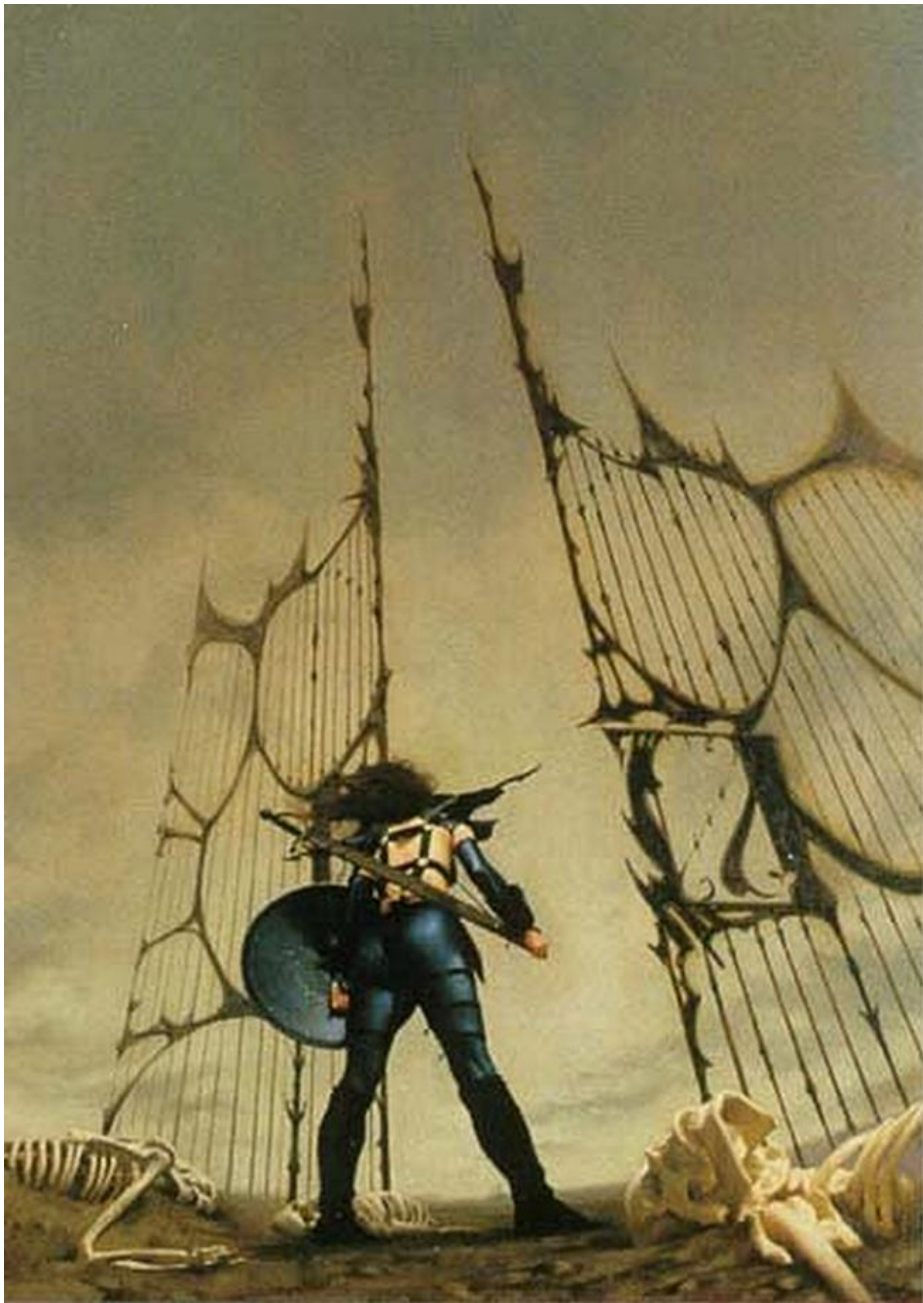


La santé mentale est une nouveauté instaurée pour cette campagne. C'est un système qui peut faire «sentir» aux joueurs ce que leurs personnages vont subir et affronter au cours de la campagne.



