

# Year Zero Engine SRD V0

2023-01-01

- [Licence pour le Year Zero Engine](#)
- [Introduction](#)
  - [Les bases](#)
    - [Les joueurs](#)
    - [Le maître de jeu](#)
  - [Caractéristiques principales](#)
    - [Accessible](#)
    - [Rapide et décisif](#)
    - [No pain, no gain](#)
    - [Centré sur le joueur](#)
    - [Pilotés par l'histoire](#)
    - [Adaptable](#)
  - [Accessoires du jeu](#)
    - [Feuille de personnage](#)
    - [Dés](#)
    - [Cartes personnalisées](#)
    - [Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?](#)
- [Personnages joueurs](#)
  - [Fiche de personnage](#)
  - [Archétype](#)
  - [Âge](#)
  - [Attributs](#)
  - [Compétences](#)
  - [Talents](#)
  - [Relations](#)
  - [Matériel](#)
  - [Encombrement](#)
    - [Objets légers et lourds](#)
    - [Objets minuscules](#)
    - [Encombré](#)
    - [Consommables](#)
  - [Apparence](#)
  - [Nom](#)
  - [Expérience](#)
    - [Dépenser les PE](#)
    - [Changer ses relations](#)
- [Compétences](#)
  - [Les 12 compétences de base](#)
  - [Lancer les dés](#)
    - [Couleurs différentes](#)
    - [Six signifie succès](#)
    - [Les uns vous nuisent](#)

- [Faire un jet sans compétence](#)
- [L'art de l'échec](#)
- [Chances de succès](#)
- [Pousser un jet](#)
  - [Les écueils en action](#)
- [Une seule chance](#)
- [Jets de groupe](#)
- [Modificateurs](#)
  - [Difficulté](#)
  - [Entraide](#)
- [Jets opposés](#)
- [Équipement](#)
  - [L'équipement se dégrade](#)
  - [Réparation](#)
- [Les compétences](#)
  - [Vigueur \(Force\)](#)
  - [Combat \(Force\)](#)
  - [Bricolage \(Force\)](#)
  - [Discretion \(Agilité\)](#)
  - [Mobilité \(Agilité\)](#)
  - [Tir \(Agilité\)](#)
  - [Observation \(Esprit\)](#)
  - [Compréhension \(Esprit\)](#)
  - [Survie \(Esprit\)](#)
  - [Manipulation \(Empathie\)](#)
  - [Psychologie \(Empathie\)](#)
  - [Soins \(Empathie\)](#)
- [Talents](#)
  - [Talents généraux](#)
    - [Garde du corps](#)
    - [Compassion](#)
    - [Réflexes rapides](#)
    - [Chirurgien de terrain](#)
    - [Poids plume](#)
    - [Sixième sens](#)
    - [Cogneur](#)
    - [Coriace](#)
    - [Curieux](#)
    - [Tueur](#)
    - [Chanceux](#)
    - [Menaçant](#)
    - [Sans pitié](#)
    - [Mulet](#)
    - [Plus rapide que son ombre](#)
    - [Téméraire](#)
    - [Deuxième chance](#)
    - [Robuste](#)
    - [Vigilant](#)

- [Spécialiste des armes](#)
- [Combat et dégâts](#)
  - [Cartes et zones](#)
    - [Jouer sans cartes](#)
    - [Caractéristiques de zones](#)
    - [Frontières et lignes de vue](#)
    - [Portées](#)
  - [Mesure du temps](#)
  - [Actions et initiative](#)
    - [Tirer l'initiative](#)
    - [Surprise](#)
    - [Talents](#)
    - [Changer l'initiative](#)
  - [Actions lentes et rapides](#)
    - [Actions lentes](#)
    - [Actions rapides](#)
    - [Aider les autres](#)
  - [Déplacements](#)
    - [Fuir le combat](#)
  - [Emboscades et attaques furtives](#)
    - [Modificateurs pour les attaques furtives](#)
  - [Conflits sociaux](#)
    - [Résolution](#)
    - [Position de négociation](#)
    - [Manipulation de groupe](#)
    - [Portée](#)
  - [Combat rapproché](#)
    - [Résolution](#)
    - [Parade](#)
    - [Agripper](#)
    - [Retraite](#)
  - [Combat à distance](#)
    - [Modificateurs d'attaque à distance](#)
    - [Résolution](#)
    - [Armes à feu et munitions](#)
    - [Arcs et frondes](#)
    - [Surveillance](#)
  - [Armes](#)
    - [Table des armes](#)
  - [Dégâts](#)
    - [Subir des dégâts](#)
    - [Armures](#)
    - [Couverture](#)
  - [Brisé](#)
    - [Dégâts supplémentaires](#)
    - [Coup de grâce](#)
  - [Récupérer](#)
    - [Se relever](#)

- [Blessures critiques](#)
  - [Mort](#)
  - [Guérison](#)
  - [Dégâts atypiques](#)
  - [Dégâts lorsqu'on pousse un jet](#)
  - [Blessures critiques physiques](#)
  - [Blessures critiques mentales](#)
- [États](#)
  - [Affamé](#)
  - [Déshydraté](#)
  - [Épuisé](#)
  - [Gelé](#)
- [Feu](#)
- [Explosion](#)
- [Chute](#)
- [Noyade](#)
- [Poison](#)
  - [Poison mortel](#)
  - [Poison paralysant](#)
  - [Poison soporifique](#)
  - [Poison hallucinogène](#)
- [Maladie](#)
  - [Aide médicale](#)
- [Peur](#)
- [Obscurité](#)
- [Montures](#)
- [Appendice I](#)
  - [OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A](#)
- [Historique de la traduction](#)

[Archive contenant ce document au format HTML, Epub et PDF.](#)

Merci à [Frank Mitchell](#) pour son fichier Markdown de la VO.

## Licence pour le Year Zero Engine

Afin de publier un produit utilisant l'OGL du moteur Year Zero Engine, suivez les étapes suivantes :

1. Lisez le texte de l'Open Game License que vous trouverez [ici](#).
2. Copiez le texte de la licence OGL et incluez le texte complet quelque part dans votre produit.
3. Utilisez le texte entre encadré ci-dessous comme le début de votre section 15 de l'OGL.
4. Remplacez tout le [texte entre crochets] par les spécificités de votre produit.
5. [Téléchargez](#) le logo du moteur Year Zero et placez-le quelque part sur votre produit.
6. Si vous le souhaitez, vous pouvez proposer votre jeu à la vente sur le [Free League Workshop](#), programme pour la communauté Free League sur DrivethruRPG.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Year Zero Engine © 2019 by Fria Ligan AB. Developed, authored, and edited by Tomas Härenstam.

# Year Zero Engine SRD

[Name of this document or material] Copyright [Year], [Copyright Holder's Name]; Author[s] [Insert the name or names of the author or authors of this document]

In accordance with the Open Game License Section 8 "Identification" the following designate Open Game Content and Product Identity:

## OPEN GAME CONTENT

[Insert a clear designation of what parts of this document you are releasing as Open Game Content, making it eligible for use by others under the Open Game License. Note that existing Open Game Content must remain OGC. Example: "The contents of this document are declared Open Game Content except for the portions specifically declared as Product Identity."]

## PRODUCT IDENTITY

[Insert a clear explanation of what parts of this document are designated as Product Identity and hence excluded from the designation of Open Game Content. Examples: "All content of this document is Open Game Content" or "All artwork, logos, symbols, designs, depictions, illustrations, maps and cartography, likenesses, and other graphics, unless specifically identified as Open Game Content" or "Any elements of the proprietary setting, including but not limited to capitalized names, organization names, characters, historic events, and organizations; any and all stories, storylines, plots, thematic elements, documents within the game worlds, quotes from characters or documents, and dialogue"]



Year Zero Engine logo

©2019 Fria Ligan AB.

Ceci est la version OGL de ce texte. La licence se trouve à la fin de ce document.

## Introduction

Bienvenue dans le monde de Year Zero Engine. Ce document décrit le moteur de jeu de rôle sur table Year Zero Engine, utilisé dans les jeux Free League tels que *Mutant : Year Zero*, *Coriolis - Le Troisième Horizon*, *Tales from the Loop* et *Forbidden Lands*.

## Les bases

Cette section présente quelques concepts clés du jeu de rôle, et comment ils sont utilisés dans les jeux utilisant le moteur Year Zero Engine.

## Les joueurs

Chaque joueur, sauf un, contrôle un personnage joueur ou PJ. Vous décidez ce que votre PJ pense et ressent, ce qu'il dit et fait - mais pas de ce qui lui arrive. C'est à vous, en tant que joueur, de vous immerger dans votre PJ. Il peut s'agir d'un aventurier dans un monde fantastique lointain, mais il est tout de même, au fond de lui-même, un personnage avec des sentiments et des rêves, tout comme vous. Essayez d'imaginer : comment réagiriez-vous si vous étiez à sa place ? Que feriez-vous ? Les personnages joueurs sont toujours les protagonistes de l'histoire. Le jeu parle de vous. Vos

décisions, vos aventures.

## Le maître de jeu

Le dernier joueur est le Maître de Jeu ou MJ. Il vous décrit l'univers du jeu, il incarne les personnes que vous rencontrez et il contrôle les ennemis que vous combattez. Le jeu est une conversation entre les joueurs et le MJ, dans les deux sens, jusqu'à ce que survienne une situation critique où l'issue est incertaine. Il est alors temps de sortir les dés... Pour en savoir plus, lisez [le chapitre sur les compétences](#).

C'est le rôle du MJ de mettre des obstacles sur votre chemin et de défier les PJ, en les forçant à montrer ce dont ils sont vraiment capables. Mais ce n'est pas au MJ de décider de tout ce qui se passe dans la partie; et surtout, pas de la façon dont votre histoire est censée se terminer. Cela se décide dans le jeu. C'est la raison pour laquelle vous jouez au jeu, pour découvrir comment votre histoire se termine.

### Ces encadrés

Des encadrés tels que celui-ci sont intercalés dans le texte des règles. Ils contiennent généralement des variantes de règles, des commentaires et des conseils sur la façon de jouer.

## Caractéristiques principales

Le Year Zero Engine a été développé à l'origine pour *Mutant : Year Zero*, mais il a été modifié et adapté à un large éventail de jeux avec différents thèmes et décors. Pourtant, six caractéristiques essentielles du jeu restent les mêmes dans toutes les itérations. Elles sont énumérées et expliquées ci-dessous.

### Accessible

Les bases du Year Zero Engine sont très faciles à apprendre : lancez un ensemble de dés à six faces, vous devez obtenir au moins un six pour réussir, et plus vous obtenez de six, meilleur est le résultat. Ce principe simple est très facile à expliquer aux nouveaux joueurs, ce qui rend le jeu d'un abord facile. La complexité et la profondeur sont ajoutées petit à petit, offrant plus de choix au joueur au fur et à mesure qu'il apprend à connaître le système.

### Rapide et décisif

Le Year Zero Engine est rapide, il produit instantanément des résultats significatifs en supprimant tous les jets de dés, la comptabilité et les calculs qui ne font pas avancer l'action. Les systèmes de combat du Year Zero Engine sont souvent mortels, cantonnant les conflits à des moments décisifs. Les risques sont élevés et les PJ sont rarement à l'abri du danger, quelle que soit leur expérience.

### No pain, no gain

Le fait de devoir obtenir des six pour réussir peut donner l'impression que les chances de succès sont minces avec le Year Zero Engine. Vous pouvez augmenter vos chances de manière significative en poussant votre jet, c'est-à-dire en relançant les dés. Mais pousser le jet a toujours un coût. Cette dynamique vous pousse constamment à peser le pour et le contre et rend le moteur Year Zero

## Year Zero Engine SRD

Engine particulièrement adapté aux jeux âpres et axés sur la survie.

### Centré sur le joueur

Dans les jeux motorisés par le Year Zero Engine, les joueurs et leurs personnages sont au cœur de l'histoire. Les PJ sont les protagonistes de l'histoire, jamais les PNJ. Les règles se concentrent sur les PJ et leurs actions, tandis que les PNJ sont gérés rapidement et efficacement par le maître de jeu. Le système est conçu pour toujours présenter aux joueurs des choix significatifs.

### Pilotés par l'histoire

Le jeu de rôle consiste à créer des histoires, des moments mémorables à la table de jeu dont vous vous souviendrez pendant des années. Le Year Zero Engine est conçu pour produire des effets dramatiques qui feront avancer votre histoire et lui feront prendre des tournures inattendues.

### Adaptable

Le Year Zero Engine est conçu pour être très adaptable à différents styles de jeu, thèmes et configurations de jeu. En utilisant les compétences et les talents de manière modulaire, le système crée des blocs de construction qui peuvent être très facilement ajoutés, retirés et réorganisés.

### Accessoires du jeu

Les jeux motorisés par le Year Zero Engine laissent généralement une grande place à l'improvisation et à la créativité. Cependant, ils fournissent également un certain nombre d'outils pour vous aider à créer votre propre histoire.

### Feuille de personnage

MODIFIÉ (2020-03-29) : reflète les modifications apportées à la version originale.

Pour décrire votre personnage, vous utilisez une feuille de personnage. Le document que vous lisez ne comprend pas de feuille de personnage, car toute partie utilisant le Year Zero Engine nécessitera une feuille adaptée à la version des règles et au cadre de jeu choisi. La façon dont vous créez votre personnage sera décrite dans le chapitre suivant.

### Dés

En tant que personnage d'un jeu Year Zero Engine, vous devrez prendre des risques. Tôt ou tard, vous vous retrouverez dans des situations dont l'issue est incertaine, quelles que soient vos compétences. Il est temps de sortir les dés. Des dés standards à six faces (également appelés D6) sont nécessaires pour jouer avec le Year Zero Engine, de préférence entre 10 et 15 de trois couleurs différentes. Certaines variantes des règles (voir [le chapitre sur les compétences](#)) peuvent utiliser d'autres types de dés, notamment D8, D10 et D12.

#### Jeter les dés

Les règles vous demanderont parfois de lancer un D3, 2D6 ou un D66. Un D3 signifie que vous lancez un D6 et divisez le résultat par deux, en arrondissant au supérieur. 2D6 signifie que vous

## Year Zero Engine SRD

lancez deux dés à six faces et que vous additionnez les résultats. D66 signifie que vous lancez deux D6. Le premier dé représente le chiffre des dizaines et le second le chiffre des unités. Cela donne un résultat compris entre 11 et 66. Vous pouvez même jeter un D666, en lançant trois dés à six faces. Le premier dé compte alors comme le chiffre des centaines, le deuxième comme celui des dizaines et le troisième comme le chiffre des unités.

### Cartes personnalisées

D'autres accessoires utiles pour les jeux Year Zero Engine sont des jeux de carte personnalisés. Les cartes peuvent être utilisées comme référence pour l'équipement ou les PNJ, mais aussi pour déterminer aléatoirement l'initiative en combat. Pour en savoir plus à ce sujet, lisez la section [Combat et dégâts](#).

### Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Si vous êtes arrivé jusqu'ici sans savoir ce qu'est un jeu de rôle, félicitations ! Bienvenue dans un passe-temps enrichissant et créatif. Le jeu de rôle est une forme unique de jeu, ou d'expression culturelle si vous préférez, qui combine le jeu sur table et la narration. Les jeux de rôle vous donnent un ensemble de règles et vous permettent de créer votre propre histoire avec vos amis d'une manière à laquelle les livres, les films, la télévision et même les jeux vidéo ne peuvent prétendre.

Si vous avez besoin de conseils ou d'idées, une excellente ressource est le forum de notre site Web, <http://freeleaguepublishing.com>. Bienvenue !

## Personnages joueurs

Votre personnage joueur, ou PJ, est votre atout le plus précieux dans n'importe quel jeu Year Zero Engine. Il est votre avatar, vos yeux et vos oreilles dans le monde. Mais en retour, il dépend de vous pour prendre les bonnes décisions. Ne faites pas tout foirer. Prenez votre PJ au sérieux et jouez-le comme s'il s'agissait d'une vraie personne. C'est plus amusant ainsi. En même temps, n'essayez pas de protéger votre PJ de tous les dangers possibles. Le but du jeu est de créer une bonne histoire. Pour cela, vous devez prendre des risques.

