

Manuel du Joueur

Automatic translation placeholder for fr

MG décrit la situation et dit ce qui est possible.

- Tu dis, **ce que tu fais** et **quel effet tu souhaites**.
- Si le résultat est incertain, MG dit.
- MG décrit la situation et dit ce qui est possible.
- Tu dis, **ce que tu fais** et **quel effet tu souhaites**.
- Si le résultat est incertain, le MG dit :
 1. quelle caractéristique tu utilises (S/Z/M),
 2. quelle est la difficulté (**TN**),
 3. ce qui peut se passer en cas d'échec.
- Tu lances **un dé** de ta caractéristique et regardes si le résultat \geq **TN**.

La règle la plus courte

1. Introduction

Votre personnage a :

- **Rôle** (Guerrier / Voleur / Mage),
- 3 **caractéristiques** : Force (F), Dextérité (D), Magie (M),
- **Vie** (Cœurs) et **Mana**,
- 2 **Talents** (facultatif, mais recommandé),
- un équipement.

2.1 Caractéristiques (S/Z/M) — à quoi elles servent

- **Force (S)** : combat rapproché, forçage, levage, endurance.
- **Agilité (Z)** : tirs, précision, furtivité, esquive, acrobatie.
- **Magie (M)** : effets « spéciaux » (sorts/psychique/technologie — selon le jeu).

2.2 Dés des caractéristiques

Chaque caractéristique a son propre dé (par exemple, **d6**, **d8**, **d10**, **d12**, **d20**). Vous lancez toujours **un dé**.

- Un dé plus grand = plus de chances d'obtenir des résultats élevés.

2.3 Vie et Mana

- **Vie** : 5 Cœurs (début).
- **Mana** : 3 (début). Tu la dépenses lorsque tu utilises de la Magie.

Étape 1 : Choisissez un rôle

Choisissez un rôle. Cela définit les dés de caractéristiques de départ :

- **Guerrier** : Force **d10**, Agilité **d6**, Magie **d6**
- **Voleur** : Force **d6**, Agilité **d10**, Magie **d6**
- **Magicien** : Force **d6**, Agilité **d6**, Magie **d10**

Étape 2 : Enregistrer les ressources

Étape 3 : Choisissez 2 Talents (facultatif)

Les Talents sont de courtes phrases décrivant dans quoi vous êtes bon.

- Exemples neutres : « Négociateur », « Éclaireur », « Mécanicien », « Médecin », « Athlète », « Analyste », « Hacker ».

Comment fonctionnent les Talents : si un Talent aide réellement dans le test, le MJ peut **réduire la difficulté** (**TN**) d'un niveau.

- En général, 1 Talent par test.
- Le Talent ne remplace pas la description de l'action — il aide lorsque cela a réellement du sens.

Étape 4 : Équipement

Liste :

- 1 outil de combat (de près ou à distance),
- protection (si cela convient),
- 3 objets utilitaires.

L'équipement dans ce jeu fonctionne le plus souvent comme un « **permis** » : tu as quelque chose, donc tu peux essayer certaines actions.

Exemple de personnage

- Rôle : Voleur
- S **d6**, Z **d10**, M **d6**
- Vie 5, Mana 3
- Talents : « Éclaireur », « Négociateur »
- Équipement : outil à distance, crochets, corde, lampe torche

4.1 Quand tu lances

Tu lances quand :

- quelque chose est **risqué** ou incertain,
- et l'échec a des conséquences.

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

4.2 Difficultés (**TN**)

Quatre niveaux sont utilisés :

- **TN 4** — Facile

- **TN** 6 — Normal
- **TN** 8 — Difficile
- **TN** 12 — Héroïque

Le MJ choisit la **TN**. Vous n'avez pas besoin de "deviner" — le MJ indique simplement quelle est la difficulté.

4.3 Résultats du lancer

Niveau de Difficulté (**TN**) : 4 (Facile), 6 (Normal), 8 (Difficile).

Résultat du Lancer :

- 1 : Échec + Complication.
- < **TN** : Échec.
- ≥ **TN** : Succès.
- Max (10/20) : Succès + Avantage.

4.3 Résultats du jet

- Résultat ≥ **TN** : succès.
- Résultat < **TN** : échec.
- Jet de 1 : échec avec complication.
- Max sur les dés (par exemple, 10 sur **d10**) : succès exceptionnel + avantage supplémentaire.

Avantage supplémentaire (exemples) : plus rapide, plus silencieux, plus sûr, plus grand effet, meilleure position.

4.4 Changements de difficulté « d'un degré »

Au lieu de compter les bonus, le MJ change parfois la **TN** d'un degré :

- conditions moins favorables → **TN** plus élevée (par exemple, 6 → 8),
- conditions plus favorables → **TN** plus basse (par exemple, 8 → 6).

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

4.5 Aide d'un allié

Un allié peut utiliser son Action pour t'aider. Dans ce cas, pour ce seul jet, tu peux :

- augmenter le dé d'une taille : **d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**.

L'aide doit avoir un sens dans la description (par exemple, couvrir, distraire, fournir des outils).

Exemple de test

Tu veux rapidement ouvrir un passage bloqué.

- MG : « C'est de l'Agilité, **TN** 6. »
- Tu lances un **d10** et tu obtiens 7 → succès : passage ouvert.

1. Kratka

- 1 case est l'unité de base de distance.
- Dans un tour, vous avez **un mouvement de 5 cases**.
- Vous pouvez vous déplacer en diagonale (une diagonale compte comme 1 case).
- La couverture est importante : si quelque chose vous protège d'une attaque à distance, il est généralement plus difficile de toucher.