Les différentes horreurs qu'ils vont rencontrer au cours de leur vie d'aventurier laisseront forcément des traces, mais aussi vont-ils «prendre de la bouteille» et devenir moins sensible à toutes ces abjections !

La santé mentale : La santé mentale est définie par le nombre de points que votre personnage possède et qui le met à l'abri de troubles mentaux. Une fois la totalité des points de santé mentale perdue, le personnage acquiert une folie, un trouble déterminé en fonction de la peur / terreur qui lui aura causé la perte des derniers points. *Il repartira avec la moitié des points qu'il avait de base une fois sa folie acquise*, et ainsi de suite.

Un personnage qui atteint 0 point de santé mentale après avoir suivi cette règle de la moitié des points recouverts à chaque folie acquise est retiré de la campagne, son esprit étant devenu trop faible pour poursuivre l'aventure.

Le nombre de points de santé mentale est égale à *5 fois le score de sagesse*.

Tous les niveaux, un personnage gagne 3 points de santé mentale supplémentaires.

Quand que le personnage est soumis à d'effrayants préjudices ou contraintes il y a un risque qu'il soit envahi par la peur, la terreur ou la folie. La première barrière face à ces phénomènes est le jet de volonté propre qui permet d'essayer de se mettre à l'abri de ces horreurs. Si la victime échoue, elle subit de plein fouet la pression et «gagne» de la peur, de la terreur ou de la folie.

En terme de jeu elle perd un nombre de points plus ou moins important dans l'item correspondant défini par le MJ. Même si les folies peuvent parfois être soignée (magiquement ou non), les points perdus le sont définitivement et seul une intervention divine ou des sorts tel que «miracle», «souhait» pourrait éventuellement faire recouvrir une partie des points perdus. Un sort ou une potion de restauration de restauration suprême ne permet pas de récupérer des points de santé mentale (mais soigne tous les troubles mentaux qui découlerait de la perte de ces même points).

Pour chaque tranche de 20 points de santé mentale que possède le personnage, il acquiert 1 point d'immunité (arrondi à l'inférieur), qu'il pourra répartir dans un des trois items (décrits plus loin). Ces points d'immunité seront une sorte de «RD» contre les effets de la peur, de la terreur ou de la folie. A chaque fois que votre personnage sera confronté à une des trois situations qui lui feront perdre des points

de peur, terreur ou encore une folie vous déduirez du nombre de points reçu votre nombre de points d'immunité correspondant.

La peur : La peur est une sensation insidieuse, qui s'insinue lentement au travers des individus au fur et à mesure que le temps passe ou que la pression augmente. Les points de peur sont en générale obtenus sur la durée. L'exploration d'une crypte que l'on sait infesté de créatures mort-vivantes, par exemple, est le parfait exemple d'une situation où les personnages risquent d'engendrer des points de peur...En progressant dans la crypte, et avec le temps qui passe la tension, voir la peur, augmente. Bien évidemment nos personnages sont de valeureux aventurier, aussi ne vont-ils pas reculer devant le danger aussi facilement, mais peut-être cette peur engendrée sera-t-elle néfaste au moment où il faudra agir...

La terreur : La terreur, à la différence de la peur, est instantanée, absolue, directe. Une liche se matérialisant devant un groupe de personnage, ou encore un prêtre mauvais lançant le sort de *terreur* sur un des personnage sont des exemple d'événements provoquant la terreur. Là, pas d'échappatoire, la fuite ou le recroquevillement sont en général un des deux résultats obtenus si le jet de sauvegarde est raté...

La folie : Parfois, en de très rares circonstances, l'étape peur ou terreur est inutile. Certaines créatures, comme les Dieux ou d'autres entités de ce genre, de très puissants sorts (comme le sort *restitution* en réversible) ou encore certaines circonstances exceptionnelles engendrent une telle force émotionnelle que la folie arrive sans prévenir. Beaucoup plus rare, elle frappe d'autant plus fort, sans grande chance d'en réchapper pour le malheureux aventurier qui y est confronté...

