Psychonautes
2027

Concept & réalisation : Alain Legrand - 2, rue Victor-Cuvelier - 7190 Écaussinnes - 067 49 08 37 - psychonautes@scarlet.be

Illustrations : Antonio Riggi.

Écrans, couvertures, affiches : Constantin Deaconescu.

Remerciements aux joueurs béta-testeurs : le club de jeu de rôles d'Écaussinnes,
les Aventuriers de l'imaginaire (Gérard, Frans, Fred, Phil D.C., Néo, Gaz Sarin, Michel D.C., Cédric, Céd. M., Marc, Fabrice, Phil. Dum., Seb. D.C., Yg., Quentin, Oli. De, Michel D., Meldimoren, Pierre, Sylvie B., Corine B, Pierre B.) ; Le Challenge club de Châtelet (Sherinford & ses frères), le club du Dragon noir (Ash & sa bande) ; le Fumble Power Force (Oncle Robert & sa chaleureuse famille) ;
je remercie aussi la population des 11 à 55 ans qui ont participé aussi aux parties.

Ingénieurie intellectuelle : Fabrice Wiels & Etienne Goos.

Lecture approfondie : Ingrid Milcent, Jean Nicolas & Gwendoline.

Éthique du jeu de rôle : Laurence Hoslet, philosophe.

Relecture du projet psycho-pédagogique : Monsieur Michel Dehaut, directeur de l'académie de musique de Tubize,
Madame Laurence Boodts, Professeur de français dans le second cycle à Binche.
Madame Moulin, institutrice en école primaire à Ecaussinnes.

Secrétaires du projet : Sylvie Bernardin & Sabrina Waterlot.

Droits d'auteurs : textes et dessins sont protégés par lois en vigueur.

Dépôt SABAM : 2002-2012. Toute copie, par procédé analogique ou numérique, étant illégale.

Le livre du Meneur
Alain Legrand

Le livre du Meneur

Alain Legrand

01. OUTIL PSYCHOPÉDAGOGIQUE 7

02. INTRODUCTION 23

03. CRÉATION DES PERSONNAGES 30

04. NAISSANCE DES PERSONNAGES 52

05. CRÉATION DES PNJ 56

06. LES COMBATS PHYSIQUES 59

07. LES PERSONNAGES HOMÉOSTATIQUES 68

08. EVOLUTION DU PERSONNAGE 71

09. FEUILLE DU PERSONNAGE 76

10. ECRIRE UN SCENARIO 79

11. AIDE DE JEU AU MENEUR 85

01

L'outil psychopédagogique relatif au développement de l'estime de soi

01 Le jeu de rôle «Psychonautes 2027» développe l'estime de soi

«Psychonautes 2027» est un projet psycho-pédagogique encadré par un jeu de rôle de «science-fiction introspective» dont l'objectif est de favoriser le développement de l'estime de soi chez les adolescents et les adultes.

Depuis le premier jour de la conception embryonnaire humaine apparaît ce que l'on appelle l'image de soi. Il s'agit de l'ensemble des expressions parentales et environnementales émises sur l'enfant à venir. Ensuite, après la naissance du bébé, sa perception du monde se transforme tous les jours : faites de sensations partiellement compréhensibles par son cerveau, vers une perception du monde plus globale et intellectuelle.

L'estime de soi doit évidemment être éveillée d'une manière bienveillante pour ne pas qu'une opposition systématique et névrosante s'installe entre le « moi » et le reste du monde, « l'Autre ». Cette image de soi-même « positive et valable » se construit dans l'interaction entre les expériences de l'enfant, de ses parents, de toute personne ou événements sociaux, familiaux, spirituels, culturels et historiques.

La conscience de l'enfant s'éveille petit à petit aux travers de « sensations corporelles de soi ». Ces souvenirs intenses restent ancrés la vie entière. Cette conscience de soi est une expérience qui se ressent dans le corps. Elle n'est pas facilement accessible par la parole, car la conscience de soi dépasse de loin, la compétence de la pensée logico-mathématique.

La conscience de soi est la résultante des myriades d'informations qui circulent dans un corps humain, pour assurer la survie quotidienne. Avec la même identité personnelle, chaque jour, je reste moi, aux travers des âges de la vie. Resterais-je moi après la mort ? Question hautement existentielle, s'il en est !

Lors du passage de la parentalité (vers 25-40 ans) jusqu'aux nouveaux couples matures de la cinquantaine. L'estime de soi est une notion psychique indispensable pour faire face adéquatement à la vie professionnelle, aux relations familiales, aux relations de couples...
Nous voyons aisément que l'estime de soi est aussi fort importante, dans les consultations avec les personnes âgées et des personnes qui arrivent à la fin de leur vie.
Comment accueillir l'impuissance et la transformation physique qui s'installent d'années en années ? Comment accueillir l'inéluctabilité de la mort physique même si l'on croit intimement au passage de l'âme vers le monde spirituel ?

L'image de soi

C'est l'image que l'enfant a de son propre « moi ». La conscience de ses actes émerge, elle recouvre les aspects aussi bien physique, psychologique, social, culturel et enfin spirituel. Car nombreux sont les enfants qui ressentent une aspiration spirituelle profonde et sincère.
Cela consiste également en *ce que l'on voudrait être et comment on pense être perçu par les autres*. En tant que parent ou éducateur, nous jouons un rôle majeur et crucial dans le développement « positif et valable » de l'image de soi de notre enfant et des enfants des autres.

La manière dont nous réagissons aux comportements de nos enfants leur apprend comment ils

sont (et doivent être). De même, la façon dont on parle d'eux et qu'ils écoutent la conversation d'une oreille « distraitement attentive » — que ce soit de manière directe « Serge, tu es vraiment génial » ou indirecte, lorsque l'enfant entend ses parents parlant de lui en ces termes « notre Julien, c'est un vrai distrait de nature » — a aussi une influence sur l'estime et l'image que l'enfant a de lui-même. Durant l'enfance, nous l'aurons compris, l'image de soi se voit dans le regard de l'Autre.

Estime de soi

En grandissant, l'image de soi *s'inconscientise*. Elle s'automatise et émerge alors une nouvelle fonction psychique : l'estime de soi. Il s'agit de la valeur adéquate que l'on donne à sa propre personne. La personne qui a de l'estime d'elle-même est capable de s'imposer, de montrer qui elle est, tout en respectant son prochain.

Lorsque l'on est conscient de sa valeur, on peut s'imposer en cas de nécessité, sans forcément détruire l'autre. Cette remarque est importante car notre société contemporaine de surconsommation vit en permanence dans la dynamique de la pression financière et dans le non-respect caractérisé de la personne humaine.

Voilà pourquoi une grande majorité de la population traîne une piètre opinion d'elle-même. Elle a tendance à se renfermer, à s'angoisser rapidement et à se soumettre (en apparence). Ainsi, les personnes qui ont peu d'estime d'elles-mêmes le portent comme un fardeau, ce qui contribue à renforcer cette opinion négative, et le cercle pernicieux s'enclenche...

Un enfant qui ne *se sent pas aimé adéquatement* sera mal dans sa peau. Car il sent « dans son corps » qu'il est en manque d'amour. Comment vivre avec des parents qui disent « je t'aime » et qui sont incapables d'aimer...

Qui a appris à nos parents à aimer de la sorte ?
Ne devrions-nous pas construire une nouvelle valeur morale qui se nommerait l'amour ? Car les enfants et les adolescents ont d'abord besoin d'amour et de respect avant de recourir à une « éducation castratrice ».

Il y a des élaborations psychiques qui sont vraiment très douloureuses pour les adolescents. N'oublions pas que les diagnostiques de schizophrénie se réalisent à l'adolescence vers dix-huit ans. Cela signifie que ces adolescents viennent de souffrir gravement depuis de nombreuses années avant de s'enfermer dans un mécanisme de survie.

Un enfant sur lequel pèse de trop lourdes attentes, car ses parents projettent sur lui des rêves qu'ils n'ont pu réaliser, va douter de lui-même. Il sent bien qu'il n'existe pas pour lui-même, seul une image de lui existe. Image de lui contrôlée par ses parents.

De plus, une éducation trop autoritaire, où règne l'interdit ou encore une atmosphère de culpabilité sera néfaste dans l'affirmation spontanée de soi. *« Éduquer c'est bien autre chose que corriger des erreurs. »*

Autonomie

L' autonomie est la possibilité de faire des choix dans la vie sociale, vis-à-vis duquel nous sommes interdépendant et interagissant.

Durant les premiers mois de la vie, le besoin primordial du nouveau-né est l'assouvissement de ses besoins vitaux (besoins de nourriture, de soins physiologiques et affectifs = l'amour). Lorsque l'enfant fait comprendre ce qu'il veut ou ne veut pas, ses motivations sont purement égocentriques. Progressivement, il s'agira de faire comprendre à l'enfant que son entourage pose une limite aux demandes qu'il peut émettre pour satisfaire ses besoins.

Une négociation affectivo-éducationnelle adéquate doit prendre naissance entre les parents et

les enfants. Parfois les enfants sont emportés dans une vélleité face à leurs parents. Le recadrage parental est évidemment nécessaire et primordial mais attention à ne pas exercer de trop vives représailles. Car les réponses violentes des parents n'aident en rien la structure d'un enfant, bien au contraire, cela castre sa fonction d'autonomisation.

Identification à l'agresseur ?

Ces négociations sont souvent musclées et des rapports de force s'installent. C'est parfois l'adulte qui fait plier le plus faible en l'écrasant de son poids, de ses insultes, de ses médisances ou tout simplement par des volées de coups. La violence excessive et inutile est encore beaucoup trop grande à notre époque, à l'aube du troisième millénaire.

L'enfant va subir l'éducation de ses parents pendant des années comme un conditionnement. Par la force des choses, il va intérioriser les exigences de ses éducateurs à l'âge où sa morale prend forme.
Le défi pour les parents est de trouver le juste milieu entre le «*je veux*» de l'enfant et le «*nous voulons*» de la famille. Une nouvelle parentalité est à penser et à mettre en place.
Nous postulons que c'est dans la *confrontation adéquate* avec ses parents et la réalité physique des objets et des événements que l'enfant construit une estime de soi adéquate, ni trop basse, ni trop haute.
Un enfant ou un adolescent est autonome lorsqu'il a pris conscience de ses capacités et, si d'aventure il se sent incapable de quelque chose, il n'hésite pas à demander de l'aide adéquatement.

Dans le cadre de ce projet, le rôle de meneur consiste à ne pas céder rapidement, mais à lui proposer un cheminement pour trouver la solution, par lui-même.
Le jeu de rôles permet dès lors de se confronter à un échec d'une manière ludique — amusante. L'autonomie devient un jeu à expérimenter pour en retirer des apprentissages au sein d'un groupe de confiance.

Car rappelons-le : sans confiance ni respect, il n'y a pas de jeu de rôles.

Identification à son milieu d'origine

Ce milieu étant le cadre dans lequel la pensée consciente et rationnelle va prendre naissance. Il y a différentes manières de contribuer au développement de l'image de soi, de l'estime de soi et de l'autonomie de l'enfant. C'est pourquoi il est essentiel de lui offrir un environnement stimulant, sécurisant et stable, où il peut s'exprimer le plus librement possible et où il peut aussi se développer harmonieusement.
En outre, il est primordial de lui apprendre à se respecter lui-même en le respectant nous-mêmes.
Mais aussi en nous respectant nous-même. Ce discours sur l'autonomie n'est valable que si l'éducateur ou le parent sait gérer les règles avec fermeté, intelligence et amour. Les règles et le cadre doivent être travaillés particulièrement car nous sommes sortis d'une culture rigide, totalitaire et cassante d'avant mai '68 pour entrer dans une culture laxiste - de part la faillite des images paternelles - et toujours aussi violente, après mai 68.

Vous aurez compris qu'il est demandé au meneur de ce jeu de rôles, d'agir ludiquement avec fermeté, intelligence et amour.

Pourquoi parler de Faillite des pères ?

Un simple chiffre en 1968 l'école dispensait quinze heures d'ap-

prentissages de la langue française hebdomadaire. En 2008 ce temps à considérablement diminué mais aux profits de quelles autres matières ?

Le drame de cette perte de l'expression de la langue française se comprend fort bien dans l'expression du célèbre psychanalyste Jacques Lacan qui nous exprime la phrase suivante : « L'inconscient est structuré comme un langage ».

La faillite des pères vient de cette déstructuration organisée qui frappe l'enseignement depuis trente ans. Sans langage clairement structuré comment croyez-vous que réagisse l'inconscient ?

Il retourne à des valeurs égocentriques de nourriture, de soins physiologiques et affectifs. Il régresse aux mécanismes des mammifères en oubliant l'humanité, derrière elle.

Les concepts ainsi que les vécus d'amour, de solidarité et d'éveil philosophique n'existent tout simplement plus. Le rapport entre l'individu et la société a été abordé et élaboré par de grands spécialistes ; Emile Durkeim et Pierre Bourdieu (sociologues), Jean Piaget (pédagogue), Carl Gustav Jung (psychanalyste).

Que reste-t-il aujourd'hui de ces savoirs authentiques de chercheurs mondialement reconnus ?
Le présent projet doit-il devenir psycho-sociologique ?

L'estime de soi chez un adolescent

Le mot « adolescence » vient du latin *adolescere* qui signifie « grandir vers ». Mais l'adolescence n'est ni universelle, ni naturelle, elle est simplement sociétale car dans certaines cultures, l'adolescence n'existe pas. La progression de l'enfance à l'âge adulte est uniforme et se réalise grâce aux rituels de passages (rites initiatiques).

Tandis que dans notre société, il s'agit d'un moment de rupture entre l'enfance et l'âge adulte ou ces individus dénommés adolescents génèrent des crises. La représentation sociale de l'adolescent est donc un individu en crise.

Alors qu'à la puberté les jeunes devenaient, hors de la famille, apprentis ou servantes, l'adolescent d'aujourd'hui va rester de plus en plus longtemps dans celle-ci. L'évolution qui a généré l'adolescence est caractérisée par le déclin de l'apprentissage traditionnel des métiers avec l'industrialisation et l'extension de la scolarisation. En occident, l'adolescence est née au milieu du XIXe siècle. Nous voyons dès lors que l'estime de soi est interdépendante de la société dans laquelle nous vivons.

L'identité sociétale
De l'espace transitionnel vers l'espace social.

L'identité sociale se contruit aux travers des expériences de notre vie. « Elle sera le résultat de mon travail intérieur et de la considération que l'extérieur a de moi ».
La question de l'autonomie individuelle et de la cohésion sociale passe par ce subtil mélange entre le bien-être individuel et le bien-être du groupe. Il nous appartient de construire des outils psycho-pédagogiques développant des pans entiers du psychisme humain laissés en friche depuis longtemps.
La remarquable philosophe Paule Salomon dans son livre intitulé « La Sainte folie du couple », nous éclaire de la manière suivante :
Beaucoup d'êtres ne deviennent jamais adultes car au fond d'eux-mêmes ils cherchent à faire plaisir, à obéir, à être approuvés.
Les attitudes extérieures peuvent être redondantes mais l'« obéissance à » ou la « révolte contre » sont des signes que la personne est restée fondamentalement une fille ou un fils. Il y a bien en eux aussi une mère ou un père, particulièrement sous l'aspect répressif, critique à l'égard de soi et des autres, mais il n'y a pas assez de mère ou de père nourricier, protecteur. L'être se sent « insécure » et il penche vers quelqu'un d'autre, patron, ami, conjoint, qui est pour lui un substitut parental. Il

se sent vulnérable et refoule cette vulnérabilité, son identité adoptée va être : « Je suis fort, invulnérable, indépendant », ce qui correspond d'ailleurs à l'idéal masculin. L'identité refoulée et projetée sur les autres sera : « Je suis faible, vulnérable, dépendant », et le mâle ajoutera : « c'est bon pour les femmes. » Pourtant il existe en chacun un enfant merveilleux qui a toutes sortes de visages, aimant, ludique, malicieux, rieur, facétieux, gourmand, qui prend plaisir à tout.

Plus un être est véritablement adulte, plus il peut laisser surgir cet enfant et le protéger par des parents intérieurs. Plus un être est incomplètement adulte ou véritablement infantile intérieurement, moins il osera laisser vivre cet enfant à l'extérieur. » aux éditions du Albin Michel 1994.

Si la faible estime de soi constitue un problème à résoudre pour offrir aux jeunes un bon outil d'intégration social, il est tout aussi évident que le « surinvestissement maladif de soi » pose tout autant de problèmes à l'individu. Un soi démesuré sans limite, sans règle, est aussi une source de souffrance inutile.

L'utilité d'un bon équilibre

L'équilibre entre ce que je pense de moi et ce que les autres pensent de moi est une fonction constructive pour notre identité. L'équilibre entre mes fantasmes de grandeur – mon moi idéal – et mes réalisations concrètes doivent aussi être suffisamment nourissantes sinon l'estime de soi est en baisse, voir en chute libre. Et l'adolescent aussi bien que la personne adulte ou âgée vont s'effondrer dans un passage dépressif.

Caractéristiques d'une faible estime de soi au sortir de l'adolescence

L'adolescent:

1. A une mauvaise opinion de lui-même, de ses aptitudes ; il craint d'exprimer ses opinions.
2. Ne réussit pas bien à l'école et dans sa vie affective (amicale et familiale) ; il se croit incapable de mener à bien ses travaux, peu importe son habileté réelle. Ou au contraire réussit exceptionnellement bien à l'école (ou ses relations) car il est prisonnier d'un idéal de perfection très élevé.
3. Il est soit timide, a de la difficulté à nouer des rapports, soit à l'inverse provocateur pour cacher ses failles, en tout cas il démontre moins de maturité dans son comportement que ses camarades. Il peut emmener les autres (son groupe) dans les conduites ordaliques et délinquantes.
4. Abandonne facilement, n'arrive pas à faire le lien entre travail-dépassement-succès-plaisir.
5. Lorsque la culpabilité de l'adolescent devient trop oppressante, son raisonnement logique en pleine naissance se paralyse et la névrose s'installe.

Ce qui nuit à l'estime de soi :
- La dévalorisation permanente des parents, des amis, des enseignants, des amis, des raquetteurs, des ennemis...
- Les soupirs, les pouffements, les gestes de mépris, les mots, les paroles, les phrases blessantes;
- L'inconstance dans l'application de la discipline et de la guidance des adultes;
- L'ambivalence familiale oscillant entre libido (construction) et destrudo (destruction);
- La surprotection cachant des angoisses ingérables de perte de la part des parents;
- Le laisser-faire laxiste évitant toute confrontation.
- L'accent mis sur l'incapacité de l'enfant / ado plutôt que sur sa créativité;
- La perception des erreurs normales à tout un chacun, comme étant des échecs graves et dramatiques;
- Les attentes trop ou pas assez grandes, trop lourdes à gérer seul.
- Le manque de plaisir et de complicité avec l'adolescent qui conduit à la logique de l'isolement affectif – solitude mortifère – suicide.

Cette grille est par définition non-exhaustive, complétez la avec les particularités des membres de votre / vos groupe(s) habituel(s).
Le psychiatre Scott Peck déclare dans son livre : « le chemin le moins fréquenté »; « ... bien qu'ils puissent proclamer, dans les moments d'irritation, qu'ils sont abandonnés, les enfants véritablement aimés savent qu'ils sont appréciés. Cette certitude profonde vaut tout l'or du monde : les enfants sentent qu'ils ont vraiment de la valeur.
Posséder cette certitude est absolument essentiel pour la santé mentale et c'est le fondement de l'autodiscipline. Elle doit être acquise pendant l'enfance; à l'âge adulte, il est souvent trop tard. Un fois acquise, en revanche, cette force morale résistera aux vicissitudes de la vie.
Ce sentiment est le fondement de l'auto-discipline parce que, lorsqu'on s'estime, on prend soin de soi de toutes les façons possible. L'auto-discipline c'est de l'auto-affection. » (pages 17 et 18 aux éditions J'ai Lu 1987 pour l'édition française 1978 pour l'américaine). (Peck Scott, «Le chemin le moins fréquenté», J'ai lu, 1987, pages 17 et 18).

La pratique du jeu de rôles «Psychonautes 2027» permet de laisser exprimer et de tester des certitudes, des essais et des fous rire. Cet « enfant intérieur » est alors maturé dans un cadre bien défini et sécurisé par les règles du présent livre.
Pour relever les marques d'expressions spontanées, nous vous invitons à utiliser la grille de débriefing, rapidement à la fin de la partie.

Pourquoi un tel outil psycho-pédagogique ?

Parce que nous avons constaté une faillite de « l'image intérieure positive et valable » des adolescents de notre société à la charnière du IIIe millénaire.

Un trop grand nombre de suicides ou déclenchements de symptômes psychotiques se développent de nos jours ! Comme ce taux de mortalité est significativement inquiétant pour la santé publique, nous proposons un outil social pour endiguer cette morbidité débridée et parfois mortelle.

Nous vivons le dramatique paradoxe de développer des générations (jeunes et moins jeunes) de looser, des perdants fiers de leur état souffrant et arborant la dépression suicidaire comme une valeur positive.

Ils n'ont plus rien à découvrir dans une société sans sens. Alors que la gloire et la fierté de nos pères étaient d'être des battants ayant survécu à deux conflits mondiaux.

La valeur du bien commun et le respect de la sagesse aidaient beaucoup les jeunes à se frayer un chemin pendant les difficiles années de l'adolescence et de la maturité.

Vers quel avenir désirons-nous cheminer ? Vers des individus possédant, oui ou non, un sens critique et mû par l'autonomie ?

I. Au sens éthnologique du terme :

Tous les enfants du monde jouent de la même manière car la culture influence la capacité ludique. Dans son article intitulé, « Les jeux ici et ailleurs », Martine Bousquet nous explique, grâce aux recherches ethnologiques, que certaines cultures semblent avoir misé sur le malheur : leurs dieux sont cruels, mesquins ou faux, eux-mêmes sont peu solidaires, systématiquement agressifs, les enfants sont matériellement et moralement délaissés et traités avec hostilité. On observe une espèce d'éclipse de l'esprit ludique.

Du jeu, il conserve les règles, les obligations, l'envie de gagner et la tricherie. Par contre, les ethnologues sont frappés par l'aspect souriant, l'aisance de vivre, l'affection dont sont entourés les enfants dans les sociétés possédant une vie ludique très active.

Jouer, c'est fonder l'ordre, l'inventer ou s'y soumettre volontairement dans la mesure où l'ordre ludique entrave et exalte, tout à la fois, la liberté du joueur. Mais pour fonder cet ordre ludique, il faut commencer par interrompre celui de la vie quotidienne, le nier provisoirement. C'est de la rencontre entre l'imaginaire et le concret qu'il faut partir pour pouvoir jouer.

Pour certains auteurs, l'instauration du chaos et la fondation d'un nouvel ordre sont deux étapes également essentielles du jeu. Ordres et chaos, plein et vide, destruction et création, le jeu repose sur l'équilibre de ces équations, et il suffit de privilégier l'un des termes au détriment de l'autre pour que le jeu soit impossible.
La peur panique de l'inconnu, l'impossibilité de la rupture, l'attachement à un ordre qui ne laisse pas la place à la liberté ou au changement transforment les citoyens en rouages d'une mécanique écrasante. Dans notre société, cela se traduit par le sujet devenant l'outil de production et de consommation « métro-boulot-dodo ». Dans une autre société cela pourra se traduire par le citoyen devenant le gardien du parti.

A l'inverse, l'exaltation du chaos et la destruction permanente font de l'homme un loup pour l'homme, débouchant sur l'absolutisme et la violence.
Dans toutes les cultures, le jeu fait partie intégrante de l'enfant et de son développement. Il s'effectue de façon simultanée et intriquée sur le plan moteur, cognitif et affectif, chacun de ces éléments retentissant sur l'autre et étant nécessaires à l'évolution de l'autre.
C'est la nature même qui s'exprime en lui. A chaque instant, une fonction ou une autre est en action. Ce sont ces fonctions qui le poussent à chercher la forme d'activité qui lui permettra de se manifester le plus complètement. Le jeu est la première d'entre-elles.

L'enfant a donc de bonnes raisons de jouer. Des raisons qui tiennent à la fois des fantasmes et des circonstances extérieures. Fantasmes de possession, fantasmes de toute puissance et fantasme d'agression entraînant la culpabilité.

2. Au sens analytique du terme :

Cet outil permet la mise en lien au sein d'un groupe d'individus, de trois sphères psychologiques centrales : le réel, le symbolique et l'imaginaire.

La situation réelle est la rencontre des personnes qui se réunissent pour réaliser une partie de jeu de rôles.
La symbolique sera l'utilisation des règles ainsi que de tout le matériel symbolisant les actions, les phases de jeu.
Et l'imaginaire est la composante dans laquelle se joue le récit qui emmène les participants.

L'activité rolistique réharmonise ces trois principes en les sollicitants tous les trois au sein d'un groupe de paires. Et donc favorise la labilité de la communication de la personne.

Les péripéties que subissent les personnages joueurs, confrontent les joueurs à leur fond paranoide - inhérant à tout être humain. Même si les personnages se battent pour sauver leur peau, il s'agit d'un jeu, dans des situations fictives sans armes réelles, ni pouvoirs supranormaux réels. Nous sommes dans la sphère de l'imaginaire.
D'un espace d'entre-groupe qui permet la confrontation symbolique d'une agressivité sans qu'aucune culpabilité n'émerge, puisque toute la situation

est baignée dans le plaisir du jeu.
Le plaisir réel qui relache le corps, le plaisir de rire avec les autres participants à la même table.

Nous le voyons, au sens analytique du terme, il représente une scène expérimentale qui permet l'expérimentation dans le plaisir. Ceci offre une bien meilleure aide à la mémorisation et à la consolidation des expériences vécues durant le jeu.

Et par là même, le jeu de rôle «Psychonautes 2027» aide à l'activation de la capacité de mémorisation dans le plaisir. Ce mécanisme mériterait de remplacer l'antique méthode de la mémorisation dans la douleur et la souffrance de la répétition. Cette mémorisation dans le plaisir se réalise d'autant plus facilement que l'espace groupal est vécu avec confiance et libre expression.

3. Au sens psychologique du terme:

Le jeu de rôles propose un contexte social au sein duquel la curiosité, n'est pas « un vilain défaut ». Elle est positivement encouragée. La fonction humaine de la curiosité est symbolisée par les jets de dés en cours de partie. Les jets de dés réalisés lors de la partie testent les compétences des personnages. Chaque lancé de dés teste aussi, le joueur face à l'inconnu qui va surgir de situation de jeu. Le meneur lui devra se sentir suffisamment apte à broder une nouvelle situation de jeu d'une manière improvisée.

Dès lors toutes tentatives « curieuses » de lancement de dés vont « entraîner » les joueurs à sentir une assurance face « au danger », puisse qu'entre ami rien ne peut mal se passer. La confiance dans le groupe de jeu va permettre de lever un certain interdit face à l'inconnu car c'est en groupe que l'on y va ! C'est beaucoup plus rassurant bien entendu.

La curiosité a longtemps été pourchassée par toutes les sociétés humaines car elle mène aussi à la déraison si elle n'est pas contenue dans une certaine limite ! Une « curiosité insatiable » est souvent le signe d'un vide intérieur non-adéquat pour développer une bonne estime de soi.
Soyons bien vigilants sur ce point. Développer un haut niveau de curiosité comme un haut niveau d'estime de soi sont très intéressants pour asseoir un individu à la personnalité développée. C'est à dire, un individu social qui possède « la capacité de faire des choix ». Des choix adéquats et réalistes face aux difficultés rencontrées au quotidien de la vie de l'adolescent et de l'adulte.

Comment un tel apprentissage est-il si facilement activable ? Car les voyages psychonautiques vécus l'ont été dans un état de disponibilité générale et agréable, dans une ambiance de réceptivité face à l'inconnu.
«Psychonautes 2027» stimule aussi fortement le système d'anticipation et de prédiction car les personnages sont plongés dans des scénarios construits sous forme de quête, de saga, d'aventures remplies d'actions imaginaires.

Le fait de jouer les scénarios de la saga des psychonautes en l'an 2027 permet aux joueurs de réaliser plusieurs rôles. Et ainsi de dédramatiser facilement face à l'échec. Car les différents personnages incarnés représentent un tampon psychique sur lequel l'expérience passe avant d'être intégrée par le joueur.
On n'est pas en prise directe avec la réalité, on est dans un jeu. Et c'est exactement ce qui permet ce type de « transfert de compétences » entre le monde imaginaire, (dans le cerveau) et la réalité externe ou l'apprentissage de faire face à l'inconnu va se vérifier par la suite.

Donc en terme psychologique, il s'agit clairement d'encourager les activités de découvertes et d'exploration des joueurs. Même si le résultat final du scénario est - « un peu tiré par les cheveux » - le principal est d'utiliser cet outil psycho-pédagogique à l'encouragement éducatif à la quête du savoir.

4. Au sens neurologique du terme:

Dans le jargon médical, on dit aujourd'hui que le cerveau gauche est plus disponible pour gérer les émotions, l'intuition, la créativité tandis que le cerveau droit est plus prompt à gérer la logique et le rationnel.

Le jeu de rôles demande aux participants de comprendre le scénario en le découvrant séquentiellement élément par élément grâce au Cerveau Gauche, les scénarios de «Psychonautes 2027» sont écrit dans ce sens. Le Cerveau Droit va aider à

les agencer pour comprendre la trame globale de l'histoire. Et ainsi essayer de donner une réponse différente, une réponse originale au problème posé au départ.

Les joueurs vont imaginer l'histoire, grâce à la spécificité de traiter les images et la vision, « on se fait son propre film » dans la partie droite du cerveau, tandis que le cerveau gauche va tenter de l'exprimer aux autres, aux travers des traitements verbaux du langage.

Les règles utilisées au cours de la partie seront gérées par le cerveau gauche alors que la partie droite va tenter de créer le plus d'opportunités possibles pour accéder à la fin de la quête, en manipulant les règles dans tous les sens possibles. Ce mécanisme active aussi le désir d'apprendre.

Lors de la partie certaines phases de jeu se déroulent par l'action de négociations, nous verrons que la pensée rationnelle et justificatrice du cerveau droit va tenter de faire exprimer les intuitions du rôliste, quant à donner à la direction de la quête. Et de cette manière, le rôliste teste ou met à l'épreuve sa vérité intérieure.

Le jeu de rôle demande de manipuler un grand nombre de chiffres et de nombres mais ceci dans un espace contextualisé par la feuille de personnage. Ceci active la mémoire de travail pour plusieurs heures de jeu ! Nous pourrions dire, pour imager notre propos, que c'est l'équivalent de cent tractions pour développer les triceps.

Il s'agit d'un véritable exercice de développement mental, induit dans la conduite même du jeu de rôles. Pour le meneur bien évidemment mais aussi pour les participants.

Nous voyons dès lors que les personnes stimulées de cette manière vont évidemment apprendre à exprimer leur émotivité face à une situation donnée, bien plus adéquatement que si leur système neurologique n'avait jamais été exploré de cette manière.

Nous savons combien de conflits et de guerres, bien réels, au cours de l'histoire de l'humanité, ont été déclenchés à cause d'émotions – non-adéquatement – exprimées...

5. Au sens transgénérationnel du terme :

Du Conteur au Meneur :

Le « jeu de rôles sur table » est un jeu de société qui se pratique dans la parole. Un dialogue continu s'installe entre le meneur de jeu et les joueurs et les joueurs entre-eux, ou encore entre le meneur et un joueur en apparté. Le meneur décrit une scène, explique le comportement des personnages de son histoire et les joueurs font intervenir leur personnage en conséquence de l'action précédente et ainsi de suite des heures durant. Un monde imaginaire se tisse grâce à la parole qui s'échange, encore et encore. On entre dans un rêve ludique collectif.

Cette activité ludique rappelle étrangement les veillées d'antan où le conteur venait en famille narrer des histoires imaginaires. Des histoires qui viennent d'on ne sait trop où. Des histoires retravaillées par le conteur. Le conteur actuel réécrit un conte littéraire (sur papier) en récit traditionnel. Il peut aussi enregistrer la narration d'une vieille montagnarde du sud est de la France, ...

Ce type de récit possède des règles et un cadre de fonctionnement, en voici quelques unes pour exemple. Le conte traditionnel possède plus de 3000 formes différentes, ...

· Le conte se raconte au présent même si le conteur commence par « il était une fois «. Le temps utilisé bascule rapidement car on parle au temps de l'imaginaire actif, comme au cinéma.
· Le conte n'est ni de la lecture, ni de la récitation, ni une improvisation, il s'agit d'une parole spontanée.
· Le personnage est très stéréotypé (un soldat, un cloutier, Paul, Pierre ou Jacques). Le principal c'est que tout un chacun puisse s'y reconnaître.
· Il découpe les phrases longues manuscrites en phrases mono-informatives orales.
· Il transforme le texte en dialogue car cela rend plus dynamique l'histoire. · Le conteur enrichi la langue parlée avec l'objectif de faire dire au public ce qu'il ne dit pas lui-même. Pour encore et toujours rendre le public actif, pour favoriser l'activité imaginative de son public.

1) l'accumulation synonymique « il est grand, Grand, GRAND «, « il est éreinté, fourbu, exténué « 2) le Si ... Que; plus les images données seront fortes et plus le souvenir va être fort. « Elle a les cheveux si long que toute la cour se prend les pieds dedans. « 3) La décomposition de l'action; rajouter quinze détails. « la nuit tombe « deviendra « Doucement le soleil se couche sur le lit de la plaine, la lune se lève ronde, pleine, chaude,... « 4) La métaphore est aussi la bienvenue ; « dans son verre, le nectar des dieux. « pour parler d'un verre de vin ou encore « la fourchette du père Aden. « pour parler de la main de l'homme.

Le conte est un récit. La parole contée est l'accumulation de différent récits dans le même spectacle du conteur. Avec des ramifications, des histoires à tiroirs, des rebondissements.

Le récit traditionnel intègre des épreuves (énigmes ou devinettes). Elles sont en général au nombre de trois.

Ce que les rôlistes nomment une campagne n'est rien d'autre que cela, une grande histoire qui s'étale sur des semaines de jeux. Cette saga possède des épreuves à dépasser, des énigmes à résoudre, des histoires à tiroirs et à rebondissements.

