



REGLES DE SANTÉ MENTALE DE LA FIN DES TEMPS ⁸

Psychanalyse

A la différence des époques passées, cette compétence s'est développée pour devenir une discipline scientifique axée sur la guérison des esprits malades. Le traitement comprend à la fois la traditionnelle psychothérapie, le traitement chimique avancé et l'utilisation de la réalité virtuelle pour réparer et réordonner la psyché du patient. Cette compétence peut être utilisée de deux façons :

- ◆ à la manière d'un premier soin psychologique. Dans ce cas, une utilisation couronnée de succès permet de guérir un investigateur souffrant d'une folie temporaire ou de redonner des points de Santé mentale à ce dernier dans le cas d'une folie définitive voire d'en accélérer la guérison (voir la partie consacrée à la Santé mentale).
- ◆ Deuxièmement, la compétence peut être employée dans un traitement de longue durée ; dans ce cas, chaque semaine de traitement régulier (environ deux à quatre heures par jour) permet de récupérer 1D3 points de Santé mentale perdus.

Un individu ne peut que regagner les points perdus, il ne peut jamais augmenter sa Santé mentale de cette manière.

Par exemple, un investigateur qui a 65 points de Santé mentale initiale qui perd dix points ne pourra que regagner ces dix points ne pouvant dépasser 65.

En aucun cas, l'utilisation de cette compétence ne permettra de dépasser un score maximal de 5xPOU (ni par ailleurs de dépasser 99 – Mythe de Cthulhu). La base de cette compétence est 00%.

Thérapie

A l'instar des dommages corporels, les dommages à la Santé mentale peuvent être traités et guérir naturellement. En raison des conditions de vie dans les colonies martiennes, il y a de nombreux médecins qui se sont spécialisés dans les traitements des désordres mentaux et de la folie. Ces médecins sont officiellement connus comme des spécialistes en Psychothérapie, mais on les surnomme plus communément :

les « docs de la tête », les « cérébraux », les « réducteurs », les « psydocs » ou encore les « observateurs » (puisqu'ils sont sensés surveiller la Santé mentale des colons).

Malgré ces surnoms, de tels spécialistes sont, à quelques exceptions notables, respectés par les colons. Beaucoup d'entre eux exercent en plus de leur fonction un ministère religieux : aumôniers, psychothérapeutes... (voir chap 10 - Professions et Compétences des Investigateurs de Mars)

Pour être d'une aide quelconque, le thérapeute doit avoir la compétence Psychanalyse. Une Psychanalyse intensive associée à des traitements médicamenteux peut restaurer les points de Santé mentale qu'un investigateur a perdus au cours du jeu. Cependant, cette compétence ne permet pas de dépasser le score de SAN de l'investigateur ; le traitement peut guérir un patient

mais pas augmenter sa Santé mentale au-delà de cette limite. Un investigateur ne peut bénéficier que d'une seule Psychanalyse à la fois.

Une fois par semaine, un jet de D100 est effectué pour mesurer les effets de la thérapie. Chaque traitement hebdomadaire réussi (environ 2 à 4 heures par jour) permet de récupérer 1D3 points de Santé mentale. Si le jet est un échec, aucun point n'est regagné. Si le jet est compris entre 96 et 100, le patient perd 1D6 points de Santé mentale et ne peut poursuivre sa thérapie avec ce même psychothérapeute. De tels accidents thérapeutiques peuvent résulter une folie selon la règle habituelle.

La Psychanalyse peut atténuer les effets d'une folie définitive et renforcer la Santé mentale de l'investigateur (en permettant la récupération des points de Santé mentale perdus). La guérison d'une folie à durée indéterminée n'est pas corrélée au nombre de points de Santé mentale. Par exemple, un investigateur peut être sain d'esprit à 24 points de Santé mentale et un autre atteint d'une folie à durée indéterminée à 77 points de Santé mentale.

La folie

Les investigateurs de la Fin des Temps peuvent développer un trouble mental suite à une ou plusieurs expériences traumatisantes ou par l'acquisition de connaissances déstabilisantes. Dans la plupart des cas, les investigateurs seront atteints de folie suite à des événements, des créatures ou des connaissances liés directement ou indirectement au Mythe. Le type de folie qui peut atteindre un investigateur est corrélé à l'importance de la perte de points de Santé mentale par rapport à la Santé mentale avant perte. La durée de la folie est jugée au cas par cas.

