



La Santé Mentale

La folie est la première cause d'incapacité des Investigateurs. Dans ce chapitre, la manière dont doit être utilisée la Santé Mentale, ainsi que les effets bénéfiques et néfastes entraînés par sa perte, sont expliqués en détail. Plusieurs méthodes permettant de recouvrer la SAN sont également proposées.

Généralités

La Santé Mentale est l'état d'équilibre psychologique caractéristique de la vie normale. Il est possible de perdre cet état d'esprit lorsque l'on se trouve confronté aux horreurs et aux monstruosité du Mythe de Cthulhu. Il est également possible de recouvrer — et même d'accroître — sa SAN initiale. Quoi qu'il en soit, les connaissances relatives au Mythe de Cthulhu ont toujours pour effet de réduire le potentiel maximum de la SAN d'un personnage. La folie temporaire peut être soignée, alors que la folie permanente, celle qui intervient lorsque la SAN tombe à 0 ou moins, est incurable.

L'utilisation de la SAN

Un personnage doit tenter un jet de pourcentage inférieur ou égal à sa SAN, chaque fois qu'il rencontre un monstre surnaturel ou qui se comporte d'une façon suffisamment peu naturelle (comme, par exemple, une horde de rats qui attaquent avec la gueule écumante) pour mettre en péril sa Santé Mentale. Certaines situations, comme le fait de trouver le corps d'un de ses compagnons mutilé de façon inexplicable, peuvent également nécessiter un jet de SAN.

De plus, un personnage perd obligatoirement de la SAN quand il lit certains ouvrages et tente d'apprendre ou de lancer certains sortilèges.

Un jet de dés réussi signifie généralement que le personnage concerné ne perd pas de SAN, ou alors très peu, et qu'il est capable de poursuivre les actions qu'il avait entreprises avant d'être confronté à un danger inattendu. Chaque nouvelle situation horrifique — même s'il s'agit d'abord de la lecture d'un grimoire, puis de l'apprentissage d'un sort, du lancement de celui-ci et enfin de l'apparition du monstre invoqué — doit faire l'objet d'un jet de SAN séparé. Par contre, il n'est nécessaire de procéder qu'à un seul jet de dés quand on est confronté à un groupe de monstres en une seule fois, ou sur une courte période de temps (ex : une série d'attaques conduites par des Dholes). Néanmoins, si les rencontres sont réparties sur plusieurs heures, des jets

successifs doivent être effectués afin de simuler les situations une par une.

Rater un jet de SAN implique toujours la perte de points de SAN. La quantité qui est perdue dépend du type de monstre impliqué ou de la situation telle qu'elle a été définie par le Gardien.

Perdre de la SAN peut entraîner la folie temporaire d'un personnage, comme cela est expliqué ci-dessous.

Enfin, lorsque la SAN d'un personnage est réduite à zéro, celui-ci est alors désespérément et incurablement fou. Il devient aussitôt un personnage non-joueur (PNJ) contrôlé par le Gardien.

LA FOLIE

Etat de choc et perte temporaire de la raison

Dès qu'un personnage perd au moins 5 points de SAN en une seule fois, cela signifie qu'il vient d'endurer un terrible choc psychologique. Il doit immédiatement effectuer un Jet d'Idée. Si celui-ci est réussi, cela veut dire qu'il a pleinement réalisé ce qui lui est arrivé et il perd temporairement la raison. Le Gardien doit alors déterminer ce qui se passe et l'Investigateur restera dans l'état qui lui est imposé pendant toute la durée indiquée par un jet de dé sur la Table de Durée de la Folie Temporaire, qui se trouve ci-dessous.

TABLE DE LA DUREE DE LA FOLIE TEMPORAIRE

Lancer 1D10	Durée des troubles
1-4	1D10 rounds de combat
5-7	1D10 minutes
8-9	1D10 heures
10	1D10 jours

Par contre, si le personnage rate son Jet d'Idée, il ne devient alors pas fou, mais il ne peut plus se rappeler exactement ce qui vient de lui arriver.