Arrêtons ici l'accumulation d'éléments décrivants le conte traditionnel pour commencer a en faire le parallèle avec l'art de mener un scénario.

Le meneur doit aussi transformer l'écrit de son scénario vers l'oral de la narration. Il parle au présent pour faire interagir les personnages joueurs avec les siens. Il énonce des phrases courtes mono-informatives.

Nous connaissons plusieurs manières de maîtriser une partie. Le meneur peut imaginer et écrire lui-même l'histoire de A à Z. Il peut aussi utiliser un scénario acheté dans le commerce. Il peut encore rejouer avec ses joueurs un scénario qu'il a déjà joué ailleurs. Mais il est rare qu'un meneur fasse jouer un scénario d'autrui sans en changer une seule virgule. Une adaptation est pratiquement toujours nécessaire. Il en va de même pour le conteur qui doit réaliser un travail de réécriture pour s'approprier l'histoire qu'il va faire partager.

De plus, si un meneur fait jouer cinq fois le même scénario, il l'interprétera cinq fois de manières différentes, car les joueurs seront différents. A l'égal du conteur qui ne racontera jamais deux fois la même histoire.

Le conte narré comme le scénario joué laisse des traces, des souvenirs vécus à l'intérieur du participant. En effet, le conteur veut rendre le spectateur acteur de l'histoire. Pour ce faire il utilise un langage qui porte tout le temps à l'interprétation. Son langage est très imagé voici en exemple; « c'était bien au delà des montagnes magiques, des plaines de l'est, des mers brûlantes et des forêts verdoyantes. »

Sommes-nous dans l'introduction d'un conte ou d'un scénario ?

Le jeu de rôles est-il une survivance de la culture orale occidentale traditionnelle ? Notre société ayant remplacé la veillée relationnelle en endormissement devant la télé ou l'écran du pc, ou excité dans sa console, voire vissé à son gsm.... Le meneur de jeu de rôles est clairement le successeur du conteur traditionnel.

Depuis les travaux remarquables de Bruno Bettlheim dans « la psychanalyse des contes de fées », que le conte est en soi, un soin psychique qui aide les enfants à désangoisser face à la dure réalité du monde auquel ils sont confrontés.

Cette mise en lien générationnelle est forcément une garantie de formation d'un ciment social pour les participants, car tous les participants à une même réalité imaginaire, grâce à l'utilisation à la dimension symbolique, génèrent des souvenirs à la fois propres et collectifs.

6. Au sens ludique du terme:

Le statut de l'*Initiative* dans le jeu de rôle «Psychonautes 2027»

Le dictionnaire Petit Robert nous dit de ce mot; *«Action de celui qui est le premier à proposer, entreprendre, organiser quelque chose. Prendre l'initiative d'une démarche. De sa propre initiative.»*

Le verbe initier, nous parle lui d' «admettre à la connaissance et à la participation de certains cultes ou de certains rites secrets.»
Le dictionnaire nous parle des secrets de la philosophie, des secrets des sociétés secrètes, des secrets du culte religieux, de la science et de l'art.
Ce verbe prend dans le cadre du jeu de rôles la connotation de révéler les secrets internes du personnage. Car, de par son initiative, il agit sur le cours de l'histoire, il agit sur ou avec ou sans les autres. Le joueur organise mentalement les événements que le meneur de jeu propose. Dés qu'il annonce son intention d'agir, il agit de sa propre initiative.

L'initiative est un des piliers de la cohésion du jeu. Regardez pourquoi les enfants se disputent, les enfants de tous âges; «C'est mon jouet«, «non le mien, je l'ai vu le premier». Regardez pourquoi les collègues se disputent; «C'est mon projet, non le mien, c'est moi qui ai donné l'idée de base le premier.» Les pugilats d'adultes ne sont pas très éloignés des bagarres d'enfants.

La psychologie du développement a mis ce phénomène en évidence. Pour que l'enfant se développe harmonieusement avec son environnement, il doit se SENTIR ACTEUR de ses gestes et des ses actions. L'initiative fait intégralement partie du psychisme humain. Cela ne s'apprend pas, c'est «une ligne de programme qui fait partie de la machine. C'est un software de base». «C'est comme s'ils m'avaient arraché quelque chose» dira le fonctionnaire à qui on a mis son projet à la poubelle.

A partir de ce moment, le meneur de jeu ne peut plus revenir en arrière et transformer la scène. S'il le fait, ce sera au péril de la cohésion générale du groupe. Car le groupe de joueurs s'est déjà fait toute une représentation mentale de cette scène. En changeant ce qu'il dit, sans demander l'accord du reste de la table, le meneur de jeu brise l'harmonie fantasmatique.

Lorsque le joueur sent qu'il perd l'initiative de ce que pense et agit son personnage, il se transforme en spectateur. Il ne participe plus mentalement. Il ne joue plus. Il regarde une mini pièce de théâtre devant lui mais il n'est plus dans le coup. Pourquoi cela? Parce que si le joueur sent le meneur le manipuler à sa volonté, l'initiative de son personnage, la confiance se volatilise. Car nous avons tous une peur bleue d'être manipulé. «Si je sens de la manipulation, Je me protège, je plaque tout car je ne contrôle plus rien , courage fuyons»; dirait le psychisme effrayé.

L'initiative est donc une valeur fondamentale pour le joueur. Dans le jeu Psychonautes2027, l'initiative sera testée sur la cote de la caractéristique de base qui se nomme l'agilité. On utilise aussi parfois la cote de l'habileté, ou encore de l'intelligence,... Le principal est que le jeu sur l'Initiative possède une cote écrite sur la feuille de personnage. Les autres joueurs et le meneur peuvent alors se référer à une note concrète, la même règle écrite pour tout le monde. Ce mécanisme fait partie de la confiance de base nécessaire.

Dès que la table possède la même règle de référence ET que tous l'acceptent, le déroulement de l'histoire fantasmée peut se vivre harmonieusement. Les frustrations des uns et des autres viennent se confronter à la règle acceptée par tous. Voilà pourquoi le jeu de rôles n'est pas accessible par tout le monde. Un psychopathe est incapable de respecter une règle qui ne sort pas de lui-même. Il n'accepte pas d'harmoniser sa fantasmatique avec autrui. Cela n'implique pas que toutes les personnes qui ne savent pas jouer sont des psychopathes. La capacité de « laisser de l'initiative aux joueurs » est une qualité primordiale pour un meneur de jeu. L'initiative fantasmée est le moteur de la machine à rêver. Alors si vous la muselez, vous réduisez en même temps le rêve. Sans rêve, pas de pensée créatrice ni d'application des idées créatrices....
Il est tout aussi clair que « laisser l'initiative « ne signifie pas laisser faire d'une manière débridée les fantasmes des joueurs. Le rôle de meneur est évidemment de mettre en forme un récit interactif et donc d'en» cadrer l'initiative «.

En pratique : Comment favoriser l'estime de soi.

DURANT LA PARTIE DE JEU DE RÔLES ?

Nous avons déterminé cinq axes de recherche très faciles à observer. En fait un meneur de jeu accueillant et bienveillant réalise déjà une grande partie de ces tâches spontanément. Cette liste n'est pas exhaustive ni obligatoire, il s'agit d'un guide de recherche :

- le développement du joueur assis à la table;
- le développement du personnage incarné;
- la gestion de l'angoisse de la mort, de la perte, de l'impuissance;
- L'initiative mène à l'autonomie.
- la socialisation, bien-être du groupe et plaisir individuel.

Le développement du joueur assis à la table

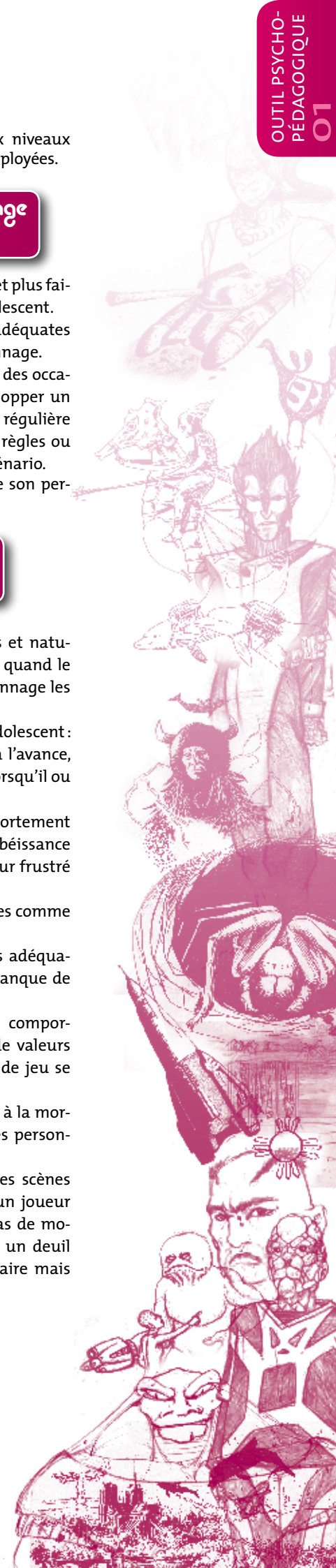
- Être présent de façon chaleureuse auprès de tous les participants (joueurs et meneur).
- Établir des règles de jeu peu nombreuses, claires et facilement assimilables.
- Utiliser un langage valorisant lors du tour de parole pour offrir un temps respectable à la description des actions de chacun.
- Manifester adéquatement votre intérêt de leur succès et de l'évolution du personnage et du joueur. En différenciant toujours bien les deux niveaux (joueur-personnage) dans les phrases employées.

Le développement du personnage incarné

- Souligner les compétences (plus fortes et plus faibles) du personnage interprété par l'adolescent.
- Favoriser l'expression des émotions adéquates du joueur lorsqu'il interprète son personnage.
- Fournir fréquemment aux adolescents des occasions de connaître le succès et de développer un sentiment de compétence, ceci de façon régulière mais sans compromettre le respect des règles ou des attentes de l'univers de jeu ou du scénario.
- Assurer un développement continu de son personnage d'une partie à l'autre.

Gérer l'angoisse de la mort, de la perte, de l'impuissance...

- Faire vivre des conséquences logiques et naturelles suite au manquement aux règles quand le joueur les transgresse et quand le personnage les transgresse aussi.
- Contrôler les facteurs de stress chez l'adolescent : préparer les changements importants à l'avance, aider à trouver des façons de se calmer lorsqu'il ou elle est stressé(e).
- Éviter de réagir directement au comportement provocateur, confrontant ou de désobéissance passive ou active manifesté par un joueur frustré ou le groupe entier.
- Utiliser constamment le cadre des règles comme point de référence.
- Proposer une séance de modifications adéquates des règles si celles-ci pèchent par manque de clarté.
- Encourager les apprentissages et les comportements positifs des joueurs vis-à-vis de valeurs positives, même et surtout, si l'univers de jeu se révèle être fort morbide.
- Ne pas exprimer de complaisance face à la morbidité ou à la destructivité excessive des personnages dans le scénario.
- Proposer beaucoup de descriptions des scènes vécues et un réconfort dans le cas où un joueur perd un personnage qui lui est cher (pas de moqueries dévalorisantes) pour permettre un deuil du personnage « physiquement imaginaire mais affectivement réel ».



L'initiative mène à l'autonomie

• Amener le joueur à comprendre que les résultats des entreprises de son personnage sont des suites de stratégies et de moyens employés.
• Faire émerger ses raisonnements illogiques (menant à l'échec) en les discutant sans jugement.
• Amener à accepter les échecs de situations scéniques mêmes si parfois elles coûtent la vie du personnage, voire du groupe d'aventuriers tout entier.
• Rebondir, encore et toujours, sur les compétences de la feuille de personnage pour débloquer une situation d'échec.
• Valoriser les actes d'initiative contenant de la créativité.
• Valoriser la persévérance dans la poursuite de ses objectifs, inciter à se corriger lui-même et, ou avec l'aide de son groupe.

La socialisation, bien-être du groupe et plaisir individuel.

• Susciter sa motivation pour faire évoluer son personnage, le scénario en cours, les relations avec les autres membres du groupe et enfin les PNJ.
• Améliorer la relation avec les autres participants du groupe si des tensions sont ressenties.
• Adopter des attitudes et des attentes positives pour tous les membres du groupe, même si certains ou certaines sont plus méritants que d'autres.
• L'aider à planifier ses actions sans devenir « dirigiste »
• Fournir aux joueurs de nombreuses occasions de participer à l'aventure, en leur faisant réaliser des jets de dés sous les compétences se trouvant inscrites sur la feuille de personnage. Afin de leur donner des chances de réussir et donnez-leur les indices, encouragements, rétroactions, corrections et, ou secondes chances nécessaires.
• Être un meneur mature en qui on peut avoir confiance.

APRES LA PARTIE DE JEU DE RÔLES ?

La grille de débriefing

La grille-ci contre, remplie à chaque séance constituera le baromètre évolutif de la personne. L'objectif à atteindre est clairement la sociabilité la plus adéquate possible pour les joueurs comme pour le meneur.
Dans vos relations avec les joueurs, il est essentiel de posséder un bon sens de l'humour, ainsi que d'être capable de rire de vous-même et de souligner les drôleries de certaines situations.
Exercez-vous plusieurs fois à remplir la grille de lecture. Ensuite vous serez plus à votre aise pour interpréter les différents comportements aux adolescents lors d'un groupe de paroles de debriefing entre chaque partie. De la sorte, les participants possèdent l'opportunité de maturer consciemment leurs comportements. Par la suite l'estime de soi s'engrangeant, les adolescents assumeront mieux leur choix et les conséquences de leur choix, et ce dans un cadre ludique et socialisant.
L'estime de soi ne peut s'initier que dans la réciprocité vraie. Cela implique un droit de regard de ce que fait le meneur de jeu sur les joueurs, et à l'inverse des joueurs sur le meneur. Il est aussi évalué dans la grille de lecture prévue pour le debriefing du meneur de jeu.
Cette grille se remplit immédiatement à la fin de la partie. Une fois remplie chacun remet ou lit son document et un échange clairement constructif doit faire émerger le désir de s'améliorer de part et d'autre à la fin de l'échange.
On constate alors que l'action bi-latérale est indispensable pour la constitution de l'estime de soi. Cette grille de debriefing sera strictement utilisée dans une atmosphère de convivialité, sans aucune obligation d'aucune sorte. Les informations récoltées serviront à améliorer la virtuosité du meneur, le chef d'orchestre aux prises avec une symphonie interprétée par chaque membre réuni autour de la table. Bien entendu, il ne s'agit que d'un guide, un canevas que vous pouvez adapter à votre guise. Laissez également les joueurs y apporter des modifications significatives si elles sont justifiées, au sein du groupe où vous jouez.

GRILLE DE DÉBRIEFING DES JOUEURS

Jeu Interprété: ..... **Date:**.....

Titre du Scénario: ..... **Nombre joueurs:**.....

❶ L'histoire vous a-t-elle intéressé ?

Le point fort ? Le point faible ? .....
.....
.....
.....
.....

❷ Connaissance et application des règles.

Le MJ a-t-il fouillé X fois dans le bouquin de base, était-il cohérent dans son interprétation des règles, sa connaissance de l'univers a-t-il enrichi l'expérience collective ?.....
.....
.....
.....
.....

❸ Interprétation des PNJs.

Vous l'aurez sans doute constaté, plus le MJ interprète ses personnages avec enthousiasme, plus les joueurs seront motivés pour faire de même, c'est donc un point important à évaluer.

Indiquez si les PNJs étaient en majorité

Excellents, ...
.....
Bons, ...
.....
Moyens .....
.....
voir Médiocres .....
.....
au pire, Plus jamais ça.....
.....

❹ Les confrontations et autres épreuves requérrant les jets de dés.

Sont-elles brouillonnes/floues et inconsistantes ? .....
.....
Ou cristallines et précises comme les scènes d'un film haute résolution? .....
.....
Ou encore purement mécaniques, sans émotion? .....
.....

❺ Le rythme de la partie.

Les 5 à 6 heures de la partie vous ont-elles paru rapides, ou avez-vous ressenti le poids de trop nombreux temps morts ?
.....
.....
.....
.....
.....

❻ L'ambiance.

Vous êtes vous senti bien immergé dans l'univers du jeu ? Les joueurs indiquent s'ils se sont amusés et le niveau d'émotion partagée. C'est le critère principal qui englobe tous les défauts / qualités indiqués dans les catégories précédentes. .

.....

Avez-vous essuyez des larmes de regret ou des fous rires?.....

.....

❼ Auto-Evaluation.

Le joueur a le droit de se noter lui-même, s'il le désire. Il indique s'il s'est trouvé :

Excellent, ...

.....

Bon, ...

.....

Moyen .....

.....

voire Médiocre .....

.....

au pire, Plus jamais ça.....

.....

Ou au contraire « a tiré le groupe vers le haut. » .....

.....

❽ Lequel des points précédents est le plus important à évaluer pour vous ?

①, ②, ③, ④, ⑤, ⑥ ou ⑦

.....

.....

.....

.....

.....

❾ Echange autour des différents thèmes visant à la meilleur intériorisation et la remise en question, si nécessaire, pour la prochaine partie. Ce point est optionnel car il prend au moins 1/2 heure d'échanges uniquement bienveillants.

Cette grille de Débriefing sera strictement utilisée dans une atmosphère de convivialité, sans aucune obligation d'aucune sorte.

Les informations récoltées serviront à améliorer la virtuosité du Meneur/Chef d'Orchestre au prise avec une symphonie interprétée par chaque membre de la table.

Laissez les joueurs y apporter des modifications significatives si elles sont justifiées, au sein du groupe où vous jouez.

.....

.....

.....

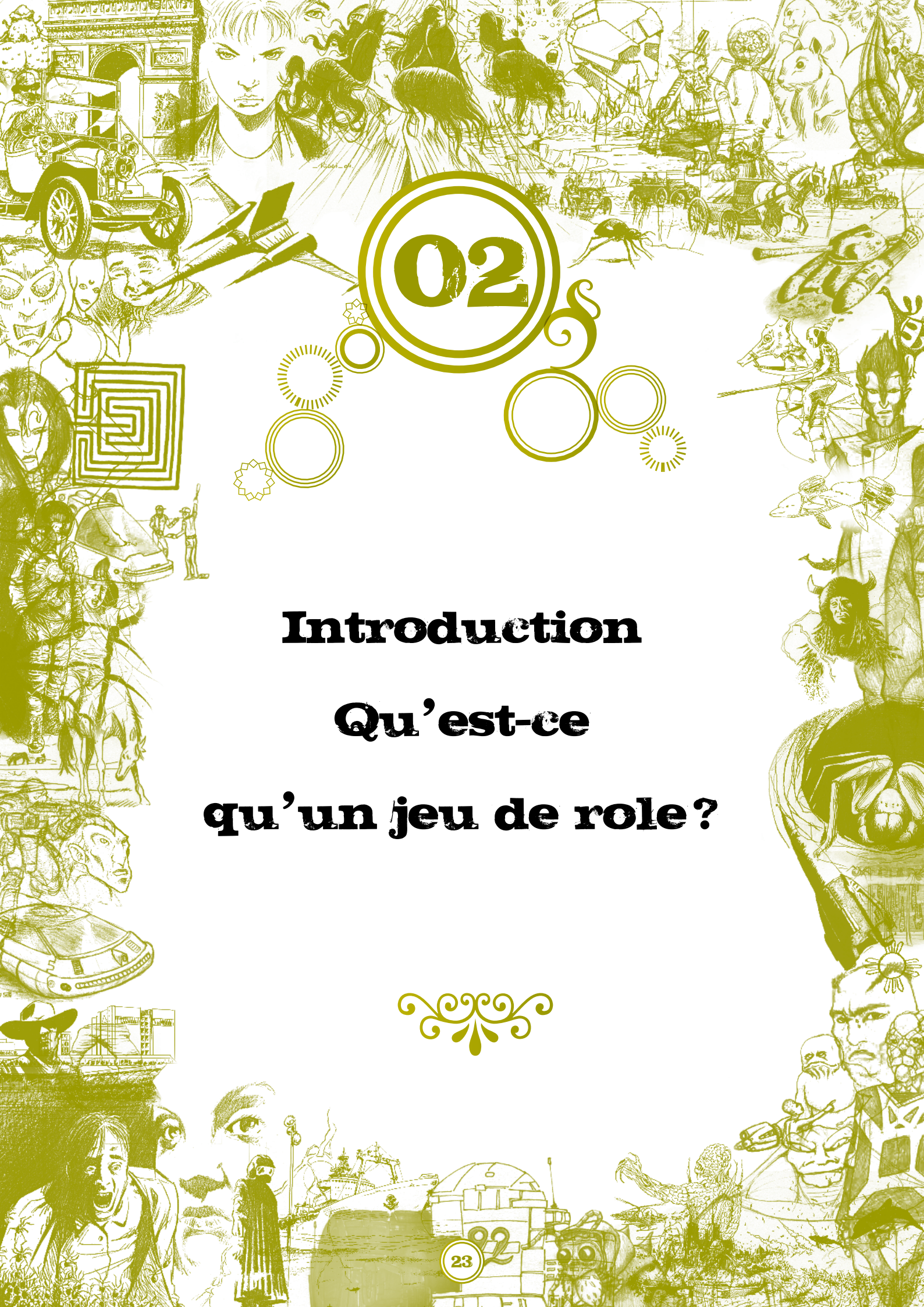
.....

.....

.....

.....

.....



02

Introduction

Qu'est-ce qu'un jeu de role?

02.1 Introduction

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle ?

Qui sont les protagonistes ?

UN JEU DE RÔLES EST UN JEU DE SOCIÉTÉ qui se déroule autour d'une table. En cours de jeu, on nommera les personnages des joueurs des personnages joueurs (PJ). Tandis que les personnages imaginés et interprétés par le meneur seront appelés des personnages non-joueurs (PNJ).
La personne responsable de l'ambiance autour de la table et du respect des règles est appelée le meneur (MJ). Il est bien évident que les PJ et les PNJ sont soumis aux mêmes règles tout au long de la partie. Les règles proviennent du livre de base que vous tenez entre les mains et on s'y réfère à chaque fois qu'une situation particulière le réclame.

En résumé, autour de la table, se trouvent le meneur de jeu (MJ) face à ses joueurs. Chaque joueur interprète un personnage. (le PJ, abréviation de personnages joueurs). Ils seront soumis aux péripéties d'une aventure que l'on nomme le scénario.
Le meneur interprète tous les personnages que rencontrent les PJ, ces personnages non-joueurs (PNJ). Le meneur décrit une histoire imaginaire et les joueurs vont interagir dans le scénario en cours. Comme un jeu d'interprétation théâtrale ou la scène de représentation est ramenée autour d'une table de jeu.
Parfois, le meneur a besoin de s'isoler avec un joueur pour lui transmettre des informations utiles à son propre personnage.
Le rôle du meneur est donc double : d'une part, avant la partie, il conçoit les situations que vivront les PJ, et d'autre part, durant la partie, il rendra ces situations aussi attrayantes et crédibles que possible.
Les rôlistes utilisent le terme de scénario pour décrire ces situations.
Le projet est de résoudre la quête que relate le meneur. Les joueurs qui évolueront dans l'univers des «Psychonautes 2027», interpréteront une nouvelle espèce de psychothérapeutes en l'an 2027 Ap.-JC.

Lors de la partie, le MJ :
• Est le médiateur structurel du jeu (mise dans l'ambiance, descriptions des lieux, respect des règles ainsi que l'adaptation de celles-ci à la situation, etc.)
• Assure également la prise en charge des personnages que les PJ rencontreront au cours de la partie (humains, animaux, monstres menaçants, etc.), bref, il incarne les PNJ.
Toutes les situations ne pouvant être réglées par la parole seront arbitrées par un jet de dé, dont le résultat aura pour conséquence soit la réussite soit l'échec plus ou moins fort de l'action décrite par le joueur.

Le système de règles du jeu utilise essentiellement les D100 : dés de pourcentage aussi appelés dés à « cent faces ». Psychonautes2027 propose des personnages possédant des compétences classiques pour agir dans l'aventure et d'autres très psychonautiques : projection environnementale, chakras, Écran mental ou encore étourdissement psychique... Pour gouter à la finesse particulière de ce jeu.
Le contexte du jeu se déroule dans un monde où les « Homo Sapiens », c'est-à-dire vous et moi, avons donné naissance à une nouvelle espèce humaine que nous appellerons les « Homo Persona Gaia ».
Cette nouvelle espèce d'humains possède des pouvoirs psychiques et des capacités extra-sensorielles très étendues par rapport à l'Homo Sapiens. Ils sont capables « de glisser » dans l'inconscient d'autrui pour y réaliser une cure « choc » inconnue de nos jours.
Les parties de jeu se déroulent donc dans l'inconscient de l'espèce la plus destructrice de la planète c'est-à-dire : nous, les êtres humains.

Après la fin de la troisième guerre mondiale en 2020, les Persona Gaia ont proposé des centres de cure aux gouvernements en place. Dans ces centres de thalassothérapie, les psychonautes allaient agir en tentant de soigner les esprits dérangés - perturbés - des Homo Sapiens. Les nouveaux humains très minoritaires en ce début de troisième millénaire cohabitent avec les Homo Sapiens. À l'égal des hommes de Néanderthal voyant arriver par vagues successives les hommes modernes de l'est et du sud de l'Europe, les célèbres Cro-Magnon. Nous assistons une fois de plus à la cohabitation « forcée » de deux espèces distinctes sur la surface d'une même planète. Cette situation est inédite depuis trois millions d'années. Époque où existaient une dizaine de races d'« Homo » différents sur le continent africain. Conscients de leurs capacités hors du commun, et quelque peu enviables, les Homo Persona Gaia ont préféré se

révéler très graduellement au reste du monde afin d'éviter un nouveau cataclysme fratricide.
Le meneur de jeu propose aux participants des histoires (scénarios) dramatiques, romanesques et fantastiques agrémentées d'aventures palpitantes à vivre. Les rôlistes doivent y trouver « une solution suffisamment acceptable ». Les scénarios seront donc des sortes de quêtes à réaliser pour atteindre un but.
Plus le profit est global et plus le patient désigné se sentira soulagé à la fin de l'intervention psychique. Les patients désignés ne sont autres que les Sapiens dirigeants et autres citoyens qui passent par le centre de Palau.
Les joueurs recevront alors des bonus qui leur permettront d'améliorer les compétences de leurs personnages (PJ).
Un jeu de rôle propose une histoire pleine de rebondissements, d'excitations et de dangers.
Les actions des joueurs engendreront des conséquences dans l'univers inconscient du patient visité. Pour les joueurs autour de la table, l'histoire se tisse au fur et à mesure des dialogues, tandis que pour les psychonautes, les conflits pourront se résoudre soit par la discussion, soit par l'utilisation de leurs pouvoirs psychiques soit encore par la confrontation physique.
Cela signifie que si le patient vit son monde intérieur de manière identique à celle du Far-west, les PJ se retrouveront « rematérialisés » dans une grange. Le groupe incarnera des cow-boys qui se trouvaient là. Ils seront donc complètement équipés comme des cow-boys portant le revolver au côté ; le cheval sellé dans son box. Instantanément, ils possèderont les souvenirs des PNJ.
Souvenirs qui seront livrés par le maître de jeu lorsque les psychonautes entrent dans leur avatar incarnation – respectif.
Au début de la partie, les joueurs ont tout intérêt à observer avec attention sans trop interférer pour savoir dans quel type d'environnement « ils ont glissé » et apprendre au plus vite les règles du monde où ils vont évoluer.
Donc, dès l'introduction, les scénarios doivent proposer des éléments significatifs pour aider les joueurs. Un jet de dés sera nécessaire pour tester la compétence utilisée selon l'analyse de la situation. C'est, entre-autres, le moment où le meneur décrit, avec beaucoup de détails, le monde imaginaire dans lequel les psychonautes s'incarnent.
Le chapitre suivant, Introduction à l'univers, vous introduira au traumatisme le plus grave de notre époque. En 2027, la planète Gaia, la terre, vient de subir les ravages de la guerre la plus dévastatrice de tous les temps. Devinez-vous pourquoi elle se nomme le Second Déluge ?

Principe de base

Le matériel strictement nécessaire pour jouer à «Psychonautes 2027» est très limité. Vous aurez uniquement besoin du livre de base, d'un scénario, de dés, des feuilles de personnage et de quoi écrire.

Le livre de base

Vous le tenez entre les mains. Ce livre contient toutes les informations nécessaires à une simple partie ou à une campagne complexe. L'ouvrage vous propose tant l'univers cadre dans lequel votre personnage évoluera qu'une description détaillée des règles régissant la création de ce dernier, de ses caractéristiques, compétences physiques et psychiques et des combats.

Le scénario

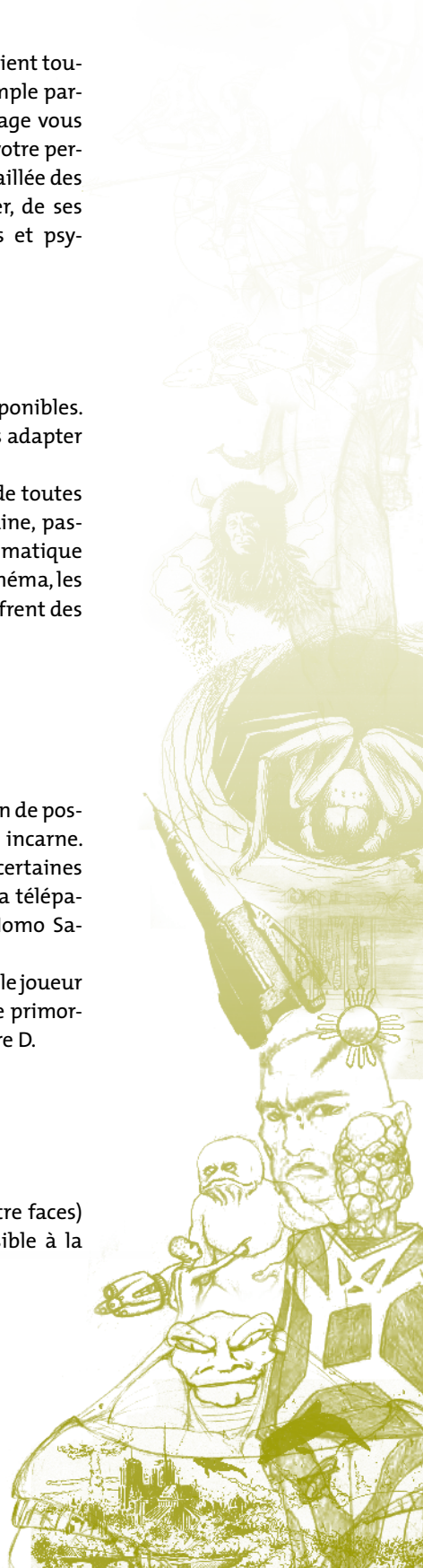
Différents scénarios, pré-écrits, sont disponibles. Le meneur peut les jouer tels quels ou les adapter en fonction de ses joueurs.
Mais chaque meneur est libre d'en créer de toutes pièces sur base de toute aventure humaine, passée ou présente, réelle ou virtuelle, pragmatique ou mythique. L'histoire, la littérature, le cinéma, les mythes et légendes, les jeux vidéos, etc. offrent des champs d'investigations infinis.

Les dés
Généralités

En matière de jeu de rôles, le joueur est loin de posséder le savoir faire du personnages qu'il incarne. D'autant que dans «Psychonautes 2027» certaines compétences telles que la télékinésie et la télépathie sont hors du champ d'action de l'Homo Sapiens moyen !
Les actions physiquement irréalisables par le joueur seront donc réglées à l'aide de l'accessoire primordial de tout rôliste : le dé, abrégé en la lettre D.

Types de dés

• D4
Il s'agit d'une tétraèdre (pyramide à quatre faces) dont le résultat est le chiffre vertical lisible à la base de l'objet.



• D6
Est-il besoin de présenter cet accessoire de jeu aussi vieux que le monde ?
• D8-D10-D12-D20
Il s'agit d'octaèdre, décaèdre, dodécaèdre et isocaèdre dont le résultat est le chiffre lisible au sommet de l'objet.
• D100
Bien que réalisable, le dé à cent faces poserait de trop grands problèmes d'équilibre étant donné sa forme qui commencerait à ressembler à une sphère.
Ne parlons même pas de la petitesse des chiffres !
Le jet de pourcentage ou D100 consiste en un jet simultané de deux D10. Un résultat donnera les dizaines, l'autre les unités (100 étant réprésenté par 00). Plusieurs cas de figures sont envisageables, selon les dés :
→ Un seul dé : un premier jet annonce les dizaines, un second les unités.
→ Deux dés identiques : le premier dé lancé annonce les dizaines, le second les unités.
→ Deux dés différents : maître et joueurs s'accordent avant la partie sur le dé des dizaines et celui des unités...

Lecture des résultats

Chaque personnage étant défini numériquement, le résultat des dés tranchera la réussite ou l'échec (partiel, total, critique) de l'action engagée.
Le principe fondamental étant d'obtenir un résultat inférieur ou égal à la valeur testée. Une valeur de 10 % n'offre donc qu'une probabilité de réussite de... 10 %. Autrement dit, plus la valeur incriminée est grande, plus le joueur a de chance de réussir l'action engagée.

Le matériel indispensable

La valeur de la caractéristique ou de la compétence incriminée donne une idée précise de la maîtrise du personnage dans ce domaine.
→ 10 % : scandaleusement faible, voire handicapante pour les autres joueurs.
→ 30 % : basique, le minimum à la création du personnage.
→ 50 % : moyenne, une chance sur deux de réussir.
→ 80 % : très bonne,
→ 90 % : excellente, niveau expert.
→ 100 % : totale, votre personnage est passé maître dans son art.

