

Mini YZE

2025-01-01

- [Introduction](#)
- [Les Personnages](#)
 - [Attributs](#)
 - [Compétences](#)
 - [Jets de Compétence](#)
 - [Pousser un Jet](#)
 - [Entraide](#)
 - [Jets Opposés](#)
 - [Équipement](#)
 - [Expérience](#)
 - [Talents](#)
- [Combats et Dégâts](#)
 - [Round et Initiative](#)
 - [Surprise](#)
 - [Échanger l'Initiative](#)
 - [Jouer son Tour](#)
 - [Mouvement](#)
 - [Actions](#)
 - [Attaque](#)
 - [Attaques Spéciales](#)
 - [Parade](#)
 - [Viser](#)
 - [Attaques Furtives](#)
 - [Modificateurs d'Attaque](#)
 - [Armes](#)
 - [Armures](#)
 - [Dégâts et Stress](#)
 - [Dégâts](#)
 - [La Mort](#)
 - [Guérison](#)
 - [Stress](#)
- [Règles pour le MJ](#)
 - [Création de Personnage](#)
 - [Adversaires](#)
 - [Variantes](#)

MINI YEAR ZERO ENGINE

Téléchargements

[Règles, feuilles de personnage, tables et notes de conception.](#)

[Cartes et templates pour les armes.](#)

L'autorisation de copier, modifier et distribuer ce texte n'est accordée que dans le cadre de la licence Year Zero Engine Free Tabletop License, [disponible ici](#).

Vous devez lire la FTL et en comprendre les termes avant d'utiliser ce matériel.

- Auteur : Michel Casabianca (d'après le SRD de Tomas Härenstam)

Introduction

Mini YZE est un système de jeux de rôle sur table minimaliste basé sur le [SRD Year Zero Engine](#). Il est destiné à motoriser des parties d'initiation ou des one shot pour lesquels on ne souhaite pas passer trop de temps à expliquer le système.

Abréviations

- PJ = Personnage Joueur
- PNJ = Personnage Non Joueur
- MJ = Maître de Jeu
- YZE = Year Zero Engine
- SRD = Standard Reference Document (document standard de référence)

Les Personnages

Les joueurs interprètent des personnages dont les caractéristiques sont notées sur une fiche appelée feuille de personnage. Les caractéristiques principales sont ses attributs et ses compétences.

Mini YZE

Mini YZE

Nom		Archétype	
Description			
Force	Dégâts <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Mobilité	
Résistance	Vigueur	Agilité	Discrétion
Combat			Tir
Connaissances	Intellect	Empathie	Psychologie
Observation	Stress <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	Soins	Persuasion
Survie			
Talents		Notes	
Blessures			
Équipement			
Armes			
Bonus Dégâts Portée Blessure			

Attributs

Les attributs représentent les caractéristiques innées des personnages et sont au nombre de 4 :

- **Vigueur** : la force physique et la résistance
- **Agilité** : l'habileté motrice et la vitesse
- **Intellect** : les capacités de déduction et la perception
- **Empathie** : la capacité comprendre et manipuler les émotions des autres

Ces attributs sont notés de 1 (très faible) à 5 (très fort).

Compétences

Les compétences représentent l'acquis des personnages par leur éducation, leurs études et leur carrière professionnelle. Elles sont liées aux attributs et chaque attribut est lié à trois compétences :

Vigueur :

- **Force** : la force physique brute
- **Résistance** : la résistance aux conditions extérieures et aux maladies
- **Combat** : le combat au corps à corps

Agilité :

- **Mobilité** : capacité à se déplacer
- **Discrétion** : capacité à agir sans se faire remarquer
- **Tir** : habileté au tir et aux armes de jet

Intellect :

Mini YZE

- **Connaissances** : culture générale du personnage
- **Observation** : facilité à repérer des détails ou d'être prévenu d'un danger
- **Survie** : capacité à survivre dans un environnement hostile

Empathie :

- **Psychologie** : capacité à repérer et interpréter les émotions d'autrui, permet de remettre sur pied les personnages brisés mentalement
- **Persuasion** : capacité à convaincre ou baratiner les autres
- **Soins** : permet de soigner les blessures critiques et remettre sur pied les personnages brisés physiquement

Les compétences sont notées entre 0 (aucune connaissance du sujet) à 5 (expert en la matière). Les valeurs indiquées pour une compétence sur la feuille de personnage sont la somme de l'attribut dont elle dépend et du niveau de la compétence.

