JEU DE RÔLE



SYSTÈME DE JEU DE RÔLE YEAR ZERO ENGINE POUR JOUER DANS UN UNIVERS LOVECRAFTIEN

MICHEL CASABIANCA

CTHULHU YEAR ZERO

Système de jeu de rôle Year Zero Engine pour jouer dans un univers lovecraftien

Par Michel Casabianca

LICENCE ET CRÉDITS

L'autorisation de copier, modifier et distribuer ce texte n'est accordée que dans le cadre de la licence Year Zero Engine Free Tabletop License, disponible ici.

Vous devez lire la FTL et en comprendre les termes avant d'utiliser ce matériel.

- Auteur : Michel Casabianca (d'après le SRD de Tomas Härenstam).

TÉLÉCHARGEMENT



Règles (livret, version à imprimer chez soi et EPUB), résumé des règles, tables, archétypes, talents, évolutions depuis la V2, fiches de personnage et de monstre (à imprimer et éditables), cartes d'armes, de blessures, de paniques et de talents.
https://yearzeroengine.fr/arc/cthulhu-year-zero.zip

COLOPHON

Version du 21 novembre 2026. Composé en Avenir Next et Futura, mis en page avec pandoc et XeLaTeX à partir du fichier source Markdown. Format A5 (148 × 210 mm), imprimable en cahiers de quatre pages.

SOMMAIRE

INTRODUCTION 4

LES PERSONNAGES 5

- Attributs 5
- Compétences 5
- Jets de Compétence 8
- Talents 9
- Équipement 9

COMBATS ET DÉGÂTS 11

- Round et Initiative 11
- Jouer son Tour 11
- Attaque 12
- Dégâts et Stress 15

MYTHE DE CTHULHU 19

CRÉATION DE PERSONNAGE 20

ADVERSAIRES 21

FEUILLE DE PERSONNAGE 24

FICHE DE MONSTRE 25

INDEX 26

INTRODUCTION

Cthulhu Year Zero est un système de jeu de rôle sur table minimaliste basé sur Mini Year Zero et le SRD Year Zero Engine, pour jouer dans des univers lovecraftiens.

ABRÉVIATIONS

- **PJ** : Personnage Joueur.
- **PNJ** : Personnage Non Joueur.
- **MJ** : Maître de Jeu.
- **YZE** : Year Zero Engine.
- **SRD** : Standard Reference Document (document standard de référence).

UNITÉS DE TEMPS

Le jeu utilise 3 unités de temps :

- **Le Round** : dure quelques secondes, pour rythmer les combats ou les scènes d'action.
- **La Scène** : dure quelques minutes, pour l'ensemble d'un combat ou une interaction sociale.
- **Le Scénario** : dure quelques heures ou jours, pour une session de jeu.



LES PERSONNAGES

Les joueurs interprètent des personnages dont les caractéristiques sont notées sur une fiche appelée feuille de personnage. Les caractéristiques principales sont leurs attributs et compétences.

ATTRIBUTS

Les attributs représentent les caractéristiques innées des personnages et sont au nombre de 4 :

- **Vigueur** : la force physique et l'endurance.
- **Agilité** : l'habileté motrice et la vitesse.
- **Esprit** : les capacités de déduction et la perception.
- **Empathie** : la capacité à comprendre et manipuler les émotions des autres.

Ces attributs ont des valeurs comprises entre 1 (très faible) et 5 (très fort).

COMPÉTENCES

Les compétences représentent l'acquis des personnages par leur éducation, leurs études et leur carrière professionnelle. Elles sont liées aux attributs et chaque attribut est lié à trois compétences :

Vigueur :

- **Force** : la force physique brute.
- **Endurance** : la résistance à l'effort, aux conditions extérieures et aux maladies.
- **Combat Rapproché** : le combat avec toute arme de corps à corps.

Agilité :

- **Mobilité** : capacité à se déplacer.
- **Discrétion** : capacité à agir sans se faire remarquer.
- **Combat à Distance** : habileté au tir et aux armes de jet.

Esprit :

- **Technique** : culture scientifique et technique.
- **Perception** : facilité à repérer des détails ou à être prévenu d'un danger.
- **Survie** : capacité à survivre dans un environnement hostile.

Empathie :

- **Psychologie** : capacité à repérer et interpréter les émotions d'autrui, permet de calmer les personnages en proie à la panique.
- **Persuasion** : capacité à convaincre ou baratiner des personnages.
- **Médecine** : permet de soigner et stabiliser les blessures critiques.

Les compétences sont notées entre 0 (aucune connaissance du sujet) et 5 (expert

CTHULHU YEAR ZERO

FICHE DE PERSONNAGE

NOM : Arthur Pendelton

ARCHÉTYPE : Détective

DESCRIPTION : Détective privé, ancien policier. Trench-coat et feutre gris. « Il y a toujours un indice. »

NOTES : Enquête sur une étrange affaire de suicide. Fume trop, dort peu. Ne croit pas au surnaturel.



