour créer rapidement des ennemis. Définissez le **TN**, choisissez une classe et un rôle, ajoutez 1 à 2 caractéristiques ainsi que le mouvement — et vous avez un ennemi jouable prêt pour le plateau.