MINI YEAR ZERO

Mini Year Zero est un système de jeu de rôle sur table minimaliste basé sur le SRD Year Zero Engine. Il est destiné à motoriser des parties de jeux génériques (comme des scénarios contemporains ou d'aventure pulp) et à servir de base pour des jeux dans des univers moins génériques, comme Cthulhu Year Zero ou Jurassic Year Zero.

JEU DE RÔLE





SYSTÈME DE JEU DE RÔLE YEAR ZERO ENGINE MINIMALISTE

MICHEL CASABIANCA

MINI YEAR ZERO

Système de jeu de rôle Year Zero Engine minimaliste

Par Michel Casabianca

LICENCE ET CRÉDITS

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

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

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

TÉLÉCHARGEMENT



Règles, résumé des règles, tables, talents, fiches de personnage et de monstre, cartes d'armes, de blessures et de traumatismes.
https://yearzeroengine.fr/arc/mini-year-zero.zip

COLOPHON

Version du 18 novembre 2026. Composé en Avenir Next et Futura, mis en page avec pandoc et XeLaTeX à partir du fichier source Markdown. Format A5 (148 × 210 mm), imprimable en cahiers de quatre pages.

M

Manœuvrabilité 23
MJ **4**, 8, 9, 11, 12, 19, 20
Modificateurs **13**
Monstres 20
  Santé **20**
  Vitesse **20**
Mort 16, **17**, 20
Mouvement **11**, 12, 13, 20
Munitions 9, 12, 14

P

Parade 12, **13**, 20
Personnages prétirés 19
PJ **4**, 9, 18
PNJ **4**, 9, 18
Pousser un jet **8**, 9, 12, 16, 17
Protection 12, 14, **20**

R

Repos 17, 18

S

Soins 5, **17**, 18
SRD **4**
Stress 8, **16**, **17**, 18, 23
Succès 8, 9, 12, 13, 17, 18, 20
Surprise **11**, 13, 14

T

Talents **9**, 19, 23
Temps
  Round 4, **11**, 12, 13, 17, 20
  Scénario 4, 9, 16, 17
  Scène 4, 16
  Tour **11**, 12, 13, 16–18, 20
Traumatisme 17, 18

V

Variantes **23**
  Bricolage 23
  Commandement 23
  Technologie 23
Vigueur **5**, 8, 10, 16
Viser 12, **13**

Y

Year Zero Engine **4**

Z

Zone 11

INDEX

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

A

Action 10–12, **12**, 13, 14, 20
  gratuite 12
Adversaires 9, 11, **20**
Agilité **5**, 8, 16
Archétype 19
Armes 5, 9, 10, 12–14, **14**, 20
Armures 12, **14**, 16, 20
Attaque
  furtive **13**
  gratuite 12
  spéciale **12**
Attributs **5**, 8, 9, 19, 23

B

Blessure critique 5, 13, 16, 17, 20
  Agonie 16, 17
Bonus et malus 8, 9, 13, 14, 16, 17, 23
Brisé 5, 13, 16–18, 23

C

Compétences ... **5**, 8, 9, 12, 16, 17, 19, **20**, 23
  Combat à Distance **5**, 12, 13
  Combat Rapproché **5**, 12, 13
  Connaissances **5**, 23
  Discrétion **5**, 9, 13, 20
  Endurance **5**, 17
  Force **5**
  Médecine **5**, 17
  Mobilité **5**, 9, 12, 20
  Perception **5**, 8, 9, 13, 20, 23
  Persuasion **5**, 23
  Pilotage 23
  Psychologie **5**, 18
  Survie **5**, 23
Contact 11–14
Couverture 11, **13**
Création de personnage **19**

D

Dégâts 8, 12–14, **16**, 17, **20**, 23
Distance 11–13

E

Embuscade 13
Empathie **5**, 8, 17
Encombrement **9**, 10
Entraide **9**
Équipement **9**, 10, 19
Esprit **5**, 8, 17
Esquive **20**
Expérience **9**

F

Feuille de personnage 5, 8

H

Humanoïdes 20

I

Initiative **11**, 20

J

Jet contre la mort 17
Jet de compétence **8**, 9, 16, 17
Jet opposé **9**, 13

SOMMAIRE

INTRODUCTION 4

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

COMBATS ET DÉGÂTS 11
- Round et Initiative 11
- Jouer son Tour 11
- Attaque 12
- Dégâts et Stress 16