VIGUEUR — 3

	Niveau	Dés
Force	0	3
Endurance	1	4
Combat Rapproché	0	3

ESPRIT — 5

	Niveau	Dés
Technique	1	6
Perception	3	8
Survie	0	5

AGILITÉ — 3

	Niveau	Dés
Mobilité	1	4
Discrétion	1	4
Combat à Distance	2	5

EMPATHIE — 3

	Niveau	Dés
Psychologie	2	5
Persuasion	1	4
Médecine	0	3

DÉGÂTS

Malus à tous les jets

☐ ☐ ☐ ☐ ★ Brisé

STRESS

1 dé par point
Un 1 : Panique

☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐

TALENTS

Curieux : peut pousser deux fois un jet de compétence basé sur l'Esprit.

ARMES

	Bonus	Dégâts	Portée
Revolver .38	+2	1	Dist.

ARMURE

Protection

MYTHE DE CTHULHU — 0

Stress minimum, ne baisse jamais
Jet de Mythe : autant de dés que le niveau

BLESSURES, PANIQUES

ÉQUIPEMENT

Max (2 × Vigueur) : 6

1	Outils de crochetage	6	Munitions .38
2	Lampe torche	7	
3	Loupe	8	
4	Carnet et crayon	9	
5	Appareil photo	10	

Dés = attribut + niveau + 1 dé de Stress par point · Pousser : +1 Stress · Équipement max = 2 × Vigueur · 5e Dégât : Brisé · Les 3 armes ne comptent pas



en la matière). Sur la feuille de personnage, la colonne Niveau indique le niveau de la compétence et la colonne Dés la somme de ce niveau et de l'attribut dont elle dépend : c'est le nombre de dés à lancer. Il est possible de faire un jet pour une compétence à 0 car la valeur de l'attribut associé permet de tenter sa chance.

En plus de ces compétences liées à un attribut, le **Mythe de Cthulhu** reflète le niveau de connaissance du Mythe du personnage et n'est lié à aucun attribut (voir section Mythe de Cthulhu).

JETS DE COMPÉTENCE

Si une action réalisée par un personnage est évidente, alors aucun jet de compétence n'est nécessaire et l'action réussit automatiquement. Si elle est compliquée et/ou réalisée sous pression, alors l'issue est incertaine et il est nécessaire de faire un jet de la compétence appropriée.

Pour faire un jet de compétence, lancez un nombre de dés à 6 faces égal à sa valeur (colonne Dés de la feuille de personnage). Chaque 6 obtenu correspond à un succès. Pour réussir l'action, il est nécessaire d'obtenir au moins un succès. Les succès supplémentaires permettent d'améliorer le degré de réussite de l'action, à l'appréciation du MJ.

Le MJ peut accorder un bonus ou un malus à un jet de compétence selon les circonstances. C'est un nombre de dés à ajouter ou soustraire à la réserve de dés à lancer lors de ce jet. Si le nombre de dés tombe à 0, l'action est alors impossible.

CHANCES DE SUCCÈS

Nombre de dés	Chances de succès	Jet poussé
1	17%	31%
2	31%	52%
3	42%	67%
4	52%	77%
5	60%	84%
6	67%	89%
7	72%	92%
8	77%	95%
9	81%	96%
10	84%	97%

Pousser un Jet

Lorsqu'on a échoué à un jet de compétence, ou si l'on veut obtenir plus de succès, il est possible de pousser le jet. On peut alors relancer tous les dés qui n'ont pas obtenu un 6. Un jet passif qui n'a pas été initié par le personnage, comme un jet de Perception pour repérer un danger, ne peut être poussé.

Cependant, cette relance a un coût : le personnage gagne 1 point de Stress. Lorsqu'un personnage effectue un jet de compétence, il ajoute autant de dés de Stress qu'il a de points de Stress. Ces dés de Stress doivent être d'une couleur différente pour qu'on puisse les distinguer des dés ordinaires.

Les dés de Stress permettent aussi d'obtenir des succès avec un 6. Par contre, si l'on obtient un 1 avec un dé de Stress lors d'un

jet, alors le personnage panique (voir section Stress) et il est impossible de pousser le jet.

Entraide

Un PJ ou un PNJ peut aider un personnage lors d'un jet de compétence. L'aide doit être déclarée avant de jeter les dés et le personnage qui aide doit être capable de le faire, à l'appréciation du MJ. Chaque personnage qui aide ajoute un bonus de +1 au jet de compétence avec un maximum de +3.

Jets Opposés

Certains jets se font en opposition. Par exemple, un personnage essayant de repérer un adversaire fera un jet de Perception contre la Discrétion de son opposant. Le personnage ayant le plus de succès remporte l'opposition. En cas d'égalité, aucun ne prend le dessus et la situation reste inchangée. Si une égalité n'est pas envisageable (par exemple, pour savoir qui atteint une porte le premier), on refait le jet en opposition. Seul le personnage actif peut pousser son jet.

