

# Livre des Règles de Base

---

## Choses nécessaires pour jouer

- Crayon et fiche de personnage.
  - (Optionnel) carte/grille à carreaux et marqueurs de personnage (papier à carreaux, tapis, VTT).
  - Dés : **k4**, **k6**, **k8**, **k12**, **k20**.
    - En pratique, il suffit d'**un de chaque** (on lance un dé à la fois).
    - (Optionnel) **k100** pour les tables aléatoires ou les générateurs.
  - Si vous n'avez que **k6**, utilisez la variante **2k6** (à la fin).
- 

## Glossaire des termes

Ces mots apparaissent dans les règles — voici leur explication « en termes simples » :

- **MJ (Maître de Jeu)** : dirige le monde, décrit les situations, contrôle les adversaires, détermine la Difficulté et les conséquences.
  - **Joueur** : décrit les actions de son personnage et effectue des jets.
  - **Test** : un jet de dés qui détermine un résultat incertain.
  - **Caractéristiques** : **Force (F)**, **Agilité (A)**, **Pouvoir (P)**. Indiquent *quel dé vous lancez*.
  - **Dé de caractéristique** : la taille du dé attribuée à une caractéristique (par exemple, A = **d12**).
  - **Difficulté (D)** : le nombre à atteindre ou à dépasser pour que l'action réussisse.
  - **Succès** : résultat  $\geq$  Difficulté.
  - **Succès exceptionnel** : **résultat maximal** sur le dé (par exemple, 12 sur **d12**, 20 sur **d20**) — succès + avantage supplémentaire.
  - **Complication** : problème supplémentaire après un échec (bruit, perte de temps, position défavorable, perte de ressource).
  - **Succès à coût** : l'action réussit, mais vous payez le prix (compromis, perte de ressource, révélation, risque).
  - **Coup de Chance (CC)** : ressource limitée qui permet de sauver des scènes (relance / augmentation de dé / transformation d'un échec en succès à coût).
  - **Cœurs** : « vie » du personnage (endurance, blessures, condition — selon le monde).
  - **Points de Pouvoir (PP)** : ressource pour des pouvoirs et des actions « au-delà de la norme » (magie, psionique, gadgets, actions « cinématographiques »).
  - **Défense** : seuil pour toucher un adversaire en combat (au lieu de multiplier les règles sur l'armure, la classe d'armure, etc.).
  - **Couverture** : obstacle entre vous et la cible. Généralement, cela complique les attaques à distance ou les actions d'observation.
- 

## 1. Personnage

Tworzenie postaci jest krótkie. Postać to: **concept + rôle + caractéristiques + ressources + équipement**.

---

### 1.1 Concept

Jedno zdanie: kim jesteś i w jakim gatunku grasz.

Przykład: „Była agentką korporacji, dziś łowczynią nagród, która działa po cichu i nie ufa nikomu.”

## 1.2 Rôle (choisissez-en un)

Rôles sont délibérément « neutres par rapport au monde ». Dans un univers fantastique, vous pouvez les appeler autrement, dans un univers cyberpunk autrement, mais ils fonctionnent de la même manière.

- **Assaut** — pression, combat, franchissement d'obstacles, percement de front.
- **Spécialiste** — furtivité, précision, technique, observation, plan.
- **Adepte** — pouvoirs, influence, connaissance, improvisation (magie/psychique/technologie selon le monde).

## 1.3 Caractéristiques et dés

Vous avez trois caractéristiques :

- **Force (F)** — force physique, endurance, combat rapproché, effort.
- **Agilité (A)** — réflexes, précision, discréetion, tir, conduite.
- **Pouvoir (P)** — « ce qui est spécial » : magie, psionique, technologie avancée, bluff social, intuition — selon la convention.

**Au départ, répartissez les dés comme suit :**

- une caractéristique à **k12**,
- une à **k8**,
- une à **k6**.