La folie temporaire qui découle de pertes de points de SAN de ce type n'est pas forcément une véritable démence : le personnage peut simplement s'évanouir, faire une crise d'hystérie ou craquer nerveusement. Mais il est néanmoins probable qu'il développera une phobie en rapport avec ce qui a causé sa perte de raison. Le Gardien pourra éventuellement en choisir une de type approprié sur la Table des Folies, plus loin. Cette phobie étant latente, elle ne contraindra pas le joueur concerné avec autant de rigueur qu'une "folie à durée indéterminée" (voir ci-dessous).

La folie à durée indéterminée

Lorsqu'un personnage perd au moins 20% de sa SAN actuelle en moins d'une heure, il perd automatiquement la raison. Pour savoir quelle folie particulière a été provoquée par la situation, le Gardien doit choisir une infirmité appropriée sur la Table des Folies (page 34). Les effets s'en font sentir immédiatement.

Ce type de folie est à durée indéterminée et celui qui en souffre ne peut pas s'en sortir tout seul. La guérison de ce genre d'affection mentale est décrite dans la section *La guérison de la folie*, dans les pages suivantes.

Exemple : Au moment où Harvey Walters, muni de son nouveau fusil de chasse, pénètre dans le château de Kriegs, il est confronté au cadavre horriblement mutilé de son ancien serviteur, Kurt, qui est suspendu à un crochet. Le Gardien décide qu'il doit effectuer un jet de SAN (il a actuellement 45 points de SAN). Le journaliste rate son jet et obtient 72 avec les dés. Le Gardien lance alors 1D6 afin de déterminer l'ampleur des dommages qu'a subis sa Santé Mentale. Harvey en perd 3 points.

Quelques secondes plus tard, alors qu'il est encore sous le coup de la vision macabre qu'il vient de contempler, Harvey entend un glapissement lugubre provenant du ciel au-dessus de lui. Il lève les yeux et vacille à la vue de l'essaim de terrifiantes choses ailées qui le survole à moins de dix mètres d'altitude. (Les choses ailées en question sont des Byakhees.) Walters tente un nouveau jet de SAN (sa SAN est maintenant de 42) et fait 54 avec les dés. Comme il y a 20 monstres, le Gardien décide qu'Harvey perd automatiquement 6 points de SAN et n'a

PERTES DE SAN TYPIQUES

Perte potentielle	Événement
1D3	Etre confronté par surprise à un cadavre
1D3	Etre confronté par surprise au corps mutilé d'un animal.
1D4	Etre confronté par surprise à un fragment de cadavre.
1D6	Etre confronté par surprise à un cadavre horriblement mutilé.
1D6	Se réveiller dans une tombe ou un cercueil.
1D6	Assister à la mort d'un ami ou d'un parent proche.
1D8	Rencontrer quelqu'un que l'on sait mort.
1D8	Etre témoin d'un événement bizarre (ex : voir le ciel devenir vert).
1D10	Etre témoin d'un événement particulièrement horrible et bizarre (ex : voir une gigantesque tête sanguinolente tomber du ciel).
1D10	Subir de terribles tortures.

donc pas besoin de lancer 1D6 pour déterminer le nombre de points perdus.

A l'origine, Harvey avait 45 points de SAN et il vient d'en perdre 9 sur une courte période de temps, ce qui représente exactement 20% de cette valeur. Walters doit donc devenir fou. Le Gardien choisit de lancer 1D6 sur la Table des Folies, plutôt que de se contenter de choisir — comme il était en droit de le faire — la folie applicable. Il obtient un 1 : le malheureux journaliste est donc pris de "Stupeur". Son fusil tombe de ses mains. Le lendemain matin, on le retrouve à côté du cadavre de Kurt, en train de chanter à tue-tête et de balbutier des mots sans suite.

Les contreparties de la folie

Un personnage qui est devenu fou peut bénéficier de cette expérience de deux manières :

Premièrement, le personnage peut augmenter sa compétence en Mythe de Cthulhu. Ainsi, la première fois qu'un personnage est victime d'une folie temporaire ou à durée indéterminée pour une raison quelconque ayant trait au Mythe, il peut ajouter 5% à sa compétence en Mythe de Cthulhu. Chaque fois qu'il deviendra fou par la suite, il pourra ajouter 1% supplémentaire à cette même compétence.