Des rencontres particulièrement horribles peuvent causer trois états de troubles mentaux. Les deux premiers, la folie temporaire et la folie à durée indéterminée, peuvent être traités par un individu compétent. Le troisième type, la folie définitive, survient lorsque la Santé mentale de l'investigateur est inférieure ou égale à zéro. Une folie définitive ne peut être soignée à moins de recourir à des mesures radicales et désespérées (comme la restructuration de la personnalité).

Guérir d'une folie temporaire

Un investigateur compétent en Psychanalyse peut alléger ou faire disparaître les effets d'une folie temporaire chez un autre que lui. Cette compétence peut être utilisée pour accélérer la guérison de l'investigateur. Une utilisation réussie de la compétence permet de réduire de 50% le temps nécessaire à la guérison. Durant la période de folie et une fois celle-ci guérie, cette compétence permet également de récupérer des points de Santé mentale perdus comme décrits plus haut. Si, pendant la durée de la folie temporaire, l'investigateur regagne suffisamment de points de Santé mentale pour compenser ceux qui ont induit la folie, le Gardien peut décider que l'investigateur est complètement guéri.

Si l'investigateur n'a pas été soigné, la folie temporaire prendra fin à l'achèvement de la durée déterminée par la table de folie temporaire ou quand le Gardien le jugera opportun. Tant que dure cette folie, le comportement de l'investigateur est profondément modifié, Gardien et joueur doivent définir les détails exacts de la folie et les inclure dans leurs actions.

Bien que les folies temporaires soient destinées à guérir, les effets sur l'équilibre mental de l'investigateur peuvent laisser des séquelles. Dans certains cas (en particulier les pertes importantes de points de Santé mentale), le Gardien doit s'entretenir avec le joueur du type de séquelles qu'une folie peut avoir. Ceux-ci ne seront jamais aussi sévères que ceux d'une phobie ou d'un fétichisme véritable mais ils peuvent s'inspirer d'eux. En général, ces séquelles doivent être intéressantes mais pas particulièrement débilantes et elles doivent progressivement disparaître. Par exemple, un investigateur, qui a subi une folie temporaire après l'étude d'un récit sur des créatures du Mythe qui voyageant dans

⁸ - Pour les règles usuelles se référer à : L'Appel de Cthulhu, éd.5, page 78. / Ed.5.5 p.133 – Editions Descartes (NdT)

l'espace, peut très bien ressentir de l'appréhension en contemplant l'espace interstellaire pendant quelques mois. Ces traits de personnalités fournissent d'excellentes opportunités d'improvisation créative de la part du joueur.

Guérir d'une folie à durée indéterminée

Si l'investigateur perd 20% ou plus de sa Santé mentale actuelle sur une période n'excédant pas une heure dans le jeu, il obtient une folie à durée indéterminée. La décision d'attribuer ou non une folie à durée indéterminée à un investigateur est laissée à l'appréciation du Gardien. Afin d'éviter de devoir envoyer à l'asile trop rapidement les investigateurs, le Gardien peut très bien décider de n'appliquer les folies à durée indéterminée que si la perte a eu lieu sur un jet de dé unique. Le Gardien peut également décider d'appliquer un autre moyen de réguler la fréquence des folies à durée indéterminée (comme minimiser les résultats d'un jet de dés malchanceux).

Les effets d'une folie à durée indéterminée s'appliquent immédiatement pour une durée de 1D6 mois de jeu ou tant que le Gardien le juge opportun. Les effets d'une folie à durée indéterminée peuvent être allégés par la Psychanalyse. L'investigateur déséquilibré doit passer au moins deux heures par semaine avec le thérapeute, celui-ci doit faire un jet de Psychanalyse. Si le psydoc réussit son jet, l'investigateur peut agir normalement la semaine suivante. Dans le cas contraire, la folie est la plus forte et l'investigateur en subit toutes les conséquences pour la semaine. Une seule tentative peut être faite par semaine, que le traitement de la semaine précédente ait été un succès ou non. Durant la période de folie à durée indéterminée et à la fin de celle-ci, l'investigateur peut regagner tout ou partie des points de Santé mentale perdus précédemment comme cela a été décrit plus haut. Si au cours du traitement, l'investigateur regagne assez de points de Santé mentale pour compenser les pertes qui ont conduit à la folie à durée indéterminée, le Gardien peut décider que l'investigateur est complètement guéri.

