ÉVOLUTIONS DE LA V2 À LA V3

Ce document liste les différences entre la version précédente du jeu, *Cthulhu YZE V2* (V2, `cthulhu-yze-v2.md`, mai 2026), et la version actuelle, *Cthulhu Year Zero* (V3, `cthulhu-year-zero.md`, novembre 2026). La V3 reprend les règles de *Mini Year Zero* et y ajoute ce qui est propre aux univers lovecraftiens (Mythe de Cthulhu, dés de Stress et Panique). Les corrections de forme (majuscules, ponctuation, typographie) ne sont pas détaillées.

GÉNÉRALITÉS

- **Nom du jeu** : *Cthulhu YZE V2* devient **Cthulhu Year Zero**. L'archive s'appelle désormais `cthulhu-year-zero.zip`.
- **Base des règles** : la V3 est basée sur **Mini Year Zero** et le SRD Year Zero Engine ; la V2 ne citait que le SRD. Toutes les évolutions de Mini Year Zero s'appliquent donc, sauf là où Cthulhu Year Zero garde ses propres règles (Stress, Panique, Mythe, pas d'expérience).
- **Une seule archive** : les cartes ne sont plus dans une archive séparée (`cthulhu-yze-v2-cartes.zip`).
- **Illustrations** : la V3 est illustrée de **vieilles photographies en noir et blanc** (années 1920) : arrivée des investigateurs, équipement, repos après l'horreur, ouvrage impie, photo de groupe et 4e de couverture ; la couverture porte un titre-logo Art déco. Elle ajoute deux exemples complets, un personnage (Arthur Pendelton, détective) et un monstre (le Profond), chacun avec sa fiche remplie et sa photo en double page.

UNITÉS DE TEMPS

V2	V3
Round : 6 secondes, pour les combats	**Round** : quelques secondes, pour rythmer les combats ou les scènes d'action
Tour : 6 minutes, pour les autres durées	**Scène** : quelques minutes, pour un combat ou une interaction sociale
Quart : 6 heures, pour le repos	**Scénario** : quelques heures ou jours, pour une session de jeu

Le Tour n'est plus une unité de temps : c'est le moment où un personnage agit dans un Round. Le Quart disparaît. Les durées qui en dépendaient sont désormais exprimées en Rounds, Scènes, Scénarios ou heures (voir plus bas).

PERSONNAGES

Compétences

- **Observation devient Perception**, partout : jets passifs, jets opposés, attaques furtives, équipement (jumelles), compétences des monstres, archétypes, talent Sixième sens.
- **Psychologie** permet aussi de **calmer les personnages en proie à la panique** (ajout à sa description).
- **Feuille de personnage** : la V3 explique les deux colonnes de chaque compétence. *Niveau* est le niveau de la compétence, *Dés* la somme de ce niveau et de l'attribut, c'est-à-dire le nombre de dés à lancer. La V2 indiquait seulement que la valeur notée était cette somme.
- Le Mythe de Cthulhu reste une compétence à part, liée à aucun attribut.

Jets de compétence

- La « réserve de dés » remplace le « pool de dés ».
- **Chances de succès d'un jet poussé** : les valeurs sont recalculées (relance des dés sans 6).

Dés	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
V2	29 %	50 %	64 %	74 %	81 %	87 %	90 %	93 %	95 %	96 %
V3	31 %	52 %	67 %	77 %	84 %	89 %	92 %	95 %	96 %	97 %

- **Pousser un jet** : inchangé. On relance les dés sans 6 et le personnage gagne 1 Stress ; un 1 sur un dé de Stress le fait paniquer et interdit de pousser.
- **Jets opposés** : en cas d'égalité, aucun ne prend le dessus et la situation reste inchangée. On ne refait le jet que si une égalité n'est pas envisageable (par exemple, pour savoir qui atteint une porte le premier). La V2 faisait refaire le jet « dans certaines circonstances ».

Expérience

- Inchangée : les personnages ne progressent pas par l'expérience ; le Mythe de Cthulhu leur donne du Stress permanent.

Talents

- Les talents peuvent être accordés par l'occupation, les origines culturelles ou **le passé** du personnage (« l'espèce » en V2).

Équipement et encombrement

- Inchangés (maximum = 2 × Vigueur, les 3 armes de la section Armes ne comptent pas, chercher une arme dans l'équipement compte comme une Action).

COMBATS ET DÉGÂTS

Round, initiative et Tour

- **Échanger l'initiative** : l'allié ou l'adversaire qui reçoit la carte ne peut plus échanger son initiative **dans ce Round** (la V2 disait « ce round-ci »).
- **Entraide en combat** : en V2, un personnage qui en aidait un autre ne pouvait plus agir à son Tour. En V3, pour aider, **il doit lui rester une Action dans ce Round**.

