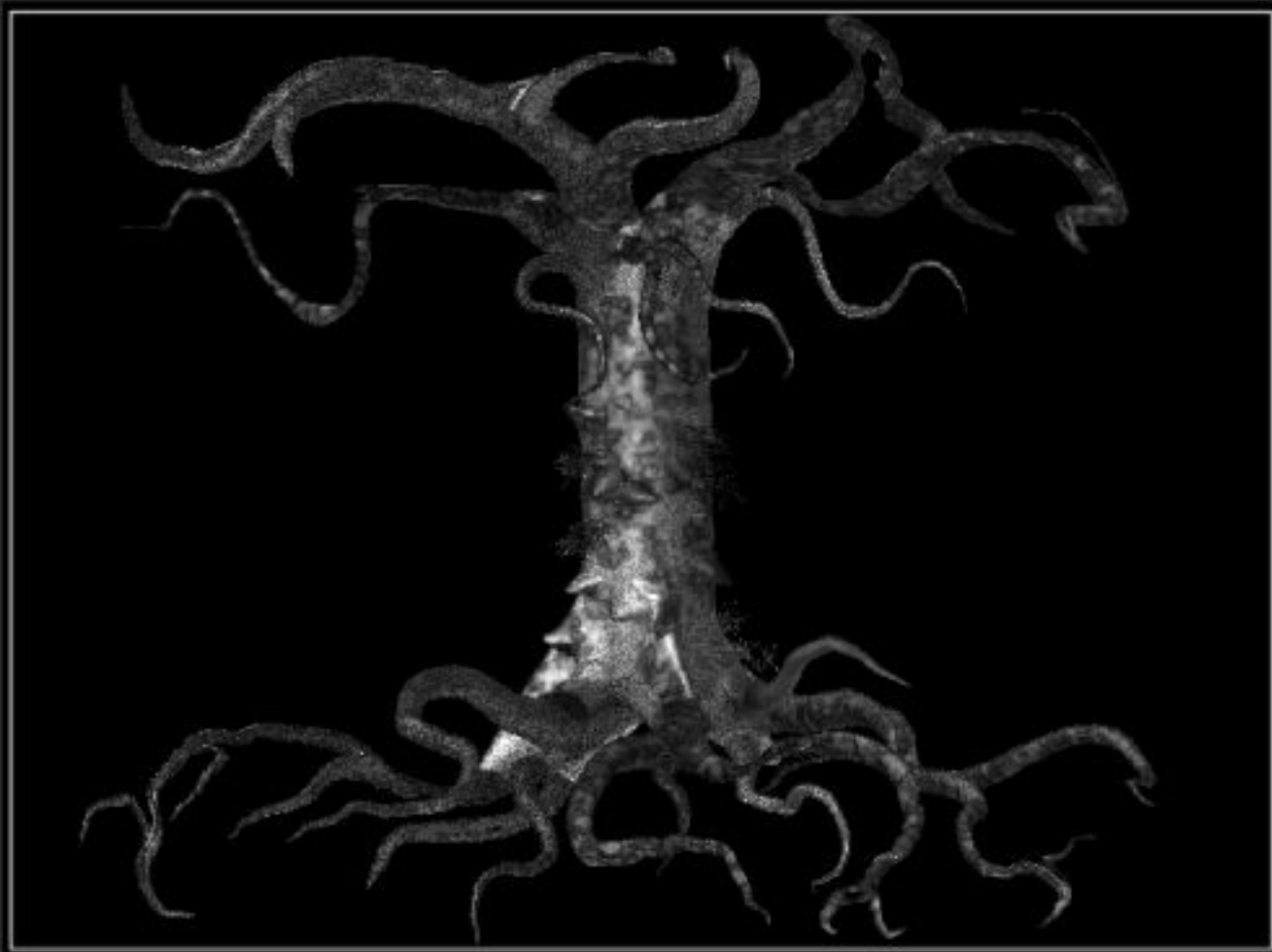


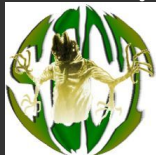
Cthulhu

FIN DES TEMPS



Par Michael C. LaBossiere

Traduction Française:



Société Esotérique
Cthulhu Traduction

Vertical text on the right side of the page, likely a list of contents or a dedication, written in a stylized font.