Les folies à durée indéterminée sont habituellement handicapantes pour l'investigateur en raison de la nature sévère des troubles présentés. Dans le cas extrême où l'investigateur souffre de catatonie, il ne pourra réagir à aucun stimuli extérieur rendant de facto son personnage injouable pour un nombre de séances de jeu plus ou moins grand. Dans certaines circonstances, le Gardien et le joueur peuvent décider que l'investigateur peut continuer à prendre une part active au scénario, bien qu'il présente des capacités restreintes par sa folie. Par exemple, un investigateur souffrant de mégalomanie peut très bien continuer à s'investir dans un scénario mais il se considérera comme infaillible et destiné à accomplir de grandes choses. Un tel investigateur cherchera certainement à prendre le commandement des opérations et réagira parfois de façon violente et en tout cas hostile. Jouer un investigateur ainsi atteint de façon adéquate requiert de la part du joueur une bonne dose de sens dramatique (à supposer que l'investigateur soit capable de participer de façon active) et mettra plus souvent le joueur en difficulté qu'il ne peut le souhaiter. Si la tâche semble trop difficile ou si le joueur ne souhaite par interpréter un investigateur atteint de folie à durée indéterminée, le Gardien peut décider de mettre le personnage de côté le temps de sa convalescence.

Après que l'investigateur a regagné son équilibre mental, cet épisode de désordre mental va certainement laisser des traces dans sa personnalité. Le joueur avec l'aide du Gardien doivent en dessiner les grandes lignes. Ces séquelles ne doivent pas être particulièrement gênantes et devraient au contraire servir à donner plus de personnalité et d'opportunité à l'interprétation dramatique du personnage par le joueur. Par exemple, un investigateur qui vient de guérir de sa ballistophobie peut vouloir éviter d'utiliser une arme à feu alors qu'un autre guéri de sa mégalomanie peut essayer de graviter dans les sphères du pouvoir et avoir encore une haute opinion de ses propres capacités.



Effets d'une folie à durée indéterminée

Les effets d'une folie à durée indéterminée se font sentir pendant 1D6 mois de jeu à moins que le Gardien n'en décide autrement. Ses effets peuvent être amoindris (voir précédemment) par l'utilisation de la Psychanalyse. Pendant la durée du traitement, l'investigateur peut également regagner des points de Santé mentale. Chaque semaine de traitement effectif (2-4 heures par jour) permet de regagner 1D3 points de Santé mentale. Dans ce contexte, un traitement est effectif si le jet de Psychanalyse est réussi. Si le thérapeute obtient 96-00 à son jet, il inflige involontairement des dommages à l'équilibre mental de son patient. Ce dernier perd alors 1D6 points de Santé mentale supplémentaires et ne peut poursuivre sa Psychanalyse avec ce thérapeute. On ne peut que récupérer les points de Santé mentale perdus et non gagner des points supplémentaires.

La récupération décrite ci-dessus sous-entend que le thérapeute a accès à des méthodes médicales avancées comme des médicaments psycho-actifs ou des équipements spéciaux. Si le traitement ne comporte pas de médicaments ou d'équipements spéciaux (cas d'un traitement « sur le terrain »), la récupération se fait au rythme 1D3 points de Santé mentale par mois de traitement (avec un jet réussi de Psychanalyse). Un jet de 96-00 conduit toujours à la perte de 1D6 points de Santé mentale et l'impossibilité de poursuivre le traitement avec ce psychanalyste. Si l'investigateur ne peut recevoir aucun traitement, le Gardien peut, s'il le désire, accorder un jet de chance tous les deux mois. Un succès permet de récupérer 1D3 points de Santé mentale. Si l'investigateur obtient 96-00 à son jet, il devra attendre quatre mois avant son prochain jet. Le jet de chance représente la capacité naturelle de l'esprit humain à se restructurer. La guérison naturelle ne peut prendre effet que dans un environnement stable et si l'investigateur dispose du soutien moral des autres.

Si l'investigateur se retrouve seul, livré à lui-même, luttant pour retrouver le contrôle de son esprit, il guérira mais ne peut espérer regagner des points de Santé mentale. De tels individus élisent généralement résidence dans des ruines extra-terrestres habitables ou dans un abri de secours. La politique de la Colonie est de récupérer de tels individus pour les soigner, mais l'emploi de la force est prohibé.



Folie permanente

Un investigateur dont le nombre de points de Santé mentale descend à 0 (ou moins) est atteint d'une folie permanente. A ce stade, à moins que l'investigateur ne bénéficie d'une restructuration de sa personnalité, il n'est plus un personnage joueur. Si le Gardien a intégré l'investigateur dans son projet, il conservera la feuille du personnage, dans un autre cas, le personnage sera simplement retiré du jeu.

