

LE STRESS

Pour les règles de stress, j'ai commencé par séparer chaque compétence sous trois grandes catégories : Mental, Physique, Religieux (d'où les M, P et R à côté de chaque compétence pour mémoire). Ensuite, j'ai essayé de trouver une règle claire et efficace pour mettre en place les paliers.

Mental : Sous Intelligence

Physique : Sous Constitution

Religieux : Sous Pouvoir

Les valeurs des caractéristiques donnent des modificateurs. Par exemple, un PJ qui a 16 en INT aura +3 à son jet (cf tableau ci-dessous).

Valeur	Modificateur
10-11	+ 0
12-13	+ 1
14-15	+ 2
16-17	+ 3
18-19	+ 4
20	+ 5

Ensuite, je choisis un seuil de difficulté en fonction de la violence du stress. Pour une résistance moyenne, on part sur 12 (Ça se lance au dé 20), très dur, 20, voir même 22, et très facile ... 8 et ainsi de suite.

Les paliers se gèrent d'une façon un peu particulière, peut-être pas la plus simple, mais pour le moment, ça fonctionne. D'ailleurs le terme "Palier" n'est peut-être pas vraiment adapté, parce qu'il ne s'agit que d'une case à cocher ...

Palier 1 : On arrive à ce palier lorsque le jet de résistance est raté. On a alors -15% à toutes les compétences liées au jet (si c'est un jet de Stress Mental, alors toutes les compétences sous "M" auront -15%, et ainsi de suite)

Palier 2 : On arrive à ce palier lorsque l'on rate le jet à plus de la moitié du seuil. Je m'explique. Si le seuil est de 12, et que le joueur fait un total inférieur à 6 sur son jet, alors il arrive directement au palier 2, sans forcément passer par la case Palier 1. Si le PJ est déjà au Palier 1, et qu'il rate un nouveau Jet de Stress, aucune pitié, il arrive au Palier 2 ! (sauf si un dieu s'en mêle ;)) Oui, mais le palier 2 ? Qu'est-ce que ça fait ? Très bonne question ! Et bien les compétences liées au type de stress voient leur seuil de réussite réduit DE MOITIE. Vous êtes un athlète de renom, avec 80% dans Athlétisme ? Vous ratez votre jet de Stress Physique et passez au palier 2 ? Dommage, il vous faudra alors faire moins de 40% pour réussir votre course, ou votre lancé de disque !

Palier 3 : En prenant toujours le même seuil en exemple (le 12), si le PJ fait (et c'est là que ça se "complique"), donc s'il fait la moitié de la moitié du seuil, il arrive directement en palier 3. Dans ce cas, si Kholos, l'athlète, fait moins de 3 à son jet de résistance au stress physique, il s'effondre et ne pourra plus du tout espérer faire une seule compétence physique avant qu'il n'ait récupéré. Palier 3 = Le PJ est brisé à cause de son stress, tout simplement. Aucun jet autorisé.

Exemple : Kholos, cet athlète émérite, mais également milicien expérimenté, retourne dans sa famille après des années de campagne. Il aime profondément et démesurément sa femme. Il ne jure que par leurs retrouvailles, et n'a qu'une hâte, la prendre à nouveau dans ses bras. Il la voit enfin, mais avant qu'elle ne se rende compte de sa présence, il remarque qu'elle porte un nourrisson dans ses bras, et qu'elle regarde tendrement un autre homme. Kholos entre en rage, et doit faire un jet de stress Mental (donc basé sur l'INT) pour garder son sang froid. La difficulté est de 14, et il a 13 en INT de base. Le PJ lance 1D20, obtient 12 +1 de modificateur, malheureusement son jet est raté. Il est donc en plein palier 1 de Stress Mental.

Palier 1	- 15 % sur les compétences liées au Mental, Physique ou Religieux
Palier 2	Seuil réduit de moitié sur les compétences liées au Mental, Physique ou Religieux
Palier 3	Aucun jet possible sur les compétences liées au Mental, Physique ou Religieux, héros brisé

Pour récupérer et sortir de ses points de Stress, voici quelques pistes :

	Mental	Physique	Religieux
Palier 1	1 bonne nuit de sommeil ou 1 moment empathique avec un autre être vivant	1 bon repas bien copieux ou 4h de repos	1 offrande pour s'excuser ou pour remercier une ou plusieurs divinités
Palier 2	Plusieurs jours de repos et grande source de réconfort (dépend du héros et du choc reçu)	Aucun excès physique sur quelques jours	Assiduité et piété exemplaire pendant quelques jours
Palier 3	Le PJ passera 1 semaine à se rassurer sur sa valeur et reconquérir son égo (duel galvanisant, interaction sociale, etc)	1 semaine alité pour que le corps récupère entièrement	1 semaine de retraite spirituelle dans un temple

L'ECHEC CRITIQUE

J'ai mis également en place trois tableaux, basé sur le Mental, le Physique et le Religieux, pour que les échecs critiques de mes PJ soient véritablement critiques. J'ai une joueuse qui a la main malheureuse, et il m'était devenu difficile de toujours trouver des idées nouvelles aux conséquences de ses jets catastrophiques.

Les voici donc ! (Un échec critique = 1D6 à lancer)

Mental

Jet	Effet
1	S'effondre : -2% dans la compétence utilisée (et ratée) -> Perte définitive
2	Maladresse : 1D8 de dégâts
3	Jet de Stress Mental
4	Déstabilisé : -30% dans toutes les compétences affiliés au Mental
5	Il se passe l'exact opposé
6	Perte de mémoire : Le héros oublie ce qui s'est passé durant les 1D8 dernières heures

Physique

Jet	Effet
1	Jet de Stress Physique
2	Maladresse : 1D8 de dégâts
3	Déstabilisé : -30% dans toutes les compétences affiliés au Physique
4	Il se passe l'exact opposé
5	S'effondre : -2% dans la compétence utilisée (et ratée) -> Perte définitive
6	Le héros brise son arme, choqué, il perd -10% dans toutes les compétences physiques jusqu'à la fin du combat, ou pendant 1D8 heure

Religieux

Jet	Effet
1	Il se passe l'exact opposé
2	Jet de Stress Religieux
3	S'effondre : -2% dans la compétence utilisée (et ratée) -> Perte définitive
4	Maladresse : 1D8 de dégâts
5	Déstabilisé : -30% dans toutes les compétences affiliés au Religieux
6	Insulte une divinité : Jet de Mesure