Exemple : Depuis qu'il a lu un manuscrit découvert dans une maison abandonnée, Harvey Walters a une compétence en Mythe de Cthulhu de 5%. Après avoir vu les Byakhees le survoler et en avoir perdu la raison, son esprit malade essaye de comprendre l'origine de ces manifestations surnaturelles. Comme il n'avait jamais encore été pris de folie, il ajoute 5% à sa compétence en Mythe de Cthulhu, la faisant ainsi passer à 10%. Cela signifie également que sa SAN ne pourra jamais plus excéder 89 (99, moins sa compétence en Mythe de Cthulhu). Mais, bien sûr, il n'a actuellement que 36 points de SAN.

Deuxièmement, un dément peut avoir une perception particulièrement révélatrice des problèmes et des monstres auxquels il est confronté. Pour savoir si c'est le cas, une fois qu'il est fou, un personnage doit faire un jet de pourcentage supérieur à son Jet d'Idée. L'intuition et le bon sens du Gardien sont alors indispensables pour préserver l'équilibre du jeu et entretenir la tension dramatique.

Exemple : Chastity Thirstwhistle perd la raison après avoir été confrontée à un vampire dans les Carpathes. Son Jet d'Idée est de 75 et elle fait 99 avec les dés ; elle a soudain une vision. Le Gardien décide que, dans son délire, elle réalise que les vampires sont repoussés par l'ail. Elle hurle aussitôt : "Allez à la cuisine !" (bien que tout le monde soit en plein air) et elle commence à ramasser diverses plantes. Quant à savoir si quelqu'un comprend ce qu'elle fait ou la questionne à ce propos, c'est au Gardien et aux joueurs d'en décider...

RECUPERATION ET AUGMENTATION DE LA SAN

Les compétences

Chaque fois qu'un personnage monte à 90% en cours de jeu, dans une de ses compétences (exception faite des compétences qui sont à 90% en début de campagne), il peut ajouter 2D6 points à sa SAN du moment,



Vieille Demeure Obscure

sans que celle-ci puisse toutefois être supérieure à 99 moins sa compétence en Mythe de Cthulhu. Cette augmentation représente le self-control et la confiance en soi, que l'on acquiert en maîtrisant une compétence.

Vaincre les monstres

Lorsqu'un personnage parvient à vaincre un monstre, il peut traduire l'assurance que lui confère cette victoire en augmentant sa SAN d'un nombre de points égal à ceux que la créature aurait pu lui faire perdre. Ainsi, s'il tue un Vagabond Dimensionnel, il récupère aussitôt 1D10 points de SAN. La SAN ne peut évidemment pas dépasser la limite de 99 moins la compétence en Mythe de Cthulhu.

Si un personnage atteint d'une folie temporaire ou à durée indéterminée réussit à vaincre un monstre et récupère donc de la SAN, il n'est pas pour autant guéri de sa folie. Il doit quand même guérir normalement (folie temporaire) ou suivre un traitement (folie à durée indéterminée). Voir *La guérison de la folie*, plus loin.

Le sens de l'expression "vaincre un monstre" a été volontairement laissé dans le vague. Le Gardien doit apprécier, en fonction des objectifs poursuivis par le monstre concerné, si les Investigateurs sont parvenus à contrecarrer ses projets et s'ils en ont vraiment conscience.

Si le monstre en question n'a pas d'autre objectif que de gêner ou de détruire les personnages, "vaincre" consiste alors à le tuer, ou tout au moins à s'en débarrasser définitivement. Peu importe le nombre de monstres vaincus, le montant de SAN gagné reste pratiquement inchangé.

Le Gardien peut néanmoins souhaiter accroître cette récompense en fixant son montant au maximum de points que peut faire gagner le type de monstre. Mais le nombre de points de SAN gagné ne doit en aucun cas dépasser cette limite. Ainsi, par exemple, vaincre un nombre quelconque de Vagabonds Dimensionnels ne devrait jamais permettre de récupérer plus de 10 points de SAN, puisque ce type de monstre peut en faire perdre 1D10. Si un personnage s'est exceptionnellement bien comporté, le Gardien peut néanmoins lui accorder automatiquement 10 points de récompense. Le même principe s'applique également aux autres récompenses.

