

# Catharsis

Par MugMax, pour le Septième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

## Inspirations

[Sense8](#), [Remember Me](#), [Les Thanatonautes](#), [Inception](#), [Prey](#), [les expériences sur les faux souvenirs](#)

« This is what life is. Fear, rage, desire ... love. To stop feeling emotions, to stop wanting to feel them, is to feel death” Sense8

## Univers

2030.

Il y a quelques années, l’humanité a découvert l’**Imaginarium**, dimension accessible en esprit de tout endroit du monde et permettant la plongée dans la mémoire d’autrui. Elle se divise en trois régions : la **Rive**, sa porte d’entrée, l’**Estran**, où se trouvent les souvenirs de l’humanité et les **Abysse**s, encore inexplorées. Sont alors apparus les **Voyageurs**, capables de plonger dans l’**Imaginarium** pour revivre les souvenirs en spectateurs invisibles ou les modifier.

Récemment, des prédateurs psychiques surnommés les **Refoulés** ont surgi des **Abysse**s et envahi l’**Estran**, traquant les **Voyageurs** pour se nourrir de leurs émotions. Cette menace causa l’abandon de l’**Imaginarium** et une force internationale, les **Léviathans**, fut créée pour en interdire l’accès et chasser les derniers **Voyageurs** rebelles.

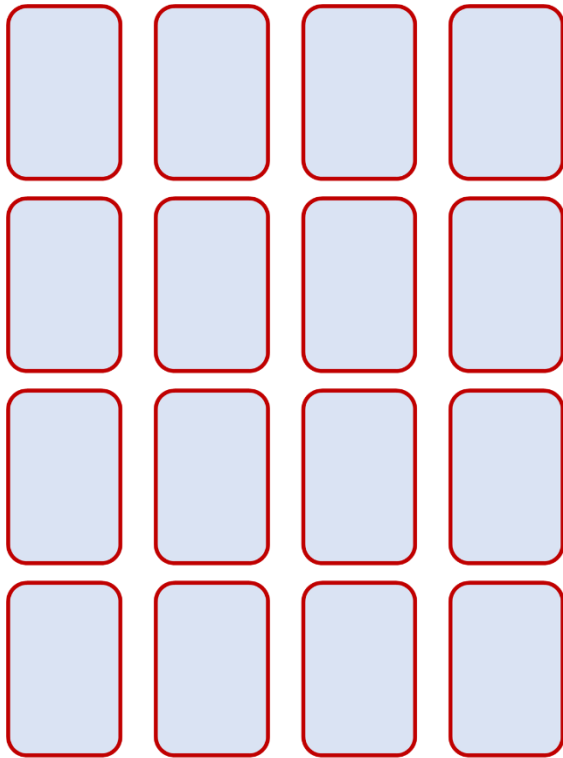
Vous êtes un de ces **Voyageurs**. Avec vos compagnons, vous formez un groupe qui explore l’**Estran** au mépris du danger. A vous de voir si vous êtes plutôt

- **mentartiste** : créateurs d’impossibles merveilles dans des souvenirs banaux
- **psychospy** : espion en quête d’informations sensibles et de secrets cachés
- **mnémastard** : briseur de souvenirs et pro du lavage de cerveau

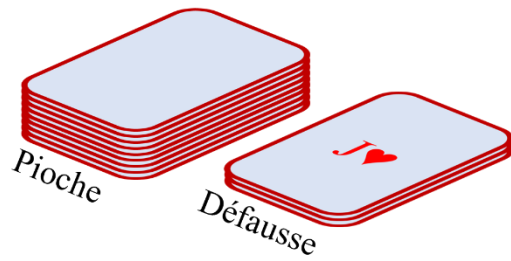
## Mise en place

Catharsis se joue avec un paquet de cartes classique. Le MJ constitue le deck selon la difficulté souhaitée puis tire les 16 cartes du **Palais mental (PM)**. Plus le souvenir est important pour le sujet du Voyage et plus la difficulté sera élevée.

