

YEAR GENERIC ZERO ENGINE



YEAR GENERIC ZERO ENGINE

Table des Matières

1 - Introduction	3	Relations	12
L'essentiel	4	Équipement	12
Les joueurs	4	Encombrement	13
Le maître du jeu	4	Objets lourds et objets légers	13
Caractéristiques principales	5	Petits objets	13
Accessible	5	Surchargé	13
Rapide et décisif	5	Consommables	13
On n'obtient rien sans peine	5	Apparence	14
Centré sur les joueurs	5	Nom	14
Scénarisé	6	Expérience	14
Adaptable	6	Dépenser l'XP	15
Les outils du jeu	6	Trouver un nouveau rêve	15
Feuilles de personnages	6	Modifier les relations	15
Dés	6		
Cartes personnalisées	7	3 - Compétences	16
Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?	7	Les 12 compétences de base	16
2 - Personnage joueur	8	Lancer les dés	16
Fiche de personnage	8	Différentes couleurs	16
Archétype	9	Six, synonyme de réussite	17
Âge	9	Les uns vous affaiblissent	17
Attributs	9	Lancez sans compétence	17
Force	10	Chances de succès	18
Agilité	10	Poussez votre jet	19
Esprit	10	Activation des malheurs	19
Empathie	10	Une seule chance	21
Compétences	10	Grouper les jets	21
Talents	11	Modificateur	21
Fierté	11	Difficulté	21
Sombre secret	11	Obtenir de l'aide	22
Grand rêve	11	Jets en opposition	22
		Équipement	23
		Usure de l'équipement	23
		Réparation	23

Les compétences	25	Tirer l'initiative	37
Endurance (Force)	25	Surprise	37
Combat (Force)	25	Talents	37
Artisanat (Force)	26	Changer l'initiative	37
Discrétion (Agilité)	27	Actions lentes & actions rapides	38
Mouvement (Agilité)	27	Actions lentes	38
Tir (Agilité)	28	Actions rapides	39
Observation (Esprit)	28	Aider les autres	40
Compréhension (Esprit)	29	Mouvement	40
Survivre (Esprit)	29	Fuir le conflit	40
Manipulation (Empathie)	30	Fuir un combat	41
Psychologie (Empathie)	31	Embuscades et attaques furtives	41
Soins (Empathie)	31	Attaque furtive	42
4 - Talents	32	Conflit social	42
Talents généraux	32	Résolution	42
Courageux	32	Position de négociation	42
Imprudent	32	Manipuler un groupe	43
Curieux	32	Distance	43
Compatissant	32	Combat au corps à corps	43
Bête de somme	32	Résolution	44
Chanceux	33	Bloquer	44
Chirurgien de terrain	33	Immobilisation	45
Cogneur acharné	33	Retraite	45
Dégaine rapidement	33	Combat à distance	45
Garde du corps	33	Modificateurs de tir à distance	46
Guérisseur	33	Résolution	47
Intuition	33	Armes à feu et munitions	47
Menaçant	33	Arcs et frondes	47
Poids plume	33	Armes automatiques	47
Réflexes rapides	33	Surveillance	47
Tueur	33	Armes	48
Sans merci	34	Armes	49
Second souffle	34	Dégâts	51
Spécialiste des armes	34	Subir des dégâts	51
Vigilant	34	Armure	51
5 - Combat & dégâts	34	Couverture	52
Plans & zones	35	Brisé	53
Caractéristiques de la zone	35	Plus de dégâts	53
Frontières et ligne de vision	35	Coup de grâce	53
Catégories de distances	36	Récupération	53
Mesure du temps	36	Se relever	53
Actions & initiative	37	Blessures critiques	54
		Mort	54
		Guérison	55

Dégâts non-ordinaires	55
dégâts poussés	55
Blessures critiques — Physique	55
Blessures critiques — Mentale	57
Conditions	57
Affamé	58
Déshydraté	58
Épuisé	58
Gelé	59
Feu	59
Explosion	60
Chute	60
Noyade	60
Poison	61
Poison mortel	61
Poison paralysant	61
Somnifère	61
Poison hallucinogène	61
Maladie	61
Aide médicale	62
Peur	62
Obscurité	62
Montures	63
Feuille de personnage	64

1 - Introduction

Bienvenue sur Year Zero. Ce document contient le moteur Year Zero Engine pour les jeux de rôle sur table. Il est utilisé dans les jeux Free League tels que Mutant : Year Zero, Coriolis — The Third Horizon, Tales From The Loop, et Forbidden Lands.

L'essentiel

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

Les joueurs

Chaque joueur, sauf un, contrôle un personnage joueur (PJ). Vous décidez de ce que votre PJ pense et ressent, de ce qu'il dit et fait — mais pas de ce qui lui arrive. C'est votre travail en tant que joueur de vous immerger dans votre PJ. C'est peut-être un aventurier dans un lointain monde imaginaire — mais il est toujours, au fond, une personne ayant des sentiments et des rêves, tout comme vous. Essayez d'imaginer — comment réagiriez-vous si vous étiez à sa place ? Qu'est-ce que vous feriez ? Les personnages joueurs sont toujours les protagonistes de l'histoire. Le jeu, c'est à propos de vous. Vos décisions, vos aventures.

Le maître du jeu

Le dernier joueur est le maître de jeu, le MJ. Il vous décrit le monde du jeu, il joue les personnes que vous rencontrez, et il contrôle les ennemis que vous combattez. Le jeu est une conversation entre les joueurs et le MJ, d'avant en arrière, jusqu'à ce qu'une situation critique se présente où l'issue est incertaine. Ensuite, il est temps de lancer les dés — pour en savoir plus à ce sujet, lisez le chapitre 3. C'est le travail du MJ de mettre des obstacles sur votre chemin et de défier vos PJ, les forçant à montrer de quoi ils sont vraiment faits. Mais ce n'est pas au MJ de décider de tout ce qui se passe dans le jeu — et surtout, pas de la façon dont votre histoire est censée se terminer. C'est ce qui est décidé dans le jeu. C'est pourquoi vous jouez le jeu — pour savoir comment se termine votre histoire.

LES ENCADRÉS

Des encadrés en italique tels que celui-ci sont intercalés tout au long de ce texte de règles. Ils contiennent généralement des variantes de règles, des commentaires et des conseils sur la façon de jouer.

Caractéristiques principales

Le moteur *Year Zero Engine* a été développé à l'origine pour Mutant : Year Zero, mais il a été modifié et adapté à une large gamme de jeux avec des thèmes et des paramètres différents. Cependant, les six caractéristiques principales du jeu restent les mêmes dans toutes les itérations. Elles sont énumérées et expliquées ci-dessous.

Accessible

Les bases du moteur *Year Zero Engine* sont très faciles à apprendre : lancez un ou plusieurs dés à six faces, il vous faut au moins un six pour réussir, plus vous obtenez de six, meilleur est le résultat. Ce noyau simple est très facile à enseigner aux nouveaux joueurs, ce qui fait que la barrière pour jouer est très faible. La complexité et la profondeur s'ajoutent petit à petit, offrant ainsi plus de choix au joueur à mesure qu'il se familiarise avec le système.

Rapide et décisif

Le moteur *Year Zero Engine* est rapide, il produit rapidement des résultats significatifs en supprimant tous les lancers de dés, la comptabilité et les calculs qui ne font pas avancer l'action. Les systèmes de combat du moteur *Year Zero Engine* sont souvent mortels, poussant les conflits dans des

instants décisifs. Les risques sont élevés, et les PJ sont rarement à l'abri du danger, quelle que soit leur expérience.

On n'obtient rien sans peine

L'obligation d'obtenir des six peut donner l'impression qu'il est difficile de réussir dans le moteur *Year Zero Engine*. Vous pouvez augmenter vos chances de façon 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 les risques et les récompenses, et rend le moteur *Year Zero Engine* particulièrement adapté aux jeux rudes et axés sur la survie.

Centré sur les joueurs

Dans les jeux motorisés par *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 du jeu. Le système est conçu pour toujours présenter aux joueurs des choix significatifs.

Scénarisé

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 moteur *Year Zero Engine* est conçu pour produire des effets dramatiques qui feront avancer votre histoire et lui donneront des tournures inattendues.

Adaptable

Le moteur *Year Zero Engine* est conçu pour être très adaptable à différents styles de jeu, thèmes et paramètres de jeu. En utilisant les compétences et les talents de manière modulaire, le système crée des pièces qui peuvent être très facilement ajoutées, retirées et réorganisées.

Les outils du jeu

Les jeux motorisés avec *Year Zero Engine* laissent généralement une grande place à l'improvisation et à la créativité. Mais ils offrent également un certain nombre d'outils pour vous aider à créer votre propre histoire.

Feuilles de personnages

Pour documenter votre personnage, vous utiliserez une fiche de personnage. Ce présent document inclut une fiche générique, car tout

jeu motorisé par *Year Zero Engine* nécessitera une fiche adaptée à la version des règles et à la configuration du jeu. La façon dont vous créez votre personnage sera décrite dans le chapitre suivant.

Dés

En tant que personnage d'un jeu motorisé par *Year Zero Engine*, vous devrez prendre des risques. Tôt ou tard, quelles que soient vos compétences, vous vous retrouverez dans des situations dont l'issue est incertaine. Il sera temps de lancer les dés. Pour jouer à un jeu motorisé par *Year Zero Engine*, il faut utiliser des dés à six faces (aussi appelés D6), de préférence 10-15, de trois couleurs différentes. Certaines variantes de règles (voir chapitre 3) peuvent utiliser d'autres types de dés, notamment D8, D10 et D12.

LANCER LES DÉS

Les règles vous demanderont parfois de lancer D3, 2D6 et D66. D3 signifie que vous lancez un D6 et divisez le résultat par deux, en arrondissant à l'entier supérieur. 2D6 signifie que vous 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 celui des unités. Cela donne un résultat entre 11 et 66. Vous pouvez même lancer D666, en lançant trois dés à six faces. Le premier dé compte alors comme le chiffre des centaines, le second comme celui des dizaines et le troisième comme celui des unités.

Cartes personnalisées

Un autre accessoire est utile pour les jeux motorisés par Year Zero Engine, il s'agit d'un jeu de cartes personnalisé. Les cartes peuvent être utilisées comme feuilles de référence pour les PJ ou les PNJ, mais aussi pour randomiser l'initiative au combat — pour en savoir plus, voir le chapitre 5.

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Si vous avez frayé votre chemin 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 l'appeler ainsi, qui combine le jeu de table et la narration d'histoires. Les jeux de rôle vous donnent un ensemble de règles et vous permettent de créer votre propre histoire avec vos amis d'une manière que les livres, les films, la télévision et même les jeux vidéo ne peuvent pas le faire.

Si vous avez besoin de conseils ou d'idées, le forum de notre site web, freeleaguepublishing.com, est une ressource précieuse. Bienvenue sur notre site !

2 - Personnage joueur

Votre personnage joueur (PJ) est votre atout le plus important dans tout jeu motorisé par *Year Zero Engine*. Il est votre avatar, vos yeux et vos oreilles dans le monde. Mais en retour, il dépend de votre capacité à prendre les bonnes décisions pour lui. Ne faites pas tout rater. Prenez votre PJ au sérieux et jouez avec, à l'instar d'une vraie personne. C'est plus amusant de cette façon. En revanche, n'essayez pas de protéger votre PJ contre tous les dangers possibles et inimaginables. Le but du jeu est de créer une bonne histoire et pour cela, vous devez prendre des risques.

Au cours du jeu, votre PJ va évoluer et se développer. Ses compétences et ses talents peuvent être développés par l'expérience, mais vous pouvez aussi découvrir comment sa personnalité change et se façonne d'une manière qui ne peut être mesurée par des chiffres sur une page. C'est à ce moment que votre personnage joueur prend vraiment vie.

Fiche de personnage

Pour créer votre personnage joueur, vous avez besoin d'une fiche de personnage. Ce document ne comprend pas de fiche de personnage, car tout jeu motorisé par *Year Zero Engine* aura besoin d'une fiche adaptée à la version des règles spécifiques qu'il utilise, et au paramétrage qui lui est propre.