Dans un environnement urbain, on pourra remplacer la survie par **Bricolage** (la capacité à concevoir et réparer des machines). Si les véhicules sont importants dans l'univers du jeu, on pourra ajouter la compétence **Pilotage** qui est liée à la manœuvrabilité du véhicule.

Jets de Compétence

Si une action réalisée par un personnages est évidente alors aucun jet de compétence n'est nécessaire et l'action réussit automatiquement. Si elle est compliquée et/ou réalisée sous pression, alors l'issue est incertaine et il est nécessaire de faire un jet de la compétence appropriée.

Pour faire un jet de compétence, lancer un nombre de dés à 6 faces égal à sa valeur. Chaque 6 obtenu correspond à un succès. Pour réussir l'action, il est nécessaire d'obtenir au moins un succès. Les succès supplémentaires permettent d'améliorer le degré de réussite de l'action, à l'appréciation du MJ.

Le MJ peut accorder un malus ou un bonus à un jet de compétence selon les circonstances. C'est un nombre de dés à soustraire ou ajouter au pool de dés à lancer lors de ce jet. Si le nombre de dés tombe à 0, l'action est alors impossible.

Chances de succès

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%

Mini YZE

Nombre de dés	Chances de succès	Jet poussé
9	81%	95%
10	84%	96%

Pousser un Jet

Lorsqu'on a échoué à un jet de compétence, ou si l'on veut obtenir plus de succès, il est possible de pousser le jet. On peut alors relancer tous les dés qui n'ont pas obtenu un 1 ou un 6.

Cependant, cette relance a un coût : le personnage subit 1 Dégât (s'il a poussé une compétence dépendant de la Vigueur ou de l'Agilité) ou 1 Stress (s'il a poussé une compétence dépendant de l'Intellect ou de l'Empathie) s'il a obtenu un ou plusieurs 1 sur les dés. Le joueur pourra interpréter ce Dégât ou ce Stress.

Un jet passif qui n'a pas été initié par le personnage, comme un jet d'Observation pour repérer un danger, ne peut être poussé. Lors de la poussée d'un jet de Tir, un 1 sur un dé indique que le chargeur de l'arme est vide et qu'il faudra la recharger pour l'utiliser à nouveau.

Entraide

Un PJ ou un PNJ peut aider un personnage lors d'un jet de compétence. L'aide doit être déclarée avant de jeter les dés et le personnage qui aide doit être capable de le faire, à l'appréciation du MJ. Chaque personnage qui aide ajoute un bonus de +1 au jet de compétence avec un maximum de +3.

Jets Opposés

Certains jets se font en opposition. Par exemple un personnage essayant de repérer un adversaire fera un jet d'Observation contre la Discrétion de son adversaire. Le personnage ayant le plus de succès remporte l'opposition. Dans certaines circonstances, en cas d'égalité, aucun ne prend le dessus et l'on doit refaire le jet en opposition.

Équipement

L'équipement peut accorder un bonus à certains jets de compétence. Par exemple une paire de jumelles accordera un bonus à un jet d'Observation pour repérer des ennemis au loin. Une corde accordera un bonus à un jet de Mobilité pour escalader une paroi.

Expérience

Entre les scénarios et avec l'accord du MJ, les joueurs pourront augmenter une de leur compétence d'un niveau. Les attributs ne peuvent jamais être augmentés car ce sont des caractéristiques innées.

Un joueur peut économiser afin d'acquérir un talent pour 3 progressions. L'acquisition de ce talent est à l'appréciation du MJ et doit être justifié par les circonstances, comme une formation auprès d'un PNJ.

Talents

Les talents sont des capacités particulières propres à certains personnages. Elles lui permettent de

réaliser certaines actions spécifiques ou d'obtenir des bonus aux jets de certaines compétences.

Ces talents peuvent être accordés par l'occupation du personnage, par ses origines culturelles ou par son espèce. Par exemple les Hobbits sont capables de progresser dans la nature sans se faire repérer, ce qui leur accordera un bonus de +2 en Discrétion dans la nature.