Attaque

- **Dégâts** : l'attaque inflige les Dégâts de base de l'arme plus 1 par succès, **y compris le premier** (précision de la V3).
- **Munitions** : un 1 sur un dé de Stress **lors d'un jet de Combat à Distance** signifie que l'arme est à court de munitions (chargeur ou barillet vide). La V2 parlait seulement de « chargeur vide », sans préciser le jet.

Attaques spéciales (désarmer, point faible, renverser, repousser, assommer)

	V2	V3
Réussite	2 succès	2 succès
Un seul succès	Dégâts normaux, sans l'effet recherché	**L'action échoue**
Point faible	Armure ignorée ; échec total s'il manque un succès	Armure ignorée
Assommer	« Sans le blesser » ; Dégâts normaux, pas de Blessure Critique	Dégâts normaux ; si l'adversaire est Brisé, pas de Blessure Critique

Parade

- **V2** : le jet de Parade bénéficie du bonus de l'arme du défenseur s'il s'agit d'une arme de corps à corps.
- **V3** : jet de Combat Rapproché **sans aucun bonus d'arme**.

Attaques furtives

- L'« ambuscade » devient l'**embuscade** (+2 en Discrétion aux attaquants immobiles, inchangé).
- L'attaquant oppose sa Discrétion à la **Perception** du défenseur.

Armes

- Valeurs inchangées. Le « Lance Flamme » s'écrit **Lance-flammes**, et les notes (Peut exploser, Encombrement X) sont mises en valeur.
- Nouvelles cartes d'armes illustrées (voir « Documents publiés »).

Armures

V2	V3
Cuir (1)	Armure de cuir (1)
–	**Vêtements épais (1)**, nouvelle armure
Cotte de Maille (2)	Cotte de mailles (2)
Gilet Pare Balles (2)	Gilet pare-balles (2)
Armure de Plaque (3)	Armure de plaques (3)
Armure Kevlar (3)	Armure en Kevlar (3)

DÉGÂTS, BLESSURES ET SOINS

Blessures critiques

D6	Blessure	Effet en V2	Effet en V3
1	Souffle coupé	−2 jusqu'à la fin du combat	**Aucune action ni déplacement au prochain Tour**
2	Douleur intense	−2 pendant 1 Quart	**−2 à tous les jets jusqu'à la fin de la Scène**
3	Blessure superficielle	−2 jusqu'à la fin du scénario	−2 à **tous les jets** jusqu'à la fin du Scénario
4	Blessure grave	−4 jusqu'à la fin du scénario	−4 à **tous les jets** jusqu'à la fin du Scénario
5	Agonie	Incapacité jusqu'à la fin du scénario	inchangé
6	Mort instantanée	Mort instantanée	inchangé

- **Aggravation** (nouveau) : les blessures ne sont toujours pas cumulatives et une blessure remplace celles situées plus haut dans la table. En V3, si le personnage tire une blessure **moins grave ou égale** à celle dont il souffre déjà, sa blessure s'aggrave et devient celle de la ligne suivante.

La mort

- **V2** : un jet contre la mort après chaque Tour écoulé (6 minutes).
- **V3** : un jet contre la mort **à chacun de ses Tours, chaque Round**, jusqu'aux soins ou à la mort. Le jet est toujours un jet d'Endurance sans malus, qui ne peut être poussé.

Soins

- **Modificateurs** : la V2 disait seulement que du matériel médical peut donner un bonus. En V3, le jet de Médecine subit **−2 sans trousse de soins** et bénéficie de **+2 dans un hôpital**.

- Une nouvelle tentative de soin reste possible avec un meilleur matériel ; la V3 cite aussi la trousse de soins trouvée en cours de route.

Récupération naturelle

- **V2** : 1 Dégât par Tour (6 minutes) si le personnage est nourri et reposé ; un repos d'un Quart (6 heures) guérit tous les Dégâts **et tout le Stress**.
- **V3** : **1 Dégât par heure de repos complet**, si le personnage a de quoi manger et boire (repos sans se déplacer ni entreprendre d'activité). Il n'y a plus de guérison complète en une fois.

STRESS ET PANIQUE

Le principe des dés de Stress et de la table de Panique est conservé (ce sont des règles propres à Cthulhu Year Zero : Mini Year Zero utilise à la place des Traumatismes).

