

Manuel du Joueur

Automatic translation placeholder for fr

1) Comment se déroule le jeu à table

- **Le Meneur de Jeu (MJ)** décrit la situation et dit ce qui est possible dans cette scène.
- **Toi tu dis : ce que tu fais et quel effet tu souhaites.**
- Si le résultat est incertain ou risqué, le MJ dit :
 1. **Quelle caractéristique** tu utilises (**S / Z / M**),
 2. **Quelle est la difficulté D** (ou la **défense** de la cible),
 3. **Quelles sont les menaces en cas d'échec** (conséquence).

Ensuite, tu jettes le dé de caractéristique et vous savez immédiatement ce qui se passe ensuite.

La règle la plus courte

Lancer le dé de caractéristique. Résultat $\geq T$ = succès.

2) Ce que possède votre personnage

Votre personnage possède :

- **Concept** (1 phrase : qui vous êtes, dans quel monde vous évoluez),
- **Rôle** (Assaut / Spécialiste / Adepte),
- 3 **caractéristiques** : Force (F), Dextérité (D), Pouvoir (**P**) ,
- **Cœurs** (endurance) et **Points de Pouvoir** (PP),
- **Coup de Chance** (CC),
- (optionnel) **Talents**,
- **équipement**.

2.1 Caractéristiques (F/A/**P**) — à quoi servent-elles

- **Force (F)**: combat rapproché, force physique, portage, endurance. - **Adresse (A)**: tir, précision, furtivité, esquive, acrobatie, conduite de véhicules. - **Puissance (P)**: « effets spéciaux » du monde du jeu : magie, psionisme, foi, supertechnologie, piratage, influence, intuition — selon la convention.

2.2 Dés de caractéristiques — comment fonctionnent-ils

Chaque caractéristique a un dé : **d4**, **d6**, **d8**, **d12** ou **d20**.

Lorsque vous utilisez une caractéristique, vous lancez **un dé** de cette caractéristique.

- Plus le dé est grand = plus la chance de succès et de succès exceptionnel (maximum sur le dé) est élevée.

Exemple : Vous avez une Dextérité de **d8**. Lorsque vous tirez, grimpez ou vous faufilez, vous lancez généralement un **d8**.

2.3 Ressources : Cœurs, Points de Pouvoir et Coup de Chance

- **Cœurs** : 5 au début. Les coups et la pression retirent des Cœurs.
 - **Points de Pouvoir (PD)** : 3 au début. Vous les dépensez pour des pouvoirs et des actions hors norme.
 - **Coup de Chance (CC)** : 2 au début de chaque session. C'est votre « sauvetage de scènes » et l'augmentation du drame.
-

Étape 1 : Concept et rôle

Choisissez un rôle – c'est le style général d'action (applicable à tout univers).

- **Assaut** : vous prenez des risques et poussez les scènes en avant.
(ex. : guerrier, marines, gardien, chasseur, barbare)
- **Spécialiste** : vous agissez avec précision, avec un plan et des outils.
(ex. : voleur, sniper, éclaireur, hacker, pilote, traqueur)
- **Adepte** : vous faites des choses "au-delà de la norme" – par le pouvoir, le savoir, l'influence.
(ex. : mage, psionique, prêtre, alchimiste, technomancien, diplomate)

Étape 2 : Répartissez les dés de caractéristiques

Répartissez les dés : une caractéristique **k12**, une **k8**, une **k6**.

Conseils rapides :

- **Assaut** a généralement **S** au plus haut.
- **Spécialiste** a généralement **Z** au plus haut.
- **Adepte** a généralement **M** au plus haut.

Étape 3 : Enregistrez les ressources

- **Cœurs** : 5
- **Points de Puissance** : 3
- **Coup de Chance** : 2 (renouvelé au début de la session)

Étape 4 (facultatif) : Choisissez 2 Talents

Les talents sont des mots-clés courts décrivant dans quoi vous êtes bon (compétences qui reviennent souvent en jeu). - Exemples : « Éclaireur », « Mécanicien », « Médecin », « Négociateur », « Athlète », « Analyste », « Hackeur », « Ritualiste ».

Comment fonctionnent les Talents : si un Talent aide réellement lors d'un test, le MJ considère cela comme une meilleure situation et vous pouvez **augmenter le dé d'un cran** pour ce jet. - En général, 1 Talent par test. - Un Talent ne remplace pas la description d'une action – il doit renforcer un plan sensé.

Exemple : Vous avez le Talent « Mécanicien » et vous essayez de démarrer un générateur en urgence. Le MJ considère que cela aide : vous augmentez **d8** à **d12** pour ce test.

Étape 5 : Équipement

Listez :

- 1 outil « clé » (arme ou équipement professionnel),
- 1 protection (armure, bouclier, camouflage – selon le monde),
- 3 objets utilitaires.