Expérience

Les personnages ne progressent pas par l'expérience ; toutefois, lorsqu'ils gagnent du niveau en Mythe de Cthulhu, ils gagnent des points de Stress permanents. Cela leur donne plus de chances de réussite, mais aussi plus de chances de paniquer.

Pensiez-vous vraiment que cet univers vous ferait des cadeaux ?

TALENTS

Les talents sont des capacités particulières propres à certains personnages. Ils leur permettent de réaliser certaines actions spécifiques ou d'obtenir des bonus aux jets de certaines compétences.

Ces talents peuvent être accordés par l'occupation du personnage, par ses origines culturelles ou par son passé. Par exemple, un sniper est capable de progresser dans la nature sans se faire repérer, ce qui lui accorde un bonus de +2 en Discrétion dans la forêt.

Une liste de talents au format PDF est incluse dans l'archive du jeu.

ÉQUIPEMENT

L'équipement peut accorder un bonus à certains jets de compétence. Par exemple, une paire de jumelles accordera un bonus de +2 à un jet de Perception pour repérer des ennemis au loin. Une corde accordera un bonus de +2 à un jet de Mobilité pour escalader une paroi.

Encombrement

L'équipement porté par les personnages est noté sur leur feuille dans la section dédiée, un objet par ligne. Le nombre maximum d'objets que peut porter un personnage (noté après Max) est le double de la Vigueur.

Les 3 objets dans la section Armes ne comptent pas dans l'encombrement, mais les armes supplémentaires doivent

être comptées dans la section Équipement. Les armes de la section du même nom peuvent être utilisées, mais chercher une arme dans l'équipement compte comme une Action.

Certains objets peuvent être particulièrement encombrants et occupent deux lignes, alors que d'autres n'en occupent qu'une moitié. D'autres encore sont minuscules et ne sont pas inscrits dans la section Équipement mais dans les Notes. Certaines armes particulièrement encombrantes prennent plus d'une ligne dans la section Armes ou Équipement.



COMBATS ET DÉGÂTS

Les combats sont mortels, alors les joueurs devraient toujours se poser la question de savoir si cela en vaut la peine.

ROUND ET INITIATIVE

Le combat se déroule en Rounds, d'une durée d'environ 5 à 10 secondes chacun. Lorsque le combat commence, l'initiative est déterminée en distribuant à chaque joueur et adversaire (ou groupe d'adversaires s'ils sont nombreux du même type) une carte numérotée de 1 à 10. On pourra prendre des cartes à jouer classiques en ne gardant que les cartes numérotées (les As comptant pour des 1) d'une même couleur.

Chaque personnage effectue alors les actions de son Tour, en commençant par les initiatives les plus petites (1, puis 2, etc.). Lorsque tous les personnages ont agi à leur Tour, un nouveau Round commence, avec le même ordre pour l'initiative.

Surprise

Si des personnages bénéficient de l'effet de Surprise, on distribue normalement l'initiative, mais ils jouent un Round sans que leurs adversaires puissent jouer à leur Tour. Aux Rounds suivants, tous les personnages jouent normalement.

Échanger l'Initiative

Un personnage peut laisser agir d'abord ses alliés ou adversaires quand vient son Tour. Le joueur échange alors sa carte d'initiative avec celle d'un allié ou adversaire dont le Tour n'est pas encore passé dans ce Round. L'allié ou adversaire ayant reçu cette initiative doit alors jouer son Tour et ne peut pas échanger son initiative dans ce Round.

JOUER SON TOUR

Lorsque vient son Tour, un personnage peut effectuer un Mouvement et une Action, dans l'ordre qu'il souhaite. Il peut remplacer son Action par un deuxième Mouvement, mais il ne peut pas remplacer son Mouvement par une deuxième Action.

Mouvement

Un Mouvement consiste en un déplacement pour aller au Contact d'un adversaire ou, au contraire, s'en éloigner pour être à Distance. Un Mouvement peut aussi consister à entrer ou sortir d'un véhicule, traverser une porte ou une trappe, se relever, se mettre à couvert ou conduire.

Si le MJ utilise des plans pour visualiser les combats, ceux-ci sont divisés en zones.

Une zone délimite les pièces en intérieur ou bien des secteurs plus grands en extérieur. Un déplacement peut consister à passer d'une zone à une autre ou à entrer au Contact d'un adversaire dans la même zone.

Lorsqu'un personnage au Contact d'un adversaire s'en éloigne, il doit effectuer un jet de Mobilité qui ne compte pas comme une Action. S'il réussit, il arrive à s'extraire du combat. S'il échoue, alors il s'extrait du combat mais son adversaire peut effectuer une attaque gratuite qui ne peut être parée.