**Répartition suggérée selon le rôle (le plus simple) :**

- **Assaut** : F **k12**, A **k8**, **P k6**
- **Spécialiste** : A **k12**, **P k8**, F **k6**
- **Adepte** : **P k12**, A **k8**, F **k6**

*Exemple : si vous avez A = **k12**, alors lors d'un tir, d'une discréetion et d'esquives, vous lancez généralement **k12**.*

## 1.4 Ressources

- **Cœurs** : 5.
- **Points de Pouvoir (PP)** : 3.
- **Coup de Chance (CC)** : au début de chaque session, tu as 2 CC.

**Coup de Chance (comment ça fonctionne) :** dépense 1 CC pour choisir l'une des options suivantes :

- **Relance** de ton test (tu gardes le meilleur résultat), ou
- **Augmentation du dé d'un niveau** pour ce lancer unique (**k6** → **k8** → **k12** → **k20**), ou
- **Transformation d'un échec en « succès avec coût »** — l'action réussit, mais le MJ impose immédiatement un coût (par exemple : bruit, perte de temps, perte de ressource, position défavorable, attirer l'attention, endommagement de l'équipement).

**Récupération de CC :** au début de la prochaine session, tu reviens à la limite. Le MJ peut accorder +1 CC pour un risque audacieux, une excellente décision narrative ou le jeu des conséquences.

## 1.5 Talents (optionnels, mais recommandés)

Les talents sont 2 courtes phrases qui décrivent dans quoi votre personnage excelle (sans liste, sans tableau).

- Exemples : « **M**écanicien », « Éclaireur », « Négociateur », « **M**édecin », « Hacker », « Vétéran », « Explorateur ».

**Comment fonctionnent les Talents :** si un Talent aide réellement lors d'un test, le MJ peut **augmenter le dé d'1 niveau** (ou neutraliser une difficulté).

- Un Talent ne garantit pas de succès automatiques.
- En général, **maximum 1 Talent** influence un test.

## 1.6 Équipement

Énumérez :

- 1 outil « clé » (arme / ensemble / équipement sans lequel vous ne pouvez pas faire votre travail),
- 1 protection (armure, bouclier, camouflage — selon le monde),
- 3 bricoles utiles dans l'aventure.

L'équipement dans le cœur des règles est principalement **une autorisation** (permet des actions), et non un bonus numérique.

## 1.7 Exemple de personnage complet

- Concept : « Une voleuse d'informations qui dérobe des données des systèmes, et non des poches. »
  - Rôle : Spécialiste
  - Caractéristiques : **S k6**, **Z k12**, **M k8**
  - Ressources : 5 Cœurs, 3 **PM**, 2 LS
  - Talents : « Hacker », « Ombre »
  - Équipement : pistolet, armure légère, kit de cambriolage, corde, lampe torche
- 
- 

## 2. Noyau des règles : tests

Cette partie est la plus importante — si vous la comprenez, vous comprenez le système.

### 2.1 Quand tu fais un test

Tu fais un test lorsque les deux conditions suivantes sont remplies :

1. le résultat est incertain (cela peut réussir ou non), et
2. l'enjeu est réel (un échec change quelque chose / coûte quelque chose).

Si l'action est banale et sans pression — le MJ peut dire "réussi" sans lancer de dés.

### 2.2 Comment effectuer un test (étape par étape)

1. Le joueur dit **ce qu'il fait et pourquoi**.
2. Le MJ choisit une caractéristique : **S** ou **Z** ou **M**.
3. Le MJ détermine la **Difficulté (D)** et explique ce que signifie un échec (mise).
4. Le joueur lance **le dé de caractéristique**.
5. Comparez le résultat avec D et déterminez les conséquences.

### 2.3 Difficultés (T)

Nous utilisons des seuils simples. Si vous avez un doute, choisissez un seuil inférieur, et la « difficulté » se montrera par les conséquences.

