Histoire de Fou

Un jeu de Denis Gerfaud

NESTIVEQNEN
Editions

DENIS GERFAUD

Histoire de Fou

NESTIVEQNEN
Editions

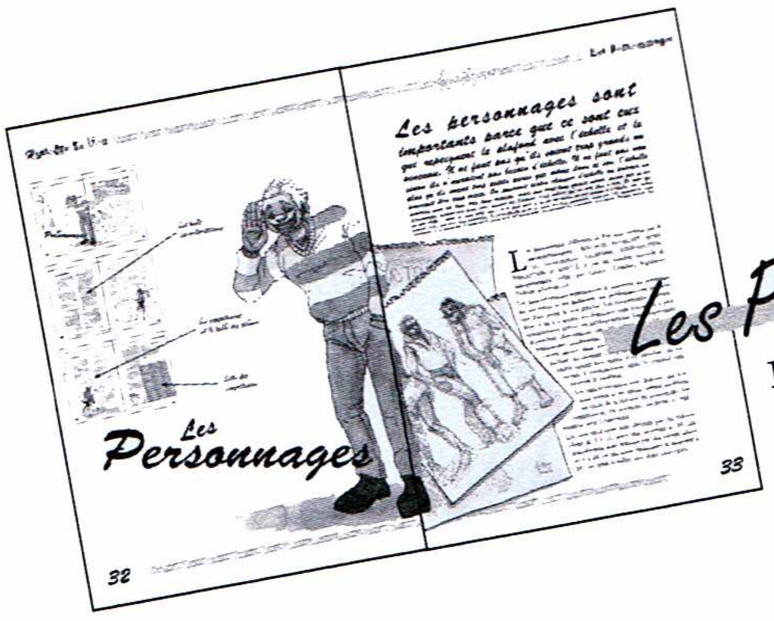
Sommaire

Le fond de la piscine

Nouvelle introductive
Page 4

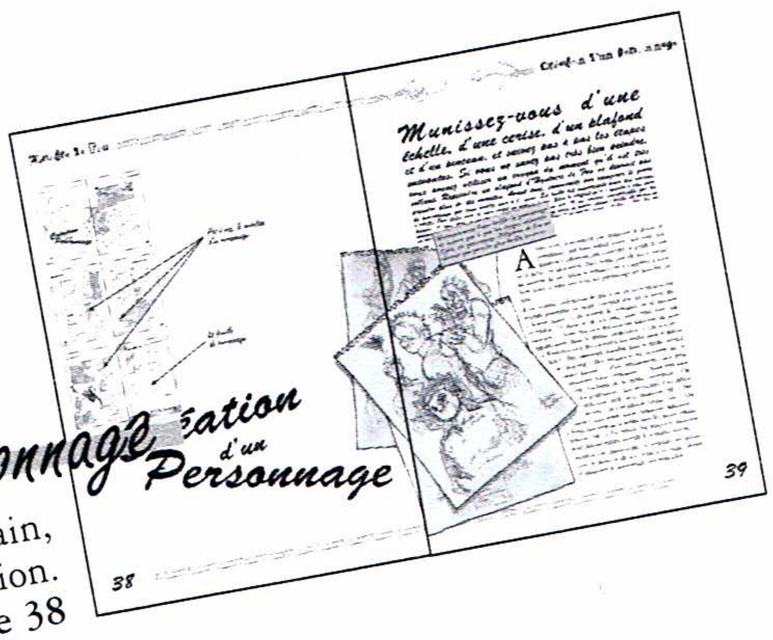
Délire et Réalité

Là où se situe la frontière
Page 24



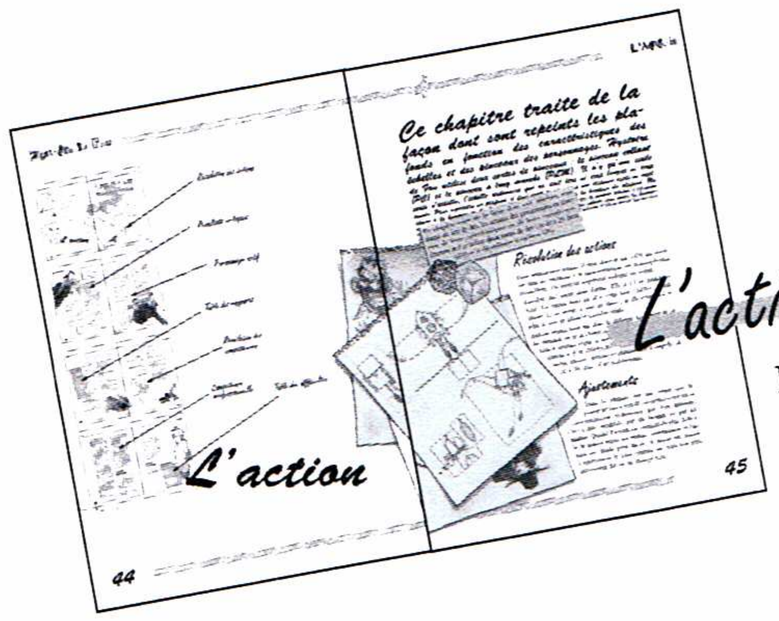
Les Personnages

Les éléments qui composent les personnages :
caractéristiques et compétences.
Page 32