Au cours du jeu, votre PJ va changer et s'améliorer. Ses compétences et ses talents peuvent être développés par l'expérience, mais vous pouvez également découvrir comment sa personnalité change et se forme d'une manière qui ne peut être mesurée par des chiffres sur une feuille. C'est à ce moment-là que votre personnage prend véritablement vie.

### Fiche de personnage

Pour créer votre personnage, vous avez besoin d'une feuille de personnage. Le document que vous lisez ne comprend pas de feuille de personnage, car chaque jeu motorisé par le Year Zero Engine nécessitera une feuille adaptée à la version des règles et au cadre de jeu choisi.

#### Les 10 étapes de la création

La façon dont vous créez votre personnage est expliquée en détail dans ce chapitre. Le résumé ci-dessous est un aperçu utile. Prenez une feuille de personnage (ou une feuille blanche), un crayon, et suivez ces étapes :



1. Choisissez votre Archétype.
2. Décidez de votre Âge.
3. Dépensez des points pour vos Attributs.
4. Dépensez des points pour vos Compétences.
5. Choisissez vos Talents de départ.
6. Choisissez votre Grand rêve.
7. Définissez vos Relations avec les autres personnages.
8. Choisissez votre Équipement.
9. Décidez de votre Apparence.
10. Choisissez votre Nom.

## Archétype

La plupart des jeux Year Zero Engine proposent une liste d'archétypes de personnages parmi lesquels choisir. Les archétypes, que l'on peut aussi appeler "rôles", "professions" ou "carrières", dépendent de l'univers du jeu et aident les joueurs à le comprendre.

L'archétype détermine le type de personne que vous êtes, vos antécédents et votre rôle dans le groupe. Votre archétype influencera vos attributs, vos compétences, votre équipement de départ et les talents de départ que vous pouvez acquérir.

Les archétypes peuvent sembler stéréotypés, et ils le sont. Choisir un archétype est un moyen rapide pour vous et les autres joueurs d'avoir une idée de votre personnage. Mais n'oubliez pas que votre personnage est plus que son archétype. L'archétype n'est qu'un point de départ vers la création d'un personnage de joueur unique.

## Âge

L'étape suivante consiste à choisir votre âge. L'âge (pour les humains) est divisé en trois catégories : jeune (jusqu'à 25 ans), adulte (26-50 ans) et vieux (50 ans et plus). Vous choisissez votre âge librement. Notez votre choix sur votre feuille de personnage. La catégorie d'âge que vous avez choisie affecte vos attributs et vos compétences. Vous en saurez plus à ce sujet ci-dessous.

## Attributs

Votre personnage possède quatre attributs qui indiquent vos capacités physiques et mentales de base, chacune étant évaluée sur une échelle de 1 à 5. Vos attributs sont utilisés lorsque vous lancez des dés pour effectuer des actions dans le jeu, et déterminent également la quantité de dégâts de différents types que vous pouvez encaisser avant d'être brisé. Plus d'informations à ce sujet dans la section [Combat et dégâts](#).

### Scores de départ :

Lorsque vous créez votre personnage, vous pouvez répartir un certain nombre de points entre vos attributs. Le nombre de points est déterminé par votre âge, voir le tableau ci-dessous. Vous pouvez attribuer un minimum de 2 et un maximum de 5 points à chaque attribut.

Âge	Points d'attribut
-----	-------------------

## Year Zero Engine SRD

Âge	Points d'attribut
Jeune	15
Adulte	14
Vieux	13

**FORCE** : La puissance musculaire brute et la vigueur.

**AGILITÉ** : Habileté, vitesse et capacités motrices.

**ESPRIT** : Perception sensorielle, intelligence et bon sens.

**EMPATHIE** : Charisme personnel et capacité à manipuler les autres.

### Attributs clés

Dans nombre de jeux Year Zero Engine, chaque archétype possède un "attribut clé". Vous pouvez avoir un score maximum de 5 dans votre attribut clé, les autres attributs sont limités à un maximum de 4.

## Compétences

Vos compétences sont les connaissances et les capacités que vous avez acquises au cours de votre vie. Elles sont importantes car elles déterminent, avec vos attributs, l'efficacité avec laquelle vous pouvez effectuer certaines actions dans le jeu. Il existe douze compétences de base, qui sont toutes décrites en détail dans [le chapitre Compétences](#). Certains jeux Year Zero Engine possèdent des compétences différentes ou en plus grand nombre.

Les compétences sont mesurées sur une échelle de 0 à 5. Plus le chiffre est élevé, mieux c'est.

**Niveau de compétence à 0 ?** Vous pouvez toujours effectuer un jet pour une compétence même si vous n'avez pas de niveau dans cette compétence. Dans ce cas, vous utilisez uniquement l'attribut associé à la compétence en question et l'équipement. Pour en savoir plus sur le fonctionnement des compétences, lisez le chapitre suivant.

**Niveaux de compétence de départ :** Lorsque vous créez votre personnage, vous attribuez un certain nombre de points à vos compétences. Le nombre de points est déterminé par votre âge, voir le tableau ci-dessous. Vous pouvez attribuer jusqu'à un maximum de 3 points à une compétence donnée. Vous pourrez augmenter le niveau de vos compétences au cours du jeu.

Âge	Points de compétence <sup>1</sup>
Jeune	8
Adulte	10
Vieux	12

### Compétences d'archétype

Dans nombre de jeux Year Zero Engine, les archétype proposent des compétences associées. Vous ne pouvez commencer le jeu avec une compétence de niveau 3 que pour les compétences de votre archétype. Toutes les autres compétences sont limitées à un niveau de départ de 1.

## Talents

Les talents sont des trucs, des astuces et des capacités mineures qui vous donnent un petit avantage. Ils sont plus spécialisés que les compétences et vous permettent d'affiner votre personnage. Les talents sont expliqués plus en détail dans [le chapitre Talents](#). Vous pouvez généralement choisir un talent lors de la création de votre personnage, mais vos choix sont limités. Votre archétype détermine généralement les talents que vous pouvez choisir. Vous pourrez apprendre d'autres talents en cours de jeu.

### Fierté

Dans certains jeux Year Zero Engine, votre PJ a une fierté, quelque chose de spécifique qui définit votre personnage et le fait se démarquer. Cela peut être une capacité, un événement dans votre passé, ou autre chose. Les archétypes peuvent suggérer des Fiertés, mais vous êtes libre d'en créer de nouvelles.

Une fois par session de jeu, vous pouvez mettre en avant votre Fierté pour obtenir un succès automatique lors d'un jet de dé. Vous pouvez utiliser votre Fierté après un jet raté, ou même après un jet réussi afin d'obtenir des succès supplémentaires. Vous devez expliquer comment votre Fierté vous aide. La MJ a le dernier mot, mais il devrait vous accorder le bénéfice du doute.

### Sinistre secret

Dans certains jeux Year Zero Engine, votre PJ a un sinistre secret, quelque chose que vous avez vécu avant le début du jeu et qui vous a marqué ou vous menace encore d'une manière ou d'une autre. En général, les archétypes suggèrent des Secrets sinistres, mais vous êtes libre d'en inventer. Les Sinistres secrets sont pour l'essentiel des outils que le MJ utilise pour pimenter ses histoires, mais ils peuvent également affecter le nombre de points d'expérience que vous obtenez après une session de jeu.

### Grand rêve

Votre objectif immédiat dans le jeu est de vivre un jour de plus. Mais à long terme, le simple fait de survivre ne suffit pas. Vous avez également une motivation propre, quelque chose que vous rêvez de voir se réaliser un jour, qui vous permet de rester debout alors qu'il serait plus facile de s'allonger et de mourir.

Vous pouvez créer votre propre Grand rêve, ou choisir parmi les suggestions listées pour votre archétype. Pendant le jeu, vous gagnerez des points d'expérience supplémentaires si vous risquez ou sacrifiez quelque chose de significatif pour vous rapprocher de la réalisation de votre Grand rêve.

## Relations

Vos PJ sont tous dans le même bateau en tant que groupe, mais vous êtes aussi un individu avec des relations personnelles avec les autres personnages joueurs.

Lorsque vous créez votre PJ, vous devez décrire votre relation avec chacun des autres personnages d'une courte phrase sur votre feuille de personnage. En général, il y aura des suggestions pour chaque archétype. Vous pouvez également les utiliser comme source d'inspiration pour vos propres idées.

Vos choix sont également importants pour le MJ, car il peut les utiliser pour créer des situations intéressantes dans le jeu.

**Ami :** Lorsque vous avez noté les relations avec les autres PJ, vous devez choisir celui dont vous vous sentez le plus proche. Ce PJ est votre ami. Indiquez votre choix dans la case appropriée de la feuille de personnage.

### Relations avec les PNJ

Dans les jeux Year Zero Engine où les PJ ont une base d'opérations clairement définie, comme l'Arche dans *Mutant : Year Zero*, il est utile que chaque joueur définisse également des relations avec deux PNJ : un PNJ que le PJ veut protéger et un autre que le PJ déteste ou avec lequel il est en rivalité. Les PNJ sont des outils très utiles au MJ afin de créer des situations intéressantes dans le jeu.

## Matériel

La plupart des jeux Year Zero Engine (mais pas tous) sont axés sur la survie, et le fait d'avoir le bon équipement vous aidera à y parvenir. Vous devez noter tous les objets que vous portez. Inscrivez un objet par ligne dans la section Équipement de votre feuille de personnage. S'il ne figure pas sur votre feuille, vous ne l'avez pas sur vous.

**Équipement de départ :** votre archétype détermine généralement l'équipement que vous pouvez choisir au début du jeu. Les vêtements et l'équipement utilisés pour transporter d'autres équipements ne comptent pas dans votre encombrement et n'ont pas besoin d'être notés.

## Encombrement

Vous pouvez porter un nombre d'objets ordinaires égal au double de votre force. Utilisez votre score de base de Force, et non le score temporaire réduit par les [dégâts](#).

### Objets légers et lourds

Un objet lourd compte pour deux objets ordinaires, et occupera généralement deux lignes sur votre feuille de personnage au lieu d'une. Certains objets lourds comptent pour trois ou même quatre objets ordinaires. À l'opposé, il y a des objets légers; ils comptent pour la moitié d'un objet ordinaire, et vous pouvez donc inscrire deux objets légers sur une ligne de votre feuille de personnage. Certains objets légers comptent pour un quart d'un objet ordinaire en termes d'encombrement; le poids de ces objets est écrit comme  $\frac{1}{4}$  dans les listes d'équipement.

## Objets minuscules

Les objets qui sont encore plus petits que les objets légers sont appelés minuscules. Ils sont si petits qu'ils n'affectent pas du tout votre encombrement. La règle générale est la suivante : si l'objet peut être caché dans un poing fermé, il est minuscule. Les objets minuscules doivent également être listés sur votre feuille de personnage.

## Encombré

Vous pouvez temporairement porter plus que votre limite d'encombrement normale (Force x 2 objets ordinaires). Dans ce cas, vous devez faire un jet de [Vigueur](#) chaque fois que vous voulez courir dans un round de combat ou marcher sur une distance significative. Si le jet échoue, vous devez soit laisser tomber ce que vous portez, soit rester où vous êtes, soit subir un point de [dégât](#) d'Agilité et continuer.

### Montures

Si vous avez un cheval ou autre monture, vous pouvez lui faire porter une partie de votre équipement. L'animal peut porter un nombre d'objets ordinaires égal au double de sa Force, et le double de ce nombre si vous descendez de cheval et le dirigez.

## Consommables

Une catégorie spéciale d'objets dans le jeu est appelée consommables. Il peut s'agir de nourriture, d'eau, de munitions, de flèches, de torches, de réserves d'air, d'énergie électrique ou autres selon le contexte du jeu. Vous n'avez pas besoin de suivre les consommables à tout moment. Le MJ vous fera savoir quand les ressources sont rares et qu'il est temps de commencer à les suivre.

**Valeur de ressource :** Vous suivez chaque consommable sur votre feuille de personnage en utilisant une valeur de ressource. Plus la valeur est élevée, mieux c'est.

**Jet de ressource :** À intervalles réguliers (en fonction du consommable en question), vous devez effectuer un jet de ressource. Cela signifie que vous devez lancer un nombre de dés égal à la valeur de ressource actuelle, mais jamais plus de six dés. Pour chaque 1 obtenu, la valeur de ressource est diminuée de 1. Lorsque la valeur de ressource atteint zéro, vous n'avez plus de consommable. Les effets du manque d'air, de nourriture et d'eau sont expliqués dans [Combat et dégâts](#).

**Consommables de groupe :** Habituellement, les consommables sont suivis individuellement, mais ils peuvent aussi être suivis pour le groupe dans son ensemble, selon la situation à l'appréciation du MJ.

**Partager :** Si vous voulez donner un consommable à une autre personne, il vous suffit d'augmenter la valeur d'approvisionnement du destinataire d'autant que vous diminuez la vôtre.

## Apparence

Vous pouvez décrire le visage, le corps et les vêtements de votre personnage sur votre feuille de personnage. Dans certains jeux Year Zero Engine, les archétypes vous suggéreront des caractéristiques.

## Nom

Enfin, vous devez donner un nom à votre personnage. Les archétypes suggèrent généralement des noms appropriés, mais vous êtes libre d'inventer votre propre nom si vous le souhaitez.

## Expérience

Les choses que vous apprenez pendant le jeu sont mesurées en points d'expérience ou PE. Vous recevez des PE à la fin de chaque session de jeu. Parlez-en et laissez tout le groupe discuter de ce qui s'est passé. Pour chacune des questions ci-dessous à laquelle vous pouvez répondre "oui", vous obtenez un PE :

- Avez-vous participé à la session de jeu ? Vous obtenez un PE juste pour avoir été présent.
- Avez-vous risqué ou sacrifié quelque chose d'important pour réaliser votre Grand rêve ?
- Avez-vous risqué votre vie pour le PJ qui est votre ami ?
- Avez-vous accompli une autre action extraordinaire ?
- Certains jeux peuvent également attribuer des PE pour d'autres actions.

Le MJ a le dernier mot lorsqu'il s'agit de déterminer le nombre de PE que chaque personnage doit recevoir. Notez les PE sur votre feuille de personnage.

## Dépenser les PE

Vous pouvez utiliser vos PE pour améliorer vos compétences et vos talents, ou pour en apprendre de nouveaux. Vous ne pouvez dépenser des PE que lorsque votre personnage a la possibilité de se reposer, ou entre deux sessions de jeu.

**Compétences :** L'augmentation du niveau d'une compétence d'un cran coûte un nombre de PE égal au niveau de compétence que vous voulez atteindre multiplié par 5. Par exemple, une augmentation du niveau de compétence 2 à 3 coûte 15 PE. Vous ne pouvez augmenter le niveau d'une compétence que d'un seul cran à la fois.

L'apprentissage d'une nouvelle compétence (au niveau 1) coûte 5 PE. Pour ce faire, vous devez soit avoir utilisé la compétence et avoir réussi le jet (sans niveau de compétence) pendant la session, soit être formé par un professeur. Le professeur doit avoir au moins le niveau de compétence à 1.

**Talents :** Apprendre un talent coûte toujours 5 PE. Il nécessite également une journée de pratique et un jet d'Esprit réussi (jet pour l'attribut uniquement, et le jet ne peut pas être poussé). Vous pouvez faire une tentative par jour. Si vous êtes formé par un professeur qui possède le talent, votre jet est automatiquement réussi.

### Changer votre Grand rêve

Après n'importe quelle session, vous pouvez changer votre [Grand rêve](#) et le remplacer par un nouveau. Essayez de relier le nouvel objectif à quelque chose qui s'est produit au cours de la partie.

## Changer ses relations

Après la fin d'une session de jeu, vous êtes libre de redéfinir vos relations avec les autres PJ et PNJ

comme bon vous semble.

## Compétences

Le jeu de rôle est une conversation. Le maître de jeu décrit la scène, vous décrivez le comportement de vos PJ, le MJ décrit la réaction des PNJ, vous répondez, et ainsi de suite. C'est ainsi que l'histoire est racontée et progresse. Mais tôt ou tard, une situation décisive surviendra, un point de non-retour, un conflit que la conversation seule ne peut résoudre. Il est alors temps de sortir les dés et d'utiliser une de vos compétences.