- **Gain de Stress** : « Forcer un test » devient « **Pousser un jet** » ; les autres situations sont inchangées (subir au moins 1 Dégât, voir un équipier subir une Blessure Critique, être attaqué par une créature du Mythe, défini dans le scénario).
- **Panique due à un tir** : un 1 sur un dé de Stress lors d'une attaque à Distance met l'arme **à court de munitions** (« chargeur vide » en V2).
- **Table de Panique** : les résultats sont inchangés. Le vocabulaire suit les règles : « jets » au lieu de « tests », « Mouvement » et « Action » au lieu de « déplacement » et « action » (Figé), « jets de compétences physiques » au lieu de « tests d'actions physiques » (Tremblements).
- **Durée des Paniques** : temporaires, elles durent **jusqu'à la fin de la Scène** (un Tour en V2), sauf jet de Psychologie réussi. Les effets permanents restent permanents.

	V2	V3
Soin par Psychologie	−1 Stress par succès ; pas de nouveau soin avant d'avoir regagné du Stress	inchangé
Récupération naturelle	1 Stress par Tour (6 minutes) passé en lieu sûr ; tout le Stress après un Quart de repos	**1 Stress par heure de repos complet** dans un endroit calme et sûr
Minimum	Le niveau de Mythe de Cthulhu (règle donnée dans la section Mythe)	inchangé, rappelé dans la section Stress

MYTHE DE CTHULHU

La règle du Mythe est entièrement simplifiée.

	V2	V3
Hausse du niveau de Mythe	À chaque confrontation à une horreur de niveau N : le joueur lance N dés et gagne 1 niveau de Mythe par 6, sans dépasser N	**À la fin de chaque scénario**, du Niveau de Mythe du scénario, qui vaut généralement 1
Stress d'une horreur	+N Stress, sauf si le personnage y a déjà été confronté dans la même aventure	**+N Stress** face à une horreur de niveau N (plus d'exception)
Effet positif	Jet en Mythe pour se renseigner ; un faible niveau de Mythe (Stress permanent) améliore aussi les jets	Jet en Mythe pour se renseigner
Effet négatif	Stress minimum ; l'asile d'aliénés guette les personnages trop marqués	Stress minimum
Sorts	Les ouvrages impies contiennent des sorts de niveau N ; lancer un sort demande un niveau de Mythe au moins égal et un jet d'Esprit + Mythe	**Supprimés**
Niveau de Mythe	Ne baisse jamais	inchangé

- L'exemple d'Edward Carnby (lecture d'un ouvrage impie de niveau 4) est supprimé.
- Le résumé des règles, l'encadré « Mythe de Cthulhu » de la fiche des tables et le rappel de la fiche de monstre suivent la règle de la V3.

CRÉATION DE PERSONNAGE

- Les étapes sont inchangées (archétype, 14 points d'attributs, 12 points de compétence, un talent, équipement, nom, description). « Pré-tirés » s'écrit désormais « prétirés ».

ARCHÉTYPES

- Les 12 archétypes sont conservés (Aliéniste, Aventurier, Détective, Dilettante, Journaliste, Médecin, Militaire, Parapsychologue, Policier, Professeur, Prêtre, Scientifique).
- **Perception** au lieu d'Observation comme compétence clé (Détective, Professeur, Scientifique).
- La **trousse de soins** ne donne plus « +1 en Médecine » (le bonus des soins est désormais dans les règles : −2 sans trousse).
- Le talent **Polyglotte** (Dilettante) est désormais décrit dans la liste des talents.
- Le document présente **un archétype par page**, avec son portrait, un encadré (attribut clé, compétence clé, talent, équipement), sa description et des citations.

ADVERSAIRES

- Les monstres ont la compétence **Perception** au lieu d'Observation.
- **Mythe de Cthulhu** (nouveau) : une créature du Mythe a un niveau de Mythe, qui détermine le Stress subi par les personnages qui y sont confrontés.
- **Vitesse** : définition précisée, c'est le nombre de Tours que joue le monstre à chaque Round (une carte d'initiative par Tour).
- **Table d'attaques** : la V3 décrit chaque colonne de la table (D6, Description, Dés, Dégâts, Blessure, Parade, Esquive). Le MJ tire l'action au D6 ou la choisit selon les circonstances. Les Dégâts suivent la règle des armes (+1 par succès).
- **Esquive** : l'Esquive d'une attaque de monstre est un jet de Mobilité qui **compte comme un Mouvement**, comme la Parade.
- **Exemple** : le Profond de la V2 (carte illustrée) devient une fiche de monstre remplie, avec sa photo.

TALENTS

Les talents sont regroupés en quatre catégories (Pousser deux fois, Combat, Survie, Aptitudes) et suivent ceux de Mini Year Zero, avec un talent propre à Cthulhu Year Zero.