CRÉATION DE PERSONNAGE 19

ADVERSAIRES 22

VARIANTES 23

FEUILLE DE PERSONNAGE 24

FICHE DE MONSTRE 25

INDEX 26

INTRODUCTION

Mini Year Zero est un système de jeu de rôle sur table minimaliste basé sur le SRD Year Zero Engine. Il est destiné à motoriser des parties de jeux génériques (comme des scénarios contemporains ou d'aventure pulp) et à servir de base pour des jeux dans des univers moins génériques, comme Cthulhu Year Zero ou Jurassic Year Zero.

ABRÉVIATIONS

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

UNITÉS DE TEMPS

Le jeu utilise 3 unités de temps :

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



MINI YEAR ZERO

FICHE DE MONSTRE

NOM : _____

DESCRIPTION :

_____

_____

NOTES : _____

_____

_____

VITESSE
Tours par Round

PROTECTION
Armure

SANTÉ
Départ : ____
Cocher chaque point perdu ; à 0, il meurt.

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ 10
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ 20

COMPÉTENCES

Mobilité Perception Discrétion _____ _____

ATTAQUES

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

Vitesse : nombre de cartes d'initiative et de Tours par Round · Attaques non parables, sauf indication · Esquive : jet de Mobilité (1 Mouvement) · Santé à 0 : le monstre meurt

MINI YEAR ZERO

FICHE DE PERSONNAGE

NOM : _____

ARCHÉTYPE : _____

DESCRIPTION : _____

NOTES : _____

	Niveau	Dés
VIGUEUR		
Force		
Endurance		
Combat Rapproché		

	Niveau	Dés
ESPRIT		
Connaissances		
Perception		
Survie		

	Niveau	Dés
AGILITÉ		
Mobilité		
Discrétion		
Combat à Distance		

	Niveau	Dés
EMPATHIE		
Psychologie		
Persuasion		
Médecine		

DÉGÂTS
Malus aux jets de Vigueur et d'Agilité
☐ ☐ ☐ ☐ ☆ Brisé

STRESS
Malus aux jets d'Esprit et d'Empathie
☐ ☐ ☐ ☐ ☆ Brisé

TALENTS Progressions ☐ ☐ ☐

ARMES Bonus Dégâts Portée

ARMURE Protection

Les 3 armes ne comptent pas dans l'encombrement.

BLESSURES, TRAUMATISMES

ÉQUIPEMENT Max (2 × Vigueur) : ____

1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

Dés d'une compétence = attribut + niveau · Équipement max = 2 × Vigueur · 5e Dégât ou Stress : Brisé · 3 Progressions = 1 talent

LES PERSONNAGES

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

ATTRIBUTS

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

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

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

COMPÉTENCES

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

Vigueur :

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

Agilité :

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

Esprit :

- **Connaissances** : culture générale du personnage.
- **Perception** : facilité à repérer des détails ou à être prévenu d'un danger.
- **Survie** : capacité à survivre dans un environnement hostile.

Empathie :

- **Psychologie** : capacité à repérer et interpréter les émotions d'autrui, permet de remettre sur pied les personnages Brisés mentalement.
- **Persuasion** : capacité à convaincre ou baratiner des personnages.
- **Médecine** : permet de soigner et stabiliser les blessures critiques.

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

MINI YEAR ZERO

FICHE DE PERSONNAGE

NOM : Nevada John

ARCHÉTYPE : Archéologue

DESCRIPTION : Professeur d'archéologie et chasseur de reliques.
Chapeau cabossé, veste de cuir. « Sa place est dans un musée ! »

NOTES : Déteste les serpents. Parle six langues mortes.
Rival : un collectionneur sans scrupules.



VIGUEUR 3

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

ESPRIT 5

	Niveau	Dés
Connaissances	3	8
Perception	2	7
Survie	1	6

AGILITÉ 4

	Niveau	Dés
Mobilité	2	6
Discrétion	0	4
Combat à Distance	1	5

EMPATHIE 2

	Niveau	Dés
Psychologie	0	2
Persuasion	0	2
Médecine	0	2

DÉGÂTS
Malus aux jets de Vigueur et d'Agilité
☐☐☐☐☆ Brisé

STRESS
Malus aux jets d'Esprit et d'Empathie
☐☐☐☐☆ Brisé

TALENTS Progressions ☐☐☐

Chanceux : peut relancer une Blessure Critique et choisir le résultat appliqué.

