

LE TRAITEMENT DES FOLIES TEMPORAIRES

Scénario écrit par Arnaud Codeville

Un investigateur qui perd 5 points de Santé Mentale en une seule fois subit un choc psychologique susceptible de faire vaciller sa raison. Il doit alors faire un jet d'idée. En cas d'échec, il refoule le souvenir de ce qui vient de se produire... une façon comme une autre pour son esprit de se protéger. Il comprend pleinement la signification de ce qu'il a vu ou ressenti que sur une réussite et perd temporairement la raison. Les effets de cette folie temporaire s'appliquent immédiatement. Le joueur en question doit lancer 1D100 et donner le résultat au gardien et consulter le tableau suivant :

01-09 Allergie
10-18 Bégaiement
19-27 Cauchemars
28-36 Dermatose
37-45 Distraction
46-54 Migraines
55-64 Narcissisme
64-72 Onychophagie
73-81 Soliloquie
82-90 Somiloquie
91-00 Tremblote

Allergie

Les personnages sont allergiques à certaines substances, par exemple : un aliment particulier, les poils d'animaux, ou la poussière. La nature de la réaction allergique variera en conséquence, allant d'une simple éruption cutanée jusqu'à une crise d'éternuement incontrôlée, ou une indisposition subite...

Bégaiement

Les personnages bègues subissent une pénalité de 15% sur leur jet de Marchandage, Crédit, et ne peuvent utiliser les Compétences Baratin, Persuasion.

Cauchemar

Les personnages souffrent de cauchemars périodiques, en rapport généralement avec le choc psychologique causé de la folie. Ils se débattent et hurlent dans leur sommeil, mais ne gardent aucun souvenir de leurs rêves à leurs réveils. Ceci ne cause pas de torts directement au personnage, mais en agacer certains.

Dermatose

Si un personnage se couvre de boutons à la suite d'un choc nerveux. Lancez un 1D20 pour déterminer la partie du corps concerné, sur un 1, l'éruption apparaît au visage. L'éruption cutanée est désagréable mais pas dangereuse, sauf en cas de Dermatose faciale qui fait perdre 1D6 points d'APP au personnage.

Distraction

Ces personnages perdent leur concentration rapidement et ne peuvent jamais se rappeler où ils ont rangé leurs affaires.

Migraines

Les personnages souffrent de violent maux de têtes après n'importe quel jet de Marchandage, Persuasion, Crédit. Ces migraines dureront 1D10 heures.

Narcissisme

Le personnage qui développe cette admiration morbide pour leur propre image, doit réussir un Jet de POU à chaque fois qu'il passe devant un miroir ou toute surface réfléchissante. Si le jet rate, il s'arrête immédiatement, pour contempler éperdument leur reflet. Ils doivent réussir un autre jet sous le POU (un par round) pour s'arracher à cette contemplation.

Onychophagie

Le personnage se ronge les ongles à tout bout de champ. Ce problème n'a pas d'effets pernicieux, bien qu'il puisse incommoder certains personnages.

Soliloquie

Les personnages sont constamment en train de monologuer dans un marmonnement, inintelligible pour les autres personnages, mais très irritant et impossible à ignorer. Ils doivent réussir un jet de POU pour parvenir à cesser de marmonner pendant 1D10 heures. Ils ne peuvent utiliser leurs Compétences Discretion et Se Cacher lorsqu'ils sont en train de marmonner.

Somiloquie

Les personnages parlent dans leur sommeil, que ce soit



en soutenant un monologue, ou en donnant une sorte de compte-rendu point par point d'une situation vécue. C'est la plupart du temps en relation étroite avec les événements qui ont provoqué la folie.

Tremblote

Ces personnages souffrent de tremblements incontrôlables qui baissent toutes les compétences en rapport avec le tir de 10%.