L'équipement fonctionne le plus souvent comme une **autorisation** : si vous avez quelque chose, vous pouvez essayer des actions appropriées. Un bon outil peut aussi créer une meilleure situation (augmentation des dés), si cela a du sens.

Exemple de personnage (universel)

- Rôle: Spécialiste
 - F k6, D k12, I k8
 - Cœurs 5, PM 3, É S 2
 - Talents: « Éclaireur », « Négociateur »
 - Équipement: arme à distance, crochets / trousse à outils, corde, lampe de poche
-

4.1 Quand vous lancez

Vous lancez lorsque :

- quelque chose est **risqué** ou incertain,
- l'échec a une **conséquence significative**.

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

4.2 Difficulté T

Le MJ choisit la Difficulté :

- **T 3** facile
- **T 4** standard
- **T 5** difficile
- **T 6** très difficile
- **T 8** héroïque
- **T 12** légendaire

Vous n'avez pas besoin de « deviner » la Difficulté — le MJ la dit explicitement.

4.3 Résultats du lancer

- 1: échec avec conséquence (la complication se produit assurément).
- **Résultat < T** : échec (mais la scène continue).
- **Résultat ≥ T** : succès.
- **Maximum sur le dé** (par exemple, 12 sur k12, 20 sur k20): succès exceptionnel + avantage supplémentaire.

Avantage supplémentaire (exemples): plus vite, plus silencieux, plus sûr, effet plus grand, meilleure position, détail supplémentaire en votre faveur.

4.4 Situation améliorée/dégradée (sans bonus)

Au lieu de compter les modificateurs, jouez avec la situation :

- **Situation améliorée** → augmentez le dé d'un cran
(k6 → k8 → k12 → k20)
- **Situation dégradée** → réduisez le dé d'un cran
(k20 → k12 → k8 → k6 → k4)

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

4.5 Aide d'un allié

Un allié peut utiliser son Action pour vous aider. Ensuite, pour ce jet:

- vous améliorez le dé d'un degré.

L'aide doit avoir un sens dans la description (distraction, couverture, transmission d'outils, soutien de tir, deuxième paire de mains).

Exemple de test (clair et complet)

Tu veux ouvrir une porte verrouillée avant que les gardes n'arrivent.

- MJ : « C'est de la Dextérité. **T 5** . Échec : tu fais du bruit et perds du temps. »
 - Tu as D **d8**, mais tu utilises des crochets et as le Talent « Spécialiste des serrures » → meilleure situation, tu montes à **d12**.
 - Jet **d12** = 6 → succès : la porte s'ouvre sans déclencher d'alarme.
-
-

5) Un Coup de Chance (UC) — quand vaut-il la peine de l'utiliser

Au début de chaque session, vous avez **2 UC**. UC est là pour :

- sauver des scènes importantes,
- ajouter de la dramaturgie,
- récompenser les décisions courageuses.

Dépensez **1 UC** pour choisir un :

- **Relancer** votre test (gardez le meilleur résultat), ou
- **Augmenter le dé d'un niveau** pour ce seul jet, ou
- **Transformer un échec en „succès avec coût”** — l'action réussit, mais le MJ ajoute immédiatement un prix à payer.

Récupération d'UC : au début de la session suivante, vous revenez à la limite. Le MJ peut accorder **+1 UC** pour un risque courageux, une excellente décision narrative ou pour avoir joué avec les conséquences.

Exemple : Un échec lors d'un saut entre les toits signifierait une chute dans la rue. Vous dépensez 1 UC et transformez l'échec en succès avec coût : vous atteignez l'autre côté, mais perdez de l'équipement ou vous tordez la cheville (pire situation dans la scène suivante).

6.1 Distances (par défaut, sans carte)

Décrivez la distance avec quatre mots :

- **Près** (à portée de main),
- **Pas loin** (quelques pas),
- **Loin** (de l'autre côté de la scène),
- **Très loin** (sniper / véhicule).

Dans un tour, vous avez : **Déplacement + 1 Action**.

Le déplacement change généralement la distance d'un degré (Pas loin → Près, etc.).

6.2 Option : jouer sur une grille

Si vous jouez sur une carte :

- 1 case = 1–2 m,

- déplacement par tour : **jusqu'à 5 cases**,
- les diagonales comptent pour 1 case,
- les autres règles fonctionnent de la même manière.

6.3 Attaque

- **Corps à corps** : jet de **Force** (**S**) contre la **Défense** de la cible.
- **Distance** : jet de **Dextérité** (**Z**) contre la **Défense** de la cible.

Défense des adversaires (à titre indicatif) :

- **4** Faible
- **5** Type
- **6** Elite
- **8** Boss
- **12** Boss légendaire

6.4 Couverture et position

- Cible à couvert / mauvais angle / pression → situation défavorable (réduisez le dé).
- Bonne position / surprise / supériorité numérique → situation favorable (augmentez le dé).