Les troubles : Il arrive également que le joueur décide que le personnage subit de plein fouet le traumatisme, en général afin de préserver son capital de point de santé mentale. Ainsi il préserve son capital, en s'adjuant (quasi)automatiquement une folie, folie qui peut être plus ou moins importante selon le nombre de points «sauvés». Tous les 5 points de santé mentale ainsi épargnés le personnage gagne 1 points de trouble. Tous les 5 points de trouble, il acquière automatiquement une folie, définie aléatoirement, signe du burn-out qui le traverse. Il n'y a pas de «RD» pour contrer cet item.

Les aliénations : Les folies, troubles mentaux et autres maladies psychiques sont définis ici en tant qu'aliénations. Il y a une centaine d'aliénations mentales susceptible d'atteindre le personnages. Certaines plus ou moins handicapantes, désocialisantes, perturbantes etc..

Il est défini sept niveaux de gravité pour une aliénation : *Insignifiant, léger, modéré, fort, important, extrême et incontrôlable*.

Comme on peut le comprendre, plus une aliénation est dans un stade de gravité élevée, plus elle va être pénalisante pour le personnage. En règle générale un personnage subira un malus de +1 à son jet de sauvegarde par niveau de gravité. Ainsi la pénalité ira de +1 à +7 au jet à effectuer, modifiable au grés du MD selon la situation. Bien évidemment certaines aliénations ne peuvent être correctement appréhendées en RP avec un simple modificateur au jet. Le MD pourra ainsi décider de l'application de l'aliénation en fonction de la circonstance dans laquelle se trouve le personnage ainsi que l'interaction que le joueur proposera éventuellement. Enfin il est possible pour la MD, dans certains cas exceptionnels, de ne pas tenir compte de l'aliénation du personnage afin de garantir une expérience du jeu viable.

Acquérir une aliénation : Une fois acquis le fait que le personnage reçoive une aliénation mentale, reste à définir laquelle est-ce. Dans la plupart des cas le trouble sera directement lié au traumatisme subit. Néanmoins il se peut que ce cas de figure ne soit pas applicable, pour une raison ou une autre. Le MD effectuera alors un tirage au sort en suivant la table 1 Tirage au sort aléatoire d'une aliénation ci-dessous.

Tirage au sort aléatoire d'une aliénation Tirage (2d6) Table correspondante
2 Pas de trouble*
3-4 1
5-6 2
7-8 3
9-10 4
11 5
12 Au choix du MD

Tirage (2d6)	Table correspondante
2	Pas de trouble*
3-4	1
5-6	2
7-8	3
9-10	4
11	5
12	Au choix du MD

Après avoir défini l'aliénation mentale le MD octroie un niveau de gravité, adapté aux résultantes liés au choc. Le MD gardera à l'esprit que plus l'aliénation est gagnée suite à quelque chose de très violent ou particulièrement traumatisant, plus le degré de gravité sera élevé.

Sinon il peut également décider d'effectuer un tirage au sort dans la table ci dessous :

Tirage (2d6)	Niveau de Gravité
2	1
3-4	2
5-6	3
7-8	4
9-10	5
11	6
12	7

Une fois définie l'aliénation et son degré de gravité pour le personnage, le joueur veillera à ce que les conséquences de la folie soient correctement interprétées.

Jet de Maîtrise : En règle générale le personnage est soumis à un test approprié (jet de sauvegarde ou de caractéristique) lorsque ce dernier se retrouve dans des conséquences similaires à celles ayant provoqué le trouble, appelé jet de maîtrise.

- Un *jet réussit* permet au personnage de surmonter sa peur afin de réaliser la tâche qu'il voulait faire (avec malgré tout une pénalité ou non selon ce que le MJ estimera nécessaire).

- Un *jet raté* indique que le personnage n'arrive pas à s'affranchir de sa psychose et n'arrive pas à effectuer l'action voulue. Un jet d'un 1 naturel indique que le personnage a réussi à s'affranchir de sa peur provisoirement afin d'effectuer normalement la tâche qu'il s'était fixé.

