ÉVOLUTIONS DE LA V2 À LA V3

Ce document liste les différences entre la version précédente du jeu, *Mini YZE* (V2, `mini-yze.md`, avril 2026), et la version actuelle, *Mini Year Zero* (V3, `mini-year-zero.md`, novembre 2026). Les corrections de forme (majuscules, ponctuation, typographie) ne sont pas détaillées.

GÉNÉRALITÉS

- **Nom du jeu** : *Mini YZE* devient **Mini Year Zero**. L'archive s'appelle désormais `mini-year-zero.zip`.
- **Une seule archive** : les cartes ne sont plus dans une archive séparée. L'archive unique contient les règles, le résumé des règles, les tables, les talents, les fiches de personnage et de monstre, et les cartes. Les notes de conception de la V2 n'y figurent plus.
- **Objectif du jeu** : la V2 visait les parties d'initiation et les one-shots. La V3 vise des parties de jeux génériques (scénarios contemporains, aventure pulp) et sert de base à des jeux dans d'autres univers, comme Cthulhu Year Zero ou Jurassic Year Zero.
- **Illustrations** : la V3 ajoute des illustrations (expédition, équipement, planche des armes) et deux exemples complets, un personnage (Nevada John) et un monstre (le tigre), chacun avec sa fiche remplie et son portrait.

UNITÉS DE TEMPS

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

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

PERSONNAGES

Compétences

- **Observation devient Perception**, partout : jets passifs, jets opposés, attaques furtives, compétences des monstres, talent Sixième sens.
- **Feuille de personnage** : la V3 explique les deux colonnes de chaque compétence. *Niveau* est le niveau de la compétence, *Dés* la somme de ce niveau et de l'attribut, c'est-à-dire le nombre de dés à lancer. La V2 indiquait seulement que la valeur notée était cette somme.

Jets de compétence

- La « réserve de dés » remplace le « pool de dés ».
- **Chances de succès d'un jet poussé** : les valeurs sont corrigées.

Dés	1	2	3	4	5	6	7 à 10
V2	29 %	50 %	64 %	74 %	81 %	87 %	inchangé
V3	28 %	48 %	62 %	73 %	80 %	86 %	90 %, 93 %, 95 %, 96 %

- **Pousser un jet** : le coût est précisé. Le personnage subit 1 Dégât ou 1 Stress si, après la relance, au moins un dé montre un 1, **y compris les 1 du premier jet**, qui ne sont pas relancés.
- **Jets opposés** : en cas d'égalité, aucun ne prend le dessus et la situation reste inchangée. On ne refait le jet que si une égalité n'est pas envisageable (par exemple, pour savoir qui atteint une porte le premier). La V2 faisait refaire le jet « dans certaines circonstances ».

Expérience

- **V2** : entre deux scénarios, avec l'accord du MJ, un joueur augmente une compétence d'un niveau.
- **V3** : chaque personnage gagne **une Progression après chaque Scénario**. Il la dépense pour augmenter une compétence d'un niveau (maximum 5), ou l'économise : un talent coûte 3 Progressions, comme en V2.

Talents

- L'exemple des talents d'espèce change : les Elfes (+2 en Discrétion dans la forêt) remplacent les Hobbits.

Équipement et encombrement

- La phrase sur les armes encombrantes qui prennent plus d'une ligne dans la section Armes ou Équipement est supprimée.

COMBATS ET DÉGÂTS

Round, initiative et Tour

- **Échanger l'initiative** : l'allié ou l'adversaire qui reçoit la carte ne peut plus échanger son initiative **dans ce Round** (la V2 disait « ce tour-ci »).
- **Entraide en combat** : un personnage qui en aide un autre perd son Action à son Tour, **ou au Tour suivant s'il a déjà joué dans ce Round**.

Attaque

- **Dégâts** : l'attaque inflige les Dégâts de base de l'arme plus 1 par succès, **y compris le premier** (précision de la V3).
- **Munitions** : un 1 après avoir poussé un jet de Combat à Distance signifie que l'arme est à court de munitions (chargeur vide, carquois épuisé…), et plus seulement que le chargeur est vide.

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

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

Parade

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

- **V3** : jet de Combat Rapproché **sans aucun bonus d'arme**.

Attaques furtives

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

Armes

- **Javelot** : Dégâts **2** au lieu de 3.
- Nouvelle règle : **recharger une arbalète** après chaque tir compte comme une Action.
- Nouvelle planche illustrée des armes, et cartes d'armes dans l'archive.

Armures

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

DÉGÂTS, BLESSURES ET SOINS

Blessures critiques

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

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

La mort

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

Soins

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

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

Récupération naturelle

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

STRESS ET TRAUMATISMES

Le Stress est entièrement réécrit.