Combats et Dégâts

Les combats sont mortels, alors les joueurs devraient toujours se poser la question si cela en vaut la peine.

Round et Initiative

Le combat se déroule en Rounds, d'une durée d'environ 5 à 10 secondes chacun. Lorsque le combat commence, l'initiative est déterminée en distribuant à chaque joueur et adversaire (ou groupe d'adversaires s'ils sont nombreux du même type) une carte numérotée de 1 à 10. On pourra prendre des cartes à jouer classiques en ne gardant que les cartes numérotées (les As comptant pour des 1) d'une même couleur.

Chaque personnage effectue alors les actions de son Tour, en commençant par les initiatives les plus petites (1, puis 2, etc...). Lorsque tous les personnages ont agi à leur Tour, un nouveau Round commence, avec le même ordre pour l'initiative.

Surprise

Si des personnages bénéficient de l'effet de Surprise, on distribue normalement l'initiative, mais ils jouent un Round sans que leurs adversaires puissent jouer à leur Tour. Aux rounds suivants, tous les personnages jouent normalement.

Échanger l'Initiative

Un personnage peut laisser agir d'abord ses alliés ou adversaires quand vient son Tour. Le joueur échange alors sa carte d'Initiative avec celle d'un allié ou adversaire dont le Tour n'est pas encore passé dans ce Round. L'allié ou adversaire ayant reçu cette initiative doit alors jouer son Tour et ne peut l'échanger ce round ci.

Jouer son Tour

Lorsque vient son Tour, un personnage peut effectuer un Mouvement et une Action, dans l'ordre qu'il souhaite. Il peut remplacer son Action par un deuxième Mouvement, mais il ne peut pas remplacer son Mouvement par une deuxième Action.

Mouvement

Un Mouvement consiste en un déplacement pour aller au Contact d'un adversaire ou au contraire s'en éloigner pour être à Distance. Un mouvement peut aussi consister à entrer ou sortir d'un véhicule, traverser une porte ou une trappe, se relever, se mettre à couvert ou conduire.

Si le MJ utilise des plans pour visualiser les combats, ceux ci sont divisés en zones. Une zone délimite les pièces en intérieur ou bien des secteurs plus grands en extérieur. Un déplacement peut consister à passer d'une zone à une autre ou à entrer au Contact d'un adversaire dans la même zone.

Lorsqu'un personnage au Contact d'un adversaire s'en éloigne, il doit effectuer un jet de Mobilité, qui ne compte pas comme une action. S'il réussit, il arrive à s'extraire du combat. S'il échoue alors il s'extraît du combat mais son adversaire peut effectuer une attaque gratuite qui ne peut être parée.

Un mouvement permet aussi de Viser lors d'une attaque à Distance ou de Parer une attaque au Contact.

Actions

Les Actions consistent généralement à utiliser une compétence, comme Combat ou Tir, pour attaquer un adversaire, mais d'autres actions peuvent être effectuées au cours d'un combat, à l'appréciation du MJ. Si un personnage en aide un autre pour effectuer une action, alors il ne peut effectuer d'action quand vient son Tour.

Certaines actions, comme dégainer une arme, ramasser un objet ou parler sont gratuites. Elles ne comptent donc pas comme Action, mais elles doivent être effectuée dans le Tour du personnage.

Attaque

Une attaque au Contact demande d'effectuer un jet de Combat, une attaque à Distance un jet de Tir. Pour toucher l'adversaire, il est nécessaire d'obtenir au moins un succès aux dés. Si l'attaque touche, alors l'adversaire subit les dégâts de base de l'arme plus un point de dégât par succès. Si l'adversaire porte une armure ou bénéficie d'une armure naturelle, alors il jette autant de dés que la valeur de l'armure. Chaque succès soustrait un point de dégâts à l'attaque.

On ne compte pas les munitions des armes à Distance, on considère que les personnages en ont assez pour le combat. Par contre, si un joueur obtient un 1 après avoir poussé un Tir, au lieu de subir 1 dégât, le chargeur de l'arme est vide. Il doit dépenser l'action de son prochain Tour à recharger s'il souhaite encore tirer.