LES 10 ÉTAPES DE LA CRÉATION

La façon de créer votre personnage joueur est expliquée en détail dans ce chapitre. Le résumé ci-dessous est un aperçu pratique. Prenez une feuille de personnage, un crayon et suivez les étapes suivantes :

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 joueurs,
8. Choisissez votre équipement,
9. Décidez de votre apparence,
10. Choisissez votre nom.

Archétype

La plupart des jeux motorisés par Year Zero Engine proposent un éventail d'archétypes de personnages. Ces archétypes — que l'on peut aussi appeler « rôles », « professions » ou « carrières » — sont basés sur l'univers du jeu et vous aident à saisir le contexte dans lequel votre personnage évolue.

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 vitesse de départ et les talents de départ que vous pourrez acquérir.

Ces archétypes peuvent vous sembler stéréotypés, et ils sont censés l'être. Choisir un archétype est un moyen rapide pour vous et les autres joueurs de vous faire une idée immédiate de votre personnage. Mais n'oubliez pas que votre personnage est bien plus que son archétype. Il n'est qu'un point de départ, une base pour créer un personnage unique.

Âge

L'étape suivante consiste à choisir son 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 pouvez choisir votre âge librement. Notez votre choix sur votre fiche de personnage. La catégorie d'âge que vous avez choisie a une incidence sur vos attributs et vos compétences. Pour en savoir plus, voir ci-dessous.

Attributs

Votre personnage possède quatre attributs qui reflètent vos capacités physiques et mentales de base, chacun étant noté sur une échelle de 1 à 5. Lorsque les joueurs effectuent une action dont l'issue est incertaine, on utilise entre autres le score de ces attributs, pour déterminer le nombre de dés à lancer. De plus, ces attributs déterminent également la quantité de dégâts de différentes sortes que vous pouvez supporter avant de devenir Brisé. Pour en savoir plus à ce sujet, consultez le chapitre 5.

Scores de départ : Lorsque vous créez votre personnage joueur, 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 au minimum 2 points et au maximum 5 points à n'importe quel attribut.

ÂGE	POINTS D'ATTRIBUT
Jeune	15
Adulte	14
Vieux	13

Force

La puissance musculaire et les muscles à l'état brut.

Agilité

Contrôle du corps, vitesse et motricité.

Esprit

La perception sensorielle, l'intelligence et la santé mentale.

Empathie

Charisme personnel et capacité à manipuler les autres.

ATTRIBUTS CLÉS

Dans de nombreux jeux motorisés par Year Zero Engine, chaque archétype a un « attribut clé ». Vous pouvez obtenir une note maximale 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 au chapitre 3. Certains jeux motorisés par

Year Zero Engine ont des compétences différentes ou supplémentaires.

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

Pas de niveau de compétence ? Vous pouvez toujours lancer un dé pour une compétence même si vous n'avez pas de niveau dans cette compétence – dans ce cas, vous n'utilisez que l'attribut associé à la compétence en question et l'équipement. Pour en savoir plus sur le fonctionnement des compétences, reportez-vous au chapitre suivant.

Début des niveaux de compétence : Lorsque vous créez votre personnage joueur, 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 un maximum de 3 points à une compétence donnée. Vous pourrez augmenter vos niveaux de compétence au cours du jeu.

ÂGE	POINTS DE COMPÉTENCE
Jeune	8
Adulte	10
Vieux	12

COMPÉTENCES

ARCHÉTYPALES

Dans de nombreux jeux motorisés par Year Zero Engine, chaque archétype énumère un certain nombre de compétences associées. Vous ne pouvez commencer le jeu qu'avec un niveau de compétence 3 dans vos compétences d'archétype — toutes les autres compétences sont limitées à un niveau de départ de 1.

Talents

Les talents sont des trucs, des mouvements ou des capacités mineures qui vous donnent de petits avantages. Ils sont plus spécialisés que les compétences, et vous permettent d'affiner votre caractère. Les talents sont expliqués plus en détail au chapitre 4. Vous pouvez généralement choisir un talent lors de la création de votre personnage, mais vos choix sont limités. Votre archétype détermine généralement les talents parmi lesquels vous pouvez choisir. Vous pouvez apprendre d'autres talents au cours du jeu.

Fierté

Dans certains jeux motorisés par Year Zero Engine, votre PJ a une fierté — quelque chose de spécifique qui définit votre personnage et le fait ressortir. Il peut s'agir d'une aptitude, d'un événement de votre passé ou d'autre chose. Les archétypes peuvent suggérer des Fiertés, mais vous êtes libre de créer la vôtre.

Une fois par session de jeu, vous pouvez vous servir de votre Fierté pour obtenir un succès automatique lors d'un lancer de dés. Vous pouvez vérifier votre Fierté après un jet raté, ou même après un jet réussi afin d'obtenir un succès supplémentaire. Vous devez expliquer comment votre Fierté vous aide. Le MJ a le dernier mot, mais il doit vous accorder le bénéfice du doute.

Sombre secret

Dans certains jeux motorisés par Year Zero Engine, votre PJ a un sombre secret — quelque chose que vous avez vécu avant le début du jeu et qui vous a marqué ou qui vous menace encore d'une manière ou d'une autre. En général, les archétypes suggèrent de Sombres Secrets, mais vous êtes libre d'inventer les vôtres. Votre sombre secret est avant tout un outil permettant au MJ de créer des histoires, mais peut également affecter le nombre de Points d'Expérience (XP) que vous obtenez après une session de jeu.

Grand rêve

Votre objectif immédiat est de vivre un autre jour. Mais à long terme, survivre ne suffira plus. Vous devez avoir également une motivation propre, un rêve qui se réalisera un jour, qui vous permet de rester debout alors qu'il serait plus facile de vous coucher et de mourir.

Vous pouvez créer votre propre grand rêve, ou choisir parmi les suggestions préétablies énumérées pour votre archétype. Pendant le jeu, vous gagnerez de l'XP supplémentaire si vous risquez ou sacrifiez quelque chose d'important pour vous rapprocher de la réalisation de votre grand rêve.

Relations

Ensemble les PJs forment un groupe, mais chacun d'entre eux est aussi un individu, qui entretient des relations personnelles et différentes avec les autres personnages du jeu.

Lorsque vous créez votre PJ, vous devez décrire votre relation avec chacun des autres personnages du jeu, avec une courte phrase pour chacun d'entre eux sur votre fiche de personnage. En général, des suggestions seront mises à disposition pour chaque archétype. Vous pouvez également vous en inspirer pour créer les vôtres.

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 vos relations avec les autres PJ, vous devez choisir celui dont vous vous sentez le plus proche. Ce PJ est votre ami. Cochez votre choix dans la case prévue à cet effet sur la fiche de personnage.

RELATIONS AVEC LES PNJ

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

Équipement

De nombreux jeux motorisés par Year Zero Engine (mais pas tous) sont axés sur la survie, et le fait d'avoir le bon matériel vous aidera à y parvenir. Vous devez noter tous les objets que vous transportez. Inscrivez un objet par rangée dans la section Équipement de votre feuille de personnage. S'il ne figure pas sur votre feuille, vous ne l'avez pas avec 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 charge et n'ont pas besoin d'être notés.

Encombrement

Le nombre d'objets réguliers que vous pouvez transporter est égal au double de votre force. Utilisez votre score de Force de base, et non le score temporaire réduit par les dégâts.

Objets lourds et objets légers

Un objet désigné comme lourd compte pour deux objets réguliers et occupe généralement deux lignes sur votre feuille de personnage au lieu d'une. Certains objets lourds comptent pour trois ou même quatre objets normaux. À l'autre extrémité du spectre, il y a les objets désignés comme légers — ils comptent pour la moitié d'un objet normal, et vous pouvez donc inscrire deux objets légers sur une ligne de votre feuille. Certains objets légers comptent pour un quart d'un article normal en termes de charge — le poids de ces objets est indiqué comme $\frac{1}{4}$ dans les listes d'équipements.

Petits objets

Les objets qui sont encore plus petits que les objets légers sont appelés Petits. Ils sont si petits qu'ils n'ont aucune incidence sur votre charge. La règle de base est la suivante : si l'objet peut être caché dans un poing fermé, il est minuscule. Les objets minuscules doivent également être inscrits sur votre fiche de personnage.

Surchargé

Vous pouvez temporairement porter plus que votre limite de charge normale (force x 2 objets). Dans ce cas, vous devez faire un jet de dé pour la compétence Endurance chaque fois que vous voulez courir durant un round de combat ou marcher sur une distance importante. Si le jet échoue, vous devez soit laisser tomber ce que vous transportez, soit rester où vous êtes, soit subir un point de dégât à l'Agilité et continuer.

MONTURES

Si vous avez un cheval ou une autre monture, vous pouvez le laisser porter une partie de votre équipement. Le nombre d'objets normaux que peut porter l'animal est égal au double de sa force. Doublez encore une fois si vous descendez de la monture pour la mener.

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, d'alimentation en air, d'énergie électrique ou autres — selon le cadre du jeu. Vous n'avez pas besoin de suivre les consommables à tout moment. Le MJ vous informera quand les ressources sont rares et qu'il est temps de commencer à les suivre.

Évaluation de l'approvisionnement : Vous suivez chaque consommable sur votre feuille de personnage en indiquant le niveau de ravitaillement. Un niveau élevé est préférable.

Jet de ravitaillement : À intervalles réguliers (en fonction du consommable en question), vous devez faire un jet de ravitaillement. Cela signifie que vous devez lancer un nombre de dés égal à la valeur de ravitaillement actuelle, mais jamais plus de six dés. Pour chaque 1 obtenu, la valeur du Ravitaillement est diminuée d'un. Lorsque la valeur de Ravitaillement atteint zéro, vous n'avez plus de consommable. Les effets du manque d'air, de nourriture et d'eau sont expliqués dans le chapitre 5.

Consommables de groupe : En général, les consommables sont suivis individuellement, mais ils peuvent également être suivis pour le groupe dans son ensemble, selon la situation. C'est le MJ qui a le dernier mot.

Partage : Si vous souhaitez donner un consommable à une autre personne, il vous suffit d'augmenter le niveau du bénéficiaire d'autant d'échelons que vous diminuez la vôtre.

Apparence

Vous pouvez décrire le visage, le corps et les vêtements de votre personnage joueur sur votre fiche de personnage. Dans certains jeux motorisés par *Year Zero Engine*, les archétypes vous suggéreront des traits.

Nom

Enfin, vous donnez un nom à votre PJ. Les archétypes suggèrent généralement des noms appropriés, mais vous êtes libre de composer votre propre nom si vous préférez.

Expérience

Les choses que vous apprenez pendant le jeu sont mesurées en points d'expérience (XP). Vous recevez des XP après 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 auxquelles vous pouvez répondre par « oui », vous obtenez un XP :

- Avez-vous participé à la session de jeu ? Vous obtenez un XP juste pour y avoir participé,
- 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 réalisé une autre action extraordinaire d'un genre ou d'un autre ?
- Des jeux spécifiques peuvent accorder des XP pour d'autres actions également.

Le MJ a le dernier mot quant à la quantité d'XP que chaque personnage doit obtenir. Notez l'XP sur votre fiche de personnage.

Dépenser l'XP

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

Compétences : Pour augmenter une compétence d'un niveau, il faut multiplier par 5 le nombre d'XP correspondant au niveau de compétence que vous souhaitez atteindre. Par exemple, une augmentation d'une compétence du niveau 2 vers le niveau 3 coûte 15 XP. Vous ne pouvez augmenter qu'un niveau de compétence à la fois.

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

Talents : L'apprentissage d'un talent coûte toujours 5 XP. Il nécessite également une journée d'entraînement et un lancer d'Esprit réussi (lancer pour l'attribut uniquement, et le lancer ne peut pas être poussé). Vous pouvez faire une tentative par jour. Si un professeur qui a le talent vous le demande, votre lancer est automatiquement réussi.

Trouver un nouveau rêve

Après chaque séance, vous pouvez changer votre grand rêve et le remplacer par un nouveau. Essayez de relier le nouveau rêve à quelque chose qui s'est produit au cours du jeu.

Modifier les relations

À la fin d'une session de jeu, vous êtes libre de redéfinir vos relations avec les autres PJ et PNJ comme bon vous semble.

