

Manuel des Monstres

Automatic translation placeholder for fr

À quoi sert ce livre

Ce livre est un ensemble d'**outils** pour créer des adversaires et des menaces dans NDE :

- rapidement (en 2 à 5 minutes),
- sans calculer de coefficients,
- d'une manière cohérente avec les règles des **Règles de base** et du **Livre du MJ**.

La prémissse la plus importante de NDE : *seuls les joueurs lancent les dés.* Les adversaires ne « attaquent pas avec un jet » — ils attaquent avec **la pression dans la fiction** : ils posent des obstacles, forcent des tests, créent des menaces et des conséquences.

0. Lexique (termes dans ce livre)

- **Défense** : seuil de toucher/contourner l'adversaire lors d'un combat. Le joueur lance et compare le résultat à la Défense.
 - **Difficulté (D)** : seuil d'un test contre l'environnement, un phénomène, un mouvement spécial ou un "truc" de l'ennemi.
 - **Cœurs** : combien de dégâts peut encaisser une créature dans cette scène.
 - **Sbire / Élite / Boss** : trois niveaux d'importance de l'adversaire dans la scène.
 - **Facilitation / Complication** : changement de taille de dé du joueur d'un degré (**d6** → **d8** → **d12** → **d20** / vers le bas).
 - **Mouvement spécial** : capacité active de l'ennemi qui change la situation (souvent oblige un test F/A/**M** pour le joueur).
 - **Caractéristique (passive)** : propriété constante de l'ennemi (armure, vol, résistance, zone de danger), qui donne généralement une facilitation/complication ou change l'enjeu.
-

1. Comment fonctionne l'adversaire dans NDE (en bref)

Dans NDE, l'adversaire est simple, mais "vivant" grâce à son comportement.

1. Le joueur agit → le joueur lance les dés.

- Attaque au corps à corps : Force (F) contre la **Défense** de la cible.
- Attaque à distance : Dextérité (D) contre la **Défense** de la cible.
- Pouvoirs : Puissance (**P**) contre la **Difficulté (D)** ou contre la Défense (si c'est une attaque/incapacitation).

2. Si le joueur rate/perd le test, la scène continue : un coût ou une complication apparaît.

En combat, le coût peut signifier :

- perte de position,
- perte de temps,
- entrer dans une zone dangereuse,
- ou **coeur perdu**, si cela a du sens (par exemple, combat au corps à corps, tir croisé, zone d'impact).

3. L'adversaire "agit" sans lancer de dés :

Le MJ décrit ce que fait l'ennemi et, si cela menace réellement les héros, cela :

- impose un test (F/D/**P**) contre la **Difficulté (D)**,
- ou pose une condition (« tant que... », « quand tu entres dans... », « qui est à Proximité... »),
- ou modifie les dés des joueurs (facilitation/difficulté).

4. Le combat est compréhensible lorsque l'ennemi a une tactique résumée en une phrase.

Chaque fiche de personnage devrait inclure : « ce que cet ennemi fait au premier tour » et « ce qu'il fait quand il prend un coup dans la figure ».

2. Bloc de statistiques — format et champs

Un bloc de statistiques minimal contient uniquement ce qui est nécessaire dans la scène.

Nom — Classe, Défense, Cœurs, Rôle, Mobilité, Capacités, Mouvements, Tactique

2.1 Champs obligatoires

- **Classe** : Pion | Élites | Boss
- **Défense** : nombre qui doit être dépassé pour frapper/contourner l'ennemi.
- **Cœurs** : combien de coups il peut encaisser (dans NDE, un « coup » équivaut par défaut à 1 Cœur).
- **Rôle** : quelle pression il crée lors du combat (voir chapitre 4).
- **Mobilité** : comment il se déplace (décrit en zones ; la grille est une option).
- **Capacités (passives)** : 1 à 2 caractéristiques courtes.
- **Mouvements (actifs)** : 1 mouvement (Élite) ou 2 à 3 mouvements (Boss).
- **Tactique** : 1 à 3 phrases pour que le MJ dirige l'ennemi de manière cohérente.

