

Generic YZE

2023-09-17

- [Introduction](#)
- [Personnages Joueurs](#)
 - [Feuille de personnage](#)
 - [Archétypes](#)
 - [Attributs](#)
 - [Santé et Résolution](#)
 - [Compétences](#)
 - [Talents](#)
 - [Traits de personnalité](#)
 - [Équipement](#)
 - [Expérience](#)
 - [Dépenser ses XP](#)
 - [Traits de personnalité](#)
- [Compétences et Talents](#)
 - [Lancer les dés](#)
 - [Tests de compétence](#)
 - [Succès multiples](#)
 - [L'art de l'échec](#)
 - [Pousser un jet](#)
 - [Le coût de la poussée](#)
 - [Jets passifs](#)
 - [Une seule fois](#)
 - [Une seule chance](#)
 - [Modificateurs](#)
 - [Difficulté](#)
 - [Entraide](#)
 - [Jets opposés](#)
 - [Équipement](#)
 - [Les compétences](#)
 - [Vigueur \(Force\)](#)
 - [Mêlée \(Force\)](#)
 - [Endurance \(Force\)](#)
 - [Tir \(Agilité\)](#)
 - [Mobilité \(Agilité\)](#)
 - [Discretion \(Agilité\)](#)
 - [Artisanat \(Esprit\)](#)
 - [Observation \(Esprit\)](#)
 - [Survie \(Esprit\)](#)
 - [Soins \(Empathie\)](#)
 - [Psychologie \(Empathie\)](#)
 - [Persuasion \(Empathie\)](#)
 - [Talents](#)

- [Chanceux](#)
- [Chirurgien de terrain](#)
- [Cogneur](#)
- [Compassion](#)
- [Coriace](#)
- [Curieux](#)
- [Deuxième chance](#)
- [Dur à cuire](#)
- [Endurci](#)
- [Expert en armement](#)
- [Garde du corps](#)
- [Impitoyable](#)
- [Menaçant](#)
- [Mulet](#)
- [Musicien](#)
- [Plus rapide que son ombre](#)
- [Poids mouche](#)
- [Réflexes rapides](#)
- [Résistant](#)
- [Sixième sens](#)
- [Sniper](#)
- [Téméraire](#)
- [Tueur](#)
- [Combat et Dégâts](#)
 - [Cartes et zones](#)
 - [Caractéristiques des zones](#)
 - [Frontières et lignes de vue](#)
 - [Catégories de portée](#)
 - [Rounds et initiative](#)
 - [Tirer l'initiative](#)
 - [Surprise](#)
 - [Échanger l'initiative](#)
 - [Votre tour](#)
 - [Initiative des PNJ](#)
 - [Actions lentes et rapides](#)
 - [Décrivez vos actions](#)
 - [Aider les autres](#)
 - [Déplacements](#)
 - [Retraite](#)
 - [Embuscades et attaques furtives](#)
 - [Combat rapproché](#)
 - [Attaques spéciales](#)
 - [Parade](#)
 - [Combat à distance](#)
 - [Viser](#)
 - [Munitions](#)
 - [Arcs et frondes](#)
 - [Tir en rafale](#)

- [Armes](#)
- [Dégâts et stress](#)
 - [Subir des dégâts et du stress](#)
 - [Armures](#)
 - [Couverture](#)
- [Brisé](#)
 - [Plus de dégâts](#)
 - [Récupération](#)
- [Blessures critiques](#)
 - [Jet de blessure critique](#)
 - [La mort](#)
 - [Soigner les blessures critiques](#)
- [Adversaires](#)
- [Autres dangers](#)
 - [Obscurité](#)
 - [Feu](#)
 - [Explosions](#)
 - [Chutes](#)
 - [Noyade](#)
 - [Poison](#)
 - [Maladies](#)
 - [Froid](#)
 - [Faim](#)
 - [Manque de sommeil](#)
- [Historique](#)



[Archive contenant ce document au format HTML, Epub, PDF, DocX et Markdown ainsi que des feuilles de personnage personnalisables et les tables en PDF.](#)

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)
- Relecture : Em-Squared & Parechocajambon

Introduction

Le Generic YZE est un système générique de jeux de rôle sur table basé sur le [SRD Year Zero Engine](#). Les règles du SRD ont été adaptées de manière à ce que le jeu soit simple et rapide à prendre en main :

- Les Pools de dés ont été choisis pour leur simplicité
- Les règles d'encombrement, des véhicules, des poursuites et de la magie seront proposées en règles optionnelles ultérieurement

Personnages Joueurs

Votre personnage joueur (PJ) est votre atout le plus important, il est votre avatar, vos yeux et vos oreilles dans le monde. Mais en retour, il dépend de vous pour prendre les bonnes décisions. Prenez votre PJ au sérieux et jouez avec lui comme s'il s'agissait d'une personne réelle. C'est plus amusant. En même temps, n'essayez pas de protéger votre PJ de tous les dangers possibles et imaginables. Le but du jeu est de créer une bonne histoire. Pour cela, vous devez prendre des risques.

Au cours du jeu, votre PJ changera et se développera. Ses compétences et ses talents peuvent être développés grâce à l'expérience, mais vous pouvez aussi découvrir comment sa personnalité change et se forme d'une manière qui ne peut pas être mesurée par des chiffres sur une page. C'est à ce moment-là que votre personnage prend vie.

Feuille de personnage

Generic YZE
Genèric YZE

Nom :		Archétype :	
Description :			

Observation	Résolution <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Persuasion	
Survie		Psychologie	
Artisanat	Esprit	Empathie	Soins
Vigueur	Force	Agilité	Mobilité
Endurance			Discrétion
Métier	Santé <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		Tir

Blessures : Personnalité : Fierté : Grand rêve : Faiblesse : Sombre secret : Relations : Spécialités :	Équipement : Armes : Bonus Dégâts Portée
---	--

Les sept étapes de la création

La façon dont vous créez votre personnage est expliquée en détail dans ce chapitre. Le résumé ci-dessous est une référence utile lors de la création de votre personnage. Prenez une feuille de personnage, un crayon et suivez les étapes ci-dessous :

1. Choisissez votre archétype.
2. Déterminez vos attributs.
3. Déterminez vos compétences.
4. Choisissez votre talent de départ.
5. Déterminez vos traits de personnalité.
6. Choisissez votre équipement.
7. Choisissez un nom.

Archétypes

Un archétype - que l'on pourrait également appeler "rôle", "profession" ou "carrière" - est basé sur l'univers du jeu et aide les joueurs à en saisir l'ambiance. Il détermine le type de personne que vous êtes, votre passé et votre rôle dans le groupe.

Les joueurs choisiront un Archétype dans une liste spécifique à l'univers du jeu ou créeront le leur en accord avec le MJ. Cet Archétype détermine l'attribut et les compétences clés, ainsi que le talent et l'équipement de départ.

Attributs

Generic YZE

Votre personnage possède quatre attributs qui indiquent ses capacités physiques et mentales de base. Vos attributs sont utilisés lorsque vous lancez des dés pour effectuer des actions dans le jeu et déterminent également la quantité de dégâts et de stress que vous pouvez supporter avant d'être brisé. Pour en savoir plus, consultez la section [Combat et dégâts](#).

- **Force** : La puissance musculaire brute et le courage
- **Agilité** : maîtrise du corps, vitesse et habileté motrice
- **Esprit** : Perception sensorielle, intelligence et santé mentale
- **Empathie** : charisme personnel et capacité à manipuler les autres

Les scores des attributs humains vont de 1 à 5 :

Attribut	Description
5	Extraordinaire
4	Capable
3	Moyen
2	Sous la moyenne
1	Faible

Scores de départ : Vous pouvez répartir 14 points entre vos attributs. Vous ne pouvez pas allouer moins de 2 et plus de 4 points à un attribut.

Attribut clé : Votre archétype a un "attribut clé". Vous pouvez allouer un score maximum de 5 dans votre attribut clé alors que les autres attributs sont limités à un maximum de 4.

Santé et Résolution

Vos attributs déterminent la quantité de dégâts et de stress que vous pouvez subir avant d'être brisé et donc mis hors d'état de nuire. Les dégâts physiques sont soustraits de votre jauge de Santé et le stress de votre Résolution.

- **Santé** : Votre Santé de départ est égale à la moyenne de vos scores de Force et d'Agilité, arrondie à l'entier supérieur, plus un.
- **Résolution** : Votre Résolution de départ est égale à la moyenne de vos scores d'Esprit et d'Empathie, arrondie à l'entier supérieur, plus un.

Compétences

Vos compétences sont les connaissances et les aptitudes que vous avez acquises au cours de votre vie. Elles sont importantes, car elles déterminent, avec vos attributs, l'efficacité avec laquelle vous pouvez accomplir certaines actions dans le jeu. Il existe douze compétences de base, et elles sont toutes décrites en détail dans la section [Compétences et talents](#).

Les compétences sont mesurées sur une échelle de 0 à 5. Plus le chiffre est élevé, mieux c'est.

Une compétence à zéro ? Vous pouvez toujours faire un jet de dés pour une compétence à zéro - dans ce cas, vous n'utilisez que l'attribut associé à la compétence en question et l'équipement. Pour en savoir plus sur le fonctionnement des compétences, consultez la section [Compétences et talents](#).

Generic YZE

Compétences de départ : Vous pouvez répartir 10 points entre vos compétences de départ. Chaque archétype liste un certain nombre de compétences clés. Vous pouvez commencer le jeu avec une valeur de 3 dans vos compétences d'Archétype - toutes les autres compétences sont limitées à une valeur de départ de 1.

Valeur de Compétence	Description
5	Élite
4	Vétéran
3	Expérimenté
2	Entraîné
1	Novice

Talents

Les talents sont des astuces, des manœuvres et des capacités mineures qui vous donnent un petit avantage. Les talents sont plus restreints que les compétences et vous permettent d'affiner votre personnage.

Vous pouvez choisir un talent lors de la création de votre personnage déterminée par votre Archétype. Vous pourrez apprendre d'autres talents au cours du jeu. Vous trouverez la [liste des talents](#) ci-dessous.

Traits de personnalité

Ces traits de personnalité permettent de rendre votre personnage unique au-delà des statistiques numériques.

Grand rêve : Il s'agit du principal objectif à long terme de votre PJ dans le jeu. Au cours d'une partie, vous gagnerez de l'XP supplémentaire si vous prenez des risques ou si vous sacrifiez quelque chose d'important pour vous rapprocher de la réalisation de votre Grand rêve.