- **T 3** – facile (presque sûr, mais parfois il vaut mieux vérifier sous pression)
- **T 4** – standard (défi typique)
- **T 5** – difficile (nécessite des compétences ou un avantage)
- **T 6** – très difficile (sans avantage, c'est risqué)
- **T 8** – héroïque (pour les meilleurs ou après une bonne préparation)
- **T 12** – légendaire (rarement « à la propre » ; généralement comme objectif de campagne, plan, rituel, grandes conditions)

### 2.4 Résultats du test

- **Résultat  $\geq$  T** → **Succès**. Vous atteignez l'effet désiré.
- **Résultat  $<$  T** → **Échec**. Vous n'atteignez pas l'effet, et la situation change (complication ou coût).

- **Lancer un 1 → Échec + complication.** La complication se produit à coup sûr.
- **Résultat maximal sur les dés → Succès exceptionnel.**
  - En plus du succès, vous obtenez un **avantage supplémentaire** (plus rapidement, plus silencieusement, plus fortement, plus sûrement, effet supplémentaire).

*Exemple de succès avec coût : « Vous parvenez à forcer la porte, mais vous faites du bruit et quelqu'un vient vérifier. »*

## 2.5 Facilités et obstacles (sans comptage)

Au lieu d'ajouter +1/-1 aux jets, nous changeons la **taille des dés**.

- **Meilleure situation → augmente le dé d'un niveau**

**k6** → **k8** → **k12** → **k20**

- **Pire situation → diminue le dé d'un niveau**

**k20** → **k12** → **k8** → **k6** → **k4**

**Exemples de facilités :** préparation, bons outils, avantage de position, surprise, soutien.

**Exemples d'obstacles :** obscurité, glissant, pression du temps, bruit, distraction, couverture.

**Règle de l'ordre :** pour la rapidité, supposez qu'à un seul test vous appliquez généralement **au maximum 1 facilité et 1 obstacle** (ils peuvent s'annuler).

## 2.6 Aide d'un allié

Un allié peut consacrer son action (ou du temps dans une scène en dehors du combat) pour aider.

**Effet :** pour ce seul test, **augmente le dé d'un niveau**.

L'aide doit être décrite de manière sensée (protection, fourniture d'outils, diversion, stabilisation, conseils).

## 2.7 Répétition des tests

Si le test a échoué, ne le répétez pas « à l'infini » sans changer la situation.

- Soit vous faites quelque chose différemment (une autre caractéristique / d'autres outils / un autre chemin),
- soit vous acceptez le coût (temps, alarme, ressource),
- soit vous vous retirez.

## 2.8 Exemples de tests (hors combat)

### Exemple A — passage silencieux

- Joueur : « Je vais traverser la cour avant que le projecteur ne revienne. »
- MJ : Agilité (A). C'est sous pression temporelle → Difficulté **D 5**.
- Le personnage a le Talent « Ombre » → avantage, le dé est augmenté d'un niveau.
- Lancer : **D12** = 4 → échec. MJ : « Ils ne te remarquent pas tout de suite, mais quelqu'un entend un bruit et commence à vérifier la zone (complication : la pression augmente). »

### Exemple B — forçage à la force

- Joueur : « Je vais forcer la porte en métal avant que la sécurité n'atteigne le coin. »
- MJ : Force (F), Difficulté **D 6** (très difficile sans outils).
- Quelqu'un aide en maintenant la serrure et en coinçant la porte → le dé est augmenté d'un niveau.
- Lancer : F **D12** = 12 → succès exceptionnel : la porte s'ouvre immédiatement et tu le fais plus silencieusement que prévu.

## 3. Mouvement et distances (la grille est une option)

Par défaut, le NDE fonctionne sans carte : vous décrivez la scène et les positions des personnages.