(Encart gaïen)
Par exemple, au cours d'une mission, les joueurs doivent libérer un pilote de chasse allié, éjecté de son appareil furtif et retenu prisonnier afin d'être interrogé sur la technologie de son avion. Au sein de la caserne militaire ennemie, il est enfermé dans un bloc-prison protégé par un système de sécurité géré par une centrale informatique. Vêtu d'un uniforme ennemi et ayant accès pendant un cours instant à ce central, Daniel Riketti, doté d'une compétence de 80 % en Programmation tente de lever cette sécurité.
Le joueur lance le dé, le meneur interprète le résultat avec imagination mais impartialité:
→ de 95 à 100, c'est un échec critique ; la sécurité n'est pas levée, l'ordinateur déclenche l'alarme générale, annule son badge électronique et se met en mode veille.
→ 91, échec ; la sécurité n'est pas levée et l'ordinateur se met en veille sans déclencher l'alarme.
→ 81, échec simple ; la sécurité n'est pas levée, mais il est possible de retenter le coup.
→ 80, réussite simple ; la sécurité est levée.
→ 10, réussite notable ; la sécurité est levée dans tout le camp adverse.
→ 05 à 01, La réussite est critique ; la sécurité est levée dans tout le camp et l'ordinateur ouvre les serrures électroniques des cellules.

Feuille de personnage

La feuille de personnage est un élément essentiel de tout jeu de rôles. Elle regroupe en une page les valeurs définissant la réalité de votre personnage, son savoir-faire, son état de santé physique et psychique ;etc. Reportez-vous au chapitre 6 Création du personnage pour en connaître tous les détails.
La feuille de personnage est disponible en annexe 1, photocopiez-la autant de fois que nécessaire.
Il est d'ailleurs conseillé au meneur d'en avoir une réserve vierge en sa possession (les surprises ne sont pas rares dans l'univers des jeux de rôles), ainsi qu'une série de feuilles déjà remplies (pour avoir une réserver de personnages « pré-tirés »).

Papier et crayon

Le maître et les joueurs devront, sans aucun doute, noter certains éléments en cours de partie, pour mémoire ou calcul, par exemple. Le meneur pourra également être amené à transmettre des informations confidentielles à un joueur en particulier, ou inversement. Un bloc de feuilles de notes, un crayon et une gomme par joueur sont donc un petit matériel fort utile en cours de partie.

02.2 L'unité de temps

Le tour de jeu ou d'action dure dix secondes. Pendant un tour d'action vous avez le temps de réaliser :

Celui qui possède la plus haute initiative en Psychisme commence, le tour de jeu psychique.

• Une action psychique est lancée.
• Un Écran mental se dresse automatiquement dés qu'une action psychique est entamée.
• La conséquence de l'action psychique est décrite... ainsi que l'action simultanée de l'adversaire qui peut aussi réaliser une action psychique sur les aventuriers.

Celui qui possède la plus haute initiative en Agilité commence, le tour de jeu physique.

• Le joueur peut réaliser une seule action physique sur le tour. Il ne peut pas en réaliser deux.
• Echanger une passe d'arme en combat physique, celle-ci incluant :
→ Une attaque physique (avec une arme ou sans arme) sur un adversaire.
→ Une parade de l'adversaire avec une arme / bouclier
O U un jet en esquive.
→ Un calcul d'absorption = points de dégâts absorbés par l'armure, le reste de l'attaque blessant l'ennemi.
→ ET l'action simultanée de l'adversaire qui attaque à son tour, le personnage joueur.
→ Le joueur réalise le calcul d'absorption de l'armure de son personnage, le reste blessant l'avatar.

Cette méthode de simulation vous permet de réaliser à la fois une compétence psychique ET une compétence physique dans le même tour. Donc chaque joueur peut jouer réellement deux fois par tour. Voilà pourquoi il faut absolument cadrer, les joueurs qui voudraient réaliser 40 gestes différents lors de son tour d'action.
Vous pouvez aussi prendre le « tour d'action » pour ne pas bouger. Le joueur observe ce qui se passe, tout en réalisant un jet de compétence Analyse de la situation.

Si votre jet de dés est réussi alors vous pourrez bénéficier d'un bonus de 20 % rajouté à l'ensemble des actions que vous entreprendrez au tour prochain. Comme vous pouvez le constater le temps ne joue pas toujours contre vous, parfois il est un bon allié.

02.2A L'unité de lieu

L'unité de lieu est capitable pour savoir où se trouvent vos personnages lors des phases intenses de jeu. Qui est derrière qui, qui est devant qui ? A quelle distance suis-je de ma cible ? Quelle est la distance pour sauter ce fossé ? Quelle est la hauteur de la paroi ? L'espacement entre les deux berges d'une rivière ?

La description des lieux et des distances dans la scène vécue aident considérablement les joueurs dans leur fantasmagorie collective.
Conseil aux meneurs néophites : Respectez les unités de temps et de lieux pour rester toujours bien clair face aux situations qui vont se succéder les unes à la suite des autres pour former une histoire suivie. Nous appelerons cette manière de jouer : réaliser des actions simples.
Les meneurs aguerris ainsi que les vieux routards désireront combiner leurs compétences psychiques avec des actions physiques. Le jeu le permet car la règle est que les action psy se réalisent avant les actions physiques mais rien n'empêche le joueur de retarder son action psy pour la réaliser après son action physique. Mais attention pour réaliser un mode de jeu : en actions complexes, il faudra que votre groupe de joueurs soit solidaire et bien souder par la complicité pour discuter des règles en cours de partie.

Au début du tour de jeu :
Le meneur commence le tour en voyant quel personnage possède le plus haut score de psychisme,... et ainsi de suite par ordre décroissant. Ensuite chaque joueur décrit l'action qu'il désire réaliser.

Ensuite le meneur demande qui possède la plus haute caractéristique en agilité pour commencer les actions physiques. Nous vous conseillons de créer une petite table relative à ses joueurs avec 4 cotes l'agilité, le psychisme, la constitution et les phobies:

Date				Nom du scénario		
Prénoms des joueurs	Prénoms des psychonautes	Noms des avatars	Score en psychisme	Score en agilité	Score en constitution	Les phobies des psychonautes
Sylvie	Annick	Ibrahim Souk	35 (4)	34 (5)	45	Foule 40%
Corine	Narov	Julien de la Tourbe	46 (1)	40 (3)	36	Boulevard 36% Eclair 42% Geigha 40%
Jean	Asunk Lee	Béatrice de Maison Neuve	43 (2)	53 (1)	46	Eclair 31% Froid 38%
Pierre	Jean-Charles	Etienne du Triboulet	46 (1)	30 (6)	54	Eclair 20% Lumière 42%
Hélène	Chiara	Francis Navarre	42 (3)	39 (4)	39	Obscurité 40%
fred	Ridgy	Kurt Fritz	29 (5)	42 (2)	54	Squalophobie 40%

En un clin d'oeil le meneur gère son groupe et répartit mieux la parole, pour éviter les confusions autour de la table de jeu.

02.3 Les Règles Ante-scriptum

DANS LA MAJORITÉ DES CAS, le plaisir de l'aventure doit primer sur les règles. Celles-ci ne doivent pas alourdir le rythme et l'harmonie du jeu.

Elles doivent, au contraire, le fluidifier en offrant aux joueurs ainsi qu'au meneur l'opportunité de vivre des aventures imaginaires extraordinaires. Cela n'est possible que si les joueurs « sentent » qu'ils peuvent développer leur créativité.

Comme Gene Roddenburry le disait en mettant en scène les premiers épisodes de la série Star Trek en 1966. « La technologie ne doit jamais faire obstacle au show ».

Les règles ne sont pas là pour brimer, mater ou contrôler les joueurs. Elles sont là pour donner une structure, une couleur, une odeur... Elles sont là pour aider à construire une fantasmagorie collective. Les unités de temps et de lieu, si chères au théâtre et au cinéma doivent aussi être respectées dans Psychonautes2027.

Le plaisir et l'héroïsme d'une partie ne doivent pas venir d'une manipulation abusive des règles mais ils doivent émerger du partage, de la collaboration dans une histoire simple et « réaliste» même si elle est générée grâce à notre pensée imaginative.

Les règles représentent aussi la capacité d'écouter et d'obéir à certaines contraintes. Le jeu de rôles permet justement de ne plus obéir passivement par crainte des représailles, mais d'obéir activement en cherchant l'ensemble des solutions alternatives pour résoudre le problème.

Le jeu de rôle est une activité humaine maturante car jouer avec des règles est la meilleure manière de les intégrer. Une assimilation porteuse pour la personnalité humaine, une assimilation qui aide l'individu à faire des choix dans sa vie.

Les règles emprisonnent t'elles ou au contraire, sont-elles libératrices ?

Souvenez-vous encore et encore de la phrase célèbre de Gary Gigax, créateur de « Donjons & dragon » en 1975 : « les dés servent à faire du bruit derrière le paravent ... »

Le meneur peut à loisir utiliser les Persona Gaia décrites dans le livre du joueur pour agrémenter ses scénario. Si vos joueurs ont besoin d'aide ou si votre groupe n'est pas assez fourni, dans ce cas, introduisez un personnage du centre en mode PJ ou en mode PNJ dans votre équipe.

En général, ces personnages sont maîtrisés par le meneur, ils ne devraient rester que secondaires sous peine de frustrer la créativité de vos joueurs. Dans la mesure du possible, maintenez ces personnages centraux à «Psychonautes 2027», en vie.

Par contre, il peut aussi leur arriver moultes péripéties qui peuvent être à l'origine de nouveaux scénarios. Car les soignants aussi peuvent être soignés !

Encart: Autour d'une table...

Meneur : Vous arrivez à une centaine de mètres du chalet recherché et dont vous apercevez les lumières dans la nuit. Sur la terrasse qui surplombe une pente forte, un des six « gardiens », armé d'une vieille pétoire qu'il porte en bandoulière monte la garde.

PJ1 : Quelle est la nature des environs du chalet, comment se présente le terrain ?

Meneur : Le sentier est fait de caillasse et mène droit à la porte avant, les côtés du chalet sont encombrés par des ronces et des monticules de tessons de jarres brisées, tandis que l'arrière du bâtiment, surplombé de la terrasse est une pente d'herbes sauvages.
L'air est chaud et le vent porte de votre dos vers le haut de la colline. Les chauve-souris festoient d'une myriade d'insectes volant dans ce délicieux ciel d'été.

J1 : Les côtés sont impraticables, il nous reste à choisir entre le sentier non surveillé mais bruyant à cause des cailloux, ainsi que des déchets de poterie et l'herbe qui ne fera pas de bruit, mais ce coin est beaucoup plus risqué.

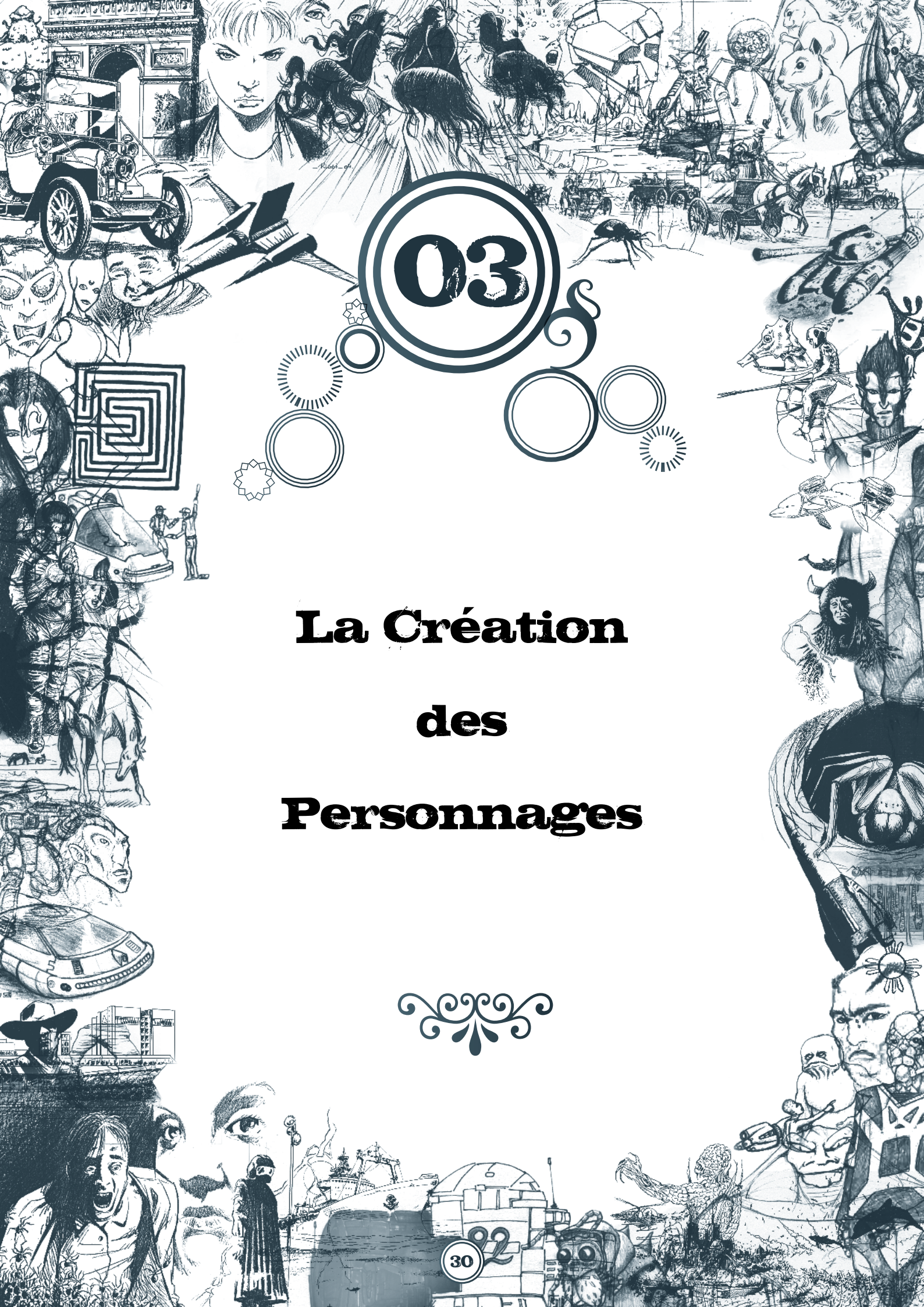
PPJ2 : Le « gardien » est-il équipé de lunettes de vision nocturne ?

Meneur : Non, grâce à la lumière émanant de l'intérieur, vous pouvez voir ses yeux. Il fait les cent pas sur la terrasse en fumant une cigarette roulée à la main.

PJ1 : Il n'est pas très attentif, le côté terrasse me semble plus facile d'accès. Que pensez-vous d'utiliser notre télékinésie pour...

Projet de BD Antonio

Comme vous le constatez, le jeu de rôle se déroule dans un échange interactif entre le meneur et les joueurs. Lors des phases d'actions plus intenses, les intéractions sont cadrées par les règles de l'unité de temps et de lieux. On n'agit pas n'importe comment lorsque l'on joue à un imaginaire collectif. Le meneur a besoin de structurer ses interventions pour que l'harmonie se dégage du jeu.



03

La Création des Personnages

03.1 La Création du personnage

Caractéristiques, compétences physiques et psychiques

Les joueurs possèdent entre leurs mains le début de la création de leur personnage. Le livre du meneur contient la suite et la fin de la création de la feuille de personnage.

De cette manière les joueurs peuvent prendre le temps d'investir les détails physiques et historiques du personnage, le meneur y incorporera les scores des caractéristiques et des compétences.

Continuons dés lors, la création initiée dans le livre des joueurs....

Dés que les joueurs ont lancé leur premier 1D10, il en ressort une situation initiale. Où était le personnage lors de la dernière grande guerre? (Table-ci dessous)

Ensuite les joueurs lancent 1D20 pour choisir leur cité d'origine.

Maintenant c'est au meneur d'apporter les modificateurs de jeu qu'induisent les situations d'origines.
La première ligne correspond au résultat du lancé du premier D4 du joueur.
La première colonne désigne les 4 caractéristiques qui seront modifiées.
Inscrivez ces nombres et ces chiffres sur la feuille de personnage dans les cases adéquates.

Table des modifications à la création du personnage:

	1·2	3·4	5·6	7·8	9·10	
Constitution	+10 %	+8 %	+6 %	+4 %	+2 %	
Phobie	aqua	pyro	agora	claustro	aucune	
Psychisme	+10 %	+8 %	+6 %	+4 %	+2 %	
Schizophrénie	-20 pts	-18 pts	-16 pts	-14 pts	-12 pts	

Si votre créativité vous inspire, n'hésitez pas à créer une nouvelle catégorie, propre à votre vision du monde, à la fin de la table. La place s'y trouve déjà. Vous lancerez alors 1D12 au lieu du 1D10 et vous inscrirez dans la dernière colonne le résultat d'un nouveau lieu d'origine pour vos psychonautes.

03.2 Les caractéristiques

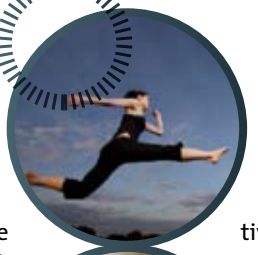
Les caractéristiques représentent les huit traits de base du personnage joueur (PJ) que vous allez interpréter au cours de la partie; à savoir l'Agilité, le Charisme, la Constitution, la Force, l'Habileté, l'Intellect, la Perception, et enfin le Psychisme.
Elles sont définies à l'aide de dés. À chaque fois que vous lirez « D6 », cela représente le dé à six faces, le dé classique que tout le monde connaît. Suivant la même logique, D20, D8, D4, etc. Signifient « dé à vingt, huit ou quatre faces ». Pour définir votre personnage, vous pouvez utiliser plusieurs méthodes de votre choix.

• Soit 1) vous additionnez pour chaque caractéristique de base la somme des dés d'un pack de base, c'est à dire 1D20+1D12+1D10+1D8+1D6+1D4.
La méthode la plus hétéroclite, la plus variée et quelque part la plus magique.

• Soit 2) vous lancez 6D10 et vous additionnez le résultat. Si le résultat est en dessous de 30, vous pouvez relancer jusqu'à obtenir un meilleur score.

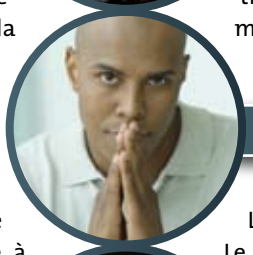
Inscrivez les huit cotes au crayon sur une feuille de papier.

Ces huit nombres constituent la base de votre personnage. Copiez-les maintenant au crayon sur votre feuille de personnage, dans les huit cases, dans l'ordre que vous les avez « tirés » aux dés. Le test de caractéristique servira à déterminer si le PJ réussit l'action qu'il désirait tenter. L'interprétation finale de l'action entreprise appartiendra toujours au meneur de jeu. Sauf s'il manifeste un aveuglement particulièrement pesant sur l'ambiance de la partie. Le travail du meneur est de fluidifier le cours de l'aventure et certainement pas de codifier l'histoire « d'une manière dirigiste ».



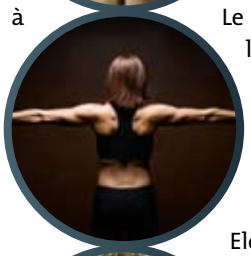
1. Agilité

La caractéristique de base: Agilité englobe toutes les actions des personnages impliquant la souplesse corporelle. Un jeu de rôles fantastique est un univers où les rixes sont fréquentes. Dans un souci de clarté et de fluidité, nous devons maintenant découper le temps pour bien séparer les actions en cours. Cela facilitera la description des scores par le maître de jeu. Lors d'une situation conflictuelle grave, le personnage (PJ et PNJ) possédant la plus haute agilité, commence à déclamer ses intentions, en premier. L'agilité est égale à l'initiative, celui qui possède la plus haute commencera premier le tour de jeu. Les autres viendront ensuite en ordre décroissant.



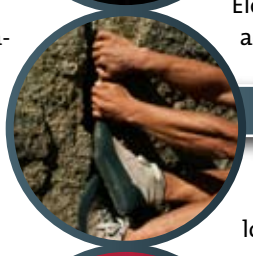
2. Charisme

La capacité de séduction de l'aventurier. Le charisme peut-être testé pour contrôler soit une approche en douceur d'un personnage ou d'un groupe; soit une manoeuvre pour garder l'autre à une certaine distance: « tenir en respect ». Le Charisme représente une séduction plutôt passive, alors que la compétence: Eloquence sera joué comme une séduction active.



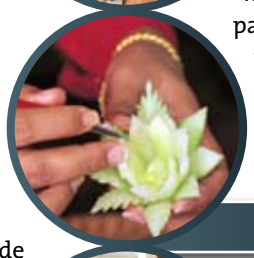
3. Constitution

Il s'agit de la force vitale du personnage lorsqu'il pénètre dans l'inconscient du patient désigné. Forte, robuste constitution ou malingre chétive, « la force de sa constitution résista jusqu'à la fin. Un corps et une âme ainsi bâtis semblent de granit » (Taine).



4. Force

Symbolise la force musculaire du personnage. L'ensemble des compétences qui nécessite un effort musculaire immédiat. Synonyme de tour de force, épreuve de force.



5. Habileté

Représentation symbolique des capacités manuelles et de la compréhension des mécanismes. Il s'agit des qualités qui le rendent apte à faire face à l'inconnu et à s'y adapter.

6. Intellect

Faculté de connaître et d'apprendre une matière intellectuelle (relation, corrélation, conséquence,

induction, déduction). Cette intelligence là permet de mieux se débrouiller dans les administrations ou tout grand système de tri d'informations, une bibliothèque, un laboratoire, une université, un ministère....

7. Perception

Un individu éveillé spirituellement possède forcément une perception « très large et très ouverte » de son environnement. Tandis qu'une personne névrosée ne voit plus rien de positif dans la vie. Elle ne voit plus rien du tout ; cela engendre la dysharmonie et le douloureux chaos intérieur.
En terme de jeu : le personnage possédant une faible perception (30 %), percevra assez mal son environnement. Cela signifie qu'il sera souvent surpris par des embuscades où qu'il restera aveugle aux faits évidents pour les autres. Tandis qu'un psychonaute très intuitif va très bien percevoir son environnement car sa capacité d'analyse perceptive est élevée (70 %).
À chaque fois que le scénario réclame un jet de D100 sous la caractéristique Perception cela englobe (la vue, l'ouïe, le savoir inconscient, le toucher cutané, le vécu d'anticipation temporelle, l'horloge interne, le goût, l'ultra-son de dauphin, l'odorat, l'imagerie infra-rouge, etc.)

8. Psychisme

Il symbolise la puissance mentale du personnage. Les points de psychisme serviront lors des conflits psychiques ou lors de l'utilisation de certaines compétences .
En combat psychique face à un Gardien ou un vampire, les tests sous la caractéristique de base psychisme vont donc se réaliser sous un score de plus en plus bas. Car les points de psychisme sont soustraits du nombre qui a été attribué à la création du personnage. Lors des confrontations réalisées par les personnages, si le score de psychisme tombe à 0, l'avatar meurt cérébralement dans l'inconscient et l'aventurier peut rester à jamais inerte dans son fauteuil de transfert, dans le monde réel en 2027...
Il meurt physiquement s'il n'est pas secouru par un psychonaute pouvant le soigner grâce à la compétence adéquate endéans les 1D4 tours de jeu. Les points de psychisme dépensés ou perdus ou vampirisés, ne sont récupérés que par des soins réalisés par les psychonautes entre eux grâce à l'utilisation de la compétence Chakra.

De l'utilisation des caractéristiques et des compétences.

→ la perte totale des points de constitution tue l'avatar et le malus sera une phobie : bénéfices secondaires négatifs

→ la perte totale des points de psychisme tue le personnage et le malus est l'alourdissement des points de schizophrénie ou le recul des points d'éveil.

→ la perte totale de la confiance des joueurs dans l'honnêteté du Meneur tue la partie et le plaisir de jouer !

Au balcon d'une cathédrale gothico-futuriste, de type Gotham-City, au-dessus du choeur...

MJ Au-dessous de vous, près de l'autel, le gourou de la secte, en grand uniforme et protégé par un champ de force, est prêt à s'emparer du cyber-calice aussitôt sa psalmodie terminée.
PJ1 Le méta-cardinal a été clair : plutôt détruire le calice, plutôt que de le voir tomber entre de mauvaises mains...
PJ2 J'ai une idée ! Je coupe la tête d'une des gargouilles de pierre à l'aide de mon sabre à pulsion.
MJ Réalise un jet en compétence Arme blanche pour vérifier la précision de ta coupe.
[Réussi, la tête de la gargouille est tranchée]
PJ2 Je lance la tête sur le cyber-calice.
MJ Tu auras besoin d'un jet en compétence Arme de jet pour la précision et de nouveau en caractéristique
Force étant donné la distance.
[Premier jet raté, second réussi]
MJ Le calice n'est pas détruit, mais est envoyé en bas de l'autel à une dizaine de mètres. Les 200 adorateurs du gourou tournent tous la tête dans ta direction...

03.3 Les tests de confrontation

Les caractéristiques peuvent être testées sur une action simple: un personnage réalisant un geste, ou sur une action complexe, deux personnages se confrontant dans divers types de comportements.

Première manière d'opérer

Les tests de confrontations se réalisent lors d'une confrontation d'un PJ et d'un autre personnage. Prenons comme exemple la confrontation amusante du célèbre bras de fer, les deux joueurs vont réaliser un test sous la caractéristique Force. Tant que les jets réussissent le bras de fer continue. Le premier qui rate son jet de force perd. Si les deux participants ratent leur jet, le bras de fer continue.

Si un raté critique est réalisé cela peut casser le poignet du joueur sur un résultat de 95 à 99 % et l'épaule sur un 00 (00 au D100).

Un jet raté critique entraîne de graves conséquences. Par exemple, un jet critique négatif au tir au bazooka pourraît signifier que le joueur vient d'exploser un co-équipier.
Un jet critique positif, une réussite critique, entraîne également des conséquences exceptionnelles.

Par exemple tel David et Goliath, un psychonaute armé d'un caillou pourrait terrasser un guerrier surarmé s'il obtient un score de réussite critique, à savoir, s'il lance le caillou avec tellement de précision et de force qu'il atteint un point vital.
S'il participe à un concours de tronçonneuse alors les tests de confrontation seront réalisés sous l'Habileté.
La confrontation se réalise aussi lorsque deux personnages sont jetés dans une fosse remplie de machines tueuses ou autres crocodiles affamés. Le premier ratant son jet d'Agilité sera blessé. Si les deux participants ratent leur jet en même temps, ils sont tous les deux victimes des blessures engendrées par les agresseurs.

Voici un autre exemple classique du genre : si un personnage est en combat au corps à corps et qu'il décide de rompre l'engagement, il réalise un jet de confrontation avec son ou ses adversaires :
• S'il réussit et que l'adversaire rate, il décroche sans se faire frapper dans le dos.
• S'il rate et que l'autre réussit, il peut le frapper au passage et il écopera le coup sans possibilité d'esquiver ou de parer.
• Si les deux réussissent leur jet d'agilité le fuyard s'en sort indemne.

Un concours théâtral, un passage à une audition cinématographique, passer un entretien d'embauche seront évalués sous le charisme.
Deux personnages se confrontant dans un jeu de savoir réaliseront des jets sous la caractéristique Intellect.
Une confrontation de magiciens et autres sorciers sera testée sous la caractéristique psychisme.
Deux personnages se dressent face à face et se bouchent le nez mutuellement, ils réaliseront un test en constitution pour déterminer lequel des deux manquera d'air avant l'autre et se retirera de la confrontation.

Seconde manière d'opérer

Les deux opposants jouent leur D100 et celui possédant la plus grande marge de réussite remporte la confrontation.
Par exemple : pour se faire remarquer de la princesse Niala, le PJ tente de remporter le concours de chant. Il lance les D100 et obtient 24 sur 48. Cela signifie que sa marge de réussite est de 22. Tandis que l'autre chanteur, un PNJ réalise un score de 39 sur 50. Sa marge n'est que de 11. Le publique ovationne alors le PJ pour qu'il remporte le prix du concours. Et de ce fait, il obtiendra son entretien particulier avec la princesse.

03.4 Les compétences

Après avoir établi les valeurs des caractéristiques de votre psychonaute, vous allez attribuer des valeurs aux compétences secondaires. Elles représentent des spécialisations développées à partir des caractéristiques de bases. La valeur de base des compétences est identique à celle de la caractéristique dont elle dépend. Par exemple, selon le tableau ci-contre, la compétence de base en Arts Martiaux est identique à celle de la caractéristique Agilité dont elle dépend. Pour améliorer les compétences, les joueurs disposent de 350 points qu'ils répartissent dans l'ensemble des 8 caractéristiques classiques et des 35 compétences, guidé par ses préférences. Si vos joueurs ne désirent pas calculer eux-mêmes les pourcentages, le meneur peut décider de leur alouer un bonus de 10% à chaque caractéristique ainsi qu'à chaque compétence classique. Les compétences psychiques seront traitées séparément plus loin.
Attention, cependant : à la création du personnage, les cotes de compétences ne peuvent pas dépasser les 60% à l'exception d'une seule qui peut atteindre 75%. Cette très bonne cote représente, la petite spécialité de tout un chacun... La compétence: psychisme **8.** sera gérée par la suite avec un autre corpus de règle. Idem pour le **9.** et le point **10.**

1. Agilité

Arts martiaux
Conduite de véhicule
Danse
Esquive

2. Charisme

Chant
Eloquence
Marchandage
Musique

3. Constitution

Armes blanches
Athlétisme
Efforts Soutenus / Mélée`
Escalade / Spéléo / Plongée

4. Force

Arme de jet
Commandement
Conduite Animalière
Natation

5. Habileté

Arme à distance
Armes lourdes
Mécanique
Piège-Sabotage

6. Intellect

Administration / Recherche
Technologies
Médecine
Programmation

7. Perception

Analyse de situation
Art / Esthétisme
Navigation-Orientation
Pister / Trouver Objets cachés

8. Psychisme

Attaque / Etourdissement psychique
Chakra
Écran mental
Projection environnementale
Projection mentale
Télépathie
Télékinésie

9. Les bénéfices secondaires positifs:

Il s'agit des nouvelles compétences que le psychonaute acquier au cours des aventures traversées.

10. Les bénéfices secondaires négatifs:

Il s'agit des blessures phobiques dont les psychonautes écopent pendant les rudes épreuves qu'ils subissent.

Lors de la création du personnage...
Imaginons la situation suivante : le joueur lance les dés pour obtenir ses valeurs de caractéristiques, comme décrit en page 9. Pour la caractéristique Agilité, il obtient le minimum : 30 %. Ensuite le joueur choisit de prendre 15 points des 350 pour augmenter la valeur d'Agilité, qui passe donc à 45 (30+15). Il évalue les autres caractéristiques pour voir s'il désire les augmenter toutes ou juste certaines. Il mettra par exemple +10 % à ses 30 % de base en intellect. C'est avec l'expérience qu'il acquerra de meilleures caractéristiques.

Après en avoir fini avec les caractéristiques de base, il répartit le solde des 350 points de départ (350 - 15 = 335) dans les compétences de son choix pour modeler un personnage « tel qu'il aimerait le jouer ».
Par exemple, il choisit de placer 30 points dans sa compétence Technologie dont la valeur de base est également de 30 % (30 + 30 = 60).

Il continue à opérer de la même manière pour toutes les compétences du personnage. Au bout du compte, le psychonaute possède une bonne base en caractéristique Intellect (40 %), une bonne compétence en technologie (60 %) avec une beaucoup moins bonne compétence en administration ainsi qu'en programmation à 30% qui eux, n'ont pas augmenté.

Cela simule les points forts et les points faibles de chaque personnalité.

Ces valeurs très différentes augmentent la finesse de création du personnage. De cette manière, «Psychonautes 2027» propose de jouer un personnage à haute définition. Cela octroie beaucoup plus de jouabilité, et donc de plaisir, dans le rôle.

03.4.1 Les compétences détaillées.

Voici maintenant détaillées les trente-cinq compétences pour vous aider à choisir vos points forts et par conséquent, vos points faibles (les compétences pour lesquelles votre personnage sera moins costaud et devra dépendre de son groupe pour que la mission problématique se transforme en succès).
Les descriptions accompagnant chaque compétence ne sont données qu'à titre indicatif. En effet, il existe autant de situations possibles qu'il existe de joueurs et de meneurs. Il n'est bien entendu pas envisageable de les détailler toutes, «Psychonautes 2027» est avant tout affaire d'imagination et de narration.
La règle absolue dans tout jeu de rôle est la fluidité du jeu et le plaisir que prennent les joueurs. L'interpretation des résultats des jets de dés est le rôle du MJ.
Une fois de plus, la bonne foi du MJ et la confiance que lui accordent les joueurs est primordiale.

Une seule compétence physique est réalisée par tour de jeu.

I. Agilité

Arts martiaux

Permet de réaliser des combats au corps à corps, à mains nues en utilisant les techniques connues de combat très discipliné utilisant vigilance, concentration et souplesse.
Les psychonautes utilisent régulièrement les arts martiaux pour étourdir / neutraliser / bloquer leur adversaire.
• 0-30 % : au niveau de l'apprentissage, cette technique peut blesser un adversaire : c'est évident.
Dégâts d'1 D6 points de constitution par coups de poings et d'1 D8 par coups de pieds.
Mais elle peut aussi étourdir un ennemi sans le blesser 1 D4 tours.
• 31-60 % : l'avatar peut désarmer un PNJ possédant une arme blanche et l'étourdir pour 1 D6 tours+1. Il peut parer à deux attaques au corps à corps, à la fois. Le joueur lance

les dés D100 sous la compétence Esquive, une fois pour chaque attaque. Et résout les dégâts éventuels pour chacune d'elle.
• 61-70 % : il peut maintenant désarmer 1 D4+1 adversaires munis d'arme blanche en étourdissant 1 D4+1 agresseurs pour 1 tour. Il peut parer à trois attaques au corps à corps, à la fois.
• 71-90 % : en se concentrant sur son action l'avatar peut parer de leurs trajectoires 1 D4 flèches avec le tranchant de la main sans se blesser.
• 91-100 % : Il peut parer quatre attaques d'armes blanches à la fois.

Conduites de véhicules

• Aérienne : chasseur, aéroglisseur, ceinture de vol.
• Spatiale : navette, intercepteur, scaphandre autopropulsé, vaisseau de faible tonnage .
• Terrestre : moto, quad, voiture, camion de faible tonnage...