Fierté : Quelque chose de spécifique qui définit votre personnage et le rend unique. Il peut s'agir d'une capacité, d'un événement dans votre passé ou de quelque chose d'autre. Une fois par session de jeu, vous pouvez cocher votre Fierte pour obtenir un Succès automatique à un jet de dé. Vous devez justifier en quoi votre Fierte vous aide.

Faiblesse : Un talon d'Achille qui peut vous mettre dans le pétrin d'une manière ou d'une autre. Votre Faiblesse ajoute de la profondeur et de la personnalité à votre personnage et peut également être utilisée par le MJ pour créer des défis pour vous. Le fait d'interpréter votre Faiblesse en cours de partie vous donne de l'XP supplémentaire à la fin de la session.

Sombre secret : Quelque chose que vous avez vécu avant le début de la partie et qui vous a marqué ou qui vous menace encore d'une manière ou d'une autre. Vos Sombres secrets servent principalement au MJ à créer des histoires, mais ils peuvent également vous faire gagner de l'XP supplémentaire après une session de jeu.

Relations : Vos Relations avec chacun des autres PJ, décrites par une courte phrase pour chacun d'entre eux. Vos Relations sont principalement utilisées par le MJ pour créer des défis intéressants

pour vous dans le jeu.

Équipement

Vous devez noter tous les objets que vous transportez. Si un équipement n'est pas inscrit sur votre feuille de personnage, c'est que vous ne l'avez pas sur vous.

Équipement de départ : Votre Archétype détermine l'équipement que vous pouvez choisir en début de partie. Les vêtements et l'équipement utilisés pour transporter d'autres équipements ne comptent pas dans votre encombrement et n'ont pas besoin d'être notés.

Expérience

Les choses que vous apprenez pendant le jeu sont mesurées en points d'expérience (XP). Vous recevez des XP à la fin de chaque session de jeu. Parlez-en et laissez tout le groupe discuter de ce qui s'est passé. Pour chaque question ci-dessous à laquelle vous pouvez répondre "oui", vous obtenez un XP :

- Avez-vous participé à la session de jeu ?
- Avez-vous exploré un nouveau lieu ?
- Avez-vous vaincu un ou plusieurs adversaires dangereux ?
- Avez-vous surmonté un obstacle sans utiliser la force ?
- Avez-vous agi en fonction de vos [Faiblesses](#) / de votre [Sombre secret](#) / de votre [Grand rêve](#) / de vos [Relations](#) ?
- Avez-vous accompli une autre action extraordinaire ?
- Certains scénarios peuvent accorder de l'XP pour certaines actions spécifiques.

C'est le MJ qui a le dernier mot lorsqu'il s'agit de déterminer la quantité d'XP que chaque personnage doit recevoir.

Dépenser ses XP

Vous pouvez utiliser vos XP pour améliorer vos compétences et vos talents, ou pour en apprendre de nouveaux. Vous ne pouvez dépenser de l'XP que lorsque votre PJ a l'occasion de se reposer, ou entre deux sessions de jeu.

Compétences : L'augmentation d'un niveau de compétence d'un cran coûte un nombre d'XP indiqué dans les tableaux ci-dessous. On ne peut augmenter le niveau d'une compétence que d'un seul cran à la fois. L'apprentissage d'une nouvelle compétence (au niveau 1) coûte 5 XP.

De plus, pour augmenter un niveau de compétence ou acquérir une nouvelle compétence, vous devez avoir utilisé la compétence et réussi au moins une fois depuis votre dernière progression. Faites une marque à côté de la compétence sur la feuille de personnage pour l'indiquer. Seuls les jets de compétence significatifs où il y a un véritable enjeu sont pris en compte. À l'appréciation du MJ. Au lieu de faire un jet de compétence, vous pouvez vous former pendant un Quart auprès d'un instructeur d'un niveau de compétence supérieur au vôtre.

Augmentation du niveau de compétence

Niveau cible	Coût en XP
--------------	------------

Generic YZE	
Niveau cible	Coût en XP
1	5
2	10
3	15
4	20
5	25

Talents : L'apprentissage d'un talent coûte toujours 10 XP, mais nécessite également un instructeur - un PJ ou PNJ qui connaît déjà le talent - qui vous forme pendant au moins un Quart. Après que la Quart se soit écoulé, l'instructeur fait un jet de Persuasion. En cas d'échec, vous n'apprenez rien pendant cette période. Vous gardez vos XP et le professeur peut réessayer durant un autre Quart.

Traits de personnalité

Après chaque session, vous pouvez changer des traits de votre personnalité tels que votre Fierté, votre Faiblesse, votre Sombre secret, votre Grand rêve et vos Relations. Essayez de relier ce changement à un événement qui s'est produit au cours de la session de jeu.

Compétences et Talents

Le jeu de rôle est une conversation. Le maître de jeu décrit une scène, vous décrivez le comportement de vos PJ, le MJ décrit les réactions des PNJ, vous répondez, et cela se poursuit ainsi par des allers-retours. C'est ainsi que l'histoire est racontée et progresse. Mais tôt ou tard, une situation décisive se présentera, un point de non-retour, un conflit que la conversation seule ne peut résoudre.

Les 12 compétences de base

- Vigueur (Force)
- Mêlée (Force)
- Endurance (Force)
- Tir (Agilité)
- Mobilité (Agilité)
- Discrétion (Agilité)
- Artisanat (Esprit)
- Observation (Esprit)
- Survie (Esprit)
- Soins (Empathie)
- Psychologie (Empathie)
- Persuasion (Empathie)

Lancer les dés

Il y a douze compétences de base au total, et elles sont toutes décrites plus loin dans ce chapitre. Chaque compétence est liée à l'un des quatre attributs : Force, Agilité, Esprit et Empathie.

Tests de compétence

Pour faire un test de compétence, prenez un nombre de dés à six faces égal à votre niveau de compétence plus votre score dans l'attribut lié à cette compétence. Lancez ensuite tous les dés ensemble.

Succès : Pour réussir votre action, vous devez obtenir au moins un 6. Un 6 est appelé un Succès. Si vous obtenez plusieurs 6, vous obtenez plusieurs Succès.

Pas de compétence ? Si vous n'avez pas la compétence requise pour l'action que vous voulez effectuer, vous pouvez quand même lancer les dés - lancez simplement les dés pour votre attribut seul.

Équipement : Un équipement utile peut vous donner des dés supplémentaires à lancer.

Chances de succès

Nombre de dés	Chances de succès	Jet poussé
1	17%	29%
2	31%	50%
3	42%	64%
4	52%	74%
5	60%	81%
6	67%	87%
7	72%	90%
8	77%	93%
9	81%	95%
10	84%	96%

Succès multiples

Si vous obtenez deux Succès ou plus, vous atteignez l'objectif fixé, mais vous bénéficiez également d'un effet bonus supplémentaire, en fonction de la situation et de la compétence utilisée. En combat, les Succès supplémentaires peuvent augmenter les dégâts infligés. Pour les autres compétences, vous pouvez suggérer vous-même un effet bonus. À l'appréciation du MJ. Quelques suggestions :

- Vous agissez rapidement.
- Vous agissez en silence.
- Vous aidez un autre personnage.
- Vous impressionnez quelqu'un.
- Vous découvrez quelque chose d'inattendu.

Plus de Succès : Obtenir trois Succès ou plus n'a généralement d'importance qu'en combat, où chaque Succès supplémentaire augmente les dégâts d'un point.

L'art de l'échec

Generic YZE

Si vous n'obtenez aucun succès, ça se passe mal. Pour une raison ou une autre, vous n'avez pas atteint votre objectif. N'hésitez pas à expliquer pourquoi avec l'aide du MJ. Il se peut même qu'un jet raté ait d'autres conséquences pour faire avancer l'histoire d'une manière dramatique.

Un échec ne doit pas interrompre complètement l'histoire. Même en cas d'échec, il doit y avoir un moyen d'avancer - peut-être au prix d'un surcroît de temps, de risques ou de ressources, mais un moyen tout de même. Le MJ a le dernier mot en ce qui concerne les conséquences d'un échec dans une situation donnée.

Si vous voulez vraiment réussir, il vous reste une solution - pousser le jet.

Pousser un jet

Votre premier jet de compétence reflète une action sûre et contrôlée. Si vous échouez à votre jet initial, ou si vous souhaitez obtenir des Succès supplémentaires, vous pouvez plonger dans l'action, en donnant tout ce que vous avez, en repoussant vos limites.

C'est ce qu'on appelle *pousser un jet*, et cela vous permet de relancer tous les dés qui n'affichent pas 1 ou 6. Un dé affichant un 1 est appelé un Écueil et ne peut jamais être relancé lors d'une poussée. Après une poussée, vous ne pouvez pas revenir au résultat précédent. Tous les dés comptent après la poussée, même ceux que vous n'avez pas relancés.

Le coût de la poussée

Pousser s'accompagne toujours d'un risque ou d'un coût. Après avoir poussé un jet, vous subissez immédiatement un point de dégât (si vous avez fait un test reposant sur la Force ou l'Agilité) ou un point de Stress (si vous avez fait un test reposant sur l'Esprit ou l'Empathie) lorsque vous avez obtenu au moins un Écueil (un résultat de 1) avec vos dés. Si ces dégâts ou ce stress vous brisent, cela se produit après la résolution de l'action.

Jets passifs

Vous ne pouvez pousser les jets de compétence que lorsque vous effectuez une action active. Lorsque vous êtes passif ou inconscient, par exemple lorsque vous effectuez un jet d'[Observation](#) pour voir si vous repérez un ennemi qui se faufile, vous ne pouvez pas pousser le jet.

Une seule fois

Vous ne pouvez pousser un jet de compétence qu'une seule fois. Si vous ne réussissez pas au deuxième essai, vous devez en assumer les conséquences.

Comment expliquer la poussée

L'interprétation de la poussée d'un jet dans la narration dépend de la compétence utilisée. Il peut prendre la forme d'un grand effort physique, d'une concentration mentale totale ou d'une tension émotionnelle.

Une seule chance

En règle générale, vous n'avez qu'une seule chance de réussir une action. Une fois que vous avez

Generic YZE

lancé les dés - et obtenu le résultat - vous ne pouvez plus les relancer pour atteindre le même objectif. Vous devez essayer quelque chose de différent ou attendre que les circonstances aient changé de manière substantielle. Ou laisser un autre personnage joueur essayer. Cette règle ne s'applique pas au combat, où vous pouvez attaquer le même ennemi plusieurs fois.