3 - Compétences

Le jeu de rôle est une conversation. Le maître du 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 va se présenter, un point de non-retour, un conflit que la conversation seule ne peut résoudre. Alors, il est temps de lancer les dés et d'utiliser une de vos compétences.

Les 12 compétences de base

- Artisanat (Force)
- Endurance (Force)
- Combat (Force)
- Discrétion (Agilité)
- Mouvement (Agilité)
- Tir (Agilité)
- Observation (Esprit)
- Compréhension (Esprit)
- Survie (Esprit)
- Manipulation (Empathie)
- Psychologie (Empathie)
- Soin (Empathie)

AUTRES COMPÉTENCES

Le moteur Year Zero Engine peut avoir d'autres compétences que celles énumérées ici et même plus de compétences que douze. Nous ne recommandons toutefois pas plus de seize compétences. Les compétences doivent être assez larges – la mise au point des personnages se fait avec des talents.

Lancer les dés

Le moteur Year Zero Engine comporte douze compétences de base au total, 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 fait ou dit votre personnage joueur. 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.

Ensuite, vous lancez tous les dés en même temps.

Différentes couleurs

Le fait que certains dés que vous avez lancé proviennent de votre attribut, de votre compétence ou de votre équipement peut être important. C'est pourquoi vous devez utiliser des dés de trois couleurs différentes. Les dés d'attributs sont appelés dés de Base, les dés de compétences sont appelés dés de Compétences, et les dés d'Équipement sont appelés dés d'Équipement.

DÉS PERSONNALISÉS

Plusieurs jeux motorisés par 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 échecs.

Six, synonyme de réussite

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 – ceux-ci sont spécifiés pour chaque compétence.

Les uns vous affaiblissent

Obtenir des uns sur les dés n'ont aucun effet sur votre premier lancer, mais seulement si vous choisissez de pousser votre lancer (voir ci-dessous). Un un s'appelle un malheur. Les dés de compétence ne sont jamais comptés comme des malheurs.

DÉCRIVEZ VOTRE ACTION

Dans tous les jeux motorisés par Year Zero Engine, vous créez une histoire ensemble. Lancer les dés est un moment fort et dramatique – vous devez d'abord décrire ce que vous essayez de réaliser, afin que chacun 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 que vous pensez. Si vous poussez votre lancer, 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.

Lancez sans compétence

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

NE LANCEZ PAS TROP SOUVENT

Il est assez difficile de réussir avec des jets de compétences. Si vous ne disposez pas du bon matériel ou d'amis qui peuvent vous aider, le risque d'échec spectaculaire est grand. Dans cette optique, vous ne devez jamais lancer les dés, sauf si c'est 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 beaucoup de dés, il peut être difficile de prédire les chances de succès. Le tableau ci-dessous indique les chances de succès lorsque vous lancez de 1 à 10 dés. La troisième colonne indique les chances de succès 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 %

Poussez votre jet

Si vous êtes désespéré de réussir avec un jet de dés, vous pouvez choisir de le pousser. Cela signifie que vous prenez tous les dés qui n'ont pas réussi (six) ou qui n'ont pas été un fléau (un sur les dés de base et les dés d'équipement) et que vous les lancez à nouveau. Vous avez une nouvelle chance de lancer des six.

Vous ne pouvez pas choisir quels dés relancer. Lorsque vous poussez, vous devez lancer tous les dés qui n'ont pas été couronnés de succès ou de malheur.

En général, vous ne poussez un dé que si vous l'avez raté — bien que vous puissiez pousser votre jet même si vous avez obtenu des succès au début, 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.

Le déroulement d'un «jet poussé» en termes d'histoire dépend du type d'action que vous exécutez. Il ne doit pas nécessairement s'agir d'un effort physique, il peut s'agir d'une concentration mentale complète ou d'une lutte émotionnelle.

Dés de compétence : Les dés de compétences ne comptent pas comme malheur et peuvent donc être relancés lorsque vous poussez le 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 lors de votre deuxième tentative, vous devez en assumer les conséquences.

Activation des malheurs

- Lorsque vous vous acharnez, vous risquez de vous blesser ou de vous épuiser, ou encore d'endommager votre arme. Une fois que vous avez poussé votre jet, regardez tous les dés sur la table. Lors du premier lancer, les malheurs (sur les dés de base et les dés d'équipement) n'avaient aucun effet, mais lorsque vous poussez, ils deviennent actifs. Peu importe que les malheurs soient apparus lors du premier ou du deuxième lancer.
- Si vous avez obtenu un ou plusieurs malheurs sur un dé de base lorsque vous poussez, vous subissez 1 point de dégât sur l'attribut que vous avez utilisé pour chaque malheur lancé. Pour en savoir plus sur les dégâts, consultez le chapitre 5,
- Si vous avez obtenu un ou plusieurs malheurs sur un dé d'équipement lorsque vous poussez, le bonus d'équipement de votre objet est diminué de 1 par malheur obtenu,
- Les dés de compétence ne comptent jamais comme des malheurs.

POINTS DE VOLONTÉ

Dans certains jeux de Year Zero Engine, le fait d'obtenir des malheurs sur les dés de base peut également avoir des effets positifs – cela vous donne la force de volonté nécessaire pour utiliser des capacités spéciales comme les mutations, la magie et les talents spéciaux.

Pour chaque malheur que vous obtenez sur les dés de base lorsque vous poussez, vous obtenez un point de volonté (WP) en plus des dégâts que vous subissez. Les points de volonté sont nécessaires pour utiliser vos capacités spéciales. Les malheurs 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 des jets de dés pour obtenir plus de WP, tout comme les joueurs.

LES VARIANTES DU POUSSÉ

Le mécanisme de poussée de base décrit ici – ceux des jets poussés qui vous blessent ou endommagent votre équipement – est celui d'origine, 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 d'améliorer 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 malheur sur un dé de Stress, un jet de panique est déclenché. Cette version, optimisée pour le jeu à haute tension, est utilisée dans le jeu de rôle ALIEN.

Chaque fois que vous poussez, vous obtenez une Condition nommée. Chaque Condition vous donne un modificateur de -1 à tous les jets de compétences, mais c'est aussi un repère pour le roleplay. Cette version, idéale pour les jeux narratifs avec des 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 l'Ombre entre les étoiles dans *Coriolis*.

Une seule chance

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

Grouper les jets

Lorsque vous relevez un défi avec les autres PJ, ne lancez pas les dés séparément. Vous choisissez plutôt celui 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 lancer échoue, il compte comme un échec pour vous tous — vous n'êtes pas autorisés à essayer une fois chacun. Cette règle ne s'applique pas au combat, où chaque aventurier est libre d'attaquer l'ennemi de son choix.

Modificateur

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

Un modificateur +1 signifie que vous lancez un dé de compétence supplémentaire, un modificateur +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 en lancez deux de moins, et ainsi de suite. Plusieurs modificateurs peuvent s'appliquer à un même jet de dé — additionnez-les. Un modificateur de +2 et un de -1 donne un total de +1.

Si vous n'avez pas assez de dés de compétence à retirer lors l'application d'un modificateur, retirez les dés d'équipement. Si vous n'avez plus de dé d'équipement, retirez également les dés de base. Si vous n'avez plus de dé du tout, 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 : par des talents, par la difficulté de l'action elle-même et par l'aide d'autres personnes.

Difficulté

Normalement, le MJ n'évalue pas la difficulté d'une action. Vous ne lancez les dés que dans des 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
------------	--------------

Triviale	+3
Simple	+2
Facile	+1
Moyenne	0
Exigeante	-1
Difficile	-2
Redoutable	-3

Il y a aussi des cas où des modificateurs sont imposés par les règles, comme lorsque vous visez soigneusement avec une arme à distance, que vous tirez à longue distance ou que vous êtes en mauvaise position de négociation lorsque vous tentez de manipuler quelqu'un. Certains talents peuvent également vous donner un modificateur positif dans certaines situations.

Obtenir de l'aide

D'autres PJ ou PNJ peuvent vous aider à réussir un jet de compétences. Cela doit être déclaré immédiatement, avant que vous ne lanciez vos dés. Elle doit également avoir un sens dans l'histoire – la personne qui vous aide doit être physiquement présente et avoir la capacité de soutenir votre action. Le MJ a le dernier mot.

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

En combat, l'aide compte pour 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 en opposition

Parfois, il ne suffit pas de faire un six pour réussir avec votre jet de compétence. Dans certains cas, vous devez battre votre adversaire sur un jet adverse. Pour gagner un jet adverse, vous devez réussir un jet et obtenir plus de six que votre adversaire. Tous les six lancés par votre adversaire éliminent un de vos six. Vous seul (l'attaquant) pouvez pousser votre jet.

Parfois, vous et votre adversaire lancez pour des compétences différentes, parfois identiques. Les jets opposés sont courants lorsque vous utilisez Manipuler ou Discrétion, et lorsque quelqu'un utilise ces compétences contre vous. Le MJ peut également utiliser des jets opposés lorsqu'il le juge approprié, comme par exemple le jet 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 les dés pour eux, et ils peuvent pousser leurs lancers comme le font 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 le sauver. Lorsqu'un PNJ effectue une action qui n'affecte pas directement un PJ, le MJ peut simplement décider de ce qui se passe, sans lancer de dés.

Équipement

Pour augmenter vos chances de réussite, vous pouvez utiliser du matériel. L'équipement peut prendre de nombreuses formes différentes selon le contexte du jeu, et comprend souvent des armes. Quelques exemples d'armes sont énumérés au chapitre 5. L'équipement utile vous donne des dés d'équipement à utiliser lors des jets de compétences. C'est ce qu'on appelle le bonus d'équipement. Vous lancez les dés d'équipement avec les dés de base et les dés de compétence, et ils sont comptés de la même façon : six signifie un succès.

Usure de l'équipement

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 malheur (un) que vous lancez avec vos dés d'équipement lorsque vous poussez le jet, le bonus d'équipement de l'objet est diminué de un. Il ne fonctionne tout simplement plus aussi bien. Si le Bonus d'équipement atteint zéro, l'objet est cassé et ne peut plus être utilisé.

Réparation

Heureusement, le matériel endommagé peut être réparé. Il faut compter une durée d'un quart (5–10 heures) et un jet de compétences d'artisanat réussi. Si le jet est réussi, le Bonus d'équipement est récupéré d'un point pour chaque succès obtenu, jusqu'au score de départ. En cas d'échec, le bonus d'équipement est définitivement réduit à son niveau actuel. Si le bonus d'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'artefact

Certains jeux de Year Zero Engine utilisent des dés polygonaux tels que D8, D10 et D12 comme des dés dits d'artefact, provenant d'objets particulièrement puissants ou magiques. Ces objets sont divisés en trois catégories, selon le type de dés qu'ils donnent :

D8 : Puissant

D10 : Épique

D12 : Légendaire

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

FIERTÉ

Comme mentionné au chapitre 2, dans certains jeux motorisés par Year Zero Engine, votre PJ a une fierté - quelque chose de spécifique qui définit votre personnage et le fait ressortir. Une fois par session de jeu, vous pouvez activer votre Fierté pour obtenir un succès automatique (un 6) lors d'un lancer de dés. Vous pouvez activer votre Fierté après un jet de dés raté, ou même après un jet de dés réussi afin d'obtenir un succès supplémentaire. Vous devez expliquer comment votre fierté vous aide. Le MJ a le dernier mot, mais il doit vous accorder le bénéfice du doute.

SUCCÈS DES DÉES D'ARTEFACTS

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 moteur Year Zero Engine.

Endurance (Force)

Lorsque votre résistance physique est mise à l'épreuve, faites un jet d'Endurance. Par exemple, faites un jet pour cette compétence lorsque vous voyagez dans des conditions météorologiques extrêmes ou lorsque vous êtes contraint de subir un froid glacial.

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

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

Effets bonus : Pour chaque succès supplémentaire que vous obtenez, choisissez un effet 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 celui-ci,
- L'expérience vous endurecit et vous n'avez plus besoin de faire un jet pour surmonter exactement le même défi à l'avenir,
- Vous impressionnez quelqu'un.