### Les 12 compétences de base

- [Bricolage](#) (Force)
- [Vigueur](#) (Force)
- [Combat](#) (Force)
- [Discrétion](#) (Agilité)
- [Mobilité](#) (Agilité)
- [Tir](#) (Agilité)
- [Observation](#) (Esprit)
- [Compréhension](#) (Esprit)
- [Survie](#) (Esprit)
- [Manipulation](#) (Empathie)
- [Psychologie](#) (Empathie)
- [Soins](#) (Empathie)

#### Autres compétences

Les jeux Year Zero Engine peuvent proposer d'autres compétences que celles listées ici, et même en avoir plus que douze. Nous ne recommandons cependant pas plus de seize compétences. Les compétences doivent être assez larges, le peaufinage des personnages se faisant avec les talents.

### Lancer les dés

Il y a douze compétences de base dans le *Year Zero Engine*, et elles sont toutes décrites plus loin dans ce chapitre. Chaque compétence est liée à l'un des quatre attributs : Force, Agilité, Esprit et Empathie.

Lorsque vous effectuez une action, vous décrivez d'abord ce que votre personnage fait ou dit. Ensuite, vous prenez un nombre de dés à six faces égal à votre niveau de compétence plus votre score actuel dans l'attribut qui est lié à cette compétence. Si vous avez un équipement qui peut vous être utile, vous obtiendrez également des dés supplémentaires pour cet équipement.

Ensuite, vous lancez tous les dés en même temps.

#### Couleurs différentes

Il peut être important de savoir si un certain dé que vous avez lancé provient de votre attribut, de votre compétence ou de votre équipement. Pour cette raison, vous devriez utiliser des dés de trois

## Year Zero Engine SRD

couleurs différentes. Les dés pour les attributs sont appelés dés de base, les dés pour les compétences sont appelés dés de compétences et les dés pour l'équipement sont appelés dés d'équipement.

### Dés de base

Plusieurs jeux motorisés par le Year Zero Engine proposent des sets de dés personnalisés. Ceux-ci comportent souvent des symboles spéciaux sur les faces un et six, afin de faciliter l'identification des succès et des écueils.

### Six signifie succès

Pour réussir votre action, vous devez obtenir au moins un six. Un six est appelé un succès. Si vous obtenez plus d'un succès, vous pouvez obtenir des effets supplémentaires dans certains cas; ces effets dépendent de la compétence considérée.

### Les uns vous nuisent

Les uns sur les dés de base et les dés d'équipement peuvent être mauvais pour vous. Ils peuvent signifier que vous subissez des dégâts, de l'épuisement, de la peur, ou que votre arme a été endommagée. Les 1 n'ont aucun effet sur votre premier jet, mais seulement si vous choisissez de le pousser (voir ci-dessous). Un 1 est appelé un écueil. Les 1 sur les dés de compétence ne sont jamais comptés comme écueil.

### Décrivez votre action

Dans tous les jeux Year Zero Engine, vous créez une histoire ensemble. Un lancer de dé est un sommet dramatique. Vous devez d'abord décrire ce que vous essayez d'accomplir, afin que tout le monde sache ce qui est en jeu. Ensuite, vous lancez vos dés. Interprétez le résultat et décrivez ce qui se passe. Décrivez ce que vous faites, ce que vous dites ou ce à quoi vous pensez. Si vous poussez votre jet, décrivez comment. Faites-le vous-même, n'attendez pas le MJ. Le MJ ne devrait vous arrêter que si vous allez au-delà des résultats que vous avez obtenus.

### Faire un jet sans compétence

Si vous n'avez pas la compétence requise pour l'action particulière que vous voulez effectuer, vous pouvez tout de même lancer les dés; lancez simplement vos dés de base et tout les dés d'équipement applicable.

### L'art de l'échec

Si vous n'obtenez aucun succès, donc aucun six, à votre jet de compétence, quelque chose ne va pas. Pour une raison quelconque, vous n'avez pas réussi à atteindre votre objectif. N'hésitez pas à expliquer pourquoi avec l'aide du MJ. Il peut même laisser un jet raté avoir d'autres conséquences pour faire avancer l'histoire de manière dramatique.

L'échec ne doit pas arrêter complètement l'histoire. Même lorsque vous échouez, il doit y avoir un moyen d'avancer; peut-être au prix d'une perte de temps, d'une prise de risque ou d'une perte



d'argent, mais il doit toujours y avoir un moyen. Le MJ a le dernier mot sur les conséquences d'un échec dans une situation particulière.

Vous avez une dernière chance si vous voulez vraiment réussir : vous pouvez pousser le jet.

## Ne lancez pas les dés trop souvent

Il est assez difficile de réussir les jets de compétences. Si vous n'avez pas le bon équipement ou des amis qui peuvent vous aider, le risque d'échec spectaculaire est grand. En gardant cela à l'esprit, vous ne devriez jamais lancer de dés à moins que ce ne soit absolument nécessaire. Gardez les dés pour les situations dramatiques ou les défis difficiles. Dans toute autre situation, le MJ devrait simplement vous permettre d'effectuer l'action que vous souhaitez.

## Chances de succès

Lorsque vous lancez un grand nombre de dés, il peut être difficile de prévoir les chances de réussite. Le tableau ci-dessous indique les pourcentages de réussite lorsque vous lancez de 1 à 10 dés. La troisième colonne indique les chances de réussite si vous poussez le jet.

Nombre de dés	Chances de succès	Jet poussé
1	17%	29%
2	31%	50%
3	42%	64%
4	52%	74%
5	60%	81%
6	67%	87%
7	72%	90%
8	77%	93%
9	81%	95%
10	84%	96%

## Pousser un jet

Si vous êtes prêt à tout pour réussir un jet de dés, vous pouvez choisir de le pousser. Cela signifie que vous prenez tous les dés qui n'ont pas donné lieu à un succès (six) ou à un échec (un sur les dés de base et les dés d'équipement) et que vous les relancez. Vous avez une nouvelle chance d'obtenir des six.

Vous ne pouvez pas choisir les dés à relancer. Lorsque vous poussez, vous devez relancer tous les dés qui n'ont pas donné lieu à un succès ou à un écueil.

Normalement, vous ne poussez un jet que si vous l'avez raté. Bien que vous puissiez pousser votre jet même si vous avez obtenu des succès au départ, pour obtenir plus de succès afin d'augmenter l'effet d'une attaque par exemple. Pousser un jet n'est pas sans risque; plus d'informations à ce sujet

ci-dessous.

La façon dont un jet poussé se traduit en termes de narration dépend du type d'action que vous effectuez. Il ne s'agit pas forcément d'un effort physique, il peut s'agir d'une concentration mentale intense ou d'une lutte émotionnelle.

**Dés de compétence :** Les uns sur les dés de compétence ne comptent pas comme des écueils et peuvent donc être relancés lorsque vous poussez un jet.

**Dés d'équipement :** Si vous poussez votre jet, vous devez également pousser tous les dés d'équipement.

**Une seule fois :** Vous ne pouvez pousser votre jet qu'une seule fois. Si vous ne réussissez pas au deuxième essai, vous devez en assumer les conséquences.

### Les écueils en action

Lorsque vous vous poussez un jet, vous risquez de vous blesser ou de vous épuiser, ou encore d'endommager votre arme. Après avoir poussé votre jet, regardez tous les dés sur la table. Lors du premier lancer, les uns (sur les dés de base et les dés d'équipement) n'ont aucun effet, mais lorsque vous poussez, ils deviennent néfastes. Peu importe que les uns soient apparus lors du premier ou du second jet.

- Si vous avez obtenu un ou plusieurs écueils sur un dé de base lorsque vous poussez, vous subissez 1 point de dégât à l'attribut que vous avez utilisé pour chaque écueil obtenu. Pour en savoir plus sur les dégâts, consultez [Combat et dégâts](#).
- Si vous avez obtenu au moins un écueil sur un dé d'équipement lorsque vous poussez, le bonus d'équipement de votre objet est réduit de 1 par écueil obtenu.
- Les résultats obtenus sur les dés de compétence ne sont jamais considérés comme des écueils.

### Points de Volonté

Dans certains jeux Year Zero Engine, obtenir des écueils sur les dés de base peut aussi avoir des effets positifs. Cela vous donne la force de volonté nécessaire pour utiliser des capacités spéciales comme des mutations, de la magie et des talents spéciaux.

Pour chaque écueil que vous obtenez sur le dé de base lorsque vous poussez, vous obtenez un Point de Volonté, ou PV, en plus des dégâts que vous subissez. Les Points de Volonté sont nécessaires pour utiliser vos capacités spéciales. Les écueils sur les dés d'équipement ne donnent jamais de Points de Volonté.

Le MJ a généralement sa propre réserve de Points de Volonté à utiliser pour tous les PNJ, et le MJ peut pousser les jets pour obtenir plus de PV, tout comme les joueurs.

### Variantes de poussée

Le mécanisme de poussée de base décrit ici – ceux dans les jets poussés vous endommagent ou endommagent votre équipement – est le mécanisme original, utilisé dans *Mutant : Year Zero* et *Forbidden Lands*. Cependant, bricoler le mécanisme de poussée est un excellent moyen de changer le ton du jeu et de mettre en valeur les thèmes clés de votre jeu Year Zero Engine. Voici

quelques exemples de différents effets de poussée :

- Chaque fois que vous poussez, vous obtenez un dé de stress. Les dés de stress sont ajoutés à tout jet de compétence que vous faites, mais si vous obtenez un écueil sur un dé de stress, un jet de panique est déclenché. Cette version, optimisée pour un jeu sous haute tension, est utilisée dans le jeu de rôle *ALIEN*.
- Chaque fois que vous poussez, vous obtenez un État donné. Chaque État vous donne un modificateur de -1 à tous les jets de compétence, mais c'est aussi un indice pour le roleplay. Cette version, idéale pour les jeux narratifs à règles légères, est utilisée dans *Tales from the Loop*.
- Chaque fois que vous poussez, le MJ obtient un point d'Intrigue Narrative qu'il peut utiliser pour introduire de nouvelles menaces et de nouveaux obstacles dans le jeu. Cette version est utilisée pour simuler les Ténèbres entre les Étoiles dans *Coriolis*.

## Une seule chance

En règle générale, vous n'avez qu'une seule chance pour réussir une action. Une fois que vous avez lancé les dés, et que vous avez poussé le jet, vous ne pouvez pas relancer les dés pour atteindre le même objectif. Vous devez essayer quelque chose de différent ou attendre que les circonstances aient changé de manière substantielle. Ou laisser un autre personnage essayer. Cette règle ne s'applique pas au combat, où vous pouvez attaquer le même ennemi plusieurs fois.

## Jets de groupe

Lorsque vous devez relever un défi avec les autres PJ, ne lancez pas les dés séparément. Au lieu de cela, vous choisissez qui parmi vous est le plus apte à relever ce défi. Les autres peuvent vous aider (voir ci-dessous) si cela est pertinent pour la situation. Si le jet échoue, cela compte comme un échec pour vous tous; vous n'avez pas le droit d'essayer une fois chacun. Cette règle ne s'applique pas en combat, où chaque aventurier est libre d'attaquer l'ennemi de son choix.

## Modificateurs

Parfois, des facteurs externes vous aident à réussir. Cela vous donne des dés de compétence supplémentaires à lancer. D'autres fois, quelque chose entrave votre action. Cela vous donne moins de dés de compétence à lancer que d'habitude. C'est ce qu'on appelle des *modificateurs*.

Un modificateur de +1 signifie que vous lancez un dé de compétence supplémentaire, +2 signifie que vous lancez deux dés de compétence supplémentaires, et ainsi de suite. Le modificateur -1 signifie que vous lancez un dé de compétence de moins que la normale, -2 signifie que vous lancez deux dés de compétence de moins, et ainsi de suite. Plusieurs modificateurs peuvent s'appliquer au même jet : additionnez-les. Un modificateur de +2 et un de -1 donnent un total de +1.

Si vous n'avez pas assez de dés de compétence à retirer après application d'un modificateur, retirez des dés d'équipement. Si vous n'avez plus de dés d'équipement, retirez des dés de base. Si vous vous retrouvez sans aucun dé, vous n'avez aucune chance de réussir cette action, il est temps de repenser votre stratégie !

Vous pouvez obtenir des modificateurs de plusieurs manières différentes : grâce aux talents, à la difficulté de l'action elle-même et à l'aide des autres.

## Difficulté

Normalement, le MJ n'évalue pas la difficulté d'une action. Vous ne lancez les dés que dans les situations difficiles, point final. Mais parfois, le MJ peut vouloir souligner que des facteurs externes aident ou entravent une action. Utilisez le tableau suivant pour vous guider :

Difficulté	Modificateur
Trivial	+3
Simple	+2
Facile	+1
Moyen	0
Exigeant	-1
Difficile	-2
Impossible	-3

Il existe également des cas où les modificateurs sont imposés par les règles, comme lorsque vous [visez](#) avec une arme à distance, que vous tirez à longue distance, ou si vous êtes en mauvaise position pour négocier alors vous tentez de Manipuler quelqu'un. Certains talents peuvent également vous donner un modificateur positif dans certaines situations.

## Entraide

D'autres PJ ou PNJ peuvent vous aider à réussir un jet de compétence. Cela doit être déclaré tout de suite, avant de lancer vos dés. Cela doit également avoir un sens dans l'histoire : l'individu qui vous aide doit être physiquement présent et avoir la capacité de soutenir votre action., à l'appréciation du MJ.

Pour chaque personnage qui vous aide, vous obtenez un modificateur de +1. Pas plus de trois personnes peuvent vous aider pour un jet donné, ce qui signifie que votre modificateur maximal pour l'aide est de +3.

En combat, l'aide compte comme le même type d'action que celle que vous soutenez (rapide ou lente).

Les PNJ peuvent s'entraider de la même manière que les personnages joueurs. Laisser les PNJ agir en groupe plutôt qu'individuellement est souvent un moyen facile de gérer un grand nombre de PNJ en combat.

## Jets opposés

Parfois, un six ne suffit pas pour réussir votre jet de compétence. Dans certains cas, vous devez battre votre adversaire par un jet *opposé*. Pour gagner un jet opposé, vous devez réussir votre jet et obtenir plus de six que votre adversaire. Chaque six que votre adversaire obtient élimine un de vos six. Vous seul, l'attaquant, pouvez pousser votre jet.

Parfois, vous et votre adversaire faites des jets pour des compétences différentes, parfois pour les mêmes. Les jets en opposition sont fréquents lorsque utilisez les compétences [Manipulation](#) et

[Discrétion](#) et lorsque quelqu'un utilise ces compétences contre vous. Le MJ peut également utiliser des jets opposés lorsqu'il le juge approprié, comme un jet de Force contre Force pour déterminer l'issue d'un bras de fer.

### PNJ et compétences

Les personnages non-joueurs utilisent les compétences de la même manière que les personnages joueurs. Le MJ lance des dés pour eux, et ils peuvent pousser leurs jets tout comme les PJ. Mais le MJ ne doit lancer les dés que pour les actions qui affectent directement un PJ. Par exemple, si le PNJ attaque un personnage joueur ou tente de l'aider. Lorsqu'un PNJ effectue une action qui n'affecte pas directement un PJ, le MJ peut simplement décider ce qui se passe, sans lancer de dé.

## Équipement

Pour augmenter vos chances de réussite, vous pouvez utiliser de l'équipement. L'équipement peut prendre de nombreuses formes différentes en fonction du contexte du jeu et comprend souvent des armes. Vous trouverez des exemples d'armes dans [Combat et dégâts](#) (Voir la [Table des armes](#)). L'équipement utile vous donne des dés d'Équipement à ajouter aux jets de compétences. C'est ce qu'on appelle le *Bonus d'Équipement*. Vous lancez les dés d'équipement en même temps que les dés de base et les dés de compétence, et ils sont comptés de la même manière : un six signifie un succès.

### L'équipement se dégrade

Lorsque vous utilisez un équipement et que vous poussez votre jet (voir ci-dessus), il y a un risque que votre équipement soit endommagé. Pour chaque écueil (un au dé) que vous obtenez avec votre dé d'équipement lorsque vous poussez le jet, le bonus d'équipement de l'objet est diminué d'une unité. Votre équipement ne fonctionne tout plus aussi bien. Si le Bonus d'équipement atteint zéro, l'objet est cassé et ne peut plus être utilisé.

