

Santé mentale

1. Introduction

Cette aide de jeux pour Donjons & Dragons vous permettra d'insérer dans vos parties des règles de santé mentale. Je me suis basé sur les règles proposées par « Les arcanes exhumés » (supplément de règles pour D&D 3.5) et les règles de Warhammer jdr version 2.

2. Pourquoi des règles de santé mentale

Ces règles sont là pour représenter le trouble psychique que les aventuriers peuvent subir dans leur aventures. Imaginez-vous devant un tas de cadavres ou enfermé dans une pièce entouré de mort-vivants en décomposition. Toutes ces scènes marquent l'esprit même des plus endurcis.

3. Les folies mineures

A chaque fois qu'un personnage est confronté à une scène marquante ou choquante, il peut gagner plus ou moins « de points de folie ». Le tableau 1 vous donnera une idée des nombres de points de folie à attribuer.

Tableau 1: Attribution des points de folies

<i>Scène</i>	<i>Points de folie</i>
Le personnage découvre un ou deux corps humains mutilés	1
Le personnage est attaqué par plusieurs mort-vivants	1
Le personnage subit des tortures légères	1
Le personnage se fait mutiler	1
Créature infernale ou abyssale	1
Le personnage est atteint par des sorts affectant l'esprit	1
Le personnage découvre plusieurs corps humains mutilés.	2
Le personnage voit un ami se faire torturer	2
Le personnage subit des tortures importantes	3

Quand un personnage a atteint son score de Sagesse en points de folies, il doit réussir un test de volonté (DD15). S'il le rate, il gagne une folie mineure tirée aléatoirement dans le tableau 2, et son nombre de points de folies revint à zéro. S'il le réussit, il n'a rien mais devra refaire un test de volonté à chaque fois qu'il gagne un nouveau point de folie.

Tableau 2: Folies mineurs

Résultat sur un dé 100	Folie mineures
1-10	Crise de hurlements
11-20	Fuite panique
21-40	Manifestations hystériques ou débordements émotionnels
41-50	Gain d'une phobie
51-60	Hallucination ou délire
61-70	Stupeur
71-80	Le personnage devient bègue
81-90	Malaise
91-100	Tendance homicide dirigée vers la personne la plus proche

Les folies peuvent se déclencher à n'importe quel moment (au gré du MD), le MD peut aussi autoriser le joueur à faire un test de volonté (DD 20) pour qu'il puisse surmonter ce passage de folie qui peut être particulièrement dérangeant. Une crise de folie mineure dure 1d10 minutes.

Crise de hurlements: État caractérisé par de courtes périodes de peur intense, pendant lesquelles les symptômes se développent très rapidement. En quelques minutes apparaissent palpitations, suées, frissons, difficultés respiratoires suffisamment importantes pour faire croire au malade l'imminence de sa mort ou de sa folie. Assailli par des crises récurrentes, il vit dans la peur de leurs retours.

Fuite panique: Les symptômes sont très proches de ceux des crises de hurlements, le malade se met à avoir des tremblements, des suées et une accélération du rythme cardiaque. En quelques minutes, il n'arrive plus à se contrôler et part en courant dans toutes les directions sans réfléchir aux conséquences de sa destination.

Manifestations hystériques ou débordements émotionnels: Le personnage se souvient de scènes du passé qui sont fortes en émotions. Il peut s'effondrer en larmes ou se mettre à rigoler nerveusement, voire déprimer (au gré du MD).

Gain d'une phobie: Le joueur lance un dé 100 sur le tableau 3.

Hallucination ou délire: Le personnage a des visions et l'impression que quelqu'un se trouve dans sa tête. Les symptômes sont multiples mais les plus courants sont de se tenir la tête entre les mains ou de vouloir se cogner contre les murs pour faire sortir ses visions.

Stupeur: Le personnage se recroqueville dans un coin et ne bouge plus pendant 1d10 rounds.

Le personnage devient bègue: Le personnage se met à bégayer et perd 1 point de charisme. Le personnage a le droit (avec accord du MD) de faire un jet de volonté (DD20) pour surmonter temporairement son handicap.

