

## Mentia Mancie

Mentia Mancie est un système de jeu qui a pour humble objectif de permettre de jouer des scénarios où la folie des personnages est enfin un protagoniste important pour l'histoire. C'est mon insatisfaction face aux lourdeurs de certains systèmes ainsi que ma frustration quant au manque d'intérêt des folies proposées qui ont motivé cette élaboration.

Ce jeu permet d'avoir des règles communes, offrant l'opportunité de concevoir des scénarios en cross-over pour les univers suivants : *L'Appel de Cthulhu*, *Delta Green*, *CthulhuTech*, *Unknown Armies*. D'autre part, il s'adapte sans problème à tout scénario impliquant de l'horreur, de la psychologie, du surnaturel ou les trois. Donc libre à vous d'en faire ce que bon vous semble.

Vous l'aurez compris, ce système donne la part belle des règles à la folie. Les personnages sont tablés pour réussir les actions normales sans trop de soucis. Mais lorsque les choses se corsent, ils devront faire appel à leurs troubles mentaux pour avoir une chance de s'en sortir. Finalement, c'est le joueur qui choisira quand sombrer dans la folie pour éviter la tombe.

Voici la dernière version de la fiche personnage :

<http://www.lunart.fr/jdr/MentiaMancie/MentiaMancie4-150dpi-edit.pdf>

### La création de personnage

Ce système a pour objectif de permettre une création de personnage en 30 minutes maximum pour un peu qu'on ait une idée de ce que l'on veut jouer.

### Les caractéristiques

Elles définissent les forces et les faiblesses du personnage. Répartissez **15pts dans les caractéristiques, de 1 à 5**. Plus le score est élevé plus le personnage est doué.

Liste des caractéristiques :

- **Force** : force physique et musculaire du personnage, elle sert aussi lors des attaques au corps à corps.
- **Ténacité** : association de volonté et d'endurance, c'est la résilience du personnage face aux menaces physiques et mentales.
- **Agilité** : alliance d'adresse et de rapidité, cette caractéristique permet de résoudre les attaques à distance, d'éviter les coups et de définir l'initiative.
- **Analyse** : l'intellect et la mémoire, cela permet de comprendre et d'élaborer de nouvelles idées.
- **Charisme** : c'est le charme et le magnétisme du personnage, cela représente ses talents sociaux, et à quel point il peut marquer les autres.
- **Sens** : l'ensemble des cinq sens, l'intuition ainsi que l'empathie sociale, il s'agit de la capacité à remarquer les choses.

Une fois les points répartis, il vous reste à associer deux branches parmi les troubles mentaux du pentacle (présentes au centre de la fiche personnage) pour chaque caractéristique. Sauf pour une seule des caractéristiques (à choisir) qui elle sera liée à

l'ensemble du pentacle. Vous pouvez noter les troubles associés sur les petites lignes à côté des caractéristiques. Vous ne pouvez sélectionner plus de deux fois le même trouble mental lors de cette répartition.

Il n'est pas très pertinent de mettre deux fois le même trouble pour une seule caractéristique puisque cela amputera le personnage d'un potentiel choix entre ces deux troubles. Cette répartition favorise une évolution vers la folie plus progressive.

### Les métiers

Les métiers correspondent à l'ensemble des domaines de compétences liés à une profession ainsi qu'aux contacts nécessaires pour pratiquer l'activité. Toutes les professions ne sont pas présentes, seules les plus emblématiques du genre sont proposées. Si votre personnage n'est proche d'aucune profession proposée, tentez de composer sa profession en répartissant ses points en fonction des compétences liées. Ne créez pas de nouvelle profession à moins de donner plus de points à répartir. Vous avez **15pts à répartir dans les métiers, de 0 à 5**.