Combat (Force)

Parfois, vous n'avez pas d'autre choix que de vous battre pour votre vie, au coude à coude avec l'ennemi. Faites un jet pour cette compétence lorsque vous attaquez quelqu'un en combat rapproché. Pour en savoir plus sur le combat rapproché et les dégâts, reportez-vous au chapitre 5.

Échec : Vous trébuchez et vous ratez. Maintenant, c'est au tour de votre adversaire.

Succès : Vous frappez, et infligez à votre adversaire des dégâts de Force égale à la valeur de la puissance de l'arme. Pour en savoir plus sur les dégâts, consultez le chapitre 5.

Effets bonus : Pour chaque succès supplémentaire que vous obtenez, choisissez l'une de ces Effets bonus :

- Vous infligez un point de dégâts supplémentaire à la Force. Vous pouvez choisir cet effet plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs succès bonus,
- Vous fatiguez votre ennemi. Il subit un point de dégât en Agilité. Vous pouvez choisir cet effet plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs succès supplémentaires,
- Vous surpassez votre ennemi et pouvez échanger des points d'initiative avec lui, qui prendront effet au prochain round. Vous ne pouvez pas revenir à votre initiative précédente,

- Vous frappez ou tirez une arme ou un autre objet de votre adversaire. Vous choisissez lequel. Pendant le combat, ramasser un objet tombé compte comme une action rapide,
- Votre adversaire tombe au sol ou est repoussé, par exemple à travers une porte ou par-dessus une falaise,
- Vous immobilisez l'adversaire.

Armes : En combat rapproché, vous pouvez utiliser des armes de mêlée.

Blocage : Lorsqu'une personne vous attaque en combat rapproché, vous pouvez essayer de bloquer l'attaque.

Artisanat (Force)

Lorsque vous devez réparer des équipements ou bricoler des objets mécaniques d'une autre manière, faites un jet d'Artisanat. La réparation d'un objet cassé nécessite généralement un Quart (5-10 heures) de travail (voir le chapitre Équipement ci-dessus).

Échec : L'objet cassé ne fera pas ce que vous voulez. Et si le bruit que vous avez fait attirait une compagnie indésirable ?

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

Effets bonus : Pour chaque succès supplémentaire obtenu au-delà du premier, choisissez un effet applicable à la situation :

- Si vous réparez un objet, son bonus d'équipement est augmenté d'une étape supplémentaire. Il ne peut pas dépasser son score de départ,
- Obtenez un modificateur de +1 à un jet de compétence ultérieur relatif à celui-ci,
- Vous obtenez ceci. Vous n'avez pas besoin de faire un jet de dé pour surmonter exactement le même défi à l'avenir,
- Vous le faites rapidement, en deux fois moins de temps qu'il en faudrait normalement,
- Vous le faites en silence,
- Vous vous montrez.

FABRIQUER DE NOUVEAUX OBJETS

Dans certains jeux motorisés par Year Zero Engine, vous pouvez utiliser la compétence Artisanat pour créer de nouveaux objets et pas seulement pour réparer ceux qui existent déjà. Cela nécessite un jet d'Artisanat tout comme la réparation, mais vous avez aussi besoin de matières premières, d'outils spéciaux, de talents spécifiques et généralement de beaucoup plus de temps.

Discrétion (Agilité)

Souvent, il est plus sage d'éviter les conflits et de se faufiler chez ses ennemis. Utilisez cette compétence lorsque vous essayez de vous déplacer sans être remarqué ou lorsque vous tentez une attaque furtive. Faites un jet d'opposition, en utilisant votre score de Discrétion contre un jet d'Observation pour votre ennemi.

Échec : Votre ennemi vous voit ou vous entend, et l'élément de surprise est perdu.

Réussite : Vous bougez comme une ombre dans la nuit, sans que personne ne vous remarque.

Effets bonus : Pour chaque succès supplémentaire obtenu au-delà du premier, choisissez un effet 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 celui-ci.

DISCRÉTION DE GROUPE

Lorsque vous et les autres aventuriers utilisez Discrétion côte à côte, chacun d'entre vous ne fait pas de jet pour la compétence. Au lieu de cela, seul le PJ ayant le niveau de compétence le plus bas lance le dé et le résultat s'applique à l'ensemble du groupe.

Mouvement (Agilité)

Lorsque la tension est au rendez-vous et que vous essayez d'esquiver les mâchoires de la mort, vous devez garder la tête froide et vous déplacer rapidement et silencieusement. Faites un jet de Mouvement lorsque vous voulez vous sortir d'une situation dangereuse, qu'il s'agisse d'une escalade risquée, d'un saut dangereux ou d'un ennemi qui vous fonce dessus. Cette compétence a également des utilisations spécifiques en combat, voir le chapitre 5.

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

Succès : Vous survivez à une situation délicate.

Effets bonus : Pour chaque succès supplémentaire que vous obtenez, choisissez un effet 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, vous pouvez abattre votre ennemi à distance sans vous faire saigner les mains. Utilisez la compétence Tir pour tirer avec tous les types d'armes à distance. Pour en savoir plus sur le combat à distance, reportez-vous au chapitre 5.

Échec : Le tir rate la cible. Il touche peut-être autre chose ? Et le bruit des tirs pourrait attirer une attention malvenue.

Succès : Vous frappez, et infligez à votre adversaire des dégâts de Force égale à la valeur de la puissance de l'arme.

Effets bonus : Pour chaque succès supplémentaire que vous obtenez, choisissez l'une de ces Effets bonus :

- Vous infligez un point de dégât supplémentaire à la Force. Vous pouvez choisir cet effet plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs succès supplémentaires,
- Vous immobilisez votre ennemi. Il subit un point de dégât à l'Esprit. Vous pouvez choisir cet effet plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs succès supplémentaires,
- Vous vous positionnez et vous pouvez échanger votre score d'initiative avec votre ennemi, qui prendra effet au prochain round. Vous ne pouvez pas revenir à votre initiative précédente,
- Votre cible lâche une arme ou un objet qu'il a en main. C'est vous qui choisissez,

- Votre adversaire tombe au sol ou est repoussé, par exemple à travers une porte.

Se mettre à l'abri : Lorsque les balles commencent à pleuvoir, il est souvent bon de se mettre à l'abri derrière quelque chose de solide.

Observation (Esprit)

Dans un jeu motorisé par Year Zero Engine, vous devez être sur vos gardes en permanence, sinon vous ne vivrez pas longtemps. Vous utilisez votre compétence d'Observation pour repérer quelqu'un qui se faufile (lancer de dé, voir Discrétion). Vous pouvez également utiliser cette compétence lorsque vous repérez une menace inconnue pour en savoir plus.

Échec : Vous ne pouvez pas vraiment savoir ce que c'est, ou vous le confondez avec quelque chose d'autre (le MJ vous fournit de fausses informations).

Succès : Vous êtes capable de déterminer ce que c'est et si cela ressemble ou non à une menace. L'information exacte que vous obtenez dépend du MJ.

Effets bonus : Pour chaque succès supplémentaires obtenus, vous obtenez la réponse à l'une de ces questions :

- Est-ce que ça vient pour moi ?
- Y en a-t-il d'autres à proximité ?
- Comment puis-je entrer, passer ou partir ?

RECHERCHE DE GROUPE

Lorsque vous et les autres PJ observent en même temps, vous ne faites pas de jet séparément. Au lieu de cela, un seul PJ effectue le jet de compétence, et le résultat obtenu s'applique à tout le groupe. C'est à vous de décider qui réalise le jet.

NE LANCEZ PAS POUR TROUVER DES CHOSES CACHÉES

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

Compréhension (Esprit)

De nombreux jeux motorisés par Year Zero Engine sont remplis de lieux, de phénomènes, de créatures et d'objets merveilleux de toutes sortes. Faites un jet quand vous voulez comprendre quelque chose d'étrange et d'intéressant que vous rencontrez.

Échec : 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.

Effets bonus : Pour chaque succès supplémentaire que vous obtenez,

choisissez un effet applicable à la situation :

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

Survie (Esprit)

Les jeux motorisés par Year Zero Engine se déroulent souvent dans des environnements difficiles et dangereux. Faites un jet de survie lorsque vous vous trouvez dans un quelconque environnement dangereux, qu'il s'agisse de chaleur et de froid extrêmes, 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 pas de refuge. À moins que quelqu'un ne vienne à votre secours, vous êtes en sursis.

Succès : Vous trouvez un refuge sûr pour affronter la tempête.

Effets bonus : Pour chaque succès supplémentaire que vous obtenez, choisissez un effet 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.

Manipulation (Empathie)

Les jeux motorisés par 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 à votre manière, faites un jet de Manipulation contre l'émotion sensorielle de votre adversaire. Vos chances sont fonction de votre position de négociation.

Échec : Votre adversaire n'écoute pas et ne fait pas ce que vous voulez. Il pourrait 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 physiquement. 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.

Effets bonus : Pour chaque succès que vous obtenez en plus de ce dont vous avez besoin pour gagner le jet adverse, vous pouvez choisir une de ces Effets bonus :

- Votre adversaire fait ce que vous voulez sans exiger de faveur en retour,
- Votre adversaire fait plus que ce que vous demandez, par exemple en vous donnant des informations utiles. Les détails

sont laissés à l'appréciation du MJ,

- Votre adversaire est impressionné par vous et essaiera de vous aider plus tard d'une manière ou d'une autre. Les détails sont laissés à l'appréciation du MJ.

Être manipulé : Les PNJ et autres PJ peuvent vous manipuler. Si leur jet réussi, vous devez attaquer ou proposer une sorte de marché. Ensuite, c'est au MJ (ou à l'autre joueur) de décider si votre adversaire accepte ou non.

CE N'EST PAS UN CONTRÔLE DE L'ESPRIT

Lorsque vous manipulez quelqu'un, vous ne prenez pas le contrôle de son Esprit. Ce à quoi vous essayez de convaincre votre adversaire doit être quelque peu raisonnable, sinon le MJ peut refuser.

Psychologie (Empathie)

Pouvoir lire une autre personne comme un livre ouvert peut être une arme puissante. Vous faites un jet de Psychologie lorsque quelqu'un essaie de vous Manipuler (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 ne parvenez pas à lire ou vous lisez mal, le PNJ. Le MJ peut vous donner de fausses informations, ou un mélange d'informations vraies et fausses.

Succès : Le MJ doit révéler l'émotion la plus puissante du PNJ à ce point dans le temps — la haine, la peur, le mépris, l'amour, etc.

Effets bonus : Pour chaque succès supplémentaire que vous remportez, vous obtenez la réponse à l'une de ces questions oui/non sur le PNJ :

- Disent-ils la vérité ?
- Veulent-ils me faire du mal ?
- Veulent-ils quelque chose de moi ?

Soins (Empathie)

En tant que personnage d'un jeu motorisé par *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 : Une personne qui a subi tellement de dégâts en Force ou en Agilité que l'attribut a été réduit à zéro est Brisée et ne peut plus agir. Si vous lui appliquez votre compétence de soins et que votre jet réussit, elle se remet sur pied et récupère immédiatement un nombre de points d'attribut égal au nombre de succès que vous avez obtenus. Pour en savoir plus sur les dégâts, reportez-vous au chapitre 5.

Sauvez une vie : La plus importante utilisation de la compétence Soins consiste à prodiguer les premiers secours et à sauver la vie d'un camarade tombé au combat à la suite d'une blessure grave. Un jet raté à ce stade pourrait signifier la fin pour votre patient, alors soyez prudent !

4 - Talents

Les compétences et les attributs brossent un tableau général de votre caractère. Afin de vous permettre d'affiner et de spécialiser votre personnage, la plupart des jeux motorisés par *Year Zero Engine* utilisent des talents. Les talents peuvent affecter la façon dont vous utilisez vos compétences ou dont vous vous remettez des dégâts, ou même vous permettre de faire des choses qui sont tout simplement impossibles pour les autres.

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

RANGS DE TALENT

Dans la plupart des jeux motorisés par Year Zero Engine, les talents ne sont pas classés – vous les avez ou vous ne les avez pas. Certains jeux, cependant, ont des talents classés par rang – généralement trois. Chaque rang vous donne des bonus ou des effets supplémentaires. Les rangs donnent au jeu plus de complexité et de « mordant ». Les jeux moins complexes comme Tales from the Loop n'ont pas de talent du tout.

