MINI YEAR ZERO

RÉSUMÉ DES RÈGLES

JET DE COMPÉTENCE

Lancer autant de D6 que la colonne Dés (**attribut + niveau**), ± bonus/malus (équipement, circonstances). Chaque **6** est un **succès** ; il en faut au moins un. Les succès en plus améliorent le résultat. À 0 dé, l'action est impossible. Une action évidente réussit sans jet.

POUSSER UN JET

Relancer tous les dés qui ne montrent ni 1 ni 6. Si au moins un dé montre un **1** (premier jet compris), le personnage subit **1 Dégât** (compétence de Vigueur ou d'Agilité) ou **1 Stress** (Esprit ou Empathie), ou une autre conséquence au choix du MJ. Un jet passif (non initié par le personnage) ne se pousse pas.

ENTRAIDE ET OPPOSITION

Chaque aidant donne **+1** (max. +3), à déclarer avant le jet ; en combat, il perd son Action. **Jet opposé** : le plus de succès l'emporte ; égalité = statu quo (on rejoue si l'égalité est impossible). Seul le personnage actif peut pousser.

ATTRIBUTS ET COMPÉTENCES

Vigueur : Force, Endurance, Combat Rapproché. **Agilité** : Mobilité, Discrétion, Combat à Distance. **Esprit** : Connaissances, Perception, Survie. **Empathie** : Psychologie, Persuasion, Médecine.

CRÉATION DE PERSONNAGE

1. Choisir un archétype.
2. 14 points d'attributs (2 à 4 ; 5 pour l'attribut clef).
3. 12 points de compétences (0 à 2 ; 3 pour la compétence clef).
4. Un talent, l'équipement de départ, un nom, une description.

Encombrement : 2 × Vigueur objets ; les 3 armes de la section Armes ne comptent pas (chercher une arme dans l'équipement = 1 Action). **Expérience** : 1 Progression par Scénario = +1 niveau de compétence (max. 5) ; un talent coûte 3 Progressions.

TEMPS

Round : 5 à 10 secondes (combat). **Scène** : quelques minutes. **Scénario** : quelques heures ou jours (une session).

INITIATIVE

Chaque personnage (ou groupe d'adversaires du même type) reçoit une carte de 1 à 10 ; on agit dans l'ordre croissant, le même à chaque Round. **Surprise** : ceux qui surprennent jouent un Round sans que leurs adversaires agissent. **Échanger** sa carte avec un allié ou un adversaire qui n'a pas encore agi ce Round.

TOUR DE JEU

1 Mouvement + 1 Action, dans l'ordre voulu. L'Action peut devenir un second Mouvement (pas l'inverse). **Mouvement** : aller au Contact, s'éloigner, changer de zone, se relever, se mettre à couvert, viser, parer. Quitter le Contact : jet de Mobilité, sinon l'adversaire obtient une attaque gratuite non parable. Dégainer, ramasser, parler : actions gratuites.

ATTAQUE

Combat Rapproché au Contact, **Combat à Distance** sinon. Au moins un succès pour toucher. **Dégâts** = base de l'arme + 1 par succès (premier compris) − armure. Munitions non comptées ; un 1 en poussant un tir = plus de munitions (recharger = 1 Action). Arbalète : recharger après chaque tir = 1 Action.

OPTIONS DE COMBAT

Attaque spéciale au Contact (désarmer, renverser, repousser, point faible, assommer) : à annoncer, au moins 2 succès, sinon échec ; désarmer, renverser, repousser : sans Dégâts ; point faible : armure ignorée ; assommer : Dégâts normaux, sans Blessure Critique si la cible est Brisée. **Parade** : coûte le Mouvement, arme ou outil en main, à annoncer avant le jet adverse ; jet de Combat Rapproché sans bonus d'arme, chaque succès annule un succès de l'attaque. **Viser** : Mouvement, +2 à Distance. **Couverture** : −1 succès à l'attaquant à Distance. **Attaque furtive** : Discrétion contre Perception ; réussite = Surprise et +3. **Embuscade** : +2 en Discrétion.

DÉGÂTS

Chaque Dégât = **−1** aux jets de Vigueur et d'Agilité. Au **5e** : **Brisé** (plus aucune action) ; s'il ne vient pas d'un jet poussé, **Blessure Critique** (D6) ; une blessure moins grave ou égale aggrave la blessure actuelle d'une ligne. **Mortelle** : jet contre la mort (Endurance sans malus, non poussable) à chacun de ses Tours. **Soins** : Médecine sur un personnage Brisé (−2 sans trousse de soins, +2 à l'hôpital) ; stabilise, 1 Dégât soigné par succès ; une tentative par blessure (sauf meilleur matériel). **Repos** : 1 Dégât par heure de repos complet, avec de quoi manger et boire.

STRESS

Causes : poussée d'un jet d'Esprit ou d'Empathie, événements horribles ou inquiétants. Chaque Stress = **−1** aux jets d'Esprit et d'Empathie. Au **5e** : **Brisé**, n'agit plus de lui-même (le Traumatisme dicte son comportement) ; hors jet poussé, **Traumatisme** (D6). Instantané : retour à 4 Stress. Long : soigné par un jet de Psychologie (un seul ; −1 Stress par succès) ou par un repos qui ramène le Stress à 4. **Repos** : 1 Stress par heure de repos complet, en lieu calme et sûr.

MONSTRES

Vitesse : nombre de Tours par Round (une carte d'initiative chacun). **Santé** : à 0, le monstre meurt. **Protection** : armure naturelle. Actions tirées au hasard dans une table ou choisies par le MJ ; chaque attaque indique Dés, Dégâts (+1 par succès), Blessure, Parade et Esquive ; attaques non parables sauf mention, parfois esquivables (Mobilité, coûte un Mouvement).