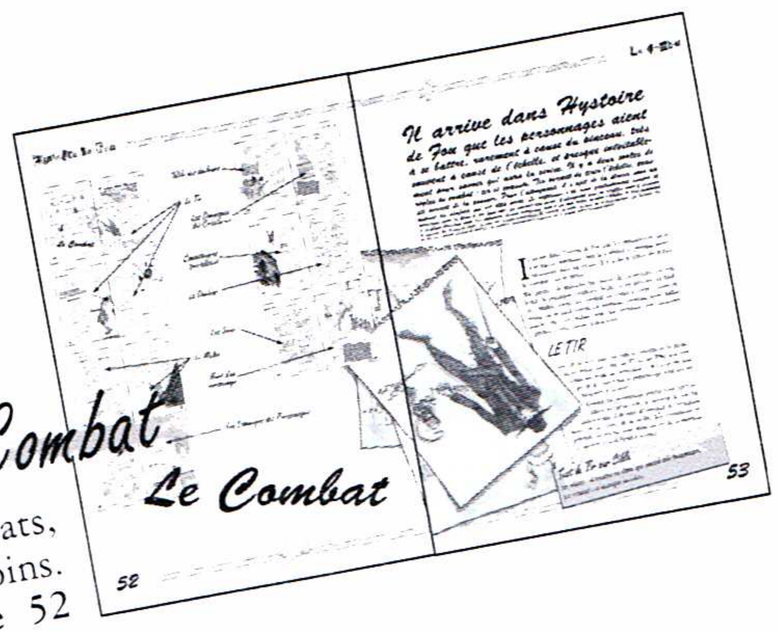
Création d'un Personnage

Feuille de personnage en main,
toutes les étapes de la création.
Page 38



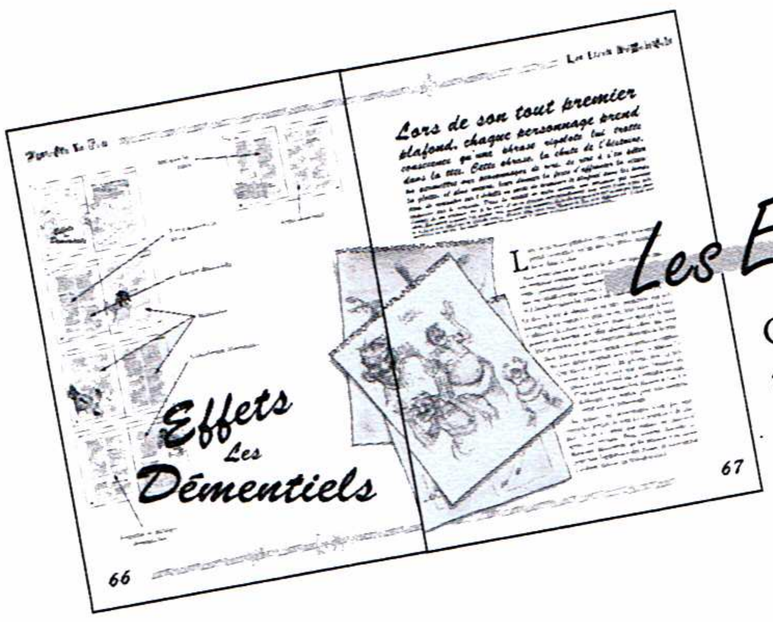
L'action

Fonctionnement du personnage,
résolution des actions.
Page 44



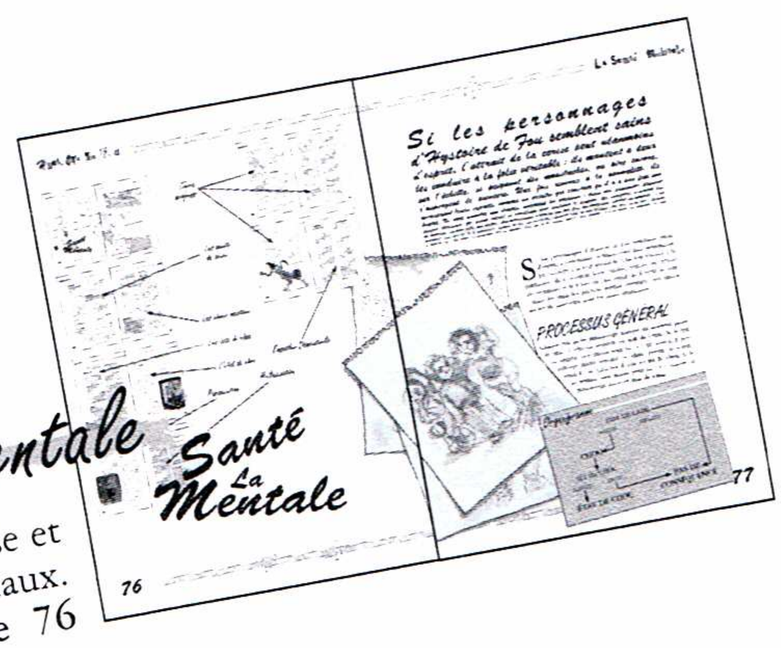
Le Combat

Résolution des combats,
