

# 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.