Danse

Un danseur « dégageant grâce et voluptué » est le fruit d'un travail soutenu et disciplinaire. Et ce, quel que soit le style de danse ou de chorégraphie réalisée. La réussite de ce jet rend l'avatar mieux accepté en société et lui donne un pouvoir positif limité sur les PNJ en présence. Dans certains inconscients mystiques, la réussite de la compétence: Danse, apporte un bonus en psychisme ou révèle une information aux joueurs...

Esquive

L'esquive au cours d'une confrontation violente fait appel à des mouvements rapides et coordonnés comme dans un mouvement d'acrobatie ! Rappelons qu'un avatar peut, dans un tour d'action conflictuelle, soit (attaquer et parer) soit (esquiver l'adversaire) lorsqu'il combat.
L'art de l'acrobatie combiné à l'esquive du combat rapproché permet à un psychonaute d'effectuer des actions extraordinaires ainsi qu'offensives. Selon le niveau de maîtrise atteint, l'avatar peut exécuter une série d'actions bien spécifiques. Celles-ci sont enseignées comme des réflexes pour pouvoir « être activée » en une fraction de seconde. Car en cours d'aventure, il arrive que l'avatar doive d'abord éviter le danger avant de poser des questions !
• 0-30 % : il peut glisser par dessous l'adversaire et se retrouver dans son dos pour l'assaillir. La cible est surprise et passe son tour. Ou bien, il sait aussi esquiver deux adversaires sans malus.
• 31-60 % : il est capable de réaliser un « roulé-boulé » sur le côté d'une personne en causant un malus de 50 % à l'adversaire pour son tour d'action. Ou bien il tire à l'arme à distance d'un véhicule en mouvement sans malus *.
• 61-70 % : il désarme l'adversaire en face ou juste derrière lui. La cible passe son tour car elle est désappointée. Ou il sait sauter en moto au-dessus d'un obstacle, tout en tirant au pistolet mitrailleur sans malus *.
• 71-90 % : il étourdit un adversaire en esquivant 1 D4+2 autres attaques à l'arme blanche. Ou 1 D4 attaques à l'arme à distance.
Ou Il saute d'une cascade haute de cent mètres dans un torrent. Il se réceptionne de telle manière qu'il ne subira qu'1 D10 points dommage. Si le jet est raté, le personnage subit les dégâts normaux dus à une chute.
• 91-100 % : le maître en esquive peut dès lors traverser un groupe 1 D10+2 adversaires en réalisant des pirouettes aériennes. Courir en esquivant tous les débris d'une catastrophe naturelle mortelle, comme par exemple les scories incandescentes d'un volcan ou d'un immeuble en effondrement, voir courir au travers d'une troupe d'archés ciblant l'avatar !

2. Charisme

Chant

La compétence Chant peut-être utilisée pour se remémorer un savoir traditionnel de l'univers inconscient exploré. Ou plus classiquement dans un concours de chant, un karaoké, dans une chorale grégorienne, voire dans un coeur antique grec...

Eloquence

L'Eloquence est la séduction active ce que le CHARISME est à la séduction passive. La compétence Eloquence est beaucoup plus utile qu'on ne l'imagine, lorsque la prestation est réussie. Si le jet est réussi normalement l'avatar arrive à convaincre un auditoire de faible taille. Tandis que si le jet est une réussite critique, alors l'avatar s'empare d'une foule à l'égal d'un Lénine ou d'un De Gaule ! L'éloquence est au service des foules et des masses populaires, tandis que la compétence Commandement sera utilisée sur un individu seul ou des petits groupes.

Marchandage

La manipulation des sentiments, des comportements, des forces et des faiblesses est utilisée pour baratiner les PNJ. Lorsque vous ajoutez un zeste de séduction au baratin vous obtenez un parfait discours diplomatique. Tout autre discours protocolaire sera testé par cette compétence, y compris le marchandage qui représente peut-être la plus ancienne relation sociale du monde vivant. En tout cas la plus prisée par les sbires du Clan Bancaire International !

Musique

Les sadou (sages indiens) nous apprennent que par le chant, l'homme prend possession du monde. Et par la musique, il prend connaissance du monde surnaturel qu'il fait entrer en lui-même par la vibration du son. Si un jet de dés réussit, le MJ livrera des informations pertinentes sur le monde où les psychonautes se sont matérialisés. Elle est utilisée aussi en test de confrontation lors d'un concours, ou d'une rivalité qui se joue par instrument de musique et/ou chant interposé.

3. Constitution

Ce sont les Points de vie du personnage. À chaque fois qu'un avatar subit un étourdissement, ou un choc métabolique (blessure tranchante, coups orbe, brulure, chute, empoisonnement), La compétence: Constitution est utilisée pour vérifier s'il résiste et reste debout, conscient. Ou s'il est knock out !

En terme de jeu lorsque les points de constitution tombent à zéro, l'avatar meurt dans l'inconscient de l'hôte. À moins qu'il soit secouru avant 1 D4 tours par un psychonaute capable de lui apporter un soin avec la compétence Médecine. Lorsque l'avatar hôte meurt, l'état du psychonaute est déterminé par un jet sous la caractéristique psychisme :

Avatar hôte tué (constitution à 0) avec jet de psychisme réussite critique
= une phobie de la liste (ou une phobie adaptée à votre groupe) à 20 %
Avatar hôte tué (constitution à 0) avec jet de psychisme réussit simple
= une phobie de la liste à 20 % + (- 2 points de schizo)
Avatar hôte tué (constitution à 0) avec jet de psychisme raté simple
= une phobie de la liste à 20 % + (- 4 points de schizo)
Avatar hôte tué (constitution à 0) avec psychisme raté critique
= une phobie de la liste à 20 % + (- 6 points de schizo)

Le psychonaute qui revient dans son corps de cette manière est choqué et doit attendre dix minutes de temps réel pour réintégrer la mission.

Si les phobies de la liste ne sont pas adéquates à votre scénario, alors créez en de plus originales pour votre groupe.

S'il le désire, le meneur peut aussi demander un jet sous la caractéristique Constitution en cours de partie pour, au moins, quatre autres raisons.

Beuverie

Lors d'une beuverie, s'il réussit son jet, l'avatar ne roule pas sous la table...

La constitution d'un homme influençant sa résistance à l'alcool, la valeur même de la compétence obligera à plus ou moins de jets :

- 01-30 points de Constitution, le joueur est obligé de réaliser un test à chaque verre .
- 31-60 points, il teste sa résistance à la boisson tous les 1 D6 + 1 verres.
- 61-100, tous les 1 D10 + 1 verres ingurgités. Ce qui assure une plus grande chance de remporter les concours et autres fêtes du multivers de l'inconscient collectif. Dès qu'un personnage sombre dans ses vapeurs alcooliques, il reste en totale incapacité au moins 1 D8 heures.

Attaque étourdissante

Lorsqu'il est victime d'une attaque étourdissante, le personnage a le droit de réaliser un jet de Constitution, pour voir s'il y résiste. Mais s'il rate son jet, le temps d'évanouissement est doublé. Si le raté est critique négatif le temps est quadruplé !

Chutes, chocs et cohues

Lorsque le personnage tombe d'une hauteur lors d'une chute, il peut aussi réaliser un jet en Constitution. S'il réussit, le personnage divise le nombre de points de dégâts occasionnés par la chute par deux.
Un 2 D20 + 20 dégâts par 5 mètres de chute.
S'il rate son jet, il écope de la totalité des points.
S'il réalise un jet raté critique (valeur à discrétion du MJ selon la situation de jeu), cela induit un choc

si violent que l'avatar est projeté hors de l'inconscient et revient dans le local de transfert en état de choc. Le psychonaute ne pourra réintégrer l'espace mental de la mission que dix minutes plus tard. Il écopera de 1 point de schizophrénie et une phobie des vertiges (catapédophobie) à 40 %

Le personnage joueur qui est éjecté de l'inconscient peut y revenir mais sous un autre avatar (retirez un avatar rapidement avec les 6 Dés) car le précédent doit être dans un piteux état. Le meneur le placera au mieux de la suite de son scénario, au moment où il l'évaluera le plus opportun.

Quarto, indispositions & malaises

Lorsqu'il y a lieu de déterminer si un personnage est indisposé par le mal de mer, ou un mal de l'espace ou d'une intoxication bactériologique, chimique, nucléaire, radioactive, neutronique ou mésonique, etc. faites réaliser un jet sous Constitution.

Attention : Un avatar récupère spontanément 5 points de constitution après une nuit de sommeil.

Armes blanches

L'utilisation d'une lame métallique ou laser, d'un pied de biche, d'une hache, d'un fer à repasser, ou d'une barre à mine, etc. nécessite l'investissement physiologique globale du corps, pour que l'action ou le coup porte efficacement au but.

L'aventurier qui pare avec un bouclier, peut réaliser des dégâts sur son assaillant en réalisant un jet de « paré réussite critique ». En plus de parer exceptionnellement bien le coup qui était porté, l'adversaire écope une blessure de 2 D6+1 points de dégâts car la parade est allé loin en avant et à réussi a frapper l'assaillant !

• 31-50 % : l'avatar peut désarmer un PNJ possédant une arme blanche et l'étourdir du plat de la lame pour 1 tour.
Il peut parer parer à deux attaques à l'arme blanche, à la fois. Le joueur lance les dés D100 sous la compétence Armes blanches, un fois pour chaque attaque. Et résout les dégâts éventuels pour chacune d'elle.
• 51-70 % : il peut maintenant désarmer 1 D4+1 adversaires munis d'arme blanche en étourdissant 1 D4+1 agresseurs pour 1 tour. Il peut parer à trois attaques à la fois.
• 71-80 % : en se concentrant sur son action l'avatar peut parer de leurs trajectoires 1 D4 flèches avec le tranchant de la lame sans la détériorer. Sur un raté critique, l'avatar hôte est blessé et l'arme est brisée.
• 81-90 % : L'aventurier devenu maître dans le maniement du bouclier qui pare avec l'un d'eux va infliger une blessure de 2 D6+1 points de dégâts, à chaque réussite simple de son jet de D100 en armes blanche lors de sa phase de parade. Le psychonaute peut choisir aussi d'étourdir l'assaillant, sans lui causer de points de dommage. Commuez les points de dégâts en 2 tours d'étourdissement pour la victime.
• 91-100 % : Il peut parer quatre attaques d'armes blanches à la fois et une arme de jet lors du même tour. Mais il ne portera de dégâts qu'à un seul adversaire. Le plus proche de lui, il n'aura cependant pas le choix de quel adversaire parer avec le bouclier.

Athlétisme

Cette compétence très sportive gère toutes les disciplines des compétitions sportives. Vous pouvez aussi l'utiliser pour sauter d'un arbre à l'autre, d'un bord de ravin à l'autre ou pour courser un autobus en ville.

Efforts soutenus / Mélée

Cette compétence va à ravir aux Rugby man en herbe... Il s'agit bien de décrire tous les comportements au cours desquels les corps font le forcing musculaire pour passer en force ! Le Rugby, la lutte, le passage en force dans un groupe constitué d'1 D6 individus, sans vouloir y combattre.
Un nageur voulant forcer la cadence et arriver plus rapidement pourrait utiliser cette compétence idem pour les rameurs d'une galère etc...

Escalade / Spéléo / plongée

Cette compétence nécessite de l'entraînement car la force est canalisée dans des réflexes économiques dans la position du corps face à la paroi.
La gestion économique de la force musculaire et des ressources corporelles permettent à un avatar d'escalader des parois abruptes, des boyaux, des ravines encaissées, des lacs souterrains, des galeries innondées...

Un jet de D100 pour tester l'escale tous les 20 mètres. Un jet pour tester la spéléo tous les 200 mètres. Un jet pour tester la plongée tous les 2.000 mètres.

4. Force

Arme de jet

Lance, javelot, trident, fronde, bolas, sarbacane y compris lancer une grenade ou un fer à repasser. Les armes seront envoyées à distance selon le calcul (Force x 2) mètres. Par exemple si Thibaut Dugarri réussit son jet de D100 avec une force de 45, il lancera un javelot à une distance de 45 x 2 mètres, soit 90 mètres.

Commandement

Toute injonction signifiante apportant un effet immédiat d'autotrité et imposant une stricte obéissance sur autrui. Le commandement réussi « enrôle » les troupes sous le commandemant du psychonaute à lui obéir au doigt et à l'oeil. En cas de jet critique raté, le meneur peut improviser des retournements de situation pour le commandant.

Conduite animalière

Cette compétence est indispensable pour chevaucher un cheval, une vache enragée, un hippocampe géant, un gros chien volant tout blanc, la tête d'un dragon ou le grand taureau d'airain dompté par Jason, le héros grec...

Natation

Compétence classique mais toujours fort utilisée pour dynamiser les aventures. Si un personnage rate un jet de natation il accuse 1 D4 points de dégâts, si le jet suivant est encore raté, il perdra cette fois 1 D6 points de vie. Si à la troisième tentative, il rate encore cette fois il perdra 1 D8 points de vie. Et ainsi de suite jusqu'au D20. Pour traverser reportez-vous à cette grille illustrative.

– Une rivière calme de dix mètres de large seulement, 1 D100 sous la compétence Natation.
– Une rivière agitée de 10 mètres, lancez 2 D100.
Un homme à la mer essaye de remonter à bord par gros temps, 3 D100.
– Un fleuve calme de cent mètres, 10 D100.
– Un fleuve, large de cent mètres, en crue ,... Attention cette dernière action relève du suicide,...

5. Habileté

Arme à distance

L'ensemble des armes à feu ou à énergie qui réalise un impact à distance de l'utilisateur. Cela regroupe les revolvers et les fusils ainsi que les mitrailleuses et autres gueules d'acier crachant la mort. Si la capacité de l'arme utilisée le permet, l'avatar peut réaliser plusieurs tirs sur un tour.

Attention lorsque le jet de tir à l'arme à distance est un raté critique (de 95% à 100%), l'un des avatars amis du personnage, va recevoir soit un éclat, soit la balle ayant ricoché. Avec un double dégat ! Lorsque le jet est une réussite critique, les dégat des projectiles sont aussi doublés.
Si vos joueurs le désirent vous pouvez utiliser la table des « modificateurs aux tirs » lors des combats à l'arme automatique. Le meneur évalue les conditions lors de l'échange des coups de feu, ainsi que la position globale de l'adversaire. Il se reporte ensuite sur le modificateur à ajouter ou à retirer de la compétence :
Arme à Distance.
Ou de la compétence Armes lourdes
ainsi que de Arme de Jet.
Sans toute fois oublier que la caractéristique : Perception sera aussi soumise à aux modificateurs de cette table.

Quelques Modificateurs	Les Tirs en Déplacement	Dans certaines conditions	L'Adversaire est
-40 %	D'un avion, d'un vaisseau spatial	Noir total, soleil aveuglant	Embusqué (3/4)
-30 %	D'une moto, d'une monture	De nuit, par neige	Abrité (1/2)
-20 %	D'une voiture	Brouillard	À couvert (1/4)
-10 %	Lors d'une course à pieds	Pluie ou vent fort	En hauteur
+10 %	Dans une petite pièce	à bord d'un véhicule	En contre-bas
+20 %	Dans un couloir	à bout portant	Immobile ou de dos

Armes Lourdes

Voici une compétence de balistique nécessaire pour utiliser des armes de destruction massive incluant tous les types de missiles (du tactique à l'intercontinental, via le missile planétaire: nucléaire, viral, chimique, nanitique, les satellites laser en orbite ou encore l'application de sortilèges puissants jetés sur les portes d'une ville ou sur une flotte de navires.)
N'oublions pas les lance-roquettes, les lance-torpilles et autres armes comme les champs de mines et autres grenades anti-matière.

Catégories	Espace	Air	Sol	Surface	Sous-Eau
Les avions mitrailleurs	Impossible	- 20%	+20%	+30%	Impossible
Les missiles aériens	- 20%	- 10%	+30%	+40%	- 20%
Les missiles spatiaux	- 20%	Sans	-20%	+40%	- 40%
Les vaisseaux spatiaux	Sans	- 30%	- 40 %	- 30 %	Impossible
Les submersibles	- 40%	- 30%	- 20 %	+ 40%	- 10%

Mécanique

Dans le monde où ils arrivent, les psychonautes peuvent, grâce à cette compétence, réparer les machines et machineries. Toute les mécaniques de grandes tailles. La serrurerie et la micro-électronique seront testées sous la caractéristique de base : l'Habileté.
Les Compétences Mécanique, Technologies et la caractéristique Habileté peuvent être utilisées pour récupérer des points de structures lorsqu'un bâtiment est endommagé. Un jet réussi, restitue / répare = 1 D20+5 points de structure par heure et par personne. Si évidemment l'équipe collabore harmonieusement, alors les réparations vont se réaliser très rapidement.

Piège-Sabotage

La compétence idéale pour la guérilla. L'avatar utilise tout ce qu'il trouve dans son environnement pour confectionner des pièges ou pour réaliser des sabotages efficaces. La compétence « confectionner les noeuds de cordes, de lianes, de fils électriques... » sera testé sous piège-sabotage. Si les personnages sont suivis et que les joueurs désirent brouiller leur piste, vous utiliserez le pourcentage de la compétence sabotage pour cacher les traces aux poursuivants. Ou pour fabriquer des nouvelles traces brouillant les adversaires.

6. Intellect

Administration-Recherches

Il s'agit de l'ensemble des actions relatives aux documents sous toutes leurs formes : formes primitives ou hautement technologiques. Questionner un ordinateur, ou retrouver une information dans un grand espace de stockage (banque de données planétaire, galactique, communale, bibliothèque). La compétence permet aussi de manipuler les documents à dessein - bon ou mauvais. Falsifier un document écrit, un document biotique, un document préhistorique, une carte d'identité, une clé d'accès restreint. L'action d'administration se réalise généralement sur une durée de 1 D10 + 2 tours.

Technologies

La compétence permet au personnage de manipuler et de comprendre le fonctionnement d'une technologie. Qu'il s'agisse d'une chaîne de montage, d'une grue géante voire d'une centrale nucléaire. Alors que la compétence Mécanique est utilisée pour réparer les machineris, la compétence technologie est utilisée pour modifier le fonctionnement d'une machine. Une augmentation de débit, une réduction de régime ? Cela se testera sous la compétence : Technologie.

N'oublions pas que le déplacement d'une station spatiale ou d'une grue de levage dans les ports médiévaux sont aussi des machines technologiques. Si toutefois vous étiez amené à déplacer l'orbite d'une station spatiale pour la propulser sur une région, une ville ou une usine, alors d'abord un jet en technologie, ensuite lancez un jet en Mécanique pour actionner les bons moteurs et les bonnes valves et ensuite lancez un jet en Arme lourdes pour vérifier que votre avatar contrôle bien la trajectoire balistique de votre « arme de destruction massive ».

Médecine

Dés que l'aventurier se matérialise dans l'avatar, il dispose avec lui d'une trousse médicale (medikit, sacoche, trousse, pochette) possédant un grand potentiel curatif. Un hypospray / cataplasme, des aiguilles d'acupuncture, un garrot et enfin quelques rudimentaires outils de chirurgie.
L'hypospray contient un élixir vert soignant les infections, les brûlures et autres douleurs dues à des blessures causées par des chocs. À chaque fois que le personnage atteint un nouveau niveau de compétence il sait manipuler d'autres techniques et d'autres savoirs.
• 30-50 %, sa trousse contient trois doses de remèdes rendant 2 D6 points de Constitution.
• 51-60 %, sa trousse contient le matériel d'acupuncture pour quatre usages rendant 3 D6 points.
• 61-70 %, sa trousse contient quatre fioles rendant 3 D8 + 8 points.
• 71-80 %, sa trousse contient cinq parchemins rendant 3 D10 + 10 points.
• 81-90 %, grâce aux aiguilles et à la pratique de la médecine chinoise énergétique, il est capable de relever instantanément un personnage victime d'un étourdissement à la condition que les deux protagonistes se trouvent dans un rayon de deux mètres l'un de l'autre.
Sa trousse contient six doses d'huiles essentielles pures rendant 3 D12 + 12 points de vie.
• 91-100 %, grâce à sa pratique Prana Bhindu — médecine spirituelle — le personnage peut ramener d'entre les morts un collègue ou un PNJ (– 10 points de Constitution maximum). La victime ne doit pas être restée plus d'un 1 D6 tours dans cet état. Sa trousse contient sept doses de poudre sacrée rendant 3 D20 + 20 points de Constitution.

Si un avatar hôte meurt, ses compagnons peuvent récupérer ses effets personnels, y compris sa trousse de soin, elle ne disparaît pas avec le départ du psychonaute, du corps de l'avatar.

Si le meneur vous fait incarner des avatars-animaux classiques (Oiseaux, dauphins, insectes, ...) ou fantastiques (centaure, minautores, lychantropes...), nous diront qu'ils possèdent aussi un pouvoir de guérison naturel, à l'égal des autres avatars.

Programmation

La programmation est la compétence de transformer une fonction de base vers une autre utilisation, qu'il s'agisse d'un système électronique, photonique ou biotique. Un ordinateur est et restera une machine qui ordonne des informations. La tâche de programmer nécessite un jet de D100 qui donnera deux informations. Le temps de programmation et la qualité du programme.
Un blocage ou un codage de sécurité informatique ne peut être levé que si la marge de réussite est d'au moins 20 %. Par exemple, Thibaut Dugarri désire programmer l'arrêt d'une chaîne robotique hyper-polluante à partir d'un terminal. Sa valeur de Programmation est de 60 %.
– Si son jet est de 40 %, il réussit à outrepasser les sécurités informatiques (60 - 40 = 20 % de marge).
Si son jet est un échec critique , le hacker est immédiatement repéré.
Si le jet de D est un raté simple, le joueur doit attendre 1 D6+1 tours avant de recommencer un nouveau lancé...

7. Perception

Analyse de situation

Cette compétence s'utilise toujours en arrivant dans l'univers inconscient du patient désigné. Elle permet de clarifier la situation avant qu'un joueur n'imprime une action signifiante à la suite du scénario.
Avec un jet réussi le MJ va livrer des informations pertinentes sur l'inconscient dans lequel ils arrivent. Il ne s'agit pas d'observer simplement.
Une analyse de la situation prend un certain temps, au minimum 1tour si elle est réussie, elle offre un bonus de 20 % aux actions du tour suivant. Et 30 % si elle est une réussite critique.

Art/Esthétisme

Peut-il embellir une pièce, une coiffure, un texte, une toile, une sculpture ?
Le test de confrontation nous montrera qui sera le meilleur artiste plébicité par le jury, si la compétence est utilisée lors d'un concours.

Navigation/Orientation

Tout l'art des scouts et autres rangers de s'orienter quelque soit l'environnement de l'inconscient visité. Pour simuler le voyage en orientation vous pouvez diminuer une caractéristique de base ou l'autre si les jets d'orientation sont ratés plusieurs fois de suite ou s'il est raté critique. Par exemple : Malus de - 20 % à la caractéristique : constitution, à la force, à la perception, ...

Pister / Trouver objets cachés

L'avatar utilise tout ce qu'il trouve dans son environnement pour pister une proie. Cette compétence possède un lien fort à l'environnement (terrestre, spatial, aquatique, mental).
Ici aussi un jet de pourcentage raté « fait perdre du temps » aux investigateurs. Et un jet « raté critique » signale que les aventuriers ne trouveront pas l'objet tant recherché...

8. Psychisme

Les aventures des psychonautes se déroulent dans les univers inconscients des patients désignés. Le fluide vitale qui anime l'ensemble du cerveau est le psychisme.

Dans le jeu «Psychonautes 2027»: le mot psychisme signifie l'énergie vitale qui génère un espace mentale holographique.
Espace mental qui sera la scène où se déroulera le scénario = l'aventure.

La caractéristique psychisme recouvre toutes les actions mentales qui correspondent à la magie et aux forces surnaturelles. Par exemple : les personnages entrent dans une demeure, un jet de psychisme peut être lancé pour en sentir l'ambiance que celle-ci dégage.
Les points de psychisme signalent le niveau d'accrochage du psychonaute avec son patient. Voilà

pourquoi lorsque le psychisme descend à zéro point, le psychonaute est rejeté, brutalement, hors du l'espace mental du patient. Le choc métabolique qui en résulte inflige au psychonaute, une blessure psychique qui se paye immédiatement par un alourdissement de ses points de schizophrénie. Car une partie de lui-même vient de mourir dans le patient !

A l'inverse plus les points de psychisme sont élevés et plus l'aventurier évoluera avec aisance dans l'inconscient de l'hôte. Car il s'y sent bien en phase, comme une poisson dans l'eau.

Le meneur va souvent utiliser cette caractéristique fondamentale pour ponctuer la partie. La baisse des points de psychisme doit être aussi cruciale que la réussite de la mission ou la baisse des points de constitution de l'avatar...

Il est important que les joueurs veillent bien à décompter leurs points de schizophrénie de l'ensemble de leurs compétences et leur caractéristique psychiques.

Un joueur voyant 6 points de schizophrénie sur sa feuille de personnage, lira, par exemple, sa compétence télékinésie de la manière suivante: je lance 1 D100 sous ma compétence de 40 %. Comme mon personnage possède 6 pts de malus, je réalise mon teste sous 34 %. Mais mon personnage possède bien les compétences du niveau de 40 %. Le malus est une difficulté en plus, il ne réduit pas la compétence déjà apprise par le personnage.

Nous voyons dés lors comment un psychonaute peut se retrouver tellement traumatisé et atteint par ses « blessures psychiques » qu'il ne sera plus apte du tout à réaliser des missions futures. Peut-être pire que la mort réelle, c'est la dégénérescence d'un psychonaute !

Dans ce cas de figure, le meneur pourra écrire un scénario spécial pour récupérer la santé psychique de l'un des membres de son groupe de joueurs.

03.5 La création des compétences psychiques

A la différence des compétences classiques, une seule compétence psychique peut être montée à 60 % lors de la création du personnage. Il s'agira du point fort de l'aventurier fraîchement créé.
Deux compétences pourront être portées à 40 % et quatre compétences à 30 %.

1 = 60 %
2 = 40 %
4 = 30 %

Par exemple :
– Étourdissement psychique 30 %
– Chakra 60 %
– Écran mental 30 %
– Projection mentale 40 %
– Télékinésie 40 %
– Projection environnementale 30 %
– Télépathie 30 %

Ou encore
– Étourdissement psychique 40 %
– Chakra 30 %
– Ecran mental 60 %
– Projection mentale 30 %
– Télékinésie 40 %
– Projection environnementale 30 %
– Télépathie 30 %

Ou encore
– Étourdissement psychique 30 %
– Chakra 30 %
– Ecran mental 40 %
– Projection mentale 30 %
– Télékinésie 40 %
– Projection environnementale 40 %
– Télépathie 60 %

Ou encore
– Étourdissement psychique 40 %
– Chakra 40 %
– Ecran mental 30 %
– Projection mentale 30 %
– Télékinésie 60 %
– Projection environnementale 30 %
– Télépathie 30 %

Les compétences psychiques

Elles représentent les points forts des personnages. Leurs apprentissages réclament beaucoup d'exercices mais le résultat est souvent à la hauteur des aspirations des jeunes recrues.
Étant donné qu'il s'agit d'actions exécutées mentalement, elles se réalisent beaucoup plus rapidement que les actions physiques.
Dans le tour d'action, les pouvoirs psychiques sont toujours lancés ou réalisés avant les actions physiques. Les joueurs astucieux pourront combiner une action physique de la fin d'un tour, avec l'action psychique du tour suivant ! Ouvrez leur les portes aux combinaisons farfelues....

Certaines compétences sont réussies si le jet de D100 est réussi ET SI le joueur dépense des points de psychisme. Cela signifie que si un joueur utilise « tout le temps » ses pouvoirs psychiques, il sera facilement mis hors-jeu !

1) Explication de l'action du joueur
2) Investissement des points de psychisme.
3) Lancement des dés et interprétation du résultat.
4) Les points sont dépensés et donc soustraits de la feuille de personnage.

Si le meneur estime que ces cotes doivent être revues à la hausse ou à la baisse lors de certains scénario, surtout qu'il se sente libre de les manipuler à sa convenance.
Car dans certains inconscients, il sera plus facile d'avoir recours à la puissance psychique. En terme de jeu, vous divisez par deux les points à investir pour réussir l'action. Et dans d'autres scénario, les psychonautes pourraient avoir une grande difficulté à les utiliser. Alors vous doublez ou triplez, les points à investir lors des actions.

1. Attaque / Etourdissement ;
2. chakras ;
3. écran mental ;
4. projection mentale ;
5. projection environnementale ;
6. télékinésie ;
7. télépathie.

La réalisation d'une compétence psychique est « naturelle dans un inconscient » car le psychisme sapiens fonctionne la plupart du temps que « la pensée magique », c'est la pensée de l'enfant qui tente de donner une rationalité au monde qui l'environne. Si la compétence est bien réalisée — c'est à dire, le jet réussi —, l'inconscient intègre normalement les actions des psychonautes.

1. Étourdissement psychique (A Vue : une ligne de vue doit exister entre les protagonistes.)
Le psychonaute peut, au travers de l'avatar, combattre psychiquement les PNJ agressifs de l'inconscient En règle générale ; les gardiens de la police homéostatique et les PNJ majeurs dans le scénario en cours possèdent aussi de telles capacités psychiques. Les gardiens homéostatiques sont utilisés pour leur donner du fil à retordre dans les énigmes à résoudre.

• 0 - 30 %, la réussite de l'attaque mentale induit une perte de 1 D6 + 2 points de psychisme au PNJ. À son tour le PNJ a droit à un jet d'Écran mental pour se protéger de l'attaque. L'attaque, la défense (Écran mental) suivies de la contre-attaque ainsi que la défense de l'adversaire se passent simultanément lors de la phase mentale du tour de jeu.
En cas de jet critique positif la victime endure une perte du double des points de Psychisme ET elle reste étendue 1 D6 tours sur le sol. En investissant 3 points de psychisme, le personnage de ce niveau peut augmenter sa puissance offensive.

Points	Dégâts psychiques
3	2 D6 + 2

Un Gardien réalise 2 D20 + 30 points de dégâts psychique ou 50 points de moyenne si l'écran mental est franchi !
Heureusement que les psychonautes possèdent un bouclier psychique sinon un PJ serait foudroyé en un tour ou deux.
Cette compétence permet de lutter contre une entité dématérialisée tels que les fantômes éthérés et autres esprits errants... Des entités immatérielles ou bien des entités incarnées dans des objets, comme les épées magiques, les maisons hantées, les portails hébergeant une sentinelle démoniaque....

• 31 - 40 %, en tendant la main devant lui, l'aventurier génère une onde de choc capable de renverser un poids égal à la constitution du PJ qui active cette capacité. Cela implique qu'en cas de raté critique, le personnage est frappé par une onde de choc égale à sa Constitution (perte de 1 D6 points de vie).
En investissant cinq points de Psychisme le psychonaute peut désormais accroître la puissance de son attaque, voyez la formule suivante :

5	2 D6 + 3

• 41 - 50 %, grâce à l'utilisation fine de la compétence, un PJ peut étourdir un PNJ pendant 1 D6 + 1 tours.

7	3 D8 + 2

• 51 - 70 %, le psychonaute manipule si finement le jet d'énergie vers l'avant qu'il peut désormais sonder la topographie des lieux. En percevant un écho d'énergie subtile, il peut « voir » les portes dissimulées derrière les bibliothèques murales ou encore les trappes des pièges de sol déclenchés par le contact d'un pas. Points

9	3 D10 + 5

• 71 - 80 %, grâce à son flux, il peut perturber des émissions radio dans une zone de (pourcentage X 100 mètres de distance). Soit 75 % donneront 75 X 100 = 750 mètres de distance.

12	3 D10+10

• 81-90 %, il peut aussi étourdir un groupe de dix personnes sur une période de 1 D8+2 tours.

15	3 D12+8

• 91–100 %, le groupe sera égal aux points de Psychisme investit x 10 pendant 10 tours.
Par exemple : 15 points de Psychisme x 10 = 150 personnes. Soit 150 personnes pour une durée de 10 tours de jeu.

Points	Dégâts psychiques
18	3 D12+12

2. Chakra

L'Homo Persona Gaia possède la capacité d'augmenter consciemment le niveau d'énergie de ses chakra. Les chakra sont les carrefours énergétiques qui parsèment notre enveloppe corporelle. Le personnage modifie volontairement la fréquence de vibration sur certains de ses chakra et ceux-ci entrent alors en résonance avec l'environnement immédiat. Il y arrive par une simple fluctuation vibratoire des carrefours énergétiques inhérents à chaque être vivant. L'énergie alors utilisée ne vient pas du personnage comme chez les anciens magnétiseurs, elle vient désormais de l'environnement ambiant... Donc de Gaïa, la Terre.

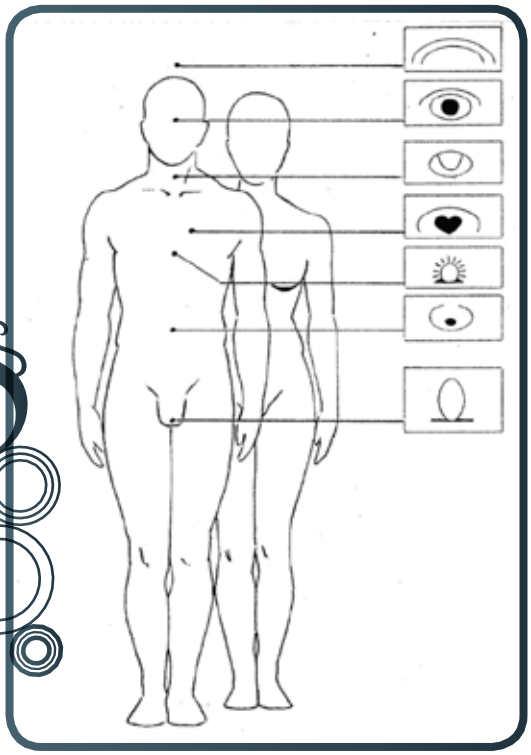
Et il ne faut pas avoir réussi des études d'astrophysique pour sentir que la planète Terre possède à elle seule beaucoup plus d'énergie qu'un seul et simple être humain.