Malaise: Lorsque le personnage ressent des émotions fortes (au gré du MD), le personnage doit faire un jet de volonté (DD20) pour ne pas s'évanouir pour 1d4 rounds (sauf si une personne l'aide à revenir à lui).

Tendance homicide dirigée vers la personne la plus proche: Le personnage cherche à tuer la personne la plus proche de lui. Il n'est pas obligé de se ruer au corps à corps, mais peut utiliser ses sorts ou ses armes à distance.

Tableau 3: Phobies

<i>Résultat sur un dé 100</i>	<i>Phobie</i>
1-5	Acrophobie (... des hauteurs)
6-10	Astrophobie (... des étoiles)
11-15	Balistophobie (... des projectiles)
16-20	Démophobie (... de la foule)
21-25	Hématophobie (... du sang)
26-30	Musophobie (... des rongeurs)
31-35	Pédiphobie (... des enfants)
36-40	Scotophobie (... de l'obscurité)
41-45	Zoophobie (... des animaux)
46-50	Hadephobie (... des enfers)
51-55	Brontophobie (... du tonner)
56-60	Chionophobie (... de la neige)
61-65	Claustrophobie (... des lieux clos)
66-70	Dendrophobie (... des arbres)
71-75	Gynéphobie (... des femmes (femelles))
76-80	Cénophobie (... des pièces vides)
81-85	Androphobie (... des hommes (mâles))
86-90	Bibliophobie (... des livres)
91-95	Equinophobie (... des chevaux)
96-100	Aérophobie (... du vent)

4. Les folies majeures

Quand un personnage gagne sa troisième folie mineure, il doit réussir un test de volonté (DD20) pour ne pas gagner de folie majeure. S'il le réussit, il devra refaire ce test à chaque gain de folie mineure.

Tableau 4: Folies majeurs

<i>Résultat sur un dé 100</i>	<i>Folie majeure</i>
1-10	Paranoïa
11-20	Attachement obsessionnel à un porte bonheur
21-30	Tics ou tremblements incontrôlables
31-40	Gain de 2 phobies
41-50	Amnésie
51-60	Catatonie
61-70	Invalidité psychosomatique
71-80	Perte de la capacité de communiquer
81-90	Rituels compulsifs
91-100	Le personnage ne gagne pas de folie majeure, mais une mineure

Dans certain cas (au gré du MD), le joueur peut essayer de surmonter momentanément une folie majeure, pour cela il doit réussir un jet de volonté (DD 25). Une crise de folie majeure dure 2d10 minutes.

Amnésie: Lors de ses crises d'amnésie, le personnage ne se souvient plus de rien, pas même de son nom ni où il est.

Attachement obsessionnel à un porte bonheur : Lorsque le personnage est pris d'une crise de folie, il doit avoir son porte bonheur sur lui, sinon il est pris d'une crise d'angoisse et ne se contrôle plus (le personnage est contrôlé par le MD) jusqu'à ce qu'il soit en possession de son porte bonheur.

Catatonie : Lorsque le personnage est en proie à une crise, il devient raide et devient négatif. Par moments, il est aussi pris d'excès de violence envers tout ce qui se trouve autour de lui.

Gain de 2 phobies: Lancer deux fois le d100 dans la table des phobie, si un des jets donne une folie que le personnage a déjà, tant mieux pour lui car ce jet est annulé.

Invalidité psychosomatique: Les invalidités psychosomatiques sont de « fausses » invalidités. En effet le personnage se persuade tellement qu'il a un problème qu'il finit par l'avoir. Cette folie est permanente, le MD décide de l'invalidité (par exemple le personnage ne peut plus se passer de son armure, boite à cause d'une blessure imaginaire, ...)

Paranoïa : Quand le personnage est en proie à une crise de paranoïa, il a l'impression que tout le monde cherche à le tuer. Que ce soit ses proches amis ou sa famille tout le monde lui semble dangereux. Il peut aussi avoir peur d'un objet, d'un animal,

Perte de la capacité de communiquer : Pendant le temps de sa crise, le personnage ne peut plus rien dire ou se faire comprendre à son entourage par quelques moyens que ce soit. Il n'a pas non plus la volonté de le faire.

