



LES SAVOIRS DU GARDIEN⁹

Les règles de santé mentale

La menace de la folie dans les règles de *Cthulhu Fin des Temps* dépeint le Mythe comme une voie qui ne permet aucun compromis. Aucun humain raisonnable ne choisirait librement et sciemment le Mythe, parce que le Mythe est, de façon innée, répugnant et vil. La nature même du Mythe est répulsive à l'esprit sain et va à l'encontre de ce que n'importe quel être humain raisonnable jugerait comme cher et valable. Le lien entre les points de Santé mentale et les points de la compétence Mythe de Cthulhu souligne la puissance du Mythe, qui peut corrompre et ruiner par sa proximité. Connaître l'existence du Mythe affaiblit le sensible équilibre de l'esprit humain. Les règles de Santé mentale indiquent la fragilité inhérente à l'humanité. Les choses dans lesquelles les humains ont mis leur foi la plus forte, comme Dieu et la Justice, s'avèrent être de simples illusions. Les prétendues vérités que les humains ont tant valorisées passent pour être des mensonges confus. Le monde n'est pas comme que les gens l'imaginent. Dans le monde du Mythe, la folie devient la condition nécessaire pour la vérité et la vie humaine est sans valeur.

Tandis que la terreur du Mythe étend son ombre funeste dans tout l'univers, les joueurs devraient maintenir une lueur d'espoir et le bruit du rire devrait être entendu autour de la table de jeu. Tandis que le Mythe est la réalité finale, que la folie et la corruption sont l'ordre normal du cosmos, les humains créent leur propre signification et brillent comme des bougies dans une caverne sombre et pleine de courants d'air. Une des choses principales du jeu, comme soulignée ailleurs dans les règles, est la lutte de l'humanité contre le Mythe et d'une petite lueur d'espoir contre un univers de sombre désespoir.

Au bord du Gouffre

Les règles de Santé mentale présentées ci-dessus sont tout à fait claires à ce sujet : quand un investigateur arrive à zéro point de Santé mentale, il devient définitivement fou. Cependant, aussi longtemps qu'un investigateur a au moins un point de Santé mentale, il est toujours aux commandes de son esprit. Une partie essentielle de l'interprétation dans *Cthulhu Fin des Temps* est la représentation de l'investigateur presque fou. Pendant que le courage mental de l'investigateur s'affaiblit sous l'impact de la terreur et de la corruption, la preuve de la détérioration devrait être rendue flagrante par la manière dont l'investigateur est joué. Les Gardiens et les joueurs devraient garder à l'esprit que dépeindre la détérioration de l'état d'un investigateur réclame une interprétation plus forte et ne sont nullement une réduction du contrôle du joueur.

Au cours du jeu, les joueurs devraient interpréter leurs investigateurs discutant au sujet de leurs conditions mentales. C'est important pour de nombreuses raisons. D'abord, ceci permet aux autres joueurs de comprendre la situation et d'y réagir convenablement dans leurs propres interprétations. En second lieu, il rend le jeu plus agréable et intéressant. Si un joueur dit simplement que « mon personnage n'a plus beaucoup de points de Santé mentale », il ne rehausse pas le jeu. Si un joueur interprète la terreur de son investigateur (« Les choses auxquelles je tiens, elles échappent à mon emprise. Comme des larmes... dans la pluie... »), alors le jeu sera rehaussé et le sentiment de la terreur sera intensifiée.

9 - Pour les règles usuelles se référer à : L'Appel de Cthulhu, éd.5, page 78. / Ed.5.5 p.133 - Editions Descartes (Ndt)

Si un investigateur a moins de dix points de Santé mentale, il saura que sa situation est sérieuse et que son esprit est dans un péril mortel. A ce moment l'investigateur sera invité à se retirer de l'action et à chercher de l'aide.

Si l'investigateur ne se retire pas tout seul, il est probable que d'autres cherchent à intervenir en son nom. Si le joueur persiste en conduisant son investigateur dans la folie, il devrait avoir une très bonne raison de faire ainsi.

La Qualité de la Folie

La folie d'un investigateur montre la puissance du Mythe en faisant adopter à l'investigateur un comportement qui est limité dans ce qu'il peut faire. Cependant, cette sorte de comportement est souvent intéressante pour l'interprétation et peut ajouter une tonalité distincte et amusante à une campagne. Pour cette raison, la folie devrait être interprétée et traitée dans le but de rehausser la campagne. Avoir des investigateurs enfermés à clef dans une *psycho-salle* aux premiers signes de folie rendra le jeu particulièrement difficile ! Les investigateurs devraient également recevoir des folies qui offriront aux joueurs une chance raisonnable de faire des interprétations excentriques, tordues, voire mêmes ridicules.