Folie à durée indéterminée

Si, un personnage perd au moins un cinquième de ses points de Santé Mentale, il devient fou pour une durée indéterminée est susceptible de retirer un personnage du jeu pendant une période relativement longue. Sa durée moyenne est de 1D6 mois. Le joueur en question doit lancer 1D100 et donner le résultat au gardien qui consultera le tableau suivant :

- 01-02 Agoraphobie
- 03-10 Alcoolisme
- 11-12 Amnésie
- 13-14 Animosité
- 15-16 Anorexie
- 17-19 Boulimie
- 20-21 Catatonie
- 22-24 Claustrophobie
- 25-27 Cyclothymie
- 28-29 Démence
- 30-31 Dépersonnalisation
- 32-33 Dépression
- 34-36 Fabulation caractérisée
- 37-40 Frénésie
- 41-42 Haine
- 43-44 Introversion
- 45-48 Kleptomanie
- 49-52 Manie
- 53-56 Mégalomanie
- 57-65 Phobie
- 66-67 Schizophrénie
- 68-70 Scotophobie
- 71-72 Témérité pathologique
- 73-75 Toxicomanie
- 76-00 Une Folie Temporaire.

Agoraphobie

Peur des grands espaces. Chaque fois que les personnages affectés se retrouvent à l'air libre, leur POU est réduit de moitié.

Alcoolisme

Dépendance à la boisson. Les personnages peuvent essayer de noyer leur tristesse dans l'alcool, mais il semble qu'ils aient appris à nager. Ils deviennent alcooliques, et, à chaque fois que l'opportunité se présente de boire une boisson alcoolisée quelconque, ils doivent réussir un jet de POU pour résister à la tentation. S'il rate le jet, le

personnage boira jusqu'à la dernière goutte ou jusqu'à ce qu'il réussisse un jet de POU. Chaque verre réduit le POU de 1 point et 5% pour les autres caractéristiques, et il devient de plus en plus difficile de résister à chaque nouveau verre.

Amnésie

Perte de mémoire. Les personnages ne peuvent rien se rappeler de ce que qui s'est passé avant leur trouble. La perte de mémoire est locale : ils ont oublié leur nom, leur vie jusqu'à lors. Les compétences ne sont pas affectées, mais le personnage ne réalise pas qu'il sait faire telle ou telle chose, à moins que l'un de ses compagnons ne le lui rappelle.

Pour dissiper l'Amnésie ; le personnage est autorisé à tenter un jet sous son Intelligence chaque mois. Au gré du Gardien : un jet supplémentaire pourrait être fait après une expérience traumatisante, comme un coup sur la tête. Quand le Jet est réussi, le personnage se rappelle de tout, excepté justement les événements postérieurs à son Amnésie. Le personnage peut, si son joueur le souhaite, tenter des jets d'INT supplémentaires (1 fois par mois) pour se souvenir de ces événements, mais il perdra un point de santé mentale pour chaque tentative ratée.

Animosité

Antipathie irraisonnée. Le personnage peut ressentir de l'Animosité envers :

- 01-15 : Le sexe opposé.
- 16-75 : Une ethnie choisie par le Gardien.
- 76-80 : Une personne, un groupe ou une religion spécifique, décidé par le Gardien.
- 81-90 : Toute l'équipe d'investigateurs.
- 91-00 : Lui-même.

Anorexie

Refus d'absorber toute nourriture. Le personnage est dégoûté à la simple pensée de nourriture et il refuse de manger. Quand il se nourrit, il le fait de façon irrésistible, avec excès et à l'abri des regards. Après avoir mangé, il est souvent malade et en ressent un sentiment de culpabilité. L'Anorexie conduit à une rapide perte de poids et bien que les personnages deviennent morbidement maigres et chétifs, ils seront persuadés d'être encore trop gros. Dans le jeu, de tels personnages devront réussir un jet de POU après s'être sustenté, ou rejeteront immédiatement la nourriture absorbée. Le résultat en est extrêmement déplaisant et -il est inutile de le préciser- constitue un grave manquement aux règles les plus élémentaires du savoir-vivre. Ce Trouble affecte la santé du personnage de la manière suivante :

Après 1 mois de ce régime, le personnage perd un point de CON.

Après 2 mois, le personnage perd un point supplémentaire de CON plus un point de FOR.