Le Gardien choisira de quelle folie l'investigateur est atteint. Le Gardien ne devra pas négliger ce choix, qui sera déterminant pour la vie future de l'investigateur.

Dans les campagnes de la Fin des Temps, la Santé mentale est habituellement altérée par la rencontre avec des créatures du Mythe ou des crises personnelles. Si un investigateur ayant perdu toute sa Santé mentale peut très bien continuer à intervenir dans le monde, il se détachera de la population normale, car son esprit est rongé par la folie et son âme corrompue. Un Investigateur ayant perdu, un œil, une jambe ou un bras peut toujours être utile dans une aventure de Fin des Temps ce qui n'est pas le cas de celui qui a perdu toute sa Santé mentale, c'est à dire la perte de toute éthique et tout sens moral. Il a perdu toute raison de résister à la fois aux créatures du Mythe mais également à la propre déstructuration de son esprit. Un tel individu sera au-delà du

royaume des humains et n'aura jamais été aussi proche des abominations du Mythe. Un Investigateur qui atteint les abysses de la corruption de l'âme ne sera dès lors plus un Investigateur mais un ennemi vile et implacable de l'Humanité. De tels personnages devraient être conservés par le Gardien en tant que PNJ.

Cependant, la cause de la folie permanente peut être externe au Mythe. Dans un tel cas, la corruption mentale et morale peut ne pas apparaître et le Gardien devra évaluer différemment la folie. L'investigateur atteint de folie permanente, mais non corrompu par le Mythe, peut espérer guérir et même rester en jeu. Jouer un personnage atteint d'une folie permanente est une gageure mais qui peut se révéler une situation très intéressante. Une guérison naturelle, assistée, peut prendre des années et doit être analysée avec attention par le Gardien. Bien entendu, la restructuration de la personnalité est toujours une option.

Folie permanente : guérison naturelle et restructuration de la personnalité

Un investigateur dont les points de Santé mentale ont atteint zéro a franchi la frontière entre le royaume de la Santé mentale et celui de la folie permanente. Une fois cette frontière franchie, il est difficile (mais pas impossible) de revenir en arrière. Si un investigateur est descendu à zéro point de Santé mentale, mais que la majorité des pertes de Santé mentale n'est pas liée à l'influence corruptrice du Mythe, alors l'investigateur a une chance de guérir naturellement (si le Gardien le souhaite). Une telle guérison prendra au moins un an, peut être beaucoup plus. Le Gardien peut autoriser un jet de Chance tous les six mois. Si le jet est réussi, l'investigateur n'est plus atteint d'une folie permanente mais d'une folie à durée indéterminée. Si c'est le cas, les règles de guérison de la folie à durée indéterminée vues précédemment s'appliquent. Si la perte de points de Santé mentale est majoritairement liée au Mythe, alors l'investigateur ne peut prétendre à une guérison naturelle, son esprit étant empoisonné et corrompu par le Mythe. Cependant, tout espoir n'est pas perdu pour l'Investigateur. Des individus corrompus de la sorte peuvent toujours prétendre à une restructuration de la personnalité.

Si l'Investigateur veut guérir rapidement de sa folie permanente ou si il a été victime de l'effet corrupteur du Mythe, alors il doit être traité par une thérapie radicale : la restructuration de la personnalité. La restructuration de la personnalité est une procédure très avancée, mais également très expérimentale et dangereuse, dont le but est de reconstruire la Psyché. La procédure comprend trois phases. Dans la première phase, l'examen médical, la Psychanalyse, reconstruction mémorielle par réalité virtuelle sont utilisés pour fournir une carte de la mémoire et de la Psyché de l'Investigateur. Grâce à cette phase de « cartographie », la nature de la folie est déterminée. La deuxième phase implique l'usage de la chirurgie, des médicaments et de la Psychanalyse pour exciser le désordre mental. Il n'est pas étonnant que cette phase détruise à la fois la Folie et la plus grande partie de la mémoire de l'investigateur. Enfin, dans la troisième phase, la personnalité de l'investigateur est restructurée en utilisant la chirurgie, les médicaments, la Psychanalyse et la thérapie de Réalité Virtuelle. Si la procédure est couronnée de succès, un semblant de Santé mentale et de l'état antérieur du patient sont restaurés. Bien entendu certaines choses seront absentes (pour ainsi dire).

La première phase de ce long procédé prend 1d4 mois et requiert l'utilisation (par un ou plusieurs individus) de la compétence Informatique (pour la gestion de la Réalité Virtuelle et les autres tâches informatiques), Médecine (pour l'analyse médicale), et Psychanalyse. Un jet réussi dans chacune de ces compétences est requis tous les mois afin de prétendre à la suite du traitement.