### Réparation

Heureusement, les équipements endommagés peuvent être réparés. Cela demande un [Quart](#) de travail et un jet de compétence [Bricolage](#) réussi. Si le jet est réussi, le bonus de l'équipement est récupéré d'un point pour chaque succès obtenu, jusqu'au score de départ. Si le jet échoue, le bonus d'équipement est définitivement réduit à son score actuel. Si le bonus de l'équipement a été réduit à zéro et que la tentative de réparation échoue, l'objet est définitivement détruit.

Certains objets peuvent nécessiter des talents spéciaux pour être réparés.

### Dés d'artefacts

Certains jeux Year Zero Engine utilisent des dés polygonaux tels que D8, D10 et D12 comme dés d'Artefact, provenant d'objets particulièrement puissants ou magiques. Ces objets sont divisés en trois catégories, en fonction du type de dé qu'ils apportent :

- D8 : Puissant
- D10 : Épique
- D12 : Légendaire

## Year Zero Engine SRD

Lorsque vous lancez un dé d'Artefact, tout résultat de 6 ou plus compte comme un succès. Les résultats très élevés comptent comme plusieurs succès. Voir le tableau ci-dessous. Les dés d'artefact ne sont jamais perdus à cause de l'usure, mais un objet avec des dés d'artefact est toujours inutilisable si son bonus d'équipement est réduit à zéro.

Succès des dés d'artefact :

Résultat	D8	D10	D12
6	1	1	1
7	1	1	1
8	2	2	2
9		2	2
10		3	3
11			3
12			4

## Les compétences

Cette section décrit les douze compétences de base du Year Zero Engine.

### Vigueur (Force)

Lorsque votre endurance physique ou votre résistance est mise à l'épreuve, lancez un jet de [Vigueur](#). Par exemple, lancez un jet de cette compétence lorsque vous voyagez dans des conditions climatiques extrêmes ou lorsque vous êtes obligé de souffrir d'un [froid](#) glacial.

**Échec :** Vous n'en pouvez plus. Vous cédez à la douleur et en subissez les conséquences.

**Succès :** Vous parvenez à continuer, en ignorant la douleur juste un peu plus longtemps.

**Prouesses :** Pour chaque succès supplémentaire obtenu, choisissez une prouesse applicable à la situation :

- Donnez un succès à un autre PJ dans la même situation que vous.
- Gagnez un modificateur de +1 à un jet de compétence ultérieur relatif à celui-ci.
- Vous êtes endurci par l'expérience, et n'avez pas besoin de faire un jet pour surmonter exactement la même épreuve à l'avenir.
- Vous impressionnez quelqu'un.

### Combat (Force)

Parfois, vous n'avez pas d'autre choix que de vous battre pour votre vie, les yeux dans les yeux de votre ennemi. Effectuez un jet pour cette compétence lorsque vous attaquez quelqu'un en combat rapproché. Pour en savoir plus sur le [combat rapproché](#) et les [dégâts](#), consultez la rubrique [Combat et dégâts](#).

**Échec :** Vous trébuchez et vous ratez votre coup. C'est maintenant au tour de votre adversaire...

## Year Zero Engine SRD

**Succès :** Vous touchez, et infligez des dégâts égaux aux dommages de l'arme à la Force de votre adversaire. Pour en savoir plus sur les dégâts, cliquez [ici](#).

**Prouesses :** Pour chaque succès supplémentaire que vous obtenez, choisissez une de ces prouesses :

- Vous infligez un point de dégâts supplémentaire à la Force. Vous pouvez choisir cette prouesse plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs succès supplémentaires.
- Vous fatiguez votre adversaire. Il subit un point de dégâts d'Agilité. Vous pouvez choisir cette prouesse plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs succès supplémentaires.
- Vous feintez votre adversaire et pouvez échanger votre carte d' [initiative](#) avec lui, avec effet au prochain tour. Vous ne pouvez pas revenir à votre initiative de départ.
- Vous faites lâcher son arme ou un autre objet à votre adversaire, à vous de choisir lequel. Pendant le combat, ramasser un objet tombé compte comme une [action rapide](#).
- Votre adversaire tombe au sol ou est repoussé, à travers une porte ou au bas d'une falaise par exemple.
- Vous [agrippez](#) votre adversaire.

**Armes :** En combat rapproché, vous pouvez utiliser des [armes de mêlée](#).

**Parade :** Lorsque quelqu'un vous attaque au corps à corps, vous pouvez essayer de [parer](#) l'attaque.

### Bricolage (Force)

Lorsque vous devez réparer un équipement ou bricoler des objets mécaniques d'une manière ou d'une autre, lancez un jet de la compétence [Bricolage](#). La réparation d'un objet cassé demande généralement de travailler un Quart (voir [Équipement](#) ci-dessus).

**Échec :** Ce satané truc ne fait pas ce que vous voulez. Et si le bruit que vous faites attirait des visiteurs indésirables ?

**Succès :** Avec un gémissement, l'objet se plie à votre volonté. Si vous réparez un objet endommagé, son bonus d'équipement est augmenté d'une unité.

**Prouesses :** Pour chaque succès supplémentaire obtenu au-delà du premier, choisissez une prouesse applicable à la situation :

- Si vous réparez un objet, son bonus d'équipement est augmenté d'un cran supplémentaire. Il ne peut pas dépasser son score de départ.
- Gagnez un modificateur de +1 à un jet de compétence ultérieur relatif à celui-ci.
- Vous avez compris le truc. Vous n'aurez plus besoin de refaire un jet pour surmonter exactement le même défi à l'avenir.
- Vous le faites rapidement, en la moitié du temps qu'il vous faudrait normalement.
- Vous le faites en silence.
- Vous frimez.

### Créer de nouveaux objets

Dans certains jeux Year Zero Engine, vous pouvez utiliser la compétence [Bricolage](#) pour créer de nouveaux objets et pas seulement réparer ceux qui existent déjà. Cela nécessite un jet de [Bricolage](#) tout comme la réparation mais vous avez aussi généralement besoin de matériaux, d'outils spécifiques, de certains talents et généralement de beaucoup plus de temps.

## Discrétion (Agilité)

Souvent, il est plus sage d'éviter les conflits et de se faufiler derrière vos ennemis. Utilisez cette compétence lorsque vous essayez de vous déplacer sans être remarqué ou lorsque vous tentez une [attaque furtive](#). Effectuez un [jet en opposition](#), en utilisant votre [Discrétion](#) contre l'[Observation](#) de votre adversaire.

**Échec :** votre adversaire vous voit ou vous entend et l'effet de surprise est perdu.

**Succès :** Vous vous déplacez comme une ombre dans la nuit, sans être remarqué par personne.

**Prouesses :** Pour chaque succès supplémentaire obtenu au-delà du premier, choisissez une prouesse applicable à la situation :

- Donnez un succès à un autre PJ dans la même situation que vous.
- Gagnez un modificateur de +1 à un jet de compétence ultérieur lié à celui-ci.

### Discrétion de groupe

Lorsque vous et les autres aventuriers utilisez la [Discrétion](#) côte à côte, ne faites pas chacun un jet. Au lieu de cela, seul le PJ ayant le niveau de compétence le plus bas effectue le jet, et le résultat s'applique à l'ensemble du groupe.

## Mobilité (Agilité)

Lorsque la chaleur est à son comble et que vous essayez d'esquiver les mâchoires de la mort, vous devez garder la tête froide et vous déplacer rapidement et silencieusement. Lancez un jet de [Mobilité](#) lorsque vous voulez vous sortir d'une situation dangereuse, qu'il s'agisse d'une ascension risquée, d'un saut dangereux ou d'un ennemi qui vous fonce dessus. Cette compétence a également des utilisations spécifiques en combat, voir [Combat et dégâts](#).

**Echec :** Malgré tous vos efforts, vous échouez et devez en subir les conséquences.

**Succès :** Vous survivez à la situation délicate.

**Prouesses :** Pour chaque succès supplémentaire obtenu, choisissez une prouesse applicable à la situation :

- Donnez un succès à un autre PJ dans la même situation que vous.
- Obtenez un modificateur de +1 à un jet de compétence ultérieur relatif à celle-ci.
- Vous impressionnez quelqu'un.

## Tir (Agilité)

Si vous avez une arme à feu, vous pouvez abattre votre ennemi à distance sans avoir de sang sur les mains. Utilisez la compétence [Tir](#) pour manipuler tous les types d'armes à distance. Pour en savoir plus sur le combat à distance, consultez [Combat et dégâts](#).

**Échec :** Le tir rate votre cible. Peut-être atteint-il quelque chose d'autre ? Et le bruit des coups de feu pourrait attirer l'attention...



## Year Zero Engine SRD

**Succès :** Vous touchez et infligez des dégâts égaux à la valeur de dégâts de l'arme à la Force de votre adversaire.

**Prouesses :** Pour chaque succès supplémentaire obtenu, choisissez l'une de ces prouesses :

- Vous infligez un point supplémentaire de dégâts à la Force. Vous pouvez choisir cette prouesse plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs réussites supplémentaires.
- Vous immobilisez votre ennemi. Il subit un point de dégâts d'Esprit. Vous pouvez choisir cette prouesse plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs succès supplémentaires.
- Vous feintez votre adversaire et échangez votre carte d'initiative avec lui, avec effet au prochain tour. Vous ne pouvez pas revenir à votre initiative de départ.
- Votre cible lâche une arme ou un autre objet qu'elle tient en main, à vous de choisir lequel.
- Votre adversaire tombe au sol ou est repoussé, par exemple au travers d'une porte.

**Se mettre à couvert :** Lorsque les balles fusent, c'est souvent une bonne idée de [se mettre à couvert](#) derrière quelque chose de solide.

### Observation (Esprit)

Dans un jeu Year Zero Engine, vous devez être sur vos gardes à tout moment, sinon vous ne vivrez pas longtemps. Vous utilisez la compétence [Observation](#) pour repérer quelqu'un qui se faufile (par un jet opposé, voir [Discrétion](#)). Vous pouvez également utiliser cette compétence lorsque vous repérez une menace inconnue, afin d'en savoir plus sur elle.

**Échec :** Vous ne pouvez pas vraiment distinguer ce que c'est, ou vous le confondez avec autre chose (le MJ vous donne de fausses informations).

**Succès :** Vous êtes capable de distinguer ce que c'est, et si cela ressemble à une menace ou non. Les informations exactes que vous obtenez sont à la discrétion du MJ.

**Prouesses :** Pour chaque réussite supplémentaire, vous obtenez la réponse à l'une de ces questions :

- Est-ce qu'il vient pour moi ?
- Y en a-t-il d'autres à proximité ?
- Comment puis-je entrer, sortir ou m'éloigner ?

### Observation de groupe

Lorsque vous et les autres PJ tentez de percevoir en même temps, vous ne faites pas de jets séparés. Au lieu de cela, un seul PJ effectue le jet, et le résultat s'applique à l'ensemble du groupe. C'est à vous de décider qui fait le jet.

### Ne lancez pas de dés pour trouver des objets cachés

La compétence [Observation](#) n'est pas utilisée pour trouver des choses cachées comme des portes secrètes ou des indices cachés. Si votre PJ cherche au bon endroit, le MJ devrait simplement vous laisser découvrir ce que vous cherchez s'il est possible de le trouver.

### Compréhension (Esprit)

## Year Zero Engine SRD

De nombreux jeux Year Zero Engine sont remplis de lieux, de phénomènes, de créatures et d'objets merveilleux de toutes sortes. Faites un jet de [Compréhension](#) lorsque vous voulez comprendre quelque chose d'étrange et d'intéressant que vous rencontrez.

**Echec :** L'objet de votre étude n'a aucun sens pour vous, ou vous vous trompez (dans ce cas, le MJ peut vous donner de fausses informations sur l'objet).

**Succès :** Vous comprenez la nature ou la fonction de l'objet.

**Prouesses :** Pour chaque réussite supplémentaire que vous obtenez, choisissez une prouesse applicable à la situation :

- Gagnez un modificateur de +1 à un jet de compétence ultérieur relatif à celle-ci.
- Vous impressionnez quelqu'un.

### Survie (Esprit)

Les jeux Year Zero Engine se déroulent souvent dans des environnements difficiles et dangereux. Lancez un jet de [Survie](#) lorsque vous vous trouvez dans un environnement dangereux, qu'il s'agisse de chaleur ou de froid extrême, de tempêtes de sable, de pluies acides ou d'autres formes de conditions météorologiques extrêmes, et que vous devez trouver un moyen de rester en vie.

**Échec :** Vous ne trouvez aucun refuge sûr. À moins que quelqu'un ne vienne à votre secours, vous êtes en sursis.

**Succès :** Vous trouvez un refuge sûr pour résister à la tempête.

**Prouesses :** Pour chaque succès supplémentaire obtenu, choisissez une prouesse applicable à la situation :

- Donner un succès à un autre PJ dans la même situation que vous.
- Obtenez un modificateur de +1 à un jet de compétence ultérieur relatif à celui-ci.
- Vous impressionnez quelqu'un.

### Manipulation (Empathie)

Les jeux Year Zero Engine comportent de nombreux dangers, mais vous pouvez souvent atteindre vos objectifs sans violence, grâce au charme, aux menaces ou à un raisonnement sensé. Pour faire en sorte qu'une autre personne voit les choses de votre point de vue, faites un jet de [Manipulation](#) opposé à sa compétence [Psychologie](#). Vos chances sont affectées par votre [position de négociation](#).

**Echec :** Votre adversaire n'écouterait pas et ne ferait pas ce que vous voulez. Il peut commencer à vous détester, voire vous attaquer s'il est provoqué.

**Succès :** Si vous réussissez, votre adversaire doit soit faire ce que vous voulez, soit vous attaquer immédiatement. Même si votre adversaire choisit de faire ce que vous voulez, il peut toujours exiger quelque chose en retour. Le MJ décide de ce que cela implique, mais cela doit être suffisamment raisonnable pour que vous puissiez répondre à ces demandes. C'est à vous d'accepter ou non l'accord.

**Prouesses :** Pour chaque succès que vous obtenez en plus de ce dont vous avez besoin pour gagner le jet opposé, vous pouvez choisir une de ces prouesses :

## Year Zero Engine SRD

- Votre adversaire fait ce que vous voulez sans demander de faveur en retour.
- Votre adversaire fait plus que ce que vous demandez, par exemple en vous donnant une information utile. Les détails sont à la discrétion du MJ.
- Votre adversaire est impressionné par vous et va essayer de vous aider plus tard d'une manière ou d'une autre. Les détails sont laissés à l'appréciation du MJ.

**Se faire manipuler :** Les PNJ et les autres PJ peuvent vous manipuler. Si leur jet réussit, vous devez attaquer ou proposer un marché quelconque. Ensuite, c'est au MJ (ou à l'autre joueur) de décider si votre adversaire accepte ou non.

### Ce n'est pas du contrôle mental

Lorsque vous Manipulez quelqu'un, vous ne prenez pas le contrôle de son esprit. Ce dont vous essayez de convaincre votre adversaire doit être quelque peu raisonnable, sinon le MJ peut l'interdire.

## Psychologie (Empathie)

Être capable de lire une autre personne comme un livre ouvert peut être une arme puissante. Vous effectuez un jet de [Psychologie](#) lorsque quelqu'un tente de vous manipuler (voir ci-dessus). Vous pouvez également utiliser cette compétence lorsque vous voulez connaître l'humeur ou les intentions d'un PNJ à votre égard. Vous devez être à courte distance.

**Échec :** Vous n'arrivez pas à lire les émotions du PNJ, ou vous les lisez mal. Le MJ peut vous donner de fausses informations, ou un mélange de vraies et fausses informations.

**Succès :** Le MJ doit révéler l'émotion la plus puissante du PNJ à ce moment précis : haine, peur, mépris, amour, etc.

**Prouesses :** Pour chaque succès supplémentaire obtenu, vous obtenez la réponse à l'une de ces questions, par oui ou non, sur le PNJ :

- Est-ce qu'il dit la vérité ?
- Veut-il me faire du mal ?
- Veut-il quelque chose de moi ?