Cette liste des métiers détaille des exemples de domaines connexes pouvant justifier l'emploi du susnommé métier pour un test :

- **Journaliste** : orateur, fouineur, diplomate, rédacteur, bibliothèque, administration, imposture, investigation, mensonge, politique, pister, chercher, etc.
- **Artiste** : orateur, star, perceptif, art, artisanat, sensibilité, émotion, imposture, comédie, kinésique, mensonge, discourir, animaux, empathie, vigilance, déguisement, etc.
- **Espion** : esquivé, assassiner, discrétion, se cacher, observer, larcin, crochetage, imposture, investigation, mensonge, intrusion, vigilance, déguisement, etc.
- **Croyant** : orateur, convaincre, persuader, intimidation, discourir, volonté, art, politique, animaux, empathie, commerce, psychologie, etc.
- **Malfrat** : combat, bagarre, esquivé, truand, larcin, crochetage, intimidation, intrusion, commerce, tromperie, falsification, etc.
- **Érudit** : savant, universitaire, connaissance, décrypter, bibliothèque, administration, occultisme, penser, décoder, comprendre, littérature, rechercher, etc.
- **Militaire** : combat, arts martiaux, esquivé, police, acrobatie, escalade, natation, sport, survie, vigilance, tactique, commandement, etc.
- **Scientifique** : savant, science, biologie, chimie, technologie, hardware, ordinateurs, super-science, programmation, bricoler, construire, etc.
- **Pilote** : conduire, véhicule, réparer, perceptif, acrobatie, natation, sport, sports de l'extrême, survie, navigation, orientation, pister, etc.

- **Médecin** : médecine, pharmacologie, biologie, infirmier, premier soin, diagnostiquer, stabilisation, psychologie, psychanalyse, etc.

Il est normal que certains domaines des métiers se chevauchent, cf. *Résoudre une action*.

## Atouts

Les atouts permettent au personnage de se différencier face à d'autres profils similaires au sien. Cela le professionnalise en lui offrant des bonus qui n'attisent pas sa folie pour des domaines d'expertise. Cela sert aussi à simuler l'acquisition de nouvelles capacités, surnaturelles ou technologiques, qui normalement ne sont pas à la portée du premier humain venu. Cela permet aussi de thématiser un personnage au travers du filtre de l'univers choisi. Un atout devrait toujours être plus restreint dans son champ des possibles que les caractéristiques ou les métiers.

Les trois colonnes d'atouts permettent de les différencier entre le réel et le surnaturel. Les atouts profanes correspondent à ce qui est généralement accepté par l'humanité dans son ensemble. Les atouts surnaturels mettent en évidence les pratiques mystiques, pouvoirs et artefacts étranges que les personnages peuvent glaner. La colonne centrale sert à placer les atouts ambigus. Le conteur est le seul juge pour autoriser ou interdire un atout. Il est recommandé d'offrir gratuitement l'atout correspondant au rôle que devra impérativement jouer le personnage pour être raccord avec le scénario.

*Exemple : le statut "agent Delta Green" dans le cadre d'une partie de Delta Green. Ou encore "pilote de Engel" dans le cadre d'une partie de CthulhuTech.*

Le niveau des atouts est utile lorsque le personnage souhaite y faire appel au cours d'une résolution d'action. Il existe trois niveaux pour les atouts : **Trivial**, **Conséquent**, **Majeur**. Cela indique le niveau d'expertise. Ils offrent respectivement un bonus de +1, +3, +5 pour une action où ils peuvent intervenir. Le joueur propose mais c'est le conteur qui décide si l'atout peut ou non servir.

Niveaux des atouts	
<b>Trivial</b>	+1
<b>Conséquent</b>	+3
<b>Majeur</b>	+5

Celui qui est offert l'est au niveau **Trivial**. Puis répartissez **7 niveaux d'atout**. Chaque niveau permet soit d'acheter un atout **Trivial**, soit d'augmenter le niveau d'un atout de **Trivial** à **Conséquent** ou de **Conséquent** à **Majeur**.

Pour des personnages disposant de dons surnaturels, il est recommandé de les contraindre à l'achat d'un seul atout de ce type lors de la création. Ceci dit, le niveau de l'atout peut être augmenté normalement jusqu'à un niveau **Majeur**.