Rituels compulsifs : Le personnage a des manies dont il ne peut plus se passer, par exemple il peut passer son temps à se laver les mains, ou encore affûter son arme. Tout comme les invalidités psychosomatique, cette folie est au gré du MD et permanente.

Tics ou tremblements incontrôlables: Pendant la durée de sa crise, le personnage est pris de tremblements et de tics qu'il ne peut contrôler. Les tremblements sont plus ou moins gênants, au gré du MD.

5. Les soins

a) La guérison naturelle

La guérison naturelle est un effet purement psychologique, qui fait que le cerveau a un réflexe de lutte contre le folie que le personnage vient juste d'acquérir. Ce réflexe donne la possibilité de faire un jet de volonté (DD 20), si il est réussi, le personnage gagne un bonus permanent de + 1 en volonté pour les jets contre cette folie.

b) Les remèdes

Certains remèdes peuvent être conçus à base de plantes et d'herbes. La difficulté donnée est pour le jet d'Alchimie visant à réaliser le remède. Le premier prix est celui de la plante, le deuxième est celui de la potion. L'indice de dépendance indique la dépendance engendrée (cf. tableau 5)

Potion d'herbe de Barbica : *L'herbe de Barbica est une herbe que l'on trouve facilement dans les Royaumes Oubliés. Il faut écraser ses petites fleurs bleues dans un bain d'eau chaude.*
Une potion d'herbe de Barbica retire 1 point de folie.

DD 8, 10 Po, Courante, 30 Po, Indice de dépendance : 3

Huile d'Ermanios : *L'Ermanios est une plante qui pousse au bord des fleuves, il faut extraire le jus qui se trouve dans les tiges et le diluer avec de l'eau chaude et des fleurs de rose. Ensuite, il faut enduire le corps de la personne de cette huile pendant 2 heures.*
Une dose d'Huile d'Ermanios retire 1 point de folie.

DD 11, 25 Po, Assez courante, 75 Po, Indice de dépendance : 2

Crème de fleurs d'Aigleton : *L'Aigleton est un arbre que l'on trouve dans toutes les zones d'altitudes Faerûniennes. Il faut prendre des morceaux d'écorce, que l'on malaxe dans du sang d'animal. Le tout donne une crème épaisse, il faut recouvrir la nuque du patient pendant 3 heures.*

Une dose de crème de fleurs d'aigleton retire 1 point de folie.

DD 14, 45 Po, Assez courante, 140 Po, Indice de dépendance : 1

Potion de Lumis : *Le Lumis est un fruit que l'on trouve dans les zones chaudes de Faerûn. Ce fruit ressemble à une noix de coco mais en plus mou. Il faut extraire le jus et le mélanger avec la chair, mais le mélange est délicat. En effet, si il n'y a pas assez, ou trop, de chair, la potion ne sert à rien.*

Un potion de Lumis retire 2 points de folie.

DD 17, 70 Po, Peu courante, 220 Po, Indice de dépendance : 3

Essence de Marlun : *Le Marlun est un champignon que l'on trouve dans des grandes cavernes (les nains sont des grands producteurs de Marlun). Il faut faire frire le champignon puis le tremper dans de l'alcool pendant 48H. Après il suffit de boire le contenu de la fiole et de mastiquer longuement le champignon.*

Une dose d'essence de Marlun retire 2 points de folie.

DD 20, 100 Po, Peu courante, 340 Po, Indice de dépendance : 2

Onguent de Picota : *Le picota est une graine qui pousse dans les zones de bord de mer. On peut le trouver dans des buissons reconnaissables par leurs piquants longs comme des cure-dents. Il faut prendre les graines et les malaxer dans de l'eau chaude ou de l'alcool, ce qui les liquéfie et permet de faire une pâte que l'on étale au niveau du torse pendant 4 heures.*

Une dose d'Onguent de Picota, retire 2 points de folie.

DD 23, 150 Po, Assez rare, 470 Po, Indice de dépendance : 1

Lotion de Fariolus : *Le Fariolus est une racine que l'on trouve dans la forêt des Dragons et dans le bois de Yuir. Une fois que cette racine est brûlée et mélangée à du sang d'oiseau, cela donne une lotion que l'on applique dans les cheveux pendant toute une nuit.*

Une dose de Lotion de Fariolus retire 3 points de folie.