## Soins (Empathie)

En tant que personnage d'un jeu Year Zero Engine, il existe un risque important que vous et vos amis soyez blessés, tôt ou tard. C'est à ce moment-là que la compétence [Soins](#) est utile. Elle peut être utilisée de deux manières différentes :

**Récupération :** Un personnage qui a subi tellement de dégâts en Force ou en Agilité que cet attribut a été réduit à zéro est Brisé, et ne peut plus agir. Si vous lui appliquez votre compétence de [Soins](#) et que votre jet réussit, il se remet sur pied et récupère immédiatement un nombre de points d'attribut égal au nombre de réussites que vous obtenez. Pour en savoir plus sur les [dégâts](#), voir [Combat et dégâts](#).

**Sauver une vie :** L'utilisation la plus importante de la compétence [Soins](#) est de donner les premiers secours et de sauver la vie d'un camarade tombé au combat qui a subi une [blessure critique](#). Un jet

## Talents

Les compétences et attributs donnent une image générale de votre personnage. Afin de vous permettre de l'affiner et de le spécialiser, la plupart des jeux Year Zero Engine utilisent des *talents*. Les talents peuvent affecter la façon dont vous utilisez les compétences ou comment vous récupérez des dégâts et parfois même vous permettre de faire des choses que les autres ne peuvent tout simplement pas faire.

Il existe deux types de talents distincts : les talents d'archétype et les talents généraux. Les talents d'archétype ne sont accessibles qu'aux personnages ayant un archétype spécifique. Les talents généraux peuvent être appris par n'importe qui.

### Talents à rang

Dans la plupart des jeux Year Zero Engine, les talents n'ont pas de rang : vous les avez ou vous ne les avez pas. Dans certains jeux cependant, les talents ont des rangs, généralement trois. Chaque rang vous donne des bonus ou des effets supplémentaires. Les talents à plusieurs rangs donnent au jeu plus de complexité et de "crunch". Les jeux plus simples, comme Tales from the Loop, n'ont même pas de talents du tout.

## Talents généraux

Ce chapitre ne contient qu'un nombre limité de talents généraux car la liste des talents d'un jeu Year Zero Engine est étroitement liée au cadre et au thème du jeu. Les talents listés ici ne doivent être considérés que comme des exemples.

### Garde du corps

Si une personne à courte portée est touchée par une attaque, vous pouvez plonger pour encaisser le coup. Faites un jet de [Mobilité](#) qui ne compte pas comme une action en combat. Si vous obtenez un ou plusieurs succès, vous encaissez le coup à la place de votre ami. Vous pouvez pousser ce jet.

### Compassion

Vous pouvez pousser deux fois tout jet de compétence basé sur l'Empathie, et pas seulement une fois comme les autres personnages.

### Réflexes rapides

Vous pouvez tirer deux cartes d'initiative au lieu d'une pendant le [tirage de l'initiative](#). Choisissez celle que vous voulez utiliser et remettez l'autre dans la pioche et mélangez la avant que les autres ne tirent leurs cartes.

### Chirurgien de terrain

Vous connaissez l'art délicat d'arrêter l'hémorragie d'une blessure ou de soigner des lésions graves. Vous bénéficiez d'un modificateur de +2 à vos jets de [Soins](#) lorsque vous soignez quelqu'un qui est

sur le point de mourir d'une blessure critique.

### **Poids plume**

Lorsque vous parez en combat rapproché, vous pouvez utiliser l'Agilité au lieu de la Force.

### **Sixième sens**

Vous avez le don de sentir quand les ennuis arrivent. Vous pouvez effectuer un jet d' [Observation](#) en utilisant l'Empathie au lieu de l'Esprit.

### **Cogneur**

Vous bénéficiez d'un modificateur de +2 au [Combat](#) si vous sacrifiez votre action rapide du Round.

### **Coriace**

Vous êtes très résistant et vous récupérez rapidement de vos blessures. Le temps de guérison des [blessures critiques](#) est réduit de moitié pour vous.

### **Curieux**

Vous pouvez pousser deux fois n'importe quel jet de compétence basé sur l'Esprit, et pas seulement une fois comme les autres personnages.

### **Tueur**

Vous savez où frapper pour que votre ennemi tombe et ne se relève jamais. Lorsque votre ennemi subit une blessure critique, vous pouvez intervertir le jet du D66 de sorte que le dé des unités devienne le dé des dizaines et vice versa. Ce talent ne peut être utilisé que sur des humains.

### **Chanceux**

Peu importe les situations horribles dans lesquelles vous vous retrouvez, vous semblez toujours vous en sortir indemne. Lorsque vous subissez une [blessure critique](#), vous pouvez relancer les dés et choisir le résultat que vous préférez.

### **Menaçant**

Vous avez une présence physique effrayante qui vous permet d'intimider facilement les gens. Vous pouvez effectuer un jet de [Manipulation](#) en utilisant la Force au lieu de l'Empathie lorsque vous menacez quelqu'un pour lui faire faire ce que vous voulez. Si vous réussissez, votre adversaire ne peut rien exiger de vous en retour. Il peut toujours choisir de vous attaquer.

### **Sans pitié**

Vous pouvez effectuer un [coup de grâce](#) sans effectuer de jet d'Empathie.

### **Mulet**

Vous pouvez transporter deux fois plus d'objets que la normale sans être [encombré](#).

## Plus rapide que son ombre

Vous pouvez dégainer votre arme si rapidement que cela ne vous coûte pas d'action.

## Téméraire

Vous pouvez pousser deux fois tout jet de compétence basé sur l'Agilité, et pas seulement une fois comme les autres personnages.

## Deuxième chance

Lorsque vous êtes brisé en ayant un attribut réduit à zéro, vous pouvez vous remettre sur pied immédiatement sans que personne ne [vienne vous aider](#). Faites un jet de [Vigueur](#), en utilisant uniquement les dés de compétence. Vous ne pouvez pas pousser ce jet. Pour chaque succès obtenu, vous récupérez un point d'attribut. Vous ne pouvez utiliser ce talent qu'une seule fois lorsque vous êtes Brisé et il n'a aucun effet sur les blessures critiques.

## Robuste

Vous pouvez pousser deux fois n'importe quel jet de compétence basé sur la Force, et pas seulement une fois comme les autres personnages.

## Vigilant

Les poils de votre nuque se hérissent lorsque des ennemis se cachent à proximité. Vous bénéficiez d'un modificateur de +2 à l'[Observation](#) lorsque vous essayez de repérer une attaque furtive.

## Spécialiste des armes

Vous êtes un expert dans l'utilisation d'un certain type d'arme. Lorsque vous utilisez ce type d'arme, vous obtenez un modificateur de +2. Vous pouvez choisir ce talent plusieurs fois, une fois pour chaque type d'arme. Il est possible d'être spécialiste du combat à mains nues.

### Talents nécessitant de la volonté

Certains jeux Year Zero Engine incluent une classe spéciale de talents puissants dont l'utilisation nécessite des [points de volonté](#). De tels talents sont généralement réservés à des archétypes ou des classes de personnages spécifiques.

## Combat et dégâts

Le combat est mortel dans la plupart des jeux Year Zero Engine. Avant de vous lancer dans un combat, vous devez toujours vous demander : Est-ce que ça en vaut la peine ?

## Cartes et zones

Un combat se joue généralement en utilisant une carte de l'endroit où vos personnages se battent pour leur vie.

La carte est divisée en zones. Une zone est généralement une pièce, un couloir ou une surface de

terrain. La taille d'une zone varie de quelques pas à environ 25 mètres. Une zone est généralement plus petite dans un environnement exigu que sur un terrain ouvert.

Dans les scénarios préparés à l'avance, les zones sont généralement indiquées sur la carte. Dans les rencontres aléatoires créées à la volée, le MJ peut faire un croquis rapide de la zone ou simplement la décrire.

### Jouer sans cartes

Bien que les cartes puissent être utiles, vous pouvez toujours choisir de ne pas les utiliser et de laisser certains conflits se dérouler uniquement sur le "théâtre de l'esprit". Cela peut être une bonne solution pour les conflits rapprochés entre un petit nombre de combattants.

### Caractéristiques de zones

Les zones peuvent avoir diverses caractéristiques qui affectent les actions effectuées en leur sein. En voici quelques exemples :

**Encombrée** : La zone est recouverte d'un sous-bois dense ou remplie de débris de toutes sortes. Vous devez effectuer un jet de [Mobilité](#) lorsque vous vous déplacez dans la zone. Un échec signifie que vous parvenez à entrer dans la zone, mais que vous tombez.

**Sombre** : La zone est faiblement éclairée. Les jets d' [Observation](#) dans la zone subissent un modificateur de -2. Les attaques à distance dans la zone subissent également un modificateur de -2, et ne peuvent pas traverser la zone.

**Étroit** : Un vide sanitaire ou un tunnel étroit. Dans une zone exiguë, vous ne pouvez que [ramper](#), pas courir. Vous ne pouvez pas non plus vous déplacer ou tirer au travers d'individus situés à vos côtés contre des cibles situées derrière eux.

### Frontières et lignes de vue

La frontière entre deux zones adjacentes peut être ouverte ou bloquée par un mur. Une frontière bloquée peut avoir une porte ou une trappe, indiquées sur les cartes, permettant le mouvement entre les deux zones.

Les frontières ouvertes ne bloquent ni la vision ni les mouvements. Une frontière fermée bloque généralement la ligne de vue, même si elle comporte une porte ou une trappe, à moins que vous ne vous teniez près de la porte pour jeter un coup d'œil au travers.

### Portées

La distance entre vous et vos adversaires est divisée en cinq Portées. Voir le tableau ci-dessous :

Portée	Description
Contact	Juste à côté de vous
Courte	A quelques mètres, dans la même zone que vous
Moyenne	Jusqu'à 25 mètres de distance, dans une zone adjacente
Longue	Jusqu'à environ 100 mètres (quatre zones) de distance

## Year Zero Engine SRD

Portée	Description
Extrême	Jusqu'à un kilomètre environ

### Mesure du temps

Trois unités de temps distinctes sont généralement utilisées dans le Year Zero Engine, en fonction de la situation. Voir le tableau ci-dessous. La durée exacte d'un Round, d'un Tour et d'un Quart peut varier en fonction de la situation. C'est au MJ de suivre le passage du temps et de déterminer quand un autre Round, Tour ou Quart est passé. Il y a généralement quatre Quarts dans une journée : le matin, la journée, le soir et la nuit.

Unité	Durée	Usage principal
Round	5 à 10 secondes	Combat
Tour	5 à 10 minutes	Exploration
Quart	5 à 10 heures	Récupération

### Actions et initiative

Lorsqu'un combat commence, la première étape consiste à déterminer qui a l'initiative. Faites-le avant que quiconque ne lance les dés pour réaliser une action.

#### Tirer l'initiative

Prenez dix cartes, numérotées de 1 à 10. Tous les joueurs prenant part au conflit, volontairement ou involontairement, tirent chacun une carte et le MJ tire une carte pour chaque PNJ. C'est ce qu'on appelle le tirage de l'initiative. Le numéro de la carte détermine l'ordre dans lequel vous agissez dans le combat.

Le numéro 1 agit en premier, le numéro 2 en second, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait agi. Placez votre carte d'initiative à côté de votre feuille de personnage, afin que tout le monde puisse voir dans quel ordre vous agissez. Le MJ place ses cartes d'initiative devant lui.

Lorsque tous les participants au combat ont agi une fois, le round est terminé et un nouveau round commence. L'ordre des rounds reste le même pendant toute la durée du combat : le tirage de l'initiative n'est effectué qu'une seule fois, au début du premier round.

#### Surprise

Si vous effectuez une attaque que le MJ juge surprenante, vous pouvez tirer deux cartes d'initiative, et choisir laquelle des deux vous voulez. La carte que vous ne choisissiez pas est remise dans la pioche qui est à nouveau mélangée avant que les autres (joueurs ou MJ) ne tirent leurs cartes.

#### Talents

Certains talents vous permettent de modifier votre initiative. Pour en savoir plus, consultez le [chapitre Talents](#).

#### Changer l'initiative



## Year Zero Engine SRD

Vous ne tirez jamais de nouvelle carte d'initiative pendant un combat mais vous pouvez échanger vos cartes d'initiative, et donc votre initiative pour le round, avec un autre personnage joueur. Cela peut être fait au début du combat ou au début du round, mais jamais pendant un round. Vous et l'autre personnage joueur devez être en mesure de vous parler pour échanger vos initiatives.

### Personnages non-joueurs

Dans les combats typiques, le MJ tire une carte d'initiative par PNJ. S'il y a beaucoup de PNJ et que le nombre de combattants est supérieur à dix, le MJ répartit les PNJ en groupes. Tous les PNJ ayant des statistiques identiques formeront un seul groupe et le MJ tirera une carte d'initiative par groupe au lieu d'une par individu. Tous les PNJ d'un groupe agissent en même temps dans l'ordre du tour. L'ordre dans lequel ils agissent individuellement au sein du groupe est laissé à l'appréciation du MJ.

## Actions lentes et rapides

Lorsque c'est à vous d'agir dans le Round, vous pouvez effectuer une action lente et une action rapide, ou deux actions rapides. Une action lente consiste généralement à effectuer un jet de dé pour une compétence. Une action rapide est plus brève et ne nécessite pas toujours de lancer des dés, bien que cela soit possible. Voir les listes d'actions lentes et rapides typiques ci-dessous. Le fonctionnement des attaques est expliqué en détail dans les sections [Combat à distance](#) et [Combat rapproché](#).

**Décrivez vos actions.** Lorsque le moment est venu d'agir, indiquez les deux actions que vous souhaitez effectuer, décrivez comment vous allez vous y prendre et lancez les dés pour voir si vous réussissez. Certaines actions donneront à votre adversaire la possibilité d'effectuer une action en réaction. Pour en savoir plus, consultez la rubrique [Combat rapproché](#).

### Actions lentes

Action lente	Prérequis	Compétence
Ramper	Être à terre	-
Attaque en combat rapproché	-	<a href="#">Combat</a>
Tirer avec une arme à distance	Arme à distance	<a href="#">Tir</a>
Recharger	Arme à feu	-
Premiers soins	Victime brisée ou mourante	<a href="#">Soins</a>
Persuader	Votre interlocuteur peut vous entendre	<a href="#">Manipulation</a>
Entrer/ sortir d'un véhicule	Véhicule	-
Démarrer un moteur	Vehicule	-

### Actions rapides

Action rapide	Prérequis	Compétence
---------------	-----------	------------

## Year Zero Engine SRD

Action rapide	Prérequis	Compétence
Courir	Aucun ennemi au contact	<a href="#">Mobilité</a> (si zone encombrée)
Traverser une porte / trappe	-	-
Se relever	Être à terre	-
Dégainer une arme	-	-
Parer une attaque	Attaqué en combat rapproché	<a href="#">Combat</a>
Attaque de saisie	Vous avez saisi un adversaire	<a href="#">Combat</a>
Retraite	Ennemi au contact	<a href="#">Mobilité</a>
Viser	Arme à distance	-
Se mettre à couvert	Couverture dans la même zone	-
Prendre le volant	Véhicule	-
Conduire	Véhicule	<a href="#">Mobilité</a>
Utiliser un objet	Variable	Variable

### Notez vos actions

Comme les actions de réaction telles que la Parade et le Tir de surveillance rompent l'ordre d'initiative, il peut être difficile de garder la trace du nombre d'actions qu'un combattant a effectuées au cours du round. Une astuce consiste à garder cette trace en tournant la carte d'initiative de 90 degrés pour chaque action effectuée. Tournez-la vers la gauche pour une action rapide, vers la droite pour une action lente et faites lui faire un demi-tour une fois que les deux actions du tour ont été effectuées.

### Aider les autres

Si vous aidez un autre personnage ou PNJ à effectuer une action, cela vous coûte une action du même type (lente ou rapide). Vous devez indiquer que vous aidez quelqu'un avant que les dés ne soient lancés. Aider les autres rompt l'ordre d'initiative dans le round. Pour en savoir plus sur l'aide, consultez la rubrique [Entraide](#).

### Déplacements

Pour vous déplacer pendant le combat, vous pouvez dépenser une action rapide pour courir d'une zone à une zone voisine ou entre la portée courte et au contact d'un ennemi ou d'un PJ dans la même zone où vous vous trouvez déjà. Aucun jet n'est nécessaire pour courir, sauf si vous vous trouvez dans une zone encombrée.