Talents généraux

Ce chapitre ne contient qu'un nombre limité de talents généraux, car la sélection des talents dans un jeu spécifique motorisé par *Year Zero Engine* est étroitement liée au cadre et au thème du jeu. Les talents énumérés ici ne doivent être considérés que comme des exemples.

Courageux

Vous pouvez pousser n'importe quel jet de compétences basé sur la Force deux fois, contrairement aux autres personnages qui ne peuvent le faire qu'une seule fois.

Imprudent

Vous pouvez pousser n'importe quel jet de compétences basé sur l'Agilité deux fois, contrairement aux autres personnages qui ne peuvent le faire qu'une seule fois.

Curieux

Vous pouvez pousser n'importe quel jet de compétences basé sur l'Esprit deux fois, contrairement aux autres personnages qui ne peuvent le faire qu'une seule fois.

Charitable

Vous pouvez pousser n'importe quel jet de compétences basé sur l'Empathie deux fois, contrairement aux autres personnages qui ne peuvent le faire qu'une seule fois.

Bête de somme

Vous pouvez transporter deux fois plus d'objets que la normale sans être encombré.

Chanceux

Peu importe les situations horribles dans lesquelles vous vous trouvez, vous semblez toujours vous en sortir indemne. Lorsque vous lancez un dé pour une blessure grave, vous pouvez le relancer et choisir le résultat que vous préférez.

Chirurgien de terrain

Vous connaissez l'art délicat d'empêcher une blessure de saigner ou de soigner des blessures graves. Vous obtenez un modificateur de +2 à Soins lorsque vous soignez une personne qui est sur le point de mourir d'une blessure grave.

Cogneur

Vous obtenez un modificateur de +2 à Combat si vous sacrifiez votre action rapide dans le Round.

Dégaine rapidement

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

Garde du corps

Si une personne se trouvant à courte distance de vous est touchée par une attaque, vous pouvez plonger pour encaisser le coup. Faites un jet de Mouvement. Cela 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 le jet.

Rémission rapide

Vous êtes très résistant et vous vous remettez rapidement de vos blessures. Le temps de guérison des blessures graves est réduit de moitié pour vous.

Intuition

Vous avez le don de sentir quand les problèmes arrivent. Vous pouvez faire un jet pour la compétence Observation en utilisant l'Empathie plutôt que l'Intelligence.

Menaçant

Vous avez une présence physique effrayante qui rend facile l'intimidation des gens. Vous pouvez faire 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.

Poids-plume

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

Réflexes rapides

Vous pouvez tirer deux cartes d'initiative au lieu d'une pendant le tirage au sort. Choisissez celle que vous voulez utiliser, et remettez l'autre dans

le paquet avant que les autres ne tirent leurs cartes.

Tueur

Vous savez où frapper pour faire tomber votre ennemi et pour qu'il ne se relève jamais. Lorsque votre ennemi subit une blessure critique, vous pouvez inverser le jet de 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.

Sans merci

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

Second souffle

Lorsque vous êtes brisé par la réduction d'un attribut à zéro, vous pouvez vous remettre sur pied immédiatement, sans que personne ne vienne à votre secours. Lancez un dé d'Endurance, en utilisant uniquement les dés de compétence. Vous ne pouvez pas pousser le jet. Pour chaque réussite, vous récupérez un point d'attribut. Vous ne pouvez utiliser ce talent qu'une seule fois lorsque vous êtes Brisé. Il n'a aucun effet contre les blessures critiques.

Spécialiste d'une arme

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. Vous pouvez être un spécialiste du combat sans arme.

Vigilant

Les poils à l'arrière de votre cou se dressent lorsque des ennemis se cachent à proximité. Vous obtenez un modificateur de +2 à la compétence Observation lorsque vous essayez de repérer une attaque furtive.

TALENTS DE VOLONTÉ

Certains jeux motorisés par Year Zero Engine comprennent une classe spéciale de talents puissants qui nécessitent des points de volonté pour être utilisés. Ces talents sont généralement réservés à des archétypes ou des classes de personnages spécifiques.

5 - Combat & dégâts

Le combat est mortel dans la plupart des jeux motorisés par Year Zero Engine. Avant de vous lancer dans un combat, vous devez toujours vous poser la question : cela en vaut-il la peine ?

Plans & zones

Un violent conflit se joue généralement à l'aide d'une carte de l'endroit où vos personnages se trouvent pour se battre pour leur propre vie.

Le plan est divisé en zones. Une zone est généralement une pièce, un couloir ou une zone de terrain. La taille d'une zone varie, de quelques pas à environ 25 mètres. Une zone est généralement plus petite dans un environnement exigü que dans un terrain ouvert.

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

JOUER SANS PLAN

Bien que les cartes puissent être utiles, vous pouvez toujours choisir de ne pas les utiliser et de laisser certains conflits se dérouler uniquement dans le « théâtre de l'Esprit ». Cela peut être une bonne solution dans les conflits rapprochés opposant un petit nombre de combattants.

Caractéristiques de la zone

Les zones peuvent présenter diverses caractéristiques qui ont une incidence sur les actions qui y sont menées. En voici quelques exemples :

Encombrée : la zone est couverte d'un maquis dense ou remplie de débris de toutes sortes. Vous devez effectuer un jet de Mouvement lorsque vous entrez dans la zone. En cas d'échec, vous parvenez à entrer dans la zone, mais 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 passer à travers la zone.

Étroite : un égout ou un tunnel étroit. Dans une zone exigüe, vous ne pouvez que ramper, il est impossible de courir. Vous ne pouvez pas non plus vous déplacer ou tirer sur les personnes à côté de vous contre des cibles situées derrière elles.

Frontières et ligne de vision

La frontière entre deux zones adjacentes peut être ouverte ou bloquée par un mur. Une frontière bloquée peut avoir une porte ou une trappe, comme indiqué sur la carte, permettant le passage d'une zone à l'autre.

Les frontières ouvertes ne bloquent pas la vision ou le mouvement. Une frontière fermée bloque généralement la ligne de vue même si elle comporte une porte ou une trappe — à moins que vous ne soyez activement debout près de l'ouverture et que vous regardiez à travers.

Catégories de distances

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

DISTANCE	DESCRIPTION
au Contact	À côté de vous
Courte	À 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)
Extrême	Jusqu'à environ un kilomètre

Mesure du temps

Selon la situation, trois unités de temps distinctes sont généralement utilisées dans le moteur *Year Zero Engine*. Voir le tableau ci-dessous. La durée exacte d'un round, d'un tour et d'un quart peut varier selon la situation. C'est le travail du MJ de suivre le temps et de déterminer quand un autre Round, Tour ou Quart a passé. Il y a généralement quatre Quarts dans une journée : Matin, Journée, Soir et Nuit.

UNITÉ	DURÉE	UTILISATION PRINCIPALE
Round	5-10 secondes	Combat
Tour	5-10 minutes	Exploration
Quart	5-10 heures	Récupération

Actions & initiative

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

Tirer l'initiative

Prenez dix cartes, numérotées de 1 à 10. Tous les joueurs participant au conflit, volontairement ou involontairement, tirent chacun une carte et le MJ tire une carte pour chaque PNJ. C'est ce que l'on appelle tirer l'initiative. Le numéro de la carte détermine l'ordre dans lequel vous intervenez 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 tous. Le MJ place sa carte 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 tout le conflit — le tirage de l'initiative ne se fait 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 celle que vous voulez parmi les deux. La carte que vous ne choisissez pas est remplacée dans le paquet qui est à nouveau mélangé avant que les autres (soit les joueurs, soit le MJ) ne tirent leurs cartes.

Talents

Certains talents vous permettent également d'influer sur votre initiative. Pour en savoir plus, consultez le chapitre 4.

Changer l'initiative

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

PERSONNAGES NON-JOUEURS

Dans les conflits 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 divise 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 des rounds. L'ordre dans lequel ils agissent individuellement au sein du groupe est laissé à l'appréciation du MJ.

Actions lentes & actions rapides

Lorsque le moment est venu d'agir dans le cadre du cycle, vous pouvez effectuer une action lente et une action rapide, ou deux actions rapides. Une action lente consiste généralement à lancer un dé pour une compétence. Une action rapide est plus rapide et ne nécessite pas toujours de lancer des dés, même si elle peut l'être. Consultez les listes des 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 vous devez agir, indiquez simplement les deux actions que vous souhaitez effectuer, décrivez comment vous vous y prenez et lancez les dés pour voir si vous réussissez. Certaines actions donneront à votre adversaire la possibilité d'effectuer une action réactive. Pour en savoir plus, consultez la rubrique Combat rapproché.

Actions lentes

ACTION LENTE	PRÉREQUIS	COMPÉTENCE
Ramper	Vous êtes accroupi	–
Attaque de corps à corps	–	Combat
Tirer avec une arme à distance	Arme à distance	Tir
Recharger	Arme à feu	–
Premiers secours	Victime brisée ou mourante	Soin
Persuader	Votre adversaire peut vous entendre	Manipulation
Entrer/sortir d'un véhicule	Véhicule	–
Démarrer un moteur	Véhicule	–

Actions rapides

ACTION RAPIDE	PRÉREQUIS	COMPÉTENCE
Courir	Aucun adversaire au Contact	Mouvement (si zone Encombrée)
Franchir une porte/trappe	–	–
Se lever	Vous êtes accroupi	–
Sortir une arme	–	–
Bloquer l'attaque	Attaqué en combat de corps à corps	Combat
Immobiliser	Vous avez attrapé un adversaire	Combat
Retraite	Adversaire au Contact	Mouvement
Viser	Arme à distance	–
Chercher un abri	Abri dans la même zone	–
Prendre le volant	Véhicule	–
Conduire	Véhicule	Mouvement
Utiliser un objet	Suivant les cas	Suivant les cas

MARQUER VOS ACTIONS

Comme les actions réactives telles que bloquer et se mettre à couvert brisent l'ordre d'initiative, il peut être difficile de garder une trace du nombre d'actions qu'un combattant a effectuées au cours du cycle. Une astuce consiste à en garder la trace en tournant la carte d'initiative de 90 degrés pour chaque action effectuée. Tournez-la vers la gauche pour une action rapide et vers la droite pour une action lente, et tout autour de 180 degrés une fois que les deux actions du round sont épuisées.

Aider les autres

Si vous aidez un autre personnage joueur ou un PNJ à effectuer une action, cela vous coûte une action du même type (lente ou rapide). Vous devez déclarer que vous aidez quelqu'un avant de lancer les dés. Aider les autres brise l'ordre d'initiative dans le round. Pour en savoir plus sur l'aide, consultez le paragraphe « Obtenir de l'aide » au chapitre 3.

Mouvement

Pour vous déplacer pendant le combat, vous pouvez passer 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 que celle où vous vous trouvez déjà. Aucun jet n'est nécessaire pour courir, sauf si vous êtes dans une zone encombrée.

Ramper : si vous êtes couché, vous ne pouvez pas courir. Vous devez plutôt ramper. Ramper fonctionne comme courir, mais c'est une action lente. Cela signifie que vous ne pouvez pas ramper deux fois dans le même round. Dans une zone exigüe, le fait de ramper est le seul mouvement possible.

Combat rapproché : Si vous avez un ennemi actif à portée de tir, vous ne pouvez pas vous en éloigner comme ça. Au lieu de cela, vous devez battre en retraite.

Portes et trappes : Vous pouvez ouvrir une porte ou une trappe déverrouillée grâce à une action rapide. Une porte ou une trappe verrouillée peut être brisée. Une porte ou une trappe en bois typique peut subir 5 points de dégâts avant de céder. Les portes plus robustes nécessitent plus de force et ont également une valeur d'armure (VA).

Fuir le conflit

Si vous perdez un combat, il vaut mieux battre en retraite et peut-être revenir avec des renforts. Si vous voulez quitter le conflit immédiatement, et que vous n'avez pas d'ennemi à portée de tir, vous pouvez effectuer un jet de mouvement — un jet réussi signifie que vous réussissez à vous échapper d'une manière ou d'une autre, et le conflit est terminé. Si le jet échoue, vous restez au combat avec votre adversaire et vous ne pouvez pas vous enfuir — vous restez où vous êtes.