6.1 À quoi ressemble un tour

Dans votre tour, vous avez :

- **Mouvement** (jusqu'à 5 cases),
- **1 Action**.

Une action peut être : attaque, utilisation d'équipement, test de caractéristique, aide, utilisation de la Magie.

6.2 Attaque

1. Choisissez une cible (dans la portée et en ligne de vue).
2. Choisissez une arme/sort.
3. Vérifiez quelle Caractéristique est utilisée (par exemple, Force au corps à corps, Dextérité à distance, Magie pour le sort).
4. **Lancez**. Comparez avec la **TN** de l'adversaire.

6.2 Attaque

- **Corps à corps** : jet de **Force (F)**.
- **À distance** : jet de **Agilité (A)**.
- Le MJ indique la **TN** de l'adversaire.

TN par défaut des adversaires :

- **Péon** : **TN** 6
- **Élite** : **TN** 8
- **Boss** : **TN** 12

6.3 Que signifie un tir réussi

- **Pacholek** : Meurt (ou est éliminé du combat).
- **Élite/Boss** : Perd **1 Cœur**.
- **Joueur** : Perd **1 Cœur** (sauf s'il a une Armure — dans ce cas, l'Armure absorbe le coup, mais s'use).

6.3 Que signifie un coup

- Tu touches un cône → il sort du combat.
- Tu touches une élite/un boss → il reçoit une Blessure (le boss a généralement 3 Blessures).
- Succès exceptionnel contre une élite/un boss → tu infliges généralement +1 Blessure (au total 2), ou tu gagnes un avantage situationnel (par exemple, le repousser de sa couverture).

6.4 Échec et « Revanche »

Le combat comporte des risques. Si vous **ratez** (résultat < **TN**) ou faites un **1** :

- L'ennemi contre-attaque : vous perdez **1 Cœur**.
- Ou une autre complication logique survient (ex. vous perdez votre arme, vous êtes renversé).

Ce n'est pas le tour de l'ennemi, c'est l'effet de votre attaque ratée.

6.4 Échec et « Revanche »

Si vous **échouez** (résultat < **TN**) et que l'ennemi pouvait réellement vous atteindre, vous perdez **1 Cœur**.

- Au corps-à-corps, c'est fréquent.
- À distance, cela dépend beaucoup de la couverture et de la situation.

Votre leçon tactique : **positionnez-vous pour éviter la revanche en cas d'échec** (couverture, distance, plan, aide).

6.5 0 Serc

Si tu tombes à 0 Cœurs :

- Tu es **À terre**.
- Tu ne peux pas effectuer d'actions (seulement ramper et parler avec tes dernières forces).
- Un allié peut te "relever" (action Aide), en te redonnant 1 Cœur.
- Si tu reçois des dégâts en étant À terre — **Tu meurs**.

6.5 0 Serc

Lorsque tu tombes à 0 Serc :

- tu es renversé et tu ne peux pas effectuer d'actions,
- un allié peut utiliser une Action pour te remettre sur pied avec **1 Serc**.

Exemple de courte action

- Mouvement : tu cours de 3 cases vers la couverture.
- Action : tu tires (Z). MJ : « **TN** 6, mais la cible est derrière la couverture → **TN** 8 ». Tu lances **d10** = 9 → touche.

1. Introduction

Magie à mécanique des « effets spéciaux ». Vous décrivez l'effet, le MJ fixe la difficulté et le coût en mana.

7.1 Coûts et niveaux

- **Astuce** : **TN** 4, coût 0–1
- **Standard** : **TN** 6, coût 1
- **Effet puissant** : **TN** 8, coût 2
- **Grande puissance** : **TN** 12, coût 3

7.2 Échec en Magie

Lorsque la Magie échoue :

- tu perds la Mana dépensée,
- une conséquence apparaît (par exemple, -1 Cœur, perte de position, menace supplémentaire).

7.3 Succès exceptionnel

Le maximum sur les dés de Magie donne un avantage supplémentaire :

- portée/zone plus grande,
- durée plus longue,
- efficacité accrue,
- ou coût réduit (le MJ peut rendre 1 Mana).

Exemple de Magie

Tu veux effectuer un court « saut » de 5 cases.

- MJ : « C'est Standard : **TN** 6, coût 1. »
- Tu paies 1 Mana, tu lances M **d10** = 7 → succès : tu sautes derrière la couverture.

1. Introduction

Après le conflit, si vous avez un moment de sécurité et des conditions de repos minimales :

- La Vie et le Mana reviennent à plein.

1. Introduction

Po przygodzie wybierasz **un** :

- augmente S/Z/M d'1 taille de dé : **d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**,
- ou +1 Cœur (max 7),
- ou +1 Mana (max 5).

Cela signifie un développement sans ajouter d'autres dés aux lancers.

1. Introduction

Si sur la table il n'y a qu'un **d6**, au lieu de la taille du dé, tu as le seuil de succès :

- Maître 3+, Formé 4+, Novice 5+, Sans compétence 6.

Le MJ peut augmenter/diminuer le seuil de 1 niveau en fonction de la situation ou de l'aide.

Toujours dire

- Toujours dis : **ce que tu fais + pourquoi**. « Je veux appuyer sur le levier » c'est bien, mais « je veux appuyer sur le levier pour fermer le passage » c'est encore mieux.
- Si le **TN** est élevé : ne dis pas « fatigue du jet » — change la situation (couverture, outils, aide, autre chemin).
- Établissez la coopération : une personne aide, l'autre effectue le test.
- En combat, respecte la couverture et la position — elles sont souvent plus importantes que le jet lui-même.

Fin du livre du joueur.