



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Cyberpunk > Aides de jeu > 2020 Connection > **La cyberpsychose**

La cyberpsychose

mardi 2 juin 2009, par [walouman](#)

L'innovation principale du XXI^e siècle est la cybernétique. Elle est très pratique pour acquérir des compétences sans les apprendre, téléphoner via un implant ou regarder au microscope sans microscope. Elle sert aussi pour le combat : dégainer plus vite, tirer avec plus de précision, encaisser des coups phénoménaux sans broncher, tels sont les miracles de la science du futur...

Seulement voilà, nombre d'individus issus de la rue se sentent rassurés par la présence d'implants dans leurs corps. Et certains sacrifient la chair au profit du métal. Forcément à un moment ça disjoncte, et à ce niveau, ça fait très mal.

On appelle ça la CyberPsychose.

Cette maladie commence par des crises qui se déclenchent en situation de stress intense, lors d'une bagarre par exemple. L'individu perd alors complètement contact avec la réalité, et cède à la paranoïa, à une peur panique ou à des crises d'une violence inouïe. Si l'individu ne suit aucune thérapie et ne se fait pas enlever les prothèses superflues, la fréquence et la durée de ces crises augmenteront. Finalement, la personne s'enfermera dans un état de psychose et l'enfermement, la braïdance ou la mort seront les seules issues possibles.

Je propose, à titre indicatif, l'aide de jeu suivante pour traiter le sujet de la Cyberpsychose dans le jeu de Cyberpunk 2020. À vous meneurs de jeu de l'utiliser, de l'ignorer ou de vous en inspirer.

En cas de situation de stress intense, une bagarre, situation d'échec grave, de honte, de peur ou autre, les personnages jettent 1D3 sous leur score d'empathie.

Ceux qui le réussissent gardent leur contrôle, sans embrouilles. Cette règle permet aux personnages avec peu ou pas de cybernétique de ne jamais échouer à leurs jets.

Ceux qui ratent leurs jets subiront de plein fouet une crise de cyberpsychose pendant 1D20-score d'Empathie tours. Le joueur rend alors au cours de cette période sa fiche de personnage que le Meneur de jeu gèrera.

Il jettera 1D10 selon la table suivante pour savoir comment le personnage réagit :

1-2. Paranoïa : Le personnage se méfiera de toute personne de son entourage. Il aura la certitude que même ses proches complotent contre lui. Chaque geste de leur part déclenchera toutes les suspicions. Si quelqu'un fait mine de rester près de la porte, le personnage croit que c'est pour lui tendre une embuscade. Mais quand on cherche son Téléphone Cellulaire dans la poche intérieure de sa veste, la c'est sûr, le personnage tirera le premier, croyant qu'on cherche une arme pour le buter...

3-4. Perte de contact avec l'humanité : Le personnage se considère comme un animal, il se comportera comme un chat, miaulant, marchant à quatre pattes, se frottant contre son maître. Puis il changera de nature, devenant tour à tour un oiseau, un chien ou un serpent. Ces comportements semblent anodins, mais causeront sûrement du tort au joueur. Il tentera de s'envoler par la fenêtre s'il se prend pour un oiseau, voudra " taquiner " toutes les femelles s'il est un chien, etc....

5-6. Haine aveugle de l'humanité : Le personnage considère tous les humains pour des cafards dont il faut se débarrasser. Comme on utilise de l'insecticide, il utilisera tous les moyens dont il



dispose pour exterminer les humains.

En commençant évidemment par les moyens les plus radicaux (explosifs et arme les plus lourdes...)

7-8. Paralysie : Le personnage sera paralysé de terreur par la vue d'un objet. Il peut s'agir de n'importe quoi, comme un balai, un verre de bière ou autre.

Le personnage sera tellement terrifié qu'il sera paralysé, ne faisant rien d'autre que gémir, pleurer, trembler et se faire dessus...

9-0. Vit dans un monde imaginaire : Le personnage se croit dans une fiction ou un dessin animé de son enfance. À la discrétion du MJ, il se prendra pour un Télétubbies, un Pokémon, la bête du Gévaudan ou Dark Vader. Il se comportera comme s'il était le personnage. Ainsi, dans le dernier exemple, il se croira le père de son ennemi, pilotera sa voiture

comme un Intercepteur TIE ou tentera (en vain, bien sûr) d'étouffer son adversaire avec le Côté Obscur de la Force.... Cela peut être très drôle, mais souvent, les gangs adverses n'aiment pas qu'on leur parle avec une voix d'asthmatique en leur agitant un balai rouge sous le nez...

Le personnage atteint d'une de ces psychoses aura 15 % de chances par crise (cumulatif) + 20 % en cas de violence, d'être recherché par la police.

Si elle l'arrête, on lui retirera toute cybernétique non nécessaire à sa survie, et on lui fera suivre une thérapie pendant de longues semaines.

En cas de récidive, de résistance lors de l'interpellation ou de massacres provoqués par ses crises, l'affaire est alors confiée au Borg Squad. Les moyens de cette section sont pratiquement illimités et ses méthodes sont des plus expéditives...