À partir du moment où l'on comprend que la théorie des vases communicants est aussi applicable entre l'être humain et la planète, on se rend compte qu'une mauvaise canalisation de l'énergie gaïenne peut être fatale pour l'avatar. Par contre une maîtrise des vases communicants énergétiques permet des prodiges spectaculaires.

• 0-30 %, l'avatar lit comme à livre ouvert l'état émotionnel des personnes qui l'entourent dans un rayon de trente mètres. Un tour de méditation suffit. Dans le cas d'un raté critique, l'avatar éclate dans une crise de panique paranoïde au cours duquel, il croit que tout le monde lui en veut... (place au rôleplay). l'avatar doit toucher la personne pour lui transmettre 1 D6 points d'énergie psychique en se concentrant un tour complet. À l'égal des soins physiques : un soin par heure et par personne.

• 31-40 %, l'avatar doit toucher la personne pour lui transmettre 1 D6+4 points d'énergie psychique en se concentrant un tour complet. À l'égal des soins physiques : un soin par heure et par personne.
En cas de raté critique, c'est lui qui perd 1 D10 points de Psychisme.

• 41-50 %, le psychonaute devient capable de générer de l'électricité. Ce champ électrique inoffensif peut servir à alimenter une machine électrique.
Parfois il peut aussi réaliser de courtes expériences de chimie grâce à ce champ. Cette nouvelle aptitude peut s'étendre sur une distance de 10 mètres. Certains aventuriers aiment utiliser le jet de Chakra sur leur fouet ou autres armes blanches. Cette action induit que l'arme réalise ses dommages normaux plus les dégâts dus à l'électricité. En terme de jeu = 3 D6+6+1 D8+un étourdissement. Dans ce cas, le jet de Chakra ne doit par être relancé à chaque tour mais le psychonaute ne peut entreprendre aucune autre action mentale durant



cette phase complète du combat.
L'avatar doit toucher la personne pour lui transmettre 1 D8+4 points d'énergie psychique en se concentrant 1 tour complet.

• 51-60 %, la maîtrise de la résonance permet d'accélérer localement la vélocité des atomes. Il peut ainsi enflammer une matière à sa portée voire un fluide proche. Le chakra de Feu remporte beaucoup de succès chez les apprentis psychonautes. Mais attention... en cas de raté critique c'est l'avatar qui s'enflamme.

Il subit alors un dégât d'3 D6+6 points de constitution. Fonctionne à % mètres de distance maximum. La force du Chakra va continuer à bruler pendant 3 tours à concurrence de 10 points de dégâts.
Certains aventuriers aiment utiliser le jet de Chakra sur leur épée ou autres armes blanches. Cette action induit que l'arme réalise ses dommages normaux auxquels s'ajoutent les dégâts dûs au feu.
Dans ce cas, le jet de chakra ne doit par être relancé à chaque tour mais le psychonaute ne peut plus entreprendre aucune autre action mentale durant cette phase complète du combat. Tant qu'il reste concentré sur la même compétence.
L'épée enflamme les vêtements et les armures des adversaires. Un jet de D100 sous 30 % brise l'arme des assaillants.
L' avatar doit voir la personne pour lui transmettre 1 D12+2 points d'énergie psychique en se concentrant 1 tour complet.

• 61-70 %, l'aventurier résonne de telle manière qu'il peut freiner localement la vélocité des atomes. Il peut ainsi geler une matière à sa portée ou un fluide proche. En cas de raté critique c'est l'avatar qui givre. Avant il subit alors un dégât de 3 D8+6 points de Constitution, à % mètres de distance.
Certains aventuriers aiment utiliser le jet de Chakra de Givre sur leur hache ou autres armes blanches. L'arme réalise alors ses dommages normaux plus les dégâts dus au givre.
Sous 30 % elle brise l'arme de l'adversaire.
Dans ce cas, le jet de Chakra ne doit par être relancé à chaque tour mais le psychonaute ne peut entreprendre aucune autre action mentale durant cette phase complète du combat.
L' avatar doit voir la personne pour lui transmettre 2 D8+2 D6 points d'énergie psychique en se concentrant 1 tour complet.

• 71-80 %, il est devenu capable de vibrer en harmonie avec l'eau. Cela signifie qu'il y puise tout l'oxygène dont il a besoin. Il peut nager sans appareil quelconque pendant 2 D20+3 tours. En cas de raté critique, l'avatar dérape de l'harmonie et entre en fusion avec son élément. Il meurt alors rapidement dissout dans le liquide.

• 81-90 %, après avoir pu pénétrer les fluides, il peut maintenant traverser des solides, telles que des portes blindées ou une paroi de roches et ce, tant qu'il reste focalisé sur son action psychique. En cas de raté critique, l'avatar reste coincé / figé dans la roche / métal ou le bois sans plus être capable de se différencier. Il meurt alors fossilisé vivant !

• 91-100 %, après avoir atteint une grande maîtrise sur l'espace, le personnage peut maintenant geler le temps sur une zone de 110 m. Sur une durée de 1 D6 tours, l'avatar passé maître dans la pratique des chakra va réaliser toutes les actions réalisables en 1 D6 tours.
S'il rate simplement le jet, l'avatar est coincé dans une dimension parallèle où il voit tout ce qui se passe. Mais il devient totalement incapable d'agir avec les autres avatars.
Utiliser trop souvent cette spécificité entraîne rapidement une dépendance et l'illusion de se croire omnipotent. Sortir du cours du temps est une expérience dangereuse car cela signifie aussi que la personne sort du cycle de la vie / mort.
Changer de dimension est-il suffisant pour devenir un dieu immortel ?
Est-ce qu'un psychonaute peut ressortir intact d'une telle expérience ? De l'extérieur, les PNJ peuvent croire à une téléportation car l'avatar disparaît pour réapparaître à une centaine de mètres.
L'avatar transmet (4 D8)+4 points d'énergie psychique à % mètres) de distance à n'importe qui ne le voyant pas.

3. Écran mental

Tout PNJ rencontré dans le psychisme d'un patient fait partie intégrante de cet environnement.
L'écran mental agira spontanément comme un mécanisme de défense psychique individuel. Voilà pourquoi ils possèdent tous un écran mental. Cette protection mentale se dresse tel un réflexe spinal : il se dresse tout seul ! Il en va de même pour les aventuriers. Les psychonautes maîtriseront leur écran mental de plus en plus finement au fil de leurs expériences.
• 0-30 %, il se déclenche automatiquement contre les attaques psychiques des PNJ majeurs. Si le nombre de points de dégâts de l'attaque est inférieur ou égal aux points de Psychisme du personnage l'écran tient le coup. Le personnage subira des dommages si l'énergie envoyée sature et dépasse l'écran mental.
La compétence Écran mental est aussi lancée lorsqu'un PNJ tente d'étourdir psychiquement les avatars. Chacun a droit à ce jet réflexe dès qu'il est assailli.
Un combat psychique se passe alors de la même manière que les combats physiques. L'attaque et la défense (Écran mental) suivies de la contre-attaque ainsi que la défense de l'adversaire se passe simultanément lors de la phase mentale du tour de jeu.
• 31-60 %, Le bouclier devient dynamique, il peut prendre du volume pour englober un groupe de 1 D6+2 personnes. Il protège tout le groupe des attaques psychiques.

• 61-100 %, il peut prendre du volume pour englober un groupe de personnes. La protection du groupe des agressions psychiques coûte des points de Psychisme au psychonaute.

Points	Nombre de Personne(s)
4	3 D6
8	3 D8
12	3 D10
15	3 D12
20	3 D20
50	3 D100

4. Projection mentale

A Vue.

La distance maximale de la projection est égale au pourcentage mètres.

En cas de réussite du jet, la conscience du psychonaute se détache de l'avatar et prend le contrôle du PNJ, grâce à la technique du transfert psychique.
Pour la réaliser, le psychonaute doit observer sa cible pendant un tour complet.
Il peut tenter de se projeter sur une personne qu'il ne voit pas, mais avec un malus de 30 %.
Dés qu'il est arrivé « à bon corps », le personnage peut explorer la mémoire de l'avatar secondaire, lui faire exécuter des actions, en bref, le manipuler comme un pantin.
La conscience du PJ supplante complètement sans douleur celle du PNJ.

L'avatar questionne la mémoire et les souvenirs de l'individu autant de fois qu'il le désire. La remémoration ne s'engendre pas dans un dialogue entre l'hôte et le psychonaute projeté, mais plutôt comme des réponses intuitives plus ou moins précises qui lui apparaissent clairement, sans ambiguïté.

La rétro-projection : le retour. Pour une raison encore inconnue, le psychonaute doit rester le plus possible dans son avatar d'entrée. Il se nomme dans le jargon « l'avatar hôte ». Les avatars que les personna gaïa investiront pendant la partie se nomment les « avatars secandaires ».

Si le jet de projection mentale de retour échoue trois fois de suite, le psychonaute vit une période de trouble aigu car il se sent complètement enfermé sans possibilité de revenir dans son avatar hôte, ni même de se déconnecter car « il ne trouve plus la sortie ».

Dés que l'avatar quitte un corps de PNJ, celui-ci reprend le cours de sa vie normalement comme si tout ce qu'il venait de réaliser était normal pour lui.

Quand le personna gaïa quitte son avatar hôte, celui-ci continue, pendant un tour, le mouvement qu'il avait initié au tour précédent. Ensuite le meneur reprend le contrôle de son PNJ. Si le meneur a besoin de jouer un ou plusieurs avatars hôtes, il utilisera les compétences des personnages fonctionnels dans la table des PNJ aléatoires).

Par précaution, les psychonautes réalisent la retro-projection en ayant positionné leur avatar hôte à la limite de distance de la projection. Par exemple: le personnage Ping, s'est projeté dans un tigre birman pour échapper à une situation périlleuse.

Pour réaliser avec soin, la rétro-projection il va emmener son tigre à la limite de sa distance de projection, comme il est écrit 42 % sur la feuille de personnage le joueur déclare que le tigre et l'avatar hôte seront distants de 42 mètres % mètres.
Ensuite le joueur va annoncer au meneur quelle est la dernière intention du tigre (retourner boire dans sa rivière préférée, revenir près de sa femelle, aller chasser la chèvre égarée...) après ce premier tour d'intention géré par le joueur, c'est le meneur qui récupère son PNJ au début du tour suivant.

Exemple 2 : un PJ possédant 65 % dans sa compétence: « projection mentale » pourra se déplacer sous une forme éthérique sur 65 mètres pour « incorporer » sa cible.

Si par malheur l'avatar secondaire meurt lorsque le psychonaute est encore investit en lui, le joueur doit réaliser un jet sous la caractéristique Constitution pour voir si le psychonaute n'est pas éjecté l'avatar hôte, en état de choc psychique pour une durée minimum de 10 minutes, avec -2 points de schizophrénie en plus. Donc un personnage avec -6 points de schizo, se verrait descendre à -8, car les (-6) + (-2) = -8

Deux psychonautes ne peuvent investir un même avatar en même temps. Si par hasard deux membres d'une équipe désiraient investir le même avatar secondaire, c'est celui qui réalise le meilleur jet de dés qui « passe avant l'autre ». Si un gardien arrive à prendre le contrôle d'un avatar hôte alors, le psychonaute est éjecté, de l'inconscient. Il reçoit un malus de 1 de schizophrénie et ne peut réintégrer la partie que 10 minutes plus tard.

Attention, le meneur n'est pas obligé de dire aux joueurs que le gardien a investi un avatar hôte. Il peut soit faire sortir le joueur, soit dire en aparté, comment il va jouer les 10 prochaines minutes.

Rappelez-vous bien que le personnage investi dans un hôte secondaire ne peut plus réaliser d'autre action psychique tant qu'il est investi, en lui. Mis à par la compétence l'écran mental qui est un réflexe et la retro-projection qui fait partie de l'action : projection mentale !

5. Projection environnementale

Le transfert mental du psychisme des psychonautes vers l'inconscient du patient leur offre la capacité de manipuler la perception de l'environnement immédiat autour du personnage.
Par exemple : Maria et Baptiste sont en mauvaise posture car ils sont coincés dans une ruelle sombre de Chicago en 1921 et cinq mafieux vont leur tomber dessus.
Maria se concentre et jette la projection environnementale suivante ; « des sirènes de police se font entendre, le vacarme des forces de l'ordre est renchéri par la voix d'un officier intimant l'ordre à tous les occupants de la ruelle de se rendre immédiatement ». Les mafieux ne demandent pas leur reste et fuient en courant.
• 0 - 30 %, une projection peut simuler des phénomènes acoustiques de très haute qualité.
Des perceptions subtiles et légères, cela signifie qu'une projection n'est pas « solide » et ne donne pas de coups, ne bouscule pas, ne fait pas culbuter, elle impressionne simplement mais suffisamment.

• 31 - 60 %, le psychonaute peut générer des phénomènes visuels. Si leur jet d'Écran mental est raté, les victimes verront et entendront exactement les phénomènes décrits par le joueur.

• 61 - 70 %, les phénomènes olfactifs et gustatifs très fins et subtils sont désormais intégrés aux scènes projetées sur l'environnement direct.

• 71 - 80 %, génération de phéromones universelles qui trompent le règne végétal aussi bien les mammifères, les sauriens et les insectes.

• 81 - 90 %, des phénomènes physiques d'ondes radios et radars peuvent être générés

• 91 - 100 % S'il réussit son jet d'écran mental, le PNJ à qui est destiné l'illusion résistera à l'effet du leurre.
Dans la cadre de compétences aussi « larges » que celles-ci, restez attentif et ouvert aux descriptions des joueurs lorsqu'ils désirent créer un nouvel effet.

Plus la marge de réussite est grande plus l'illusion de la réalité s'imposera aux destinataires de la compétence et moins ils seront aptes à parer.
Le nombre de mètres auxquels le PJ peut envoyer sa projection environnementale est égale au pourcentage de la compétence x 1 mètre.
Par exemple : 45 % correspond à une illusion envoyée à 45 m de distance ou des grands objets de 45 mètres de haut.
La taille de l'objet ou de l'événement qu'il peut générer est égal à son D100 x 10 points de Structure.
Cela signifie que le psychonaute possédant 60 % peut « faire apparaître » un galion de 600 points de Structure.
Ou bien un groupe de policiers pour 600 points correspond à 200 hommes en équipement complet débarquant de nulle part — voir table aléatoire des PNJ, page 64.

6. Télékinésie

Il s'agit de la capacité à déplacer mentalement des objets dans les airs sans les porter. Cette compétence prenant plus de temps pour réaliser l'action psychique, elle est considérée comme complète en elle même. Le joueur qui utilise la télékinésie ne peut « faire que ça » lors de cette phase d'action.

La distance à laquelle on peut bouger l'objet dépend du nombre de points en Psychisme x 1 mètres.
Pour voir à quelle hauteur l'avatar peut transporter l'objet, multipliez le pourcentage de la compétence par 1 m comme précédemment. 60 % dans la compétence Télékinésie permet donc de soulever un objet éloigné de 60 m, à une hauteur de 60 mètres.
En investissant des points de Psychisme avant le lancement du dé, le joueur peut adapter son action mentale.

• 10 - 30 %, ouvrir la poignée d'une porte ou porter un objet léger. Nombre de kg

0	5 kgs
3	2 x plus
+3	4 x plus

• 31-50 %, ouvrir une fenêtre, faire plier un genou ou basculer un PNJ. Il a alors droit à un jet en force pour résister à la pression.

0	50 kgs
6	2 x plus
+6	4 x plus

• 51-70 %, à partir de ce niveau de concentration, le PJ peut freiner sa course. S'il est projeté violemment (très rapide sur la table des vitesses) contre un obstacle mortel, il peut utiliser la compétence ainsi que 6 points de Psychisme pour arriver indemne contre l'obstacle ; soit

0	100 kgs
9	2 x plus
+9	4 x plus

• 71-80 %, provoquer une avalanche de pierres, retourner un véhicule léger, transporter un compagnon. Si un personnage décide de brutalement comprimer le coeur d'un PNJ, il faudra laisser un jet de constitution à la victime avant qu'elle ne décède à cette pression. De plus une pénalité de un point de schizophrénie sera imposée au joueur pour adopter des méthodes non fair-play.

0	500 kgs
12	2 x plus
+12	4 x plus

• 81-90 %, soulever deux tonnes, ébranler les murs une maison, transporter le groupe entier avec un véhicule léger...

0	2000 kgs
15	2 x plus
+15	4 x plus

• 91-100 %, le maître en télékinésie peut dorénavant transporter dix tonnes sans la moindre dépense de point de Psychisme. Avec cette puissance, le psychonaute peut déplacer un camion qui se trouve à l'arrêt. Ou effondrer le mur d'un bâtiment de grande taille pour y laisser passer un véhicule.

Table des vitesses

Par simple action mécanique, les dégâts augmentent en fonction de la vitesse.

Lente Poussée sans heurt	Moyenne Choc blessant	Rapide Contondant	Dangereuse Léthal
0 (4 pts de psy)	2 D6+1 (4 pts de psy)	3 D8+6 (4 pts de psy)	3 D12+10 (4 pts de psy)
L'objet bouge lentement sans réaliser de dégât, quelque soit sa taille.	L'objet réalise les dégâts équivalent à une fronde, lançant une pierre.	Les dégâts sont maintenant égaux à ce que réalise une balle.	L'objet réalise autant de dégât qu'un boulet de canon !

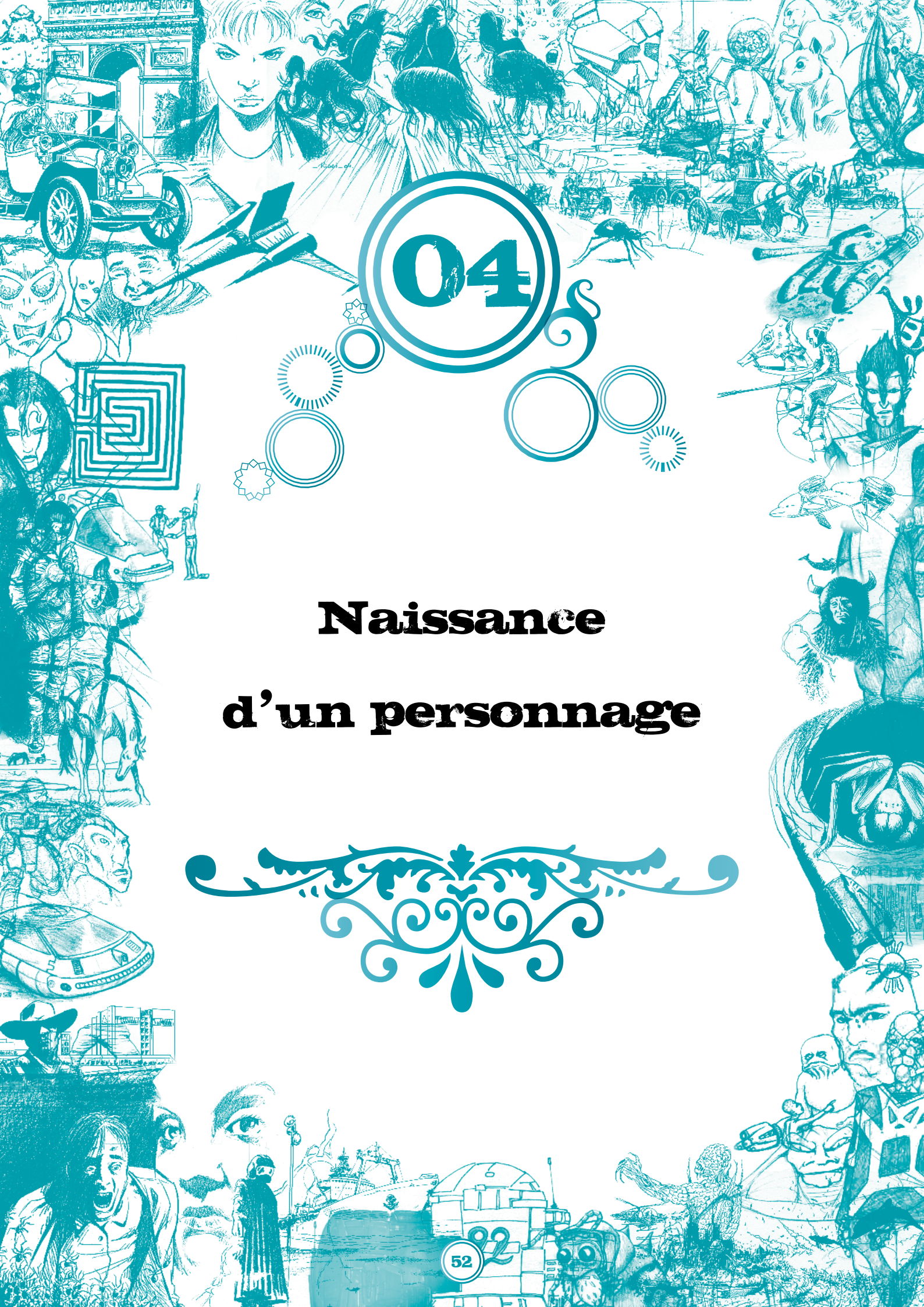
Pour passer d'un niveau à l'autre il faut dépenser 4 points de Psychisme. L'action de télékinésie peut aussi être tentée pour freiner un objet lancé à une certaine vitesse. Le tir d'une arme qui est classé Dangereuse (= léthal) sera réduit à Rapide (= contondant) en investissant 4 points de Psychisme, avant de lancer le jet de D100 , et encore une fois 4 points dépensés pour descendre à vitesse moyenne (= choc)

12 points de Psychisme seront donc nécessaires pour rendre inoffensif un objet léthal.
16 points de psychisme pour le neutraliser complètement. Vice et versa vous utilisez la même table mais dans l'autre sens pour accélérer un objet, si vous destinez l'objet à une cible alors, il faudra ensuite réussir un jet de D100 sous la compétence Arme à distance pour que votre objet face office de projectile redoudable. (3 D12+10) est similaire à la puissance de dégat d'un boulet de canon!

Si vous combinez la télékinésie avec une action complexe, comme par exemple :
– défaire la sangle d'un cheval ;
– tourner une poignée pour ouvrir une porte ;
– tourner une clé ;
– retourner un verre d'eau au-dessus d'un appareil électrique ;
– diriger la trajectoire d'un rocher vers le faciès d'un géant…
Il est alors nécessaire de réaliser un jet d'Habileté. Ce double test simule mieux la difficulté de « manipuler » finement des objets à distance.

7. Télépathie

Un jet réussi sous la compétence Télépathie offre aux psychonautes du groupe une communication sans articulation des organes phonatoires de leur avatar. La Télépathie reste active, tant que le psychonaute reste focalisé sur son action psychique… La compétence Télépathie permet de transférer à ses collègues psychonautes, n'importe quel type de données. Aussi bien des phrases, que les chiffres d'un résultat d'analyse, des images d'un plan, l'odeur d'une fleur ou encore des émotions spécifiques ou enfin des perceptions particulières. La Télépathie peut être bloquée par un Écran mental. La Télépathie est encore difficile à utiliser pour un psychonaute car il s'agit de transmettre à distance des pensées cohérentes.
La distance est égale au pourcentage de la compétence x 10 mètres.
Par exemple 30 % dans la compétence Télépathie permet au psychonaute de télépathiser sur une distance de (30 x 10) = 300 mètres. Un maître atteindra un kilomètre de portée.
Lorsqu'un avatar dort, un ami peut le prévenir d'un danger imminent par Télépathie mais il ne se réveille pas automatiquement. Il entend bien le message de son ami mais son mental endormi le reçoit comme un rêve. Le joueur réalise alors un jet sous Psychisme pour voir si l'avatar se réveille ou s'il continue à rêver. La Télépathie utilisée sur un PNJ doit être accompagnée d'un jet de Psychisme réussi pour le PNJ afin qu'il comprenne qu'il n'entend pas des voix divines dans sa tête mais simplement un avatar qui lui parle amicalement pour l'aider. Si le message est amical bien évidemment.
Le meneur doit laisser libre cours à la créativité des joueurs qui trouveront des modalités propres pour combiner les compétences physique et psychique en génèrent des combinaisons inédites.



04

Naissance d'un personnage

04 Naissance d'un personnage

Exemple étape par étape de la création d'un PJ

Origine générale

Il lance le D4 afin de déterminer l'origine générale de son psychonaute conformément au tableau de la page 80 du livre des joueurs. Le résultat est de 1, cela signifie que le PJ est originaire d'une ville submergée. Ensuite, vous lancez 1 D6 et vous vous reportez à la table suivante pour voir quelle phobie spéficique le perosnnage à acquis lors de la guerre. Son jet donne le score de 9 : il est donc atteint à 40 % d'une phobie des innondations = Anthlopophobie. (il l'inscrit sur la feuille de personnage)

Origines géo-ethniques

Sachant cela, un nouveau jet (D20) est à effectuer dans la première colonne du tableau de la page 81 du livre des joueurs. Le résultat de 9 précise à Jean que son personnage est originaire d'Amsterdam.
Afin de se faciliter la vie, Jean décide que son psychonaute, nommé Erik Spiegel, était de nationalité néerlandaise avant le Second Déluge (depuis, il possède un passeport estampillé au Belijelux).

Origine sociale

Jean définit le background social de son PJ. Né en 1998, Erik Spiegel est le fils aîné de fermiers de la région Leyde dans la province de Hollande. À vingt ans, il étudie les arts dramatiques à l'Amsterdam School of Theatre, au grand dam de ses parents qui auraient aimé le voir reprendre la ferme familiale avec son frère et sa soeur. Son jeu scénique époustoufle ses professeurs, qui n'en reviennent pas de la capacité du jeune Erik à investir les sentiments, les pensées, la vie des personnages. Il n'a pas le temps de voir le succès arriver car le Second Déluge élimine sa famille en effaçant son pays de la carte. Il échappe par miracle de la tourmente et est repéré par Sonia Puffin.

Taille, poids, sexe, âge, cheveux

Jean décide les critères suivants : 1,80 mètres, 75 kg, masculin, 29 ans en 2027, cheveux blonds, yeux bleus très clairs.

Avec le Meneur...

Les caractéristiques de base

Jean lance tous les dés du jeu (1 D20 + 1 D12 + 1 D10 + 1 D8 + 1 D6 + 1 D4) et obtient un total en
Agilité = 35
Charisme = 43
Constitution = 17 revelé automatiquement à 30
Force = 48
Habileté = 59
Intellect = 22 revelé automatiquement à 30
Psychisme = 39

Le joueur va inscrire 35 % devant les 4 compétences relatives à l'Agilité. Puis, il recopie les 43 % devant les compétences relatives au charisme. Ensuite, il écrit 30 % devant les compétences en dessous de la constitution... Et ainsi de suite pour les autres caractéristiques jusqu'à la Perception. Les compétences de la caractéristique psychisme seront traités plus loin. Ensuite, il passe à la répartition secondaire.

Les compétences

Jean doit répartir 350 points dans l'ensemble des caractéristiques ET des compétences. Il décide de se servir du passé théâtral d'Erik pour augmenter essentiellement les compétences liées au Charisme. Une seule cote pouvant atteindre 75 %, Jean attribue 32 points en Marchandage (43 + 32 = 75 %, restent 318 points à distribuer). Il augmente de 15 % son agilité, celle-ci passe donc à 50 (35 + 15 = 50 %, reste 303 points à distribuer). Il augmente de 20 % son art martial, cette compétence passant à (35 + 20 = 55 %, restent 283). Il augmente de 25 % sa conduite automobile, la compétence passe à 35 + 25 = 60 %, restent 258) ...ainsi de suite pour toutes les compétences au choix du joueur...
Il augmente de 20 % sa caractéristique Constitution, elle passe de 30 + 45 = 75 %, restent 152)
Il augmente sa compétence Armes blanches 30 + 15 = 45 %, restent 107)
il n'augmente pas l'athlétisme, ni effort soutenu...
Il augmente sa compétence en escalade de 10 % (30 + 10 = 40 %, restent 97) Le dernier de la liste à modifier sera la caractéristique psychisme.

Les compétences psychiques

Une compétence psychique peut être portée à 60 %, 2 à 40 % et 4 à 30 %.

Jean attribue donc les valeurs suivantes aux compétences psychiques d'Erik.
– Étourdissement psychique : 30 %
– Chakra : 60 %
– Écran mental : 30 %
– Projection mentale : 40 %
– Télékinésie : 40 %
– Projection environnementale : 30 %
– Télépathie : 30 %

Les modificateurs

Enfin, Erik Spiegel étant originaire d'une ville submergée, Jean peut lui attribuer les modificateurs suivants : boni de 10 % en Constitution (30 + 10 = 40 %), en Psychisme (39 + 10 = 49 %) et en Schizophrénie (-10 points). Il hérite aussi d'une aquaphobie, ou phobie de l'eau, due au traumatisme du Second Déluge.
Erik Spiegel est né. Comme vous avez pu le constater, Erik est un esthète, loin du guerrier musclé ou de l'intello, dont les capacités sont tournées vers l'art et la séduction. Il s'agit du choix de Jean, chaque joueur définissant son PJ selon ses propres affinités, ses préférences intimes.

04.1 Les Phobies

Les phobies récoltées lors des parties s'inscrivent sur la feuille de personnage en bas de la colonne de droite.

Les phobies sont des peurs irraisonnées et très puissantes qui paralysent l'action d'une personne. Les compétences de phobie s'utilisent à l'égal des autres compétences du jeu. Elles s'acquièrent lorsque un avatar est décédé. Le psychonaute survit au décès de son avatar mais il en retire des peurs qui sont en rapport direct avec le décès de l'hôte.

Au début du jeu, les nouveaux personnages sont confrontés à une peur acquise lors de la guerre mondiale. Par exemple: au moment de traverser à la nage une rivière avec du courant fort, notre aventurier sans frontière va lancer un dé de pourcentage sous sa compétence aquaphobie, sous 40 %. La logique du jet sous phobie est identique à celle qui régit les conséquences habituelles. Si le résultat du lancé de dés est inférieur à la valeur de la phobie, elle se déclare. Si le résultat est un score raté (supérieur ou égale) alors il ne subit pas l'accès phobique.

S'il réussit son jet de dés, sa phobie s'active et le meneur décrira les troubles du personnage. Le meneur décidera que le personnage passera la rivière avec un malus de 10 % car il a effectivement plus de difficultés que les autres. Le joueur lancera dés lors son jet de natation avec un malus de 10 %. Il devra réussir un jet sous 44 %, alors que sur sa feuille, il voit 54 %.

C'est à ce moment là que la qualité artistique des joueurs peut s'exprimer pour interpréter le rôle.

Si le lancer est raté, cette gêne ne s'active pas, et le personnage nage aisément jusqu'à l'autre rive. Il ne subit pas la phobie.

S'il réussit d'une manière critique son jet de dé (de 01 % à 05 %), le personnage vit une vraie crise de panique. La phobie s'accroît alors d'1 D12.

Par contre, si le jet raté est critique (de 95 % à 100 %), cela signifie que l'aventurier se débarrasse de sa peur à raison de 1 D10 points. Le résultat de ce dé est retiré de la compétence phobie.

Ou encore un personnage agoraphobe devra réaliser un jet sous sa compétence, s'il est confronté à un combat aérien en biplan, courir sur l'empan d'une grue géante ou encore émerger des douves dans l'arène du collisée !

Ou encore un personnage claustrophobe devra tester compétence s' il est pris dans un combat sous-terrain, tunnels et autres donjons...

Vous l'aurez aisément compris, le personnage pyrophobe devra réaliser un jet en phobie s'il désire jouer les pompiers pour aller sauver les habitants d'un immeuble en flammes !

Et ainsi de suite avec des dizaines de phobies à inventer, broder et raffiner pour vos personnages... Bon amusement car ce type d'événements en cours de partie peu considérablement pimenter les phases d'actions des scénario ! Et ainsi accroître considérablement le plaisir et l'investissement des participants.