les dommages et les soins.
Page 52



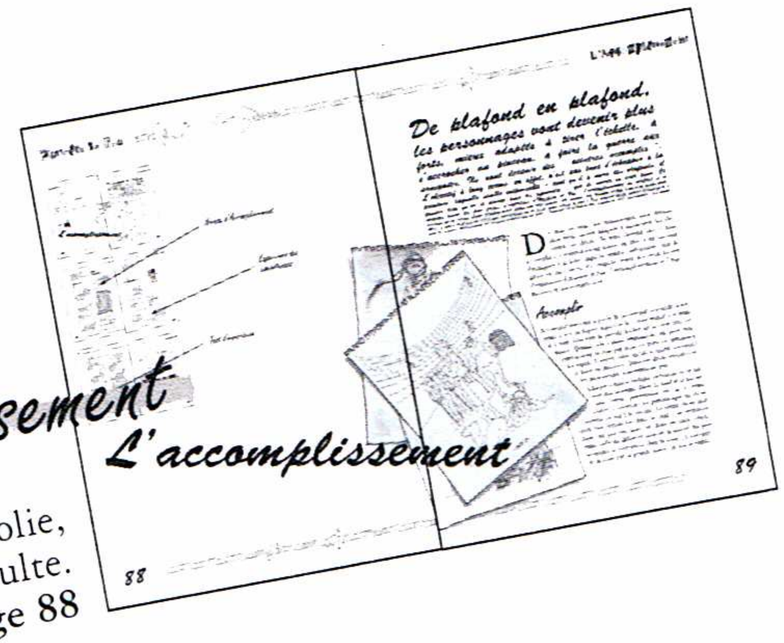
Les Effets Démentiels

Comment les mots de démence viennent
au secours des personnages
face aux éléments de la crise.
Page 66



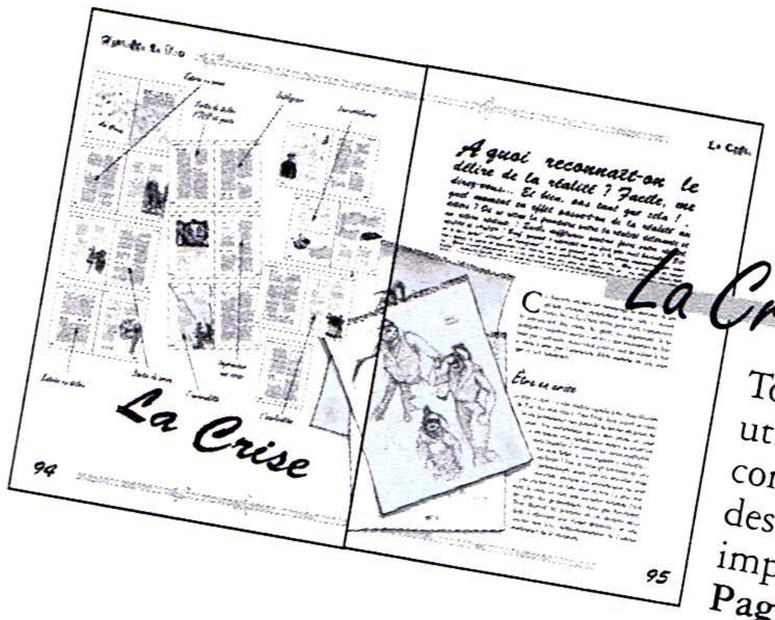
La Santé Mentale

L'accumulation des points de crise et
leur conséquence : les chocs mentaux.
Page 76