Dés spéciaux

Il est tout à fait possible de jouer avec des D6 normaux, cependant Free League vend des sets de dés spéciaux avec des symboles sur les faces 6 et parfois sur les 1 aussi. Ces symboles facilitent la lecture des dés en cours de parties. Tous les sets de dés Free League ne sont pas adaptés à cette déclinaison du Year Zero Engine. Les sets adéquats auront un symbole de Succès sur la face 6 et d'Écueil sur la face 1. Par conséquent, les sets que l'on peut recommander sont ceux des dés de Stress d'Alien (les dés jaunes) qui sont au nombre de 10 et arborent une étoile sur la face 6 et un face huger sur la face 1.

Modificateurs

Parfois, des facteurs externes vous aident à réussir. Ces modificateurs vous donneront des dés supplémentaires à lancer. À contrario, quelque chose peut parfois entraver votre action. Cela enlève des dés de votre réserve. Vous pouvez obtenir de tels modificateurs aux jets de compétences de différentes manières : les Talents, la difficulté de l'action elle-même et l'aide d'autres personnages.

Un modificateur de +1 signifie que vous obtenez un dé supplémentaire, +2 signifie que vous obtenez deux dés supplémentaires, et ainsi de suite. Un modificateur de -1 signifie que vous obtenez un dé de moins que la normale, -2 signifie deux dés de moins, et ainsi de suite. Plusieurs modificateurs peuvent s'appliquer à un même jet, et ils sont cumulatifs. Si vous vous retrouvez sans aucun dé, vous n'avez aucune chance de réussir - il est temps de repenser votre stratégie !

Difficulté

Normalement, le MJ n'évalue pas la difficulté d'une action. Vous ne lancez les dés que dans les situations dont l'issue est incertaine, un point c'est tout. Mais parfois, le MJ peut vouloir souligner que des facteurs externes aident ou entravent une action. Utilisez le tableau ci-contre pour vous guider.

Difficulté	Modificateur
Trivial	+3
Simple	+2
Facile	+1
Moyen	0
Exigeant	-1
Difficile	-2
Formidable	-3

Modificateurs spécifiques : Il existe également des cas où les modificateurs sont imposés par les

règles, comme lorsque vous visez avec une arme à distance, que vous tirez à longue portée, ou que vous êtes en mauvaise position de négociation lorsque vous tentez de [Persuader](#) quelqu'un. Certains talents confèrent également un modificateur positif dans certaines situations.

Entraide

D'autres PJ ou PNJ peuvent vous aider à réussir un jet de compétence. Cela doit être déclaré avant de lancer les dés. Cela doit également avoir un sens dans l'histoire - les individus qui vous aident doivent être physiquement présents et avoir la capacité de soutenir votre action. À l'appréciation du MJ.

Pour chaque personne qui vous aide, vous obtenez un modificateur de +1. Trois personnes au maximum peuvent vous aider sur un même jet, ce qui signifie que le modificateur maximum pour l'aide est de +3. En combat, l'aide compte comme le même type d'action que celui que vous soutenez (à savoir rapide ou lent).

Les PNJ peuvent s'entraider de la même manière que les joueurs. Laisser les PNJ agir en groupe plutôt qu'individuellement est un moyen facile de gérer un grand nombre de PNJ au combat.

Jets opposés

Parfois, il ne suffit pas d'obtenir un Succès pour réussir son jet de compétence. Dans certains cas, vous devez battre votre adversaire lors d'un *jet opposé*. Pour remporter un jet opposé, vous devez obtenir plus de Succès que votre adversaire. Chaque Succès obtenu par votre adversaire élimine un de vos Succès. Vous seul (la partie active) pouvez pousser votre jet - et vous pouvez décider de le faire même après le jet de votre adversaire.

Les compétences en opposition peuvent être identiques ou différentes. Un jet en opposition impliquant [Persuasion](#) contre [Psychologie](#) peut être réalisé pour influencer quelqu'un qui tente activement de vous résister, ou [Discrétion](#) contre [Observation](#) pour passer inaperçu devant un garde vigilant.

Le MJ peut également utiliser des jets en opposition dans tous les cas où il le juge approprié.

Égalité : Si vous et votre adversaire obtenez le même nombre de Succès, il y a égalité. Généralement, votre action échoue si vous obtenez une égalité en tant que partie active dans un jet d'opposition, mais dans certains cas, les égalités ont des effets spécifiques. Si une égalité est impossible, relancez le jet d'opposition pour déterminer le résultat.

PNJ et compétences

Les personnages non joueurs utilisent les compétences de la même manière que les personnages joueurs. Le MJ lance les dés pour eux, et ils peuvent pousser leurs jets tout comme les PJ. Mais le MJ ne doit lancer les dés que pour les actions qui affectent directement un PJ - par exemple, si le PNJ attaque un personnage joueur ou tente de le sauver. Lorsqu'un PNJ effectue une action qui n'affecte pas directement un PJ, le MJ peut simplement décider de ce qui se passe, sans lancer de dés.

Équipement

Generic YZE

L'équipement peut prendre différentes formes en fonction du contexte du jeu et comprend souvent des armes. Quelques [exemples d'armes](#) sont présentés ci-dessous. Un équipement utile peut vous donner un modificateur positif aux jets de compétence. C'est ce qu'on appelle un Bonus d'équipement.

Les compétences

Cette section décrit les douze compétences de base.

Vigueur (Force)

Lorsque quelque chose de lourd ou solide vous bloque le passage et que vous devez le soulever, le pousser ou le briser, faites un jet de Vigueur. Utilisez cette compétence pour tout exploit de force.

Mêlée (Force)

Parfois, vous devez vous battre pour votre vie, au corps à corps avec votre adversaire. Effectuez un jet pour cette compétence lorsque vous attaquez quelqu'un ou que vous vous défendez en utilisant uniquement votre corps ou une arme de mêlée. Pour en savoir plus voir la section [combat et dégâts](#).

Endurance (Force)

Lorsque votre endurance physique ou votre vigueur est mise à l'épreuve, faites un jet d'Endurance. Par exemple, cette compétence est utilisée pour survivre sous l'eau ou pour résister à un poison mortel. Vous faites également un jet d'Endurance pour rester en vie lorsque vous avez subi une blessure critique mortelle.

Tir (Agilité)

Utilisez la compétence de Tir pour utiliser tous les types d'armes à distance. Pour en savoir plus sur le [combat à distance](#), voir ci-dessous.

Mobilité (Agilité)

Effectuez un jet de Mobilité lorsque vous voulez accomplir une action qui nécessite de la vitesse ou de la précision - qu'il s'agisse d'une escalade risquée, d'un saut dangereux ou d'une poursuite à pied d'un ennemi qui s'enfuit.

Discrétion (Agilité)

Lancez un jet de Discrétion lorsque vous essayez de vous faufiler derrière quelqu'un, de rester inaperçu ou de faire les poches. Si votre adversaire vous cherche activement, c'est un jet opposé à son [Observation](#). Dans le cas contraire, il s'agit d'un simple jet de compétence. Chacun des facteurs externes suivants vous donne un modificateur de +1 au jet :

- Vous vous fondez dans votre environnement.
- La zone est sombre ou faiblement éclairée.
- La zone est bondée ou bruyante.
- Votre adversaire est distrait par quelque chose.

Chacun des facteurs suivants vous donne un modificateur de -1 au jet de dé :

- Vous vous démarquez de l'environnement.
- Il n'y a rien pour se cacher.

Artisanat (Esprit)

La compétence [Artisanat](#) est principalement utilisée pour réparer les équipements cassés ou construire de nouveaux objets, mais elle peut également être utilisée pour comprendre ou faire fonctionner des constructions mécaniques. La réparation d'un objet cassé nécessite généralement de travailler un Quart (voir [équipement](#) ci-dessus). Les utilisations exactes de cette compétence varient en fonction du contexte de jeu.

Observation (Esprit)

La compétence Observation peut être utilisée pour examiner une zone à la recherche d'informations utiles ou pour repérer quelque chose ou quelqu'un au loin. Lorsque le MJ le demande, vous pouvez faire un jet passif pour cette compétence afin de détecter à temps une menace qui s'approche. Lorsque vous examinez une zone, le MJ peut vous donner un modificateur positif si votre description de l'endroit où vous cherchez est très précise, ou même vous laisser réussir sans faire de jet.

Survie (Esprit)

Faites un jet de Survie lorsque vous vous trouvez dans un environnement dangereux, qu'il s'agisse de chaleur ou de froid extrêmes, de tempêtes de sable, de pluies acides ou d'autres formes de conditions météorologiques extrêmes, et que vous devez trouver un moyen de rester en vie. Pour en savoir plus [voir les autres dangers](#).

Soins (Empathie)

Votre PJ risque d'être blessé, c'est alors que la compétence Soins est utile. Elle peut servir à remettre sur pied un personnage brisé ou même à lui sauver la vie s'il a subi une blessure critique. Pour en savoir plus, voir [les blessures critiques](#).

Psychologie (Empathie)

Cette compétence représente la capacité à deviner les pensées des autres et à détecter les mensonges. Lancez un jet de Psychologie pour évaluer l'humeur d'un PNJ. Si vous réussissez, le MJ doit révéler l'émotion qui domine dans l'esprit du PNJ : haine, peur, mépris, amour, etc. Si vous obtenez plusieurs Succès, vous pouvez également déterminer si un PNJ ment - mais pas exactement au sujet de quoi il ment ou quelle est la vérité. La compétence Psychologie peut également être utilisée lors de jets en opposition pour résister à la [Persuasion](#).

Persuasion (Empathie)

Parfois, il est possible d'obtenir ce que l'on veut sans recourir à la violence. Vous pouvez ruser ou convaincre vos adversaires sans sortir votre arme en utilisant la compétence Persuasion. Si votre adversaire tente activement de vous résister, c'est un jet opposé contre sa [Psychologie](#). Si ce n'est pas le cas, c'est un simple jet de compétence.

Avant d'effectuer le jet, vous devez en préciser l'enjeu, c'est-à-dire ce que vous voulez obtenir. Ce

Generic YZE

que vous demandez à votre adversaire doit être raisonnable. Aucun PNJ n'acceptera de faire tout ce que vous voulez ou d'agir directement contre ses propres intérêts, quelle que soit la qualité de votre jet. Inversement, vous n'avez pas besoin de faire de jet pour des demandes simples auxquelles votre adversaire n'a aucune raison de s'opposer. C'est le MJ qui décide en dernier ressort quand les jets de Persuasion peuvent ou doivent être utilisés.