**Ramper :** Si vous êtes couché, vous ne pouvez pas courir. A la place, vous devez ramper. Ramper fonctionne comme la course, mais c'est une action lente. Cela signifie que vous ne pouvez pas ramper deux fois dans le même round. Dans une zone exigüe, ramper est le seul mouvement possible.

**Combat rapproché :** Si vous avez un ennemi actif au contact, vous ne pouvez pas simplement vous

éloigner de lui. Au lieu de cela, vous devez effectuer une [retraite](#).

**Portes et trappes :** Vous pouvez ouvrir une porte ou une trappe non verrouillées avec une action rapide, mais vous pouvez aussi les défoncer. Une porte ou une trappe en bois typique peuvent subir 5 points de dégâts avant de céder. Les portes plus robustes nécessitent plus de force et ont également une [valeur d'armure](#).

### Fuir le combat

Si vous êtes en train de perdre un combat, il peut être préférable de battre en retraite et peut-être de revenir avec des renforts. Si vous voulez quitter le combat immédiatement et que vous n'avez pas d'ennemis à portée d'engagement, vous pouvez effectuer un jet de [Mobilité](#). Un jet réussi signifie que vous parvenez à vous échapper d'une manière ou d'une autre et que le combat est terminé. Si le jet échoue, vous restez en combat avec votre adversaire et ne pouvez pas vous échapper, vous restez où vous êtes.

Vous ne pouvez pas fuir de cette manière si vous êtes piégé ou encerclé, à l'appréciation du MJ. Vous ne pouvez pas utiliser votre jet pour contourner un adversaire : vous devez fuir dans la direction d'où vous venez. Le MJ peut appliquer un modificateur à votre jet en fonction du terrain et de la distance de votre adversaire le plus proche, voir le tableau ci-dessous.

Distance	Modificateur
Courte	-1
Moyenne	0
Longue	+1

### Embuscades et attaques furtives

La clé pour gagner un combat est souvent d'attaquer au moment où votre ennemi s'y attend le moins. Vous pouvez y parvenir de plusieurs manières.

**Attaque furtive :** Lorsque vous traquez quelqu'un et que votre attaque le prend au dépourvu, on appelle cela une attaque furtive. Tout d'abord, lancez un jet d'opposition avec votre [Discrétion](#) contre l'[Observation](#) de votre cible. Vous devez appliquer un modificateur en fonction de la distance à laquelle se trouve votre cible, voir le tableau ci-dessous. Si vous voulez attaquer en combat rapproché, vous devez généralement vous déplacer au contact de votre adversaire. Si vous échouez, votre adversaire vous repère à votre distance de départ et vous devez tirer l'initiative.

Si vous réussissez, vous bénéficiez d'une action gratuite (lente ou rapide, mais pas les deux) avant de tirer l'initiative. Votre cible ne peut pas parer une attaque furtive. Les attaques furtives sont toujours effectuées individuellement, par un attaquant contre une cible.

**Embuscade:** Un type particulier d'attaque furtive est l'embuscade : vous attendez votre ennemi et vous l'attaquez lorsqu'il s'approche. Lorsque vous tendez une embuscade à quelqu'un, vous effectuez un jet de [Discrétion](#) contre l'[Observation](#) comme indiqué ci-dessus, mais avec un modificateur de +2 pour l'attaquant, puisque c'est la cible et non l'attaquant qui se déplace.

Les embuscades peuvent être réalisées par un groupe et contre un groupe de cibles. Cela suit les règles habituelles de furtivité : le personnage ayant la compétence de [Discrétion](#)<sup>2</sup> la plus faible

## Year Zero Engine SRD

effectue le jet pour les attaquants, tandis que celui ayant le niveau d'[Observation](#) le plus élevé effectue le jet pour les cibles.

### Modificateurs pour les attaques furtives

Portée	Modificateur
Au contact	-2
Courte	-1
Moyenne	0
Longue	+1
Embuscade	+2

### Conflits sociaux

Parfois vous pouvez faire en sorte que les choses aillent dans votre sens sans recourir à la violence. Pour ce faire, vous devez tromper ou convaincre vos adversaires sans sortir votre arme. Cela peut même être possible en plein combat, si le MJ le juge plausible. Pour les conflits non violents, vous utilisez la compétence [Manipulation](#).

Ce que vous demandez à votre adversaire ou ce que vous voulez qu'il fasse doit rester dans les limites du raisonnable. Aucun PNJ n'acceptera de faire n'importe quoi ou d'agir contre ses propres intérêts, quelle que soit la qualité de votre jet.

### Résolution

Lorsque vous essayez de convaincre ou de baratiner quelqu'un, faites un jet opposé de [Manipulation](#) contre [Psychologie](#) de votre adversaire. Cela compte comme une action lente pour vous. Si vous réussissez à persuader votre adversaire, il doit soit faire ce que vous voulez, soit escalader immédiatement le conflit et vous attaquer en utilisant la violence physique.

Même si votre adversaire choisit de faire ce que vous voulez, il peut toujours exiger quelque chose en retour. Le MJ décide de ce que ça implique, mais cela doit être suffisamment raisonnable pour que vous puissiez répondre à ces demandes. C'est à vous d'accepter ou non l'accord.

### Position de négociation

Vos chances de persuader quelqu'un avec succès sont affectées par votre position de négociation, qui est déterminée par le MJ. Chacun des facteurs suivants modifie votre jet de +1 :

- Vous avez plus de monde de votre côté.
- Ce que vous demandez ne coûte rien à votre adversaire.
- Votre adversaire a subi des dommages à un attribut quelconque.
- Vous avez déjà aidé votre adversaire auparavant.
- Vous présentez très bien votre requête (à l'appréciation du MJ).

Chacun des facteurs suivants modifie votre jet de -1 :

- Votre adversaire a plus de monde de son côté.

## Year Zero Engine SRD

- Vous demandez quelque chose de précieux ou de dangereux.
- Votre adversaire n'a rien à gagner en vous aidant.
- Vous avez du mal à vous comprendre.
- Vous n'êtes pas dans la même zone.

### Manipulation de groupe

Lorsque vous voulez Manipuler un groupe entier, vous vous adressez généralement au chef ou au porte-parole du groupe. N'oubliez pas que votre jet est modifié par -1 si votre adversaire a plus de monde de son côté. Si vous parvenez à un accord avec le chef, le reste du groupe suit généralement. S'il n'y a pas de chef, c'est plus difficile car chaque adversaire agit individuellement.

### Portée

Pour manipuler quelqu'un, il faut généralement être dans la même zone, mais cela peut parfois se faire à plus grande distance ou par radio. Le MJ modifie votre jet de façon négative s'il estime que la portée nuit à votre position de négociation (voir ci-dessus).

### Combat rapproché

Lorsque vous attaquez quelqu'un avec vos poings nus ou une arme de mêlée, vous utilisez la compétence [Combat](#). Le combat rapproché se déroule généralement au contact de votre cible. Vous pouvez combattre sans arme mais utiliser une arme vous donne un [Bonus d'équipement](#). Sortir une arme de mêlée de son fourreau ou de sa ceinture est une action rapide.

Pour attaquer un adversaire au corps à corps, vous devez être debout. Si vous êtes à terre, vous devez d'abord dépenser une action rapide pour vous relever avant de pouvoir attaquer. Lorsque vous êtes à terre, les ennemis debout bénéficient d'un modificateur de +2 pour toutes les attaques au corps à corps contre vous.

### Résolution

Si votre jet de combat est réussi, votre attaque touche et vous infligez à la Force de votre cible des dommages égaux à la valeur de dégâts de l'arme. Les dégâts peuvent être atténués par une armure.

**Prouesses :** Pour chaque succès supplémentaire obtenu, choisissez l'une de ces prouesses :

- Vous infligez un point de dégâts supplémentaire à la Force. Vous pouvez choisir cette prouesse plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs succès supplémentaires.
- Vous fatiguez votre ennemi. Il subit un point de dégâts d'Agilité. Vous pouvez choisir cette prouesse plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs succès supplémentaires.
- Vous feintez votre adversaire et pouvez échanger votre carte d'initiative avec la sienne, avec effet au prochain tour. Vous ne pouvez pas revenir à votre initiative de départ.
- Vous désarmez votre adversaire ou lui faites lâcher un objet, à vous de choisir lequel. Pendant le combat, ramasser un objet abandonné compte comme une action rapide.
- Votre adversaire tombe au sol ou est repoussé au travers d'une porte ou au bas d'une falaise par exemple.
- Vous saisissez votre adversaire (voir ci-dessous).

### Parade

## Year Zero Engine SRD

Si vous êtes attaqué en combat rapproché, vous pouvez choisir de parer l'attaque pour éviter d'être touché. Parer est une action rapide qui vous demande d'effectuer un jet de [Combat](#). Vous devez déclarer que vous allez parer avant que l'attaquant ne fasse son jet de [Combat](#). Pour chaque succès que vous obtenez, choisissez un effet ci-dessous :

- Vous retirez un des succès de l'ennemi. S'il n'a plus de succès, l'attaque est ratée. Cet effet peut être choisi plusieurs fois.
- Vous effectuez une contre-attaque, infligeant à l'attaquant des dégâts égaux à la valeur de dégâts de votre arme. Vous ne pouvez pas dépenser de succès supplémentaires pour augmenter les dégâts de votre contre-attaque.
- Vous désarmez votre adversaire.

**Réaction :** Parer est une réaction qui rompt l'ordre normal d'initiative dans le Round. Cependant, elle compte pour une de vos deux actions disponibles (une lente et une rapide). Chaque fois que vous parez, vous perdez une action plus tard dans le Round, et si vous avez déjà utilisé vos deux actions, vous ne pouvez pas parer. Lorsque vient le moment d'agir, il peut donc être judicieux de conserver votre action rapide si vous craignez d'être attaqué plus tard dans le Round.

**Parade sans arme :** Si vous n'êtes pas armé, vous ne pouvez parer que les attaques sans arme des autres humains. Pour parer une attaque armée au corps à corps, ou une attaque par un animal ou une bête quelconque, vous devez manier une arme ou un outil robuste.

### Agripper

Si vous agrippez votre adversaire avec une prouesse en combat rapproché (voir ci-dessus), vous et votre adversaire tombez au sol. L'adversaire lâche toute arme qu'il tenait et ne peut plus bouger. La seule action qu'il peut effectuer est une tentative de se libérer, ce qui est une action lente qui réussit si l'adversaire remporte un jet de [Combat](#) opposé contre vous. Lorsque vous agrippez votre adversaire, la seule action que vous pouvez effectuer (à part le libérer) est une attaque de saisie. Celle-ci fonctionne comme une attaque normale sans arme, mais elle est rapide et ne peut pas être bloquée.

### Retraite

Si vous avez un ennemi actif au contact, vous devez faire un jet de [Mobilité](#) pour vous éloigner de lui à portée courte. Si vous échouez, vous vous déplacez quand même mais votre ennemi obtient une attaque gratuite au corps à corps contre vous. Cette attaque gratuite ne compte pas dans ses actions du round et vous ne pouvez pas la parer.

### Combat à distance

Lorsque vous tirez sur quelqu'un à distance, effectuez un jet de [Tir](#). Vous devez être capable de voir votre cible. Vous avez également besoin d'une arme à distance, même s'il s'agit simplement d'un objet à lancer. Vous trouverez une table avec différentes armes [ici](#). Dégainer une arme est une action rapide, tandis que tirer avec une arme est une action lente.

**Viser :** si vous prenez le temps de bien viser avant d'appuyer sur la gâchette, vous bénéficiez d'un modificateur de +2 à votre jet de [Tir](#). Viser est une action rapide. Si vous faites autre chose que tirer avec votre arme après avoir visé, ou si vous êtes blessé, vous perdez l'effet de la visée et vous devez dépenser une autre action rapide pour viser à nouveau.

## Year Zero Engine SRD

**Distance :** Les tables d'armes indiquent la portée de chaque arme, c'est-à-dire la catégorie de distance maximale à laquelle l'arme peut être utilisée. Plus votre cible est éloignée, plus il est difficile de la toucher. À portée moyenne le modificateur est de -1, à longue portée de -2. Au contact le modificateur est de -3 car il est difficile de viser un adversaire si près. Vous ne subissez pas cette pénalité si vous tirez sur un ennemi sans défense ou inconscient de votre attaque. Le modificateur est alors de +3.

**Taille de la cible :** Tirer sur une grande cible, comme un véhicule, apporte un modificateur de +2 à l'attaque. Tirer sur un petit objet, comme une trappe ou un objet tenu à la main, donne un modificateur de -2.

### Modificateurs d'attaque à distance

Facteur	Modificateur
Visée	+2
Cible au contact	-3/+3
Portée courte	-
Portée moyenne	-1
Portée longue	-2
Portées extrême	-3
Grande cible	+2
Petite cible	-2
Pénombre	-1
Obscurité	-2

### Résolution

Si votre attaque touche, vous infligez à la Force de votre cible des dommages égaux à la valeur de dégâts de l'arme. Pour chaque réussite supplémentaire que vous obtenez, vous pouvez choisir une de ces prouesses :

- Vous infligez un point de dégât supplémentaire à la Force. Vous pouvez choisir cette prouesse plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs réussites supplémentaires.
- Vous immobilisez votre adversaire. Il subit un point de dégâts d'Esprit. Vous pouvez choisir cette prouesse plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs succès supplémentaires.
- Vous feintez votre adversaire et échangez vos cartes d'initiative avec lui, avec effet au prochain tour. Vous ne pouvez pas revenir à votre initiative de départ.
- Votre cible lâche son arme ou un objet tenu en main, à vous de choisir lequel.
- Votre adversaire tombe au sol ou est repoussé, au travers une porte par exemple.

### Armes à feu et munitions

Les munitions des armes à feu peuvent être gérées de différentes manières en fonction du niveau technologique du cadre de jeu et du degré de complexité que vous souhaitez pour vos parties. Vous pouvez compter les balles individuellement si vous le souhaitez, les regrouper en "tirs" composés

## Year Zero Engine SRD

de plusieurs balles, ou utiliser un système plus abstrait. Les armes simples à un coup doivent être rechargées après chaque tir. Le rechargement d'une arme à feu est une action lente.

### Arcs et frondes

Les arcs et les frondes ne peuvent pas être “rechargés” à proprement parler. Vous devez dépenser une action rapide pour préparer l'arme en encochant une flèche ou en plaçant une pierre dans votre fronde. Une fois que vous avez préparé votre arme, vous ne pouvez rien faire d'autre que tirer ou viser (voir ci-dessus). Si vous faites une autre action, vous devez préparer l'arme à nouveau avant de pouvoir tirer. Les arbalètes n'ont pas besoin d'être préparées de cette manière. Elles peuvent être transportées chargées comme une arme à feu, et leur rechargement est une action lente.

#### Tir en rafale

Certaines armes sont capables d'effectuer un tir en rafale. Les règles pour ce faire (s'il y en a) dépendent grandement du mécanisme de poussée des jets que vous utilisez et du niveau de complexité que vous voulez dans votre jeu Year Zero Engine. Pour des exemples, voir *Mutant : Year Zero* et le jeu de rôle *ALIEN*.

### Surveillance

En tant qu'action rapide, vous pouvez surveiller une direction donnée, tant que vous avez une arme à distance et aucun ennemi au contact. Cela signifie que vous visez dans la direction spécifiée et que vous êtes prêt à tirer. Entre le moment où vous commencez la surveillance et votre action au Round suivant, vous pouvez tirer avec votre arme contre une cible dans la direction choisie.

Vous pouvez tirer quand vous voulez dans l'ordre du Round et votre tir est résolu avant toutes les autres actions, même si elles sont déjà déclarées. Par exemple, si un ennemi dans la direction que vous visez déclare qu'il veut tirer, vous pouvez tirer en premier. L'ennemi n'est pas autorisé à modifier son attaque après votre attaque de surveillance.

Tirer lors d'une surveillance compte comme une attaque normale (une action lente). Par conséquent, vous devez économiser votre action lente dans le Round si vous voulez réaliser une attaque de surveillance.

Si vous et votre ennemi êtes tous deux en position de surveillance l'un contre l'autre et que vous choisissez tous deux de tirer l'un contre l'autre, un jet de [Tir](#) opposé détermine quelle attaque sera effectuée en premier. Ce jet ne compte pas comme une action pour chacun d'entre vous.