La deuxième phase a une durée indéterminée. Le traitement intensif nécessite Médecine (pour l'étape chirurgicale et les médicaments) et Psychanalyse. Chaque compétence requiert un jet

hebdomadaire. Si les deux jets sont couronnés de succès, l'Investigateur perd 1D10 points dans sa compétence Mythe de Cthulhu et 1D10 points sur toutes les autres compétences qu'il possède (ce qui simule que sa mémoire est extirpée). Si l'un ou l'autre des jets est un échec, il n'y a pas d'effet. En cas de jet de 96-00 et ce pour chacune des compétences, l'Investigateur perd 1D10 points dans chacune de ses compétences mais rien en Mythe de Cthulhu. Dans ce dernier cas, le thérapeute a l'origine du jet ne peut poursuivre les soins et doit être remplacé. En aucun cas une compétence ne peut être amenée à un niveau négatif. Ce procédé de traitement peut être poursuivi indéfiniment mais, chaque semaine, le patient doit faire un jet sous sa CONstitution x 5 ou subir 3D6 points de dommages. Si le jet est réussi, les dommages ne sont que de 1D6. Ces dommages reflètent le traumatisme physique et psychologique intense de la thérapie. Ces dommages sont soignés selon les règles habituelles. Si l'Investigateur soigné n'a aucune connaissance dans le Mythe de Cthulhu (ce qui est peu probable mais tout de même susceptible de se produire), le Gardien devra déterminer combien de semaines nécessite l'excision de la folie.

La troisième phase a également une durée indéterminée et nécessite l'utilisation d' Informatique, Médecine et Psychanalyse. Chaque semaine, un jet est effectué pour ces trois compétences. Une réussite des trois jets permet de récupérer 1D10 points dans chaque compétence et 1D3 points de Santé mentale. En cas d'échec d'un ou plusieurs jets, le patient ne récupère rien et la semaine est perdue. Pour chaque jet de 96-00, le patient perd 1D10 points dans chacune de ses compétences et l'auteur du jet malencontreux ne peut continuer à participer aux soins. Cette procédure peut être répétée jusqu'à ce que chaque D10 de perte soit compensé par un D10 de gain. En aucun cas, l'Investigateur ne peut restaurer plus de points qu'il n'en a perdu dans une compétence dans la phase 2. Quand la restructuration est terminée, le patient peut être traité par des moyens plus conventionnels. Il y aura quelques trous dans la mémoire de l'Investigateur en raison du traitement et les patients soumis à cette restructuration auront souvent la sensation qu'il manque « des pièces à leur âme ». Le Gardien et le Joueur doivent établir les effets de la thérapie sur l'Investigateur.

Une telle restructuration de la personnalité menée à son terme est évidemment très coûteuse en ressources : informatiques, médicales et de personnels. En dépit de ce coût matériel et humain, tout colon a la garantie (du moins en théorie) de pouvoir accéder à ce traitement si nécessaire. Cependant, peu de personnes connaissent ce traitement et encore moins en ont besoin.

Exemple de restructuration de la personnalité

Suite à une terrifiante confrontation avec un artefact du Mythe, le Docteur David Tsung est rendu fou de façon permanente. Après que ses compagnons l'aient assommé et conduit à la colonie, on lui prescrit une restructuration de la personnalité (afin que les dirigeants puissent récupérer un individu compétent).

La première phase dure seulement un mois et le Gardien réussit l'ensemble des jets de dés du personnel médical (PNJ). Le Dr Tsung a 30 en Mythe de Cthulhu.

Afin d'accélérer la procédure de la phase 2, le Gardien effectue les jets de quatre semaines de traitement. Le joueur du Dr Tsung a de la chance puisque l'équipe chargée du traitement réussit tous ses jets. Le Gardien lance 4D10 pour déterminer la perte en Mythe de Cthulhu et 4D10 de plus pour déterminer combien de points de compétence sont perdus. Le Gardien obtient 27 à son premier jet réduisant à 3 la compétence Mythe de Cthulhu du Dr Tsung. Il obtient 32 à son second jet réduisant toutes les compétences de l'Investigateur de 32 points chaque.

Pour les trois premières semaines de traitement, le Dr TSung réussit son jet de CONx5 (infligeant de ce fait chaque semaine 1D6 points de dommages qui ne mettent pas en jeu la vie du patient et qui sont rapidement soignés) mais il échoue à celui de la quatrième semaine et subi 3D6 points de dommages.