Être persuadé : En général, la [Persuasion](#) n'est utilisée que contre les PNJ, pas contre les PJ. Lorsque des PNJ ou d'autres PJ essaient de vous convaincre de faire quelque chose, c'est à vous de décider comment vous réagissez.

Interrogatoires : Lorsque vous interrogez un prisonnier pour obtenir des informations, faites lui faire un jet d'[Endurance](#) au lieu d'un jet de [Psychologie](#). Vous obtenez un modificateur de +1 à votre jet si votre adversaire est détenu en captivité. Contrairement à la [Persuasion](#) normale, l'interrogatoire peut être utilisé contre les PJ - vous forçant à révéler des informations, que vous le souhaitiez ou non en tant que joueur.

Persuasion d'un groupe : Lorsque vous voulez persuader un groupe entier, vous vous adressez généralement à son chef ou à son porte-parole.

Position de négociation

Vos chances de persuader quelqu'un sont affectées par votre position de négociation. Chacun des facteurs suivants vous donne un modificateur de +1 au jet :

- Votre demande ne coûte rien à votre adversaire.
- Votre adversaire a subi des dégâts ou du stress.
- Votre adversaire est détenu ou retenu en captivité par vous.
- Vous avez déjà aidé votre adversaire.
- Vous présentez très bien votre requête (déterminé par le MJ).

Chacun des facteurs suivants vous donne un modificateur de -1 au jet de dé :

- Votre adversaire doit prendre un risque sérieux ou faire un sacrifice pour vous aider.
- Votre adversaire n'a rien à gagner à vous aider.
- Vous êtes prisonnier de votre adversaire.
- Vous avez du mal à vous entendre ou à vous comprendre.

Talents

Alors que les attributs et les compétences vous donnent les grandes lignes de vos compétences, les talents représentent des domaines d'expertise spécifiques. Les Talents sont des astuces et des talents uniques qui peuvent faire la différence avec vos adversaires.

À la création de votre personnage, vous ne possédez généralement qu'un seul talent déterminé par votre archétype. Vous pourrez apprendre d'autres talents au [cours du jeu](#), sans être limité par votre archétype.

Chanceux

Quelles que soient les situations dangereuses dans lesquelles vous vous retrouvez, vous semblez

Generic YZE

toujours vous en sortir indemne. Lorsque vous subissez une blessure critique, vous pouvez relancer les dés et choisir le résultat que vous préférez.

Chirurgien de terrain

Vous connaissez l'art délicat d'arrêter l'hémorragie d'une plaie ou de soigner des blessures graves. Vous bénéficiez d'un modificateur de +1 aux [Soins](#) lorsque vous soignez quelqu'un qui est sur le point de mourir d'une blessure critique.

Cogneur

Vous obtenez un modificateur de +1 en [Mêlée](#) si vous sacrifiez votre action rapide du Round.

Compassion

Vous pouvez pousser deux fois un jet de compétence basé sur l'Empathie, et non pas une seule fois comme les autres personnages.

Coriace

Vous pouvez pousser deux fois un jet de compétence basé sur la Force, et non une seule fois comme les autres personnages.

Curieux

Vous pouvez pousser deux fois un jet de compétence basé sur l'Esprit, et non pas une seule fois comme les autres personnages.

Deuxième chance

Lorsque vous êtes brisé, vous pouvez vous remettre sur pied rapidement. Lancez un jet d'[Endurance](#) que vous ne pouvez pas pousser. Pour chaque Succès, vous récupérez un point de Santé ou de Résolution (ou un point d'attribut, si vous utilisez les dégâts d'attribut). Vous ne pouvez utiliser ce talent qu'une seule fois après avoir été brisé, et elle n'a aucun effet contre les blessures critiques.

Dur à cuire

Vous êtes très résistant et vous vous remettez rapidement de vos blessures. Le temps de guérison des blessures critiques est divisé par deux pour vous.

Endurci

Votre score maximum de Résolution est augmenté de 1. Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à trois fois.

Expert en armement

Vous êtes un expert dans l'utilisation d'un certain type d'arme. Lorsque vous utilisez ce type d'arme, vous bénéficiez d'un modificateur de +1. Vous pouvez choisir ce talent plusieurs fois, une fois par type d'arme. Il est possible d'être un spécialiste du combat à mains nues.

Garde du corps

Si une personne à courte portée est touchée par une attaque, vous pouvez plonger pour encaisser le coup à sa place. Faites un jet de [Mobilité](#) qui ne compte pas comme une action en combat. Si vous obtenez au moins un Succès, vous prenez le coup à la place de votre ami. Vous pouvez pousser ce jet.

Impitoyable

Vous pouvez donner un coup de grâce sans faire de jet d'Empathie.

Menaçant

Vous avez une présence physique effrayante qui vous permet d'intimider facilement les gens. Vous pouvez faire un jet de [Persuasion](#) en utilisant la Force au lieu de l'Empathie lorsque vous menacez quelqu'un.

Mulet

Votre limite d'Encombrement est augmentée de +2.

Musicien

Vous obtenez un modificateur de +1 à tous vos jets de [Persuasion](#) dans les situations où chanter ou jouer d'un instrument est utile. À l'appréciation du MJ.

Plus rapide que son ombre

Vous pouvez dégainer votre arme si rapidement que cela ne vous coûte pas d'action.

Poids mouche

Lorsque vous bloquez au corps à corps, vous pouvez utiliser l'Agilité au lieu de la Force.

Réflexes rapides

Vous pouvez tirer deux cartes d'initiative au lieu d'une lors du tirage de l'initiative. Choisissez celle que vous voulez utiliser.

Résistant

Votre score maximum de Santé est augmenté de 1. Vous pouvez prendre ce talent jusqu'à trois fois.

Sixième sens

Vous avez le don de sentir quand les ennemis arrivent. Vous pouvez faire un jet d' [Observation](#) en utilisant l'Empathie au lieu de l'Esprit pour détecter une menace qui s'approche.

Sniper

Vous bénéficiez d'un modificateur de +1 aux jets de [Tir](#) pour un coup unique (pas en mode

automatique) à longue portée ou plus, depuis une position cachée.

Téméraire

Vous pouvez pousser deux fois un jet de compétence basé sur l'Agilité, et non une seule fois comme les autres personnages.

Tueur

Vous savez où frapper pour que votre ennemi tombe et ne se relève jamais. Lorsque votre ennemi subit une blessure critique, vous pouvez effectuer deux jets et choisir le résultat que vous souhaitez.

Combat et Dégâts

Les combats sont mortels, alors avant d'en arriver là, vous devez toujours vous poser la question suivante : "Le jeu en vaut-il la chandelle ?".

Cartes et zones

Un conflit violent est souvent joué à l'aide d'une carte de l'endroit où vos personnages se trouvent en train de lutter pour leur vie.

La carte est divisée en zones. Une zone est généralement une pièce, un couloir ou un terrain. La taille d'une zone varie - de quelques pas à environ 25 mètres. Une zone est généralement plus petite dans un environnement exigu qu'en terrain découvert.

Dans les scénarios préétablis, les zones sont généralement indiquées sur une carte. Lors des rencontres aléatoires créées à la volée, le MJ peut faire un rapide croquis de la zone ou simplement la décrire.

Jouer sans cartes

Bien que les cartes puissent être utiles, vous pouvez toujours choisir de ne pas les utiliser et de laisser certains conflits se dérouler uniquement dans le "théâtre de l'esprit". Cela peut être une bonne solution pour les conflits rapprochés entre un petit nombre de combattants.

Caractéristiques des zones

Les zones peuvent présenter diverses caractéristiques qui affectent les actions qui y sont menées. En voici quelques exemples :

Encombrée : La zone est couverte d'un sous-bois dense ou remplie de débris. Vous devez effectuer un jet de [Mobilité](#) lorsque vous entrez dans la zone. Un échec signifie que vous réussissez à entrer dans la zone, mais que vous tombez au sol.

Sombre : La zone est faiblement éclairée. Les jets d' [Observation](#) dans la zone subissent un modificateur de -2. Les tirs dans la zone subissent également un modificateur de -2 et ne peuvent pas la traverser.

Exigüe : Un vide sanitaire ou un tunnel étroit. Dans une zone exigüe, vous ne pouvez que ramper,

pas courir. Vous ne pouvez pas non plus vous déplacer ou tirer au travers d'individus situés à côtés de vous contre des cibles situées derrière eux.

Frontières et lignes de vue

La frontière entre deux zones adjacentes peut être ouverte ou bloquée par un mur. Une frontière bloquée peut comporter une porte ou une trappe, indiquées sur la carte, permettant de se déplacer entre les deux zones.

Les frontières ouvertes ne bloquent pas la vision ou le mouvement. Une frontière fermée bloque généralement la ligne de vue, même s'il y a une porte ou une trappe, à moins que vous ne vous teniez à côté de la porte pour jeter un coup d'œil au-delà.

Catégories de portée

La distance qui vous sépare de vos adversaires est divisée en cinq catégories de portée.

Portée	Description
Contact	Juste à côté de vous
Courte	A quelques mètres, dans la même zone que vous
Moyenne	Jusqu'à 25 mètres, dans une zone adjacente
Longue	Jusqu'à une centaine de mètres (quatre zones) de distance
Extrême	Jusqu'à environ un kilomètre

Rounds et initiative

Le combat se déroule en Rounds, d'une durée d'environ 5 à 10 secondes chacun. Lorsque le combat commence, la première étape consiste à déterminer qui a l'initiative. Cela se fait avant que quiconque ne lance les dés pour réaliser une action.

Mesure du temps

Trois unités sont utilisées pour mesurer le temps, en fonction de la situation. Voir le tableau ci-dessous. La durée exacte d'un Round, d'un Tour et d'un Quart peut varier en fonction de la situation. C'est au MJ qu'il incombe de suivre le temps et de déterminer quand un Round, un autre Tour ou un autre Quart s'est écoulé. Il y a généralement quatre Quarts dans une journée : le matin, le jour, le soir et la nuit.