Les atouts peuvent couvrir absolument tous les domaines d'expertise :

- **Physiques** : souplesse, endurance, adresse, précision, musculature, sportif, rapidité, nageur, parkour, art martial, bonne vue, bonne audition, etc.
- **Sociaux** : statut social (influence définir le milieu), passe-droit (définir l'agence : police, FBI, etc.), richesse, notoriété (définir le milieu), contacts privilégiés (définir le milieu), charme, magnétisme, aura, beauté, éloquence,

langue de bois, linguiste (autant de langues supplémentaires que le niveau d'atout), etc.

- **Mentaux** : mémoire, mémoire photographique, virtuose (définir l'instrument), volonté, logique, mathémagicien, planification, tactique, stratégie, vigilance, observateur, etc.
- **Surnaturels** : accroissement d'une faculté naturelle vers du hors norme (définir la faculté), une invocation de créature, un rituel, un sortilège, un pouvoir psychique, un angel, un tagger, un symbiote, une nature différente (spectrale, mort vivant, cybernétique, photosynthétique, IA, etc.), des avantages liés à cette nouvelle nature (comme des bras cybernétiques, une insensibilité aux armes à feu pour les morts vivants, ou régénération accrue pour les mutants, carapace impénétrable), etc.

## Troubles

Lors de la création d'un nouveau personnage, choisissez lui une des cinq branches de **trouble** (le pentacle au centre de la feuille) où il aura une très légère fragilité. Mettez le score de **-1** dans le rond correspondant. Lorsque le joueur fera appel à ce trouble le test subira le malus correspondant. Les autres troubles débutent à 0.

Cela veut simplement dire que le personnage a déjà subi un traumatisme dans son passé. Ce peut être la mort d'un proche, une affaire obsédante non résolue, ou un événement inexplicable.

## Seuil

Le seuil correspond au "seuil d'échec critique" des actions du personnage. Celui-ci est toujours égal à la somme des valeurs absolues de l'ensemble des troubles (faites en la somme sans tenir compte du signe -).

En bref plus le personnage sombre dans la folie, plus il est enclin à échouer lamentablement ce qu'il entreprend. Mais rassurez-vous, faire appel à sa folie apporte aussi des avantages, cf. *Résoudre une action*.

## Le système

### Résoudre une action

Les tests s'effectuent en lançant 1D10 (allant de 1 à 10, sans explosion) auquel on ajoute une caractéristique, un métier et parfois un atout, voire un équipement. La somme définit la qualité de l'action. Si elle est égale ou dépasse la difficulté alors l'action est une réussite, si elle est inférieure alors c'est un échec.

Il faut nécessairement que ce que l'on ajoute lors d'un test soit cohérent avec l'action entreprise. La caractéristique est toujours définie directement par le conteur. Celui-ci va ensuite citer de 1 à 3 métiers concernés par l'action, le joueur n'aura qu'à ajouter celui pour lequel son personnage est le plus compétent. Un seul atout et un seul équipement peuvent être ajoutés, à condition que le bon sens indique leur pertinence au cours de l'action.

Résolution d'action <b>1D10+ 1 caractéristique+ 1 métier+ 1 atout+ 1 équipement</b>
--

### Niveau de difficulté

Les actions entreprises par le personnage sont sujettes à un niveau de difficulté fixé par le conteur. Les circonstances

extérieures peuvent intervenir sur ce niveau de difficulté en bien comme en mal. Il est donc possible de choisir au jugé le niveau de difficulté d'une action donnée. Cependant voici un tableau en guise d'exemple où sont rangées les difficultés typiques associées à leurs valeurs chiffrées :

Niveau de difficulté

**5 Facile**

**10 Moyen**

**15 Ardu**

**20 Difficile**

**25 Extrême**

**30 Paragonique**

**35+ Surhumain**

*Exemples de circonstances :*

*Voir dans l'obscurité totale -6,*

*Retrouver son chemin de nuit, dans une forêt dense et sans lumière -8,*

*Utiliser une épée pour frapper +3,*

*Voir sous la pluie battante -2,*

*Utiliser une longue vue +3,*

*Courir une jambe blessée -6,*

*Passer du temps à préparer son action, de +1 à +3,*

*Etc.*

## Test en opposition

Lorsque s'affrontent deux protagonistes, comparez directement les scores obtenus. La difficulté à battre devient le score atteint par l'adversaire. Le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité de score, on estime que les personnages ont fait match nul.