	V2	V3
Causes	Événements horribles ou inquiétants (de 1 à 5 Stress selon l'événement) ; poussée d'un jet d'Esprit ou d'Empathie	Poussée d'un jet d'Esprit ou d'Empathie ; événements horribles ou inquiétants
Se raisonner	Un jet de Psychologie gratuit réduit le Stress subi d'un point par succès (sauf Stress de poussée)	**Supprimé**
Malus	−1 par Stress aux compétences d'Esprit et d'Empathie	inchangé
Brisé (5e Stress)	Ne peut plus utiliser ses compétences, seulement fuir pour se mettre à l'abri	**N'agit plus de lui-même : son comportement dépend du Traumatisme subi**
Traumatisme	Si le Stress ne vient pas d'une poussée (D6)	inchangé
Traumatisme Instantané	Pas de soin ; retour à 4 Stress	inchangé
Traumatisme Long	Ne disparaît qu'avec un jet de Psychologie réussi	Disparaît avec un jet de Psychologie réussi **ou avec du repos** : dès que le Stress redescend à 4, le personnage n'est plus Brisé
Soin par Psychologie	1 Stress retiré par succès	**Un seul jet** ; 1 Stress retiré par succès et Traumatisme guéri
Récupération naturelle	1 Stress par Tour (6 minutes) dans un endroit sûr	**1 Stress par heure de repos complet** dans un endroit calme et sûr

- Nouveau : le Stress des **Hurlements** peut à son tour briser un autre PJ.
- La table des Traumatismes elle-même est inchangée.

CRÉATION DE PERSONNAGE

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

ADVERSAIRES

- Les monstres ont la compétence **Perception** au lieu d'Observation.
- **Vitesse** : définition précisée, c'est le nombre de Tours que joue le monstre à chaque Round (une carte d'initiative par Tour).
- **Table d'attaques** : la V3 décrit chaque colonne de la table (D6, Description, Dés, Dégâts, Blessure, Parade, Esquive). Le MJ tire l'action au D6 ou la choisit selon les circonstances. Les Dégâts suivent la règle des armes (+1 par succès).

- **Esquive** (nouveau) : l'Esquive d'une attaque de monstre est un jet de Mobilité qui **compte comme un Mouvement**, comme la Parade.

VARIANTES

- **Survie** peut être remplacée par **Bricolage ou Informatique** dans un univers urbain (la V2 ne proposait que Bricolage).
- **Talent d'Occupation** (nouveau) : on peut accorder à chaque personnage un talent lié à son métier, qui donne +2 à toute activité typique de ce métier (par exemple, un Policier en interrogatoire ou en recherche d'indices).

TALENTS

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

- Partout, « modificateur de +2 » devient « **bonus** de +2 » (Expert en armement, Musicien…).
- **Nouvelle catégorie Occupation** : talents de métier (+2 à toute activité typique du métier), en lien avec la variante des règles.
- Les autres talents sont inchangés : Compassion, Coriace, Curieux, Téméraire, Expert en armement, Réflexes rapides, Tueur, Menaçant, Musicien.

FICHES

- **Feuille de personnage** (nouvelle) : nom, archétype, description et notes à côté d'une grande case carrée pour le portrait ; attributs en médaillons, avec les colonnes *Niveau* et *Dés* pour chaque compétence ; Dégâts et Stress (4 cases et une étoile « Brisé ») ; talents avec les cases de Progression ; armes, armure ; blessures et traumatismes ; équipement sur deux colonnes (10 objets) ; rappel des règles en pied de page.
- **Fiche de monstre** (nouvelle) : nom, description et notes à côté d'une grande case carrée pour l'illustration ; Vitesse et Protection en médaillons ; 20 cases de Santé ; compétences ; table de 6 attaques avec cases Parade et Esquive.
- Les deux fiches existent en **PDF à imprimer** et en **PDF éditable** (formulaire à remplir à l'écran).

DOCUMENTS PUBLIÉS

V2	V3
Règles (PDF), EPUB, résumé des règles, tables	**Livret A5** de 28 pages (couverture, sommaire, index, fiches d'exemple en double page, fiches vierges en annexe)
–	**Version à imprimer chez soi** : livret imposé sur 7 feuilles A4 recto-verso, à plier et agrafer
EPUB	EPUB 3 au même style que le livret
Résumé des règles, tables	Résumé des règles (1 page A4) et fiche des tables (A4 paysage, avec les fiches vierges)
Talents (PDF)	Talents (PDF de 2 pages)
Fiches de personnage et de monstre	Fiches vierges et éditables (personnage, monstre)
Cartes et templates pour les armes (archive séparée)	Planches de cartes d'**armes**, de **blessures critiques** et de **traumatismes**, dans l'archive unique
–	**Évolutions de la V2 à la V3** (ce document, PDF A4)