Unité de temps	Durée	Utilisation
Round	5-10 secondes	Combat
Tour	5-10 minutes	Exploration
Quart	5-10 heures	Voyage

Tirer l'initiative

Prenez dix cartes, numérotées de 1 à 10. Une couleur de n'importe quel jeu de cartes normal fait

l'affaire si vous retirez les cartes des figures et comptez l'as comme 1.

Chaque joueur prenant part au conflit, volontairement ou non, tire une carte et le MJ tire une carte pour chaque PNJ (ou groupe de PNJ). C'est ce qu'on appelle tirer l'initiative. Le numéro de la carte détermine l'ordre dans lequel vous agissez dans le conflit.

Les participants agissent dans l'ordre du plus petit au plus grand numéro, en commençant par la carte n°1, jusqu'à ce que tout le monde ait joué son tour. Placez votre carte d'initiative à côté de votre feuille de personnage, afin que chacun puisse voir dans quel ordre vous agissez. Le MJ place ses cartes d'initiative devant lui.

Lorsque tous les participants au combat ont agi une fois, le Round est terminé et un nouveau Round commence. L'ordre des tours dans le Round reste le même pendant toute la durée du conflit - le tirage de l'initiative n'a lieu qu'une seule fois, au début du premier Round.

Surprise

Si vous engagez le combat avec une attaque que le MJ juge apte à surprendre l'adversaire, vous pouvez choisir l'initiative que vous voulez au lieu de tirer une carte au hasard. Tous les autres combattants - y compris ceux de votre camp - tirent leur initiative normalement. Voir aussi les [Embuscades](#).

Échanger l'initiative

Au cours d'un combat, vous pouvez échanger votre carte d'initiative - et donc votre initiative - avec un autre personnage joueur ou PNJ, dont le tour n'est pas encore arrivé dans le Round en cours (si un tel personnage existe). Vous devez le déclarer à votre tour, avant d'effectuer une action.

L'autre personnage ne peut s'opposer à cet échange et doit jouer son tour immédiatement. Un personnage n'est pas autorisé à échanger immédiatement son initiative lorsqu'il vient d'en recevoir une nouvelle. Il peut cependant échanger cette nouvelle initiative au cours du Round suivant.

Votre tour

Le moment de l'initiative auquel vous agissez est appelé votre tour. L'expression "votre prochain tour" désigne le prochain moment de l'initiative auquel vous agissez normalement, qu'il s'agisse du Round en cours ou du Round suivant (si votre tour dans le Round en cours est déjà passé). L'expression "votre tour précédent" signifie le dernier moment de l'initiative où vous avez pu agir, que ce soit au Round actuel ou au Round précédent.

Initiative des PNJ

Pour un groupe de PNJ ayant des statistiques identiques, le MJ peut, s'il le souhaite, tirer une carte d'initiative pour le groupe au lieu d'une par individu. Tous les PNJ de ce groupe agissent au même moment dans le Round. L'ordre dans lequel ils agissent individuellement au sein du groupe est laissé à l'appréciation du MJ.

Marquez vos actions

Comme les actions de soutien et de réaction se produisent hors de votre tour, il peut être difficile de savoir combien d'actions ont été effectuées par les combattants. Une astuce consiste

Generic YZE

à tourner la carte d'initiative de 90 degrés pour chaque action effectuée. Tournez-la vers la gauche pour une action rapide et vers la droite pour une action lente, et tournez-la de 180 degrés une fois que les deux actions du tour ont été effectuées. Toutes les actions sont réactualisées au début de chaque tour.

Actions lentes et rapides

Lors de votre tour, vous pouvez effectuer une action lente et une action rapide, ou deux actions rapides. Voir les [listes d'actions lentes et rapides](#) typiques.

Actions gratuites : Se laisser tomber au sol ou crier quelques mots sont des actions gratuites - elles ne comptent pas dans vos deux actions du Round, mais vous ne pouvez les faire qu'à votre tour.

Décrivez vos actions

Lorsque c'est à votre tour d'agir, indiquez simplement les actions que vous souhaitez effectuer et lancez les dés si nécessaire pour voir si vous réussissez. Certaines actions donneront à votre adversaire la possibilité d'effectuer une réaction qui interrompra l'ordre des tours.

Aider les autres

Si vous souhaitez [aider un autre personnage](#) joueur ou PNJ à effectuer une action, cela vous coûte une action du même type (lente ou rapide). Vous devez indiquer que vous essayez d'aider quelqu'un avant que les dés ne soient lancés. L'aide se fait hors tour, c'est-à-dire qu'elle rompt l'ordre de l'initiative du Round.

Actions lentes

Action	Pré-requis	Compétence
Ramper	À terre	-
Attaque au corps-à-corps	-	Mêlée
Attaque à distance	Arme à distance	Tir
Recharger	Arme à feu	-
Premiers soins	Victime brisée ou mourante	Soins
Persuader	Votre opposant vous entend	Persuasion

Actions rapides

Action rapide	Pré-requis	Compétence
Courir	Pas d'ennemi au contact	Mobilité (zone encombrée)
Traverser porte, trappe	-	-
Se relever	À terre	-
Dégainer une arme	-	-

Generic YZE

Action rapide	Pré-requis	Compétence
Parer une attaque	Attaque au corps à corps	Mêlée
Strangulation	Opposant agrippé	Mêlée
Battre en retraite	Ennemi au contact	Mobilité
Viser	Arme à distance	-
Se mettre à couvert	Couverture dans même zone	-
Entrer / sortir véhicule	Véhicule	-
Démarrer le moteur	Véhicule	-
Prendre le volant	Véhicule	-
Conduire	Véhicule	Mobilité
Utiliser un objet	Variable	Variable

Déplacements

Pour vous déplacer pendant un combat, vous pouvez dépenser une action rapide pour passer d'une zone à sa voisine ou entre une portée courte et au contact d'un ennemi ou d'un PJ dans la même zone que celle où vous vous trouvez déjà. Aucun jet n'est nécessaire pour se déplacer, sauf s'il s'agit d'une zone encombrée.

Ramper : Se déplacer à plat ventre, c'est-à-dire ramper, est une action lente. Cela signifie que vous ne pouvez pas ramper deux fois dans le même Round. Dans une zone Exigüe, ramper est le seul moyen de déplacement possible.

Combat rapproché : Si vous avez un ennemi actif au contact, vous ne pouvez pas simplement vous éloigner de lui. Vous devez au contraire [battre en retraite](#).

Portes et trappes : Vous pouvez ouvrir une porte ou une trappe non verrouillée avec une action rapide. Une porte ou une trappe verrouillées peuvent être enfoncées. Une porte ou une trappe en bois classique peut subir 5 points de dégâts avant de céder. Les portes plus solides nécessitent plus de force et ont également une [valeur d'armure](#).

Retraite

Si vous avez un ennemi actif au contact et qu'il n'y a pas de barrière entre vous, vous devez faire un jet de [Mobilité](#) pour vous éloigner de votre adversaire. Si vous échouez, vous vous déplacez quand même mais votre ennemi bénéficie d'une attaque au corps à corps immédiate et gratuite contre vous. L'attaque gratuite se produit en dehors de l'ordre du tour et ne compte pas dans les actions de l'ennemi au cours du Round. Vous ne pouvez pas la parer.

Embuscades et attaques furtives

Pour remporter un conflit, il faut souvent attaquer au moment où l'ennemi s'y attend le moins. Vous pouvez y parvenir de différentes manières.

Attaque furtive : Lorsque vous vous approchez furtivement de quelqu'un sans être détecté et que

Generic YZE

vous effectuez une attaque, il s'agit d'une attaque furtive. Vous effectuez d'abord un jet de [Discrétion](#). Si vous vous approchez suffisamment pour attaquer au corps à corps (au contact), vous bénéficiez d'un modificateur de -2. En cas d'échec, l'ennemi vous remarque, il faut alors tirer l'initiative.

Si vous réussissez, votre attaque est considérée comme furtive, ce qui signifie que vous pouvez choisir n'importe quelle carte d'initiative. Pour une attaque furtive au corps à corps, vous bénéficiez également d'un modificateur de +3, et la cible ne peut pas parer l'attaque. Les attaques furtives sont toujours effectuées individuellement, par un attaquant contre une cible.

Ambuscade : Une forme particulière d'attaque furtive est l'embuscade, qui consiste à attendre un ennemi et à l'attaquer au moment où il passe. Dans ce cas, chaque victime fait un jet d'[Observation](#) pour repérer l'embuscade, avec un modificateur de -2 si les attaquants sont bien préparés. Tous ceux qui échouent reçoivent les cartes du bas (à partir du n° 10), tirées au hasard.

Combat rapproché

Lorsque vous attaquez au corps à corps, utilisez la compétence [Mêlée](#). Le corps à corps se déroule au contact de votre cible. Il ne doit pas y avoir d'obstacle entre vous et votre adversaire. S'il y en a une, vous devez d'abord la franchir. La couverture n'a aucun effet sur les attaques au corps à corps.

Dégâts : Si vous réussissez votre jet, vous touchez votre adversaire et lui infligez les dégâts de base de votre arme. Chaque Succès supplémentaire augmente les dégâts d'une unité.

Position : Si vous êtes couché, vos attaques au corps à corps subissent un modificateur de -2. Se relever est une action rapide. Les attaques au corps à corps contre une cible couchée bénéficient d'un modificateur de +2.

Cible sans défense : Si vous attaquez une cible sans défense ou inconsciente, vous bénéficiez d'un modificateur de +3. Ce modificateur n'est pas augmenté si la cible est couchée.

Attaques spéciales

En combat rapproché, il se peut que vous souhaitiez obtenir un autre résultat que celui de blesser votre adversaire. Vous devez le déclarer avant de lancer les dés, et vous ne pouvez le faire que si vous vous battez sans armes.

- Arracher un objet tenu à la main par votre adversaire. Vous pouvez garder l'objet ou le jeter dans une zone adjacente lors de l'attaque.
- Faire tomber votre adversaire au sol.
- Pousser votre adversaire à portée courte.
- Saisir votre adversaire dans un corps à corps. Voir [Agripper](#).

Agripper : Si vous réussissez à agripper votre adversaire, vous et votre adversaire tombez tous les deux au sol. L'adversaire laisse tomber l'arme qu'il tenait et ne peut plus bouger. La seule action qu'il peut effectuer est une tentative pour se libérer - une action lente qui réussit si l'adversaire remporte un jet de [Mêlée](#) en opposition contre vous. Lorsque vous agrippez un adversaire, la seule action que vous pouvez effectuer (à part le libérer) est une strangulation. Cette attaque fonctionne comme une attaque à mains nues normale, mais c'est une action rapide qui ne peut pas être bloquée.