Vous ne pouvez pas fuir de cette façon si vous êtes piégé ou encerclé. Le MJ a le dernier mot. Vous ne pouvez pas utiliser votre jet pour dépasser un adversaire — vous devez fuir dans la même direction que celle d'où vous venez. Le MJ peut modifier votre jet en fonction du terrain et de la distance qui vous sépare de votre prochain adversaire, voir le tableau ci-dessous.

Fuir un combat

DISTANCE	MODIFICATEUR
Courte	-1
Moyenne	0
Longue	+1

Embuscades et attaques furtives

La clé pour gagner un conflit est souvent d'attaquer quand votre ennemi s'y attend le moins. Vous pouvez y parvenir de plusieurs manières différentes.

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 la Perception de votre cible. Vous obtenez un modificateur en fonction de la distance à laquelle vous voulez vous approcher ; voir le tableau ci-dessous. Si vous voulez attaquer en combat rapproché, vous devez généralement vous déplacer au Contact de votre ennemi.

Si vous échouez, votre adversaire vous repère à votre distance de départ — prenez l'initiative. Si vous réussissez, vous obtenez une action gratuite (lente ou rapide, mais pas les deux) avant de prendre l'initiative. Votre cible ne peut pas bloquer une attaque furtive. Les attaques furtives sont toujours effectuées individuellement, par un attaquant contre une cible.

Embuscade : un type particulier d'attaque furtive est une 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 d'attaque furtive contre un éclaireur comme décrit 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 menées par un groupe et contre un groupe de cibles. Cela suit les règles habituelles de la furtivité : le personnage ayant le niveau de compétence de Mouvement le plus bas lance pour les attaquants, tandis que la cible ayant le niveau de compétence de Perception le plus élevé lance pour les cibles.

Attaque furtive

DISTANCE	MODIFICATEUR
au Contact	-2
Courte	-1
Moyenne	0
Longue	+1
Embuscade	+2

Conflit social

Parfois, vous pouvez faire avancer les choses sans recourir à la violence. Au lieu de cela, vous trompez ou convainquez vos adversaires sans dégainer 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 Manipuler.

Ce que vous demandez à votre adversaire ou ce que vous voulez qu'il fasse doit être raisonnable — aucun PNJ n'acceptera de faire quoi que ce soit ou d'agir complètement contre ses propres intérêts, quelle que soit la qualité de votre jet.

Résolution

Lorsque vous essayez de convaincre ou de bluffer quelqu'un, faites un jet opposé de Manipulation contre la Psychologie de votre adversaire. Cela ne compte que comme une action (lente) pour vous. Si vous parvenez à persuader votre adversaire, il doit soit faire ce que vous voulez, soit intensifier 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 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.

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 résultat de +1 :

- Vous avez plus de personnes de votre côté,
- Ce que vous demandez ne coûte rien à votre adversaire,
- Votre adversaire a subi des dégâts sur n'importe quel attribut,
- Vous avez déjà aidé votre adversaire,
- Vous présentez très bien votre cas (déterminé par le MJ).

Chacun des facteurs suivants modifie votre jet de -1 :

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

Manipuler un 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 de -1 si votre adversaire a plus de personnes 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 — chaque adversaire agit individuellement.

Distance

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

Combat au corps à corps

Lorsque vous attaquez quelqu'un à poings nus ou avec une arme de mêlée, vous utilisez la compétence Combat. Le combat au corps à corps se déroule généralement au Contact de votre cible. Vous pouvez vous battre sans arme ou utiliser une arme, ce qui vous donne un bonus d'équipement. Sortir une arme de mêlée de sa gaine ou d'une ceinture est une action rapide.

Pour attaquer un adversaire en combat au corps à corps, vous devez être debout. Si vous êtes couché, vous devez d'abord effectuer une action rapide pour vous relever avant de pouvoir attaquer. Lorsque vous êtes en position couchée, les ennemis debout obtiennent un modificateur de +2 sur toutes les attaques au corps à corps contre vous.

Résolution

Si votre jet de combat est réussi, votre attaque est réussie et vous infligez à votre cible des dégâts d'une valeur égale à la valeur de dégâts de l'arme. Les dégâts peuvent être atténués par l'utilisation d'une armure.

Effets bonus : Pour chaque succès supplémentaire que vous obtenez, choisissez l'un de ces effets :

- Vous infligez un point de dégâts supplémentaire à la Force. Vous pouvez choisir cette effets plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs succès supplémentaires,
- Vous fatiguez votre ennemi. Il subit un point de dégât en Agilité. Vous pouvez choisir cette effet plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs succès supplémentaires,
- Vous surpassez votre ennemi et pouvez échanger des points d'initiative avec lui, qui prendront effet au prochain round. Vous ne pouvez pas revenir à votre initiative précédente.
- Vous renversez ou arrachez une arme ou un autre objet de votre adversaire. Vous choisissez lequel. Pendant le combat, ramasser un objet tombé compte comme une action rapide,
- Votre adversaire tombe au sol ou est repoussé, par exemple à travers une porte ou par-dessus une falaise,
- Vous tenez l'adversaire immobilisé (ci-dessous).

Bloquer

Si vous êtes attaqué en combat rapproché, vous pouvez choisir de bloquer l'attaque, pour éviter d'être touché. Bloquer est une action rapide, vous devez faire un jet de Combat. Vous devez déclarer que vous allez bloquer avant que l'attaquant ne lance le dé pour sa frappe. Pour chaque succès que vous obtenez, choisissez un effet ci-dessous :

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

Action réactive : Bloquer est une réaction qui brise l'ordre normal d'initiative dans le Round. Cependant, elle compte dans vos deux actions disponibles au cours du round (une lente et une rapide). Chaque fois que vous bloquez, vous perdez une action plus tard dans le round, et si vous avez déjà utilisé vos deux actions, vous ne pouvez pas bloquer. Lorsque le moment est venu d'agir, il peut donc être judicieux de conserver votre action rapide si vous craignez d'être attaqué plus tard dans le cycle.

Bloquer sans arme : Si vous n'êtes pas armé, vous ne pouvez bloquer que les attaques non armées d'autres humains. Pour bloquer une attaque armée en combat rapproché, ou une attaque par un animal ou une bête d'un certain type, vous devez utiliser une arme ou un outil robuste.

Immobilisation

Durant un combat au corps à corps, si vous choisissez l'effet « saisissez votre adversaire » (voir ci-dessus), vous et votre adversaire tombez au sol. L'adversaire laisse tomber toute arme qu'il tenait et ne peut plus bouger. La seule action qu'il peut effectuer est une tentative de se libérer — qui est une action lente qui réussit si l'adversaire gagne un jet de combat contre vous. Pendant que vous vous débattiez, la seule action que vous pouvez effectuer (à part libérer votre adversaire) est une attaque d'immobilisation. Celle-ci fonctionne comme une attaque normale non armée, mais c'est une action rapide et ne peut pas être bloquée.

Retraite

Si vous avez un ennemi actif au Contact, vous devez faire un jet de Mouvement pour vous éloigner de lui à courte portée. Si vous échouez, vous continuez à vous déplacer, mais votre ennemi bénéficie d'une attaque gratuite au corps à corps contre vous. L'attaque gratuite ne compte pas dans le cadre de ses actions au cours du Round et vous ne pouvez pas la bloquer.

Combat à distance

Lorsque vous tirez sur quelqu'un à distance, vous utilisez la compétence Tirer. 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 un tableau avec différentes armes dans le paragraphe « Armes » du chapitre 5. 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 de presser la détente, vous obtenez un +2 à votre jet d'attaque. Viser est une action rapide. Si vous faites autre chose que de tirer après avoir visé, ou si vous êtes blessé, vous perdez l'effet de la visée et vous devez passer une autre action rapide pour viser à nouveau.

Distance : Les tableaux des armes indiquent la portée de chaque arme, c'est-à-dire la catégorie de portée maximale à laquelle l'arme peut être utilisée. Plus votre cible est éloignée, plus il est difficile de la toucher. À portée moyenne, vous obtenez un modificateur de -1, à longue portée, vous obtenez -2, à portée au Contact, vous obtenez -3, car il est difficile de tirer une balle sur un adversaire aussi proche. Vous n'obtenez pas cette pénalité si vous tirez sur un ennemi sans défense ou à son insu — à la place, vous obtenez un modificateur de +3.

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

Modificateurs de tir à distance

FACTEUR	MODIFICATEUR
Tir visé	+2
Cible au Contact	-3/ inconscient +3
Courte distance	-
Distance moyenne	-1
Longue distance	-2
Distance extrême	-3
Cible imposante	+2
Petite cible	-2
Faible éclairage	-1
Obscurité	-2

Résolution

Si votre attaque est réussie, vous infligez à votre cible des dégâts d'une valeur égale à la valeur de dégâts de l'arme. Pour chaque succès supplémentaire que vous obtenez, choisissez l'un de ces effet:

- Vous infligez un point de dégâts supplémentaire à la Force. Vous pouvez choisir cette effet plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs succès supplémentaires,
- Vous épinglez votre ennemi. Il inflige un point de dégât d'Esprit. Vous pouvez choisir cette effet plusieurs fois, si vous obtenez plusieurs succès supplémentaires,
- Vous vous positionnez et vous pouvez échanger votre score d'initiative avec votre ennemi, qui prendra effet au prochain round. Vous ne pouvez pas revenir à votre initiative précédente,
- Votre cible lâche une arme ou un autre objet tenu à la main. C'est vous qui choisissez,
- Votre adversaire tombe au sol ou est repoussé, par exemple à travers une porte.

Armes à feu et munitions

Les munitions pour les armes à feu peuvent être manipulées de différentes manières, selon le niveau technologique du jeu et le niveau de complexité que vous souhaitez dans votre jeu. Vous pouvez compter les balles individuelles si vous le souhaitez, les regrouper en « tirs » composés 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 » en tant que tels — il faut plutôt passer une action rapide pour préparer l'arme en cochant 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 (ci-dessus) — si vous faites autre chose, 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 portées chargées comme une arme à feu, et leur chargement est une action lente.

Armes automatiques

Certaines armes sont dotées d'un mode de tir automatique. Les règles à utiliser pour cela, ou même l'existence de règles spécifiques dépendent largement du mécanisme de poussée que vous utilisez et du niveau de complexité que vous souhaitez obtenir dans votre jeu motorisé par *Year Zero Engine*. Pour des exemples, voir les jeux de rôle *Mutant : Year Zero* et *ALIEN*.

Surveillance

Via une action rapide, vous pouvez prendre une position de surveillance d'une direction précise, tant que vous avez une arme à distance et que vous n'avez 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 prenez la position de surveillance et celui où vous devez agir au prochain round, vous pouvez tirer sur 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 en position de surveillance compte comme une attaque normale (une action lente). Par conséquent, vous devez conserver votre action lente pendant le round pour toute attaque de surveillance que vous souhaitez effectuer.

Si vous et un ennemi prenez tous deux des positions de surveillance l'un contre l'autre, et que tous deux choisissent de tirer l'un contre l'autre, alors un jet de tir opposé détermine quelle attaque sera lancée en premier. Ce jet ne compte pas comme une action pour aucun de vous deux.

Perte de la surveillance : Vous gardez votre position de surveillance tant que vous ne faites rien d'autre que de tirer dans la direction choisie. Si vous effectuez une autre action, la position de surveillance est perdue. Elle est également perdue immédiatement 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 améliorera considérablement votre efficacité au combat. Le tableau ci-dessous décrit quelques armes typiques de différents types. Les armes exactes à inclure dans votre jeu dépendent largement du réglage du jeu. Les caractéristiques utilisées dans les tableaux d'armes sont expliquées ci-dessous.

Prise indique si vous avez besoin d'une ou deux mains pour manier l'arme. Une arme à deux mains ne peut pas être combinée avec un bouclier, et certaines blessures graves 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'un pour chaque malédiction que vous avez obtenue. Si le Bonus d'équipement est réduit à zéro, l'arme se brise et doit être réparée en utilisant la compétence d'Artisanat.

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

Portée indique la distance maximale à laquelle l'arme peut être utilisée.