ARMES

	Bonus	Dégâts	Portée
Pistolet	+2	1	Dist.
Couteau	+1	1	Cont.

ARMURE

	Protection
Vêtements épais (veste de cuir)	1

Les 3 armes ne comptent pas dans l'encombrement.

BLESSURES, TRAUMATISMES

ÉQUIPEMENT Max (2 × Vigueur) : 6

1	Fouet (+2 se balancer)	6	
2	Lampe torche	7	
3	Corde (+2 escalader)	8	
4	Carnet (+1 Connais.)	9	
5	Gourde et rations	10	

Dés d'une compétence = attribut + niveau · Équipement max = 2 × Vigueur · 5e Dégât ou Stress : Brisé · 3 Progressions = 1 talent

VARIANTES

Il est possible de personnaliser ce système selon le public ou l'univers du jeu. Par exemple, on pourra personnaliser les compétences de la manière suivante :

- Remplacer **Survie** par **Bricolage** ou **Informatique** dans un univers urbain.
- Remplacer **Connaissances** par **Technologie** dans un univers de science-fiction.
- Remplacer **Persuasion** par **Commandement** dans un univers militaire.
- Si les véhicules sont importants dans l'univers du jeu, on pourra ajouter la compétence **Pilotage** qui n'est liée à aucun attribut mais à la **Manœuvrabilité** du véhicule (qui est une combinaison de sa maniabilité et de sa vitesse, entre 1 et 5).

On peut aussi accorder à chaque personnage un talent d'**Occupation**. Par exemple, un policier aura le talent Policier, qui lui donne un bonus de +2 pour les activités dans le cadre de son métier : un jet de Persuasion lors d'un interrogatoire ou un jet de Perception pour trouver un indice par exemple.

Il est aussi possible d'adapter la dangerosité de l'univers avec les modifications suivantes :

- Lors de parties d'initiation ou si l'on joue avec de jeunes joueurs, on peut ne pas appliquer l'état Brisé. Il ne se passe rien de spécial lorsqu'un personnage subit plus de 4 Dégâts ou Stress. Il continue à subir les malus correspondants, mais cela n'empêche pas le joueur de continuer la partie.
- Pour des parties plus héroïques, on pourra ignorer les malus dus aux Dégâts. On pourra aussi augmenter le nombre de points de Dégâts ou de Stress avant que les personnages ne soient Brisés.

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 :

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

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

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

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

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

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

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



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

JETS DE COMPÉTENCE

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

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

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

CHANCES DE SUCCÈS

Nombre de dés	Chances de succès	Jet poussé
1	17%	28%
2	31%	48%
3	42%	62%
4	52%	73%
5	60%	80%
6	67%	86%
7	72%	90%
8	77%	93%
9	81%	95%
10	84%	96%

Pousser un Jet

Lorsqu'on a échoué à un jet de compétence, ou si l'on veut obtenir plus de succès, il est possible de pousser le jet. On peut alors relancer tous les dés qui n'ont pas obtenu un 1 ou un 6. Un jet passif qui n'a pas été initié par le personnage, comme un jet de Perception pour repérer un danger, ne peut être poussé.

Cependant, cette relance a un coût : si, après la relance, un ou plusieurs dés montrent un 1 (y compris les 1 du premier jet, qui ne sont pas relancés), alors le personnage subit 1 Dégât (s'il a poussé une compétence dépendant de la Vigueur ou de l'Agilité) ou 1 Stress (s'il a poussé une compétence dépendant de l'Esprit ou de l'Empathie).

Selon les circonstances, le MJ pourra préférer une autre conséquence pour le coût



MINI YEAR ZERO

FICHE DE MONSTRE

NOM : Tigre

DESCRIPTION :

Grand félin solitaire de 250 kg. Chasse à l'affût, nage et grimpe aux arbres.

Tourne autour de ses proies et bondit sur la plus isolée ou la plus faible.

NOTES : Fuit à 4 de Santé ou moins, ou devant le feu (Persuasion + torche).

Embuscade : Discrétion +2 contre la Perception des PJ ; s'il réussit, Surprise

et +3 à sa 1re attaque. Vitesse 2 : joue deux fois par Round. Peau précieuse.