## Marges de réussite

La marge de réussite est égale à la différence entre la difficulté et le score obtenu. Elle sert notamment pour définir les dommages, cf. *Blessures*.

Chaque groupe de 5 points de marge correspond à une plaie infligée à l'adversaire. Les points excédentaires servent à définir les hématomes reçus lors de l'impact. 1 ou 2 points de marge indiquent l'ajout d'un hématome. 3 ou 4 points de marge indiquent l'ajout de deux hématomes.

*Exemple : le Comte Saint Germain est visé par un sniper. Le tireur fait une marge positive de 12. Deux paliers de 5 points sont franchis, alors le Comte reçoit 2 plaies. Les 2 points de marge restants indiquent qu'il reçoit en prime 1 hématome. Donc cela lui fait un total de dommage correspondant à 2 plaies et 1 hématome. Un homme normal serait grièvement atteint, mais c'est compter sans l'immortalité du Comte.*

## Équipement

Un équipement peut apporter son soutien lors de certaines actions. C'est principalement le cas des armes, armures et des outils. Le bonus apporté par un équipement peut débuter à 0, et ne devrait jamais excéder 5, sauf situation exceptionnelle. Le bonus devra être appliqué avec bon sens, en fonction de l'action entreprise. Si le personnage devait s'équiper de deux objets accroissant ses chances lors d'une même situation, on ne considère que le meilleur des deux bonus.

*Exemples de bonus d'équipement :*

*+1 Couteau, piolet, etc.*

*+2 Pistolet, lampe torche, glaive, etc.*

*+3 Pistolet mitrailleur, fusil de chasse, épée longue, etc.*

*+4 Fusil d'assaut, fusil à pompe, épée à deux mains, etc.*

*+5 Canon d'assaut, sniper, mitrailleuse, poutrelle, etc.*

## Appel d'un trouble

Avec la somme de toutes ces valeurs et du dé, il n'est pas impossible d'atteindre le score maximum de 30. Du moins s'il s'agit d'un domaine ultra spécialisé et plus qu'optimisé du personnage. Seulement n'oublions pas que dans les univers lovecraftiens, il n'est pas rare d'affronter des menaces capables de largement surclasser le potentiel d'un mortel. Ainsi, afin que le personnage puisse se dépasser, il peut faire appel à un de ses troubles mentaux pour s'aider. Ils sont représentés par le pentacle central sur la feuille de personnage. Il s'agit de la **Peur**, la **Dissociation**, la **Paranoïa**, la **Psychose**, et de la **Schizophrénie**. C'est aussi le seul moyen de faire une réussite critique, cf. *Critiques*.

Lorsqu'un joueur souhaite que son personnage fasse appel à un trouble, il doit premièrement choisir un trouble en rapport avec la caractéristique concernée par l'action. Puis il doit cocher une des 7 cases décorant les branches du pentacle (7 ronds de tentacule pour la **Peur**, 7 morceaux de miroir blanc pour la **Dissociation**, 7 yeux grands ouverts pour la **Paranoïa**, 7 lames de couteau blanches pour la **Psychose**, et 7 morceaux de pilule blancs pour la **Schizophrénie**). Et finalement il obtient 1D10 supplémentaire à lancer et à additionner pour la résolution du test. Pour un test donné le personnage ne peut faire appel qu'une seule fois à un seul trouble.

Dépense d'un point dans les jauges des troubles  
**Ajoute +1D10 à l'action entreprise**

Il existe aussi d'autres façons de cocher des points dans les jauges des troubles. Dès que la situation implique la santé mentale, la possibilité de sombrer dans la folie ou des situations de stress, le conteur peut faire cocher un nombre de points qu'il estime en rapport avec l'intensité de la situation. Dans ce cas-là – et puisqu'aucune caractéristique n'est impliquée – le joueur peut choisir le trouble qui sera affecté. Cependant il devra cocher l'ensemble des points imposés par le conteur dans ce même trouble.