FIN DES TEMPS

Un supplément de L'Appel de Cthulhu

par le Dr Michael C. LaBossiere

Introduction

« En 1993, le projet *Cthulhu Fin des Temps* de Pagan Publishing s'est terminé de manière informelle. Le contenu ci-dessous en est la matrice. *Fin des Temps* a énormément mûri avec mon scénario *Lune de Sang*, publié dans *Etranges Epoques* de Chaosium. En résumé, c'est un futur sombre où les étoiles ont été propices et où l'humanité a été forcée de fuir la Terre. Si l'idée venait à se populariser, je réviserais le texte pour mieux l'organiser et le compléter. J'ai également d'autres idées, des cartes et un tas de choses non abouties. »

五 五 五 五 五 五 五 五

A qui s'adresse ce jeu ?

(par Demarigny)

Cthulhu Fin des Temps s'adresse aux Gardiens et aux Investigateurs, débutants ou expérimentés, qui souhaiteraient tenter le jeu dans l'univers de Lovecraft à une autre époque que les traditionnelles années 20 ou le monde contemporain de *Delta Green*.

Au niveau de l'ambiance, *Cthulhu Fin des Temps* vous propose un monde de science fiction dans un futur très proche. Les références cinématographiques sont : *2001*, *l'odyssée de l'espace*, *Outland* mais peut-être plus encore *Planète Rouge*. La saison 1 de la série *Cosmos 1999* est également assez proche de l'esprit de *Fin des Temps* au niveau de la technologie et un peu pour l'aspect isolé de la colonie, mais dont tout le kitsch aurait été fort heureusement retiré.

Comme prérequis, il vous faudra forcément le livre des règles de *L'Appel de Cthulhu*, et la connaissance de *Delta Green* pourra être d'un certain secours, en particulier concernant les « greys », dont le rôle n'est quasiment pas abordé dans le supplément. Aucun autre supplément ne sera utile.

Le scénario *Lune de sang* peut vous intéresser, car il se déroule à un moment précis des événements menant à la *Fin des Temps* et fournit un agréable moment de jeu en plus de quelques détails sur l'histoire.

五 五 五 五 五 五 五 五



Information Légale

Fin des Temps (titre original : End Time) est © 1993, 2005 pour le Dr Michael C. LaBossiere.

« Il peut être librement distribué pour usage privé à condition qu'il ne soit pas modifié et qu'aucune rétribution supérieure au coût normal de distribution ne soit perçue. »

Visitez le site web de l'auteur à : www.opifexphoenix.com

12 heures (titre original : 12 hours) est © le Dr Michael C. LaBossiere.

Vents amers (titre original : Bitter winds) est © le Dr Michael C. LaBossiere.

Premier contact (titre original : First contact) est © Gottardo Zancani.

Call of Cthulhu est © 1983, 2005 The Chaosium Inc.
www.chaosium.com

L'Appel de Cthulhu est © Jeux Descartes.
www.jeux-descartes.fr

Tous droits réservés.



Traduction française : La Société Esotérique Chtulhu Traduction.

Traducteurs, correcteurs et relecteurs :

Fabien Amilin, DeMarigny, Dodger, Ekny, Fox, Irma La Douce, Didier K., Yves Laumonier, Naasseraph, Benjamin « Eloydin » Nguyen Huu, Polo, Shadow, The Servant & Zhovirax.

Pagination :

Polo

Remerciements pour leurs divers soutiens :

Ben Smith, Blacksabbath47, Cyberzark, Didier B, Docteur Gordon, Eric D, Frombeyondmandarin, Julien G, Johan Scipion, Keutoulou, Ppounet, Puips2525, Rvmillot, Vincent B, Vonv, Zool.

Sans oublier :

Trouver Objet Caché



www.tentacles.net



Toute ressemblance, avec des personnes vivantes ou décédées, ou avec des races extra-terrestres majeures disposant de pouvoirs dont il vaut mieux éviter de parler, est une pure coïncidence.

Toutes les nouvelles règles implicites ou explicites présentées dans ce livret ne doivent pas être considérées comme des additions officielles aux règles de *L'Appel de Cthulhu*.



FIN DES TEMPS



Les règles

page

Repères Chronologiques Principaux	07
Informations Planétaires	13
Description des Colonies	19
Habitants de Mars	25
Règles de Santé mentale de la Fin des Temps	29
Les Savoirs du Gardien	35
Les Institutions Coloniales	39
Les Croyances et la Mort sur Mars	45
Les Contrées Martiennes du Rêve	51
Professions et Compétences des Colons	57
Equipement et Véhicules	69



Scénarii

12 heures	75
Vents Amers	81
Premier Contact	91



Annexes

Feuille de perso de la Fin des Temps
Persnnages pré-tirés
Plans