2 **VITESSE** Tours par Round

1 **PROTECTION** Armure

SANTÉ

Départ : 10

Cocher chaque point perdu ; à 0, il meurt.

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ 10

■■■■■■■■■■ 20

COMPÉTENCES

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

ATTAQUES

D6	Description	Dés	Dégâts	Blessure	Parade	Esquive
⚀	Tourne autour de sa proie et l'observe : elle subit 1 Stress.	-	-	-	☐	☐
⚁	Rugissement : tout PJ qui l'entend subit 1 Stress.	-	-	-	☐	☐
⚂	Coup de patte.	8	1	Grave	☑	☐
⚃	Morsure.	8	2	Agonie	☐	☐
⚄	Bond : renverse sa proie au sol (Force pour se dégager) ; prochaine attaque : Égorgement.	7	1	-	☐	☑
⚅	Égorge sa proie.	7	3	Mortelle	☑	☐

Vitesse : nombre de cartes d'initiative et de Tours par Round · Attaques non parables, sauf indication · Esquive : jet de Mobilité (1 Mouvement) · Santé à 0 : le monstre meurt

de la relance, comme la perte ou destruction d'un objet, des adversaires alertés, un chargeur d'arme vide, un tir fratricide, etc.

Entraide

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

Jets Opposés

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

Expérience

Après chaque Scénario, les personnages gagnent une Progression. Ils peuvent la dépenser pour augmenter une de leurs compétences d'un niveau (avec un maximum de 5). Les attributs ne peuvent jamais être augmentés car ce sont des caractéristiques innées.

Un joueur peut économiser des Progressions afin d'acquérir un talent pour 3 Progressions. L'acquisition de ce talent est à l'appréciation du MJ et doit être justifiée par les circonstances, comme une formation auprès d'un PNJ.

TALENTS

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

Ces talents peuvent être accordés par l'occupation du personnage, par ses origines culturelles ou par son espèce. Par exemple, les Elfes sont capables de progresser dans la nature sans se faire repérer, ce qui leur accorde un bonus de +2 en Discrétion dans la forêt.

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

ÉQUIPEMENT

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

Encombrement

L'équipement porté par les personnages est noté sur leur feuille dans la section dédiée, un objet par ligne. Le nombre maxi-

mum d'objets que peut porter un personnage (noté après Max) est le double de la Vigueur.

Les 3 objets dans la section Armes ne comptent pas dans l'encombrement, mais les armes supplémentaires doivent être comptées dans la section Équipement. Les armes de la section du même nom peuvent être utilisées, mais chercher une arme dans l'équipement compte comme une Action.

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



CRÉATION DE PERSONNAGE

Les étapes pour créer un personnage sont les suivantes :

1. Choisir un archétype parmi ceux typiques de l'univers du jeu.
2. Répartir 14 points dans les Attributs, avec un minimum de 2 et un maximum de 4, sauf pour l'attribut clef de l'archétype qui peut aller jusqu'à 5.
3. Répartir 12 points de compétence, avec un minimum de 0 et un maximum de 2, sauf pour la compétence clef de l'archétype qui peut aller jusqu'à 3.
4. Choisir un talent parmi ceux dont dispose l'archétype à la création. Dans des univers modernes, ces talents seront en relation avec l'occupation du personnage. Dans un univers médiéval fantastique, ces talents pourront être spécifiques à l'espèce du personnage.
5. Noter l'équipement de départ du personnage selon l'archétype.
6. Donner un nom à son personnage.
7. Fournir une brève description de son personnage.

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

TRAUMATISMES

D6	Traumatisme	Type	Effets
1	Stupeur	Instantané	Perte de son prochain Tour
2	Hurlements	Instantané	Tous les autres PJ subissent 1 Stress
3	Tremblements	Long	Pénalité de -2 à tous les jets
4	Fuite	Long	Le personnage fuit pour se mettre à l'abri
5	Catatonie	Long	Le personnage est figé
6	Folie furieuse	Long	Attaque le PJ ou PNJ le plus proche

Le Stress des Hurlements peut à son tour briser un autre PJ. Les personnages souffrant d'un traumatisme Instantané n'ont pas besoin d'être soignés et reviennent à 4 points de Stress après en avoir subi les effets. Par contre, les effets des traumatismes Longs persistent jusqu'à ce qu'ils soient soignés avec un jet réussi de Psychologie, ou jusqu'à ce que le personnage se repose : dès que son Stress redescend à 4, il n'est plus Brisé et le Traumatisme disparaît. La crise de Folie furieuse cesse lorsqu'un des protagonistes est brisé ou si elle a été calmée par un jet de Psychologie.