Parade

Generic YZE

Lorsqu'un ennemi vous attaque au corps à corps, vous pouvez effectuer un jet de [Mêlée](#) pour parer son attaque et éviter d'être touché. Il s'agit d'une action rapide. Vous devez déclarer que vous tentez de parer l'attaque avant que l'attaquant n'effectue son jet. Cela transforme l'attaque en un [jet d'opposition](#). Chaque Succès que vous obtenez en élimine un du jet de l'attaquant. Les réussites excédentaires n'ont aucun effet.

Parade sans arme : Si vous êtes sans arme, vous ne pouvez parer que les attaques sans arme des autres humanoïdes. Pour parer une attaque avec une arme au corps à corps, ou une attaque d'un animal ou d'une bête quelconque, vous devez manier une arme ou un outil solide.

Actions : La parade interrompt l'ordre des tours, mais elle compte dans vos deux actions disponibles pour le Round (une lente et une rapide). Pour chaque parade effectuée, vous disposez d'une action de moins à votre tour, et une fois que vous avez utilisé vos deux actions du Round pour des parades, vous ne pouvez plus parer d'autres attaques. Toutes les actions sont réinitialisées au début de chaque nouveau Round. Vous pouvez conserver les actions non utilisées pour parer plus tard dans le Round, mais jamais d'un Round à l'autre.

Modificateurs de combat au corps à corps

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

Combat à distance

Pour attaquer quelqu'un avec une arme à distance, faites un jet de [Tir](#), sauf pour les armes de jet, qui utilisent la [Mobilité](#). Dégainer une arme est une action rapide, tirer avec une arme est une action lente.

Dégâts : Si votre attaque réussit, vous touchez votre cible et lui infligez les dégâts de base de votre arme. Chaque réussite supplémentaire augmente les dégâts de 1.

Portée : La table des armes indique leur portée, c'est-à-dire la catégorie de portée maximale à laquelle l'arme peut être utilisée. Plus la cible est éloignée, plus il est difficile de la toucher. A moyenne portée, le modificateur est de -1, à longue portée de -2 et au contact de -3, car il est difficile de tirer sur adversaire si proche. Vous ne subissez pas cette pénalité si vous tirez sur un ennemi sans défense ou inconscient - vous obtenez au contraire un modificateur de +3.

Taille de la cible : Tirer sur une grande cible, comme un véhicule, donne un modificateur de +2 à l'attaque. Tirer sur un petit objet, comme une meurtrière ou un objet tenu à la main, donne un modificateur de -2.

Cible invisible : Si vous ne pouvez pas voir votre cible (à cause de l'obscurité ou d'un couvert) mais que vous avez une bonne idée de l'endroit où elle se trouve, vous pouvez toujours tirer, mais avec un modificateur de -2.

Viser

Generic YZE

Si vous prenez le temps de bien viser avant d'appuyer sur la gâchette, vous bénéficiez d'un +2 à votre jet d'attaque. Viser est une action rapide. Si vous faites autre chose que tirer avec votre arme après avoir visé, ou si vous êtes blessé, vous perdez l'effet de la visée et vous devez dépenser une autre action rapide pour viser à nouveau.

Lunette : Si votre arme est équipée d'une lunette, vous pouvez viser en action lente et bénéficier d'un bonus supplémentaire de +1 (pour un total de +3). Notez que vous ne pouvez pas viser et tirer dans le même Round.

Modificateurs de tir à distance

Facteur	Modificateur
Visée	+2
Cible au contact	-3/+3
Portée courte (même zone)	-
Portée moyenne (zone adjacente)	-1
Portée longue (jusqu'à 4 zones)	-2
Portée extrême (jusqu'à 1 km)	-3
Grande cible	+2
Petite cible	-2
Pénombre	-1
Obscurité	-2

Munitions

On ne compte pas les munitions individuellement. On considère que les chargeurs des armes modernes ont suffisamment de munitions pour durer tout le combat. Cependant, si on obtient un Écueil (donc 1 au dé) lorsqu'on pousse un jet de tir, le chargeur est vide et il faudra recharger l'arme pour tirer à nouveau. Les armes simples à un coup doivent être rechargées après chaque tir. Recharger une arme à feu est une action lente.

Arcs et frondes

Les arcs et les frondes ne peuvent pas être "rechargés" en tant que tels - au lieu de cela, vous devez dépenser une action rapide pour préparer l'arme en encochant une flèche ou en plaçant une pierre dans votre fronde. Une fois que vous avez préparé votre arme, vous ne pouvez rien faire d'autre que tirer ou viser (voir ci-dessus) - si vous faites autre chose, vous devez préparer l'arme à nouveau avant de pouvoir tirer. Les arbalètes n'ont pas besoin d'être préparées de cette manière. Elles peuvent être transportées chargées comme une arme à feu, et leur chargement est une action lente.

Tir en rafale

Certaines armes sont capables de tirer en mode automatique. Lorsqu'un tel tir est effectué, le jet de Tir bénéficie d'un bonus de +3. Par contre, si un 1 est obtenu au Jet (même sans l'avoir poussé), alors le chargeur est vidé et l'arme devra être rechargée avant de pouvoir tirer à nouveau. On ne peut

combinaison visée et tir en rafale.

Armes

L'utilisation d'une arme améliore considérablement votre efficacité au combat. Le tableau ci-dessous décrit quelques armes typiques. Le choix des armes à inclure dans votre jeu dépend fortement de l'univers du jeu. Les caractéristiques listées dans le tableau des armes sont expliquées ci-dessous.

Prise : Indique si vous avez besoin d'une ou de deux mains pour manier l'arme. Une arme à deux mains ne peut pas être combinée avec un bouclier, et certaines blessures critiques interdisent l'utilisation d'armes à deux mains.

Bonus : Indique le bonus de dés que vous obtenez lorsque vous utilisez l'arme.

Dégâts : Indique les dégâts de base, c'est-à-dire le nombre de points de dégâts subis par l'adversaire si l'attaque est réussie. Si vous obtenez des Succès supplémentaires, vous infligez des dégâts supplémentaires.

Portée : Indique la catégorie de portée maximale à laquelle l'arme peut être utilisée.

Armes

Arme	Prise	Bonus	Dégâts	Portée
Mains nues	-	-	1	Contact
Instrument contondant	1 M	+1	1	Contact
Couteau	1 M	+1	2	Contact
Massue	1 M	+2	1	Contact
Épée	1 M	+2	2	Contact
Hache de bataille	2 M	+2	3	Contact
Lance	1 M	+1	2	Courte
Pierre	1 M	-	1	Moyenne
Fronde	1 M	+1	1	Moyenne
Arc	2 M	+1	1	Longue
Arbalette	2 M	+1	2	Longue
Pistolet	1 M	+2	2	Moyenne
Fusil	2 M	+2	2	Longue
Fusil d'assaut *	2 M	+2	2	Longue
Mitrailleuse *	2 M	+2	3	Longue

* Arme automatique

Dégâts et stress

Les dégâts et le stress subis par les personnages réduisent les scores de Santé et de Résolution des

personnages.

Subir des dégâts et du stress

Vous pouvez subir des dégâts de différentes manières. Voici les plus courantes :

- **Poussée** : la façon dont les poussées de jets peuvent infliger des dégâts et du stress est [décrite ci-dessus](#). L'armure n'a aucun effet contre les dégâts causés par une poussée.
- **Attaques** : Lorsque vous attaquez quelqu'un en combat, vous lui infligez des dégâts égaux à la valeur de base de l'arme, plus un point de dégâts supplémentaire pour chaque Succès obtenu en plus du premier. Il en va de même pour les dégâts causés par les explosions, le feu, etc.
- **Situations stressantes** : Lorsque votre PJ est soumis à la peur ou à une situation stressante, le MJ détermine le stress potentiel infligé (voir la [table ci-dessous](#)). Vous effectuez alors un jet de [Psychologie](#) (qui n'est pas une action) - chaque Succès obtenu élimine un point de stress potentiel. Vous pouvez repousser le jet, mais au risque de subir encore plus de stress si vous obtenez un un lors de la relance.

Situations stressantes

Facteur	Stress
Être menacé de violence	1
Voir un allié subir une blessure critique mortelle	1
Être témoin d'un phénomène paranormal	1
Voir un allié mourir	2
Subir un interrogatoire	2
Faire face à un être surnaturel effrayant	2
Assister à un massacre	3
Être torturé	3
Être témoin d'un horrible événement surnaturel	3

Armures

Un gilet pare-balles peut vous protéger contre les dégâts. L'armure ne protège pas des autres types de dégâts, ni des dégâts que vous vous infligez à vous-même lorsque vous poussez un jet. L'effet de l'armure est déterminé par sa valeur d'armure.

Lorsque vous subissez des dégâts suite à une attaque physique, lancez un nombre de dés égal à la valeur de l'armure. Chaque réussite diminue les dégâts d'un point. Ce jet ne compte pas comme une action et ne peut pas être poussé.

Couverture

Lorsque des ennemis vous tirent dessus, se mettre à couvert - de préférence derrière quelque chose de solide - peut vous sauver la vie. Se mettre à couvert dans la zone où vous vous trouvez est une action rapide. La couverture a une valeur d'armure et fonctionne exactement comme une armure - mais seulement contre les attaques à distance. La couverture peut être combinée avec l'armure -

faites un jet pour la couverture d'abord, puis pour l'armure.

Couverture	Valeur d'armure
Meubles	3
Porte en bois	4
Tronc d'arbre	5
Mur en bois	6
Mur de pierre	8

Brisé

Votre PJ peut être Brisé à cause de dégâts ou du stress si la Santé ou la Résolution tombent à zéro. Le fait d'être brisé signifie que vous êtes hors d'état d'agir et que vous risquez même des blessures mortelles. Lorsque vous êtes brisé, vous ne pouvez effectuer aucune action ni aucun jet de compétence.

Plus de dégâts

Vous ne pouvez pas descendre en dessous de zéro en termes de Santé ou de Résolution. Si vous subissez des dégâts supplémentaires, vous risquez cependant de subir une blessure critique supplémentaire.

Récupération

Le fait d'être brisé n'est pas fatal en soi - seules les [blessures critiques](#) peuvent vous tuer. Il y a deux façons de récupérer après avoir été brisé, en supposant que vous n'êtes pas mort.