Par exemple, un investigateur pourrait être convaincu que le sol de Mars est affecté d'une façon ou d'une autre par des créatures du Mythe et que la preuve de ce mystère se trouve dans le sol. Un tel individu divaguerait au sujet du sol, courait constamment ça et là avec des sacs témoins remplis de terre, et s'arrêterait à divers moments pour examiner le sol. Un tel comportement peut amuser les autres joueurs et déconcerter les PNJ.

Donner à un investigateur une folie intéressante avec laquelle il puisse s'exprimer transforme la folie de la simple punition en une occasion de role-play pouvant rendre le jeu plus agréable pour chacun. Les phobies et les fétichismes sont particulièrement utiles à cet égard puisque précisément ils ne mettent pas un investigateur hors-jeu. Elles offrent également au joueur un sujet pertinent pour le développement.

Dans certains cas un joueur représentera trop d'éléments de la folie de son investigateur, sur-jouera la folie, ou en usera simplement par abus. Si les actions du joueur interfèrent avec le jeu ou commencent à tester la tolérance des autres joueurs, alors le Gardien doit discuter du problème avec le joueur dans l'intérêt du jeu. Echouer ainsi serait injuste pour les autres joueurs et peut ruiner un jeu par ailleurs agréable. Peut-être qu'une telle outrance dans l'interprétation peut être perçue comme un signe que l'investigateur a traversé le pire des effets et qu'il commence à se remettre.

Négocier la Folie d'un Investigateur

Quand un investigateur souffre d'une folie temporaire, le Gardien doit être concerné par la façon dont le joueur dépeint la folie dans son interprétation et comment la folie affecte le jeu. Tandis que l'aspect interprétation est laissé au joueur, le Gardien a le contrôle de la durée de la folie et de sa qualité. Il est important que le Gardien et le joueur comprennent leurs responsabilités en la matière de sorte que le jeu fonctionne sans à-coup.

Une folie à durée indéterminée dure un mois ou plus et l'investigateur est susceptible d'être en grande partie frappé d'incapacité pendant cette période de temps. Le Gardien et le joueur doivent mettre au point ensemble les effets exacts de la folie, tels que combien de temps l'investigateur reste hors-jeu et quel effet la folie aura sur son interprétation ultérieure.

Coopération

Même lorsqu'un investigateur est devenu fou avec une psychose criminelle, le Gardien ne devrait pas encourager ou permettre à des investigateurs de se retourner les uns contre les autres. Les conflits violents entre investigateurs ne devraient être permis que dans des circonstances néfastes et suite à une provocation

adéquate. Il faudrait garder à l'esprit que jouer le jeu dans le but de se tirer dans le dos va probablement aboutir à de la colère, du ressentiment et heurter les sensibilités. Il est également probable qu'une campagne ainsi menée ait une courte vie et que les souvenirs qu'elle laissera seront probablement désagréables. Paradoxalement, le seul cas où une telle concurrence entre les investigateurs devrait se produire est quand les joueurs sont capables de coopérer efficacement pour rendre le jeu agréable et fluide. Une campagne dans laquelle les investigateurs sont de grands rivaux peut être le pinacle du jeu de rôle créatif, mais les occasions pour être efficacement effectuée sont rares.

Dans la plupart des cas, les joueurs constateront que le Mythe et les divers PNJ leurs fourniront suffisamment de conflit, de violence, et d'ennui. Les guerres intestines, les querelles internes et les trahisons s'éloignent de ce qu'est un investigateur.

Reconstruction de la Personnalité : la véritable histoire

Selon la politique officielle, tout colon souffrant de folie permanente a le droit à une reconstruction de sa personnalité. Ce traitement est extrêmement coûteux (en termes de ressources, de personnes et d'heures de temps nécessaire ainsi il est fort heureusement rare que ce traitement soit nécessaire. Cependant, il y aura des situations où le traitement le sera.