Attaques Spéciales

Lors d'une attaque au Contact, un attaquant peut souhaiter ne pas blesser son adversaire mais le désarmer, le faire tomber au sol, le repousser ou l'assommer sans le blesser. Il devra le déclarer avant de jeter les dés pour l'attaque. Pour réussir cette action, il devra obtenir au moins deux succès. S'il n'en obtient qu'un seul, il fait les dégâts d'une attaque normale sans obtenir l'effet recherché, sauf s'il attaque à mains nues auquel cas il peut choisir de ne pas faire de dégâts.

Parade

Le Mouvement peut être utilisé pour Parer une attaque au Contact survenant dans le même Round. Il est possible de Parer avant ou après son Tour. Un personnage qui a paré avant son Tour dans le Round ne pourra plus effectuer de Mouvement, ou bien il devra remplacer son Action par un Mouvement. Inversement, pour pouvoir parer après son Tour, il faut avoir économisé un Mouvement ou une Action lors de son Tour.

Pour pouvoir Parer, un personnage doit avoir en main une arme ou un outil suffisamment grand et résistant. La parade doit être déclarée avant que l'adversaire ne jette les dés pour l'attaque. Le jet de parade est un jet de Combat, avec le bonus de l'arme du défenseur si c'est une arme de corps à corps. Chaque succès du défenseur soustrait un succès à l'attaque.

Viser

Un attaquant peut utiliser son Mouvement pour Viser lors d'une attaque à Distance dans le même tour. Il bénéficie alors d'un bonus de +2 sur son jet de Tir.

Attaques Furtives

Pour attaquer furtivement un adversaire, il faut réussir un jet opposé de la Discrétion de l'attaquant contre l'Observation du défenseur. Pour effectuer une telle attaque au Contact, l'attaquant aura un malus de -2. Si l'attaquant remporte l'opposition, alors il bénéficie de l'effet de surprise et d'un bonus de +3 à son jet d'attaque.

Une embuscade est une attaque surprise au cours de laquelle les attaquants sont immobiles. Ils bénéficient alors d'un bonus de +2 à leur jet de Discrétion.

Modificateurs d'Attaque

Suivant les circonstances, un jet de Combat peut bénéficier de modificateurs :

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

De même un jet de Tir peut bénéficier des modificateurs suivants :

Facteur	Modificateur au Tir
Tir à longue portée	-2
Cible grande	+2
Cible petite	-2
Cible sans défense	+3
Cible surprise	+3
Obscurité	-2
Couverture Légère	-1
Couverture Moyenne	-2
Couverture Lourde	-3

Armes

Les armes sont décrites par leur bonus, leurs dégâts de base, leur portée et le type de blessure critique qu'elles infligent.

Mini YZE

Arme	Bonus	Dégâts	Portée	Blessure
Mains nues	-	0	Contact	Contondante
Instrument contondant	+1	1	Contact	Contondante
Couteau	+1	1	Contact	Coupante / Perforante
Massue	+2	1	Contact	Contondante
Épée	+2	2	Contact	Coupante / Perforante
Hache de bataille	+2	3	Contact	Coupante
Lance	+1	2	Contact	Perforante
Pierre	-	0	Distance	Contondante
Fronde	+1	1	Distance	Contondante
Javelot	+1	3	Distance	Perforante
Arc	+2	1	Distance	Perforante
Arbalète	+1	2	Distance	Perforante
Pistolet	+2	1	Distance	Perforante
Fusil	+2	2	Distance	Perforante
Fusil d'assaut	+3	2	Distance	Perforante
Mitrailleuse	+3	3	Distance	Perforante

Lorsqu'une arme peut infliger des dégâts Coupants ou Perforants, c'est celui qui inflige les dégâts qui choisit leur type.

Armures

Les armures diminuent les dégâts occasionnés par les armes. Pour connaître le montant des dégâts arrêtés par l'armure, lancer un nombre de dés égal à sa Protection, chaque succès diminue d'un point les dégâts.

Armure	Protection	Notes
Cuir	2	1 contre dégâts Contondants
Cuir Renforcé	3	-
Cotte de Maille	4	1 contre dégâts Contondants
Gilet Pare Balles	5	3 contre dégâts Contondants
Armure de Plaque	8	-
Armure Kevlar	10	4 contre dégâts Contondants

Certaines armures sont peu efficaces contre les dégâts Contondants, ce qui est indiqué par une Protection spécifique contre ces dégâts dans les Notes.