### 3.1 Par défaut : distances descriptives

Utilisez quatre zones :

- **Près** — à portée de main, combat au corps à corps.
- **Pas loin** — quelques pas, approche facile.
- **Loin** — de l'autre côté de la scène, nécessite un déplacement clair.
- **Très loin** — de manière snipériste/avec véhicule/« à la limite de la scène ».

Lors d'un tour, vous pouvez généralement changer la distance de **une zone** (par exemple, Loin → Pas loin).

### 3.2 Option : jeu sur grille (pour la tactique)

Si vous préférez des détails concrets :

- 1 case = 1–2 m.
- Mouvement par tour : **jusqu'à 5 cases**.
- Les diagonales sont autorisées (comptent comme une case normale).

### 3.3 Couverture et ligne d'action

- **Couverture totale** : il est impossible d'interagir « en ligne » (tir, observation, plusieurs pouvoirs).
  - **Couverture partielle** : complique — généralement **diminue le dé d'un niveau** pour l'attaquant/l'observateur.
- 
- 

## 4. Combat

Le combat est une scène ordinaire avec des tests, simplement organisée en tours.

### 4.1 Quand commence le combat

Le combat commence lorsque :

- au moins une des parties souhaite nuire à l'autre, et
- il est important de savoir qui agit et quand.

Si la situation est brève et évidente, le MJ peut la résoudre par un seul test.

### 4.2 Ordre des tours (version simple)

Le plus simple :

- D'abord, tous les joueurs agissent (dans n'importe quel ordre),
- ensuite, les ennemis agissent,
- et ainsi de suite en boucle.

### 4.3 Que fais-tu pendant ton tour

Dans ton tour, tu as :

- **Déplacement** (changement de zone / jusqu'à 5 cases dans la variante grille),
- **1 Action** (attaque, test, aide, utilisation de pouvoir, équipement, interaction avec la scène).

### 4.4 Attaque : comment ça fonctionne

1. Choisissez une cible et décrivez l'attaque.
2. Choisissez une caractéristique :

- **corps à corps** → jet de **Force (F)**,
- **distance** → jet de **Dextérité (D)**,
- **pouvoirs** → généralement jet de **Pouvoir (P)** (voir chapitre 5).

3. Déterminez la **Défense** de la cible.
4. Lancez le dé et comparez avec la Défense.

#### 4.6 Dommages et « combien ils en supportent »

- Une touche inflige **1 Cœur**.
- **Succès exceptionnel** inflige **2 Coeurs** ou donne un effet puissant (désarmement, renversement, poussée hors de la couverture) — choisissez-en un.

Archétypes les plus simples d'ennemis :

- **Péon** : tombe après 1 touche.
- **Elite** : a **2 Coeurs**.
- **Boss** : a **3 Coeurs** (ou 5 dans les scènes finales).

*Remarque : « tomber » ne doit pas nécessairement signifier la mort. Il peut être inconscient, avoir fui, s'être rendu, ou avoir été mis hors d'action.*

#### 4.5 Défense des adversaires (indicatif)

- **Faible** : Défense **4**
- **Typique** : Défense **5**
- **Elite** : Défense **6**
- **Boss** : Défense **8** (boss légendaire : **12**)

La couverture et les conditions modifient généralement la taille des dés de l'attaquant (facilités/difficultés), et non la Défense.

#### 5.7 Portée des attaques (par défaut)

Pour ne pas multiplier les chiffres, utilisez des règles simples :

- À portée : cible sur la case adjacente.
- Distance : cible dans « le champ de vision » sur le plateau.
  - Si le MJ souhaite une restriction : considérez **jusqu'à 10 cases** sans malus ; au-delà de 10 cases, token-tn">TN +1 degré.

#### 5.8 Plusieurs adversaires à la fois

Si plusieurs pions sont « au contact » d'un personnage, le MJ peut :

- augmenter la token-tn">TN d'un niveau (pression), ou
- considérer que l'échec entraîne une complication supplémentaire (par exemple, vous perdez votre position).

La règle doit être rapide : **une résolution → un effet**.