Obtenir de l'aide : Quelqu'un peut vous aider à récupérer en utilisant la compétence [Soins](#). Il s'agit d'une action lente. Si le jet est réussi, vous soignez immédiatement un nombre de points de dégâts ou de stress égal au nombre de Succès obtenus. Le jet de guérison n'a cet effet que sur une victime brisée.

Seul : Si personne n'est là pour vous aider, vous soignez automatiquement un point de dégât ou de stress après chaque Quart écoulé.

Pas brisé ? Si vous n'êtes pas brisé, vous guérissez un point de dégât ou de stress par Quart. Cela suppose que vous ne soyez pas [affamé, déshydraté ou en hypothermie](#). Vous pouvez récupérer des dégâts et du stress en même temps.

PNJ brisés

Les PNJ peuvent être brisés de la même manière que les PJ. Un PNJ peut soigner un PJ et inversement. Cependant, les dés ne sont généralement pas lancés lorsqu'un PNJ soigne un autre PNJ - c'est le MJ qui décide de ce qui se passe. Le MJ peut également décider qu'un PNJ mineur brisé par des dégâts meurt simplement.

Blessures critiques

Generic YZE

Les blessures critiques sont des blessures dangereuses, voire mortelles, infligées à votre corps ou à votre esprit. Vous subissez une blessure critique physique lorsque votre Santé est réduite à zéro, et une blessure critique mentale lorsque votre Résolution est réduite à zéro.

Dégâts causés par une poussée

Il existe un cas où vous ne risquez jamais de blessure critique lorsque vous êtes brisé : lorsque vous poussez un jet si fort que vous vous brisez vous-même. C'est très rare, mais cela peut arriver. Cela signifie que vous ne pouvez jamais vous tuer en poussant un jet.

Jet de blessure critique

Lorsque vous subissez une blessure critique, faites un jet sur la table des [blessures critiques physiques](#) ou [mentales](#) ci-dessous.

La mort

Les blessures physiques critiques peuvent être mortelles. Si vous subissez une telle blessure, vous devez effectuer un Test de Trépas lorsque le délai indiqué s'est écoulé - un Round, un Tour ou un Quart. Si le délai est d'un Round, faites le test à votre prochain tour. Le test de trépas n'est pas une action en soi.

Il s'agit d'un jet d'[Endurance](#). En cas d'échec, vous mourrez. Si vous réussissez, vous restez en vie, mais vous devez effectuer un nouveau test de trépas lorsque le temps indiqué s'est à nouveau écoulé.

Stabilisation des blessures critiques : Pour stabiliser une blessure critique mortelle et vous sauver la vie, vous devez effectuer un ou plusieurs jets de [Soins](#). L'équipement médical peut y apporter un modificateur positif. Si le jet est réussi, vous ne risquez plus de mourir et vous n'avez plus besoin d'effectuer d'autres Tests de trépas.

Brisé : Si vous êtes à la fois brisé et victime d'une blessure critique mortelle, deux jets de [Soins](#) distincts sont nécessaires : un pour vous remettre sur pied, et un autre pour vous sauver la vie. Ces deux jets peuvent être effectués dans l'ordre de votre choix.

Mort instantanée : Certaines blessures critiques vous tuent purement et simplement. Si vous subissez l'une de ces blessures, votre personnage meurt immédiatement. Aucune sauvegarde n'est possible.

Soigner les blessures critiques

Chaque blessure critique a un effet spécifique que vous subissez pendant le temps de guérison indiqué, qui est mesuré en jours. Si vous avez plusieurs blessures critiques, elles guériront simultanément. Si une blessure est indiquée comme permanente, elle ne guérira jamais.

Modificateurs de compétence : Les modificateurs de jet de compétence dus aux blessures critiques sont cumulatifs et s'appliquent même si vous ne possédez pas la compétence.

Soins : Si quelqu'un s'occupe de vous pendant un Quart par jour au cours du processus de guérison d'une blessure critique et réussit un jet de [Soins](#), ce jour compte double en termes de guérison.

Dégâts : Notez que vous pouvez soigner tous vos dégâts, mais continuer à subir les effets d'une blessure critique.

Autres types de dégâts

Pour certains types de dégâts physiques particuliers - par exemple le feu, le froid, la faim, etc. - la table des dégâts critiques n'est pas utilisée. Au lieu de cela, les effets d'être brisé par ces formes de dégâts sont décrits dans la section des règles concernées ci-dessous.

Blessures critiques physiques

D66	Blessure	Fatale	Limite de temps	Effets	Temps de guérison
11	Essoufflé	Non	-	Aucun	-
12	Étourdi	Non	-	Aucun	-
13	Douleur atroce	Non	-	Aucun	-
14	Cheville foulée	Non	-	Mobilité -2 et le déplacement est une action lente jusqu'à bénéficier de Soins	-
15	Sang dans les yeux	Non	-	Observation et Tir -2 jusqu'à ce qu'un jet de Soins soit fait	-
16	Commotion cérébrale	Non	-	Mobilité -2	D6
21	Oreille coupée	Non	-	Observation -2	D6
22	Orteils cassés	Non	-	Le déplacement devient une action lente	D6
23	Main cassée	Non	-	Impossible d'utiliser cette main	D6
24	Dents cassées	Non	-	Persuasion -2	D6
25	Cuisse transpercée	Non	-	Le déplacement devient une action lente	2D6
26	Épaule entaillée	Non	-	Impossible d'utiliser ce bras	D6
31	Nez cassé	Non	-	Persuasion et Observation -1	D6
32	Coup à l'entrejambe	Non	-	Un point de dégât à chaque jet de Mobilité ou de Mêlée	D6
33	Côtes cassées	Non	-	Mobilité et Observation -2	2D6
34	Œil crevé	Non	-	Tir et Observation - 2	2D6
35	Genou cassé	Non	-	Le déplacement devient une action lente	2D6
36	Bras cassé	Non	-	Impossible d'utiliser ce bras	2D6
41	Jambe cassée	Non	-	Le déplacement devient une action lente	2D6
42	Pied écrasé	Non	-	Le déplacement devient une action lente	3D6

Generic YZE

D66	Blessure	Fatale	Limite de temps	Effets	Temps de guérison
43	Coude fracassé	Non	-	Impossible d'utiliser ce bras	3D6
44	Poumon perforé	Oui	Quart	Endurance et Mobilité -2	D6
45	Hémorragie interne	Oui	Quart	Un point de dégât à chaque jet de Mobilité ou de Mêlée	D6
46	Intestins percés	Oui	Quart	Maladie de Virulence 6	2D6
51	Rein éclaté	Oui	Jour	Mobilité -2 et le déplacement devient une action lente	2D6
52	Artère du bras sectionnée	Oui -1	Tour	Impossible d'utiliser ce bras	D6
53	Artère de la jambe sectionnée	Oui -1	Tour	Le déplacement devient une action lente	D6
54	Bras sectionné	Oui -1	Quart	Impossible d'utiliser ce bras	Permanent
55	Jambe sectionnée	Oui -1	Quart	Le déplacement devient une action lente	Permanent
56	Colonne vertébrale brisée	Non	-	Paralysé à partir du cou. Si pas soigné à temps, l'effet est permanent	3D6
61	Jugulaire sectionnée	Oui -1	Round	Endurance -1	2D6
62	Aorte sectionnée	Oui -2	Round	Endurance -2	3D6
63	Éventré	Oui	-	Mort instantanée	-
64	Crâne écrasé	Oui	-	Votre histoire se termine ici	-
65	Tête transpercée	Oui	-	Vous mourrez immédiatement	-
66	Cœur empalé	Oui	-	Votre cœur bat pour la dernière fois	-

Blessures critiques mentales

D66	Traumatisme	Effets	Temps de guérison
11-16	Tremblement	Modificateur de -1 à tous les jets d'Agilité	D6
21	Cheveux blancs	Aucun	Permanent
22-24	Anxieux	Modificateur de -1 à tous les jets d'Esprit	D6
25-31	Maussade	Modificateur de -1 à tous les jets d'Empathie	D6

Generic YZE

D66	Traumatisme	Effets	Temps de guérison
32-35	Cauchemars	Faire un jet de Psychologie à chaque Quart passé à dormir. En cas d'échec, le sommeil ne compte pas	D6
36-41	Nocturne	Vous ne pouvez dormir qu'en plein jour	2D6
42-43	Phobique	Vous êtes terrifié par quelque chose en rapport avec ce qui vous a brisé. Le MJ décide de ce que c'est. Vous subissez un point de dégâts d'Esprit chaque Round à courte portée de l'objet de votre phobie	2D6
44-45	Alcoolique	Vous devez boire de l'alcool chaque jour ou subir un point de dégât à l'Agilité	3D6
46-51	Claustrophobie	Vous subissez un point de dégât à l'Esprit pour chaque Tour passé dans un endroit confiné	2D6
52	Mythomane	Vous ne pouvez pas vous empêcher de mentir à propos de tout. Cet effet doit être interprété	2D6
53-54	Paranoïa	Vous êtes certain que quelqu'un vous cherche. L'effet doit être interprété	2D6
55	Délire	Vous êtes convaincu de quelque chose qui est totalement faux, par exemple que telle couleur ou tel objet n'existe pas	3D6
56	Hallucinations	Faites un jet de Psychologie à chaque Quart. Si vous échouez, vous souffrez d'une puissante hallucination. Le MJ détermine les détails	3D6
61-62	Personnalité altérée	Votre personnalité est altérée de manière fondamentale. Déterminez comment avec le MJ. L'effet doit être interprété	Permanent
63	Amnésie	Vous perdez la mémoire et êtes incapable de vous rappeler qui vous êtes et qui sont les autres PJ. L'effet doit être interprété	D6
64-65	Catatonie	Vous regardez fixement dans le vide et ne répondez à aucun stimulus	D6
66	Crise cardiaque	Votre cœur s'arrête et vous mourrez de peur	-

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, bien qu'ils englobent aussi tous les animaux. Les règles de combat sont différentes pour eux et ils sont caractérisés par les valeurs suivantes :

Generic YZE

Vitesse : c'est le nombre de fois qu'ils jouent un tour chaque Round. Donc un monstre avec une vitesse de 2 tirera deux cartes d'initiative et jouera deux fois dans chaque Round, avec une action rapide et une action lente à chaque fois.

Santé : c'est le nombre de points de Santé dont il dispose. Un monstre ne tire pas de blessure critique sur une table lorsque ses points de Santé tombent à zéro. Il meurt tout simplement.