Dégâts et Stress

Les Dégâts et le Stress subis affectent les jet de compétences Physiques ou Mentales d'un personnage.

Dégâts

Les Dégâts peuvent être occasionnés par la poussée d'un jet d'une compétence liée à la Vigueur ou à l'Agilité ou par des attaques physiques. Chaque point de Dégât subi par un personnage lui donne un malus à ses jets de compétences physiques. Ainsi un personnage ayant subi 3 points de Dégât fera tous ses jets de compétence dépendant de la Vigueur ou de l'Agilité avec un malus de -3.

Lorsqu'un personnage subit des Dégât au delà du quatrième, il est brisé. Il ne peut plus alors rien faire. De plus, si le dégât subi n'est pas causé par une poussée, il subit en plus une Blessure Critique et doit faire un jet sur la table correspondant au type de dégât (Contondant, Tranchant ou Perforant).

Table des Blessures Critiques Contondantes

D6	Blessure	Fatale	Effets	Guérison
1	Souffle coupé	Non	Aucun	-
2	Douleur intense	Non	Pénalité de -2 pour toute action	Jour
3	Fracture Jambe	Non	Se Déplacer requiert une action	Semaine
4	Fracture Bras	Non	On ne peut plus utiliser un bras	Semaine
5	Hémorragie interne	Oui	Aucune action n'est possible	Mois
6	Tête Fracassée	Oui	Mort instantanée	-

Table des Blessures Critiques Coupantes

D6	Blessure	Fatale	Effets	Guérison
1	Estafilade	Non	Aucun	-
2	Plaie ouverte	Non	Pénalité de -2 pour toute action	Jour
3	Blessure Jambe	Non	Se Déplacer requiert une action	Semaine
4	Blessure Bras	Non	On ne peut plus utiliser un bras	Semaine
5	Blessure au ventre	Oui	Aucune action n'est possible	Mois
6	Tête Coupée	Oui	Mort instantanée	-

Table des Blessures Critiques Perforantes

D6	Blessure	Fatale	Effets	Guérison
1	Estafilade	Non	Aucun	-
2	Plaie ouverte	Non	Pénalité de -2 pour toute action	Jour
3	Jambe transpercée	Non	Se Déplacer requiert une action	Semaine

Mini YZE

D6	Blessure	Fatale	Effets	Guérison
4	Bras transpercé	Non	On ne peut plus utiliser un bras	Semaine
5	Poumon perforé	Oui	Aucune action n'est possible	Mois
6	Tête transpercée	Oui	Mort instantanée	-

La Mort

Une blessure critique fatale peut provoquer une mort instantanée. Si la blessure fatale ne provoque pas une mort instantanée, le personnage doit faire un jet contre la mort après chaque heure écoulée jusqu'à ce qu'elle soit guérie ou que le personnage meure. Un jet contre la mort est un jet de Résistance que l'on ne peut pousser. S'il est raté, le personnage meurt.

Guérison

Lorsqu'un personnage est brisé, on peut le soigner avec un jet de Soins, chaque réussite éliminant un point de Dégât. S'il remonte à moins de 5 dégâts, alors il n'est plus Brisé. À noter que l'on ne peut soigner un personnage s'il n'est pas Brisé.

Si un personnage a subi une blessure critique fatale, on peut le stabiliser et ainsi lui éviter la mort avec un jet de Soins. Ce jet de Soins n'élimine pas de points de Dégâts ni les effets de la blessure.

Les Dégâts se soignent naturellement à raison d'un point de Dégât lors d'un repos d'au moins 6 heures. Les effets d'une blessure disparaissent après leur durée de guérison indiquée dans la table.

Stress

Un personnage subit du Stress en assistant à des événements horribles ou inquiétants. Le nombre de points de Stress que subit un personnage dépend de la nature de l'événement. Apercevoir une créature étrange pourra lui causer 1 point de Stress alors que se faire poursuivre par le grand Cthulhu en personne lui occasionnera 5 points de Stress.

Lorsqu'il subit du Stress, un personnage peut faire un jet de Psychologie, qui ne compte pas comme une action, pour se raisonner. Chaque succès à ce jet diminue d'autant le nombre de points de Stress qu'il subit.

