

# Stress

Le Stress est une mécanique visant à simuler le stress des personnages dans des univers de type Horreur ou Survie.

Pour gommer l'aspect Pulp de Savage Worlds et encourager les joueurs à gagner du Stress, on pourra appliquer les règles d'univers suivantes :

- Pas de dé joker pour les personnages
- Pas de bennies
- Blessures handicapantes

## Points de Stress

Les points de Stress sont gagnés lorsqu'on pousse un jet ou sur un résultat de Panique.

Pousser un jet consiste à relancer 1d6 (qui peut exploser) après avoir effectué un jet de Trait afin d'améliorer le résultat. Un résultat de 1 sur le dé poussé provoque un jet de Stress. Si ce jet de Stress échoue, l'action échoue automatiquement.

On perd 1 point de Stress en se reposant 10 minutes dans un endroit sûr et dans de bonnes conditions.

Les points de Stress comptent en malus sur les jets de Discrétion.

## Jet de Stress

On doit faire un jet de Stress lorsque :

- On fait un 1 en poussant un jet
- On subit une blessure
- Un évènement stressant survient, à la discrétion du MJ

Un jet de Stress est un jet d'Âme avec un malus égal au Stress plus ceux dûs aux blessures et à la fatigue. Un jet de Stress ne peut être poussé. En cas d'échec, faire un jet de Panique.

## Jet de Panique

En cas d'échec d'un jet de Stress, on doit faire un jet de Panique : 1d6 + Stress et consulter la table de Panique (ce d6 n'explose pas).

Jet	Panique
6-	<b>Stress</b> : votre Stress augmente de 1
7	<b>Convulsions</b> : votre Stress et celui des équipiers à proximité augmente de 1

Jet	Panique
8	<b>Tremblements</b> : ils sont incontrôlables et provoquent un malus de -2 à tous vos jets d'Agilité et Compétences associées
9	<b>Perte d'équipement</b> : la certitude que vous allez mourir vous fait lâcher un équipement au choix du MJ
10	<b>Pétrifié</b> : la peur vous fait perdre votre prochain tour. Votre Stress et celui de vos équipiers augmente de 1
11	<b>À Couvert</b> : votre prochain tour doit consister à trouver un abri. Votre Stress diminue de 1, mais celui de vos équipiers augmente de 1
12	<b>Hurllement</b> : vous passez votre prochain tour à crier. Votre Stress décroît de 1 mais vos équipiers doivent faire un jet de Panique
13	<b>Fuite</b> : vous devez fuir vous mettre à l'abri et ne pourrez plus tenter d'action dangereuse. Votre niveau de Stress baisse de 1, mais vos équipiers doivent faire un jet de Panique
14	<b>Folie Meurtrière</b> : vous attaquez la cible le plus proche de vous, amie ou ennemie, jusqu'à ce que l'un de vous soit incapacité. Vos équipiers doivent faire un jet de Panique
15+	<b>Catatonie</b> : vous tombez au sol inerte, les yeux dans le vide

Les effets de la Panique qui ne durent pas qu'un tour se prolongent pendant 10 minutes à moins qu'un personnage n'y mette fin avec un jet de Persuasion ou d'Intimidation.

## Affections mentales permanentes

Si on a fait un jet de 7+ sur la table de Panique pendant une session, on doit faire un jet d'Âme à la fin de celle-ci. En cas d'échec, on doit faire un jet 1d6 sur la table des Affection mentales permanentes.

Jet	Affection mentale permanente
1	<b>Phobie</b> : vous êtes terrifié par une chose à l'origine de votre panique. Vous trouver à proximité vous ajoute un point de Stress. Passer plus de 10 minutes à côté vous fait faire un jet de Panique
2	<b>Alcoolisme</b> : vous devez boire tous les jours ou votre niveau de Stress augmente de 1. Vous ne pouvez pas récupérer du Stress sans boire d'alcool
3	<b>Cauchemars</b> : vous devez faire un jet d'Âme chaque nuit. Si vous échouez, vous gagnez un point de Stress et ne pourrez récupérer du Stress de la journée
4	<b>Dépression</b> : chaque jour, faites un jet d'Âme. Si vous échouez, vous boyez du noir et gagnez un point de Stress et ne pourrez récupérer du Stress de la journée
5	<b>Addiction</b> : vous devez consommer de la drogue chaque jour ou votre niveau de Stress augmente de 1. Vous ne pouvez pas récupérer du Stress sans vous droguer
6	

<b>Jet</b>	<b>Affection mentale permanente</b>
	<b>Annésie</b> : vous ne savez pas qui vous êtes et ne reconnaissez plus vos équipiers. À jouer en roleplay