

# Règles en bref

Automatic translation placeholder for fr

## 1) Héros en 1 minute

- Rôle (choisissez-en un) :
  - Guerrier — maître de la force et du combat rapproché
  - Voleur — maître de la vitesse, de la furtivité et des tirs
  - Mage — maître des sorts et du savoir
- Caractéristiques et dés : Force (F), Dextérité (D), Magie (M).
  - Guerrier : F **d10**, D **d6**, M **d6**
  - Voleur : F **d6**, D **d10**, M **d6**
  - Mage : F **d6**, D **d6**, M **d10**
- Vie : 5 Cœurs. Mana : 3 (utilisé pour les sorts).
- Équipement : arme, armure légère, 3 objets correspondant au rôle. Exemple : Le Voleur a Dextérité **d10**, donc pour les tirs, il utilise **d10**.

## 2) Comment exécuter des actions

1. Choisissez la caractéristique appropriée (S/Z/M) et lancez le dé de cette caractéristique.
2. Comparez au niveau de difficulté (**TN**) :
  - Facile 4, Normal 6, Difficile 8, Héroïque 12.
3. Résultat :
  - 1 sur le dé — échec avec complication (bruit, perte de temps, petite blessure, etc.).
  - Résultat < **TN** — échec.
  - Résultat ≥ **TN** — succès.
  - Maximum sur le dé (par exemple 10 sur **d10**, 20 sur **d20**) — succès exceptionnel avec un avantage supplémentaire.

Améliorations sans comptage :

  - Meilleure/ pire situation : abaissez/ augmentez le **TN** d'un niveau (par exemple, 6 → 8 grâce à une couverture).
  - Aide d'un allié (avec son action) : pour ce lancer, "augmentez" le dé d'une taille (**d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**). Exemple : Le guerrier défonce la porte (Normal 6). Il lance un **d10** et obtient 10 — succès exceptionnel : la porte vole en éclats, et le garde derrière elle tombe.

## 3) Mouvement et combat sur le plateau

- Mouvement : jusqu'à 5 cases (diagonales autorisées).
- Ton tour : Mouvement + 1 Action (par exemple, attaque, sort, fouille, lever un levier).
- Attaque :

- Corps à corps (C) : jet contre la **TN** de l'adversaire.
- Distance (D) : la couverture de la cible augmente la **TN** de 1 niveau.
- **TN** des adversaires : Soldat 6, Élite 8, Boss 12.
- Effets d'un coup : Soldat — tombe après un coup ; Élite — le MJ peut exiger des conditions favorables ; Boss — a 3 Blessures (un coup = 1 Blessure). Succès exceptionnel contre le Boss = 2 Blessures.
- Riposte : si tu manques en corps à corps ou dans la portée de riposte, tu perds 1 Cœur (sauf si tu as une couverture totale). Exemple : Mage (D **d6**) tire avec une fronde sur un soldat derrière un coffre : **TN** 6 + couverture → 8. Le Mage demande de l'aide au Voleur (augmente le dé à **d8**) et change de position pour une meilleure couverture (**TN** descend à 6). **d8**=7 — touché.

#### 4) Magie (prosto)

- Lancer un sort : décrivez l'effet, dépensez du Mana, lancez Magie (M).
  - Astuce (flamme, bruit, brouillard) — **TN** 4, coût 0–1 Mana.
  - Projectile/Protection/Saut de 5 cases — **TN** 6, coût 1 Mana.
  - Zone/Soin +2 Cœurs/Paralysie — **TN** 8, coût 2 Mana.
  - Grande puissance (pont de glace, tempête de feu) — **TN** 12, coût 3 Mana.
- Échec : La Mana est perdue ; une petite conséquence survient (essoufflement –1 Cœur ou attention non désirée des ennemis).
- Repos après le combat : vous récupérez toute votre Mana ; un repos en sécurité restaure également des Cœurs. Exemple : « Éclair » (téléportation courte de 5 cases) : **TN** 6, coût 1 Mana. Le mage **d10** lance 7 — saut réussi derrière la protection.

#### 5) Chute et guérison

- 0 Cœur : renversé (tu ne fonctionnes pas). Un allié peut utiliser une action pour te relever à 1 Cœur.
- Après un affrontement, après un court repos et un repas, vous revenez à plein de Cœurs et de Mana. Exemple : Le Voleur tombe à 0. Le Guerrier l'aide à se relever — le Voleur revient à 1 Cœur.

#### 6) Développement des PERSONNAGES

Po l'aventure, choisis une option :

- Augmente un attribut d'une taille de dé : **d6** → **d8** → **d10** → **d12** → **d20**.
- ou +1 Cœur (max 7),
- ou +1 Mana (max 5). Exemple : Le Guerrier augmente sa Force de **d10** à **d12** — il est plus facile d'atteindre la **TN** 12.

#### 7) Variante seulement-**d6**

Lorsque vous n'avez qu'un seul dé **d6** :

- Au lieu des tailles de dés, chaque caractéristique a un seuil de réussite :
  - Maître 3+, Formé 4+, Novice 5+, Sans compétence 6.
- La **TN** modifie toujours la situation d'un degré (plus facile/difficile).
- Aide : abaissez le seuil de 1 (par exemple, de 4+ à 3+ pour ce lancer).
- Développement : augmentez le niveau d'une caractéristique (par exemple, Formé 4+ → Maître 3+) ou +1 Cœur/Mana. Exemple : Tir de Voleur (Formé 4+) sur une cible en légère couverture (d'un degré plus difficile) nécessite 5+. Lancer **d6**=5 — touche.