#### 4.7 Exemples de combat

##### Exemple A — combat rapproché avec un garde

- L'assaut (D **k12**) attaque le garde (Défense 5).
- Les conditions sont bonnes (surprise) → le dé est augmenté d'un niveau, mais c'est déjà un **k12**, donc l'augmentation donne un **k20**.
- Lancer **k20** = 7 → touche, le garde tombe.

##### Exemple B — tir sur l'élite depuis un abri

- Le spécialiste (D **k12**) tire sur l'élite (Défense 6).
- La cible est partiellement à couvert → difficulté, le dé passe à **k8**.
- Lancer **k8** = 6 → touche, l'élite perd 1 Cœur (il lui en reste 1).

#### Exemple C — boss et Coup de Chance

- L'adepte (**M** **k12**) essaie de neutraliser le boss (Défense 8) avec sa puissance.
  - Lancer **k12** = 4 → échec. Le joueur dépense 1 CC pour relancer.
  - Relance = 10 → succès. Le boss perd 1 Cœur, mais le MJ ajoute un coût : « l'effet est bruyant, une alarme se déclenche. »
- 

## 5. Pouvoirs (**P**) et Points de Pouvoir (PP)

Dans le NDE, le "Pouvoir" est une catégorie d'effets spéciaux. Selon le monde, cela peut signifier :

- magie, psionique, rituels,
- technologie avancée, drones, hacking "en direct",
- actions cinématographiques des héros (par exemple, "concentration maîtrisée"),
- influence sociale dans les jeux où la conversation est "un pouvoir".

### 5.1 Quand tu dépenses des **PM**

Tu dépenses des **PM** lorsque tu essaies d'obtenir un effet **au-dessus de la norme**.

---

### 5.2 Comment utiliser les pouvoirs (étape par étape)

1. Décris l'effet que tu souhaites obtenir.
2. Le MJ détermine la Difficulté et le coût en **PM**.
3. Dépense des **PM**.
4. Lance **M** et compare avec la Difficulté.

**Échec** : l'effet ne fonctionne pas ; les **PM** sont perdus ; une complication survient (surcharge, trace, révélation, effet secondaire).

### 5.3 Niveaux d'effets (Difficulté / coût)

- **Astuce** (truc court) : **D 4 / 0-1 PM**  
lumière, son, petit rideau, distraction temporaire.
- **Standard** : **D 5 / 1 PM**  
projectile, bouclier, impulsions, saut, renforcement.
- **Fort** : **D 6 / 2 PM**  
zone, contrôle, guérison, paralysie, « hack en combat ».
- **Grand** : **D 8-12 / 3 PM**  
effet qui change la scène ou a des conséquences sur la campagne.

### 5.4 Succès exceptionnel en puissance

Si vous obtenez un maximum sur le dé **M** :

- augmentez l'échelle (plus grande zone / plus longtemps / plus fort), ou
- ajoutez un avantage supplémentaire (plus silencieusement, plus précisément, plus en sécurité), ou
- le MJ peut rendre 1 **PM** (si cela correspond à la fiction).

### 5.5 Récupération de **PM**

- Après une scène de conflit, tu récupères 1 **PM**.
- Après un repos en toute sécurité, tu retrouves tes pleines capacités.

## 5.6 Exemples de pouvoirs

### Exemple A — boucher pour courir

- Joueur : « Je place une courte protection pour courir vers une meilleure position. »
- MJ : Standard **D 5**, coût 1 **PM**.
- Lancer **M d12** = 9 → succès : tu cours en toute sécurité.

### Exemple B — échec avec conséquence

- Joueur : « J'immobilise l'élite sur place. »
  - MJ : Fort **D 6**, coût 2 **PM**.
  - Lancer = 1 → échec + complication : tu perds 2 **PM**, et l'effet rebondit et révèle ta position.
- 

## 6.1 0 Coeurs

Si vous tombez à 0 Coeurs :

- vous êtes **hors de combat** (blessé, assommé, en état de choc — selon la convention),
- un allié peut consacrer une action pour vous remettre sur pied avec **1 Coeur**.