*Exemple de perte :*

*La découverte d'un cadavre : 1pt*

*Être pourchassé par des cultistes en colère : 1pts*

*Assister à la torture d'un ami : 3pts*

*Voir des effets surnaturels inhabituels : 2pts*

*Voir un monstre du mythe : de 1pt à 10pts*

*Invoquer une créature : +1pts*

*Rencontrer un grand ancien : 15 pts*

*Subir une mutation involontaire : 4pts*

*Etc.*

## Démence passagère

Lorsque le personnage coche ses jauges de trouble, il peut être atteint d'une démence passagère en rapport si possible avec la situation. Le conteur peut décider d'ignorer la démence passagère si cela ne cadre pas avec la situation (pas besoin d'entrer en démence pour commander son pain à la boulangerie). Vous pouvez la choisir ou la tirer au hasard sur la *table des séquelles*, cf. *Fin*. S'il s'agissait d'une perte volontaire de santé mentale, laissez la scène se terminer tranquillement (finissez l'action du combat ou le dialogue) et amenez la folie discrètement en suivant. Sinon, inspirez-vous du trouble sélectionné et de la situation pour infliger une démence passagère.

## Contracter des séquelles

Vous aurez noté que les troubles ne comportent que 7 cases. Une fois qu'elles sont toutes cochées le personnage contracte une séquelle permanente, choisies ou tirées au hasard dans la *table des séquelles*, cf. *Fin*. Le joueur la note en face de la branche de trouble correspondante et ajoute un -1 dans la valeur de cette branche. En répercussion, le Seuil est augmenté de 1. Puis, il efface les cases cochées sauf une. Cette dernière est définitivement noircie (utilisez un stylo). Le personnage est à nouveau prêt pour se servir de ce trouble mais il ne dispose plus que de 6 cases. À chaque diminution de la branche, la jauge est amputée définitivement d'une case. Il est possible, lors d'une lourde perte de santé mentale, de perdre plusieurs cases de la jauge en une fois. N'oubliez pas de modifier le Seuil après chaque changement. Ainsi le personnage glissera inexorablement vers la folie. C'est au conteur de choisir à partir de quel moment il estimera le personnage totalement hors de contrôle du joueur, mais usuellement un seuil de 6 est suffisant.

## Guérir la folie

Loin d'être une science exacte, il existe des moyens de guérison, à un rythme toujours lent et progressif. Ce qui justifie l'existence des psychiatres, et des hôpitaux psychiatriques. Les gains (effacement de cases cochées) sont à établir, par semaine ou par mois, mais jamais ils ne devraient être plus rapides que les pertes (cocher des cases). Le conteur est le seul juge pour estimer les apports d'un soin psychiatrique que subit le personnage.

*Exemple de récupération :*

*1 semaine de repos : 1 pt*

*1 semaine de repos avec suivi psychiatrique : 2 pts*

*1 mois de repos : 4 pts*

*1 mois de repos avec suivi psychiatrique : 8pts*

*1 journée de psychochirurgie : 1pts.*

Perdre une séquelle permanente est un autre tour de force. Cela peut prendre des années, voire ne jamais arriver, à la discrétion du conteur.

## Monstre

Au centre du pentacle, existe un niveau de corruption. Cela est valable pour les personnages qui dérapent vers les forces obscures du mythe, ceux qui ont tendance à trouver les plans des grands anciens à leur goût ou qui apprécient se voir muter en d'immondes créatures. Cela peut aussi arriver involontairement sous le coup d'une malédiction. Chaque fois que le conteur le juge cela nécessaire, il peut attribuer des points dans la jauge monstre. Chaque lettre du mot MONSTRE est une case que l'on peut cocher.

À la façon des troubles, lorsque les 7 cases sont cochées le niveau de Corruption gagne 1 point. Chaque point de Corruption est égal à +1D10 de bonus permanent pour tous les jets de dés. Y faire appel coûte tout de même un point dans les troubles comme à l'accoutumé. Le défaut est que chaque point de Corruption implique une mutation physiologique profonde et potentiellement visible. En bref, le personnage devient peu à peu un monstre. Mais être un monstre rend puissant, nombre de sorciers se laissent appâter de la sorte.