2.2 Champs optionnels (à avoir si pertinent)

- **Portée** : si l'ennemi est à distance (par exemple « Loin », « Très loin »).
- **Zone** : si l'ennemi crée une zone dangereuse (fumée, feu, champ de force).
- **Faiblesse** : un « levier » clair pour les joueurs (eau, lumière UV, perturbation de signal).
- **Récompense / Indice** : ce qui reste après la défaite (butin, piste, information).
- **Variantes** : 1-2 substitutions rapides (par exemple « au lieu de vol, il a un saut » ; « au lieu de feu, il a de l'acide »).

2.3 Exemple de statblock (universel)

Garde — Sbire, Défense 5, Cœurs 1, Brute, Mobilité : Près → Proche, Capacités : Bouclier, Mouvements : Poussée, Tactique : bloque le passage et pousse hors des abris.

- **Bouclier (passif)** : tant qu'il se tient **Proche** de l'abri ou d'un porteur de bouclier, l'attaquant a un **désavantage** (dé action abaissé d'un cran).
 - **Poussée (mouvement)** : si le Garde touche au corps à corps (ou si le joueur rate une attaque au corps à corps contre lui), le MJ peut pousser le héros d'une zone (Proche → Près) ou de 1-2 cases dans la variante de grille.
 - **Tactique** : engage le combat avec l'adversaire le plus faible, défend le couloir, ne fuit pas.
-

3. Classes d'adversaires : Sbire, Élite, Boss

Dans NDE, la « difficulté » d'un adversaire se compose de deux éléments :

- **à quel point il est difficile à toucher** (Défense),
- **combien il peut encaisser** (Cœurs),
- et **quelle pression il exerce** (rôle + mouvements).

3.1 Sbire (minion)

- **Défense** : généralement **5** (plus facile : 4, plus difficile : 6).
- **Cœurs** : **1** (va à terre après un coup).
- **Mouvements** : généralement 0-1 (simple, prévisible).
- **À quoi sert-il** : apporte du rythme, du contexte et une sensation de « combat de groupe ».
- **Comment les diriger** : entrent en groupes de 3 à 8, meurent rapidement mais font du bruit et occupent l'espace.

Bonne règle : un sbire a avant tout une position (couverture, supériorité numérique, terrain élevé), et non une « mécanique complexe ».

3.2 L'Élite

- **Défense** : généralement **6** (élite plus facile : 5, "élite dure" : 8).
- **Cœurs** : **2**.
- **Actions** : 1 action caractéristique + 1 trait passif.
- **Rôle** : il est "mini-boss" dans la scène, oblige à s'adapter.

L'élite doit faire une chose distinctement : « brise les défenses », "crée des zones", "saut sur les murs", "soigne les sbires".

3.3 Boss

- **Défense** : habituellement **8** (légendaire : 12).
- **Cœurs** : **3** (final : 5).
- **Mouvements** : 2-3 mouvements + 1-2 caractéristiques passives.
- **Pour quoi faire** : c'est une scène en soi – elle influence le terrain et le rythme.

Un boss sans astuces est ennuyeux. Pour qu'un boss soit « jouable », donnez-lui au moins l'un des éléments suivants :

- un mouvement qui impose un test à plusieurs héros,
- une zone (un terrain à gérer),
- ou une mécanique de « phase » (après la perte de 1 Cœur, il change de comportement).

3.4 « Légendaire » (niveau optionnel)

Si vous avez besoin d'un adversaire de campagne :

- **Défense 12, Cœurs 5**, 3-4 mouvements, zones et phases. C'est le « boss de fin d'acte » — ne le placez pas par hasard.

4. Rôles des adversaires (pression lisible)

Les rôles existent pour que le MJ sache immédiatement « comment l'incarner ». Le rôle n'est pas une statistique — c'est un **style de menace**.

