

# Notes de Conception

Pour l'initiation ou les One Shot, il est utile de proposer un système Year Zero Engine simplifié corrigé des difficultés rencontrées par les joueurs. Voici une liste des propositions pour simplifier le système:

- **Concision** : Pour faciliter la lecture du système il faudrait en travailler la concision.
- **Création de personnage** : Devrait être une règle optionnelle à l'usage du MJ pour préparer des scénarios. En effet, on ne crée en général pas de personnage pour des parties d'initiation ou des one shot.
- **Unités de temps** : Simplifier en ne gardant qu'une seule unité de temps : le Round. Les autres durées seront exprimées avec des unités naturelles (heures, jours, etc), si possible entières (1 heure, 1 jour, 1 semaine).
- **Difficulté** : Par de difficulté des jets (par un nombre de succès à obtenir). Elle fait double emploi avec le système de bonus et malus.
- **Les compétence** : Devoir faire la somme de l'attribut et de la compétence pour chaque jet est pénible et souvent source de confusion. Pour simplifier, n'indiquer sur la feuille de personnage pour la compétence directement la somme attribut + compétence.
- **Mouvement** : Remplacer les actions rapides par un mouvement. À part pour la Visée et la Parade, ces actions rapides sont des mouvements, donc il est plus simple de les appeler Mouvement et de faire deux exceptions.
- **Portées** : Simplification par la définition de deux portées : au Contact et à Distance. Il est en effet rare que l'on utilise d'autre portées en cours de partie.
- **Surprise** : On simplifiera la surprise en accordant un Tour aux personnages qui surprennent leurs adversaires sans que ceux-ci puissent agir.
- **Dégâts et Stress** : On la remplacera par une case Dégâts, ce qui indiquera le malus à appliquer aux actions Physiques (qui dépendent de la Vigueur ou de l'Agilité). De même il y aura une case Stress, qui indiquera donc directement le malus aux actions Mentales (qui dépendent de L'Intellect ou de l'Empathie).
- **Blessures Critiques** : On simplifiera la table de blessure critique avec 6 entrées (de manière à éviter la confusion entre D6 de dizaine et d'unité) et avec des descriptions plus floues pour laisser plus de choix d'interprétation au MJ. On aura 3 tables pour les blessures Contondantes, Coupantes et Perforantes pour plus de réalisme.
- **Dégâts des armes** : Les joueurs ont du mal à comprendre comment les dégâts des armes sont calculés. Pour simplifier le calcul on ajoutera les dégâts de base des armes au nombre de succès. On doit donc soustraire 1 aux dégâts habituels des armes (les poings font donc des dégâts de base de 0).
- **Couverture** : Gérée par un malus au jet de Tir. Cela évite de trop nombreux jets de dés. Les boucliers sont gérés de la même manière : avec un malus au jet de Combat ou de Tir (-1 à -3).
- **Encombrement** : Souvent compliqué à gérer par les joueurs. Il n'y a donc pas de gestion de l'encombrement et il sera laissé à l'appréciation du MJ.
- **Expérience** : Simplification en accordant une amélioration de compétence après chaque scénario. Il est possible d'économiser 3 améliorations pour acquérir un Talent, avec une justification scénarisée (PNJ pour la formation, quête, etc).
- **Cartes** : Pour simplifier la gestion de la feuille de personnage, on pourra proposer des cartes pour les talents, les blessures, les objets et les armes. Elles évitent de perdre du temps à recopier des caractéristiques sur la feuille de personnage. Par contre il faudra fournir aux

joueurs de enveloppes si l'on souhaite sauvegarder l'état de la feuille de personnage entre les parties.

- **Marqueurs** : Il peut être utile de disposer de marqueurs (comme des gemmes en plastique, de petits dés ou autres) pour matérialiser les Dégâts ou le Stress sur les feuilles de personnage. Cela évite d'écrire sur les feuilles de personnage (utile si l'on souhaite les réutiliser) et cela permet au MJ de visualiser l'état des personnages.
- **Brisé** : Lors de parties d'initiation, on peut ne pas appliquer l'état bisé (il ne se passe rien de spécial lorsqu'un personnage subit plus de 4 dégâts ou Stress). Il continue à subir les malus correspondant, mais cela n'empêche pas le joueur de continuer la partie.
- **Personnalisation** : On pourra laisser au joueur le soin de personnaliser sa feuille de personnage en lui laissant le choix du genre, du nom et de son talent de départ (parmi une courte liste).