Vous pouvez inventer, choisir ou tirer au hasard la mutation que subit le personnage qui gagne un niveau de Corruption. Considérez que jusqu'au niveau 2 de Corruption les mutations sont encore camouflables à grand renfort de vêtements amples. Au-delà c'est bien trop visible pour être masqué.

Cette caractéristique supplémentaire, qui permet d'avoir des personnages faisant des jets avec 3D10 ou plus est parfaite

pour manifester les forces des classiques antagonistes d'une partie lovecraftienne.

## Critiques

Si les dés lancés (celui de base + ceux obtenus grâce à un trouble ou une nature corrompue) indiquent un double, alors le résultat est toujours critique.

Si le chiffre du double est inférieur ou égal au **Seuil**, le résultat est un échec critique. En termes de marge, l'échec critique inflige un malus de -5.

Si le chiffre du double est supérieur au **Seuil**, alors c'est une réussite critique. En termes de marge, la réussite critique octroie un bonus de +5.

Ainsi, la chance de faire des échecs critiques augmente à mesure que le Seuil augmente.

*Exemple : John Constantine a un Seuil de 3, il obtient 22. Le chiffre du double est inférieur à son seuil alors c'est un échec critique. S'il avait obtenu 33 ou plus, cela serait une réussite critique.*

## Blessures

Les armes s'ajoutent au test tout comme les armures car ce sont les marges de réussites qui définissent directement les blessures, cf. *Marges de réussite*.

Tous les personnages sont par défaut de simples mortels. Ils ne disposent donc que de **3 hématomes**, de **2 plaies** et d'**1 seule hémorragie**. Un protagoniste inhumain, ou surhumain pourrait facilement avoir un plus grand nombre de cases de dommage pour représenter leurs résistances hors du commun. Réservez ce genre d'avantages aux antagonistes.

Lorsqu'un personnage doit contracter une blessure dans une ligne déjà remplie, il transfère la blessure dans la ligne de dommage plus grave. Si tous les hématomes sont cochés et qu'il en reçoit un de plus, cela se transforme en plaie. Si toutes les plaies sont cochées cela se transforme en hémorragie. Si l'hémorragie est cochée cela indique la mort instantanée du personnage.

Optionnellement vous pouvez attribuer des malus aux actions en fonction de l'état de santé du personnage. Annuler le malus d'une blessure coûte 1 point de trouble et n'est effectif que pour une action. Cette dépense se fait à la place de celle qui permet d'avoir un dé supplémentaire. Pour avoir le droit d'agir quand le personnage a une hémorragie, il doit dépenser un point supplémentaire.

<b>3 Hématomes</b>	Malus -1	1 pt de trouble = annuler le malus
<b>2 Plaies</b>	Malus -3	1 pt de trouble = annuler le malus
<b>1 Hémorragies</b>	Malus -7	1 pt de trouble = annuler le malus
<i>Avoir le droit d'agir coûte 1 point de trouble supplémentaire</i>		

## Guérison

Les hématomes guérissent dans la journée.

Les plaies nécessitent une aide médicale et mettent des jours, voire des semaines à guérir.

Les hémorragies sont des blessures graves qui imposent que le personnage soit stabilisé rapidement sous peine de mourir quelques minutes après. Puis sa convalescence peut durer des mois, voire une année.

## Expérience :

Les points d'expériences sont à distribuer à la fin de la séance de jeu, si les personnages sont encore vivants ou jouables.

Comptez environ 1 point par heure de jeu. Ce qui donne pour une partie de 6 heures, 6 points d'expérience.

Px par séances : 1/heure  
**Caractéristiques** : niveau à atteindre **x3**  
**Métier** : niveau à atteindre **x2**  
**Atout** : niveau à atteindre **x3**  
**Trouble** : baisser un niveau actuelle **x5**

## Mode de jeu

Voici une option de jeu que j'ai développée permettant le crossover entre les 4 univers cités en introduction.