- **Brute (coup au corps à corps)** : il s'approche de près, pousse, renverse, brise le front. *Question aux joueurs* : « Qui est à l'avant et quels sont les risques ? »
- **Éclaireur (mobile)** : il entre, accomplit sa tâche et s'enfuit ; il punit la solitude. *Question* : « Qui est séparé de l'équipe ? »
- **Artillerie (distance)** : il tire depuis des couvertures ; force les mouvements et les changements de position. *Question* : « Où est l'endroit sûr et où se trouve la ligne de tir ? »
- **Contrôleur (contrôle)** : zones, fumée, terrain collant, pièges, pression sur des cibles. *Question* : « Comment contourner la zone au lieu de se battre dedans ? »
- **Soutien (support)** : renforce, soigne, déplace, offre des protections. *Question* : « Qui neutraliser en premier pour simplifier le combat ? »

5. Facilités/Contraintes chez les monstres — principe de conduite

Dans NDE, **nous ne compliquons pas les chiffres**. Au lieu de : « +2 à la touche, -1 aux dégâts, bonus à la CA » — nous faisons :

- **facilité** : augmentez le dé du joueur d'un cran,
- **contrainte** : abaissez le dé du joueur d'un cran,
- **changement de mise** : le succès fonctionne, mais nécessite une autre approche (par exemple, retirer un bouclier en premier).

5.1 Quand changer la Défense et quand changer le dé

- **Changez le dé du joueur le plus souvent** (facilitation/difficulté).
- **Changez rarement la Défense**, principalement lorsque :
 - l'ennemi possède une « armure / invisibilité / champ de force » qui le rend *réellement* plus difficile à toucher,
 - ou lorsque c'est une mécanique de phase de boss.

5.2 Exemples de "désavantages" purs

- "L'ennemi est partiellement à couvert" → l'attaquant a un **désavantage**.
 - "L'ennemi est étourdi / entravé" → l'attaquant a un **avantage**.
 - "L'ennemi est rapide et saute sur les murs" → l'attaquant a un **désavantage** tant qu'il n'est pas bloqué.
-

6. Capacités passives (traits) — catalogue à assembler

Vous trouverez ci-dessous des traits que vous pouvez ajouter à une fiche technique. Choisissez-en 1–2 (boss : 2–3). Décrivez-les toujours dans le contexte du jeu.

6.1 Protection et robustesse

- **Armure Légère** : le premier coup dans cette scène inflige 1 Cœur de moins (donc 0) *ou* nécessite une "précision" (le succès inflige un Cœur seulement lorsque l'attaque contourne l'armure). *Version la plus simple* : "le premier coup n'inflige pas de Cœur".
- **Armure Lourde** : tant que l'armure n'est pas contournée (flank, explosion, crochet, magie), les attaques ont un **handicap**. *Remarque* : donnez aux joueurs un moyen clair de contourner.
- **Robuste** : après la perte de 1 Cœur, l'ennemi ne change pas de position (il ne peut pas être facilement repoussé/renversé). Utile pour les colosses et les boss.

6.2 Mobilité

- **Rapide** : une fois par tour, peut changer de distance d'une zone supplémentaire (par exemple, Loin → Près). Dans une grille : +1–2 cases.
- **Sauteur / Grimpeur** : considère les obstacles verticaux comme normaux. Offre des "entrées raccourcies" sensées vers l'arrière.
- **Vol** : ignore les obstacles du terrain, mais nécessite des couvertures "par le haut" ou impose des tests de réaction (par exemple, Agilité, pour éviter une attaque aérienne).

6.3 Perception et furtivité

- **Éclaireur** : la première tentative de l'approcher par surprise a un **désavantage**.
- **Sentinelles** : si quelqu'un effectue une action bruyante dans la scène, l'ennemi change immédiatement de position pour une meilleure (se met à couvert / appelle du renfort).

6.4 Résistances et faiblesses (simple)

- **Résistance [type]** : la première fois dans une scène où un ennemi devrait subir un certain effet (feu, glace, psyché, électricité), l'effet est **réduit** (zone plus petite / durée plus courte / pas de perte de Cœur).
- **Vulnérabilité [type]** : contre ce type d'attaques, le joueur a un **avantage**.

Principe de transparence : résistance et vulnérabilité n'ont de sens que si les joueurs peuvent les découvrir et les exploiter.

6.5 « Nuée » et la pression du nombre

- **Nuée** : si au moins deux de ces créatures sont Proches d'un héros, le héros a un **désavantage** sur les tests de mouvement/fuite tant qu'il ne change pas de zone.