Quand un individu est aliéné de manière permanente, une instance secrète du Conseil de la Colonie (voir chapitre 7 Les Institutions Coloniales) se réunira et décidera du sort de l'individu. Si l'individu est jugé comme valant le coût du traitement, le processus sera approuvé. Puisque la vie humaine est considérée comme l'une des ressources les plus précieuses de la Colonie, le processus sera précisément approuvé. Si l'investigateur est considéré comme ne valant pas ce coût ou s'il représente une grande menace pour quelqu'un d'autre, alors le sous-comité choisira entre deux possibilités. D'abord, le sous-comité peut décider de refuser de donner son approbation. Dans ce cas de figure, l'investigateur sera mis en hibernation jusqu'à ce que le traitement devienne réalisable. En second lieu, le sous-comité peut décider de donner son approbation, mais sans l'intention de réussir le traitement. Dans ce cas un *accident* convaincant sera arrangé et l'investigateur sera : « exposé à une réplique mortelle due à une complication du procédé de reconstruction » (voir p: 41 - *Confidentiel : informations à l'usage du Gardien*)

Le Gardien pourrait également souhaiter explorer d'autres utilisations du processus de reconstruction de la personnalité. Ces possibilités incluent, par exemples, effacer des mémoires, les lobotomies électroniques, la programmation subliminale, et le remplacement de la personnalité d'un individu par une artificielle. Ces utilisations sont laissées à la discrétion du Gardien.



Les fragments de Kerceez

Il y a de cela des siècles, dans ce qui est maintenant la Grèce, une expédition Mi-Go disparut lors d'un tremblement de terre. Des siècles plus tard, en 535 av. J.C., un mathématicien grec appelé Alcibacus voyageait vers Athènes quand un tremblement de terre exposa leur base. Alcibacus y entra et fût capable de trouver quelques textes écrits par les Mi-Go avant d'être forcé de partir. Alcibacus revint à Athènes et il lui fallut plusieurs années pour traduire les écritures. Quand il eût fini, il se servit des sortilèges contenus dans le livre et est devenu fou. Il fût tué en 528 av. J.C. quand il attaqua deux soldats athéniens et le compte-rendu en Grec antique déclare qu'il est mort « dans une crise de folie, tout en émettant des bruits horribles ». Ses écrits furent conservés à l'académie de Platon pendant un certain temps, jusqu'à ce qu'ils soient perdus par la suite. Des parties d'entre eux furent détérrés dans le Moyen-Orient et finalement une traduction en latin appelée, pour une raison inconnue, les *Fragments de Kerceez* fut réalisée par un érudit qui plus tard devint fou et péri. Les originaux Mi-Go des écrits n'ont été jamais trouvés, et il se peut qu'ils les aient récupérés.

Le nom *Fragments de Kerceez* devint le titre sous lequel le travail d'Alcibacus fut connu. Les fragments originaux en Grec sont dans une collection privée en France. Des versions existent en arabe et en latin (dans des collections privées) et une version anglaise, qui est la traduction du docteur Rice. Les parties restantes incluent une table des matières, indiquant que de vastes quantités du travail sont absentes. Les sections restantes fournissent des formules mathématiques détaillées, descriptions de diverses planètes dans le système solaire, et quelques informations fragmentaires sur les interférences Mi-Go dans le développement humain.

Les sections mathématiques sont écrites dans un code étrange qui nécessiterait des années pour être décodé (seulement des mois avec l'aide d'un ordinateur). Ces sections décrivent la nature de l'espace-temps, d'autres dimensions, et des modifications Mi-Go de l'humanité décrites avec beaucoup de détails, bien que souvent incomplets. Les sections non-mathématiques exigent seulement une traduction dans une langue que le lecteur puisse comprendre. Ces sections traitent des planètes du système solaire, principalement de la Terre et de sa Lune, et donnent des détails à un degré qu'aucun travail humain, jusqu'au XX^{ème} siècle, ne pourrait comprendre. La version la plus complète du travail, la version grecque, contient trois sortilèges dans les sections mathématiques. Ces sortilèges sont Adapter le Cristal, Activation et Contacter un Mi-Go.

Version	Gain en Mythe	Multiplicateur de sort*	Effet sur la SAN
Grec	+10%	x3	-2D6
Arabe	+8%	x2	-2D4
Latin	+5%	x1	-1D4
Anglais	+9%	x3	-2D6

* Le multiplicateur de sorts indique que le nombre de sortilèges que le livre contient (par exemple, un multiplicateur de X2 signifie que le livre contient deux sortilèges). Les sortilèges peuvent seulement être appris par une personne qui peut lire le code mathématique ou une traduction de celui-ci.