Tsung survie à la blessure mais l'équipe du traitement décide de mettre un terme à cette phase de peur de blesser davantage le patient.

La phase 3 du traitement commence alors. Tsung a de nouveau de la chance et tous les jets de l'équipe soignante sont réussis pour les 4 semaines de traitement. Comme Tsung a perdu 4D10 points de compétences, il ne peut regagner plus de 4D10. Le Gardien lance les dés et obtient 26, ce sont donc 26 points sur les 32 perdus que Tsung récupère (perdant ainsi 6 points dans toutes ses compétences). Tsung récupère également 4D3 points de Santé mentale ; le Gardien obtient 7 à son jet. Tsung souffre maintenant d'une folie à durée indéterminée et dispose de 7 points de Santé mentale.

La route vers la guérison est encore longue mais il est « déjà » en bien meilleur état qu'au début du traitement.



Médecine Préventive

En raison du caractère extrêmement stressant des conditions de vie et le danger potentiel que représente un individu présentant un désordre mental, la loi exige que chaque colon soit évalué sur le plan psychologique tous les trois mois, voire moins. Plus le travail de l'individu est difficile psychologiquement, plus souvent ce dernier a l'obligation de se faire évaluer. Les Investigateurs sont de bons sujets à une évaluation mensuelle. L'évaluation habituelle est effectuée par un technicien médical compétent en Psychanalyse. Le test standard est relativement efficace et donnera une bonne idée à l'examineur de la Santé mentale du patient avec un seul jet de dé. Si le technicien réussit son jet, il aura alors une évaluation très correcte de l'état psychologique de la personne testée. Si la personne testée tente de tromper son examinateur, elle doit effectuer un jet de confrontation INT/INT sur la table de résolution (son INTelligence contre l'INTelligence de l'examineur). Si elle réussit son jet, elle trompe l'examineur qui conclura à l'équilibre mental. Si elle échoue à ce jet, l'examineur sera conscient de l'état mental de l'examiné. Si l'examineur réussit en plus un jet d'Ideé, il se rendra compte de la tentative de manipulation de la part de l'examiné. Le Gardien doit également considérer tous les autres éléments quand un individu cherche à tromper un examinateur (comme dans le cas d'une créature du Mythe déguisée en humain cherchant à se fondre dans la Colonie).

Une fois le bilan effectué, le technicien envoie son rapport à l'administration de la Colonie. Si ce rapport indique que la Santé mentale de l'Investigateur commence à se détériorer, ce dernier sera astreint à un suivi psychologique régulier. Si l'Investigateur est déclaré atteint d'une maladie mentale, il sera soumis à une obligation de traitement. Les services de sécurité de la Colonie reçoivent également un compte rendu détaillé du profil psychologique de l'individu, pour des raisons de « sécurité », et ils gardent un œil vigilant sur les individus potentiellement dangereux.

En plus du traitement post-traumatique, les réserves médicales de la Colonie contiennent des drogues spécifiquement conçues pour réduire l'impact des événements terrifiants sur l'esprit humain. Bien entendu, ces médicaments ont de sérieux effets indésirables. Bien que ces médicaments existent, leur utilisation (et même la connaissance de leur existence) est sérieusement restreinte : ces médicaments ne seront fournis aux Investigateurs que si le Conseil de jugs indispensable.

Il y a deux types principaux de médicaments disponibles. Le premier est connu sous le nom de « Tampon émotionnel ». La substance est administrée par un injecteur hypodermique. Elle réduit la réaction de l'esprit confronté à une situation horrifique en limitant, pharmacodynamiquement, les réponses de certains neuro-médiateurs encéphaliques. Chaque dose a une durée d'action de 30+3D10 minutes. Durant cette période, on considérera qu'en

ce qui concerne ses effets, la perte de Santé mentale subie par l'Investigateur est divisée par deux (arrondie au supérieur). L'Investigateur déduit cependant la totalité de la perte de ses points actuels de Santé mentale. Bien qu'elle ne puisse pas empêcher la folie, cette substance limite considérablement le risque qu'elle survienne. Par exemple, un Investigateur qui a perdu 7 points de Santé mentale, alors qu'il était sous l'influence de cette substance, subira les effets d'une perte de 4 points de Santé mentale seulement, ce qui n'est pas suffisant pour le rendre fou.