7. Mouvements actifs — comment écrire et comment conduire

Un mouvement actif doit répondre à 3 questions :

1. **Que fait-il dans la fiction** ? (description)
2. **À qui s'adresse-t-il et quand** ? (déclencheur)
3. **Comment se résout-il mécaniquement** ? (test / effet / coût)

7.1 Format simple de mouvement

- **Nom du mouvement** : une phrase de description.
- **Déclencheur** : quand cela se produit (par exemple, « lorsque le héros est Près », « lorsque quelqu'un tire depuis un abri »).
- **Test** : quelle caractéristique et quelle difficulté.
- **Conséquence de l'échec** : ce que vous perdez, ce qui change.
- **Conséquence du succès** : vous évitez généralement la conséquence, ou gagnez un avantage.

7.2 Comment déterminer la Difficulté des mouvements ennemis (sans tableaux)

Si le mouvement est « attaquant » et concerne une cible unique :

- définissez **D mouvement = Défense de l'ennemi** (c'est cohérent et facile à retenir).

Si le mouvement est de zone ou « grand » :

- définissez **D** un degré au-dessus de la norme de la scène (généralement **D 6** ou **D 8**).

7.3 Mouvements d'exemple (modules)

Charge (Brute)

- **Description** : l'ennemi engage et pousse.
- **Déclencheur** : lorsque l'ennemi est Proche du héros.
- **Test** : le héros effectue un test **F ou D** contre **D = Défense de l'ennemi**.
- **Échec** : le héros perd 1 Cœur ou est poussé d'une zone (MJ choisit ce qui est logique).
- **Succès** : évite les dégâts et maintient sa position.

Rafale (Artillery)

- **Description** : une série de tirs/fragments dans une zone.
- **Déclencheur** : lorsque au moins 2 héros sont dans la même zone et à découvert.
- **Test** : chaque cible effectue un test **D** contre **D 6** (ou **D = Défense de l'ennemi**, si l'ennemi est une élite).
- **Échec** : -1 Cœur et « tu dois te déplacer » (Proche → Éloigné).
- **Succès** : tu te caches/ne reçois rien.

Ancre (Controller)

- **Description** : terrain collant, champ de force, toile, glace.
- **Déclencheur** : l'ennemi a un moment pour préparer la zone.
- **Test** : lorsque tu entres dans la zone, teste **D ou I** contre **D 5-6**.
- **Échec** : tu perds le mouvement ce tour et tu es en « mauvaise position » (désavantage pour les attaques).
- **Succès** : tu traverses ou neutralises la zone.

Renforcement (Support)

- **Description** : l'ennemi protège un allié/soigne/donne un avantage.
 - **Déclencheur** : une fois par tour, quand un allié est menacé.
 - **Effet** : l'allié choisi reçoit un « bouclier » — les attaquants ont **désavantage** jusqu'à la fin du tour, ou l'allié récupère 1 Cœur (boss/élite).
 - **Riposte des joueurs** : éliminer le soutien ou le forcer à choisir (qui sauver).
-

8.1 Par Défaut: Zones de Distance

Dans les combats descriptifs, utilisez : **Proche / Pas loin / Loin / Très loin**.

Dans le statblock, notez la mobilité comme suit :

- "Mobilité : change de zone de 1 (standard)"
- ou "Mobilité : Rapide (change de zone de 2)"
- ou "Mobilité : Vole (ignore les obstacles, mais oblige à des tests lors des attaques aériennes)".

8.2 Option : la grille (si votre table aime la tactique)

Si vous jouez sur une carte : - mouvement standard = **5 cases**, - Rapide = **6–7**, - Saut = 3 cases "en hauteur" ou par-dessus les obstacles. **Toutes les capacités descriptives fonctionnent de la même manière** — la grille ne fait que "donner un mètre ruban".

9. Créer un adversaire en 2 minutes (procédure)

1. **Choisir la classe** : Sbire / Élite / Boss.
2. **Définir la Défense** : 5 / 6 / 8 (légendaire : 12).
3. **Définir les Cœurs** : 1 / 2 / 3 (final : 5).
4. **Choisir le rôle** : Brutal / Éclaireur / Artillerie / Contrôleur / Support.
5. **Ajouter 1–2 traits passifs** (boss : 2–3).
6. **Ajouter des mouvements** : Élite 1, Boss 2–3.
7. **Écrire la tactique en 2 phrases** (premier round + réaction à une menace).
8. (Optionnel) Ajouter une **faiblesse** et une **récompense**.

