

Livre des Règles de Base

Ressources nécessaires pour jouer

[FR] Contenu à venir...

[FR] Contenu à venir...

[FR] Contenu à venir...

3.1 Quand lancer les dés

[FR] Contenu à venir...

3.2 Comment lancer

[FR] Contenu à venir...

3.3 Échelle de difficulté ()

[FR] Contenu à venir...

3.4 Résultats

[FR] Contenu à venir...

3.5 Ajuster la difficulté

[FR] Contenu à venir...

3.6 Aide

[FR] Contenu à venir...

[FR] Contenu à venir...

4.1 Cases

[FR] Contenu à venir...

4.2 Mouvement

[FR] Contenu à venir...

4.3 Couverture

[FR] Contenu à venir...

3.4 Résultats du test

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.

3.4 Résultats du test

- Résultat ≥ **TN** → Succès. Le personnage atteint l'effet souhaité.
- Résultat < **TN** → Échec. L'effet ne se produit pas.
- Jet de 1 → Échec + complication. (Même si le **TN** est bas.)
- Résultat maximal sur les dés → Succès exceptionnel.
 - En plus du succès, vous obtenez un **avantage supplémentaire**.
 - L'avantage supplémentaire doit découler de la situation (plus d'effet, moins de risque, plus rapidement, plus discrètement, etc.).

3.5 Modification de la difficulté « sans compter »

Au lieu d'ajouter +1/-1 aux jets, nous modifions la **TN** de **un degré**.

- Conditions défavorables → **TN** +1 degré (par exemple, 6 → 8) :
 - couverture de la cible, obscurité, glissance, pression du temps, bruit, distraction.
- Conditions favorables → **TN** -1 degré (par exemple, 8 → 6) :
 - préparation, bons outils, avantage de position, surprise, concentration totale.

Si quelque chose est « extrêmement » difficile/facile, le MJ peut déplacer de **2 degrés**.

Limites :

- Si après les réductions la **TN** descend en dessous de 4, considère cela comme « presque certain » (généralement sans jet).
- Si après les augmentations la **TN** dépasse 12, considère cela comme « presque impossible » (nécessite généralement un plan ou une autre approche).

3.6 Aide d'un allié

Un allié peut, lors de son tour (ou dans une scène en dehors du combat), consacrer une Action pour aider.

Effet de l'aide (noyau) : pour ce test unique, augmente le dé d'une taille :

- d6 → d8 → d10 → d12 → d20

Règles de l'ordre :

- En général, **une seule personne** peut apporter de l'aide à un test (pour éviter de créer une "tour d'aide").
- L'aide doit être décrite de manière sensée : protection, fourniture d'outils, diversion, stabilisation, conseils.

3.7 Répétition des tests

Si le test échoue, 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 la complication (par exemple, le temps perdu, l'alarme),
- soit vous vous retirez.

3.8 Exemples de tests (hors combat)

Exemple A — passage discret :

- Joueur : « Je veux traverser l'espace ouvert sans être remarqué. »
- MJ : Agilité (A). Il fait crépuscule et il y a des obstacles → **TN** 6 (Normal).
- Lancer **d10** = 5 → échec. MJ : « Tu n'es pas immédiatement remarqué, mais quelqu'un entend un bruit et commence à vérifier les lieux (complication : pression du temps). »

Exemple B — travail avec des outils :

- Joueur : « Je veux activer rapidement le mécanisme. »
- MJ : Force, si c'est purement physique, ou Magie, si c'est un effet spécial ; ici : Force (F). **TN** 6.
- Un allié aide (augmente le dé). Lancer **d12** = 12 → succès exceptionnel : ça fonctionne immédiatement et en plus, ça ne fait pas de bruit.

[FR] Contenu à venir...

5.1 Début du combat

[FR] Contenu à venir...

5.2 Ordre du tour

[FR] Contenu à venir...

5.3 Actions

[FR] Contenu à venir...

[FR] Contenu à venir...

6.1 Mana

[FR] Contenu à venir...

6.2 Résolution

[FR] Contenu à venir...

6.3 Niveaux d'effet

[FR] Contenu à venir...

6.4 Magie critique

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.

6.4 Magie critique

[FR] Contenu à venir...

6.5 Exemples de magie

- **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).

6.5 Exemples de magie

[FR] Contenu à venir...

5.6 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.

5.6 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).

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, **TN** +1 degré.

5.8 Plusieurs adversaires à la fois

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

- augmenter la **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**.