- Un *jet d'un 20 naturel* indique que le personnage ne peut supporter plus longtemps d'être en présence de la chose lui causant son trouble et s'enfuit le plus loin possible, quelque en soit la conséquence, sans toutefois forcément aller jusqu'à causer la mort de ce dernier. Bien évidemment une aliénation peut s'aggraver, particulièrement si l'échec d'un jet pour y résister a amplifié les dégâts subits, provoqués ainsi que les dommages infligés directement ou indirectement à un tiers. A la décision du MD une aliénation s'aggrave de facto d'un rang à chaque échec critique au jet impliquant une résultante catastrophique (qui

implique physiquement ou psychologiquement le personnage, de façon direct ou indirect) suite à cet échec.

- Un *jet d'un 1 naturel* indique que le personnage à réussi à s'affranchir de sa peur provisoirement afin d'effectuer normalement la tâche qu'il s'était fixé .Dans des cas rarissimes une réussite exceptionnelle entraînant des conséquences particulièrement bénéfiques pour le personnage ou un tiers qu'il a aidé de cette façon, peut reprendre confiance en lui face à son aliénation et ainsi faire diminuer son degré de gravité de 1, sans toutefois le faire descendre en dessous de 1 .L'appréciation du MD pourra se faire également par rapport à l'action du personnage et du degré d'aliénation qu'il à dû surmonter pour la réussir.

La guérison : Il reste très difficile de soigner les aliénations mentales, d'autant qu'un sort tel que guérison des maladies est inefficace dans ce cas.

- Un sort de restitution (prêtre 7) peut faire disparaître une aliénation mentale, quelque soit son degrés de gravité.

- Un miracle ou encore un souhait correctement formulé peut également permettre de soigner une aliénation mentale.

Il existe certainement d'autres moyens, moins connus qui permettent de guérir ou au moins atténuer les effets des aliénations mentales. Les alchimistes, apothicaires, herboristes et autres charlatans ont surements, un jour ou l'autre, créé une potion ou des encents, souvent spécifique à une pathologie. Reste à déterminer si ces derniers ont une réelle efficacité...

Exemple : Reprenons le rôdeur, Gorockem. Etant rôdeur, la sagesse est une part importante de ses pouvoirs. Il bénéficie d'un score de 14. Celui lui fait donc 5×14 points de santé mentale, soit 70 points. Tous les 20 points il obtient 1 point d'immunité. $70 / 20 = 3.5$, soit 3 points d'immunité (arrondi à l'inférieur). Ayant trois items : Peur, Terreur et Folie il choisit de mettre un point d'immunité pour chaque item. Il a donc 70 points de santé mentale, 1 point de «RD» en peur, en terreur et en folie.

Fort de tout ça Gorockem s'enfonce dans une caverne lugubre où un groupe de goule serait terré...Après plusieurs heures d'exploration, le stress, montant Gorockem reçoit 2 points de peur. Il possède une

réduction de 1 dans l'item peur, aussi ne déduit-il que 1 point pour avoir un score de 69. Plus avant alors qu'il s'apprête à affronter une des goules, il s'aperçoit qu'un lanceur de sort ennemi rejoint le combat. Ce dernier s'emploie alors à lancer un sort de terreur sur Gorockem. Gorockem essaye de résister mais malheureusement fait un dramatique 2 sur son dé de JS. Le sort de terreur lui fait perdre 4 points de santé mentale, moins le 1 de «RD» qu'il a en terreur cela lui fait 3 points de santé mentale en moins. Gorockem finit l'aventure avec un score de 66 points de santé mentale. Bien plus tard, après une énième confrontation avec une créature des ténèbres Gorockem se retrouve à 0 point de santé mentale, sur son premier capital de 70 points. Il se retrouve donc automatiquement avec une folie. Après une convalescence bien méritée, Gorockem reprend l'aventure, mais seulement avec 35 points de santé mentale, restant fragile psychologiquement...