Sortilèges

Adapter le Cristal

Ce sortilège permet à l'utilisateur d'adapter un cristal pour l'utiliser dans le sort d'Activation. Le cristal à employer doit être d'une qualité exceptionnelle, sans aucune imperfection. Chaque point de POU sacrifié pour adapter le cristal ajoute +10% à la chance de succès en lançant le sortilège d'Activation (la perte de Pouvoir est permanente). Le lancement du sortilège implique une heure de concentration par point de Pouvoir dépensé et coûte 1D4 points de SAN. Le cristal reste adapté aussi longtemps que la personne qui l'a adapté reste vivante. Si un véritable cristal Mi-Go est employé, chaque point de Pouvoir dépensé ajoute une chance de +20% de succès au lancement de l'Activation.

Activation

Ce sortilège exige un cristal adapté afin d'être lancé. Le sorcier peut lancer le sort sur lui-même ou sur quelqu'un d'autre. Le lancer sur soi-même exige du cristal enchanté d'être tenu par le sorcier et nécessite une période de concentration en minutes égales au nombre de Points de Magie dépensés. Chaque Point de Magie dépensé dans le sortilège donne une chance de +5% de succès. Afin que le sort soit lancé sur quelqu'un d'autre, cette personne doit avoir un cristal adapté près d'elle, le sorcier doit se trouver à moins de 10 mètres et si le sort est lancé avec succès (en utilisant la procédure détaillée ci-dessous) le sorcier doit confronter son POU avec celui de la cible si cette dernière résiste. Le sortilège fonctionne seulement sur des humains. Son lancement coûte 1D4 SAN. Le sort peut être répété.

Si le sort est lancé avec succès, le sorcier activera une ou plusieurs des modifications cachées des Mi-Go dans l'esprit de la cible (lancez le dès une fois pour chaque succès). Malheureusement, le sort n'est pas terriblement précis et peut avoir des effets

sérieux sur la cible. Utilisez le tableau suivant pour déterminer l'effet :

Résultat (1D10)	Effet sur la cible
1	La cible fait de mauvais rêves pendant 1D6 jours.
2	La cible fait des rêves extrêmement inquiétants pendant 1D6 jours, perdant 1 point de SAN à la fin de la période de cauchemar.
3	La cible fait des cauchemars terrifiants pendant 1D6 jours, perte d'1 point de SAN par jour.
4	La cible entre dans une transe catatonique pendant 1D6 jours.
5	La cible perd 1D8 SAN immédiatement.
6	La cible perd 1D4 SAN, gagne 1 point d'INT.
7	La cible perd 1D6 SAN, gagne 1 point de POU.
8	La cible perd 1D10 SAN, gagne 1 point de POU et 1 point d'INT.
9	La cible perd 1D6 SAN, devient un générateur de Cauchemar (voir ci-dessous).
10	La cible perd 1D8 SAN, devient un générateur de Marcheurs du Vide (voir ci-dessous).

Créatures du Mythe

Cauchemars

Description : Un Cauchemar est une création psychokinétique d'un esprit humain qui « a été activé » par le sortilège d'Activation ou par d'autres moyens. Les Cauchemars ont une existence extrêmement limitée dans l'espace-temps tels qu'ils peuvent être vus et entendus mais sont incapables de manœuvrer physiquement n'importe quoi. Puisqu'ils sont les produits d'une imagination humaine, leur aspect change, mais ils sont toujours parmi les plus horribles et les plus terrifiantes des choses que le générateur humain puisse imaginer.

Notes : Chaque fois qu'un générateur humain de Cauchemar va dormir, il y a une chance de 40% qu'il produira un certain nombre de Cauchemars égal au Pouvoir du générateur divisé par 6. Ces Cauchemars se manifesteront n'importe où à moins de 200 mètres de l'humain et se déplaceront autour au hasard, mais tendront à être attirés vers des humains. Les structures physiques empêchent leurs mouvements, ainsi ils ne peuvent pas se déplacer à travers des murs ou des portes fermées. Chaque Cauchemar durera 1D10 minutes, ou jusqu'à ce que la personne se réveille. Voir un Cauchemar coûte un certain nombre de SAN égal à un sixième du Pouvoir du générateur de cauchemar, avec une perte de 0 sur un jet de SAN réussi. La personne produisant des Cauchemars aura des rêves terribles et perdra un point de SAN pendant chaque période de génération, et aucun sur un jet réussi de SAN. Les Cauchemars sont détectables par des instruments scientifiques (ce sont des champs d'énergie) et ils apparaissent en tant que taches floues indistinctes sur l'équipement visuel (leurs formes sont la plupart du temps dans l'esprit des personnes qui les voient). Les gens qui ont été des générateurs de Cauchemar pendant longtemps (à la discrétion du Gardien) peuvent parfois consciemment commander les manifestations.