Un Mouvement permet aussi de Viser lors d'une attaque à Distance ou de Parer une attaque au Contact.

Actions

Les Actions consistent généralement à utiliser une compétence, comme Combat Rapproché ou Combat à Distance, pour attaquer un adversaire, mais d'autres actions peuvent être effectuées au cours d'un combat, à l'appréciation du MJ. Pour qu'un personnage puisse en aider un autre en combat, il doit lui rester une Action dans ce Round.

Certaines actions, comme dégainer une arme, ramasser un objet ou parler, sont gratuites. Elles ne comptent donc pas comme une Action, mais elles doivent être effectuées dans le Tour du personnage.

ATTAQUE

Une attaque au Contact demande d'effectuer un jet de Combat Rapproché, une attaque à Distance un jet de Combat à Distance. Pour toucher l'adversaire, il est nécessaire d'obtenir au moins un succès aux dés. Si l'attaque touche, alors l'adversaire subit les Dégâts de base de l'arme plus un point de Dégât par succès, y compris le premier. Si l'adversaire porte une armure ou bénéficie d'une armure naturelle, alors on soustrait la valeur de l'armure aux Dégâts subis.

On ne compte pas les munitions des armes à Distance, on considère que les personnages en ont assez pour le combat. Par contre, si un joueur obtient un 1 sur un de ses dés de Stress lors d'un jet de Combat à Distance, l'arme est à court de munitions (chargeur ou barillet vide…). Il doit dépenser l'Action de son prochain Tour à recharger s'il souhaite encore tirer avec cette arme.

Attaques Spéciales

Lors d'une attaque au Contact, un attaquant peut souhaiter ne pas blesser son adversaire mais le désarmer, le faire tomber au sol ou le repousser. Il peut aussi essayer de trouver un point faible dans son armure, ou l'assommer. Il devra le déclarer avant de jeter les dés pour l'attaque.

Pour réussir une telle action, il devra obtenir au moins deux succès, sinon l'action échoue. S'il a réussi à trouver un point faible dans son armure, la protection de l'armure est ignorée. S'il attaque pour as-

sommer, il inflige des Dégâts normalement, mais si l'adversaire est Brisé, celui-ci ne subit pas de Blessure Critique.

Parade

Le Mouvement peut être utilisé pour Parer une attaque au Contact survenant dans le même Round. Il est possible de Parer avant ou après son Tour. Un personnage qui a paré avant son Tour dans le Round ne pourra plus effectuer de Mouvement, ou bien il devra remplacer son Action par un Mouvement. Inversement, pour pouvoir parer après son Tour, il faut avoir économisé un Mouvement ou une Action lors de son Tour.

Pour pouvoir Parer, un personnage doit avoir en main une arme ou un outil suffisamment grand et résistant. La parade doit être déclarée avant que l'adversaire ne jette les dés pour l'attaque. Le jet de parade est un jet de Combat Rapproché, sans appliquer de bonus d'arme. Chaque succès du défenseur soustrait un succès à l'attaque.

Viser

Un attaquant peut utiliser son Mouvement pour Viser lors d'une attaque à Distance dans le même Tour. Il bénéficie alors d'un bonus de +2 sur son jet de Combat à Distance.

Couverture

Lorsqu'un personnage s'est mis à couvert, il est plus difficile de le toucher avec des attaques à Distance (la couverture n'a pas d'effet sur les attaques au Contact). Un succès est alors retranché du jet de l'attaquant.

Attaques Furtives

Pour attaquer furtivement un adversaire, il faut réussir un jet opposé de la Discrétion de l'attaquant contre la Perception du défenseur et l'attaquant ne doit pas avoir été vu par l'adversaire au cours du combat. Si l'attaquant remporte l'opposition, alors il bénéficie de l'effet de Surprise et donc d'un bonus de +3 à son jet d'attaque.

Une embuscade est une attaque surprise au cours de laquelle les attaquants sont immobiles. Ils bénéficient alors d'un bonus de +2 à leur jet de Discrétion.

Modificateurs d'Attaque

Suivant les circonstances, un jet de Combat Rapproché peut bénéficier de modificateurs :

MODIFICATEURS DE COMBAT RAPPROCHÉ

Facteur	Modificateur
Attaquant à terre	-2
Cible à terre	+2
Cible sans défense	+3
Cible surprise	+3

De même, un jet de Combat à Distance peut bénéficier des modificateurs suivants :

MODIFICATEURS DE COMBAT À DISTANCE

Facteur	Modificateur
Tir à longue portée	-2
Cible grande	+2
Cible petite	-2
Cible sans défense	+3
Cible surprise	+3
Obscurité	-2

Armes

Les armes sont décrites par leur bonus, leurs Dégâts de base, leur portée et des notes.