DD 26, 220 Po, Rare, 710 Po, Indice de dépendance : 3

Potion de Ramam : *Le Ramam est un arbre que l'on trouve dans la péninsule de Chult. Ses feuilles mélangées à ses fruits donnent un liquide au goût infâme, qui permet de soigner bien des maladies, les folies y compris.*

Une dose de Potion de Ramam retire 3 points de folie.

DD 29, 280 Po, Rare, 880 Po, Indice de dépendance : 2

Pâte de Gurmiler : *Le Gurmiler est un petit insecte, il en faut un nombre assez important pour faire une dose de pâte. Une fois que les insectes sont écrasés, il faut les mélanger à du jus de pétales de rose, ce qui donne une pâte épaisse qu'il faut mâcher pendant près de deux heures.*

Une dose de Pâte de Gurmiler retire 3 points de folie.

DD 32, 350 Po, Extrêmement rare, 1070 Po, Indice de dépendance : 1

La dépendance se gère grâce au tableau suivant.

La colonne «Nombre de prises» indique au bout de combien de prises du produit l'on devient dépendant. La colonne «DD de sevrage» indique le jet de volonté pour se sevrer. Enfin la colonne «Nombre de prises / Jour» indique le nombre de prises nécessaires à une personne pour «avoir sa dose».

Tableau 5: Dépendances

<i>Indice</i>	<i>Nombre de prises</i>	<i>DD de sevrage</i>	<i>Nombre de prises / Jour</i>
1	5	22	3
2	3	20	2
3	2	18	1

c) La guérison magique

Certain sorts peuvent guérir les âmes les plus tourmentées. Les plus puissants peuvent même guérir complètement des folies majeures.

Rééquilibrage mineur d'Ilmater :

Invocation (guérison); Prêtre 3; Composante : V, G ; Incantation 1 minute; Portée: Une personne (mais pas le lanceur); Durée : Instantanée.

Le prêtre peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit de la cible quelques instants afin d'ôter le mal qui le ronge de l'intérieur. Il a seulement 50% de chance de réussir à ôter une folie mineure car la tâche est ardue, il ne dispose que de peu de temps sinon il risquerait de tuer son patient. Il est impossible d'ôter une folie majeure avec ce sort.

Composante matérielle : Un cube d'argent pur (100po).

Rééquilibrage d'Ilmater :

Invocation (guérison); Prêtre 5; Composante: V, G ; Incantation 10 minutes; Portée: Une personne (mais pas le lanceur); Durée: Instantanée.

Pendant ce sort, le prêtre acquiert un meilleur contrôle de l'esprit de son patient. Il peut arriver sans mal à détruire une folie mineure. En revanche, il ne peut toucher aux folies majeures de son patient sous peine d'aggraver ses folies.

Composante matérielle : Une bille d'or pur (200po).

Rééquilibrage majeur d'Ilmater:

Invocation (guérison); Prêtre 7; Composante: V, G ; Incantation 15 minutes; Portée: Une personne (mais pas le lanceur); Durée: Instantanée.

Ce sort permet au prêtre deux choses. Dans un premier temps, il peut retirer sans risques 1d2 folies mineures à son patient. Dans un deuxième temps, il peut essayer de retirer une folie majeure. Il n'a que 50% de chance de réussir, mais s'il rate, il ne risque pas de faire de mal à l'esprit qu'il soigne.

Composante matérielle: Une pépite de mithril pur (600po).

Rééquilibrage suprême d'Ilmater:

Invocation (guérison); Prêtre 9; Composante : V, G ; Incantation 30 minutes; Portée: Une personne (mais pas le lanceur); Durée : Instantanée.

Dans ce sort que seuls les plus grands maîtres de la magie divine peuvent lancer, le prêtre contrôle sans problème l'esprit du patient. Il peut soigner les pires folies sans problème. Le lanceur de sort peut donc supprimer une folie majeure de son patient.

Composante matérielle : Un petit bloc d'adamantium pur (2000po).