Talent	V2	V3
Cogneur	+2 en Combat Rapproché en sacrifiant le mouvement du Round	+2 en Combat Rapproché en sacrifiant le **Mouvement du Tour**
Garde du corps	Personne à courte portée ; jet de Mobilité qui ne compte pas comme une action	Personne **au Contact** ; jet de Mobilité qui **compte comme un Mouvement** (comme la Parade)
Impitoyable	Coup de grâce sans jet d'Empathie	**Nouvel effet** : en brisant un adversaire, lance deux fois le dé de Blessure Critique et garde le plus grave
Poids mouche	Agilité au lieu de la Vigueur pour bloquer au corps à corps	Pour parer au Contact, lance Agilité + niveau de Combat Rapproché au lieu de Vigueur + niveau
Sniper	+4 en visant	**+3** en visant (au lieu du +2 habituel)
Chanceux	Relancer les dés d'une blessure critique et choisir le résultat préféré	Relancer le dé de Blessure Critique et **choisir le résultat appliqué**
Chirurgien de terrain	+2 en Médecine sur un personnage sur le point de mourir	+2 en Médecine sur un personnage **à l'Agonie**
Deuxième chance	Une fois Brisé, jet d'Endurance : −1 Dégât par succès ; une fois par séance, sans effet sur les blessures critiques	**Au cinquième Dégât**, jet d'Endurance : −1 Dégât par succès, ce qui évite d'être Brisé et de tirer une Blessure Critique ; une fois par **Scénario**
Dur à cuire	Jet d'Endurance tous les Quarts au lieu de tous les Tours	Jet contre la mort **un Round sur deux** au lieu de chaque Tour
Endurci	Relancer une fois ses jets de Panique, en gardant le nouveau résultat	**inchangé** (propre à Cthulhu Year Zero)
Résistant	Brisé au 6e Dégât au lieu du 5e	Inchangé, avec la façon de le noter sur la fiche (5e Dégât dans les Notes, étoile Brisé au 6e)
Mulet	Limite d'encombrement +2	Limite d'encombrement augmentée de **2 objets**
Sixième sens	Jet d'Observation à +2	Jet de **Perception** à +2
Polyglotte	– (cité seulement par l'archétype Dilettante)	**Nouveau** : maîtrise de trois langues étrangères au choix, parlées, lues et écrites

- Partout, « modificateur de +2 » devient « **bonus** de +2 » (Expert en armement, Musicien…).
- Les autres talents sont inchangés : Compassion, Coriace, Curieux, Téméraire, Expert en armement, Réflexes rapides, Tueur, Menaçant, Musicien.

FICHES

- **Feuille de personnage** (nouvelle) : nom, archétype, description et notes à côté d'une grande case carrée pour le portrait ; attributs en médaillons, avec les colonnes *Niveau* et *Dés* pour chaque compétence (Technique, Perception…) ; Dégâts (4 cases et une étoile « Brisé ») et Stress (12 cases) ; talents, armes (3), armure ; Mythe de Cthulhu en médaillon ; blessures et paniques ; équipement sur deux colonnes (10 objets) ; rappel des règles en pied de page.
- **Fiche de monstre** (nouvelle) : nom, description et notes à côté d'une grande case carrée pour l'illustration ; Vitesse, Protection et **Mythe** en médaillons ; 20 cases de Santé (noircies quand on les coche dans la fiche éditable) ; compétences ; table de 6 attaques avec cases Parade et Esquive.

- Les deux fiches existent en **PDF à imprimer** et en **PDF éditable** (formulaire à remplir à l'écran).

DOCUMENTS PUBLIÉS

V2	V3
Règles (PDF)	**Livret A5** de 28 pages (couverture au titre-logo Art déco, sommaire, index, fiches d'exemple en double page, fiches vierges en annexe)
–	**Version à imprimer chez soi** : livret imposé sur 7 feuilles A4 recto-verso, à plier et agrafer
–	**EPUB 3** au même style que le livret
Résumé des règles, tables	Résumé des règles (1 page A4) et fiche des tables (3 pages A4 paysage, dont les fiches vierges)
Archétypes, talents (PDF)	Archétypes (un par page, 12 pages) et talents (2 pages)
Feuilles de personnage	Fiches de personnage et de monstre, vierges et éditables
Bestiaire (le Profond)	Le Profond devient le monstre d'exemple du livret
Cartes d'armes, de blessures, de talents, d'initiative et d'objectifs (archive séparée)	Planches de cartes d'**armes**, de **blessures critiques**, de **paniques** et de **talents**, illustrées de photos d'époque, avec un dos par paquet, dans l'archive unique
–	**Évolutions de la V2 à la V3** (ce document)