**Perte de la surveillance :** Vous pouvez continuer à surveiller tant que vous ne faites rien d'autre que de tirer dans la direction choisie. Si vous effectuez une autre action, la surveillance est perdue. Elle est également immédiatement perdue si l'une des situations suivantes se produit :

- Vous êtes attaqué en combat rapproché.
- Vous subissez des dégâts de quelque nature que ce soit.

### Armes

L'utilisation d'une arme améliore considérablement votre efficacité au combat. Le tableau ci-dessous décrit quelques armes typiques. Le choix exact des armes à inclure dans votre jeu dépend



## Year Zero Engine SRD

grandement de son contexte. Les caractéristiques utilisées dans les tables d'armes sont expliquées ci-dessous.

**Mains** indique si vous avez besoin d'une ou deux mains pour manier l'arme. Une arme à deux mains ne peut pas être utilisée avec un bouclier et certaines blessures critiques interdisent l'utilisation d'armes à deux mains.

**Bonus** indique le nombre de dés d'équipement que vous pouvez lancer lorsque vous utilisez l'arme. N'oubliez pas que le Bonus d'équipement peut être réduit si vous poussez votre jet. Le bonus diminue d'une unité pour chaque [écueil](#) que vous avez obtenu. Si le bonus d'équipement est réduit à zéro, l'arme se brise et doit être réparée à l'aide de la compétence [Bricolage](#).

**Dégâts** indique vos dégâts de base, c'est-à-dire le nombre de points de dégâts à la Force que votre adversaire subit si votre attaque est réussie. Si vous obtenez des succès additionnels, vous pouvez infliger des dégâts supplémentaires.

**Portée** indique la catégorie de portée maximale à laquelle l'arme peut être utilisée.

**Poids** indique le nombre de lignes occupées par l'arme dans la liste d'inventaire.

### Table des armes

Arme	Mains	Bonus	Dégâts	Portée	Poids
Sans arme	-	-	1	Contact	-
Outil contondant	1M	+1	1	Contact	1
Couteau	1M	+1	2	Contact	1/2
Massue	1M	+2	1	Contact	1
Épée	1M	+2	2	Contact	1
Hache de bataille	2M	+2	3	Contact	2
Lance	1M	+1	2	Courte	1
Pierre lancée	1M	-	1	Moyenne	1/4
Fronde	1M	+1	1	Moyenne	1/2
Arc	2M	+1	1	Longue	1
Pistolet	1M	+2	2	Moyenne	1/2
Fusil	2M	+2	2	Longue	1

#### Dégâts critiques

Dans certains jeux Year Zero Engine, les armes disposent également d'un niveau critique. Si vous infligez des dégâts égaux ou supérieurs au niveau critique en une seule attaque, vous infligez immédiatement une blessure critique à la cible, même si elle n'est pas brisée par les dégâts. En savoir plus sur les blessures critiques [ici](#).

### Dégâts

Les jeux Year Zero Engine peuvent être mortels. Les récompenses pour votre PJ peuvent être importantes, mais la seule chose dont vous êtes sûr c'est que vous subirez toutes sortes de dégâts en cours de route. Les dégâts peuvent se présenter sous de nombreuses formes et réduisent l'un de vos quatre scores d'attributs :

**Dégâts à la Force :** Blessures hémorragiques, os cassés et douleur. Il s'agit du type de dégâts par défaut. Si le type de dégâts n'est pas spécifié, il s'agit toujours de dégâts à la Force.

**Dommages à l'Agilité :** Fatigue physique et épuisement.

**Dégâts à l'Esprit :** Peur, panique, confusion, erreur de jugement. En savoir plus sur la peur [ici](#).

**Dommages à l'Empathie :** Cynisme, méfiance, insensibilité.

### Subir des dégâts

Vous pouvez subir des dégâts de plusieurs façons. Voici les deux plus courantes :

- En lançant un [écueil](#) (un 1) sur un dé de base lorsque vous [poussez un jet](#). Lorsque vous poussez, vous subissez un point de dégâts à l'attribut utilisé pour chaque écueil que vous obtenez.
- Des attaques. Chaque fois que quelqu'un réussit à vous attaquer au corps à corps ou avec une arme à distance, vous subissez des dégâts à la Force égaux à la valeur de dégâts de l'arme, plus les dégâts pour tout succès supplémentaire obtenu.

Les autres sources de dégâts sont les [chutes](#), la [noyade](#), le [feu](#), les [explosions](#) et certains [poisons](#)).

### Armures

En portant une armure, vous pouvez protéger votre corps contre les dégâts de Force. L'armure ne vous protège pas contre les autres types de dégâts, ni contre les dégâts que vous vous infligez lorsque vous faites un jet.

L'effet d'une armure est déterminé par sa *Valeur d'Armure*. Lorsque vous subissez des dégâts d'une attaque physique, vous lancez un nombre de dés d'équipement égal à la Valeur de l'Armure. Chaque succès que vous obtenez diminue les dégâts d'une unité. Ce jet ne compte pas comme une action et ne peut pas être poussé.

Si des dégâts passent votre armure, sa Valeur d'Armure peut être diminuée : chaque écueil obtenu réduit la Valeur d'Armure de 1. Si l'armure a absorbé tous les dégâts, les écueils obtenus n'ont aucun effet. L'armure peut être réparée en utilisant la compétence [Bricolage](#).

**Casques :** Vous ne pouvez porter qu'un seul type d'armure à la fois, mais vous pouvez combiner une armure corporelle avec un casque. Ajoutez la Valeur d'Armure du casque que vous portez à la valeur de votre armure corporelle avant de faire un jet. Si l'armure est dégradée, vous pouvez choisir si c'est l'armure corporelle ou le casque qui est endommagé.

Tous les casques ont également un effet supplémentaire : si, malgré le jet d'armure, vous subissez une blessure physique critique #16, #64 ou #65 (voir [le tableau ici](#)), lancez un nombre de dés

## Year Zero Engine SRD

d'équipement égal à la valeur d'armure du casque. Si vous obtenez un ou plusieurs succès, la blessure critique est remplacée par la #12. Un casque solide peut vous sauver la vie !

### Couverture

Lorsque des ennemis vous tirent dessus, se mettre à l'abri, de préférence derrière quelque chose de solide, peut vous sauver la vie. Se mettre à couvert dans la zone où vous vous trouvez compte comme une action rapide. La couverture a une Valeur d'Armure et fonctionne exactement comme une armure, mais seulement contre les attaques à distance. La couverture peut être dégradée comme une armure. La couverture peut être combinée avec une armure. Faites un jet pour la couverture d'abord, puis pour l'armure.

Couverture	Valeur d'Armure
Meubles	3
Porte en bois	4
Tronc d'arbre	5
Murs en bois	6
Murs en pierre	8

### Brisé

Lorsqu'un score d'attribut atteint zéro, vous êtes Brisé. Cela signifie que vous êtes mis hors service d'une manière ou d'une autre. La manifestation de la brisure dépend de l'attribut qui a été réduit à zéro :

**Force :** Vous êtes assommé. Lancez un dé pour déterminer la [blessure critique physique](#) dont vous souffrez. Si vous n'êtes pas mort, vous ne pouvez que ramper et marmonner malgré la douleur. Vous ne pouvez effectuer aucune autre action ni jet de compétence.

**Agilité :** Vous vous effondrez d'épuisement. Vous ne pouvez que ramper et respirer bruyamment. Vous ne pouvez effectuer aucune autre action ni jet de compétence.

**Esprit :** Vous êtes paralysé par la peur ou la confusion. Faites un jet pour une [blessure critique mentale](#). Si vous restez conscient, vous pouvez courir jusqu'à un endroit sûr, mais vous ne pouvez effectuer aucune autre action ni jet de compétence.

**Empathie :** Vous vous effondrez de désespoir ou d'apitoiement sur vous-même. Vous devez soit exploser dans un accès de violence, frappant et brisant tout ce qui vous entoure, soit fuir. Dans les deux cas, vous ne pouvez communiquer jusqu'à ce que vous ayez récupéré un point d'empathie.

### Dégâts supplémentaires

Vous ne pouvez pas descendre en dessous de zéro dans un attribut. Si vous subissez des dégâts supplémentaires en Force ou en Esprit alors que vous êtes Brisé, vous subissez une autre blessure critique.

### Coup de grâce

## Year Zero Engine SRD

Un adversaire qui a perdu toute sa Force ou son Agilité est sans défense. S'il s'agit d'un être intelligent (avec de l'Esprit) et que vous voulez lui donner un coup de grâce et le tuer purement et simplement, vous devez échouer sur un jet d'Empathie (jet pour l'Attribut uniquement). Que le jet échoue ou pas, vous subissez un point de dégât à l'Empathie. Tuer de sang-froid n'est pas aussi facile qu'on pourrait le croire. Certains talents peuvent vous permettre de tuer des ennemis sans défense sans ces effets négatifs.

### Récupérer

Tant que vous n'êtes pas Brisé, vous récupérez un point d'attribut perdu par Tour (5-10 minutes) de repos, en supposant que vous ne souffrez d'aucun [état](#) qui bloque la récupération. Si vous avez plusieurs attributs endommagés, vous décidez de l'ordre dans lequel ils sont soignés. L'utilisation de la compétence [Soins](#) n'a aucun effet si vous n'êtes pas Brisé.

### Se relever

Si vous êtes Brisé, le moyen le plus rapide de vous rétablir est que quelqu'un d'autre dans la même zone vous soigne par un jet de Soin réussi. Vous récupérez immédiatement un nombre de points dans l'attribut Brisé égal au nombre de succès obtenus. D'autres jets de Soin n'auront aucun effet et la même personne ne peut essayer qu'une seule fois. Si personne ne vous aide pendant un Tour, vous vous rétablissez quand même et récupérez un point dans l'attribut concerné. Une fois que vous n'êtes plus Brisé, vous récupérez les points d'attributs perdus restants normalement (voir ci-dessus). Cependant, les blessures critiques continuent de vous affecter même après que tous vos attributs aient été restaurés.

**Blessures critiques :** Si votre Force est Brisée et que vous avez subi une blessure critique, vous risquez de mourir si vous n'êtes pas soigné à temps. En savoir plus [ci-dessous](#).

#### PNJ Brisé

Les PNJ peuvent être Brisés de la même manière que les PJ. Un PNJ peut guérir un PJ et vice versa. Cependant, les dés ne sont généralement pas lancés lorsqu'un PNJ soigne un autre PNJ : le MJ décide de ce qui se passe. Le MJ peut également décider qu'un PNJ mineur dont la Force est brisée meurt simplement.

### Blessures critiques

Être Brisé est toujours mauvais, mais avoir sa Force ou son Esprit brisé est particulièrement dangereux. Cela peut déclencher des effets à long terme et même vous coûter la vie. Les tables de dégâts critiques se trouvent ci-dessous. Lancez un D66 sur la table correspondant au type de dommage que vous avez subi : physique, si votre Force est Brisée, ou mental, si c'est votre Esprit qui est brisé.

### Mort

Si vous souffrez d'une blessure critique qualifiée de *mortelle*, vous devez faire un jet de Trépas lorsque le temps indiqué est écoulé. Un Jet de Trépas est un jet de [Vigueur](#), utilisant votre score de Force complet, modifié par la valeur dans la colonne Fatale. Vous n'avez pas le droit de pousser le jet. Si le Jet de Trépas échoue, vous mourrez. Si vous réussissez, vous survivez mais vous devez

refaire un Jet de Trépas lorsque la même durée se sera écoulée.

**Brisé :** Si vous êtes à la fois Brisé et avez subi une blessure critique mortelle (ou plusieurs), deux jets de guérison distincts sont nécessaires : un pour vous remettre sur pied et un autre pour vous sauver la vie. Ces deux jets peuvent être effectués dans l'ordre que vous préférez.

**Mort instantanée :** Notez qu'il existe un petit nombre de blessures critiques qui vous tuent purement et simplement. Si vous tombez sur l'une d'entre elles, c'est terminé. Il est temps de créer un nouveau personnage.

## Guérison

Chaque blessure critique a un effet spécifique que vous subissez pendant le temps de guérison indiqué, mesuré en jours.

**Soins :** Si quelqu'un parvient à vous guérir pendant le processus de guérison d'une blessure critique, le temps de guérison restant est réduit de moitié. Tout jet antérieur pour vous sauver la vie ne compte pas dans ce calcul : un nouveau jet est alors nécessaire pour réduire le temps de guérison.

**Points d'attributs :** Notez que vous pouvez récupérer tous vos points d'attributs perdus, mais subir quand même les effets d'une blessure critique.

## Dégâts atypiques

Pour certains types particuliers de dégâts physiques, comme par exemple le [feu](#), le [froid](#), la [faim](#) ou autre, la table des dégâts critiques n'est pas utilisée. Les conséquences de ces dégâts sont décrits ci-dessous.

## Dégâts lorsqu'on pousse un jet

Il existe un cas où vous ne risquez pas de blessure critique en étant Brisé : lorsque vous poussez un jet si fort que vous vous brisez. C'est très rare, mais cela peut arriver. Cela signifie que vous ne pouvez jamais vous tuer en poussant un jet.

## Blessures critiques physiques

D66	Blessure	Fatale	Limite de temps	Effets	Temps de guérison
11	Essoufflé	Non	-	Aucun	-
12	Étourdi	Non	-	Aucun	-
13	Douleur atroce	Non	-	Aucun	-
14	Cheville foulée	Non	-	<a href="#">Mobilité</a> -2 et ne peut courir avant d'avoir bénéficié de <a href="#">Soins</a>	-
15	Sang dans les yeux	Non	-	<a href="#">Observation</a> et <a href="#">Tir</a> -2 jusqu'à ce que le jet de <a href="#">Soins</a> soit fait	-

# Year Zero Engine SRD

D66	Blessure	Fatale	Limite de temps	Effets	Temps de guérison
16	Commotion cérébrale	Non	-	<a href="#">Mobilité</a> -2	D6
21	Oreille coupée	Non	-	<a href="#">Observation</a> -2	D6
22	Orteils cassés	Non	-	Courir devient une action lente	D6
23	Main cassée	Non	-	Impossible d'utiliser cette main	D6
24	Dents cassées	Non	-	<a href="#">Manipulation</a> -2	D6
25	Cuisse transpercée	Non	-	Courir devient une action lente	2D6
26	Épaule entaillée	Non	-	Impossible d'utiliser ce bras	D6
31	Nez cassé	Non	-	<a href="#">Manipulation</a> et <a href="#">Observation</a> -1	D6
32	Coup à l'entrejambe	Non	-	Un point de dégât à chaque jet de <a href="#">Mobilité</a> ou de <a href="#">Combat</a>	D6
33	Côtes cassées	Non	-	<a href="#">Mobilité</a> et <a href="#">Observation</a> -2	2D6
34	Œil crevé	Non	-	<a href="#">Tir</a> et <a href="#">Observation</a> - 2	2D6
35	Genou cassé	Non	-	Impossible de courir, seulement ramper	2D6
36	Bras cassé	Non	-	Impossible d'utiliser ce bras	2D6
41	Jambe cassée	Non	-	Impossible de courir, seulement ramper	2D6
42	Pied écrasé	Non	-	Impossible de courir, seulement ramper	3D6
43	Coude fracassé	Non	-	Impossible d'utiliser ce bras	3D6
44	Poumon perforé	Oui	Jour	<a href="#">Vigueur</a> et <a href="#">Mobilité</a> -2	D6
45	Hémorragie interne	Oui	Jour	Un point de dégât à chaque jet de <a href="#">Mobilité</a> ou de <a href="#">Combat</a>	D6
46	Intestins percés	Oui	Quart	Maladie de Virulence 6	2D6
51	Rein éclaté	Oui	Jour	Impossible de courir, seulement ramper, <a href="#">Mobilité</a> -2	2D6
52	Artère du bras sectionnée	Oui -1	Tour	Impossible d'utiliser ce bras	D6
53	Artère de la jambe sectionnée	Oui -1	Tour	Courir devient une action lente	D6
54	Bras sectionné	Oui -1	Tour	Impossible d'utiliser ce bras	Permanent
55	Jambe sectionnée	Oui -1	Quart	Impossible de courir, seulement ramper	Permanent
56	Colonne vertébrale brisée	Non	-	Paralysé à partir du cou. Si pas soigné à temps, l'effet est permanent	3D6
61	Jugulaire sectionnée	Oui -1	Round	<a href="#">Vigueur</a> -1	2D6

