

# Cheap Tales - Sous tension

---

À la création, le personnage obtient un nombre de points de tension égal à  $10 + [\text{Vigueur} + \text{Aura}] / 2$ .

La tension peut être utilisée de trois manières

1. **Les combattants peuvent y faire appel** pour améliorer leurs attaques. En gros, j'utilise les effets des Arts Martiaux que les combattants paient en PP (ajouter une prouesse, ajouter leur score de technique, etc) et ils paient, du coup, des points de tension à la place.
  - a. **1 PT** : Remplacer la *Vigilance* ou la *Vigueur* par le score de technique de combat (au corps à corps ou à distance) pour la *défense* (parade, esquive, défense au tir)
  - b. **1 PT** : Remplacer la *combativité* par le score de technique de combat (au corps à corps ou à distance) sur une *attaque*
  - c. **2 PT** : Ajouter le score d'art martial (ou de technique, donc) à l'*attaque*
  - d. **2 PT** : Ajouter une *prouesse* à l'*attaque* qui s'applique même en cas de succès mineur.
2. **Gérer le stress ou la peur** : chaque fois que le personnage est soumis à un jet pour savoir s'il a peur, s'il stresse, s'il gère bien ce qui lui arrive (quand il est face à cette horreur indicible, ou cet ogre massif), en cas d'échec, il perd un nombre de points de tension égal à : 1 pour un échec mineur, 2 pour un échec normal, 4 pour une catastrophe. On peut aussi doubler la perte si la créature ou la situation est réellement horrible.
3. **Gérer les "combats sociaux"** : Là on peut infliger des "dégâts de tension" à l'autre si on réussit son jet en opposition (1D3+Aura/Esprit en fonction de la méthode employée).
4. **Gérer les coups de stress** infligés à l'adversaire ou par l'adversaire. Le tir de couverture, le fait de se faire pilonner sa position (dans un contexte moderne, mais le déluge de flèches peut rentrer dans ce cadre en médiéval), etc... De la même manière on peut décider d'infliger des dégâts à la tension au lieu des PV. (en considérant qu'on inflige 1 PT pour 2 PV)

**Arrivé à 0 points de tension**, le personnage prend un trauma léger en rapport avec la situation qu'il a vécu, celle qui l'a amenée à 0. Ce trauma est un **aspect négatif** type "colère noire", "panique", "putain j'ai les foies", etc... Et il **regagne immédiatement la moitié de ses points de tension** (comme s'il continuait à se battre en état sonné).

S'il arrive **une seconde fois à 0** (alors qu'il est encore sous le coup d'un trauma léger), il **reçoit un trauma lourd** en rapport ("mon monde s'effondre", "je ne crois plus en rien", "pourquoi continuer à se battre?"). Il **remplace le trauma léger**.

**Récupérer des points de tension** se fait avec le **repos et les distractions**. Il faut un moment de calme ou une activité distrayante pour regagner la moitié de ses points, et une bonne nuit de sommeil pour en regagner la totalité. En gros, il faut se reposer et se changer les idées avec ses potes ou autres.

Pour **se débarrasser d'un trauma léger**, il suffit de **récupérer l'intégralité de ses points de tension**. Une bonne beuverie, une partie de cartes avec les potes ou une bonne nuit de sommeil sont donc suffisantes.

Pour **se débarrasser d'un trauma lourd**, il faut du temps. C'est la déprime, le moment où on n'arrive pas à continuer parce que c'était juste trop. **Un trauma lourd dure 1D6 jours**. Dans cet intervalle, le personnage ne peut regagner que **la moitié de ses points de tension** au maximum.

Si, dans cet intervalle, le personnage se retrouve **de nouveau à 0 points de tension**, la durée de son trauma lourd **est augmentée d'1D6 jours**.