## 6.2 Repos

- Après une scène de conflit, si vous avez un moment de répit et des conditions de base, vous pouvez revenir à des Cœurs pleins.
- Dans des campagnes plus strictes, le MJ peut exiger un arrêt en sécurité pour revenir à la plénitude.

## 7.3 Repos

Après une scène de combat/conflit, si vous avez un moment de repos en toute sécurité (et des conditions de base), vous revenez à pleine capacité :

- de Cœur,
- de Mana.

Cela permet de garder le système rapide et ne nécessite pas de longues périodes de guérison.

---

## 7. Développement du personnage

**Quand tu grandis** : après une aventure, une mission ou un chapitre important de l'histoire (généralement tous les 1 à 3 sessions).

Choisis **une** option :

- **Augmente** une caractéristique de 1 niveau de dés (max. jusqu'à **k20**), ou
- **+1 Coeur** (max. 7), ou
- **+1 PM** (max. 5), ou
- **Nouvel Avantage** (une capacité spécifique convenue avec le MJ).

*Exemple : Le spécialiste augmente **Z** de **k12** à **k20**, car la campagne est entrée dans une phase de poursuites et de fusillades.*

---

## 8. Variante uniquement **k6** : 2k6

Si vous ne souhaitez pas utiliser différents dés, jouez avec **2k6**.

## 8.1 Caractéristiques en tant que modificateurs

Au lieu des tailles de dés, sépare les modificateurs :

- une caractéristique à +2
- une à +1
- une à +0

## 8.2 Test

**\*\*Lancez 2d6 + modificateur de caractéristique.**

Résultat :

- **6 ou moins** – échec avec conséquence
- **7–9** – succès avec coût
- **10+** – succès complet
- **12** – succès exceptionnel (avantage supplémentaire)

## 8.3 Difficulté de la situation

Au lieu de modifier les seuils, donne :

- +1 pour l'avantage, la préparation, un bon plan,
- -1 pour les obstacles, la pression, la couverture, le chaos.

## 8.4 Coup de Chance en 2d6

Dépenser 1 CC pour :

- relancer 2d6, ou
- ajouter +1 au résultat du test, ou
- transformer un échec en succès avec un coût.

## 8.5 Cartographie rapide (optionnelle)

Si jamais vous souhaitez "recalculer" un personnage entre les variantes :

- **k6** ≈ +0
  - **k8** ≈ +1
  - **k12** ≈ +2
  - **k20** ≈ +3 (pour les très expérimentés)
- 
- 

[FR] Contenu à venir...

---



---

## 1. Introduction

7.2 Ces ajouts ne sont pas obligatoires, mais ils facilitent parfois la gestion.

## 9.1 Protection (armour) as a simple resource

Si vous souhaitez que la « protection » ait un effet clair :

- le personnage avec protection a **1 jeton d'Armure par scène**,
- lorsqu'il devrait perdre 1 Coeur, il peut plutôt utiliser un jeton d'Armure.

## 9.2 Pression du temps comme chronomètre

Si la scène a une limite de temps, le MJ établit un « compteur » (par exemple, 3 étapes). Chaque échec déplace le compteur de 1. Lorsque le compteur atteint la fin — une conséquence se produit (alarme, fuite de la cible, effondrement du passage).

---

## 9.3 Vengeance (variante de combat risqué)

Si vous souhaitez que le combat soit plus « intense » et rapide :

- lorsque vous **attaquez au corps à corps** et que vous **ratez**, vous perdez **1 Cœur**, à condition que l'adversaire ait pu vous atteindre réellement. C'est une variante — dans le cœur du NDE, les conséquences des échecs en combat résultent principalement de la fiction et des décisions du MJ.