Voici une liste de cent Phobies
utilisables dans l'univers de «Psychonautes 2027»

Phobies, Peurs de, du, des... N'hésitez pas à inventer des phobies de situations, spécifiques aux personnages de vos joueurs. Cela agrémente considérablement le rôle play. Les phobies, ne sont pas des maladies mais simplement des symptômes d'une maladie. Voici une longue liste pour vous aider à constituer la votre :

1. *Ablutophobie* se baigner
2. *Acrophobie* grandes hauteurs
3. *Aéroacrophobie* espaces ouverts placés en hauteur
4. *Aérophobie* courants d'air
5. *Agoraphobie* espaces découverts
6. *Agliophobie* la douleur
7. *Alopophobie* chauves
8. *Anthlopophobie* innondations
9. *Apiphobie* peur des abeilles
10. *Astrapephobie* la peur des éclairs
11. *Arachnophobie* araignées

12. *Bacillophobie* la peur des microbes
13. *Balistophobie* la peur des armes à feu.
14. *Bibliophobie* peur des livres
15. *Brontophobie* tonnerre
16. *Buticulaphobie* peur des bouteilles
17. *Buxidaphobie* peur des boîtes

18. *Cachophobie* rire
19. *Caligynephobie* femmes aux formes voluptueuses
20. *Catoptophobie* miroirs
21. *Cheimophobie* orages
22. *Claustrophobie* espaces clos
23. *Cryptophobie* la peur de déchiffrer un message codé
24. *Coïmetrophobie* cimetières
25. *Cymophobie* peur des vagues

26. *Dartrophobie* boutons sur la peau
27. *Dinophobie* peur des dinosaures
28. *Dromophobie* traverser une avenue
29. *Domophobie* peur des maisons
30. *Dynamophobie* peur du mouvement

31. *Ectophobie* la peur des fantômes
32. *Equinophobie* peur des chevaux
33. *Emonctophobie* peur des déchets
34. *Erotophobie* la sexualité
35. *Erpétolophobie* peur de grenouilles
36. *Erpétophobie* serpents
37. *Entomophobie* la peur des insectes
38. *Ethylophobie* l'alcool

39. *Fangophobie* la boue
40. *Frigophobie* froid
41. *Furfurophobie* peur des céréales
42. *Félinophobie* peur des félins
43. *Fongophobie* peur des moisissures

44. *Géphyrophobie* franchir un pont
45. *Gerontophobie* personnes âgées / des momies
46. *Gynécophobie* femmes

47. *Héliophobie* la peur du soleil / du dieu soleil
48. *Hématophobie* la peur du sang
49. *Hydrophobie* la peur de l'eau

50. *Indigophobie* peur du bleu / peurs des policiers homéostatiques
51. *Iconomécanophobie* peur des appareils photo

52. *Kénophobie* La peur de l'obscurité
53. *Kératophobie* Peur des ongles, des griffes et des cornes
54. *Koréphobie* la peur des poupées
55. *Korriganophobie* peur des lutins

56. *Lachanophobie* la peur des légumes
57. *Lycanophobie* peur du loup
58. *Lépidophobie* peur des papillons
59. *Lucanophobie* peur des cerfs-volants

60. *Machairophobie* armes blanches, des couteaux
61. *Mnémophobie* La peur des souvenirs de l'avatar
62. *Moreaunélaphobie* dessins et peintures
63. *Malacophobie* peur des mollusques

64. *Nanophobie* peur des nains
65. *Nanitophobie* peur des nanites
66. *Nécrophobie* peur des morts / des zombies...
67. *Nyctalophobie* la nuit
68. *Nosophobie* peur des maladies

69. *Ochlophobie* la foule
70. *Oenophobie* vin
71. *Orgasmophobie* peur de l'orgasme
72. *Ornithophobie* peur des oiseaux
73. *Onirophobie* rêves

74. *Paternatalophobie* peur du père noël
75. *Phlogophobie* flammes
76. *Photophobie* la lumière
77. *Phytophobie* plantes
78. *Pyrophobie* la peur du feu

79. *Rupophobie* la peur maladive de la saleté
80. *Radiophobie* peur des radiations

81. *Squalophobie* la Peur des requins.
82. *Spacenophobie* peur de l'espace
83. *Srygiophobie* l'enfer
84. *Suidéphobie* peur des cochons
85. *Sidérodromophobie* peur des trains, peur du chemin de fer
86. *Satanophobie* peur des démons

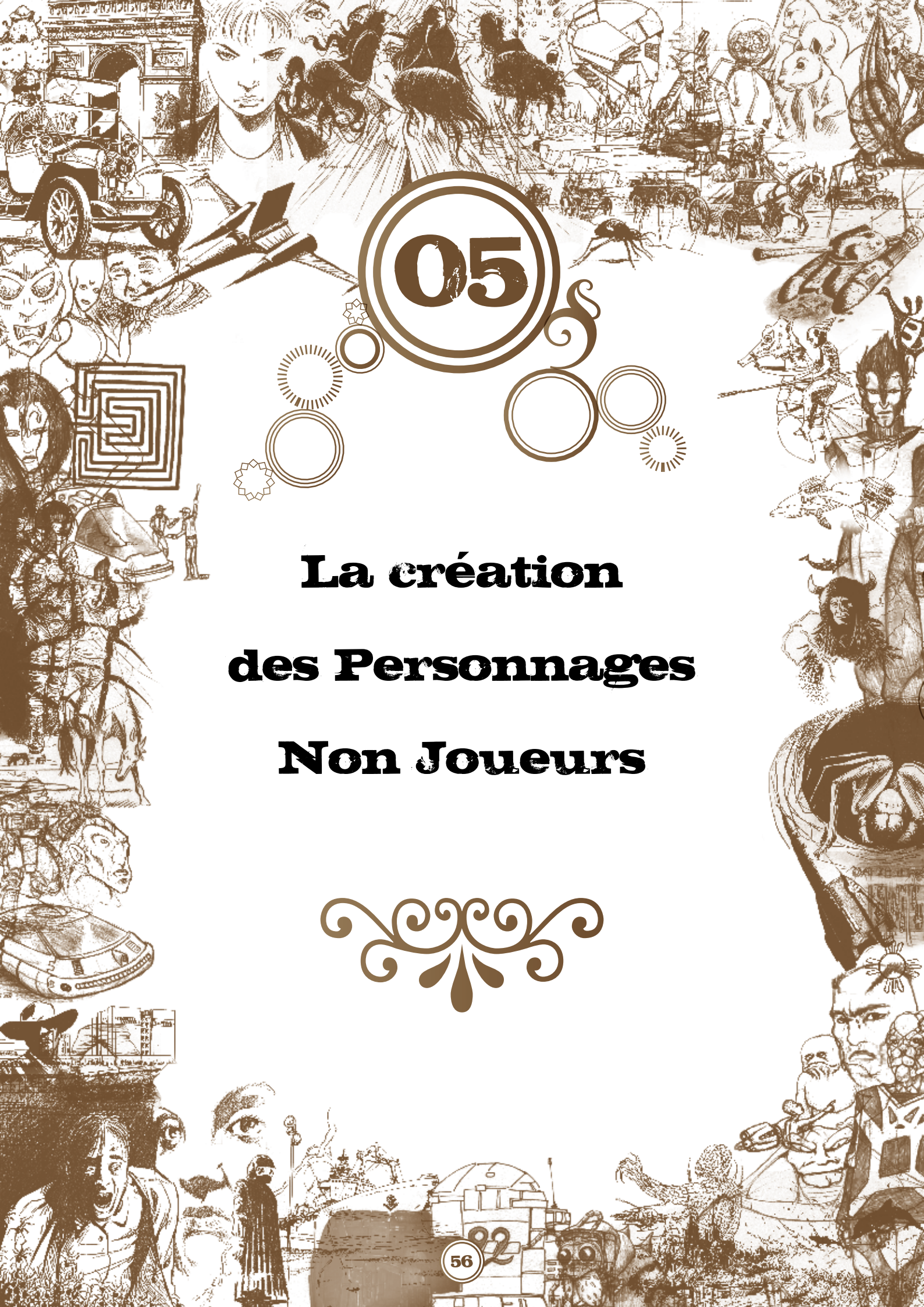
87. *Taphophobie* d'être enterré vivant
88. *Thanatophobie* peur de la mort
89. *Tératophobie* peur des monstres difformes
90. *Tératomythophobie* La peur des Monstres Mythiques
91. *Théophobie* la peur des dieux

92. *Vampirophobie* vampires
93. *Vesperophobie* peur du soir
94. *Vesicophobie* peur des cloches
95. *Villophobie* des animaux velus
96. *Virophobie* peur des virus

97. *Windigo* peur de la nourriture (terme indien)

98. *Xanthophobie* la peur des jeunes
99. *Xénophobie* des étrangers / des androïdes / des robots
100. *Xylophobie* peur du bois

Vous pouvez aussi l'utiliser en lançant 1 D100 et piochez le chiffre correspondant dans la liste.



05

La création des Personnages Non Joueurs

05 La création des Personnages Non Joueurs

Pour générer rapidement des PNJ possédant un caractère bien particulier. En terme de jeu, la table ci-dessous vous montre comment créer des Avatars et des Pnj aux Meneurs de «Psychonautes 2027».

Par un jet de 6 dés (2 D4, 1 D6, 1 D10 et 2 D20), on définit 6 traits faciles et amusants à interpréter.

Vous constatez que quelques qualificatifs suffisent pour créer un grand nombre de PNJ ou d'avatars. Cette aide de jeu est fort appréciable pour créer rapidement un scénario pour ses amis qui débarquent à l'improviste le vendredi soir.

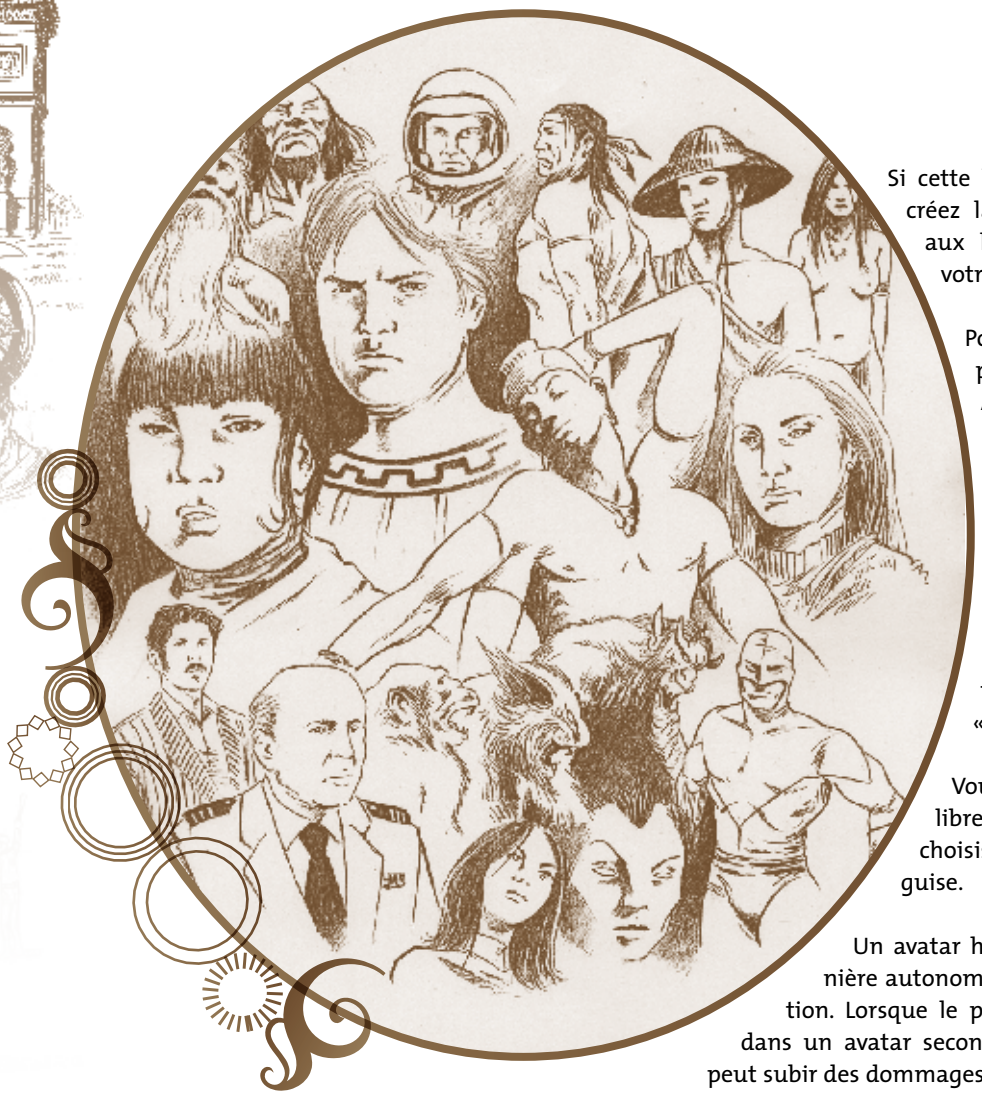
En réutilisant les grilles des avatars de chaque scénario, vous pouvez vous constituer un grand répertoire de personnages spéciaux en quelques scénarios joués.

Table de création rapide des Avatars et des PNJs

Lancez 2 D4+1 D6+1 D10	Lancez 1 D20	Lancez 1 D20
1 = Femme de 2, 3 et 4 = Homme	Trait de caractère dominant et rémanent de l'avatar	Trait de caractère mineur et rémanent de l'avatar
Les 3 Traits physiques	(1)	(2)
1 - très grand = 100kgs	1 - bienveillant	1 - bourru
2 - grand = 75kgs	2 - crispé	2 - charitable
3 - moyen = 50kgs	3 - charmant	3 - charmeur
4 - petit = 40 kgs	4 - curieux	4 - étourdi
1 - rond	5 - déloyal	5 - fantomatique
2 - souple	6 - estimé	6 - farouche
3 - robuste	7 - flatteur	7 - fier
4 - emacié	8 - haineux	8 - grossier
5 - rigide	9 - hypocrite	9 - hermétique
6 - mince	10 - ignorant	10 - ingrat
1 - beau	11 - impétueux	11 - laconique
2 - laid	12 - indifférent	12 - lunatique
3 - peau cuivrée	13 - jaloux	13 - moqueur
4 - teint pâle	14 - loyal	14 - pataud
5 - cheveux courts	15 - modeste	15 - poli
6 - cheveux longs	16 - orgueilleux	16 - prolixe
7 - moustache / forte poitrine	17 - raisonnable	17 - provocateur
8 - barbe / fesses rebondies	18 - tendre	18 - sage
9 - propre	19 - trompeur	19 - sensuel
10 - sale	20 - vertueux	20 - vulgaire

Lancez 4 D (2 D4+1 D6+1 D10) et 2 D20, ensuite placez un D pour chacune des colonnes.
Déposez les 4 D sur les colonnes avec chiffres (De 1 à 4, de 1 à 4, de 1 à 6, de 1 à 10) et les 2 D20 sur les 2 colonnes D20.
Ensuite vous écrivez les 5 adjectifs de votre personnage sur la feuille des Avatars / PNJs.
Par exemple, je lance sur mes quatre premiers D, (1,1,3,6) et mes Deux D20 (16 et 4).

Je place les Dés sur les colonnes et je traduis (un personnage (1) Femme, (1) Très grande, (3) Robuste, (6) aux cheveux longs, elle sera (16) Orgueilleuse en comportement dominant rémanent de l'avatar hôte et aussi (4) Etourdie en comportement secondaire.



Si cette liste ne vous siait pas, créez la votre plus conforme aux habitudes ludiques de votre groupe.

Pour l'exploiter plus complètement vous pouvez: Alternativement (1) est le trait dominant et (2) le trait moins apparent dans l'interprétation du rôle.

Par la suite lorsque vous aurez bien exploité cette table « (1) sera le trait moins marqué » et « (2) le trait dominant. »

Vous pouvez explorer plus librement cette table en choisissant d'y piocher à votre guise.

Un avatar hôte possède d'une manière autonome 35 points de constitution. Lorsque le psychonaute est intégré dans un avatar secondaire, l'avatar primaire peut subir des dommages, ceux-ci seront prélevés sur une base de 35 points de constitution. Arrivé à 0 point, l'avatar primaire meurt et le psychonaute est éjecté du psychisme du patient.

Ces 5 traits décrivant l'avatar hôte permettent aux joueurs d'incarner le personnage non-joueur dans lequel il transfert son psychisme de psychonaute. De ce fait, le meneur aura d'autant plus de points d'appuis pour rebondir lors de ces intervenions rôlistiques.

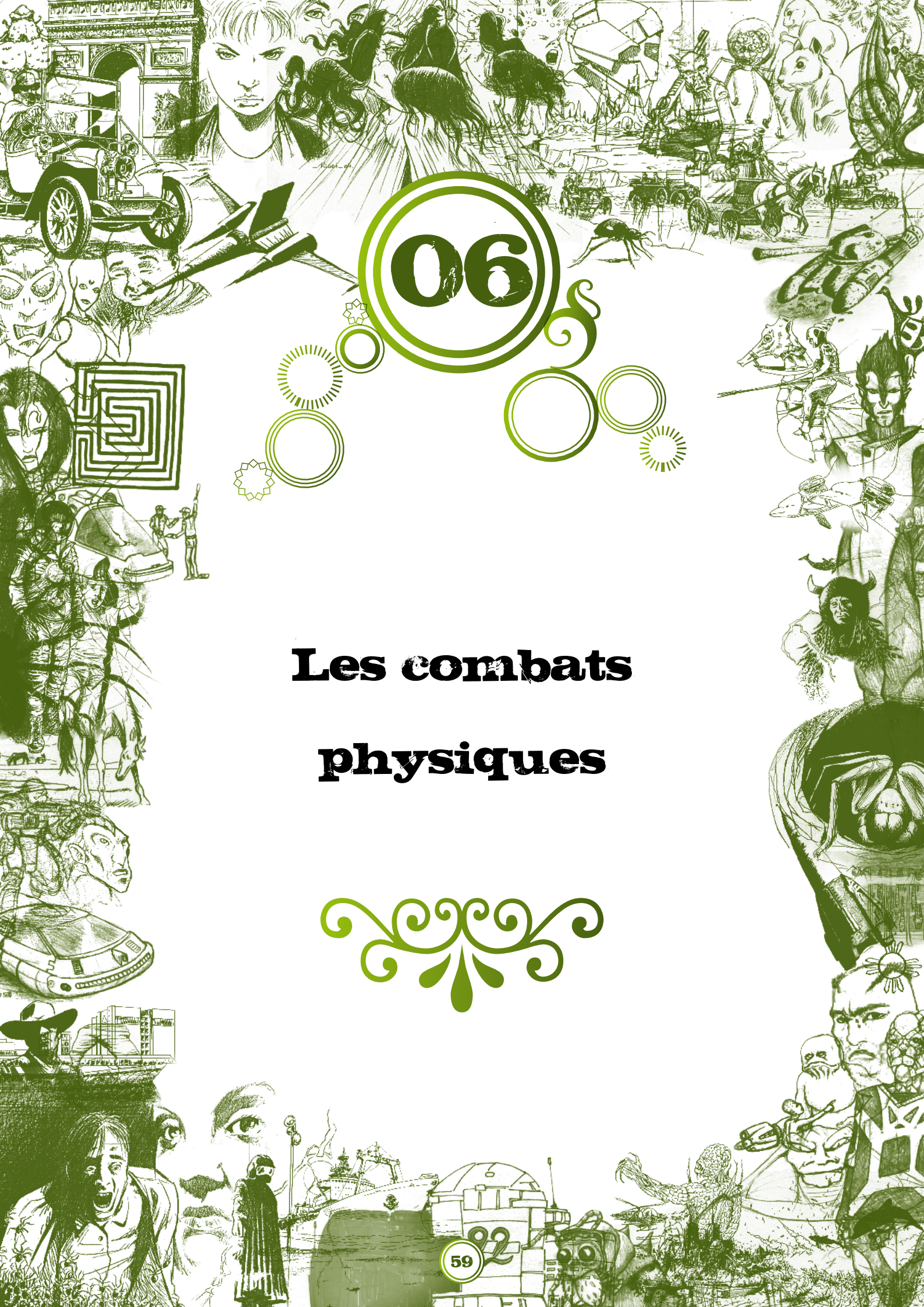
Au cours de leurs interprétations, invitez les joueurs a l'introduire les éléments de comportements de l'avatar hôte à « l'expression théâtrale » de leurs psychonautes.

Dans notre exemple, votre personnage devrait avoir deux ou trois fois au cours de la partie des comportements soit orgueilleux, soit étourdi.

Le chiffre 4 du second D4 lancé, signifie que votre avatar sera un adolescent (entre 15 à 18 ans)

Avec cette table, tout meneur peut rapidement générer des Pnjs en cours de partie.

En un jet de 6 dés et 5 mots inscrits rapidement, il peut broder plus facilement l'interprétation de ces personnages.



06

Les combats physiques

06 Les combats physiques

« Évite le conflit à tout prix,
mais s'il se présente, soit préparé à vaincre »
Adage japonais

Pour toutes les attaques physiques, l'attaquant lance le D100 sous la compétence utilisée (par exemple Art martial) et l'adversaire possède le choix soit de parer avec un bouclier, soit de réaliser un jet sous la compétence Esquiver.

Attaque physique

Si l'attaque est réussie, la victime peut parer (à l'aide d'un bouclier physique, énergétique, etc.) ou un jet en Esquive. Si sa protection échoue, la victime lance un jet d'Armure qui correspond aux points de dégâts absorbés. Le solde de l'attaque blesse le participant : il est soustrait à la Constitution. Dans un tour de combat, un joueur peut décider de réaliser deux jets d'Esquive plutôt que de jouer l'affrontement.

- Une attaque physique (avec une arme ou sans arme).
- Une parade de l'adversaire avec une arme/bouclier OU un jet en esquive.
- Un calcul d'absorption = points de dégâts absorbés par l'armure, le reste de l'attaque blessant l'ennemi.
- ET l'action simultanée de l'adversaire qui attaque à son tour le personnage joueur.
- Le joueur réalise le calcul d'absorption de l'armure de son personnage, le reste blessant l'avatar.

L'art de l'étourdissement

Dans «Psychonautes 2027», les solutions pacifiques peuvent être activement recherchées. Voilà pourquoi il existe, entre autres, six manières d'étourdir un adversaire plutôt que de le blesser ou le tuer :

1. étourdissement par attaque psychique ;
2. étourdissement électrique (de contact et à distance -10 mètres) ;
3. étourdissement sonique ou énergétique pour les univers futuriste ;
4. étourdissement par FlashBang — un étourdisseur lumineux, il sature le système visuel au point de paralyser toute action du personnage victime de l'arme ;
5. étourdissement par la compétence Art martial, s'il est précisé par le joueur au moment du lancer de D100 ;
6. étourdissement par la compétence armes blanches soit avec le plat d'une lame soit par le choc d'un bouclier.

Chaque tentative d'étourdissement fait l'objet d'un jet de Constitution avec un malus de 20% pour voir si l'avatar résiste à la faillite corporelle. Un étourdissement réussi met la victime au tapis pour 1 tour complet (phase psychique ET phase physique).
Attention toutefois, les étourdissements sur les PNJs Majeurs, ne les perturbent que fort peu (malus de 20 % à leurs compétences) au lieu d'un knock out.

Comme vous le constatez, l'étourdissement se pratique dans certaines conditions et il ne réussit pas toujours facilement. Voilà pourquoi nous parlons là d'un art !

Tables des Armes conventionnelles, chimiques, magiques, animalières, psychiques...

Taille	Tables des armes	Dégâts
	coups de tête, un nerf de boeuf et matraque (+ étourdissement)	1 D4
	coup de poings, attaque psy à 0	1 D6
	coups de genoux dans les parties intimes, une clé, gourdin (+ étourdissement)	1 D6
	coup de pieds, un coup de fouet, morsure de chien	1 D8+2
	le pic à glace, un cran d'arrêt, un tuyau de métal tordu, Griffes de Zombies	1 D8+3
Petits calibres	arc court, un bouclier, un marteau, fronde, sarbacane, un coup de poing de momie, attaque psy à 3, griffes de harpies	2 D6+1
	couteau, fourche, bolas, shuriken..., hachette, machette, un tisonnier, morsure de loup, pinces d'hommes scorpions	2 D6+2
	poignard, cran d'arrêt laser, une rapière... jet d'acide dilué, une arbalète pistolet morsure d'ours, griffes de goules, l'attaque psy à 5	2 D6+3
	pistolet, fusil du XIXe siècle... , l'épieu, la hache, une ruade	3 D6+4
Moyens calibres	glaive, faux, harpon, un tento, tomahawk, une petite décharge électrique, un coup de pied d'un géant	3 D6+5
	sabre d'abordage, cimeterre, lance courte..., jet d'acide concentré, chakra de feu, un revolver, une épée courte	3 D6+6
	arbalète, arc long, javelot, marteau de guerre..., le fusil de chasse, une attaque psy à 7, l'hallebarde suisse du 16ème siècle	3 D8+2
Gros calibres	épée à une main, lance de cavalerie, trident, katana, le fusil à pompe, chakra de givre	3 D8+6
	hache à deux mains, le fléau à deux mains, fusil de guerre (jusque 1945), attaque psy à 9, un pistolet mitrailleur, la hache de guerre	3 D10+5
	laser continu... épées à deux mains, une grosse décharge électrique (+ étourdissement), morsure de grands félins	4 D8+5
	magnum... gros revolver, impalement d'une licorne, vents de tornades avec débris, attaque psy à 12	3 D10+10
Fusils	fusil d'assaut, fusil mitrailleur, laser à impulsion... 1 D6+2 balles touches	1 D12+4
	épée d'énergie ou magique, attaque psy à 15 un élémentaire de feu, de givre, de terre, d'air,...	3 D12+8
Énergétik	blaster d'épaule, un lance flamme, projectiles polénisés insectoïdes	3 D12+10
Vibratoire	orateur...	1>5 D6
Sonique	torche = étourdissement	10 TOURS
Poudre	canon du 15ème au 19ème siècle... , une grenade	3 D12+12
Impacts	un frelon, une balle de mitrailleuse d'avion, un char de combat, le fouet d'un démon	2 D20+15
	chute de (5 mètres de hauteur ...), sanglier en charge. lancé par un géant contre ...	2 D20+20...
	un arbre qui s'abat, troupeau en charge, un véhicule... attaque psychique d'un gardien, un éléphant en colère	2 D20+30
	grenades anti-matière (calibre 1 à 5), un camion, lance-roquette, une maison qui s'effondre..., souffle enflammé de dragon	de 1 D20+30 à 5 D20+30
Armes massives	torpille, un coup de laser spatial, bombes... exposition dangereuse aux radiations gamma, une avalanche, un dieu courroussé	1 D100+100

Taille	Table des armures	Absorption
Vêtements simples	blouson de cuir, botte de motard, simple casque, talisman vaudou, ...	6
	petit bouclier, vêtements berbères, une simple combinaison spatiale (contre les rayons gamma = 100)	8
Vêtements rembourrés	veste matelassée, casque de moto, cuir de chèvre bouilli, *bouclier moyen*...	10
Protections extérieures	*grand bouclier*, scaphandre aquatique rigide, mur fin, une palissade de bois, une porte...	15
	combinaison et bouclier anti-émeute. tenue vestimentaire nano	20
Armures	*gilet pare-balles*, cote de mailles, sous un piano, *armure de cuir antique complète*	25
	armure demi-plaque et anneaux de cuir un vêtement nano-dynamique	30
	armure de bois orientale, armure d'os et d'écailles combinaison blindée spatiale. (contre les rayons gamma = 300)	35
	armure métallique médiévale complète, veste pare-balles protégé par une formation en tortue, un mur de briques	40
	armure de chitine insectoïde armure d'écailles de dragon	45
	armure anti-laser (contre les armes laser uniquement, sinon 4)	50
Structures	*scaphandre militaire kevlar*, un cloison d'acier, mur épais, porte en chêne...	60
Champs de force & magie puissante	*générateur de champs de force*, mur en béton, un scaphandre nano une défense magique détournant les projectiles	100 et plus..

06.1 Les affrontements de masse et autres mêlées

Gérer les combats de mêlée

Choisissez une formation disponible pour vos troupes et inscrivez-la sur une feuille de papier face cachée. Ensuite comparez-la avec celle du MJ. Il aura choisi aussi une formation pour ses troupes. Il en découlera un adversaire en position dominante l'autre en potion dominée. Les formations sont la ligne, le carré, ou les trois axes.
Les positions ne se rompent pas et ne se reforment pas sauf en cas de débandade. En dessous de cinq soldats présents, les formations se dissolvent d'elles-mêmes et les combats reprennent une forme individualisée.
- La ligne donne un bonus de 20 points sur les trois axes.
- Les trois axes donnent un bonus de 25 points sur le carré.
- Le carré donne un bonus de 30 points sur la ligne.

Selon sa valeur (voir la table des rencontres aléatoires), le personnage possède un nombre de points. Les points des participants au combat en mêlée sont additionnés pour constituer le nombre de Points d'unité. Ces points sont variables selon les capacités au combat des personnages (par exemple, 10 paysans = 10 points, 4 vétérans = 12 points). On voit dès lors que l'on peut confronter des groupes de personnages très différents et les intégrer dans une règle Homogène.

Nombre de points d'unités dans la troupe	7 - 17	18 - 38	39 - 61	72 - 112	113 -163	164-214	215-265	266-306	307-357	358-458
Nombre de dés à lancer	1 D6	2 D6	3 D6	4 D6	5 D6	6 D6	7 D6	8 D6	9 D6	10 D6

Un jet réussi sous Commandement avant le début de la bataille offre 20 Points d'unité supplémentaires lors de l'attaque.
Au-delà de cette table, comptez 1 D6 supplémentaire par 50 Points d'unité supplémentaires.
Vous l'avez compris, des Points d'unité dépendent les dégâts infligés à l'ennemi, voir tableau ci-dessous.
Le nombre de points obtenus lors du lancement de dés est à retirer du nombre total de points de l'unité. De cette manière, chaque unité perdra des points, et donc simultanément, des hommes. Les points de constitution du personnage « chef d'unité » seront décomptés en dernier afin qu'il reste seul, héroïque, sur le champ de bataille au milieu de tous ces braves terrassés par l'unité ennemie.

Résolution du combat

– Si les pertes dépassent le quart des effectifs, les survivants fuient en débandade ;
– Si les pertes dépassent la moitié des effectifs, les survivants sont faits prisonniers ;
– Si le chef est abattu alors l'unité se disperse rapidement.

Avant que les troupes n'entrent en contact pour se battre au corps à corps, sur un champ de bataille en terrain plan, réalisez les tirs de :
– canons pendant 6 tours ;
– fusils ou mitrailleuses pendant 4 tours ;
– arcs, balistes et catapultes pendant 2 tours.

Évaluez le nombre d'hommes ou de canons que vous désirez aligner et lancez le nombre de dés adéquat. Par exemple, votre unité comprend 50 points de troupes, vous lancez donc 3 D6 points de dégâts sur la troupe juste en face de la votre. Chaque joueur gère donc un morceau du front. À chaque tir, sur un résultat de 1 sur 1 D10, un canon est touché et mis hors service. Sur un résultat 10 c'est un des PJ qui est touché. Lancez un jet aléatoire pour déterminer qui va subir le terrible coup de canon (3 D12+12 points de dommages).
Lorsque vos lignes de tir à distance se dressent face à une cavalerie montée ou un véhicule monoplace, le nombre de tours de tir avant le contact est divisé par deux. Les scènes de combat mêlées ne doivent jamais être banalisées mais toujours être soulignées, agrémentées par de nombreux qualificatifs pour offrir une profondeur de champ de bataille. En mêlée, le PJ peut faire face à plusieurs types d'adversaires. Reportez-vous à la table suivante pour déterminer rapidement et facilement un adversaire, qui affrontera l'avatar.

Jet de confrontation sur une table aléatoire

Grâce à cette table (ci-dessous), vous pourrez insérer un personnage très puissant au sein de vos unités ou créer de grosses unités pour dramatiser davantage la scène. N'oubliez pas qu'un champ de bataille est un endroit où la peur se sent tellement fort qu'on peut la couper au couteau ou à la baïonnette ! Certains hommes s'oublient dans leur pantalon, d'autres s'évanouissent. La majorité chante, crie, hurle, pour transcender son angoisse de mourir sous peu.
Le combat peut alors se réaliser en « tête à tête » en utilisant les pourcentages de la quatrième colonne (points de vie, etc) ou en utilisant la dernière colonne (en additionnant simplement les Points d'unité).
Pour enchaîner les deux tables harmonieusement, et dans le cas où votre avatar se trouverait

06.2 Table des rencontres aléatoires

D100	Implication	Fonctionnalité	Psychisme, Ecran Mental et constitution	% des carac et des compétences	Points d'unité
01-10	PNJ anonyme	Personne non-entraînée / Zombies	10	20	1
11-20		Un Milicien / Paysan Marchand	12	25	2
21-30		Un Vétéran / Policier / Truand	15	28	3
31-40		Un Sergent / Garde du Corps	20	32	4
41-50	PNJ fonctionnel	Un Lieutenant / Chef de bande	25	36	5
51-60		Un Ingénieur / Homme scorpion	30	40	2
65-70		Un Capitaine / Pilote / Ninja	35	50	8
71-75	PNJ mineur	Conseillé / Ministre Gladiateur /	40	55	10
76-80		Un Roi / Colonel Centaure	45	70	50
81-86		Un Tueur du CBI / Grand Dirigeant	50	60	10
87-91	PNJ majeur	Un Prince / Chevalier Nymph / Sorcier	50	65	70
92-95		Un Héros / Général Géant	60	75	80
96-98		Police Homéo / Vampire / Un démon	80	80	100
99-00		Un Dieu Mythique / Puissance Surnaturelle	95	95	200

Écran mental initiative

En première ligne, nous vous conseillons de réaliser un jet sur la table des rencontres, de résoudre ce combat, et ensuite, de réaliser un tour de combat de mêlée pour l'unité. Si votre personnage est terrassé, les hommes de l'unité se rendent.
À l'issue du tour, vous recommencez la procédure jusqu'au moment où votre avatar décide d'une autre tactique à adopter. Cette table permet de simuler la fluidité dans les effets de masse, à l'égal des bancs de poissons argentés des océans, les lignes d'affrontement d'un combat ondulent comme commandées par une force invisible et imprévisible.
Plus d'un grand stratège a mordu la poussière pour n'avoir pas assez tenu compte de l'imprévisible !

06.3 Gérer les combats entre vaisseaux de guerres.

La table suivante vous permet de simuler deux navires qui se rapprochent en se canardant en attendant le moment fatidique de l'abordage et des combats aux corps à corps.

Table des coups de canons que deux batiments peuvent se donner lors d'une manoeuvre d'abordage.

Nombre de Tours avant l'abordage proprement dit. Cette table simule l'approche des deux navires l'un vers l'autre, en vue de se bombarder et ensuite de s'aborder. Plus les canons se rapprochent de leur cible et plus ils génèrent de dégâts.

Tours avant abordage	Dégâts grandissants
4	2 D12
3	3 D12+12
2	3 D12+20
1	4 D12+30

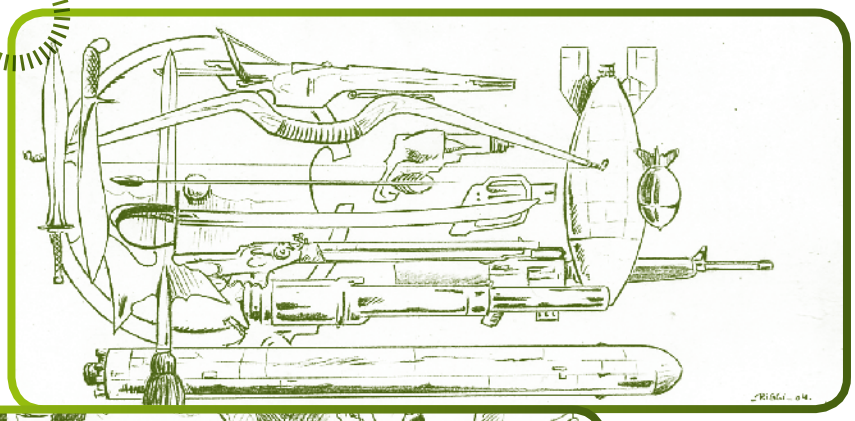
Qu'il s'agisse de bâtiments pirates flottants sur les mers des caraïbes ou de bâtiments de la flotte spatiale, la règle simule un grand nombre d'abordages différents. Chaque jet de résultat 1 signifiera qu'un canon du camp adverse est mis hors service; tandis que chaque jet de résultat 0 signifiera que le groupe de PJ est touché, lancez un dé aléatoire pour voir qui va recevoir le terrible coup. Un projectile de canon heurtant un être humain de chair et de sang cause 3 D12+12 points de dégâts, qui seront soustraits aux Points de vie. Dans le cas d'affrontement entre deux bâtiments, les points sont soustraits des Points de structure de l'engin qui dépendent de l'importance de ce dernier (voir tableau suivant).

