










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 : , , , , .
 - 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 , 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 = .
- **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 , 20 sur ) — 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 agentka korporacji, dziś łowczyni 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.
- **Adepté** — 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, discrétion, 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 a **k12**,
- une a **k8**,
- une a **k6**.

Répartition suggérée selon le rôle (le plus simple) :

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

Exemple : si vous avez A = **k12**, alors lors d'un tir, d'une discrétion 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 », « **E**claireur », « **N**égociateur », « **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 Cœurs** 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.
- **Élite** : a **2 Cœurs**.
- **Boss** : a **3 Cœurs** (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**
- **Élite** : 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, > 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**.

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, impulsion, 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 — bouclier 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 a +2
- une a +1
- une a +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** \approx +0
- **k8** \approx +1
- **k12** \approx +2
- **k20** \approx +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 Cœur, 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.