Un personnage peut aussi subit 1 point de Stress en poussant un jet d'une compétence liée à L'intellect ou à L'empathie. Il n'a alors pas droit à un jet de Psychologie pour diminuer le Stress subi. Un personnage ayant subi du Stress est affecté d'un malus à toutes ses compétences mentales (liées à son Intellect ou son Empathie) égal au nombre de points de Stress subi.

Lorsqu'un personnage a enduré plus de 4 points de Stress, il est Brisé. Un personnage Brisé par le Stress ne peut plus utiliser aucune de ses compétences et ne peut que se déplacer pour fuir et se mettre à l'abri.

Si un personnage est Brisé par un Stress qui n'est la conséquence de la poussée d'un jet, le personnage subit un Traumatisme. Il jette un D6 et consulte la table des Traumatismes ci-dessous.

D6	Traumatisme	Effets	Durée
----	-------------	--------	-------

Mini YZE

D6	Traumatisme	Effets	Durée
1	Stupeur	Perte de son prochain Tour	-
2	Cauchemars	Jet de Résistance pour récupérer lors de repos	Mois
3	Phobie	Malus de -2 en présence de l'objet de la phobie	Année
4	Paranoïaque	Perte d'un point d'Empathie	Permanent
5	Anxieux	Perte d'un point d'Intellect	Permanent
6	Fou furieux	Le personnage n'est plus jouable	Permanent

Pour soigner un personnage Brisé par le Stress, un autre personnage peut faire un jet de Psychologie. Chaque réussite annule un point de Stress. Lorsqu'il remonte à 4 points de Stress ou moins, il n'est plus brisé. Cependant le Traumatisme perdure pendant la durée indiquée dans la table.

Règles pour le MJ

Création de Personnage

Les étapes pour créer un personnage sont les suivantes :

1. Choisir un archétype.
2. Répartir 14 points dans les Attributs, avec un minimum de 2 et un maximum de 4, sauf pour l'attribut clef de l'archétype qui peut aller jusqu'à 5.
3. Répartir 10 points de Compétence, avec un minimum de 0 et un maximum de 2, sauf pour la compétence clef de l'archétype qui peut aller jusqu'à 3.
4. Indiquer deux talents disponibles à la création du personnage, qui dépendront de l'archétype. Dans des univers modernes, ces talents seront en relation avec l'occupation du personnage.
5. L'équipement de départ du personnage.

Les joueurs pourront personnaliser leur personnage en choisissant son genre, son nom et son talent de départ.

Adversaires

Les personnages peuvent être confrontés à deux sortes d'adversaires : les humanoïdes et les monstres. Les humanoïdes ont les mêmes caractéristiques que les personnages et les règles de combat sont les mêmes pour eux.

Les autres adversaires sont dénommés monstres, bien qu'ils englobent aussi tous les animaux. Les règles de combat sont différentes pour eux et ils sont caractérisés par les valeurs suivantes :

Vitesse : c'est le nombre de fois qu'ils jouent un tour chaque Round. Donc un monstre avec une vitesse de 2 tirera deux cartes d'initiative et jouera deux fois dans chaque Round, avec un mouvement et une action à chaque fois.

Santé : c'est le nombre de points de Santé dont il dispose. Les dégâts que subit un monstre diminuent d'autant sa Santé. Lorsque la Santé d'un monstre tombe à 0, il meurt.

Mini YZE

Compétences : ce sont les compétences du monstre. La plupart des monstres ont au moins les compétences Mobilité, Observation et Discrétion.

Protection : ce sont les points d'armure corporelle du monstre. Cette protection peut venir de sa peau épaisse, d'écailles etc.

Les actions des monstres sont tirées aléatoirement, ou choisies par le MJ selon les circonstances, dans une table à 6 entrées. Chaque entrée de cette table décrit une action possible du monstre.

Variantes

Lors de parties d'initiation ou si l'on joue avec de jeunes joueurs, on peut ne pas appliquer l'état bisé. Il ne se passe rien de spécial lorsqu'un personnage subit plus de 4 dégâts ou Stress. Il continue à subir les malus correspondants, mais cela n'empêche pas le joueur de continuer la partie.