Le Tampon Emotionnel n'est pas dénué d'effets indésirables. Puisqu'il limite le champs des émotions, un Investigateur sous traitement sera incapable d'émotions extrêmes et sera donc froid et distant. Pour l'Investigateur, les liens émotionnels (comme l'amour, l'amitié) seront moins importants, plus lâches. Le Gardien devra veiller à ce que ces effets soient pris en compte par le Joueur. Un autre effet indésirable sévère est que l'usage de cette substance est très déstabilisant. Une fois que les effets de ce médicament sont dissipés, l'Investigateur perd un point de Santé mentale par dose. Il n'y a pas de dépendance à cette substance.

La seconde substance est connue sous le nom « d'Inhibiteur Emotionnel ». Cette substance est administrée par injecteur hypodermique et prévient les réactions de l'esprit face à une situation effrayante par inhibition de certaines substances chimiques dans le cerveau. Chaque dose a une durée d'action de 30+3D10 minutes. Tant que la substance est active, il est impossible pour l'Investigateur d'être atteint d'une folie à moins que la Santé mentale ne tombe à 0 ou moins. Cependant, la perte de Santé mentale est toujours effective

L'Inhibiteur Emotionnel n'est pas dépourvu d'effets indésirables. Puisque la substance inhibe les émotions, l'Investigateur traité est incapable de réactions émotionnelles. Ainsi, sous l'influence de la drogue, les liens émotionnels (tel que l'amour ou l'amitié) n'ont plus aucune signification. L'Investigateur sera de la même façon totalement incapable d'émotions négatives comme la haine ou la colère. En dépit de ce manque d'émotions, l'Investigateur conserve sa capacité à agir, en effet, sa mémoire et ses capacités de raisonner ne sont pas altérées. Le Gardien doit être vigilant dans l'application de ces effets et leur prise en compte par le Joueur. Un autre effet indésirable sévère est l'effet déstabilisant de l'utilisation de cette substance. Une fois que la substance a fini d'agir, l'Investigateur perd 1D4 points de Santé mentale. La substance n'entraîne pas de dépendance.

Option : Illumination de la folie

Un individu aliéné peut acquérir une perspicacité inhabituelle en ce qui concerne les créatures ou les problèmes auxquels il est confronté. Un Investigateur peut développer cette illumination au moment où il devient fou si le joueur obtient un jet supérieur à cinq fois l'INTelligence de l'Investigateur au D100. Du fait du caractère non naturel de cette soudaine perspicacité, c'est au Gardien de décider en quoi elle consiste et non au joueur. Bien entendu, que les Investigateurs soient capables de comprendre ce que signifie les propos de l'aliéné est de la responsabilité des joueurs.

Une petite équipe d'investigateurs, menée par le Dr. Janet Barnes, rencontre une Horreur Chasseresse alors qu'ils examinent des ruines extraterrestres. Le Dr. Barnes, déjà déstabilisée par ses recherches occultes, perd la raison. Son score d'Ideé est 85%, son joueur obtient 95, obtenant ainsi une illumination. Le joueur n'a aucune idée du caractère de sa découverte.

Le Gardien décide que dans sa folie, elle se rappelle une description fragmentaire d'un tome blasphématoire concernant des Horreurs Chasseresses. Le Gardien informe les joueurs que le Dr. Barnes hurle « Allumer les lumières ! » et commence à diriger le faisceau de sa lampe sur la créature. Les joueurs pourront réaliser que c'est une référence à la vulnérabilité de l'Horreur Chasseresse (mais peut-être ne le feront-ils pas).

Une héroïne devient folle : un exemple

Suivant les directives du Conseil, Lynn Chiang, chef d'une équipe de sécurité, conduit son groupe dans des ruines martiennes à la recherche d'une équipe de scientifiques qui ne donne plus signe de vie. Partie en éclaireur devant son équipe, Lynn aperçoit quelque chose dans un passage étroit et commence à ramper. Plus loin dans le passage, elle découvre le cadavre atrocement mutilé d'un scientifique. Le Gardien juge que les mutilations sont suffisamment psychologiquement traumatisantes pour la choquer gravement. Lynn dispose actuellement de 60 points de Santé mentale. Le joueur obtient 75 à son jet et échoue à son jet de SAN. Le Gardien décide que cela cause une perte de 1D4+1 points de Santé mentale, et obtient 4 à son jet pour une perte de 5 points de Santé mentale. Le Gardien informe le joueur de ce résultat et fait noter la perte de Santé mentale (Lynn a maintenant 55 points de Santé mentale). Comme le choc psychologique n'est pas en rapport direct avec le Mythe, Lynn ne gagne pas de point en Mythe de Cthulhu.