ARMES

Arme	Bonus	Dégâts	Portée	Notes
Couteau	+1	1	Contact	-
Fusil	+2	2	Distance	-
Hache	+2	3	Contact	-
Instrument contondant	+1	1	Contact	-
Lance-flammes	+5	4	Distance	Peut exploser, Encombrement 3
Mains nues	-	0	Contact	-
Matraque	+1	1	Contact	-
Mitraillette	+3	2	Distance	-
Mitrailleuse	+3	3	Distance	Encombrement 2
Pierre	-	0	Distance	-
Pistolet	+2	1	Distance	-
Revolver	+2	1	Distance	-

Voici une explication des notes des armes :

- **Peut exploser** : si le porteur de l'arme est touché par un tir d'arme à feu, l'arme a une chance sur deux d'exploser, occasionnant le double de ses Dégâts à son porteur.
- **Encombrement X** : l'arme est encombrante et occupe X lignes dans l'inventaire et la liste des armes.

Armures

Les armures réduisent les Dégâts infligés par les armes d'une valeur égale à leur niveau de protection.

ARMURES

Armure	Protection
Armure de cuir	1
Vêtements épais	1
Cotte de mailles	2
Gilet pare-balles	2
Armure de plaques	3
Armure en Kevlar	3

DÉGÂTS ET STRESS

Les personnages commencent la partie avec 0 Dégât et 0 Stress. Les Dégâts affectent les jets de compétence d'un personnage. Le Stress lui permet de se surpasser, mais il peut l'amener à paniquer.

Dégâts

Les Dégâts peuvent être occasionnés par des attaques physiques ou d'autres sources (chutes, brûlures, noyade, etc.). Chaque point de Dégât subi par un personnage lui donne un malus à ses jets de compétences. Ainsi, un personnage ayant subi 3 points de Dégât fera tous ses jets de compétence avec un malus de -3.

Lorsqu'un personnage subit un cinquième Dégât, il est Brisé. Il ne peut alors plus rien faire. De plus, il subit une Blessure Critique et doit faire un jet sur la table correspondante.

BLESSURES CRITIQUES

D6	Blessure	Type	Effets
1	Souffle coupé	Brève	Aucune action ou déplacement au prochain Tour
2	Douleur intense	Brève	Pénalité de -2 à tous les jets jusqu'à la fin de la Scène
3	Blessure superficielle	Durable	Pénalité de -2 à tous les jets jusqu'à la fin du Scénario
4	Blessure grave	Durable	Pénalité de -4 à tous les jets jusqu'à la fin du Scénario
5	Agonie	Mortelle	Incapacité jusqu'à la fin du Scénario
6	Mort instantanée	Mortelle	Mort instantanée

Les blessures ne sont pas cumulatives : une blessure remplace celles qui se trouvent plus haut dans la table. 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 de la table.

La Mort

Une Blessure Critique peut être Mortelle. Si elle ne provoque pas une mort instantanée, le personnage doit faire un jet contre la mort à chacun de ses Tours, chaque Round, jusqu'à ce qu'elle soit soignée ou que le personnage meure. Un jet contre la mort est un jet d'Endurance sans malus que l'on ne peut pousser. S'il est raté, le personnage meurt.

Soins

Il est possible de soigner un personnage Brisé avec un jet de Médecine. Sans trousse de soins, le jet subit un malus de -2 ; dans un hôpital, il bénéficie d'un bonus de +2. Si ce jet est un succès, alors un personnage à l'Agonie est stabilisé et n'a plus à faire de jets contre la mort. D'autre part, chaque succès du jet de Médecine soigne un point de Dégât.

Cependant, le personnage continue à souffrir des effets de la blessure jusqu'à la fin du Scénario, sauf si la Blessure Critique est Brève, auquel cas ses effets sont temporaires, comme indiqué dans la description de la blessure.

Un personnage ne peut faire qu'une seule tentative de soin par blessure. Il peut faire une nouvelle tentative s'il dispose d'un meilleur matériel médical (s'il trouve une trousse de soins ou se trouve dans un hôpital par exemple). D'autre part, on ne peut faire de jet de soins à un personnage que s'il est Brisé.

Les Dégâts se soignent naturellement à raison d'un point de Dégât par heure de repos, si le personnage a de quoi manger et boire. Le repos doit être complet, donc sans se déplacer ni entreprendre une quelconque activité.

Stress

Un personnage subit du Stress en poussant ses jets ou en assistant à des événements horribles ou inquiétants.

GAIN DE STRESS

Situation
Pousser un jet
Subir au moins 1 point de Dégât
Voir un équipier subir une Blessure Critique
Être attaqué par une créature du Mythe
Défini dans le scénario

Le joueur doit lancer un dé de Stress, lors de ses jets de compétence, pour chaque point de Stress qu'il endure. Les 6 obtenus sur ces dés de Stress sont des succès, mais si le joueur obtient un 1 sur au moins un de ses dés, alors son personnage panique.