Poids indique le nombre d'objets typiques que l'arme compte comme dans la liste d'inventaire.

Armes

ARME	PRISE	BONUS	DÉGÂTS	PORTÉE	POIDS
Désarmé	–	–	1	au Contact	–
Instrument contondant	1M	+1	1	au Contact	1
Couteau	1M	+1	2	au Contact	1/2
Matraque	1M	+2	1	au Contact	1
Épée	1M	+2	2	au Contact	1
Hache de guerre	2M	+2	3	au Contact	2
Lance	1M	+1	2	Courte	1
Pierre jetée	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

INDICE CRITIQUE

Dans certains jeux de Year Zero Engine, les armes ont également un indice Critique. Si vous infligez des dégâts égaux ou supérieurs à l'indice Critique en une seule attaque, vous infligez immédiatement une blessure critique à la cible, même si elle n'est pas brisée par les dégâts. Pour en savoir plus sur les blessures critiques, consultez le paragraphe « Blessures critiques » au chapitre 5.

Dégâts

Les jeux motorisés par Year Zero Engine peuvent être mortels. Les récompenses pour votre PJ peuvent être grandes, mais la seule chose dont vous êtes sûr, c'est que vous subirez toutes sortes de dégâts en cours de route. Les dégâts peuvent prendre de nombreuses formes et réduire le score d'un de vos quatre attributs :

- **Dégâts à la Force** : Blessures qui saignent, os cassés et douleur. C'est le type de dégât par défaut. Si le type de dégât n'est pas spécifié, il s'agit toujours d'un dégât à la Force,
- **Dégâts à l'Agilité** : Fatigue physique et épuisement,
- **Dégâts à l'Esprit** : Peur, panique, confusion, erreur de jugement. Pour en savoir plus sur la peur, consultez le paragraphe « Peur » au chapitre 5,
- **Dégâts à l'Empathie** : Cynisme, méfiance, insensibilité.

Subir des dégâts

Vous pouvez subir des dégâts de plusieurs façons. Ce sont les trois plus courantes :

- En lançant un *malheur* (un) sur un dé de base lorsque vous poussez un jet de dé. Lorsque vous poussez, vous subissez un point de dégâts sur l'attribut utilisé pour chaque *malheur* que vous lancez,
- En cas d'attaque. Lorsqu'une personne vous attaque avec succès en combat rapproché ou avec une arme à distance, vous subissez un dégât de Force égal à la valeur de dégâts de l'arme, plus les dégâts pour tout succès supplémentaire obtenu.
- En étant exposé à un environnement agressif, stressant ou épuisant.

Armure

En portant une armure, vous pouvez protéger votre corps contre les dégâts causés à la force. L'armure n'offre pas de protection contre d'autres types de dégâts, ni contre les dégâts que vous vous infligez lorsque vous faites un jet de dé.

L'effet d'une armure est déterminé par sa valeur d'armure. Lorsque vous subissez des dégâts suite à une attaque physique, vous lancez un nombre de dés d'équipement égal à la Valeur d'armure. Chaque réussite au jet de dé diminue les dégâts de un. Ce jet ne compte pas comme une action et ne peut pas être poussé.

Si un dégât pénètre votre armure, sa Valeur d'armure est diminuée — chaque malheur que vous avez obtenu réduit la valeur d'armure de un. Si l'armure a absorbé tous les dégâts, les malheurs que vous avez obtenus n'ont aucun effet. L'armure peut être réparée en utilisant la compétence Artisanat.

Casques : vous ne pouvez porter qu'un seul type d'armure à la fois, mais vous pouvez combiner l'armure avec un casque. Ajoutez la valeur d'armure du casque que vous portez à la valeur de votre armure avant de lancer le dé. Si l'armure est endommagée, vous pouvez choisir si c'est l'armure 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 « Blessures critiques – Physique »), lancez un nombre de dés d'équipement égal à la valeur d'armure du casque. Si vous obtenez un ou plusieurs succès, la blessure critique est remplacée par le #12. Un casque solide peut vous sauver la vie !

Couverture

Lorsque des ennemis vous tirent dessus, vous pouvez vous mettre à couvert — de préférence avec quelque chose de solide — pour sauver votre vie. Se mettre à l'abri dans la zone où vous vous trouvez compte comme une action rapide. La couverture a une cote de blindage et fonctionne exactement comme une armure, mais seulement contre les attaques à distance. La couverture peut être endommagée tout comme l'armure. La couverture peut être combinée avec l'armure — lancez d'abord le dé pour la couverture, puis l'armure.

BARRIÈRE	VALEUR D'ARMURE
Mobilier	3
Porte en bois	4
Tronc d'arbre	5
Mur en bois	6
Mur en pierre	8

Brisé

Lorsqu'un score d'attribut atteint zéro, vous êtes brisé. Cela signifie que vous êtes mis hors d'état de nuire d'une manière ou d'une autre. La signification exacte du terme « brisé » dépend de l'attribut qui a été épuisé :

Force : Vous êtes assommé. Faites un jet pour une blessure physique grave. Si vous n'êtes pas mort, vous ne pouvez que ramper et marmonner à travers la douleur. Vous ne pouvez pas faire d'autres actions et vous ne pouvez pas faire de jet de dé pour aucune compétence.

Agilité : Vous vous effondrez d'épuisement. Vous ne pouvez que ramper et siffler. Vous ne pouvez pas faire d'autres actions et vous ne pouvez pas faire de jet de compétence.

Esprit : Vous êtes paralysé par la peur ou la confusion. Faites un jet pour une blessure critique sur la table des traumatismes mentaux. Si vous restez conscient, vous pouvez courir vers un endroit sûr, mais vous ne pouvez pas faire d'autres actions et vous ne pouvez pas faire de jet de compétence.

Empathie : vous vous effondrez de désespoir ou d'apitoiement sur vous-même. Soit vous explosez dans un accès de violence, en donnant des coups de pied et en brisant tout ce qui vous entoure, soit vous fuyez tous ceux qui vous entourent. Dans les deux cas, vous ne communiquez pas tant que vous n'avez pas retrouvé un peu d'Empathie.

Plus de dégâts

Vous ne pouvez pas descendre en dessous de zéro dans aucun attribut, si vous subissez d'autres dégâts à la Force ou à l'Esprit alors que vous êtes Brisé, vous subissez une autre blessure critique.

Coup de grâce

Un adversaire qui a perdu toute sa Force ou son Agilité est sans défense. Si c'est un être intelligent (avec de l'Esprit) et que vous voulez lui donner un coup de grâce pour le tuer purement et simplement, vous devez échouer à un jet d'Empathie (jet pour l'attribut seulement). Même si le jet échoue, vous subissez un point de dégât à l'Empathie — tuer de sang-froid n'est pas aussi facile que vous pourriez le penser. Certains talents peuvent vous permettre de tuer des ennemis sans défense sans ces effets négatifs.

Récupération

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'aucune condition qui bloque la récupération. Si vous avez plusieurs attributs blessés, vous décidez de l'ordre dans lequel ils sont guéris. L'utilisation de la compétence Soin sur vous 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 qu'une autre personne se trouvant dans la même zone vous soigne par un jet de guérison réussi. Vous récupérez immédiatement un nombre de points dans l'attribut Brisé égal au nombre de succès obtenus. Les autres jets de Soin n'ont aucun effet, et la même personne ne peut essayer qu'une seule fois. Si personne ne vous aide au cours d'un Tour, vous récupérez quand même un point dans le score de l'attribut concerné. Une fois que vous n'êtes plus Brisé, vous récupérez normalement les points d'attribut perdus restants (ci-dessus). Cependant, des blessures graves peuvent encore vous affecter après que tous vos attributs ont 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. Pour en savoir plus, voir ci-dessous.

PNJ BRISÉS

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 — c'est le MJ qui décide de ce qui se passe. Le MJ peut également décider qu'un PNJ mineur dont la Force est Brisée meurt tout 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. Vous trouverez ci-dessous les tableaux des dégâts critiques. Lancez D66 sur la table pour le type de dégât que vous avez subi — physique (si votre Force est Brisée), ou mental (si votre Esprit est Brisé).

Mort

Si vous souffrez d'une blessure grave considérée comme *Létale*, vous devez faire un jet de Mort lorsque le temps indiqué est écoulé. Un jet de mort est un jet pour Endurance, utilisant votre score de force complet, modifié par le nombre dans la colonne *Létale* du tableau. Vous n'êtes pas autorisé à pousser ce jet. Si le jet de Mort échoue, vous êtes mort. Si vous réussissez, vous persistez mais vous devez faire un autre jet de Mort lorsque le même temps s'est écoulé.

Brisé : Si vous êtes brisés et que vous avez subi une ou plusieurs blessures critiques *Létale* en même temps, deux jets de soins 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 sur le coup. Si vous tombez dessus lors de vos jets, c'est fini. 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.

Soin : 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 nécessaire pour réduire le temps de guérison.

Points d'attribut : Notez que vous pouvez récupérer tous vos points d'attribut perdus, mais que vous subissez toujours les effets d'une blessure grave.

Dégâts non-ordinaires

Pour certains types de dégâts physiques – par exemple le feu, le froid, la faim, etc. – la table des dégâts critiques n'est pas utilisée. A la place, les effets d'être brisé par ces formes de dégâts sont décrits dans la section plus bas.

dégâts poussés

Il y a un cas où vous ne risquez pas de blessure critique quand vous êtes 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 – Physique (Force Brisée)

D66	Blessure	Létale	Limite temps	Effets durant le rétablissement	Temps de Guérison
11	Essoufflé	Non	-	Aucun	-
12	Étourdi	Non	-	Aucun	-
13	Douleur paralysante	Non	-	Aucun	-
14	Entorse à la cheville	Non	-	Mouvement -2 et ne peut pas courir tant qu'un jet de Soin n'est pas effectué	-
15	Sang dans les yeux	Non	-	Observation et Tir -2 tant qu'un jet de Soin n'est pas effectué	-
16	Commotion	Non	-	Mouvement -2	D6
21	Oreille coupée	Non	-	Observation -2	D6
22	Doigt de pied cassé	Non	-	Courir devient une action lente	D6
23	Main cassée	Non	-	Impossible d'utiliser la main	D6
24	Dents cassées	Non	-	Manipulation -2	D6
25	Cuisse empalée	Non	-	Courir devient une action lente	2D6
26	Épaule tailladée	Non	-	Impossible d'utiliser le bras	D6
31	Nez cassé	Non	-	Manipulation et Observation -1	D6
32	Coup à l'entrejambe	Non	-	Un point de dégât à chaque lancer de dé pour Mouvements et Combat	D6
33	Côtes cassées	Non	-	Mouvement et Observation -2	2D6
34	Œil arraché	Non	-	Tir et Observation -2	2D6
35	Rotule cassée	Non	-	Impossible de courir, seulement ramper	2D6
36	Bras cassé	Non	-	Impossible d'utiliser le bras	2D6
41	Jambe cassée	Non	-	Impossible de courir, seulement ramper	2D6
42	Pied écrasé	Non	-	Impossible de courir, seulement ramper	3D6
43	Coude écrasé	Non	-	Impossible d'utiliser le bras	3D6
44	Poumon perforé	Oui	Jour	Endurance et Mouvement -2	D6
45	Saignement des intestins	Oui	Quart	Un point de dégât à chaque lancer de dé pour Mouvements et Combat	D6
46	Perforation intestinale	Oui	Quart	Maladie de virulence 6	2D6
51	Dysfonctionnement rénal	Oui	Jour	Impossible de courir, seulement ramper, Movement -2	2D6
52	Artère du bras sectionnée	Oui -1	Tour	Impossible d'utiliser le bras	D6
53	Artère de la jambe sectionnée	Oui -1	Tour	Courir devient une action lente	D6
54	Bras coupé	Oui -1	Quart	Impossible d'utiliser le bras	Permanent
55	Jambe coupée	Oui -1	Quart	Impossible de courir, seulement ramper	Permanent
56	Colonne vertébrale brisée	Non	-	Paralysé à partir du cou. S'il n'est pas soigné à temps, l'effet est permanent	3D6
61	Rupture de la veine jugulaire	Oui -1	Round	Endurance -1	2D6
62	Anévrisme de l'aorte	Oui -2	Round	Endurance -2	3D6
63	Éviscéré	Oui	-	Mort instantanée	-
64	Crâne écrasé	Oui	-	Votre histoire s'achève ici	-
65	Tête perforée	Oui	-	Vous mourrez immédiatement	-
66	Cœur empalé	Oui	-	Votre cœur bat pour la dernière fois	-

