

Cyberpunk RED : Cyberpsychose / règles maison

v0.38 (13/03/2022) par Tahr.Tocury (merci à tous les relecteurs !)

Ces règles non officielles constituent une variation possible des règles originales concernant la cyberpsychose dans Cyberpunk RED (p232 du Livre de règles).

Résumé

Ces règles concernent les personnages qui ont une valeur d'Empathie (EMP) inférieure à 3.

Durant la phase de création de son personnage, chaque joueur choisit ou tire au hasard (en jetant 2D10) **6 troubles psychotiques susceptibles de se manifester chez son personnage en cas de cyberpsychose** (voir le tableau "Cyberpsychose : liste de troubles"). Ces choix constitueront la liste de troubles psychotiques possibles pour son personnage en cours de jeu. Idéalement les troubles en question devraient être liés avec le passé et le parcours (p44) du personnage.

Durant la partie, lorsque les personnages se retrouveront confrontés avec des situations susceptibles de déclencher des troubles (appelés ici des "déclencheurs"), ils pourront tenter d'y résister en réussissant des **jets de résistance à la cyberpsychose**.

Le nombre maximal de troubles psychotiques auxquels un personnage peut être assujéti ainsi que leur durée sont définies par son Empathie (EMP) et présentés dans le tableau "Degrés de cyberpsychose" ci-dessous.

Degrés de cyberpsychose

EMP	Degré de Cyberpsychose	Description	Durée des troubles	Test de résistance
2	Trouble dissociatif limite	A la demande du MJ, Le joueur doit tirer 1 trouble au hasard dans la liste de traits psychotiques personnels de son personnage (en jetant 1D6) et l'interpréter de son mieux.	Jusqu'à la fin de la situation/scène.	
1	Trouble dissociatif, cyberpsychose limite	Le personnage manifeste fortement 3 des troubles issus de sa liste de traits psychotiques personnels . Le joueur devra faire de son mieux pour interpréter son personnage en conséquence.	Jusqu'à un regain d'humanité ou une Thérapie (p229-230)	1 test possible par trouble 1 fois par session de jeu.
0	Cyberpsychose	Le personnage manifeste fortement 5 des troubles issus de sa liste de traits psychotiques personnels . Le joueur devra faire de son mieux pour interpréter son personnage en conséquence.		
0 avec une humanité négative	Cyberpsychose extrême	C'est le MJ qui choisit chaque trait psychotique (dans la liste globale) qui se manifeste chez le personnage en fonction des actions de celui-ci et du contexte.	Jusqu'à ce que le niveau d'humanité du personnage redevienne positif.	Aucun test possible

Cyberpsychose : Liste de troubles

2D10	Description
2	Brutalité et Sadisme
3	Versatilité criminelle
4	Besoin de stimulation
5	Sournois et manipulateur
6	Mauvais contrôle de ses comportements
7	Insensibilité et manque d'empathie
8	Tendances paranoïaques
9	Image de soi grandiose
10	Mythomanie
11	PsychoPoser : le PJ se prend pour le sosie d'une personne ou d'un objet connu de lui ou de tous.
12	Kleptomanie
13	Impulsivité
14	Hallucinations sensorielles
15	Refus de toute responsabilité
16	Brusques changements d'humeur
17	Absence de remords ou de culpabilité
18	Envie compulsive de "nourritures" pour machine
19	Tendances masochistes
20	Automutilation

Déclencheurs

"Déclencheurs" est le terme utilisé ici pour désigner les conditions nécessaires à la manifestation de troubles psychotiques chez un personnage en cours de jeu. En présence de ceux-ci les joueurs pourront tenter de freiner la cyberpsychose de leur personnage en réussissant des **jets de résistance à la cyberpsychose**.

Exemples de déclencheurs utilisables par le MJ en cours de partie (liste non exhaustive):

- **Décision du MJ (liée à la narration, au contexte du scénario, etc...).**
- *Un échec.*
- *Cumul de fatigue ou de stress.*
- *Situation inconfortable ou stressante pour le personnage.*
- *Un rappel douloureux du passé.*
- *Captivité.*
- *Rencontre avec un individu ou un groupe.*
- *Violence.*
- *Assister à l'insupportable.*

Ces déclencheurs peuvent être uniques (comme dans les exemples ci-dessus), mais peuvent également être cumulés, ou récurrents (au cours d'un scénario ou d'une campagne).

Résister à la cyberpsychose

Test de résistance à la cyberpsychose

Le joueur concerné jette 1D10 et compare le résultat à l'Empathie (EMP) de son personnage (un résultat de 10 compte comme un 0) :

- **Si le résultat est inférieur ou égal** : le personnage résiste à sa tendance psychotique.
- **Si le résultat est supérieur**, le personnage doit interpréter le trait en question jusqu'à ce que le MJ lui indique d'arrêter (voir la colonne Durée dans le tableau "**Degrés de cyberpsychose**").

Ce jet n'est pas assujéti aux échecs critiques et aux réussites critiques.
La Chance (CHA) peut être utilisée lors de ce jet (p72).