Selon les circonstances (à l'appréciation du MJ), le résultat d'une panique peut être de faire un jet sur la table de Panique ou bien de subir un désagrément selon la situation. Par exemple, lors d'une attaque à Distance, l'arme sera à court de munitions ; lors d'un jet de Médecine, le patient pourra subir une Blessure Critique, etc.

Pour effectuer un jet de Panique, le joueur lance un dé auquel il ajoute le nombre de

points de Stress que son personnage endure, puis il consulte la table de Panique ci-dessous :

PANIQUE

D6 + Stress	Effet
1-6	**Vous tenez le coup** : vous maîtrisez la panique qui monte en vous.
7	**Tressaillement nerveux** : le Stress de tous les PJ de la zone augmente de 1.
8	**Tremblements** : tous vos jets de compétences physiques ont un malus de -2.
9	**Objet lâché** : vous lâchez un objet choisi par le MJ.
10	**Figé** (interruption) : vous perdez votre prochain Mouvement et votre prochaine Action.
11	**Tous aux abris !** (interruption) : lors de votre prochain Tour, vous courez vous mettre à l'abri ; votre Stress baisse de 1, mais celui des autres PJ augmente de 1.
12	**Hurlement** (interruption) : vous hurlez et perdez votre prochain Tour ; votre Stress baisse de 1, mais tous les PJ doivent faire un jet de Panique.
13	**Fuite** (interruption, permanent) : vous fuyez le danger pour vous mettre à l'abri et ne tenterez plus d'action offensive ; votre Stress baisse de 1, mais les PJ qui vous voient fuir font un jet de Panique.
14	**Psychose** (interruption, permanent) : vous attaquez immédiatement le PJ ou PNJ le plus proche et vous n'arrêterez pas tant que votre cible n'est pas Brisée ; les PJ qui assistent à la scène doivent faire un jet de Panique.
15+	**Catatonie** (interruption, permanent) : vous vous effondrez et ne pouvez plus entreprendre aucune action.

Les effets des Paniques sont temporaires, sauf ceux indiqués comme permanents. L'effet perdure jusqu'à la fin de la Scène, sauf si un personnage réussit un jet de Psychologie pour faire passer la crise. La Panique n'interrompt pas l'action en cours, sauf si elle est marquée avec la propriété *interruption*.

Il est possible de faire un jet de Psychologie pour soigner un personnage (y compris soi-même). Cela diminue le Stress d'un nombre de points égal au nombre de succès de ce jet. Il n'est pas possible de soigner ainsi de nouveau un personnage tant qu'il n'a pas regagné de points de Stress.

Le Stress se soigne naturellement à raison d'un point de Stress par heure de repos dans un endroit calme et sûr (ou supposé tel par le personnage). Le repos doit être complet, donc sans se déplacer ni entreprendre une quelconque activité. Le

Stress ne peut jamais descendre en dessous du niveau de *Mythe de Cthulhu* du personnage.



MYTHE DE CTHULHU

Les personnages ont une jauge de Mythe de Cthulhu qui reflète leur connaissance du Mythe et commence à *0* à la création d'un personnage. À la fin de chaque scénario, cette jauge augmente du Niveau de Mythe du scénario, qui vaut généralement *1*.

Le niveau de *Mythe de Cthulhu* a deux effets sur un personnage :

- **Un effet positif** : le joueur peut faire un jet en Mythe de Cthulhu pour obtenir des informations sur une créature du Mythe, une secte d'adorateurs et autres connaissances relatives au Mythe.
- **Un effet négatif** : le niveau de Mythe de Cthulhu est le niveau de Stress minimum du personnage. Si ce Stress permanent peut être une source d'adrénaline pour le personnage et augmenter ses chances de réussite, des valeurs trop élevées vont finir par le faire paniquer très souvent…

Le score en Mythe de Cthulhu d'un personnage ne peut jamais descendre.

Les créatures, événements et ouvrages ont aussi un Niveau de Mythe, compris entre *1* (pour des créatures du Mythe communes, comme des Profonds) et *10* (pour le grand Cthulhu lui-même ou le Nécronomicon). Lorsqu'un personnage est confronté à de telles horreurs, son Stress augmente de leur Niveau de Mythe.



CRÉATION DE PERSONNAGE

Les étapes pour créer un personnage sont les suivantes :

1. Choisir un archétype. Vous trouverez une liste d'archétypes typiques des univers lovecraftiens au format PDF dans l'archive du jeu.
2. Répartir 14 points dans les attributs, avec un minimum de 2 et un maximum de 4, sauf pour l'attribut clé de l'archétype qui peut aller jusqu'à 5.
3. Répartir 12 points de compétence, avec un minimum de 0 et un maximum de 2, sauf pour la compétence clé de l'archétype qui peut aller jusqu'à 3.
4. Choisir un talent parmi ceux dont dispose l'archétype à la création. Ce talent est lié à l'occupation ou au métier du personnage.
5. Noter l'équipement de départ du personnage selon l'archétype.
6. Donner un nom à son personnage.
7. Fournir une brève description de son personnage.