Diff.	Deck
<i>Zen</i>	10 à As + Jocker (21 cartes)
<i>Dur</i>	8 à As + Jocker (29 cartes)
<i>Trauma</i>	6 à As + Jocker (37 cartes)



Palais mental

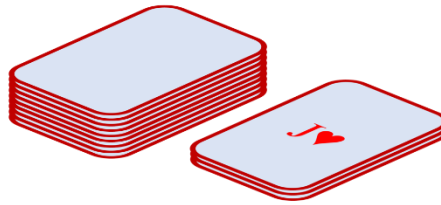
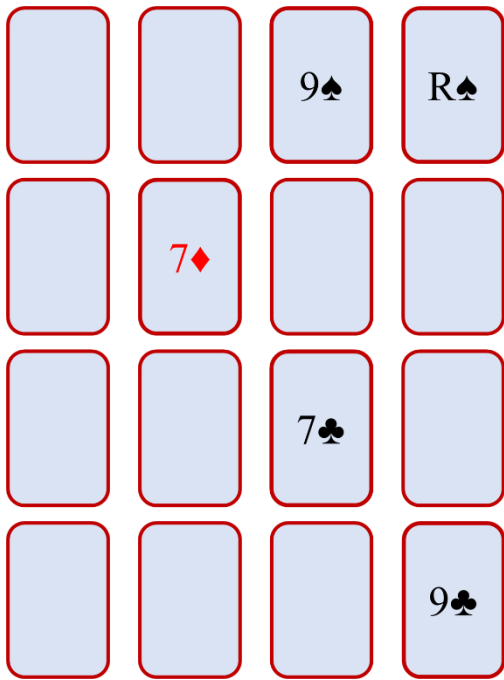


### ***Système***

Pour entreprendre une action, un PJ doit faire un test avec la **Manœuvre** la plus adaptée en révélant une à une 2 cartes du **PM** plus une carte par Rang de la **Manœuvre** testée.

Si un **Voyageur** ressent une émotion identique (peu importe la raison) à la coloration émotionnelle du souvenir, il ajoute le Rang de l'**Emotion** correspondante à son Rang de **Manœuvre**.

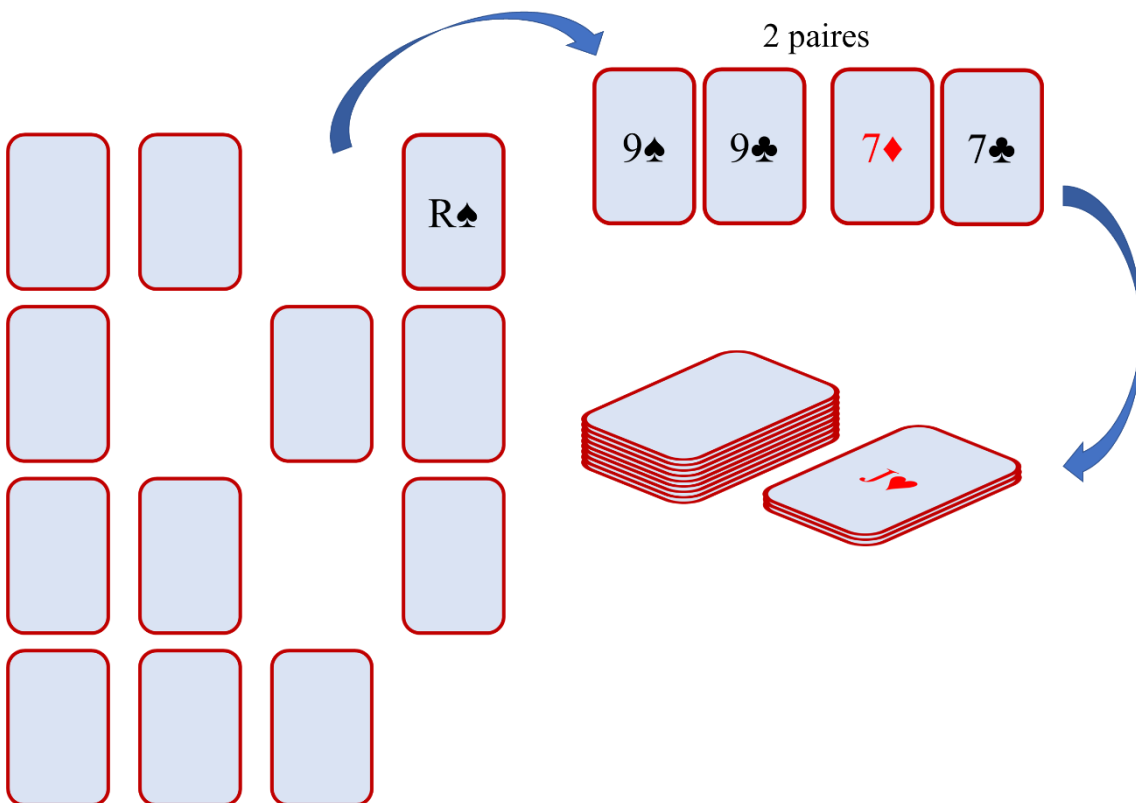
*Ex : Pryanka, est triste. Elle veut adoucir un souvenir de deuil en se faisant passer pour un ami du sujet du souvenir. Avec Tristesse (3) et Usurpation (0), il dévoile 5 cartes.*