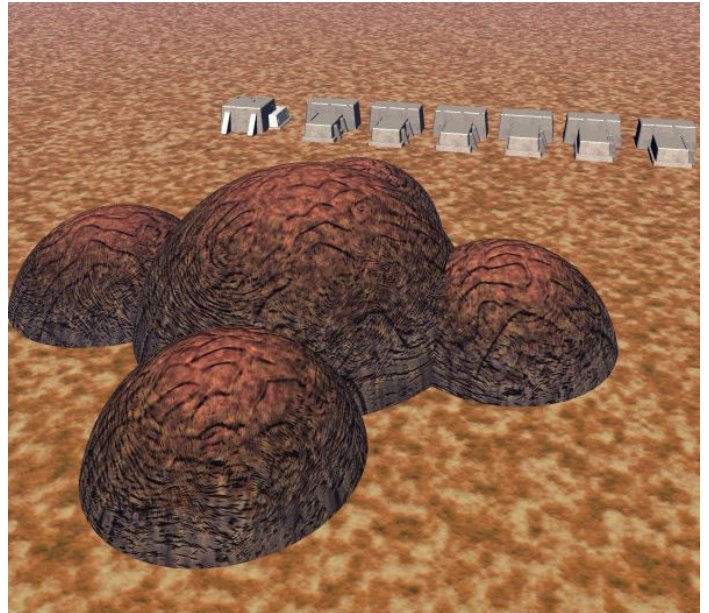
Par contre une perte de cinq points est suffisante pour causer une folie temporaire, le Gardien demande au Joueur de faire un jet d'Ideé pour Lynn. Il obtient 12 et Lynn appréhende totalement l'horreur de sa découverte macabre. Le Gardien décide que la terreur éprouvée dans ce petit passage a induit chez Lynn une claustrophobie temporaire. Le Gardien annonce alors que Lynn panique et fuit le plus vite qu'elle peut hors du passage.

Peu de temps après avoir émergé du passage, elle entend Davis, un membre de son équipe, hurlant dans la radio de sa combinaison. Lynn se rue vers la position de Davis, juste à temps pour voir une créature amorphe, obscène et terrifiante le traînant dans un étroit passage (le Gardien sait que c'est un Cthunund Uleth mais Lynn n'a jamais eu la malchance de voir cette créature auparavant). A la vue de la créature, le Gardien demande au joueur de Lynn de faire un nouveau jet de Santé mentale. Elle obtient 56 et c'est encore un échec puisque sa Santé mentale actuelle est à 55. La perte de Santé mentale associée à l'Uleth est 1/1D10. Comme le joueur a raté son jet, Lynn perd 1D10 points de Santé mentale. Le Gardien obtient 8 à son jet et Lynn perd donc ce total. Maintenant Lynn a perdu 13 points de Santé mentale, ce qui est plus que 20% de son total de points de Santé mentale du début de la partie, Lynn vient d'acquiescer une folie à durée indéterminée (et incidemment elle vient de gagner 5 points en Mythe de Cthulhu puisqu'il s'agit de la première fois qu'elle devient folle suite à un événement en rapport avec le Mythe).

Le Gardien suspend un peu le cours de la partie et s'entretient de la situation avec le joueur. Le joueur de Lynn suggère que puisque la créature semble venir d'un espace confiné et y est retournée, cela a amplifié la claustrophobie de Lynn. Le Gardien pensait que xénophobie serait approprié mais trouve la suggestion raisonnable et l'accepte. Lynn a maintenant 47 points de Santé mentale.

Le joueur annonce que Lynn commence à courir vers le passage en tirant sur la créature. Lynn tire en mode automatique et vide un chargeur sur l'abomination. L'Uleth survie à l'attaque mais le Gardien décide qu'il en a assez pour aujourd'hui et qu'il opère une retraite prudente dans le passage en emportant Davis. Le Gardien annonce au joueur que Lynn peut encore entendre les hurlements de Davis. Lynn recharge son arme et entre dans le passage. Le Gardien rappelle au joueur la phobie présentée par Lynn et le joueur décide que Lynn s'immobilise dès qu'elle pénètre dans le tunnel puis recule aussi vite que possible en cherchant à ignorer les cris de détresse de Davis.

Quelques secondes plus tard, le reste de l'équipe fait irruption dans la pièce et trouve une Lynn pâle comme un linge, agenouillée au sol, serrant son arme, les cris de Davis commencent à s'évanouir quelque part dans le passage.



Les dômes de la Colonie Espoir