

# RÈGLES DE SANTÉ MENTALE, STRESS ET FOLIE

Dans Everward, l'esprit est une ressource qui s'use face à l'horreur des « Autres », à la violence de la Milice et à la paranoïa industrielle.

## 1. CALCUL ET FONCTIONNEMENT DES JAUGES

Chaque enquêteur possède deux valeurs distinctes sur sa fiche :

- **Santé Mentale Maximum (SM Max)** : Égale à votre score de caractéristique **Esprit**.
  - *Rappel* : Chaque implant cybernétique installé réduit définitivement cette valeur maximale (ex:  $-3$  ou  $-6$  SM Max).
- **Réserve de Stress Actuelle** : Vos points d'esprit du moment. Elle commence au maximum de votre SM Max. Le Stress baisse à chaque choc psychologique.

## 2. PERDRE DU STRESS : LE TEST DE CHOC

Quand un enquêteur est témoin d'une scène horridique (un corps démembré par une machine, un monstre mutant dans les Cuves, un allié qui utilise la magie de son Contrat), le MJ demande un **Test de Choc** sous la caractéristique **Esprit** ( $d100 \leq \text{Esprit}$ ).

- **Réussite** : L'esprit de l'enquêteur encaisse le coup. Il perd **0 ou 1 point de Stress** (selon la gravité).
- **Échec** : La panique s'installe. Il perd les points de Stress indiqués par la menace (ex:  $4$ ,  $6$  ou  $10$  points de Stress d'un coup).

## ⚠ Les Seuils de Rupture

Si vous perdez **5 points de Stress ou plus en un seul choc**, votre esprit disjoncte temporairement : vous subissez immédiatement une **Folie Passagère** (voir table ci-dessous).

# 3. RÉCUPÉRER SON STRESS (ENTRE LES ENQUÊTES)

Everward n'offre aucun repos sain. Pour faire remonter sa réserve de Stress, un enquêteur doit choisir son poison dans les Quartiers Commerçants ou les Bas-Fonds :

- **L'Opium de Suie (Quartier du Bronze / d'Or)** : Rend \$1d10\$ Stress. *Effet secondaire* : -\$10\$ à tous les jets d'Agilité au prochain scénario (gueule de bois chimique).
- **Les Tripots et l'Alcool de Patate (Quartier d'Argent)** : Rend \$1d6\$ Stress. *Risque* : Perte d'argent ou bagarre qui fait perdre \$1d4\$ PV.
- **La Clinique d'Aliénisme (Quartier de Silice)** : Rend \$2d6\$ Stress de manière safe. *Coût* : Extrêmement cher, réservé aux érudits ou aux agents bien payés.

# 4. TABLE DES FOLIES PASSAGÈRES (D10)

Lorsqu'un enquêteur perd 5+ Stress d'un coup ou tombe à **0 Stress**, jetez un \$d10\$ pour appliquer un effet immédiat qui dure le temps de la scène (ou du combat) :

Résultat (d10)	Folie Passagère	Effet en Jeu
1	<b>La Panique des Cuves</b>	Le personnage lâche ce qu'il tient et doit fuir la source de sa terreur à toute vitesse pendant \$1d4\$ tours.
2	<b>La Tétanie de l'Engrenage</b>	Paralysie totale. Le personnage est <i>Immobilisé</i> et <i>Étourdi</i> pendant 1 tour, fixant le vide en tremblant.
3	<b>La Frénésie du Cogneur</b>	L'esprit s'inverse. Le personnage devient fou furieux et attaque la cible la plus proche au corps à corps (allié ou ennemi).

Résultat (d10)	Folie Passagère	Effet en Jeu
4	<b>Les Murmures Synchrones</b>	Le personnage commence à entendre les tuyaux et les machines lui parler. Il subit un malus de \$-20\$ à tous ses jets de Perception.
5	<b>La Paranoïa de la Milice</b>	Convaincu que ses alliés sont des espions de l'Aiguille ou des monstres déguisés, il refuse toute aide (soins, bonus) et s'isole.
6	<b>Rire Hystérique</b>	Le personnage éclate d'un rire fou et incontrôlable. Impossible de faire la moindre action discrète ou sociale.
7	<b>L'Amnésie du Schisme</b>	Le personnage oublie qui il est et ce qu'il fait là pendant \$1d6\$ tours. Il ne peut plus utiliser ses compétences techniques ou ses implants.
8	<b>Obsession Mécanique</b>	Le personnage est pris d'un besoin compulsif de démonter ou de tripoter un objet métallique à sa portée, ignorant le danger autour de lui.
9	<b>Phobie Immédiate</b>	Il développe une peur panique d'un élément de la pièce (ex: l'obscurité, l'eau des Cuves, le bruit de la vapeur).
10	<b>Catatonie</b>	Le personnage s'effondre au sol, inconscient pour les \$1d6\$ prochaines minutes.

## 5. LES PHOBIES PERMANENTES (QUAND ON TOMBE À ZERO)

Si la réserve de Stress d'un enquêteur atteint **0**, il ne meurt pas, mais son esprit est fracturé de manière permanente. En plus de subir une crise de folie immédiate, il gagne une **Phobie Permanente** liée à ce qui l'a rendu fou.

- *Exemple dans les Cuves* : S'il tombe à 0 Stress à cause d'une abomination biologique au milieu des algues, il développe la **Mycofolie** (peur panique des champignons et des milieux humides). Désormais, chaque fois qu'il entrera dans le quartier des Cuves, il commencera la scène avec un malus de \$-10\$ à tous ses jets à cause de l'anxiété.

Révision #2

Créé 25 mai 2026 21:06:20 par karubak

Mis à jour 25 mai 2026 21:07:07 par karubak