Après 3 mois, le personnage perd un point de CON et ainsi de suite jusqu'à la mort.

Il n'y a plus d'effets additionnels après ceux-ci. Les points de Caractéristiques seront récupérés en un mois, après



que la folie soit définitivement guérie.

Après 3 mois : le personnage gagne de nouveau un point en CON plus un point en FOR, mais perd toujours un point en DEX et 1 autre point en APP.

Aucun autre effet supplémentaire n'est à craindre. Les points de Caractéristiques reviendront à la normale, un mois après que le personnage soit définitivement guéri.

Catatonie

Repli total sur soi-même. Chaque fois qu'un personnage atteint de Catatonie rate un jet de Santé Mentale, il «disjoncte» littéralement du monde qui l'entoure et ceci, sans tenir compte de son total actuel de points de Santé Mentale.

Lancer un D6 :

1-2-3 : il perd la faculté de s'exprimer pour 1D6 heures et il n'est plus réceptif à la présence de quiconque autour de lui.

4-5-6 : il reste figé sur place pour 1D6 heures en se pelotonnant en boule sur le sol.

Claustrophobie

Peur des espaces confinés. La définition précise d'un espace confiné est laissée à l'appréciation du Gardien ; mais généralement tout endroit dont le plafond fait moins de 2 mètres de hauteur, tout couloir de moins d'un mètre de large ou toute pièce dont la superficie est inférieure à 2 mètres carrés, diminuera le POU du personnage de moitié durant le temps où il y restera.

Cyclothymie

Alternance de périodes de Manies et de Dépressions (voir ces folies). Les cyclothymiques passent très rapidement de l'activité euphorique la plus débordante au désespoir le plus morbide. Au début d'un scénario -et toutes les deux ou trois heures par la suite- le joueur doit tirer 1D6. Sur un résultat de 1-3, le personnage est en période de Manie et, sur 4-6, il est sujet à la Dépression.

Le personnage devra également jeter le D6 chaque fois qu'il tentera un Jet sous l'INT, la Santé mentale, le POU et ceci, sans tenir compte du résultat du jet.

Démence

Affaiblissement mental généralisé. Le personnage marmonne des phrases incohérentes, devient paranoïaque et pusillanime. Chaque fois que le personnage doit faire un jet où sa psychologie est en cause (c'est-à-dire en fait INT, SAN, POU), le Gardien devra d'abord lui imposer un jet de POU. S'il rate ce jet, le personnage ne tentera pas son jet prévu, mais subira les effets temporaires suivants :

Amnésie (voir plus haut).

Tous compétences perdent 30%.

Le personnage commence à parler sans pouvoir s'arrêter, et de façon totalement incohérente.

Les personnages en crise de Démence devront tenter un jet de POU toutes les 10 minutes et reviendront à la nor-

male aussitôt qu'un jet sera réussi.

Dépersonnalisation

La dépersonnalisation est un état «où l'individu ne se reconnaît pas lui même comme une personne». Il s'agit d'un sentiment de doute anxieux dont l'essentiel est surtout l'expérience vécue d'un sujet éprouvant l'angoisse de perdre le sens de sa personnalité, de la consistance de son corps et de la familiarité voire de la réalité de l'ambiance.

Fabulation Caractérisée

Incapacité à dire la vérité. De tels personnages sont tout simplement incapables de dire la vérité, aussi simple et évidente soit-elle ; ils pourraient même soutenir que la nuit est lumineuse et le jour obscur. Les personnages mentiront sur tout - ceci n'affecte en rien les caractéristiques et les compétences du personnages, mais le joueur devra tenir son rôle d'aussi près que possible.

Frénésie

Perte du contrôle de soi.

Haine

Aversion irrationnelle. Le personnage peut être sujet à la Haine envers :

01-15 : Le sexe opposé.

16-75 : Une ethnie choisie par le Gardien.

76-80 : Une personne, un groupe ou une religion spécifique, décidé par le Gardien.

81-90 : Toute l'équipe d'investigateurs.

91-00 : Lui-même.