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

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

D'autre part, les actions des monstres sont tirées aléatoirement, ou choisies par le MJ selon les circonstances, dans une table. Chaque entrée de cette table décrit une action possible du monstre.

Une fiche de monstre pourra donc ressembler à cela :

Monstre Profond	
Vitesse :	2
Santé :	6
Compétences :	Mobilité : 8, Observation : 8
Protection :	4 (peau épaisse)
Attaques	
D6	Attaque
1	Regard menaçant : le profond regarde sa victime dans les yeux et se fend d'un sourire carnassier. La victime perd 1 point de Santé mentale.
2	Jeu avec sa proie : le profond attaque avec 8 dés, dégâts de base 0, pour immobiliser sa victime à terre et la défier. La victime lâche ce qu'elle tient et perd 1 point de SM.
3	Enlèvement : attaque avec 8 dés, dégâts de base 1. Si l'attaque est réussie, il entraîne sa proie dans une zone voisine et la lâche. Elle lâche ce qu'elle tient et perd 1 SM.
4	Prêt à tuer : le profond attaque avec 8 dés pour saisir. S'il réussit, il saisit sa victime qui pourra se libérer avec Mêlée. Si elle ne se libère pas, attaque à la gorge au prochain tour.
5	Attaque à la gorge : le profond attaque avec 8 dés, dégâts de base 2. Si la victime est brisée, la blessure est automatiquement la 61, jugulaire sectionnées.
6	Éventration : le profond attaque avec 8 dés, dégâts de base 2. Si la victime est brisée, la blessure est automatiquement la 63, éventré.

On trouvera [dans l'archive](#) des fiches pour les PNJ et les monstres.

Autres dangers

Obscurité

Dans l'obscurité totale, vous n'avez pas d'autre choix que de vous déplacer à tâtons. Pour courir dans l'obscurité totale, il faut réussir un jet de [Mobilité](#), et vous subissez un point de dégâts en cas d'échec.

Vous pouvez attaquer vos adversaires au contact dans l'obscurité, mais avec un modificateur de -2.

Generic YZE

À courte portée, vous devez réussir un jet d'[Observation](#) (qui n'est pas une action) pour pouvoir attaquer la cible, également avec un modificateur de -2. Vous ne pouvez pas toucher les cibles à moyenne portée ou plus dans l'obscurité totale.

Feu

La puissance d'un feu est mesurée par son intensité, de 3 à 9. Pour déterminer les dégâts infligés par le feu, jeter autant de dés que son intensité.

Effet : Pour chaque Succès obtenu pour le feu, vous subissez un point de dégâts. Si vous subissez des dégâts, vous prenez feu et continuez à brûler. Lorsque vous brûlez, vous subissez une nouvelle attaque à chaque Round, à votre tour. L'intensité augmente d'un cran à chaque Round. Dès qu'une attaque de feu n'inflige aucun dégât, le feu s'éteint de lui-même. Vous, ou un ami au contact, pouvez éteindre le feu en réussissant un jet de [Mobilité](#) (action lente). L'utilisation d'une couverture ou d'un objet similaire donne un modificateur de +2.

Blessures critiques : Le feu ne provoque pas de blessures critiques normales. Si vous êtes brisé par des dégâts de feu, ou si vous subissez des dégâts de feu lorsque vous êtes brisé, vous devez faire un Test de Trépas à votre tour chaque Round jusqu'à ce que vous mouriez ou que vous soyez sauvé par un jet de [Soins](#).

Explosions

La force d'une explosion est mesurée par sa puissance. Pour chaque personne se trouvant à courte portée de l'explosion (c'est-à-dire dans la même zone), faites un jet pour déterminer les dégâts de l'explosion. Voir le tableau qui indique les [dégâts de base de l'explosion](#). Le jet ne peut pas être poussé.

Effet : Si un ou plusieurs Succès sont obtenus, la cible est touchée par l'explosion et subit les dégâts de base. Les dégâts subis sont augmentés de 1 pour chaque Succès supplémentaire obtenu après le premier. Les victimes au contact de la détonation subissent un point de dégât supplémentaire (avec un minimum d'un point de dégâts).

Zone d'effet : Les charges puissantes peuvent blesser les victimes même à moyenne portée (c'est-à-dire dans les zones adjacentes) si rien ne bloque l'explosion. La puissance de l'explosion est alors réduite de 6.

Puissance des explosions

Puissance	Dégâts de base
12	4
9	3
6	2
3	1

Chutes

Tomber sur une surface dure vous inflige automatiquement des dégâts égaux à la hauteur de la

Generic YZE

chute (en mètres) divisée par 2, en arrondissant à l'entier inférieur. Lors d'un saut contrôlé, faites un jet de [Mobilité](#) - chaque Succès obtenu réduit les dégâts d'un point.

Noyade

Tous les PJ sont censés savoir nager. Si vous vous retrouvez dans l'eau, vous devez faire un jet d'[Endurance](#) chaque Tour pour rester à flot. Si vous portez une armure métallique, vous coulez. Sous l'eau, vous devez effectuer un jet d'[Endurance](#) à chaque Round pour retenir votre souffle. Si vous échouez, vous commencez à vous noyer et vous subissez un point de dégâts par Round jusqu'à ce que quelqu'un vous sauve. Si vous êtes brisé par la noyade, vous mourrez au bout d'un Tour.

Poison

Les poisons sont mesurés par leur toxicité. Un poison faible a une toxicité de 3, un poison fort a une toxicité de 6, et un poison extrêmement puissant peut avoir une toxicité de 9 ou plus.

Si vous ingérez du poison, faites un jet d' [Endurance](#) opposé à la toxicité. En cas d'échec, vous subissez l'effet ci-dessous. Les antidotes peuvent stopper l'effet d'un poison.

Poison létal : Vous subissez un point de dégâts à votre tour chaque Round jusqu'à ce que vous soyez brisé, auquel cas vous devez refaire un jet pour résister au poison. Si vous échouez, vous mourrez.

Poison paralysant : Vous ne pouvez pas vous déplacer ni effectuer d'action pendant une durée déterminée.

Poison soporifique : Vous vous endormez, incapable de vous réveiller pendant un Quart.

Maladies

Lorsque vous êtes exposé à une épidémie ou une infection dangereuse, faites un jet d' [Endurance](#) contre la virulence de la maladie. C'est ce qu'on appelle un jet d'infection. Une maladie typique a une virulence de 6, mais il existe des maladies dont la virulence est beaucoup plus élevée.

Si vous ratez le jet, vous tombez malade, ce qui signifie que vous subissez un point de dégâts et ne pouvez pas vous soigner. Vous devez refaire un jet d'infection une fois par jour. Chaque fois que vous échouez, vous subissez un point de dégât supplémentaire. Si vous êtes brisé par les dégâts pendant que vous êtes malade, vous mourrez au bout d'un jour si vous ne [recevez pas d'aide](#) avant.

Dès que vous réussissez un jet d'infection, vous n'êtes plus malade. Cessez de faire des jets d'infection et soignez vos dégâts normalement.

Soins : Si vous êtes soigné par quelqu'un pendant votre maladie, cette personne peut effectuer les jets de d'infection à votre place. Le soignant effectue son jet de [Soins](#) avec un modificateur de +2.

Froid

Lorsque le froid est mordant et que vous n'avez pas de vêtements adéquats ou d'abri (à la discrétion du MJ), vous devez faire un jet d' [Endurance](#) à intervalles réguliers. Plus il fait froid, plus vous devez faire de jets. Un jour d'automne frisquet nécessite un jet par jour - en hiver, vous pouvez avoir à faire un jet à chaque Quart ou même à chaque Tour dans des conditions extrêmes. Une protection

supplémentaire, comme une couverture, peut donner un bonus à votre jet.

Si vous échouez, vous êtes en hypothermie et subissez un point de dégâts et un point de stress. Vous ne pouvez pas en guérir naturellement. Vous devez continuer à faire des jets d'[Endurance](#) au même rythme, subissant plus de dégâts et de stress à chaque fois que vous échouez. Si vous êtes brisé alors que vous êtes en hypothermie, vous mourrez la prochaine fois que vous devrez faire un jet. Ce n'est qu'après vous être réchauffé, ne serait-ce qu'auprès d'un feu de camp, que vous pourrez à nouveau vous soigner.

Faim

Vous devez manger une ration de nourriture au moins une fois par jour. Après un jour sans nourriture, vous êtes affamé. Lorsque vous êtes affamé, vous ne soignez pas les dégâts normalement. Vous soignez le stress normalement. Vous subissez également un point de dégâts par semaine. Si vous êtes brisé pendant que vous êtes affamé, vous mourrez après une autre semaine sans nourriture. Dès que vous avez mangé, vous n'êtes plus affamé.

Manque de sommeil

Vous devez dormir au moins une fois par jour. Après un jour sans sommeil, vous ne pouvez plus guérir le stress (dégâts à l'Esprit). Si vous êtes brisé par le stress (suite à des dégâts à l'Esprit) alors que vous êtes privé de sommeil, vous vous effondrez et dormez pendant au moins un Quart, sans pouvoir vous réveiller pendant ce laps de temps. Dès que vous avez dormi pendant au moins un Quart, vous n'êtes plus en manque de sommeil.

Historique

- 2023-04-26 :
 - La compétence *Combat* a été renommée *Mêlée*.
- 2023-04-27 :
 - Ajout du tableau des chances de succès.
- 2023-04-28 :
 - *L'attaque de saisie* a été renommée *strangulation*.
 - Ajout de fichiers pour créer des feuilles de perso dans l'archive.
- 2023-04-29 :
 - Ajout des tables en PDF dans l'archive.
- 2023-05-02 :
 - Ajout d'une section Blessures à la feuille de personnage
 - Les dégâts ou le stress suite à une poussée sont limités à 1
- 2023-05-08 :
 - Release V1.0
- 2023-05-14 :
 - Ajout d'une section sur les adversaires
 - Ajout de fiches de monstre et de PNJ
 - Correction sur la récupération de la Santé et de l'état brisé
- 2023-05-19 :
 - Ajout d'un PDF avec la liste des spécialités dans l'archive
 - Ajout d'une section sur les dés spéciaux
- 2023-05-23 :

Generic YZE

- Remplacé Vigueur par Endurance
- Remplacé Puissance par Vigueur
- Mise à jour des feuilles de personnage
- **2023-09-17 :**
 - Renommé Spécialités en Talents