Test pratique : si vous pouvez diriger l'ennemi sans regarder le tableau — la fiche technique est bonne.

10. Modèles prêts à l'emploi (pour re-skinner dans chaque univers)

Les entrées suivantes sont intentionnellement « sans couleur ». Vous changez le nom et la description — la mécanique reste.

10.1 Subalternes

- **Gardien** — Subalterne, Défense 5, Cœurs 1, Brute, Mobilité : standard, Capacités : Bouclier, Mouvements : Poussée, Tactique : bloque et repousse.
- **Éclaireur** — Subalterne, Défense 5, Cœurs 1, Skirmisher, Mobilité : Rapide, Capacités : Éclaireur, Mouvements : Évasion, Tactique : approche, marque des cibles et disparaît.
- **Tireur** — Subalterne, Défense 5, Cœurs 1, Artillerie, Mobilité : standard, Capacités : Couverture, Mouvements : Tir de couverture, Tactique : maintient à distance et force à fuir.
- **Contrôleur** — Subalterne, Défense 5, Cœurs 1, Contrôleur, Mobilité : standard, Capacités : Zone, Mouvements : Ancrage, Tactique : divise l'équipe.
- **Soutien** — Subalterne, Défense 5, Cœurs 1, Support, Mobilité : standard, Capacités : Médecin, Mouvements : Renforcement, Tactique : protège l'élite.

Mouvements rapides pour les subalternes :

- **Évasion** : lorsqu'il est touché (mais n'est pas encore "hors-jeu" dans la fiction, par exemple l'armure), il se retire d'une zone.

- **Tir de couverture** : si quelqu'un se tient à découvert, il lui donne un désavantage pour la prochaine action ("balles, éclats, peur").
- **Zone** : une fois par scène, il crée une petite zone de désavantage (fumée, huile, boue).

10.2 Élites

- **Costaud** — Élite, Défense 6, Cœurs 2, Brute, Mobilité : standard, Capacités : Armure légère, Mouvements : Foncée, Tactique : s'approche et maintient la ligne.
- **Assassin** — Élite, Défense 6, Cœurs 2, Skirmisher, Mobilité : Rapide + Sautillant, Capacités : Éclaireur, Mouvements : Coupe de flanc, Tactique : frappe à l'arrière et se retire.
- **Sniper** — Élite, Défense 6, Cœurs 2, Artillerie, Mobilité : Lointaine, Capacités : Couverture, Mouvements : Tir sélectif, Tactique : force à bouger et punit l'absence de couverture.
- **Manipulateur de terrain** — Élite, Défense 6, Cœurs 2, Contrôleur, Mobilité : standard, Capacités : Zone (2×), Mouvements : Ancrage, Tactique : coupe la voie de fuite.
- **Commandant** — Élite, Défense 6, Cœurs 2, Support, Mobilité : standard, Capacités : Sentinelles, Mouvements : Renforcement, Tactique : renforce les alliés et les place sous couverture.

10.3 Les Boss

- **Chef** — Boss, Défense 8, Cœurs 3, Support, Mobilité : standard, Capacités : Sentinelles + Bouclier, Actions : Renforcement + Invocation + Barrière, Tactique : maintient le support et contrôle le rythme.
 - **Colosse** — Boss, Défense 8, Cœurs 3, Brute, Mobilité : standard, Capacités : Dur + Armure Lourde, Actions : Choc + Poussée, Tactique : brise l'alignement et impose des tests.
 - **Chasseur** — Boss, Défense 8, Cœurs 3, Escarmoucheur, Mobilité : Rapide + Sautillant, Capacités : Éclaireur, Actions : Embuscade + Taillade + Fuite, Tactique : isole et élimine.
 - **Architecte des Zones** — Boss, Défense 8, Cœurs 3, Contrôleur, Mobilité : standard, Capacités : Zone (2×) + Résistance [type], Actions : Ancrage + Salve + Déplacement, Tactique : divise l'équipe et force à la décision.
-

11. Menaces environnementales (Aléas)

Un aléa est un « adversaire sans volonté » ou un mécanisme de scène : tourelle, feu, avalanche, alarme.