5.9 Exemples de combat (étape par étape)

Exemple A — échange simple au corps à corps :

- Le guerrier (S **d10**) se tient à côté du cône (**TN** 6).
- Lancer **d10** = 4 → échec. Étant donné qu'il s'agit d'un corps à corps, la riposte s'applique → Le guerrier perd 1 Cœur.

Exemple B — boss et succès exceptionnel :

- Le voleur (Z **d10**) tire sur le Boss (**TN** 12). Le MJ dit : « Sans préparation, c'est difficile ».
- Un allié aide (dé **d12**) et le voleur a une bonne position (**TN** 12 → 8).
- Lancer **d12**=12 → succès exceptionnel : Le Boss reçoit 2 Blessures.

[FR] Contenu à venir...

6.1 Mana

- Au départ, vous avez **3 Mana**.
- La Mana est dépensée lorsque vous essayez d'obtenir un effet « au-delà des capacités normales ».

6.2 Comment fonctionne l'utilisation de la Magie

1. Décrivez l'effet que vous souhaitez obtenir.
2. Le MJ attribue un **TN** et un coût en Mana.
3. Dépensez de la Mana.
4. Lancez le dé de Magie (M) et comparez-le au **TN**.

Échec : l'effet ne fonctionne pas ; la Mana est perdue ; une légère conséquence survient.

6.3 Niveaux d'effets (**TN** et coût)

- **Astuce** : **TN** 4, coût 0–1
 - petit effet : lumière, son, fumée, distraction temporaire.
- **Standard** : **TN** 6, coût 1
 - projectile, barrière, saut de 5 cases, renforcement temporaire.
- **Fort** : **TN** 8, coût 2
 - zone, contrôle, guérison +2 Cœurs, immobilisation.
- **Grande puissance** : **TN** 12, coût 3
 - grand effet scénique qui change la situation.

6.4 Succès exceptionnel en Magie

Si tu obtiens un maximum sur les dés de Magie :

- augmente l'échelle de l'effet (par exemple, une plus grande zone / plus longtemps / plus fort), ou
- réduis le coût (le MJ peut rendre 1 Mana), ou
- ajoute un avantage supplémentaire (par exemple, l'effet est silencieux, précis, sans danger pour les alliés).

6.5 Exemples de Magie

Exemple A — défense :

- Joueur : « Je veux créer un petit bouclier pour traverser 5 cases en toute sécurité. »
- MJ : **TN** standard 6, coût 1.
- Lancer M **d10**=9 → succès : tu traverses, la situation est plus sûre.

Exemple B — échec et conséquence :

- Joueur : « Je veux immobiliser l'élite » (**TN** 8, coût 2).
- Lancer=3 → échec : l'effet ne fonctionne pas, tu perds 2 Manas et une complication apparaît (par exemple, tu te découvres).

7.1 Cœurs (vie)

- Par défaut, vous avez **5 Cœurs**.
- La perte d'un Cœur signifie un dommage réel ou une épuisement — selon le monde.

7.2 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**.

7.2 0 Cœurs

Si tu tombes à 0 Cœurs :

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

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.

[FR] Contenu à venir...

[FR] Contenu à venir...

9.1 Au lieu de tailles de dés — seuils

Chaque caractéristique a un seuil de succès sur un **d6** :

- **Maître** : succès sur 3+
- **Entraîné** : succès sur 4+
- **Novice** : succès sur 5+
- **Sans compétence** : succès uniquement sur 6

9.2 Difficultés et situation

Au lieu de **TN** 4/6/8/12, utilise les « niveaux de difficulté » en modifiant le seuil :

- normalement, tu lances sur ton seuil,
- plus difficile de 1 niveau → seuil +1,
- plus facile de 1 niveau → seuil -1,
- (minimum 2+, maximum 6).

9.3 Aide

9.4 Combat dans seulement-**d6**

Vous pouvez laisser les mêmes catégories d'adversaires, mais au lieu de , utilisez des « niveaux » :

- Pion : « Normal » (sans changement de seuil),
- Élite : « Difficile » (+1 au seuil),
- Boss : « Héroïque » (+2 au seuil) et 3 Blessures.

9.5 Développement

Développement dans seulement- :

- élève le niveau d'une caractéristique (par exemple, Novice → Entraîné),
- ou +1 Cœur/Mana.

[FR] Contenu à venir...

1. Introduction

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

11.1 Protection (armure) comme ressource simple

Si vous souhaitez que la « protection » ait un sens mécanique :

- Un personnage avec protection a 1 jeton **Armure** par scène.
- Lorsqu'il devrait perdre 1 Cœur (contre-attaque/coup), il peut plutôt utiliser son Armure.

11.2 Pression du temps en tant que 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).

Fin du livre des règles de base.