Le nombre de paires révélées détermine l'issue de l'action :

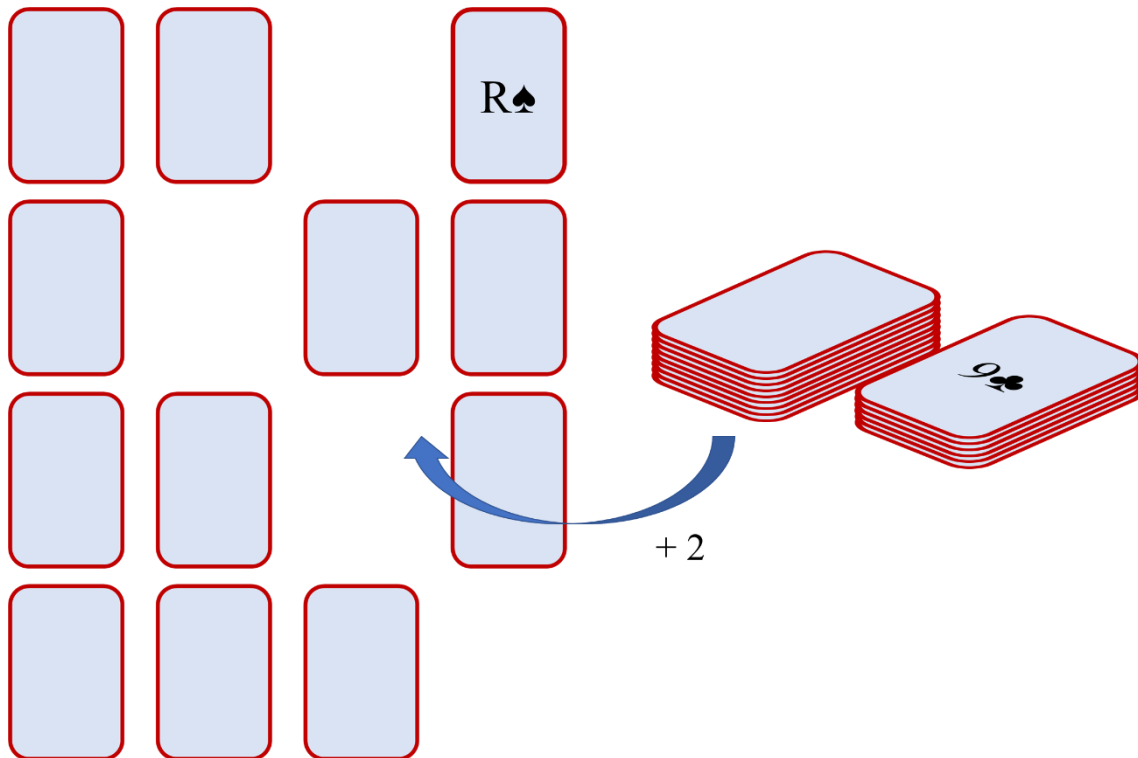
- 0 : échec
- 1 : réussite
- 2+ : coup d'éclat

Le Jocker prend la valeur que souhaite le joueur. Les paires révélées sont défaussées.