6.5 Frapper et dégâts

- Une frappe inflige **1 Cœur**. - Un succès exceptionnel inflige **2 Coeurs** ou produit un effet puissant (désarmement, renversement, repousser, délogement de la couverture).

6.6 0 Coeurs

Lorsque tu tombes à **0 Coeurs**, tu es hors de combat (blessé, étourdi, en état de choc - selon la convention).

- Un allié peut utiliser une Action pour te faire remonter à **1 Cœur**.
- Si la pression continue, ta priorité est la protection et l'évacuation, pas le « tanking ».

Exemple de tour court (sans grille)

- Vous êtes **À Proximité** de l'élite. - Déplacement: vous vous placez **Près** du pilier (couverture). - Action: attaque au corps à corps (**S**). La défense de l'élite est de **6**. Vous avez **S** **k12**. Jet de 9: succès, l'élite perd 1 Cœur.

7) Pouvoirs et actions au-delà de la norme (Points de Pouvoir)

Ce que nous appelons « pouvoir » dépend du monde : sorts, psionique, foi, gadgets, piratage, super-astuces.

7.1 Comment utiliser une puissance

1. Décrivez l'effet.
2. Le MJ indique la difficulté et le coût en **PM**.
3. Dépensez des **PM** et lancez **Puissance** (**P**).

7.2 Niveaux d'effet (T / coût)

- **Truc:** effet court, astuce → **T 4**, coût 0–1 **PM**
- **Standard:** attaque, bouclier, impulsion → **T 5**, coût 1 **PM**
- **Fort:** zone, guérison, paralysie, hack « en direct » → **T 6**, coût 2 **PM**

- **Grand:** changement de scène, intervention puissante → **T 8-12**, coût 3 **PM**

7.3 Échec et réussite exceptionnelle

- Échec : les **PM** dépensés sont perdus, et la conséquence survient (surcharge, trace, perte de position, effet secondaire). - Maximum sur le dé : réussite exceptionnelle + avantage supplémentaire (portée plus grande, durée plus longue, effet plus puissant, ou moins d'« effets secondaires »).

7.4 Récupération **PM**

- Après une scène de conflit, vous récupérez 1 **PM**. - Après un repos en toute sécurité – jusqu'au maximum (si le monde du jeu le permet). **Exemple (fantasy):** « Saut court » – Standard, **T 5**, coût 1 **PM**. **Exemple (sci-fi):** « Surcharge de la serrure électronique » – Standard, **T 5**, coût 1 **PM**.
-

8) Repos et régénération

Si vous avez un moment de sécurité (abri, bandage, service, repas) :

- vous retrouvez tous vos **Cœurs**,
- et vous complétez vos **PM** selon la règle de repos de votre convention.

Dans des campagnes plus strictes, le MJ peut exiger un arrêt complet pour récupérer tout.

9) Développement du personnage (lorsque vous « évoluez »)

Le développement se fait **après l'aventure** (généralement après 1 à 3 sessions, selon le rythme de la campagne).

Vous choisissez **une** des options suivantes :

- augmentez une caractéristique d'un niveau de dé (max. jusqu'à **k20** > **d20**), ou
- +1 Cœur (max. 7), ou
- +1 **PM** (max. 5), ou
- un nouveau Atout (règle courte à une phrase convenue avec le MJ).

Exemple: La Dextérité passe de **k8** > **d8** à **k12** > **d12**. Désormais, tous les tests D se font sur **k12** > **d12**.

10) Variante « uniquement **d6** » : **2d6**

Si vous souhaitez jouer uniquement avec des **d6** :

- Chaque test est **2d6 + modificateur de caractéristique**.
- Modificateurs de caractéristiques au départ : une caractéristique +2, une +1, une +0.

Résultat :

- **6 ou moins** – échec avec conséquence
- **7-9** – succès avec coût
- **10+** – succès total
- **12** – succès exceptionnel

Situation : ajoutez +1 / -1 au jet (en faveur / défaveur), au lieu de changer les seuils.

Coup de Chance en 2d6 : fonctionne de la même manière, mais vous remplacez « augmentation de dés » par **+1 au jet**.

11) Bonnes habitudes de joueur

- Parlez : **ce que vous faites + pourquoi.** L'objectif des actions aide le MJ à établir les enjeux.
- Si la difficulté est élevée : ne vous "acharnons pas sur le jet" — **changez la situation** (préparation, outil, couverture, aide, autre voie).
- Collaborez : l'aide d'un allié est l'un des leviers les plus puissants et les plus simples du système.
- En combat, la position l'emporte : la couverture, la distance et l'avantage situationnel sont souvent plus importants que la statistique.