Introversion

Repli sur soi même. Les personnages introvertis perdent tout intérêt pour le monde qui les entoure. Ils perdent 15 % sur leur jet de Marchandage, Crédit, et ne peuvent utiliser les Compétences Baratin, Persuasion et doivent réussir un Jet en POU chaque fois qu'ils veulent communiquer sous quelque forme que ce soit.

Kleptomanie

Dérober de manière compulsive. De tels personnages sont remplis d'une irrésistible envie de voler, souvent sans se préoccuper de la valeur et de l'utilité de l'objet ni des risques encourus. Chaque fois qu'ils ont l'opportunité de dérober quelque objet, ils doivent réussir un jet de POU pour résister à la tentation. Le Gardien peut modifier le jet selon la situation. Ainsi, par exemple, le jet de POU peut être multiplié par trois au lieu de cinq pour refouler le désir de voler un simple sac dans une boutique bondée de monde, ou sous POUx1 pour résister à l'envie de subtiliser une gemme enchâssée sur une idole dans un temple abandonné.



Manie

Hyperactivité. Les personnages sont tendus, agités, exaltés, les yeux hagards. Ils gagnent un point en DEX.

Mégalomanie

Ego exacerbé. Les mégalomanes sont imbus de leur propre importance et emplis d'une insatiable soif de pouvoir. Ils rechercheront à devenir le chef où ils sont intégrés. Ils iront jusqu'aux dernières extrémités pour obtenir une position dans la hiérarchie, même moindre. Ils deviennent sujets à l'Animosité envers toute personne qui conteste leur autorité, ou refuse de leur obéir sans poser de questions.

Phobie

Peur obsessionnelle. Le personnage est sujet à la Peur envers :

- 01-15 : Le sexe opposé au sien.
- 16-75 : Une ethnie décidée par le Gardien.
- 76-80 : Un type spécifique d'animal de compagnie ou non, ou de plante inoffensif ou non.
- 91-00 : Une certaine catégorie d'armes souvent des armes à feu.

Schizophrénie

Dissociation des éléments de la personnalité. La maladie est caractérisée par un comportement asocial et introverti marqué et par la perte d'intérêt de ce qui concerne le monde extérieur. En termes de jeu, le schizophrène manifeste, à tour de rôle, les symptômes de plusieurs Troubles cités dans ce chapitre. Au début d'un scénario, et toutes les 2 ou 3 heures par la suite, le joueur devra jeter 1D100, et consulter le tableau suivant :

- 01-60 Aucun effet
- 61-65 Amnésie temporaire
- 66-70 Dépression
- 71-75 Fabulation caractérisée
- 76-80 Introversion
- 81-85 Kleptomanie
- 86-90 Manie
- 91-95 Mégalomanie
- 96-00 Témérité pathologique

Ce jet de dés devra également être fait chaque fois que le personnage fait des jets sous son INT, de SAN, de POU ou des compétences liées à la Sociabilité, et ceci, indépendamment du résultat du Jet.

Scotophobie

Peur du noir. Dans une totale obscurité le POU du personnage est réduit à un quart de son score normal. Dans une semi obscurité, comme à la lumière de la lune ou des torches en souterrain, son POU est réduit de moitié.

Témérité Pathologique

Insensibilité au danger.

Toxicomanie

Dépendance aux stupéfiants. Les toxicomanes deviennent dépendants d'un poison de type Stupéfiant et ils doivent réussir un jet de POU, chaque jour, pour résister au phénomène de manque. Si le jet échoue, ils feront tout ce qui est en leur pouvoir pour se procurer leur drogue, qu'ils absorberont sur le champ. Ils devront alors refaire un autre jet de POU, dès que les effets auront pris fin, pour résister à l'envie d'en prendre une autre dose immédiatement.

Les personnages échouant à leur jet de POU, quand la drogue n'est pas disponible, subiront une pénalité de 10% à leurs Caractéristiques INT, SAN, POU et leur compétence liée à la Sociabilité et ce, jusqu'à ce qu'ils puissent absorber une dose de leur poison.

Les personnages développent une accoutumance à une drogue particulière, souvent un produit qu'ils ont déjà absorbé.