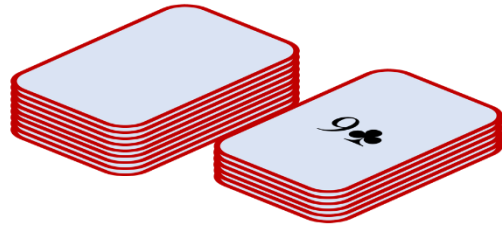
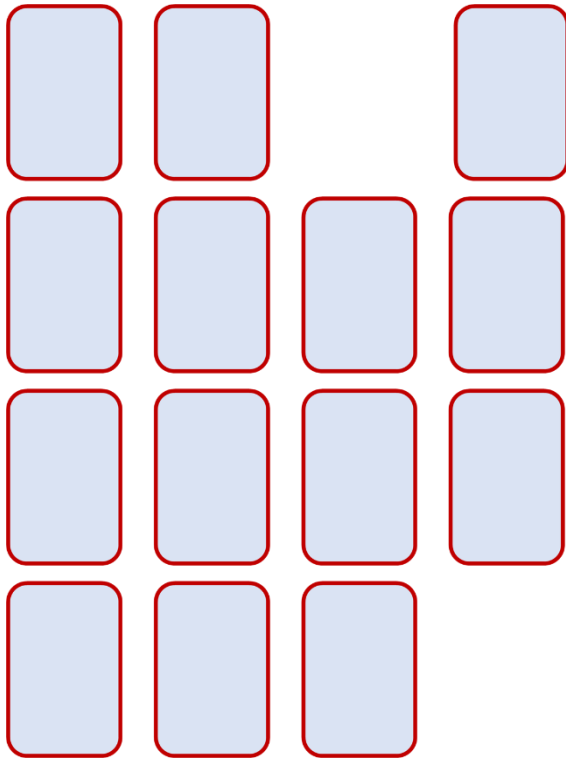
*Ex : 2 paires ! L'action est un coup d'éclat, le sujet se souviendra de ces mots réconfortants en ce jour difficile.*

Quel que soit le résultat, 2 cartes de la pioche sont ajoutées au **PM**, ainsi, l'échec agrandit le **PM** et un coup d'éclat le réduit. Si la pioche est vide, utiliser la défausse (remélangée).



Les autres cartes révélées sont remises face cachée à la même place.

Attention, si le **PM** comporte moins de 8 cartes, il s'effondre et les **Voyageurs** sont chassés du souvenir.



### Création de personnage

Chaque PJ possède 15 xp pour acheter des Rangs parmi les **Emotions** et **Manceuvres** (cf. fiche de personnage). Chaque augmentation de Rang coûte la valeur du nouveau Rang en xp. Le Rang maximum est de 3.

Rang	Prix
1	1
2	2
3	3

Un personnage doit posséder au moins une **Manceuvre** et une **Emotion** avec un Rang de 1.

Manceuvres	Utilisation
<i>Alteration</i>	Modifier un élément du souvenir
<i>Usurpation</i>	Changer son apparence et sa voix dans le souvenir
<i>Pénétration</i>	Deviner les émotions et arrière-pensées du sujet du souvenir
<i>Agression</i>	Combattre les Voyageurs, les Refoulés et les Léviathans
<i>Navigation</i>	Se déplacer dans l'Imaginarium et dans le souvenir
<i>Intuition</i>	Anticiper le déroulement du souvenir (notamment après modification)
<i>Authentification</i>	Identifier les éléments du souvenir qui ont été altérés

### Léviathans et Refoulés

La principale menace dans Catharsis est l'attaque par un groupe de **Refoulés** ou de **Léviathans**, attirés par l'activité des PJ (ils arrivent respectivement au 3<sup>e</sup> échec ou au 3<sup>e</sup> coup d'éclat).

Les **Léviathans**, silhouettes anonymes, attaquent les Voyageurs entre la **Rive** et l'**Estran**, évitant de les poursuivre dans les souvenirs de peur de les altérer. Ils peuvent tendre des embuscades à la sortie du

souvenir et priorisent les **Voyageurs** expérimentés, ceux avec le plus haut total de Rangs de **Manœuvres**.

Les **Refoulés**, monstrueux requins cuirassés, chassent dans l'**Estran** et évitent la **Rive**. Doués de polymorphie dans les souvenirs, ils peuvent prendre la forme d'objets anodins, sans contrainte de taille pour tendre des embuscades. Avides d'émotions, ils traquent d'abord les **Voyageurs** avec le plus haut total de Rangs d'**Emotions**.

Pour se défaire d'un adversaire, les **Voyageurs** visés doivent réussir 3 tests (**Agression** pour le combat, **Navigation** pour la fuite). A chaque échec, ils reçoivent une attaque de l'adversaire. Les PJ peuvent se prémunir d'une attaque surprise par un test d'**Authentification**. En cas d'échec, ils commencent l'affrontement en subissant une attaque imparable. Au bout de 3 échecs, le **Voyageur** est vaincu et est chassé de l'**Imaginarium** avec des séquelles dépendant de l'adversaire.