Un personnage ne peut faire qu'un seul jet de Psychologie pour soigner le Traumatisme d'un personnage Brisé. Le patient perd un nombre de points de Stress égal au nombre de succès du jet de Psychologie et le Traumatisme est guéri.

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

COMBATS ET DÉGÂTS

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

ROUND ET INITIATIVE

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

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

Surprise

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

Échanger l'Initiative

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

JOUER SON TOUR

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

Mouvement

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

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

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

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

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

Actions

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

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

ATTAQUE

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

On ne compte pas les munitions des armes à Distance, on considère que les personnages en ont assez pour le combat. Par contre, si un joueur obtient un 1 après avoir poussé un jet de Combat à Distance, au lieu de subir 1 Dégât, l'arme est à court de munitions (chargeur vide, carquois épuisé…). Il doit dépenser l'Action de son prochain Tour à recharger s'il souhaite encore tirer avec cette arme.

Attaques Spéciales

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

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

La Mort

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

Soins

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

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

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

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

Stress

Le Stress peut être occasionné par la poussée d'un jet d'une compétence liée à l'Esprit ou à l'Empathie, ou en assistant à des événements horribles ou inquiétants. Chaque point de Stress subi par un personnage lui donne un malus à ses jets de compétences mentales. Ainsi, un personnage ayant subi 3 points de Stress fera tous ses jets de compétence dépendant de l'Esprit ou de l'Empathie avec un malus de -3.

Lorsqu'un personnage subit un cinquième Stress, il est Brisé. Il ne peut plus agir de lui-même : son comportement dépend du Traumatisme subi. De plus, si le Stress subi n'est pas causé par une poussée, il subit un Traumatisme et doit faire un jet sur la table correspondante.

ARMURES

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

DÉGÂTS ET STRESS

Les personnages commencent la partie avec 0 Dégât et 0 Stress. Les Dégâts et le Stress subis affectent les jets de compétences physiques ou mentales d'un personnage.

Dégâts

Les Dégâts peuvent être occasionnés par la poussée d'un jet d'une compétence liée à la Vigueur ou à l'Agilité, ou par des attaques physiques. Chaque point de Dégât subi par un personnage lui donne un malus à ses jets de compétences physiques. Ainsi, un personnage ayant subi 3 points de Dégât fera tous ses jets de compétence dépendant de la Vigueur ou de l'Agilité avec un malus de -3.

Lorsqu'un personnage subit un cinquième Dégât, il est Brisé. Il ne peut alors plus rien faire. De plus, si le Dégât subi n'est pas causé par une poussée, il subit une Blessure Critique et doit faire un jet sur la table correspondante.

BLESSURES CRITIQUES

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

Les blessures ne sont pas cumulatives : une blessure remplace celles qui se trouvent plus haut dans la table. Si le personnage tire une blessure moins grave ou égale à celle dont il souffre déjà, sa blessure s'aggrave et devient celle de la ligne suivante de la table.

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

Parade

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

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

Viser

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

Couverture

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

Attaques Furtives

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

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

Modificateurs d'Attaque

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

MODIFICATEURS DE COMBAT RAPPROCHÉ

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

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

MODIFICATEURS DE COMBAT À DISTANCE

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

Armes

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

Arme	Bonus	Dégâts	Portée
Mains nues	-	0	Contact
Instrument contondant	+1	1	Contact
Couteau	+1	1	Contact
Massue	+2	1	Contact
Épée	+2	2	Contact
Hache de bataille	+2	3	Contact
Lance	+1	2	Contact
Pierre	-	0	Distance
Fronde	+1	1	Distance
Javelot	+1	2	Distance
Arc	+2	1	Distance
Arbalète	+1	2	Distance
Pistolet	+2	1	Distance
Fusil	+2	2	Distance
Fusil d'assaut	+3	2	Distance
Mitrailleuse	+3	3	Distance

Recharger une arbalète après chaque tir compte comme une Action.

Armures

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