Si le MJ propose des personnages prétirés, les joueurs pourront les personnaliser en choisissant leur nom et leur genre.



ADVERSAIRES

Les personnages peuvent être confrontés à deux sortes d'adversaires : les humanoïdes et les monstres. Les humanoïdes ont les mêmes caractéristiques que les personnages et les règles de combat sont les mêmes pour eux.

Les autres adversaires sont dénommés monstres ; ils comprennent les animaux contemporains et les créatures du Mythe. Les règles de combat sont différentes pour eux et ils sont caractérisés par les valeurs suivantes :

Vitesse : c'est le nombre de Tours que joue le monstre à chaque Round. Donc un monstre avec une Vitesse de 2 tirera deux cartes d'initiative et jouera deux fois dans chaque Round, avec un Mouvement et une Action à chaque fois.

Santé : c'est le nombre de points de Santé dont il dispose. Les Dégâts que subit un monstre diminuent d'autant sa Santé. Lorsque la Santé d'un monstre tombe à 0, il meurt.

Compétences : ce sont les compétences du monstre. La plupart des monstres ont au moins les compétences Mobilité, Perception et Discrétion.

Protection : ce sont les points d'armure corporelle du monstre. Cette protection peut venir de sa peau épaisse, d'écailles, etc.

Mythe de Cthulhu : c'est le Niveau de Mythe d'une créature du Mythe, qui détermine le Stress subi par les personnages qui y sont confrontés (voir section Mythe de Cthulhu).

Les actions des monstres sont décrites dans une table d'attaques. À chaque Tour du monstre, le MJ tire son action au D6 ou la choisit selon les circonstances. Chaque ligne de la table décrit une action possible du monstre :

- **D6** : le résultat du dé qui désigne l'action.
- **Description** : ce que fait le monstre et les effets particuliers de l'action.
- **Dés** : le nombre de dés lancés pour l'attaque.
- **Dégâts** : les Dégâts de base de l'attaque, auxquels s'ajoute un point par succès, comme pour une arme.
- **Blessure** : le type de Blessure Critique infligée par l'attaque lorsqu'elle brise un adversaire.
- **Parade** et **Esquive** : si l'attaque peut être parée ou esquivée.

Les attaques des monstres ne peuvent être parées, sauf indication contraire. Certaines attaques peuvent être esquivées par un jet réussi de Mobilité. Comme la Parade, l'Esquive compte comme un Mouvement.

CTHULHU YEAR ZERO

FICHE DE MONSTRE

NOM : Profond

DESCRIPTION :

Humanoïde batracien des abysses, couvert d'écailles, aux yeux globuleux.

Habite les profondeurs des océans et fréquente rarement les humains.

NOTES : Respire sous l'eau et nage très vite ; surgit des flots la nuit.



2	1	1
VITESSE	**PROTECTION**	**MYTHE**
Tours par Round	Armure	de Cthulhu (1 à 10)

SANTÉ

Départ : 6

Cocher chaque point perdu ; à 0, il meurt.

☐☐☐☐☐ ☐■■■■ 10

■■■■■ ■■■■■ 20

COMPÉTENCES

Mobilité **8** Perception **8** Discrétion **6**

ATTAQUES

Dé	Description	Dés	Dégâts	Blessure	Parade	Esquive
⚀	Regard hypnotique : fixe sa victime avec un sourire carnassier ; elle subit 1 Stress.	-	-	-	☐	☐
⚁	Jeu avec sa proie : la renverse et la défie ; elle lâche ce qu'elle tient et subit 1 Stress.	8	0	-	☐	☑
⚂	Enlèvement : l'emporte dans une zone voisine ; elle lâche ce qu'elle tient et subit 1 Stress.	8	0	-	☐	☑
⚃	Prêt à tuer : saisit sa victime (Mobilité ou Force pour se libérer) ; sinon, Attaque à la gorge à son prochain Tour.	8	1	-	☐	☑
⚄	Éventration : lacère sa victime de ses griffes.	8	1	Grave	☑	☐
⚅	Attaque à la gorge.	8	2	Mort	☐	☐

Vitesse : cartes d'initiative et Tours par Round · Mythe : Stress infligé à qui y est confronté · Attaques non parables, sauf indication · Esquive : Mobilité (1 Mouvement)



CTHULHU YEAR ZERO

FICHE DE PERSONNAGE

NOM :

ARCHÉTYPE :

DESCRIPTION :

NOTES :