Bâtiments	Points de structure
Radeau de fortune	20
Scaphandre de plongée, Zodiac	30
Barque, voiture aquatique	50
Catamaran, camion amphibie	100
Overcraft, un remorqueur	200
Petit porteur, fourgon blindé	300
Chalutier, une caravelle, un sous-marin	400
Galère greco-romaine, un Clipper	500
Une grue portuaire, un Deux-mats,	600
Un Trois-mats, un tanker	700
Un cuirassé, une plate forme océanique	900 à 1.300
Module d'habitation spatial ou aquatique	2.000
Module Nanomère	20.000

Table de résistance des matériaux couramment rencontrés

Matériaux	Légers	Moyens	Résistants
Murs	Brique 40	Moellon, bois 80	Béton 150
Portes	Bois blanc 20	Chêne 60	Blindée 200
Sols	Plancher 50	Dalle & bois 70	Béton armé 400
Plafonds	Moellons, bois 80	Dalle & bois 100	Béton armé 350
Terre	Meuble 20	Racines & gravats 40	Déchets 50
Câbles d'acier	20 [3]	60 [3]	200 [3]
Barreaux	50 [2]	100 [2]	200 [2]
Serrures 4	50	80	120
Meubles	20	30	40
Fenêtres	10	30	50
Parois métal	502 [1]	50 [2]	250 [2]
Parois Nanomère	200 [3]	400 [3]	1000 [3]
Palissades	30	100	300

1. par mètre carré – 2. par centimètre d'épaisseur – 3. par millimètre d'épaisseur – 4. certains psychonautes aiment à faire fondre les serrures avec leur Chraka de feu, d'autres encore, la refroidissent avec leur chackra de givre jusqu'à la rendre cassante comme du verre



07

Les personnages homéostatiques

07 Les personnages homéo·statiques

La résistance psychique de l'hôte est symbolisée par la police homéostatique de l'inconscient. Plus les modifications apportées à l'inconscient sont importantes, et plus il réagit contre le changement. La physique connaît bien ce phénomène sous le terme d'action-réaction. C'est exactement pareil dans l'inconscient humain : action et réaction.
Nous allons distinguer plusieurs catégories de personnages appartenant à l'inconscient. Il s'agit des représentations psychiques et des fantasmes inhérents à tout inconscient humain.

Les PNJ anonymes constituent la majorité des PNJ rencontrés lors des missions. Ils forment un tissu social mental de l'hôte. Dans les conflits d'antan on les appelle la chair à canon. Ils forment la masse grouillante, la densité de base du monde inconscient.
Ils représentent la myriade de personnes réelles que nous croisons chaque jour dont qui nous possédons seulement une image fugitive. Il s'agit des personnages « citoyen-paysan » de la table des confrontations aléatoires.

Les PNJ fonctionnels comme Charon le passeur de barques du fleuve Styx. Ou le bookmaker du coin, vous souvenez-vous de Huggy les bons tuyaux ? Ils possèdent une fonction décorative et émotionnelle (donne de l'épaisseur) dans la partie.

Les PNJ mineurs possèdent une personnalité détaillée. Ils peuvent devenir des habituels des aventuriers et jouer un rôle important mais ils « apparaîssent » en coup de vent. Dans une conversation avec eux, les avatars peuvent apprendre un seul élément clé du scénario.

Les PNJ majeurs possèdent une personnalité aussi complète que celle des aventuriers. Ils sont les personnages clés, phares de l'intrigue. En général ils sont forts. Même s'ils sont méchants, ils possèdent un code d'honneur et leur mort est toujours un événement dramatique.
En général, les PNJ de la police homéostatique représentent un grand danger. Ils sont le système ! Ce sont leurs agissements qui maintiennent ce système dans son état actuel. À leurs yeux, leur vie est une fonction pure de l'état ; le fascisme et l'extrémisme à l'état pur au service du pouvoir en place.

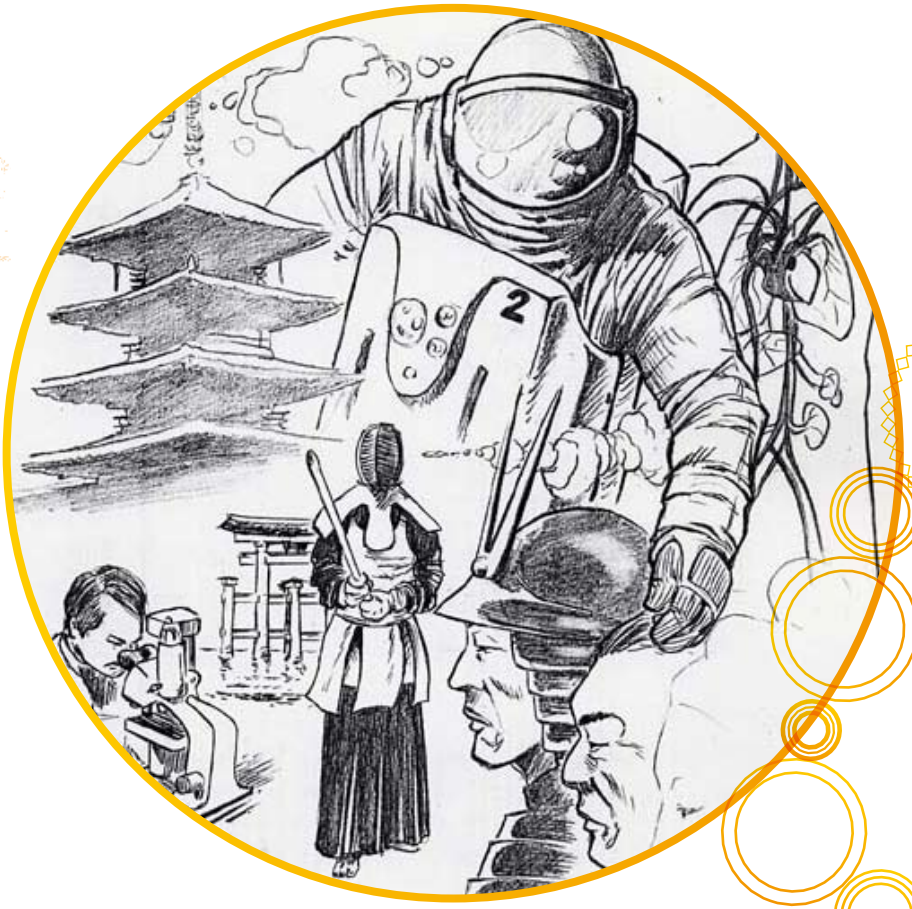
Les gardiens homéostatiques, ou Gardiens, pour qui l'individu n'existe pas, possèdent les caractéristiques physiques (Agilité, Habileté, Force, Constitution) à 80 % et les caractéristiques mentales (Intellect, Psychisme, Intuition, Charisme) à 85 %.
Un Gardien réalise 2 D20 + 30 points de dégâts psychiques ou 50 points de moyenne si l'écran mental est franchi !

Si vous désirez faire évoluer vos gardiens vous pouvez proposer à vos joueurs des Gardiens avec seulement (2 D20) points de dommage. Ensuite proposer à vos joueurs des Gardiens de plus en plus costauds, avec des modificateurs de plus en plus élevés (2 D20 + 10) puis (2 D20 + 20) pour enfin leur proposer des Gardiens top modèles avec des dégâts de 2 D20 + 30, voir 40 et 50 lorsque vos psychonautes seront de grosses pointures.

Une des meilleures représentations en sont les « agents Smith » de la trilogie The Matrix. Psychiquement, ce sont les individus les plus psychotiques de la société. Car ils sont totalement dépersonnalisés.
Donc, il ne leur reste plus une seule règle morale. Comme le juge Dreed qui crie haut et fort « La loi, c'est moi » Face à un tel PNJ, vous savez que votre groupe va en baver.

Autres exemples :
• les démons des mondes chtuliens et moorcokiens qui dominent inexorablement le monde ;
• l'inquisition religieuse qui brûle toute hérésie;
• l'aristocratie qui chasse l'homme comme l'on chasse le renard ;
• une armée d'occupation avec un système de contre-espionnage bien implanté (Gestapo...) ;
• des groupes mafieux noyautant les hautes sphères de pouvoir car ce sont eux « Le Pouvoir » ;
• des politiciens tyranniques, grands leaders de désillusions mortelles ;
ou encore un totalitarisme technocratique qui refuse tout changement dans l'équilibre du pouvoir et qui paralyse complètement le cerveau du bon citoyen dans un bain constant hypnotique télévisuel (1984, de George Orwell)...

En général celui qui possède le pouvoir ne le lache pas et plus un humain s'accapare ce pouvoir et plus il en redemande.
Le pouvoir est à considérer comme une véritable drogue dure à ne plus mettre entre les mains de n'importe qui. Voilà pourquoi tous les chefs sont des individus suspects à mettre sous haute surveillance. Le pouvoir est un acide qui corrode efficacement et



rapidement l'âme d'un homme.
Ces PNJ spéciaux possèdent un Écran mental et des pouvoirs psychiques égaux, voire supérieurs, aux psychonautes. Ils sont de ce fait extrêmement difficiles à éliminer, à l'égal du dragon de l'Europe médiévale.

Ces gardiens homéostatiques se rencontrent moins fréquemment dans les scénario car ils infligent à chaque fois des dégâts importants au niveau des caractéristiques de base Constitution et Psychisme. Ils doivent être craints en permanence car « jamais l'inconscient ne dort ! »

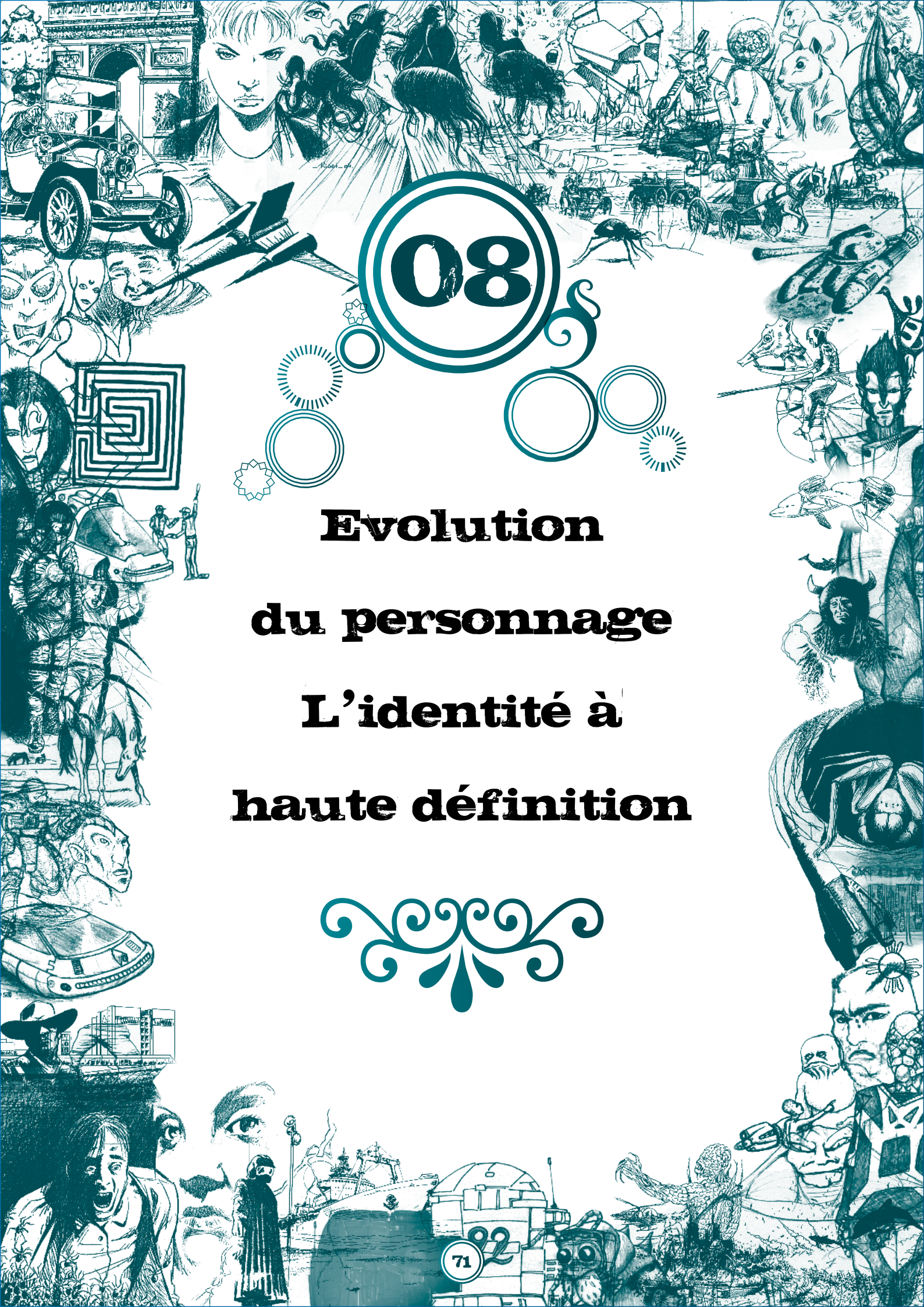
Les Gardiens se déplacent à plusieurs et ont pour habitude d'attaquer en épuisant les points de Psychisme plutôt que les Points de constitution. Leur but n'est pas forcément de tuer les avatars mais de les « éjecter de l'inconscient du patient désigné. »

Ils tenteront aussi de les éjecter hors du psychisme du patient en causant le plus de frayeurs possible aux psychonautes pour qu'ils ne reviennent jamais.

Parfois les Gardiens versent dans le perversion cela signifie qu'ils se transforment en « vampires qui tuent à petit feu » d'une manière sadique. Un séducteur pervers qui épuise sa victime par un harcèlement lent, flou et continu.

Table des capacités des agents homéostatiques

Niveau du gardien	Points de constitution et des compétences physiques	Points de psychisme et des compétences	Dommages physiques avec arts martiaux	Pouvoirs psychiques Favorisés par l'agent	Pouvoirs psychiques secondaires	Vampirisme = puiser des points de psychisme à la victime
Faible	60	65	2 D20	Télépathie	Etourdissement	1 D10
Moyen	80	85	2 D20 + 10	Projection environnementale	Chakras électrique	2 D10
Fort	90	95	2 D20 + 20	Projection mentale	Chakras feu	2 D10 + 10
				Etourdissement		
Divin	100	105	2 D20 + 30	Télékinésie	Chakras glace	3 D10 + 20
				Projection environnementale	Passe muraille	



08

Evolution du personnage

L'identité à haute définition

08 Évolution du personnage

L'identité à haute définition

DANS LE JEU «Psychonautes 2027», l'accent est placé sur l'évolution du personnage et non sur sa classe sociale. Cela signifie que le personnage apprend un métier différent avec chaque inconscient exploré. Il peut apprendre une compétence particulière à chaque aventure dans un monde différent. Ceci est évidemment dépendant de la créativité du MJ.
Le personnage apprendrait la criminologie en sortant de l'inconscient d'un policier ; ou encore la compétence de plongée sous-marine sous haute pression, après être revenu de l'inconscient d'un plongeur-scaphandrier. Ou bien le chamanisme mégalithique en revenant des fantasmes secrets d'un professeur d'université...
À la fin de la mission, le joueur peut voir évoluer son personnage de différentes façons.

Primo, jets critiques

Les résultats des jets de D100 de 01 % à 05 % ou les nombres de 96 % à 100 % sont nommés « jets critiques ». Cela signifie qu'ils décrivent une situation particulièrement bien réussie = critique positif ou dramatiquement échouée = raté critique. Le meneur interprétera l'exploit le plus spectaculairement possible.

Les jets critiques positifs et négatifs sont tellement stressants que le personnage en retire forcément un bénéfice. Dans le déroulement du scénario, un jet critique raté peut avoir une conséquence catastrophique mais au bout du compte l'aventurier en tire un enseignement, un bénéfice : « Ce qui ne te tue pas te rend plus fort ! »

Le joueur cochera la case en face de sa compétence. Cela symbolise l'amélioration de la compétence de l'aventurier.
À la fin du scénario, le joueur réalise un test de D100 par compétences ayant été cochées en cours de partie. Mais attention : cette fois le résultat doit être supérieur au chiffre inscrit sur la feuille de personnage. S'il réussit le jet, il gagne 1 D4+4 % dans la compétence incriminée.
S'il rate son jet d'évolution de compétence, tout n'est pas perdu ; il reçoit néanmoins 2 % qu'il ajoute à la compétence. Cela signifie qu'il aurait pu tirer plus d'enseignement de son expérience. Mais que sa capacité actuelle est de grandir petit à petit, pas à pas.

Plus un personnage possède de savoir sur un compétence, plus il est facile de réaliser des jets critiques positifs. Par contre il est de plus en plus difficile d'en apprendre davantage.

Les caractéristiques de base augmentent de la même manière. Cela signifie qu'à chaque fois que vous cochez une case de caractéristiques, vous augmentez automatiquement les compétences qui en dépendent.

Secundo, bénéfices secondaires

En voyageant dans l'inconscient du sujet, les psychonautes apprennent de nouvelles compétences grâce au métier que réalisait l'avatar lors de sa mission.
Par exemple, après une mission réalisée en qualité d'inspecteur de police dans la ville de Milan en 2072, les psychonautes développent une compétence en criminologie.
Définissez ensuite à quelle caractéristique de base correspond la criminologie. Nous allons choisir l'Intellect. Le joueur notera alors sur sa feuille de personnage un augmentation de 5 % à sa valeur en Intellect.
De cette manière, dans les prochaines missions le psychonaute se servira de cette compétence en qualité d'enquêteur.

Tertio, phobies

S'il existe des bénéfices secondaires positifs, vous aurez compris qu'il existe des bénéfices secondaires négatifs aux voyages sans frontière.
Ils se produisent lorsqu'un avatar est trop violemment maltraité, choqué, traumatisé dans l'inconscient du sujet.
Si l'avatar est tué en étant écrasé par un train, cela va engendrer très logiquement chez l'aventurier, la peur des grosses machines, ou des trains, ou des voyages !
En terme de jeu ? Cela va se traduire par une compétence de 20 % en phobie sur la feuille de personnage de l'aventurier.
Jouer avec les bénéfices secondaires négatifs recquiert un niveau supplémentaire de rôleplay dépendant de votre maturité et de celle de vos joueurs. Les phobies sont des peurs irraisonnées et très puissantes qui paralysent l'action d'une personne.
Exemples : la phobie de l'eau, du cheval, des grands magasins, des quads et autres motos, des couloirs, des chambres, des salles vides, des portes rouges, des voitures noires, des hommes blonds, des facteurs bleus, des hôtesses sexy...

Inventez tout ce que vous voulez tant que vous restez cohérent pour réutiliser les phobies d'une mission à l'autre (voir liste aide-mémoire).
Attention donc, rien n'est acquis dans la quête vers l'éveil, restez vigilant...

Quarto, la schizophrénie

basale à toute personnalité humaine!

Ce terme signifie « la fissure de la personnalité et crise de confusion intense ». Cela mène à la paralysie de la vie car les disfonctionnements psychiques empêchent l'entièreté du mental de fonctionner.

Table des points de schizophrénie

Ejecté par un gardien = -1 point
Comportement sadique sur un PNJ = -1 point
Avatar secondaire tué = -2 points + une phobie de la liste à 10 %
Avatar hôte tué (constitution à 0) avec jet de psychisme réussite critique
= une phobie de la liste (ou adapté à votre groupe) à 20 % (-2 points de schizo)
Avatar hôte tué (constitution à 0) avec jet de psychisme réussit simple
= une phobie de la liste à 30 % + (-3 points de schizo)
Avatar hôte tué (constitution à 0) avec jet de psychisme raté simple
= une phobie de la liste à 40 % + (-4 points de schizo)
Avatar hôte tué (constitution à 0) avec psychisme raté critique
= une phobie de la liste à 50 % + (-5 points de schizo)
Avatar hôte vampirisé (psychisme à 0) avec jet de constitution réussite critique
= -1 points de schizo
Avatar hôte vampirisé (psychisme à 0) avec jet de constitution réussie simple
= une phobie de la liste à 40 % + (-2 points de schizo)
Avatar hôte vampirisé (psychisme à 0) avec jet de constitution raté simple
= une phobie de la liste à 40 % + (-3 points de schizo)
Avatar hôte vampirisé (psychisme à 0) avec jet de constitution raté critique
= une phobie de la liste à 40 % + (-4 points de schizo)

Table des conséquences d'une éjection forcée du psychisme du patient désigné

Ejecté par	Types de dégâts	Réussite critique	Raté simple	Réussite simple	Raté Critique
Constitution tombe à 0	**Points de schizo**	**-1**	**-2**	**-3**	**-4**
	Phobie corrolaire	**10 %**	**20 %**	**20 %**	**30 %**
Psychisme tombe à 0	**Points de schizo**	**-2**	**-3**	**-4**	**-5**
	Phobie corrolaire	**20 %**	**40 %**	**40 %**	**50 %**

Les séquelles schizophréniques encourues sont dépendantes de la perte de l'avatar par son décès en cours d'aventure. Dans le cas, par exemple, où le PJ est gobé, croqué ou avalé par une grande créature, la séquelle sera terrible pour le psychonaute. Il en subira un traumatisme post-opératoire en rapport avec l'accident, soyez créatif, cela colore beaucoup une ambiance de jeu.

Utilisez la liste des phobies pour matérialiser les troubles futurs du psychonaute.

Les points de schizophrénie sont un malus à TOUS les jets sous la caractéristique psychisme et aussi à toutes les compétences psychiques ! Cela signifie qu'un bon joueur soignera rapidement ses points de schizophrénie pour accéder aux points d'éveil. Mais pour ce faire, il faudra réaliser bien des aventures et aussi d'en avoir soigné les patients désignés. La symbiose bénéficie aux deux participants.

Cette règle simule le fait que la schizophrénie aveugle l'individu dans une confusion émotionnelle particulièrement intense. Cette confusion empêche la personne de percevoir correctement, adéquatement son environnement. En terme psychonautique, le personnage qui reçoit beaucoup de malus en schizophrénie va perdre tout le bénéfice d'être un personna gaïa. Ce personnage aura Involué, il sera revenu au niveau des sapiens, ...sans avoir la capacité d'utiliser des pouvoirs psychiques...

Attention donc, rien n'est acquis dans la quête vers l'éveil, restez vigilant...

Comme vous le voyez, qu'elle soit positive ou négative, l'évolution du personnage lui procure une identité à haute définition et donc une profondeur de rôleplay ! Ce n'est pas fini, la plus belle évolution pour la fin...

08.1 Les points d'éveil

À chaque fin de scénario, les personnages vont faire cesser un massacre, ou une destruction massive, ou encore un combat mû par la haine,... ils reçoivent un bonus permanent sous la forme de +1 point d'Éveil.
Dés qu'un nouveau joueur reçoit +1 point d'éveil, il soigne 1 point de schizophrénie.
Attention donc, rien n'est acquis dans la quête vers l'éveil, restez vigilant...
Cette règle évolutive possède un double sens. Le personnage va gagner en fin de chaque scénario +1 ou 2 points d'Éveil qui vont soigner et guérir ses points de Schizophrénie.
Par la suite, le personnage ne possèdera plus de points de Schizophrénie mais continuera à gagner des points d'Éveil. Ils deviendront un bonus permanent à toutes les compétences psychiques du personnage lors de la partie.
Car l'Éveil concerne le corps aussi bien que l'esprit, mens sana in corpore sano... Donc, sur la feuille de personnage, les joueurs utiliseront d'abord la case Schizophrénie.
Lorsqu'elle arrivera à zéro, on basculera alors dans la case Éveil, sans plus utiliser la case Schizophrénie. Sauf en cas de régression massive du personnage. Un grave accident arrivé à votre personnage, le fera sûrement redescendre dans la case des points de schizophrénie.
Attention: si par exemple un personnage possède +2 points d'éveil et voit son avatar mourir dans la partie, il peut écopper jusqu'à 5 points de schizophrénie. Donc, il perd ses 2 points d'éveil et redescendre à –2 points de schizophrénie.
La case « points d'éveil » passe à zéro et la case « points de schizophrénie » reprend du service avec ses cotes négatives.
Donc vous l'aurez compris la notion d'éveil n'est pas une notion stable, elle est variable et influence le cours de la vie du personnage.
La notion de points d'Éveil induit le sous-titre du jeu, L' Âge de lumière.
La raison en est que dès que votre personnage dépasse la barre des points d'Éveil, il peut manipuler ses capacités psychiques dans le monde réel de 2027.
• Sonia Puffin sera joué avec des compétences psychique à 33 % au début 2027.
• Daniel Rikketti psychiques à 32 %
• Louisa Guillemot à 29 %.
• Juan Alcatraz à 23 %.
• Baptiste Joffre à 17 %.
• Maria Scussa à 13 %.
• Justine Rincée à 7 %
• Lokam Erzi, Nadia slamia et Armando Foti ont 4 %
• Jean-Pierre, Jean-Paul et Alona ont 3 %
L'ensemble des règles s'articulant autour des compétences psychiques dans les inconscients s'appliquent à l'identique, au monde réel de 2027.
Par la suite, libre aux meneurs de faire évoluer leur équipe fondatrice à leur guise.
N'hésitez pas à créer des PNJ majeurs proche de votre propre style. Ou alors mettez à la tête du centre votre propre équipe de joueurs.
Et utilisez ceux décris dans le livre pour les seconder. À un second niveau, les points d'Éveil proposent de modifier le comportement des joueurs en ne valorisant plus que les actes agressifs nécessaires et non pas les actes de violence gratuite et humiliante.
Dans «Psychonautes 2027», l'agressivité est remise dans un contexte « d'une nécessité urgente de soin ». La violence aveugle et jouissive doit être commuée en agressivité contrôlée : non pas pour une répression des émotions ; mais au contraire, pour une canalisation, une exploitation, une maîtrise de cette énergie vitale.
La colère est aussi une énergie vitale qui doit être transformée et non pas niée. En assimilant petit à petit cette nouvelle énergie le corps va nécessairement s'y adapter.
Ceci jusqu'au passage à une nouvelle norme humaine. Et finalement jusqu'à une nouvelle espèce anthropologiquement distincte de nous-mêmes. Cette vision est clairement utopique, il faut donc le voir comme une direction à prendre pour révéler l'essence de ce jeu. Ce n'est pas une obligation.

08.2 Activation des points d'éveil

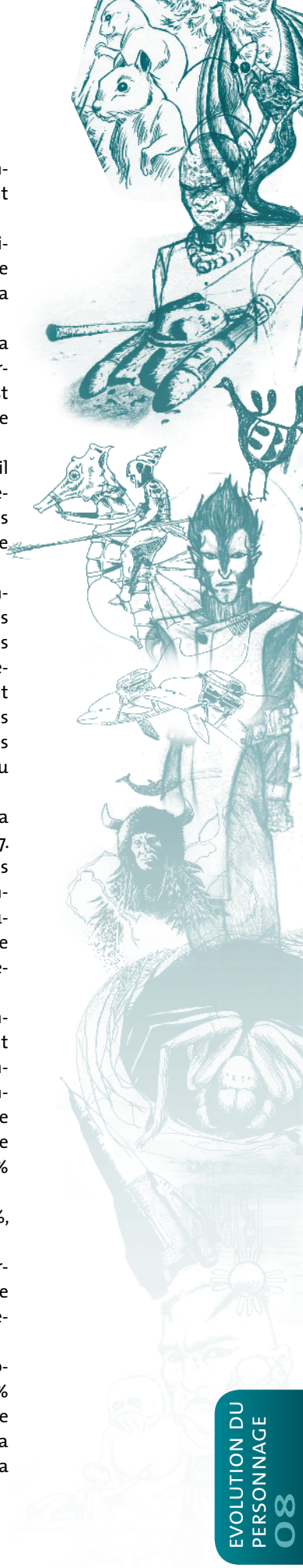
Les points d'éveil sont utilisables dans le monde réel de 2027 à partir du moment ou le personnage possède 100% à une compétence psychique. Celle qui arrive à maturité (100%) perce la bogue mentale du persona gaïa et la compétence psychique se manifeste alors dans son monde réel, hors du corps de l'individu.
Pour mieux comprendre le mécanisme, voici un extrait de la feuille de personnage d'Annick Rouette
Elle possède 21 points d'éveil.
Caractéristique: Psychisme 86%
Voici un résumé de ses compétences psychiques:

Attaque étourdissement	84%	
Chackras	100%	
Ecran mental		72%
Projection mentale		100%
Projection environnementale		59%
Télékinésie		100%
Télépathie		63%

Le personnage Annick Rouette peut utiliser ses compétences de Chackras, de projection mentale et de télékinésie à raison de 21% dans le monde réel.
Au cours de cette première partie, elle va réussir plusieurs actions très remarquables (les jets de dés critiques). A la fin de cette aventure, le joueur d'Annick Rouette va lancer des dés pour améliorer les trois compétences impliquées.
Son lancé de dés sous la compétence Chakras du monde réel, le résultat indique 65%. Ce nombre est au-dessus de 21%, il lance alors 1D4+4 pour augmenter sa compétence de chackras dans le monde réel, le dé sort le chiffres 3. Donc 3+4 = 7% de plus à la compétence. Le joueur modifie sa feuille de personnage avec un 28% en chackras « du Monde réel ».
Sous la compétence Projection mentale, il lance son dés de pourcentage et obtient le nombre 18% Comme 18 est en dessous de 21%, le joueur reçoit automatiquement 2 pourcentage dans sa compétence Projection mentale du monde réel. Sur sa feuille il notera (21+2) =23%.
Sous la compétence télékinésie, le joueur lance ses 2d10 pour évaluer son pourcentage et il sort le nombre 21. Comme c'est égal à 21% le joueur lance 1D4+4 pour augmenter la compétence Télékinésie dans le monde réel. Il réalise 1 au dés 4 donc le pourcentage de télékinésie dans le monde réel sera désormais de 26% (car 1%+4 de bonus+21% de points d'éveil de base).

Pour résumer: le psychonaute arrive à utiliser une compétence psychique, hors de l'inconscient des patient désigné, ... dans le monde réel de 2027 quand il atteint 100% dans une compétence psychique donnée.
A ce moment là, il inscrit dans le seconde colonne des compétences psychiques, (la colonne « % dans le monde réel »), le nombre de points d'éveil qu'indique sa feuille de personnage.
Ce nombre, dans notre exemple 21, devient le pourcentage d'entrée de compétence de Annick Rouette.
La compétence de Chakras (la colonne « % dans le monde réel ») passera de rien à 28%, la projection mentale se testée sous 23%, et 26% pour Télékinésie. Pour le moment elle possèdera seulement trois compétences psychiques, elle devra donc rester très prudente dans leur utilisation car elle est encore bien loin de la maîtrise...

Ainsi, au cours des aventures suivantes le personnage évoluera grâce aux points récoltés, en fin de chaque scénario.
En utilisant la règle de cette manière, l'évolution différenciée des personnages dans le monde inconscient se prolonge aussi harmonieusement vers les futurs aventures dans le réel de 2027.
On le voit désormais, les aventuriers devront réaliser un grand nombre de scénarios pour atteindre un niveau suffisant pour jouer des scénarios sur la planète Gaia.
Rappellons toutefois que dans le monde réel, la mort du psychonaute se gère par la mort du personnage. Le tampon que constituait l'avatar n'est plus là. Le jeu se réalise en prise directe avec la vie du personnage.
Le personnage sera aussi soumis aux phobies qu'il aura récolter bonant malant au cours de ses précédentes aventures. Elles devront aussi être jouées dans le monde réel, avec encore plus de drame quand dans les mondes inconscients.
En terme de chiffres, cela signifie qu'un personnage pourra posséder un grand nombre de points d'éveil avec aussi un certain nombre de phobies résiduelles aux accidents de sa profession. Ces vétérans psychonautes encore fort rare en 2027 sont des personnages très intéressants à jouer car ils montrent une grande force avec des points faibles a gérer, le plus adéquatement possible, au sein du groupe des autres personnages.
Ce temps de jeu étendu sur 15 à 20 scénarios sera fort utile pour développer le monde réel de 2027. Préparant lentement le meneur a y faire entrer ses joueurs mieux aguerris. L'ensemble de leurs compétences physiques et psychiques seront beaucoup plus matures (élevées en score). Ce nombre de scénario à raison de 1 à 2 points d'éveil par scénario.
Les points de schizophrénie qui peuvent être imputés à un psychonaute à chaque aventure vient aussi modifier les points d'éveil. Dans notre exemple Annick Rouette, au cours de la dernière aventure dans l'inconscient d'un patient, a été éjectée du psychisme du patient désigné. Cela signifie que son score de 21% a été baissé de 4 points, vers 17% (voir table page 75)
Par contre ses compétences restent à 28, 23 et 26%, elles ne sont pas modifiées.
Et lorsque les points d'éveil redépassent les pourcentages des compétences psychiques. Celles-ci ne varient plus avec le score d'éveil mais elles évolueront indépendamment.
Ce qui compte se sont les points d'éveil au moment ou la compétence psychique atteint les 100% à cette fin de partie là, on regardera le nombre de points d'éveil et se sera ce nombre que l'on écrira dans la colonne « % dans le monde réel » sur la feuille de personnage.



09

Feuille du personnage

PSYCHONAUTES 2027

UN JEU DE RÔLES MULTIVERS

Nom du Joueur :..... Date de création :..... Nom du personnage :.....