### **Vaincus**

En cas de défaite contre les **Refoulés**, le joueur voit toutes ses **Emotions** de Rangs les plus élevés diminuer d'un point. Une défaite face aux **Léviathans** provoque le même effet pour les **Manœuvres**.

*Ex : Pryanka a Tristesse (3), Peur (3) et Joie (2). Vaincue par les Refoulés, sa Peur et sa Tristesse passent à 2. Les prochains voyages seront plus périlleux : une nouvelle dévoration par les Refoulés lui ferait perdre 1 Rang en Joie, Tristesse et Peur.*

Si le **Voyageur** arrive à 0 en **Emotions**, son essence est entraînée dans les Abysses et perd le lien avec son corps, laissant le **Voyageur** en état de catatonie irréversible. A 0 en **Manœuvres**, il perd la faculté de voyager et se convainc d'avoir rêvé sa vie de **Voyageur**.

### **Evolution**

Les personnages évoluent en découvrant les secrets du monde et de ses membres éminents : un **Voyageur** gagne des xp chaque fois qu'il en apprend plus sur le monde :

- 1 xp pour une information sur un évènement ou élément mineur (y compris un autre PJ)
- 3 xp pour une information sur un évènement ou élément majeur (souvent difficiles d'accès et surveillées par les **Refoulés** et les **Léviathans**)

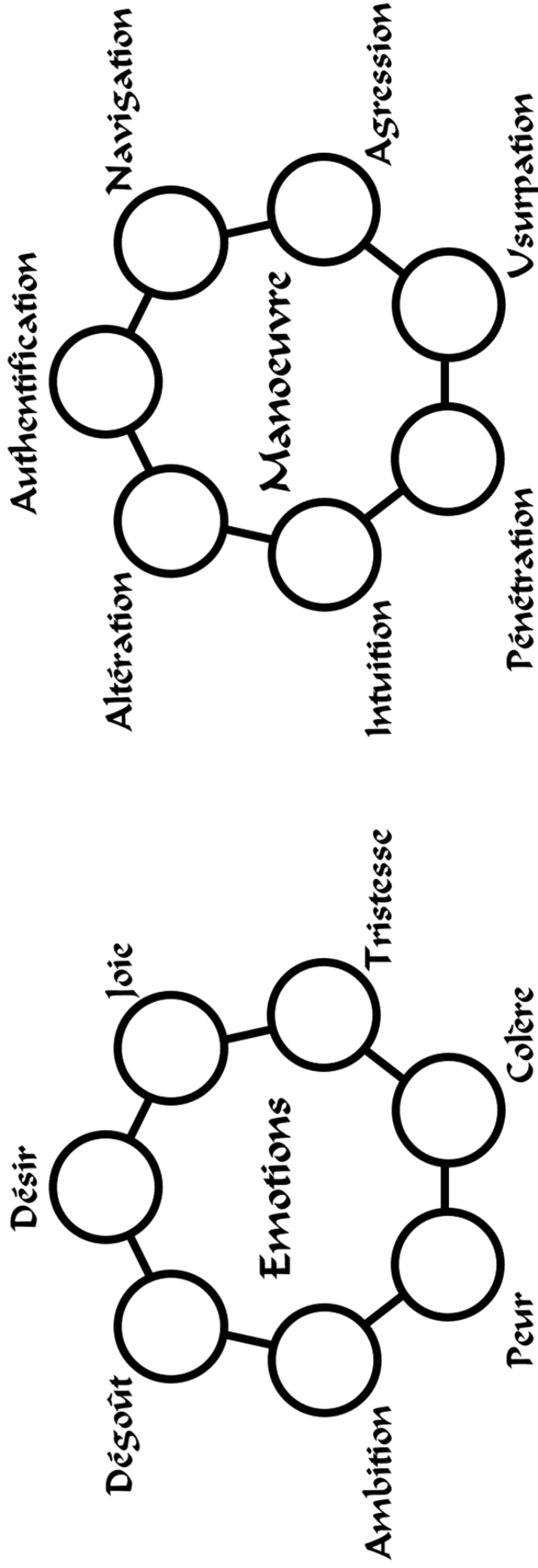
### **Conseils au MJ**

Gérez les évènements-clef du souvenir comme des lieux distincts mais liés par la causalité.

Jouer un seul souvenir.

**Nom :**

**Xp :**



**Notes :**