Blessures critiques — Mentale (Esprit Brisé)

D66	TRAUMATISME	EFFETS	SOIN
11-16	Tremblements	Modificateur -1 à tous les jets d'Agilité	D6
21	Cheveux blancs	Aucun	Permanent
22-24	Anxieux	Modificateur -1 à tous les jets d'Esprit	D6
25-31	Maussade	Modificateur -1 à tous les jets d'Empathie	D6
32-35	Cauchemars	Faites un jet de Psychologie pour chaque Quart passé à dormir. Un échec signifie que le repos ne compte pas	D6
36-41	Nocturne	Vous ne pouvez dormir que pendant la journée, pas la nuit	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 dégât à l'Esprit pour chaque tour où vous vous trouvez à courte portée de l'objet de votre phobie	2D6
44-45	Alcoolique	Vous devez boire de l'alcool tous les jours, ou subir un point de dégât à l'Agilité	3D6
46-51	Claustrophobe	Chaque Tour dans un environnement confiné vous inflige un point de dégât à l'Esprit	2D6
52	Mythomane	Vous ne pouvez pas vous empêcher de mentir. Sur tout. L'effet doit être interprété de manière roleplay	2D6
53-54	Paranoïa	Vous êtes certain que quelqu'un est à votre recherche. L'effet doit être interprété de manière roleplay	2D6
55	Délire	Vous êtes totalement convaincu de quelque chose qui est totalement faux, par exemple qu'une certaine couleur ou un certain objet n'existe pas	3D6
56	Hallucinations	Faites un jet de Psychologie à chaque Quart. 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 de manière roleplay	Permanent
63	Amnésie	Vous perdez toute mémoire et ne pouvez plus vous rappeler de qui vous êtes ni des autres PJ. L'effet doit être interprété de manière roleplay	D6
64-65	Catatonique	Vous regardez dans le vide et ne répondez à aucun stimulus	D6
66	Crise cardiaque	Votre cœur s'arrête, et vous mourez de peur	–

Conditions

Dans le moteur *Year Zero Engine*, votre PJ peut souffrir de quatre conditions : Affamé, Déshydraté, Épuisé et Gelé. Ces conditions peuvent causer des dégâts et bloquer la récupération. Cochez ces conditions dans les cases correspondantes de votre fiche de personnage.

Affamé

Vous devez manger une ration de nourriture au moins une fois par jour, ce qui déclenche un jet d'approvisionnement en nourriture. Après une journée sans nourriture, vous devenez affamé. Cela a plusieurs effets :

- Vous ne pouvez pas récupérer vos forces de quelque façon que ce soit. Vous pouvez récupérer d'autres attributs,
- Vous subissez un point de dégât à la Force par 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 vos forces normalement.

Déshydraté

Vous devez boire une ration d'eau au moins une fois par jour, ce qui déclenche un jet d'approvisionnement en eau. Après une journée sans eau, vous vous déshydratez. Cela a plusieurs effets :

- Vous ne pouvez plus récupérer aucun attribut. Si vous êtes brisé, vous devez boire de l'eau pour vous remettre sur pied,
- Vous subissez chaque jour un point de dégât à la fois en Force et en Agilité. Si l'une ou l'autre de vos forces ou de votre agilité est brisée alors que vous êtes déshydraté, vous mourrez après un jour de plus sans eau,
- Dès que vous buvez, vous n'êtes plus déshydraté, et vous pouvez récupérer vos attributs normalement.

Épuisé

Vous devez dormir au moins une fois par jour. Après une journée sans sommeil, vous êtes épuisé. Cela a plusieurs effets :

- Vous ne pouvez pas récupérer votre Esprit. Si votre Esprit est brisé alors que vous êtes épuisé, vous devez dormir au moins une fois par jour pour vous remettre sur pied,
- Vous perdez un point d'Esprit chaque jour. Si ce dégât vous brise, vous vous effondrez et vous devez dormir pendant au moins un Quart de journée. Vous ne souffrez pas d'une blessure mentale critique,
- Dès que vous avez dormi pendant au moins un Quart de journée, vous n'êtes plus épuisé et vous pouvez récupérer votre Esprit normalement.

Gelé

Dans un environnement où il n'y a pas assez de vêtements ou d'abris, on devient 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 Mort la prochaine fois que vous aurez besoin de faire des jet pour le froid,
- Vous devez faire des jets d'Endurance à intervalles

réguliers. Plus il fait froid, plus vous devez faire des jets à intervalles réguliers. S'il fait froid mais avec une température supérieure à zéro, une fois par jour est suffisant. Par des températures inférieures à zéro, faites un jet par Quart, et par grand froid, vous devez faire un jet à chaque Tour. Si vous échouez, vous subissez un point de dégât à la fois à la Force et à l'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 pousse à agir de façon irrationnelle — les détails sont à la discrétion 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 que par un feu de camp, vous n'êtes plus gelé et vous pouvez retrouver votre Force et votre Esprit normalement.

Feu

Un feu est mesuré 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 peut vous protéger.

Si vous subissez des dégâts, vous prenez feu et continuez à brûler et à subir une autre 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 Mouvement réussi (action lente).

Si vous êtes Brisé par le feu, ou si vous subissez des dégâts de feu alors que vous êtes déjà Brisé, vous devez faire un Jet de Mort à chaque Round jusqu'à ce que vous mouriez ou que vous soyez sauvé par un Jet de Soin.

Explosion

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

Rayon de l'effet : Les charges puissantes, avec une puissance de souffle de 7 ou plus, peuvent blesser les gens même à portée moyenne. S'il y a beaucoup de personnes à portée moyenne de l'explosion, le MJ peut simplifier le processus en lançant une fois le dé 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) divisé par 2, en arrondissant à la valeur entière immédiatement inférieure. Dans un saut contrôlé, lancez Mouvement — chaque succès obtenu réduit les dégâts de un. Une armure peut également vous protéger contre les dégâts causés par la chute, mais pas si elle est en métal.

Noyade

Tous les PJ sont censés savoir nager. Si vous vous retrouvez dans l'eau, vous devez faire un jet d'Endurance à chaque Tour pour rester à flot. Si vous portez une armure métallique, vous devez faire un jet à chaque Round.

Si vous coulez, vous devez faire un jet d'Endurance à chaque round pour retenir votre souffle. Si vous échouez, vous commencez à vous noyer et vous subissez un point de dégât à la Force à chaque round jusqu'à ce que quelqu'un vous sauve. Si vous êtes Brisé lors de la noyade, vous mourrez après un Tour.

Poison

Les poisons sont mesurés en fonction de 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 un poison d'une manière ou d'une autre, lancez un jet opposé contre le MJ — il lance un nombre de dés de base égal à la puissance du poison et vous lancez un jet d'Endurance. Si le poison gagne, vous en subissez les effets. Si vous gagnez le jet, vous ne subissez que l'effet limité du poison.

Poison mortel

Plein effet : vous subissez un point de dégât en Force à chaque round jusqu'à ce que vous soyez Brisé. Votre blessure critique compte comme « non typique ». Si vous buvez un antidote à temps, l'effet du poison est interrompu.

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

Poison paralysant

Plein effet : vous subissez un point de dégât à l'Agilité à chaque round jusqu'à ce que vous soyez Brisé. Si vous buvez un antidote à temps, l'effet du poison est interrompu.

Effet limité : vous subissez un point de dégâts à l'Agilité.

Somnifère

Effet complet : vous infligez un point de dégâts à l'Esprit à chaque round jusqu'à ce que vous soyez Brisé, auquel cas vous tombez inconscient pendant une durée d'un quart. Vous ne subissez pas de blessure critique. Si vous buvez un antidote à temps, l'effet du poison est interrompu.

Effet limité : Vous subissez un point de dégât à l'Esprit.

Poison hallucinogène

Plein effet : Vous subissez un point de dégât à l'Empathie à chaque round jusqu'à ce que vous soyez Brisé. Si vous buvez un antidote à temps, l'effet du poison est interrompu.

Effet limité : vous subissez 1 point de dégâts à l'Empathie.

Maladie

En cas d'exposition à une contagion ou à une infection dangereuse, vous devez faire un jet d'opposition d'Endurance contre Virulence de la maladie. C'est ce que l'on appelle un jet de maladie. Une maladie typique a une Virulence de 3, mais il existe des maladies avec des indices beaucoup plus élevées. Si vous échouez au jet, vous tombez malade, ce qui provoque plusieurs effets :

- Le jour suivant l'infection, la maladie sévit et à ce moment-là, vous subissez un point de dégât à la fois 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 autre point de dégât à la fois 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 attributs normalement.

Aide médicale

Si vous êtes soigné par une personne pendant votre maladie, cette personne peut effectuer vos jets de maladie à votre place. Le guérisseur effectue le jet en utilisant sa compétence de Soin contre la virulence de la maladie.

Peur

Des expériences terrifiantes, qu'elles proviennent de créatures fantastiques ou d'horreurs banales, provoquent ce qu'on appelle des crises de panique. Un test de crise de panique est fait avec un jet de dés de Base d'Esprit. Chaque réussite inflige un point de dégât à l'Esprit. Toutes les crises de panique sont de courte portée, sauf indication contraire. Certaines situations ciblent une seule victime, tandis que d'autres touchent tous ceux qui se trouvent à portée.

Obscurité

Lorsque vous êtes dans l'obscurité totale et que vous n'avez pas de vision nocturne, vous n'avez pas d'autre choix que de tâtonner le terrain. Pour courir dans l'obscurité totale, il faut réussir un jet de Mouvement, et vous prenez généralement un point de dégât si vous échouez à ce jet.

Dans l'obscurité, vous pouvez attaquer normalement des adversaires engagés au Contact, mais vous devez d'abord faire un jet d'Observation réussi pour pouvoir les cibler. Cette action ne prend pas de temps au combat — vous pouvez faire de l'Observation et ensuite attaquer directement dans le même round.

Vous ne pouvez pas tirer sur des cibles à moyenne distance ou plus dans l'obscurité totale. Vous pouvez tirer sur vos adversaires à courte distance ou au Contact, mais seulement si vous faites d'abord un jet d'Observation. Toutes les attaques dans l'obscurité subissent un modificateur de -2.

Montures

Un cheval ou un autre animal pouvant être chevauché peut être un atout utile. L'animal peut porter du matériel pour vous, et vous pouvez profiter du fait d'être en selle pendant les combats.

Mouvement : Les animaux d'équitation 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 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 animaux à cheval ont une vitesse de déplacement de 2.

Les montures ne peuvent généralement pas se déplacer dans les zones exigües. Dans les zones encombrées, leur taux de mouvement compte pour 1.

Déplacement : lorsque vous êtes à cheval et que vous faites un jet de Mouvement, utilisez l'Agilité de l'animal au lieu de la vôtre.

Combat rapproché : Vous pouvez vous battre à cheval, mais seulement 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 à cheval subissent une pénalité de -1.

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

Dégâts : Votre animal peut subir des dégâts, tout comme vous, par des attaques ou des jets de poussée lorsque vous utilisez le score d'attribut de l'animal. Les animaux récupèrent les dégâts tout comme les aventuriers. Un animal dont la force est réduite à zéro ne subit pas de blessure critique, il est plutôt considéré comme mort. Les animaux n'ont généralement pas d'Esprit ou d'Empathie.

Genéric YZE

Nom :

Archétype :

Description :

Observation

Résolution

☐☐☐☐☐☐

Persuasion

Survie

Psychologie

Artisanat

Esprit

Empathie

Soins

Vigueur

Force

Agilité

Mobilité

Endurance

Discrétion

Mêlée

Santé

☐☐☐☐☐☐

Tir

Blessures :

Personnalité :

Fierté :

Grand rêve :

Faiblesse :

Sombre secret :

Relations :

Spécialités :

Équipement :

Armes :

Bonus

Dégâts

Portée



YEAR
GENERIC
ZERO
E N G I N E