LES CARACTÉRISTIQUES

AGILITÉ

LES COMPETENCES			
	Arts martiaux		
	Conduite de tout véhicules		
	Danse		
	Esquive		

CHARISME

LES COMPETENCES			
	Chant		
	Eloquence		
	Marchander		
	Musique		

CONSTITUTION

LES COMPETENCES			
	Armes blanches		
	Athlétisme		
	Effort soutenu/mélée		
	Escalade/spéléo/plongée		

FORCE

LES COMPETENCES			
	Armes de jet		
	Commandement		
	Conduite animalière		
	Natation		

HABILETÉ

LES COMPETENCES			
	Armes à distance		
	Armes lourdes		
	Mécanique		
	Piège/sabotage		

INTELLECTE

LES COMPETENCES			
	Administration/recherche		
	Technologies		
	Médecine - Soins: D 1234567		
	Programmation		

PERCEPTION

LES COMPETENCES			
	Analyse de la situation		
	Arts/esthétisme		
	Navigation/orientation		
	Pister/TOC		
		%	X

Sexe		
Peau		
Taille		
Poids		
Age		
Cheveux		
Yeux		
Signe(s)?		

Point(s) d'éveil		

Point(s) de schizophrénie			
			X
Psychisme			
Attaque/étourdissement			
Chakras			
Ecran mental			
Projection environnementale			
Projection mentale			
Télékinesie			
Télépathie			

LES APPRENTISSAGES ACQUIS DURANT LES MISSIONS		
BÉNÉFICES SECONDAIRES POSITIFS	%	X

LES PHOBIES		
BÉNÉFICES SECONDAIRES NÉGATIFS		X
	40	

HISTOIRE PERSONNELLE DE VOTRE PSYCHONAUTE

ORIGINE ETHNIQUE	ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

ORIGINE SOCIALE ET MÉTIER D'AVANT-GUERRE

AVATARS

MATÉRIEL	DESCRIPTION		
	NOM DE L'AVATAR		
	PROFESSION		
NOM PRÉNOM	LES TROIS TRAITS PHYSIQUES		
	1.	2.	3.
	DESCRIPTION		
MATÉRIEL DE LA MISSION ACTUELLE	NOM DE L'AVATAR		
	PROFESSION		
	LES TROIS TRAITS PHYSIQUES		
	1.	2.	3.
	DESCRIPTION		
NOM PRÉNOM ET PROFESSION DES AVATARS DÉJÀ INCARNÉS	NOM DE L'AVATAR		
	PROFESSION		
	LES TROIS TRAITS PHYSIQUES		
	1.	2.	3.

HISTORIQUE DES MISSIONS PASSÉES

10

Ecrire un scenario

10 Le cœur secret de Psychonautes 2027

Le jeu de rôle Psychonautes 2027 a été construit sur un fait spirituel avéré en orient. Les Psychonautes sont des voyageurs du monde intérieur dans la culture tibétaine .
Les occidentaux ont privilégié les voyages dans le monde extérieur, ils ont dominé les airs, les mers, les terres, ils travaillent activement à dompter l'espace et les particules sub-atomiques.
Tandis que les orientaux tibétains ont privilégié l'exploration de l'intériorité. Voyage codifié et ritualisé dont ils ont ramené une cartographie précise. Les états psychiques des psychonautes déclenchent des phénomènes physiologiques.
Ils pratiquent la décorporation où l'âme est projetée loin dans l'espace ou le temps, voire dans d'autres dimensions. Nous vivons donc au voisinage d'autres univers qui s'interconnectent.
Dès lors, le rêve devient une véritable discipline, une technique pour orienter les psychonautes dans ses rêves, nommé le yoga du rêve.
Les rêves trésors ont été déposés par des maîtres comme des enseignements pour être captés par des disciples susceptibles de comprendre les messages dissimulés dans les rêves trésors, parfois plusieurs siècles plus tard. L'inconscience est un état bien supérieur à la conscience et complètement réel. Le rêve est un monde tout aussi réel que l'état de conscience.
Tous les maîtres et les disciples ont cheminé d'un rêve trésor à l'autre et à chaque fois il s'agit d'un grand pas dans l'évolution de l'étudiant.
Ce lieu a été nommé Imaginal par le chercheur des mystiques souffis Henry Cormal, une sorte de continent intermédiaire ou le Vrai et le Faux, le Réel et l'Imaginaire cohabitent dans un espace de révélation : le monde d'intériorité.
En plus des âmes incarnées dans les corps, il y a les âmes en présence non-incarnées errantes. Ces esprits errants traversent la tête et font parler ou agir les gens un court instant : « Des idées qui traversent la tête », lors d'une possession temporaire.
Une âme errante est une boule de lumière, pour qu'elle entre dans notre coquille lumineuse, il faut une fracture énergétique dans l'enveloppe énergétique qui est un double d'ombre qui nous sert de sentinelle.
Une violence physique, sexuelle, psychologique ou une anesthésie totale lors d'une opération ou un stress chronique installé depuis des années ou encore accident de toute nature, est une fracture dans laquelle descend une entité pour une possession.

A partir de ces faits spirituel orientaux, comment rédiger un scénario de jeu de rôle dans un tel univers?

Psychonautes 2027 est un jeu de rôles multivers de «SF Introspective». Il nous décrit une terre en 2027 où l'homme moderne, c'est à dire les homo sapiens sapiens voit émerger une nouvelle espèce, les homo persona gaïa.

Comme dans tout jeu de rôle, le scénario commence par « une idée du tonnerre que l'on désire exploité dans une partie ».
Le meneur s'élance à la rédige alors son idée principale. Ensuite son imagination va trouver où placer les deux ou trois éléments secondaires qui vont étoffer, la trame du scénario.

Les expériences de rêves trésors ne sont autres que des expériences de vie traumatisées à soigner, soit des aboutissement sur lesquels méditer. Dans ce cours personnel le disciple s'éduque là où il en est dans son propre cheminement vers le divin.

Ces rêves trésors deviennent les scénario du jeu de rôle. Ces expériences vécues dans le passé deviennent des scénarios à base historique.

Le nombre de niveaux inconscients visités.

Il faut définir si le scénario va comporter un seul univers inconscient visité (Plume de Faucon, Douce Catalina) si vos aventuriers vont réaliser un second niveau de saut dans l'inconscient du patient (In Corpore Sano, Tesla 200,00), voir un troisième (Hanuman Sorensen, Rodrigue De Caranza)?

A la fin du scénario le meneur récompensera d'1 point d'éveil les joueurs ayant réalisé un niveau de conscience différent par aventure.
Ces points d'éveils d'abord soigneront les névroses résultantes de la guerre mondiale et ensuite il augmenteront le niveau d'éveil des psychonautes qui verront leur pouvoir psychique basculer du monde intérieur l'Imaginal, vers le monde réel de 2027.

Le meneur doit préparer des épreuves ou les aventuriers devront utiliser leurs compétences psychiques pour s'en sortir. Il est préférable que toutes les compétences soient utilisées homogènement dans les scénarios. Il faut veiller à ce

que les joueurs n'utilisent pas systématiquement la même compétence d'une manière répétitive.

Il vaut mieux que vous pensiez au fil directeur de votre scénario. Quelle est la structure primaire de la psyché du patient et vers quoi doit-elle tendre. Est-ce une quête historique, une quête futuriste, une aventure technologique, policière, ...?
Le jeu est multivers car les aventures se déroulent dans l'inconscient des homo sapiens sapiens. En pénétrant dans l'inconscient des patients ils découvre que ...
tel individu se vivra « comme dans un monde western, au côté des indiens Navajos «,
telle autre personne se vivra « comme dans un monde grec antique, au côté du héros Ulysse «,
tel autre « comme dans un monde espagnol en 1813, au moment de la débâcle de la grande armée «...
Psychonautes 2027 n'est cependant pas un jeu historique.
Psychonautes est un multivers fantastique car les scénarios se déroulent aussi dans des mondes fantastiques (Pop-Goregénique) ou futuristes (Roma 2072). Ou encore l'aventure se déroule « dans un corps humain « à une échelle nanométrique (L'arbre à sucre Camerounais) ou d'autres enfin dans la peau de personnages plus surprenant encore; dauphins, araignées, saumons et autres insectes.
Voilà pourquoi le sous-titre est; un jeu multivers dans un monde sans frontière.

Dans ce sens vous comprenez bien que nous nous situons à la fois loin du classique Dongeon et Dragon et en même temps nous pouvons réaliser une partie de Dongeon et Dragon en jouant au scénario (d'Edward 9, A la poursuite de John Carpenter).

Le principe du jeu de rôle multivers avec un système universellement largement pratiqué est de décrire n'importe quelle situation de la vie, de l'histoire, des sciences pour la scénariser le plus facilement possible, entre amis.

Quelles seront les phases principales de changements.

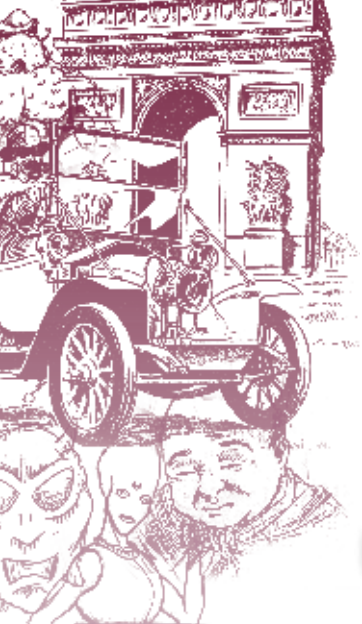
Inscrivez les dans un schéma simplifié et facile à comprendre.
Une fois que c'est fait, prenez soin de noter les points directeurs, les « endroits clefs » du scénario par où doivent passer vos joueurs.
Un scénario de Psychonautes 2027 est composé d'intrigues et d'aventures mais aussi de passage d'épreuves telles que les courses et les concours.

Voilà, vous avez une trame, un synopsis. Il va falloir l'étayer. C'est à vous de savoir ce que vont être les épreuves de vos psychonautes. Et il va vous falloir en évaluer la difficulté. N'oubliez pas que vous êtes là, avec les joueurs, pour passer un bon moment. Pas pour les tuer en série!
Donc inutile de placer 10 gardiens par aventure, un, deux ou trois suffisent largement car le jeu ne doit se limiter à affronter des gardiens. En effet, le jeu doit comporter des énigmes ou des enquêtes qui vont captiver les joueurs autrement que pas le défouloir du combat. Si tel est votre désir vous trouverez surement d'autres jeux à votre portée.
Si les joueurs trouvent une solution à un des problèmes que vous avez écrit et ce, autrement que vous l'aviez prévu, pensez à les récompenser pour leur créativité et leur ingéniosité.
D'une manière générale restez tant que possible dans l'esprit du projet psycho-pédagogique dans l'optique de « la valorisation avec bienveillance ».

Valoriser d'une manière bien cadrée.

Les compétences positives secondaires que vous distribuez à la fin du scénario doivent aussi respecter une distribution d'une à deux compétences par joueur tous les 1 à 2 scénarios.
A ce niveau les joueurs aident très souvent le meneur à choisir ou créent des compétences physiques amusantes et utiles pour le futur du personnage.
Attention:
Il n'est pas possible de créer de nouvelles compétences psychiques. Elles déséquilibreraient l'harmonie actuelle du jeu. Donc nous n'utiliserons pas la téléportation, ni la génération d'objet, ...
Les compétences actuelles sont suffisamment puissante et doivent déjà être bien cadrée pour ne pas que les joueurs astucieux ne les utilisent de manières abusives et ne ruinent votre scénario.

De même, ils n'iront probablement « pas toujours » dans la direction désirée par le scénario. Si ils trouvent un moyen de rejoindre le but, c'est aussi un fait à valoriser. Sinon, ramenez les sur le chemin que vous voulez qu'ils suivent en douceur en imaginant d'une manière improvisée et cohérente, un chainon scénaristique manquant.
Les meneurs néophytes ont souvent peur d'imaginer en improvisant mais avec un peu d'expérience on se rend compte que les joueurs ne voit pas du tout la différence entre les parties



de scénario écrites et les parties scénarios improvisés.
Par contre il faut rester vigilant à ce que les improvisations successives restent cohérentes entre elles évidemment. Gardez à l'esprit que vos joueurs ne pensent pas comme vous. Il vous faudra donc une bonne dose d'esprit pour répondre à vos joueurs qui partent dans tout les sens.
Courage donc et gardez l'esprit ouvert!

Le préliminaire du scénario.

Certains meneurs décrivent un grand nombres de pages pour cerner l'anamnèse du patient venant au centre.
Pour réaliser une anamnèse minimale il suffit de remplir la fiche signalétique (en annexe). Ensuite si l'envie vous prend n'hésitez pas à narrer la vie du patient désigné.
Lors de votre écriture, vous introduisez des éléments du scénario dans les éléments d'anamnèse, pour homogénéiser la vision des joueurs sur votre aventure à venir.
Si vos jouerus cherchent des informations sur le sujet, c'est en général Daniel Sonia, Juan et Louisa qui savent y répondre.
Que les meneurs se rassurent tout ne doit pas être expliqué aux joueurs, dans l'inconscient des zones d'ombres resteront dans l'ombre et hors de leur portée. Du moment que le scénario est cohérent d'un bout à l'autre, les zones d'ombres sont justement des lieu de créativités pour les meneurs, donc qu'ils ne doivent pas éclairer sous peine d'en perdre les effets de suspens.
Inutile non plus de rédiger un rapport comme un « pro de la psychologie » ou de la psychiatrie, ce n'est pas nécessaire.

Le thème principal du jeu est:

Les persona gaïa prirent la décision de soigner psychiquement l'humanité car elle vient de sortir de sa 3ème guerre mondiale, grièvement blessée. Cette fois la planète s'est aussi transformée physiquement car depuis les calottes polaires ont fondues et le niveau des océans a monté de 45 mètres.
S'ils ne soignent pas psychiquement les sapiens sapiens en nettoyant de leurs traumatismes, c'est sûr qu'ils vont recommencer jusqu'à extinction de toute vie sur la planète. Les persona gaïa ont bien compris que seul l'homo sapiens sapiens est un danger pour lui même ainsi que pour l'ensemble du biotope, les persona gaïa y compris.

Les scénarii joués se déroulent dans l'inconscient des personnes qui viennent suivre une cure dans un centre de thalassothérapie.
Le centre se situe sur la côte nord de la Sardaigne en Méditerranée. La nouvelle Sardaigna est maintenant bordée d'une rangée d'îles qui se sont matérialisées après la montée dramatique des flots.
Si vous désirez établir vos aventures dans les centres de Caracas, ou du Cap voir de la ville du Wu-Hang, libre à vous. Vous estimez que votre propre centre de soins se situera n'importe où sur la nouvelle terre, libre à vous.

L'après initiation des psychonautes dans les centres

Les personnages pourront évoluer dans le monde réel de 2027 avec une nouvelle série de scénarios mettant en scène des affrontement plus rapprochés et ensuite plus directe avec les sbires et CBI, ainsi que les persona gaïa enragés.
Ces scénario prendront pour base le cours de l'histoire Ucrhonique donnant naissance aux persona gaia. Le calendrier chronologique des événements ainsi que l'atlas de la nouvelle terre seront fort utile à cet effet.
Nous vous proposons de développer vos premiers personnages psychonautes tout au long des 15 premières aventures rédigées à cet effet.

Après cette phase d'apprentissage, ils seront suffisamment mature pour affronter les affres de la réalité face aux sbires du CBI.

Cette nouvelle phase de quêtes sera encore et toujours délimitée par le projet psycho-pédagogique délimitant ce jeu de rôle. Développer l'estime de soi des participants à la table de jeu. Dans le ludisme et la plus grande harmonie possible entre les membres du groupe de joueurs.

Nous vous souhaitons d'agréables pratiques ainsi qu'un agréable apprentissage dans le renforcement de votre « estime de vous-même ».

La schématique d'un scénario de Psychonautes 2027

Point par point.

1) Anamnèse du patient désigné.

2) Une scène vécue au centre.

3) La séance de méditation avant le transfert psychique.

4) Le transfert avec l'incorporation de l'avatar dans le premier niveau d'inconscient.

5) Scénario avec les rebondissements.
Enquête, Enigme, rencontres, confrontations, combats, soins, courses, élaboration des tactiques, concours, épreuves, ...

6) Menant soit au dénouement de l'aventure. Avec un beau final ou les derniers gardiens sont défait et le monde inconscient se transforme vers la lumière.

7) Menant soit à un autre niveau d'inconscient.

8) Menant soit au dénouement de l'aventure. Avec un beau final ou les derniers gardiens sont défait et le monde inconscient se transforme vers la lumière.

9) Menant soit à un autre niveau d'inconscient.

10) Fin du scénario avec un bon pronostique pour le patient sera réalisé par Daniel, Sonia, Louisa ou Juan.

11) Ensuite les bénéfices secondaires positifs et négatifs encouru par les aventuriers.
L'évolution du personnage doit rester attractive pour le joueur même si son psychonautes vient de subir de lourde pénalité en fin d'aventure.

12) Remplissage de la Grille de débriefing par les joueurs pour qu'ils puissent s'exprimer librement en tant que joueur.

Et bouclage de la séance par une prise de date pour se réunir à nouveau. En respectant les agendas de chacun.
Avec évidemment le rangement et le nettoyage minimum de la salle de jeu que vous quittez.

11

Aide de jeu au Meneur

AIDE DE JEU AU MENEUR

La table du scénario

Noms des Personnages Joueurs	Score en Agilité	Score en Psychisme	Score en Constitution	Les Phobies acquises et initiales

La Table des Avatars Hôtes, chaque case contenant les noms, les 4 traits physiques et les 2 Traits comportementaux

1 1 2 2 3	1 1 2 2 3
1 1 2 2 3	1 1 2 2 3
1 1 2 2 3	1 1 2 2 3
1 1 2 2 3	1 1 2 2 3
1 1 2 2 3	1 1 2 2 3

Les PNJS et Le(s) Gardien(s), recopiez les données de la table des rencontres aléatoires.

1 1 2 2 3	1 1 2 2 3
1 1 2 2 3	1 1 2 2 3
1 1 2 2 3	1 1 2 2 3
1 1 2 2 3	1 1 2 2 3
1 1 2 2 3	1 1 2 2 3

(Feuille à imprimer)

Exemple rempli pour le premier scénario du premier supplément

Ulysse Papakatzis:

Introduction classique du scénario

Fiche d'anamnèse pour le patient désigné

Date du transfert prévu le: 7 mars 2027

Deux noms de responsables pour le dossier du patient: Sonia Puffin et Daniel Riketti

Sujet : Nom: Papakatzis Prénom: Ulysse, Espèce: Homo sapiens.

Date de naissance : 15/11/1975

Taille: 1M65

Âge : 52 ans

Cheveux: chauve et blanchissant

Yeux: noir olive

Signes: barbe blanche et crâne chauve.

Etat civil : Marié

Nationalité : Grecque

Lieu de Naissance : Athènes

Scolarité: écoles d'Athènes

Profession : Depuis 15 ans (2012), Ulysse Papakatzis orbite dans les plus hautes sphères de l'état. Premier ministre de la Grèce depuis la fin du second déluge. Son célèbre optimisme failli néanmoins avec le peuple grec lorsque Poséidon est venu ensevelir l'ensemble des cyclades en ce mois de décembre 2019.

BIBLIOGRAPHIE

Amar N., Bayle G., Salem I. « Formation au psychodrame analytique » p.78 Dunod 1988

André Christophe et Lelor François « L'estime de soi, s'aimer pour mieux vivre avec les autres » éditions Odile Jacobs 2004

Batchelor Martine « Le zen » étidions first 2003

G. Bateson « Vers une écologie de l'esprit » tome 2 dans le chapitre une théorie du jeu et du fantasme Edition seuil

Bergeret Jean « La violence fondamentale » édition Dunod 1984

Bruno Bettelheim « psychanalyse des contes de fée » P 65, 66, 77 Edition Robert Laffont.1976

B.Bettelheim « les blessures symboliques » P101,102 Edition Gallimard 1971

Brian Branston « Gods and Heroes from Viking Mythology » P32 Edition Peter Lowe 1978 Italy

Carette Françoise « Echec scolaire et perte de repères » éditions l'Harmattant 2005

Chasseguet-Smirguel J. « La maladie de l'idéalité » dans le chapitre sur l'idéal du moi et le groupe P71-84 essai psychanaytique sur l'idéal du moi, éditions universitaires 1990

Ciccone et Lhopital « La naissance de la vie psychique » P176-183, Dunod

Collon Michel « Bush le cyclone » marco pietteur éditeur, imprimé en belgique 2005

Comte-sponville André « De l'autre côté du désespoir Introduction à la pensée de Svâmi Prajnânpad » édition Accarias 1997

Corneau Guy « Père manquant, fils manqué; que sont les hommes devenus? » P130 Edition l'Homme. Louisville Canada 1989

Coupechoux Patrick « Un monde de fous, comment notre société maltraite ses malades mentaux ». éditions Seuil 2006

De Rosnay Joël « L'homme symbiotique » éditions du Seuil 1995

Desjardins Arnaud « Pour une vie réussie, un amour réussi » Édition press pocket 1985

De Waal Frans « Le singe en nous » éditions Fayard: le temps des sciences 2006

Dumézil Géorges « Mythes et dieux des indo-européens » P69 à 155 Edition Flammarion 1992

Duykeart F. « Conscience et prise de conscience » P134 Edition Descart et Mardaga

Dolto Françoise « L'échec scolaire essais sur l'éducation » édition presses pocket 1989

Encyclopédie Universalis p. 567, corpus 10 et P8 corpus 16 1985, Paris

Engdhal William « Pétrole une guerre d'un siècle » édition Jean-Cyrille Godefroy 2006

Feuga Pierre « l'art de la concentration » édition Albin Michel 1992

Freud S. « Essais de psychanalyse appliquée » dans le chapitre intitulé les trois coffrets P 87, 99 Edition

Freud S. « Essais de psychanalyse » dans le chapitre La guerre et ses déceptions P 235,254 ainsi que le chapitre sur l'identification P126 Edition Petite Bibliothèque Payot 1980 Cher

Gandhi « Tous les hommes sont frères » éditon Gallimard collection: folio-essais 1969

Gawain Shakti « Techniques de visualisation créatrice » 8ème édition Soleil de 1990

Gopi Krishna « Kundalini Autobiographie d'un éveil » édition J'ai lu 2000

Homer « Iliade » éditions Gallimard 1937 et 1938

Jacob Stéphane « La curiosité éthiologie et psychologie » éditions Mardaga 2002

Johari Harish « Chackras centre d'énergie de transformation» éditions Médicis-entrelacs

Julien Nadia « Grand dictionnaire des symboles et des mythes » éditions Marabout belgique 1997

Jung C.G. « dialectique du moi et de l'inconscient » édition Gallimard 1964

Klein Mélanie « psychanalyse des enfants » P177 dans le chapitre Névrose chez l'enfant Edition PUF, Paris 1959

Klein M. « l'importance de la formation du symbole « P265-273 Dans le développement du moi, essais de psychanalyse, Edition Payot, Paris 1968

Krishnamurti « L'esprit et la pensée » collection le livre de poche, éditions Stock 2001

Laplanche et Pontalis « Dictionnaire de la psychanalyse » P.187 Editions PUF 1967

Levine Peter A. « Réveiller le tigre, guérir le traumatisme » Socrate Edititon Promarex 2004

Lovelock J. E. « La terre est un être vivant » édition du rocher 1979

Dr. Lowen Alexander « La spiritualité du corps, pratique de la bioénergie ». Editions Dangles 1993

Marc Jennar Raoul « Europe, la trahison des élites » édition Fayard 2004

Miller J.P. « Manuel pratique des Chakras » étitions Cristal 2003

Musashi Miyamoto « Traité des cinq roues » édition Albin Michel 1983

Mercurio A. « La vie comme oeuvre d'art » dans le chapitre 17 De la folie de l'absolu à la naissance de la personne P 399 Editions de la sophia university of Rome

Morin E. « l'homme et la mort » Edition du Seuil 1970 Paris

Mousseau Jacques « Arnaud Desjardins, l'ami spirituel » édition presses pocket 2002

Pauwels Louis/ Bergier Jacques « Le matin des magiciens » édition Gallimard 1960

Palast Greg « Démocratie-business » éditions françaises Timéli 2006

Peck Scott « le chemin le moins fréquenté, Apprendre à vivre avec la vie. » éditions J'ai lu 1987 N°2839

Perez Carlos « l'enfance sous pression quand l'école rend malade » éditions Aden 2007

Peyrelvade Jean « Le capitalisme total » édition du seuil 2005

Rialland Chantal « Cette famille qui vit en nous » édition Robert Laffont SA 1994

Salomon Paule « La sainte folie du couple » P221 éditions Albin Michel 1994

Satprem « le mental des cellules » Editeur Robert Laffont 1980 Paris

Shentoub V., C. Chabert et M. Chretien « Processus défensifs au T.A.T. » Laboratoire de psychologie projective, Université René Descartes, Institut de psychologie, Paris 1987/1988

TSR Games « Règles avancées de Donjons et Dragon Guide du Maître » P136 2ème Edition Trad.TSR Games 1992

Van Ersel Patrick et Catherine Maillard « J'ai mal à mes ancêtres la psychogénéalogie aujourd'hui » éditions Albin Michel 2002

Dr. Vigne Jacques « Méditation et pschologie » édition Albin Michel 1996

Wakeford Tom « Aux origines de la vie quand l'homme et le microbe s'apprivoisent ». édition De Boeck 2004

Winnicott D.W. « Jeu et réalité » P55, Edition Gallimard 1975

Les revues

GRAAL mensuel des jeux de l'imaginaire : le jeu de rôles au féminin, page 43, N°11 socomer Edition.

Jude J-P « pour de rire ou pour de vrai ou la nécessité vitale du jeu » P373 N°7-8 dans la revue Neuropsychanalyse de l'enfant 1982.

Martine Maurias-bousquet dans « le jeu et les jeux, ici et ailleurs », dans la revue l'enfance N°2, 1989.

Myquel « jeu et développement » P399-405 dans la revue neuropsychiatrie de l'enfance N°30 1982

M.F. Pinaud-Doeschner « Le jeu et psychodrame » P 423 à 427 N°7-8 dans la revue Neuropsychanalyse de l'enfant 1982

Les dossiers de l'Unesco: L'enfant et le jeu; approche théorique et application pédagogique Martine Maurias-Bousquet dans l'article « un appétit de vivre» . P13 à 17.
Les savants qu'elle site sont Kepler, Ampère, Maxwell, Planck, Einstein. UNESCO Paris 1979

Simulacres « le jeu élémentaire » hors-série Cassus Belli N°1 Déscartes Editeur 1988

Science et Vie dossier: « votre cerveau vous trompe, pourquoi? Comment? Les nouvelles réponses des sciences de l'esprit ». P 38 à 64, N°1044 septembre 2004.

Tatou Magazine bimensuel de jeu de role de la gamme de jeux Oriflam de 1992 à 1998 Editeur Oriflam Metz.

Le système de jeu

Le système de jeu « dés pourcentage » est généré par l'Editeur Américain Chaosium Inc. Président Charlie Krank charlie@chaosium.com San Fransisco Tel: (510)583-1000

MEGA II et MEGA III chapitre E « Qu'est-ce que le jeu de rôle » P.86, 87 Exelcior éditions 1992

La structuration de l'outil psychopédagogique

« Comment créer un outil pédagogique en santé, guide méthodologique »
Service de promotion de la santé de la Mutualité socialiste et l'ULG (2004)
Editeurs: promotion.sante@mutsoc.be et stes.apes@ulg.ac.be

Internet

L'album de conte et l'estime de soi chez les enfants
http://www.acelf.ca/c/revue/revuehtml/24-12/blanchet.html (1996)

Projet de sensibilisation à l'estime de soi « quand l'oiseau moquer s'en moque »
http://www.aqeta.qc.ca/FRANCAIS/congres/2006/resumes/12.7res.pdf (2006)

L'Histoire de l'Europe
http://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_de_l'Europe

Filmographie Fantastique

La guerre des cerveaux (1968) réalisateur: Byron Haskin (Goerges Hamilton, Suzanne Pleshette...)

Soleil Vert (1974) réalisateur: Richard Flescher (Charlton Heston, Edward Robinson...)

Au dela du réel (1980) réalisateur: Ken Russel (William Hurt, Blair Brown...)

La guerre du feu (1981) réalisateur: Jean-Jacques Annaud

Dreamscape (1982) réalisateur: Joseph Ruben (Denis Quaid, Max Von Sydow ...)

Tron (1982) Steven Lisberger (Jeff Bridges, Bruce Boxleitner, Cyndy Morgan...)

Brainstorm (1983) réalisateur: Douglas Trumbull (Christopher Walken, Nathalie Wood...)

Birdy (1984) réalisateur Alan Parker (Matthew Modine, Nicolas Cage...)

Akira (1988) réalisateur: Katsuhiro Ôtomo (film d'animation)

Millénium (1989) réalisateur: Michael Anderson (Kris Kristoferson, Cheryl Lad)

Total Recall (1990) Réalisateur: Paul Verhoven (Arnold Schartzenheiger, Sharon Stone, ..)

Timescape, le passager du futur (1992) réalisateur: David Twohy (Jeff Daniels, Adrianna Richards)

Prisonnier du temps (1994) Jack Solder (Jonathan Silverman, Helen Slater...)

L'Armée des 12 singes (1996) réalisateur: Terry Gilliam (Bruce Willis, Madelène Stowe...)

Bienvenue à Gattaca (1998) réalisateur: Andrew Niccol (Ethan Hawke, Uma Truman...)

The Matrix (1999) réalisateurs: Frères Wachowki (Keanus Reeves, Carrie An-moss, Laurence Fishburne...)

The Cell (2000) réalisateur: Tarsem Singh (JenniferLopez, Colton James...)

Gothica (2003) réalisateur: Mathieu Kazovitz (Halle Berry, Robert Dowey...)

Le jour d'après demain (2004) réalisateur: Roland Emmerich (Dennis quaid, Jake Gylenhell, ..)

Children of men (2006) réalisateur: Alfonso Cuaron (Clive Owen...)

The Fountain (2006) réalisateur: Darren Aronofsky (Hugh Jackman, Rachel Weisz, ...)

Documentaires vidéo

Les nouveaux chimpanzés (1995) production: National géographic

Le Roman de l'Homme (1997) (9 épisodes) réalisateurs: Marcel Jullian, Stéphane Bégoin

Les forces de la terre: l'Eau et le Vent (1997) réalisateur: Jayne Clark production: Partridge film

Les forces de la terre: le Feu et la Glace (1997) réalisateur: Jayne Clark production: Partridge film

Il ne leur manque que la parole (1998) réalisation: Alain d'Aix, production: Informaction et la compagnie des taxi brousse

Et sapiens inventa l'homme (1999) réalisateurs: Stéphane Bégoin et Maurice Rivière, producteur La sept

Une coincidence au paradi (1999) réalisateur: Mathias von Gunten, producteur T&C FILM AG

Et l'homme descendit du singe (2000) (5 épisodes) bbc production

L'apprentissage social chez les singes (2000) (2 épisodes) réalisatrice: Kate Barlett Trigress production ltd for national geographic television

Conflits Climatiques (2000) réalisateur: Lars Mortensen, Production arte, la sept, NRK, DR,...

L'Odyssée de l'espèce (2001) réalisateur: Jacques Malaterre, France télévisions diffusion

Et Sapiens inventa l'homme. La saga des hominidés (2001) réalalisteurs: Stéphane Bégoin, Maurice Ribière, proucteur La Compagnie des Taxis Brousse ; Arte-France

L'école des chimpanzées (2001) excecutif producer: Shin ichi murata production: NHK et entreprises 21

Sur la terre de nos ancêtres (2002) réalisateur Richard Dale, bbc production

Darwin ou la science de l'évolution (2002) réalisatrice: Valérie Winckler, Producteurs : ARTE France / CNRS Images / Gallimard / Trans Europe Film

Mais qui étaient donc les premiers américains? (2002) Réalisateur John Lynch, bbc production

Cousins (2002) (3 épisodes) réalisé par Bernard Walton, bbc production

La vie quotidienne à l'age de la pierre (2003) émission; TerraX, ZDF production

Le futur sera sauvage (2003) distribution: Sean Read info@dvddisc.co.uk

2500 ans (et plus) de pensée libre (2003) production le CLAV et centre d'action Laïque

Cousins Bonobos (2003) réalisé par Pierre Henry Salfati pour « 13 production » et france 5

Homo Sapiens (2004) réalisateur: Jacques Malaterre France télévisions diffusion

Alertes météo: le vent, l'eau, le froid et la chaleur (2004) (4 épisoes)bbc-tlc co-production

Un monde de conquête (2004) (3 épisodes) réalisateur : Tim Lambert, production : Arte, d'après l'oeuvre de Jarret Diamond

La disparition du néanderthalien (2005) Auteur-réalisateur : Cameron Balbirnie, production : bbc / science channel

L'histoire de l'homme (2005) réalisteur: Spencer Wells Editeur: National Géographique

La vie quotidienne à l'age du cuivre (2005) série; TerraX, ZDF production

Dans l'ombre du ciel (2005) editor: Mattieuw Barret, bbc production

Voyage au centre du cerveau (2006) (3 épisodes) Petra Hofer et Freddie Rockenhaus Allemagne/Etats-Unis/Australie

Côa la rivière aux mille gravures (2006) réalisateur: Jean luc Bouvret

Robot sapiens, les hommes du futur (2006) réalisateur: Dean Lewis, Canada

Chaos sur la planète (2006) (6 épisodes) Greg Edwards, nomination aux Emmy Awards

Le sacre de l'homme (2007) réalisateur: Jacques Malaterre France télévisions diffusion

2057: le monde de demain (2007) (3 épisodes) l'auteure: Meike Hemschemeier arte production

Le dessous des cartes: Mondes polaires (2007) Jean-Christophe Victor, Arte france développement

Après demain, le déluge (2008) Thomas Heis et Jens Monath, ZDF production et Arte

Les hommes et les dieux des cavernes (2008) réalisateur: Wolfgang Ebert, ZDF production

L'apogée de l'âge du bronze, le triomphe du négoce en méditerrannée (2008) réalisateurs: Franz Léopold Smelzer et Gérhard Rekel, ZDF production

Jardins des mers (2008) réalisatrices: Ivonnes Schamborn et Olger Preusse, production RadioBreman et Arte.