VIGUEUR

	Niveau	Dés
Force		
Endurance		
Combat Rapproché		

ESPRIT

	Niveau	Dés
Technique		
Perception		
Survie		

AGILITÉ

	Niveau	Dés
Mobilité		
Discrétion		
Combat à Distance		

EMPATHIE

	Niveau	Dés
Psychologie		
Persuasion		
Médecine		

DÉGÂTS

Malus à tous les jets

☐ ☐ ☐ ☐ ☆ Brisé

STRESS

1 dé par point
Un 1 : Panique

☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐

TALENTS

ARMES

	Bonus	Dégâts	Portée

ARMURE

	Protection

MYTHE DE CTHULHU

Stress minimum, ne baisse jamais
Jet de Mythe : autant de dés que le niveau

BLESSURES, PANIQUES

ÉQUIPEMENT

Max (2 × Vigueur) : ____

1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

Dés = attribut + niveau + 1 dé de Stress par point · Pousser : +1 Stress · Équipement max = 2 × Vigueur · 5e Dégât : Brisé · Les 3 armes ne comptent pas

CTHULHU YEAR ZERO

FICHE DE MONSTRE

NOM : _____

DESCRIPTION :

_____

_____

NOTES : _____

_____

_____

VITESSE
Tours par Round

PROTECTION
Armure

MYTHE
de Cthulhu (1 à 10)

SANTÉ

Départ : ____

Cocher chaque point perdu ; à 0, il meurt.

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ 10

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ 20

COMPÉTENCES

Mobilité Perception Discrétion _____ _____

ATTAQUES

D6	Description	Dés	Dégâts	Blessure	Parade	Esquive
⚀					☐	☐
⚁					☐	☐
⚂					☐	☐
⚃					☐	☐
⚄					☐	☐
⚅					☐	☐

Vitesse : cartes d'initiative et Tours par Round · Mythe : Stress infligé à qui y est confronté · Attaques non parables, sauf indication · Esquive : Mobilité (1 Mouvement)

INDEX

Les numéros de page en gras renvoient à la définition du terme.

A

Action 10–12, **12**, 13, 17, 21
  gratuite 12
Adversaires 11, **21**
Agilité **5**
Archétype 20
Armes 5, 9, 10, 12–14, **14**, 16, 21
  Peut exploser **14**
Armures 12, **14**, 15, 21
Attaque
  furtive **13**
  gratuite 12
  spéciale **12**
Attributs **5**, 8, 20

B

Blessure critique 5, 13, 15, 16, 21
  Agonie 15, 16
Bonus et malus 8, 9, 13–17
Brisé 13, 15–17

C

Compétences **5**, 8, 9, 12, 15, 17, 20, **21**
  Combat à Distance **5**, 12, 13
  Combat Rapproché **5**, 12, 13
  Discrétion **5**, 9, 13, 21
  Endurance **5**, 16
  Force **5**
  Médecine **5**, 16
  Mobilité **5**, 9, 12, 21
  Perception **5**, 8, 9, 13, 21
  Persuasion **5**
  Psychologie **5**, 17
  Survie **5**
  Technique **5**
Contact 11–14
Couverture 11, **13**
Création de personnage **20**

D

Dégâts 12–15, **15**, 16, **21**
Dés de Stress 8, 12, 16
Distance 11–13, 16

E

Embuscade 13
Empathie **5**
Encombrement **9**, 10, 14
Entraide **9**
Équipement **9**, 10, 20
Esprit **5**
Esquive **21**
Expérience **9**

F

Feuille de personnage 5, 8

H

Humanoïdes 21

I

Initiative **11**, 21

J

Jet contre la mort 16
Jet de compétence **8**, 9, 15, 16
Jet opposé **9**, 13

M

MJ **4**, 8, 9, 11, 12, 16, 17, 20, 21
Modificateurs **13**
Monstres 21
  Santé **21**
  Vitesse **21**
Mort 15, **16**, 21
Mouvement **11**, 12, 13, 17, 21
Munitions 12, 16
Mythe de Cthulhu 8, 9, 18, **19**, **21**
  Créatures 16, 19, 21

P

Panique 5, 9, 15–17, 19
Parade 12, **13**, 21
Personnages prétirés 20
PJ **4**, 9, 17
PNJ **4**, 9, 17
Pousser un jet **8**, 9, 16
Protection 12, 14, **21**

R

Repos 16, 17

S

Soins 5, **16**, 17
SRD **4**
Stress 8, 9, **15**, **16**, 17, 19, 21
Succès 8, 9, 12, 13, 16, 17, 21
Surprise **11**, 13, 14

T

Talents **9**, 20
Temps
  Round 4, **11**, 12, 13, 16, 21
  Scénario 4, 15, 16
  Scène 4, 15, 17
Tour **11**, 12, 13, 15–17, 21

V

Vigueur **5**, 9
Viser 12, **13**

Y

Year Zero Engine **4**

Z

Zone 11, 17

CTHULHU YEAR ZERO

Cthulhu Year Zero est un système de jeu de rôle sur table minimaliste basé sur Mini Year Zero et le SRD Year Zero Engine, pour jouer dans des univers lovecraftiens.