### Historique

Dans le futur de CthulhuTech, l'humanité a fait bien des bêtises dans l'espoir de trouver de nouvelles technologies pour lutter contre les envahisseurs. L'état du Nevada en est une. Un vortex permanent, aux connexions inter-dimensionnelles y est présent. Comme le temps est une dimension, des scientifiques ont imaginé un procédé au cours duquel de valeureux patriotes seraient connectés mentalement au vortex leur permettant de voyager mentalement au travers du temps. À la manière du héros de Code Quantum, les esprits des personnages s'incarneraient dans des contemporains de l'époque ciblée. L'humanité est en péril, et finalement l'arme absolue pour la sortir de ce mauvais pas est peut-être à portée de main sous le nom de code de Projet Vortex. Remonter le temps en tentant de changer les événements qui ont conduit à un futur aussi pessimiste, est un but noble mais c'est sans compter sur les aléas du vortex dont la limite fluctue telle une marée. Ainsi, malgré l'entrée de paramètres précis permettant de localiser des nœuds temporels à défaire, ce processus reste une science très inexacte. Finalement personne ne sait vraiment à l'avance où et quand seront envoyés les esprits des personnages. C'est l'occasion de faire vivre les aventures de toutes les époques aux mêmes personnages.

### La fusion mentale

L'esprit projeté conserve les souvenirs de sa vie issue du futur, mais se souvient en surimpression de la vie de son nouvel hôte charnel. Il faut donc faire une fiche pour chaque personnage. Une option permet à l'esprit de manifester un de ses métiers ou atouts au travers du temps. Cela coûte un point de trouble pour autoriser un tel transfert.

Le personnage est directement influencé par le corps et l'esprit qu'il hante, sa psyché se fond avec l'autre. Pour la personne habitée, elle aura simplement le sentiment d'avoir été inspirée durant la période de possession. Normalement, une fois de retour les points de santé mentale perdus dans les troubles se répercutent à moitié (arrondi à l'inférieur) sur le personnage participant au Projet Vortex. Les points d'expérience acquis se répercutent aussi à moitié (arrondi au supérieur).

Autorisez le développement de capacité favorisant le transfert de compétence au travers du Vortex. Après tout dans l'univers de CthulhuTech, il y a tout ce qu'il faut pour justifier que ce genre de recherches aboutisse.

# Les Séquelles

Au nombre de cinq, elles permettent au joueur de faire un choix dans ses actions et de favoriser, ou non certaines tares mentales. À la création, on choisit un trouble pour lequel on met un -1.

## **Peur, Phobie, Hystérie, Catatonie – Sang-froid.**

- 1 Phobie : Catatonie en position fœtale.
- 2 Phobie : Tétanie, reste figé sur place telle la biche devant la voiture.
- 3 Phobie : Chercher à se cacher à tout prix.
- 4 Phobie : Tremblements incontrôlables.
- 5 Phobie : Hurlement sur place jusqu'à en avoir les jambes qui lâchent.
- 6 Phobie : Fuite éperdue en courant le plus loin possible.
- 7 Trouble arthrique, difficulté d'articulation, bégaiement, balbutiement irraisonné
- 8 Logorrhée, diarrhée verbale besoin impérieux de parler sans qu'il y ait de sens.
- 9 Rage Téméraire, envers la source de la peur et sans tenir compte du danger.
- 10 Amnésie Partielle, se souvient de la raison de sa présence.

## **Schizophrénie, Hallucination, Délires, Déréalisation – Imagination.**

- 1 Entend des sons imaginaires.
- 2 Sent des odeurs imaginaires.
- 3 Voit des personnes imaginaires.
- 4 Semble percevoir la réalité comme n'étant qu'un décor factice.
- 5 Les animaux se mettent à parler.
- 6 Persuadé d'être traqué par des tueurs du gouvernement.
- 7 Le monde s'est ligué contre toi pour faire des expériences sur ton corps.
- 8 Mégalomanie, tu viens d'obtenir des superpouvoirs, c'est l'occasion de les utiliser.
- 9 Crise mystique, vous êtes investi d'une mission divine, céleste ou héroïque.
- 10 L'ensemble du monde n'est qu'une construction avec pour but de vous faire du tort.