La psychanalyse

En suivant une psychanalyse intensive, il est possible d'augmenter sa SAN, sans toutefois pouvoir dépasser le maximum possible dans cette caractéristique. Un psychanalyste ne peut se consacrer qu'à un personnage-joueur par semaine. Si, à la fin de cette semaine, il réussit un jet de compétence, son patient gagne 1 point de SAN. Par contre, sur un résultat de 96 à 00, le patient en perd alors 1D6 points. La SAN d'un personnage ne peut pas être amenée à excéder son Jet de Chance par cette méthode. Si elle est déjà supérieure à celui-ci, la psychanalyse ne peut avoir aucun effet bénéfique à son égard. Certaines personnes seront toujours plus fragiles que d'autres sur le plan psychologique. Si le psychanalyste réussit un jet inférieur ou égal à 20% de sa compétence (un "empalement"), son patient récupère alors 1D3 points de SAN cette semaine-là.

LA GUERISON DE LA FOLIE

La psychanalyse

Les personnages qui en ont la compétence peuvent tenter d'en psychanalyser d'autres afin de les guérir de leur folie à durée indéterminée. Tant qu'ils n'ont pas été soignés de cette manière, ces derniers ne peuvent pas revenir à la raison.

La procédure à suivre pour cela est longue et fastidieuse, et la réussite du traitement n'est pas automatique. Le personnage qui veut essayer de guérir un camarade doit d'abord posséder une compétence en Psychanalyse pour avoir la moindre chance de succès. Chaque patient doit en outre passer 1D6 mois de jeu à communiquer de façon intensive avec son psychanalyste. Il ne peut rien faire d'autre pendant cette période.

A l'issue de ce délai, le psychanalyste doit ensuite effectuer un jet de compétence avec 1D100. S'il est réussi, le patient est guéri. Si le résultat des dés est inférieur ou égal à 20% du score qu'il fallait faire (ex : un personnage qui a 75% en Psychanalyse et qui obtient un 15 avec les dés), en plus de guérir, le malade récupère également 1D6 points de SAN. Par contre, si le résultat des dés est compris entre 96 et 00, le patient perd aussitôt 1D6 points de SAN supplémentaires et ne peut ensuite plus être soigné par le psychanalyste concerné.

Possibilités de psychanalyse

A employer pour les villes de Etats-Unis, du Canada, de Grande-Bretagne, de France, d'Allemagne, d'Autriche, d'Italie du nord, du Japon, de Tchécoslovaquie, de Scandinavie et d'Australie.

Population	Score à obtenir avec 1D100
Jusqu'à 100 000 habitants	01-05
De 100 000 à 300 000 habitants	01-50
De 300 000 à 600 000 habitants	01-95
Plus de 600 000 habitants	01-99 (1D10 psychanalystes disponibles)

Pour d'autres pays que ceux indiqués, il faut réussir un jet inférieur ou égal à une fois le POU afin de trouver un psychanalyste dans une agglomération de plus de 300 000 habitants. Il n'est possible d'effectuer qu'un seul jet par an (temps de jeu).

Le placement dans un établissement spécialisé

Un personnage peut éventuellement recouvrer la raison en étant placé dans un établissement spécialisé. En ce temps-là, cependant, la psychiatrie était — au mieux — assez primitive et ce genre de placement impliquait certains dangers.

Dans les années 20, les asiles d'aliénés (on ne parlait pas encore "d'hôpitaux psychiatriques") peuvent aussi bien être des avant-postes éclairés des sciences de l'esprit, que de véritables trous à rats. Même si les amis du personnage sont assez avisés pour lui éviter d'être la victime de charlatans, la psychothérapie de l'époque a néanmoins quelques défauts. Ainsi, par exemple, les traitements à base d'électrochocs peuvent ramener un personnage à la raison, tout en réduisant son