Format : Nom — Difficulté (D), Quand il agit, Effet, Comment le désactiver / contourner

11.1 Exemples de dangers (universels)

Tourelle / Drone défensif — D 6

- **Quand ça fonctionne** : à la fin du tour, si quelqu'un est dans la ligne de tir.
- **Effet** : test **D vs D 6**; échec : -1 Cœur et vous devez vous mettre à l'abri.
- **Désactivation** : test **I ou D vs D 6** sur le panneau / brouillage / coupure d'alimentation.

Piège / Mine / Collet — D 5

- **Quand ça fonctionne** : lorsque vous entrez dans la zone.
- **Effet** : test **D vs D 5**; échec : -1 Cœur ou immobilisation (vous perdez votre mouvement).
- **Désactivation** : outils + test **D vs D 4-5**.

Gaz / Fumée / Contamination — D 5

- **Quand ça fonctionne** : au début du tour, si vous êtes dans la zone.
- **Effet** : test **P ou I vs D 5**; échec : -1 Cœur ou pénalité aux tests pour sortie.
- **Désactivation** : ventilation, masques, étanchéité.

Alarme / Compte à rebours — D (dépend de la scène)

- **Quand ça fonctionne** : lorsqu'une complication survient ou que quelqu'un fait du bruit.
- **Effet** : une pression temporelle apparaît (nouvelle vague, fermeture des portes, renforts).

- **Désactivation** : test I (piratage/rituel) ou "physiquement" test P/D.
-

12. Générateur de scène de combat (rapide, lisible)

Choisissez une option dans chaque ligne (ou lancez d6 d6):

1. **Objectif de la scène** : passage / récupération / désactivation / escorte / vol / défense
 2. **Terrain** : ouvert / goulots d'étranglement / multi-niveau / nombreuses couvertures / bords / brouillard-fumée
 3. **Adversaires** : 6× sbire / 4× sbire + élite / 2× élite / boss / boss + 2× sbire / élite + hasard
 4. **Avantage ennemi** : couverture / hauteur / mobilité / chronomètre / embuscade / soutien à distance
 5. **Avantage des joueurs** : surprise / outils / raccourci / allié neutre / le terrain offre une couverture / information (ils savent de quel ennemi il s'agit)
-

13. L'équilibre en pratique (sans mathématiques)

Dans le NDE, l'équilibre est obtenu par le *rythme* et la *pression*, et non par le « CR ».

13.1 Règles rapides pour définir la difficulté d'une scène

- **Scène facile** : 4–6 sbires ou 1 élite.
- **Scène standard** : 4 sbires + 1 élite, ou 2 élites.
- **Scène difficile** : boss + 2–4 sbires, ou boss + danger.
- **Finale** : boss (Cœurs 5) + élite + pression du temps.

13.2 Si le combat est trop court

- Envoyez une **vague de sbires** (2-3 par tour pendant 2 tours).
- Augmentez la pression environnementale : zone de fumée, alarme, absence de couvert.
- Changez de tactique : l'ennemi cesse de se battre "honnêtement" (se retire, prend un otage, bloque la sortie).

13.3 Si le combat traîne en longueur

- Donnez aux joueurs un "levier" : réservoir exposé, panneau, rituel, faiblesse.
 - Accordez des **bénéfices pour un succès exceptionnel** : briser une couverture, désarmer, disperser les renforts.
 - Réduisez les Cœurs du boss de 5 à 3, si ce n'est pas la finale.
-

14. Reskin : comment adapter un ennemi pour chaque univers

Vous avez la fiche de statistiques "Éclaireur". Maintenant, changez seulement la description :

- **Fantasy** : archer gobelin éclaireur (Éclaireur + Tir).
- **Science-fiction** : drone de reconnaissance (Éclaireur + Capteurs).
- **Cyberpunk** : éclaireur de gang en skateboard (Rapide + Fuite).
- **Slave** : démon traqueur de traces (Vulnérabilité : fer; Résistance : peur).

La mécanique reste la même. Cela permet à la communauté d'ajouter des centaines d'entrées sans perturber la cohérence du noyau.