## Year Zero Engine SRD

D66	Blessure	Fatale	Limite de temps	Effets	Temps de guérison
62	Aorte sectionnée	Oui -2	Round	<a href="#">Vigueur</a> -2	3D6
63	Éventré	Oui	-	Mort instantanée	-
64	Crâne écrasé	Oui	-	Votre histoire se termine ici	-
65	Tête transpercée	Oui	-	Vous mourrez immédiatement	-
66	Cœur empalé	Oui	-	Votre cœur bat pour la dernière fois	-

### Blessures critiques mentales

D66	Traumatisme	Effets	Temps de guérison
11-16	Tremblement	Modificateur de -1 à tous les jets d'Agilité	D6
21	Cheveux blancs	Aucun	Permanent
22-24	Anxieux	Modificateur de -1 à tous les jets d'Esprit	D6
25-31	Maussade	Modificateur de -1 à tous les jets d'Empathie	D6
32-35	Cauchemars	Faire un jet de <a href="#">Psychologie</a> à chaque Quart passé à dormir. En cas d'échec, le sommeil ne compte pas	D6
36-41	Nocturne	Vous ne pouvez dormir qu'en plein jour	2D6
42-43	Phobique	Vous êtes terrifié par quelque chose en rapport avec ce qui vous a brisé. Le MJ décide de ce que c'est. Vous subissez un point de dégâts d'Esprit chaque Round à courte portée de l'objet de votre phobie	2D6
44-45	Alcoolique	Vous devez boire de l'alcool chaque jour ou subir un point de dommage à l'Agilité	3D6
46-51	Claustrophobie	Vous subissez un point de dégât à l'Esprit pour chaque Tour passé dans un endroit confiné	2D6
52	Mythomane	Vous ne pouvez pas vous empêcher de mentir à propos de tout. Cet effet doit être interprété	2D6
53-54	Paranoïa	Vous êtes certain que quelqu'un vous cherche. L'effet doit être interprété	2D6
55	Délire	Vous êtes convaincu de quelque chose qui est totalement faux, par exemple que telle couleur ou tel objet n'existe pas	3D6

## Year Zero Engine SRD

D66	Traumatisme	Effets	Temps de guérison
56	Hallucinations	Faîtes un jet de <a href="#">Psychologie</a> à chaque Tour. Si vous échouez, vous souffrez d'une puissante hallucination. Le MJ détermine les détails	3D6
61-62	Personnalité altérée	Votre personnalité est altérée de manière fondamentale. Déterminez comment avec le MJ. L'effet doit être interprété	Permanent
63	Amnésie	Vous perdez la mémoire et êtes incapable de vous rappeler qui vous êtes et qui sont les autres PJ. L'effet doit être interprété	D6
64-65	Catatonie	Vous regardez fixement dans le vide et ne répondez à aucun stimulus	D6
66	Crise cardiaque	Votre cœur s'arrête et vous mourrez de peur	-

### États

Dans le Year Zero Engine, il existe quatre états que votre PJ peut subir : Affamé, Déshydraté, Épuisé et Gelé. Ces états peuvent causer des dommages et bloquer la récupération. Cochez les états dans les cases correspondantes sur votre feuille de personnage.

#### Affamé

Vous devez manger une ration de nourriture au moins une fois par jour ce qui déclenche un jet de [Ravitaillement](#) pour la nourriture. Après un jour sans nourriture, vous devenez Affamé. Cela a plusieurs effets :

- Vous ne pouvez pas récupérer votre Force de quelque manière que ce soit. Vous pouvez récupérer d'autres attributs.
- Vous subissez un point de dégât à la Force chaque semaine. Si votre Force est brisée alors que vous êtes Affamé, vous mourrez après une autre semaine sans nourriture.
- Dès que vous avez mangé, vous n'êtes plus Affamé et vous pouvez récupérer votre force normalement.

#### Déshydraté

Vous devez boire une ration d'eau au moins une fois par jour, ce qui déclenche un jet de [Ravitaillement](#) pour l'eau. Après un jour sans eau, vous devenez Déshydraté. Cela a plusieurs effets :

- Vous ne pouvez récupérer aucun attribut. Si vous êtes Brisé, vous devez boire de l'eau pour récupérer.
- Vous subissez un point de dégât en Force et en Agilité chaque jour. Si votre Force ou votre Agilité sont Brisées alors que vous êtes Déshydraté, vous mourrez après un jour supplémentaire sans eau.
- Dès que vous buvez, vous n'êtes plus Déshydraté et vous pouvez récupérer vos attributs



normalement.

### Épuisé

Vous devez dormir pendant au moins un Quart par jour. Après un jour sans sommeil, vous êtes Épuisé. Cela a plusieurs effets :

- Vous ne pouvez pas récupérer de l'Esprit. Si votre Esprit est Brisé alors que vous êtes Épuisé, vous devez dormir pendant au moins un Quart pour vous remettre sur pied.
- Vous subissez un point de dégât à votre Esprit chaque jour. Si ce dommage Brise votre Esprit, vous vous effondrez et dormez pendant au moins un Quart. Vous ne subissez pas de blessure mentale critique.
- Dès que vous avez dormi pendant au moins un Quart, vous n'êtes plus Épuisé et vous pouvez récupérer de l'Esprit normalement.

### Gelé

Dans un environnement dépourvu de vêtements ou d'abris suffisants, vous devenez Gelé. Le fait d'être Gelé a plusieurs effets :

- Vous ne pouvez pas récupérer votre Force ou votre Esprit. Si vous êtes Brisé pendant que vous êtes Gelé, vous devez faire un Jet de Trépas la prochaine fois que vous aurez besoin de faire un jet pour le froid.
- Vous devez faire des jets de [Vigueur](#) à intervalles réguliers. Plus il fait froid, plus vous devez faire des jets de [Vigueur](#) fréquemment. Si la température est supérieure à zéro, une fois par jour suffit. Dans des températures inférieures à zéro, faites un jet par Quart, et dans un froid extrême, vous devez faire un jet à chaque Tour. Si vous échouez, vous subissez un point de dégâts en Force et en Esprit, car le froid s'infiltre dans votre corps et ralentit la circulation du sang vers votre cerveau. Vous pouvez même avoir des hallucinations, ce qui vous fait agir de manière irrationnelle, les détails sont laissés à l'appréciation du MJ. Certains disent que lorsque vous êtes sur le point de mourir de froid, vous ressentez une forte sensation de brûlure qui peut vous faire arracher vos vêtements.
- Après vous être réchauffé, ne serait-ce qu'auprès d'un feu de camp, vous n'êtes plus Gelé et vous pouvez récupérer votre Force et votre Esprit normalement.

### Feu

Un incendie se mesure en Intensité. Un feu typique a une Intensité de 8. Lorsque vous êtes exposé au feu, lancez un nombre de dés de base égal à l'Intensité. Pour chaque succès obtenu, vous subissez un point de dégât. Une armure vous protège des dégâts du feu.

Si vous subissez des dégâts, vous prenez feu et continuez à brûler et à subir une nouvelle attaque au début de chaque nouveau Round. L'intensité augmente de un à chaque Round. Dès qu'une attaque de feu n'inflige aucun dégât, le feu s'éteint de lui-même. Vous, ou un ami au contact, pouvez éteindre le feu avec un jet de [Mobilité](#) réussi (action lente).

Si vous êtes Brisé par des dégâts de feu, ou si vous subissez des dégâts de feu alors que vous êtes déjà Brisé, vous devez faire un Jet de Trépas à chaque Round jusqu'à ce que vous mouriez ou que vous soyez sauvé par un jet de [Soins](#).

### Explosion

La force d'une explosion est mesurée en Puissance de souffle. Pour chaque personne se trouvant à portée courte de l'explosion lorsque la détonation se produit, lancez un nombre de dés de base égal à la Puissance de l'explosion. Pour chaque succès obtenu, la victime subit un point de dégâts. Le jet ne peut pas être poussé. Les victimes au contact de la détonation subissent un point de dégât supplémentaire.

**Zone d'effet :** Les charges puissantes, avec une Puissance d'explosion de 7 ou plus, peuvent blesser les gens même à distance moyenne. Si de nombreuses personnes se trouvent à portée moyenne de l'explosion, le MJ peut simplifier le processus en effectuant un seul jet et en appliquant le résultat à toutes les victimes.

### Chute

Tomber sur une surface dure vous inflige automatiquement un montant de dégâts égal à la hauteur de la chute (en mètres) divisée par 2, en arrondissant à l'inférieur. Lors d'un saut contrôlé, effectuez un jet de [Mobilité](#). Chaque réussite obtenue réduit les dégâts infligés d'une unité. Une armure peut également vous protéger des dégâts de la chute, mais pas si elle est en métal.

### Noyade

Tous les PJ sont supposés savoir nager. Si vous vous retrouvez dans l'eau, vous devez faire un jet de [Vigueur](#) à chaque Tour pour rester à flot. Si vous portez une armure métallique, vous devez faire un jet tous les Rounds.

Si vous coulez, vous devez faire un jet de [Vigueur](#) à chaque Round pour retenir votre souffle. Si vous échouez, vous commencez à vous noyer et subissez un point de dégât à la Force chaque Round jusqu'à ce que quelqu'un vous sauve. Si vous êtes Brisé en vous noyant, vous mourrez après un Tour.

### Poison

Les poisons sont mesurés par leur Puissance. Un poison faible a une Puissance de 3, un poison fort a une Puissance de 6, et un poison extrêmement puissant peut avoir une Puissance de 9 ou même plus. Si vous ingérez du poison d'une manière ou d'une autre, faites un jet d'opposition contre le MJ. Il lance un nombre de dés de base égal à la Puissance et vous faites un jet de [Vigueur](#). Si le poison gagne, vous subissez son effet complet. Si vous remportez le jet, vous ne subissez que l'effet limité du poison.

#### Poison mortel

**Effet complet :** Vous subissez un point de dégâts de Force chaque Round jusqu'à ce que vous soyez Brisé. Votre blessure critique est atypique. Si vous buvez un antidote à temps, l'effet du poison est stoppé.

**Effet limité :** Vous subissez un point de dégâts à la Force.

#### Poison paralysant

**Effet complet :** Vous subissez un point de dégâts d'Agilité chaque round jusqu'à ce que vous soyez Brisé. Si vous buvez un antidote à temps, l'effet du poison est stoppé.

**Effet limité :** Vous subissez un point de dégâts d'Agilité.

### Poison soporifique

**Effet complet :** Vous subissez un point de dégâts à l'Esprit chaque Round jusqu'à ce que vous soyez Brisé. Vous tombez alors inconscient pendant un Quart. Vous ne subissez pas de blessure critique. Si vous buvez un antidote à temps, l'effet du poison est stoppé.

**Effet limité :** Vous subissez un point de dégât d'Esprit.

### Poison hallucinogène

**Effet complet:** Vous subissez un point de dégâts d'Empathie chaque Round jusqu'à ce que vous soyez Brisé. Si vous buvez un antidote à temps, l'effet du poison est stoppé.

**Effet limité:** Vous subissez 1 point de dégâts d'Empathie.

### Maladie

Lorsque vous êtes exposé à une maladie contagieuse ou à une infection dangereuse, vous devez effectuer un jet de [Vigueur](#) opposé à la Virulence de la maladie. C'est ce qu'on appelle un Jet de Maladie. Une maladie typique a une Virulence de 3, mais il existe des maladies avec des Virulences beaucoup plus élevées. Si votre jet échoue, vous tombez malade, ce qui a plusieurs effets :

- Le jour suivant l'infection, la maladie se déclare, et vous subissez alors un point de dégât en Force et en Agilité.
- Vous ne pouvez pas récupérer votre Force ou votre Agilité lorsque vous êtes malade.
- Faites un autre jet de Maladie une fois par jour. Chaque jet raté signifie que vous subissez un point de dégât supplémentaire en Force et en Agilité.
- Si votre Force est Brisée lorsque vous êtes malade, vous mourrez après un jour supplémentaire si vous ne vous rétablissez pas avant.
- Dès que vous réussissez un Jet de Maladie, vous n'êtes plus malade. Arrêtez de faire des Jets de Maladie et récupérez vos points d'attributs normalement.

### Aide médicale

Si vous êtes soigné par quelqu'un pendant votre maladie, cette personne peut effectuer vos Jets de Maladie à votre place. Le soignant effectue le jet de Maladie avec sa compétence de [Soins](#) contre la Virulence de la maladie.

### Peur

Les expériences terrifiantes, qu'il s'agisse de créatures fantastiques ou d'horreurs banales, provoquent ce qu'on appelle des Attaques de Peur. Une Attaque de Peur est lancée avec un certain nombre de dés de base. Chaque succès obtenu cause un point de dommage à l'Esprit. Toutes les Attaques de Peur ont une portée courte, sauf indication contraire. Certaines Attaques de Peur ne visent qu'une seule victime, tandis que d'autres affectent toutes les personnes se trouvant à portée.

### Obscurité

Lorsque vous êtes dans l'obscurité totale et que vous n'avez pas de vision nocturne, vous n'avez pas

## Year Zero Engine SRD

d'autre choix que de vous déplacer à tâtons. Pour courir dans l'obscurité totale, il faut réussir un jet de [Mobilité](#) et vous subissez généralement un point de dégâts si vous échouez à ce jet.

Vous pouvez attaquer des adversaires au contact dans l'obscurité, mais vous devez d'abord réussir un jet d'[Observation](#) pour pouvoir les cibler. Cette action ne prend pas de temps en combat. Vous pouvez faire le jet d'[Observation](#) puis attaquer dans le même Round.

Vous ne pouvez pas tirer sur des cibles à distance moyenne ou plus dans l'obscurité totale. Vous pouvez tirer sur des adversaires au contact ou à portée courte, mais seulement si vous faites d'abord un jet d'[Observation](#). Toutes les attaques dans l'obscurité ont un modificateur de -2.

### Montures

Un cheval ou toute autre monture peut être un atout utile. L'animal peut [porter](#) l'[équipement](#) pour vous et vous pouvez profiter de l'avantage d'être en selle pendant le combat.

**Mouvement:** Les animaux de selle vous permettent de vous déplacer plus rapidement sur le champ de bataille que si vous êtes à pied. Chaque animal a une vitesse de déplacement. Celle-ci détermine de combien de zones l'animal peut se déplacer avec une action rapide. Les humanoïdes ont une vitesse de déplacement de 1 et la plupart des montures ont une vitesse de déplacement de 2.

Les montures sont généralement incapables de se déplacer dans les zones exigües. Dans les zones encombrées, leur vitesse de déplacement est de 1.

**Mobilité :** Lorsque vous êtes à cheval et que vous effectuez un jet de [Mobilité](#), utilisez l'Agilité de l'animal au lieu de la vôtre.

**Combat rapproché :** Vous pouvez combattre à cheval, mais uniquement avec des armes à une main. Les adversaires qui vous attaquent doivent décider s'ils vous attaquent vous ou le cheval. Les attaques contre un cavalier monté subissent une pénalité de -1.

**Combat à distance:** Toutes les attaques à distance effectuées à cheval subissent un modificateur de -2. Les adversaires qui vous tirent dessus doivent décider s'ils vous attaquent ou s'ils attaquent le cheval.

**Dégâts :** Votre animal peut subir des dégâts, tout comme vous, par des attaques ou lorsque vous poussez des jets utilisant un attribut de l'animal. Les animaux récupèrent leurs dégâts comme les aventuriers. Un animal dont la Force est réduite à zéro ne subit pas de blessure critique, mais est considéré comme mort. Les animaux n'ont généralement pas d'Esprit ni d'Empathie.

## Appendice I

### OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent

## Year Zero Engine SRD

such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE

## Historique de la traduction

- **01/01/2023**: Première version
- **08/02/2023**: Corrections suivantes
  - Remplacé *Fléau* par *Écueil*
  - Remplacé *Sentir les émotions* par *Psychologie*
  - Remplacé *Endurance* par *Vigueur*

- 
1. Dans la VO, le texte indique que ce sont des points d'attribut, mais c'est une erreur. [↩](#)
  2. Dans la VO, le texte indique que c'est la Mobilité la plus faible, mais c'est une erreur. [↩](#)