Marcheurs du Vide

Notes : Les Marcheurs du Vide sont, comme les Cauchemars, des entités psychokinétiques produites par un esprit humain "activé". À la différence des Cauchemars, les Marcheurs du Vide sont des manifestations puissantes de l'imagination humaine dans l'espace-temps et ils sont capables d'infliger des dommages considérables dans le monde physique. À la différence des Cauchemars, les Marcheurs du Vide sont invisibles. Ils ont des formes, généralement celles de monstres horribles, mais ces formes peuvent être vues si quelque chose rend le Marcheur du Vide visible (elle est couverte avec du sang, par exemple). Chaque fois qu'un générateur de Marcheurs du Vide va dormir (ou dans certaines autres situations), il y a une chance de 40% qu'il produise un Marcheur du Vide. Le Marcheur du Vide se manifestera à moins de 200 mètres du générateur et se vouera au massacre et à la destruction. Le Marcheur du Vide créé par le générateur visera spécifiquement n'importe qui que le générateur déteste

(peu importe si c'est mineur). Un Marcheur du Vide se manifestera durant 1D10 minutes, jusqu'à ce que le générateur se réveille, ou jusqu'à ce que le Marcheur du Vide soit détruit. Le générateur aura d'horribles cauchemars pendant le processus, ayant pour résultat la perte de 2 points de SAN (zéro si le jet de SAN est réussi) ou plus, selon l'horreur infligée par le Marcheur du Vide. Un générateur de Marcheur du Vide expérimenté (qui est susceptible d'être aliéné) peut parfois consciemment produire un Marcheur du Vide. Un Marcheur du Vide invisible ne coûte aucun point de SAN (puisque l'on ne peut pas le voir). Sinon sa vision coûte 0/1D8 points de SAN.

Caractéristiques :

Marcheurs du Vide

Caractéristiques

FOR	POU du Générateur x 2
CON	POU du Générateur x 2
TAI	POU + INT du Générateur
INT	n/a
POU	n/a
DEX	INT Générateur
PV	(CON + TAI)/2
Déplacement	INT du Générateur

Arme

Score

Dommages

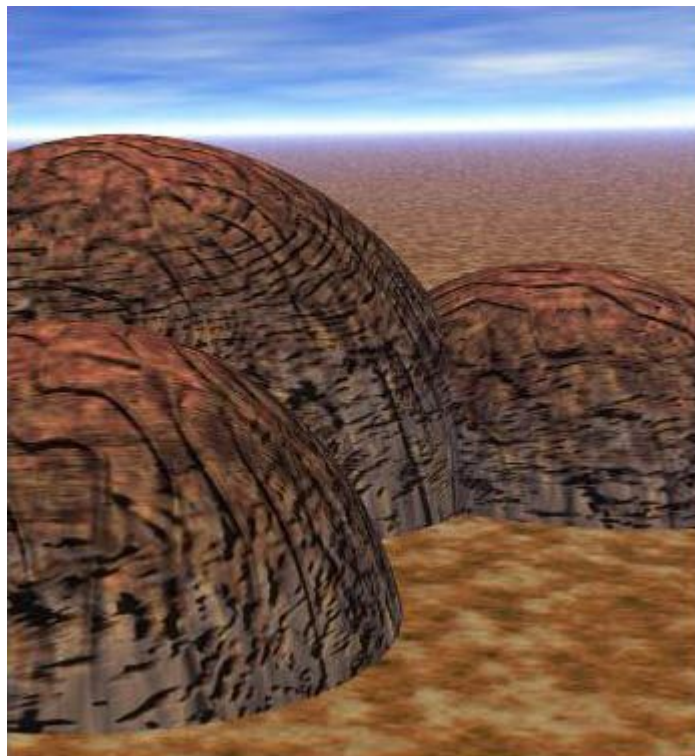
Griffe	(INT du Générateur x 5) %	(POU du Générateur/6)D6*
Morsure	(INT du Générateur x 4) %	(POU du Générateur/4)D6*

* arrondi à l'inférieur, minimum 1D6

Armure : Aucune armure, mais en raison de leur nature, les Marcheurs du Vide ne subissent que la moitié des dommages provenant de toutes les armes physiques.

Sortilèges : Aucun

Perte de SAN : 0/1D8 (si visible)



Les dômes de la colonie Espoir