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%

CRÉATION DE PERSONNAGE

1. Choisir un **archétype** typique de l'univers du jeu.
2. Répartir **14 points** dans les **Attributs** : de 2 à 4, jusqu'à 5 pour l'attribut clef de l'archétype.
3. Répartir **12 points** de **Compétence** : de 0 à 2, jusqu'à 3 pour la compétence clef de l'archétype.
4. Choisir un **Talent** de l'archétype.
5. Noter l'**équipement** de départ de l'archétype.
6. Donner un **nom** et une brève **description** au personnage.

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

Colonne Dés de la feuille = attribut + niveau de la compétence (colonne Niveau).

MODIFICATEURS DE COMBAT RAPPROCHÉ

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

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

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

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

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

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

RAPPELS DE COMBAT

Dégâts infligés = Dégâts de base de l'arme + 1 par succès (premier compris) − protection de l'armure.

On lance autant de dés que la colonne Dés (attribut + niveau de compétence), plus les bonus de l'équipement ; chaque 6 est un succès.

Viser (Mouvement) : +2 au Combat à Distance. Couverture : −1 succès à l'attaquant à Distance. Attaque furtive réussie : Surprise et +3.

Parade (Mouvement) : jet de Combat Rapproché sans bonus d'arme ; chaque succès annule un succès de l'attaque. Arbalète : recharger après chaque tir compte comme une Action.

DÉGÂTS, BLESSURES ET MORT

5e Dégât : le personnage est **Brisé**. Si ce Dégât ne vient pas d'un jet poussé, il subit une **Blessure Critique** (D6). Les blessures ne sont pas cumulatives : une blessure remplace celles situées plus haut dans la table ; une blessure moins grave ou égale à la blessure actuelle l'aggrave d'une ligne.

Mortelle : jet contre la mort (Endurance, sans malus, non poussable) à chacun de ses Tours jusqu'aux soins ; échec = mort.

Soins : jet de Médecine sur un personnage Brisé (−2 sans trousse de soins, +2 à l'hôpital) ; un succès le stabilise, chaque succès soigne 1 Dégât. Une seule tentative par blessure (sauf meilleur matériel).

Récupération : 1 Dégât par heure de repos complet, avec de quoi manger et boire.

STRESS ET TRAUMATISMES

Causes : poussée d'un jet d'Esprit ou d'Empathie, événements horribles ou inquiétants. Chaque Stress donne −1 aux jets d'Esprit et d'Empathie.

5e Stress : le personnage est **Brisé** ; il n'agit plus de lui-même, son Traumatisme dicte son comportement. Hors jet poussé, il subit un **Traumatisme** (D6).

Instantané : pas de soin nécessaire, le personnage revient à 4 Stress. **Long** : disparaît avec un jet de Psychologie réussi (un seul jet ; 1 Stress retiré par succès) ou après un repos qui ramène le Stress à 4.

Récupération : 1 Stress par heure de repos complet dans un endroit calme et sûr.

MINI YEAR ZERO

FICHE DE PERSONNAGE

NOM : _____

ARCHÉTYPE : _____

DESCRIPTION : _____

NOTES : _____

	Niveau	Dés
VIGUEUR		
Force		
Endurance		
Combat Rapproché		
ESPRIT		
Connaissances		
Perception		
Survie		
AGILITÉ		
Mobilité		
Discrétion		
Combat à Distance		
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

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