## **Dissociation, Multiple personnalité, Dépersonnalisation, Manies – Protection.**

- 1 Tu es un frère ou une sœur, enfant, simple et sensible.
- 2 Tu es un père combattant, violent et protecteur,
- 3 Tu es une mère compatissante, protectrice et dominatrice.
- 4 Tu es un monstre abominable, il te faut de la chair humaine.
- 5 Le monde manque de réel, et tu te sens irréel, comme une image dans un miroir ou un être virtuel.
- 6 Kleptomanie, voler compulsivement des tas de trucs triviaux.
- 7 Chaos, besoin de rompre l'harmonie ou la symétrie.
- 8 Sitiomanie, besoin impérieux d'absorber des grandes quantités de nourriture.
- 9 Mythomanie, mentir à tout bout de champs.
- 10 Pyromanie, faut que ça crame !

## **Psychose, Sociopathie, Perversion, Pulsions, T.O.C. – Social.**

- 1 Froideur, Frigidité mentale et émotionnelle.
- 2 Érotomanie, persuadé d'être aimé par une personne fictive.

3 Parasexualité, la libido s'exprime dans un sens inhabituel pour combler un besoin d'équilibre mental.

4 Besoin de tuer des êtres vivants régulièrement. Ça commence par les animaux, puis les humains.

5 Hypersexualité, ou le syndrome de l'excitation permanente. Un rien te fait jouir et c'est reparti pour un tour.

6 TOC, ou Obsession, idée qui s'impose toujours à toi. Pensée persistante intrusive et récurrente.

7 Tics nerveux, mouvements erratiques causant une gêne sociale.

8 Ordre, besoin de symétrie, d'harmonie ; nettoyer, ordonner les choses et les gens te calme.

9 Pansexualisme, réduction du langage autour du sexe.

10 Frénésie, colère psychotique ininterrompue, crise de tuerie.

## **Paranoïa, Méfiance, Anxiété, Délires – Perception.**

1 Hypochondrie démentielle, détérioration du corps en plus.

2 Asthénie, impression d'épuisement nullement amélioré par le repos.

3 Délire d'empoisonnement, tu es la cible d'un complot visant ton empoisonnement.

4 Compulsion, besoin de répéter une action pour se rassurer une anxiété.

5 Délire de persécution, tu es la cible d'une constante attention extérieure.

6 Délire d'influence, tu es sous l'influence d'une entité, possession démoniaque, extraterrestre, etc.

7 Délire de revendication, il te faut dire toutes les horreurs subies.

8 Coprolalie, Syndrome de la Tourette, dire des insultes au milieu des phrases.

9 Phobie, la peur qu'engendre la source de la méfiance en est devenue insoutenable.

10 Orthorexie, obsession sur la qualité des nutriments ingérés.

## **Corruption, Mutations, Monstruosité.**

1 La peau devient écailleuse, offrant par la même occasion une petite armure.

2 La tête s'allonge en un puissant tentacule rouge sang capable d'écharper l'adversaire..

3 Le cou et la langue confluent offrant la possibilité de cracher une substance dangereuse (feu, acide, froid, énergie, etc.).

4 Des visages supplémentaires apparaissent sur le corps accordant une voie hypnotique.

5 Le torse se couvre de tentacules donnant la faculté de saisir jusqu'à 4 cibles en même temps avec une grande force.

6 Des membres supplémentaires poussent par paire en un lieu incongru du corps, ailes, bras, jambes, etc.

7 Des organes sensitifs naissent à un endroit incongru du corps, accroissant la perception.

8 Les tissus organiques perdent en solidité rendant le corps plus souple capable de se mouvoir étrangement.

9 Un œil apparaît sur le front offrant une vue surnaturelle, fantôme, vitale, rayon X, etc.

10 La tête quadruple de volume offrant un pouvoir de *mind-blast*.