L'accomplissement

Comment tirer leçon de la folie,
l'expérience qui en résulte.
Page 88



La Crise

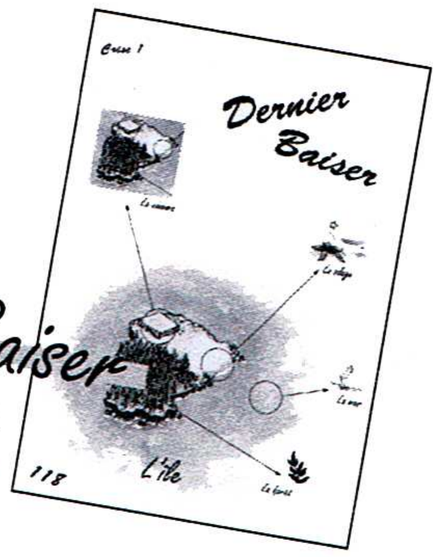
Toutes les indications utiles pour bien comprendre le mécanisme des crises, les gérer, les improviser.
Page 94

Scénarios et Campagne

Partie réservée exclusivement au meneur de jeu
Page 115

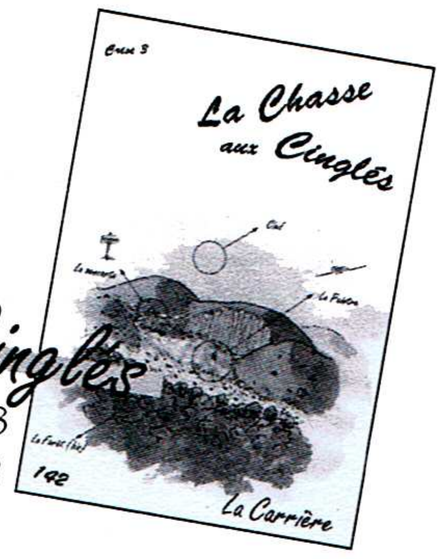
Place du Tertre

Crise 2
Page 130



Dernier Baiser

Crise 1
Page 118



La Chasse aux Cingles

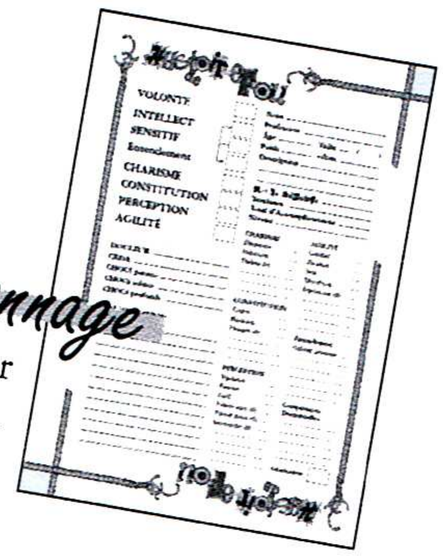
Crise 3
Page 142

Structure de Campagne

Structure des crises 4 à 9 et épilogue
Page 149

Le Saint-Frusquin

Aide de jeu pour (dés)habiller vos personnages
Page 156



Feuilles de Personnage

Des feuilles de personnage pour tous les goûts.
Page 158

CRÉDITS

Textes : DENIS GERFAUD
NICOLAS RYSER
ALEXIS SANTUCCI

Illustrations : NICOLAS RYSER
PIERRE LEJOYEUX

Couverture : JEAN PIERRE PERNICENI

Maquette : FABIEN CHAURY

Plans : NICOLAS CLUZEAU

Relecture : CAROLE DUGUY
SÉBASTIEN RENNOU

Direction Littéraire : CHRYSTELLE CAMUS

Direction Artistique : CYRIL PERNICENI

Production : JEAN-PAUL PELLEN

© NESTIVEQNEN Editions

ISBN 2-910899-03-9

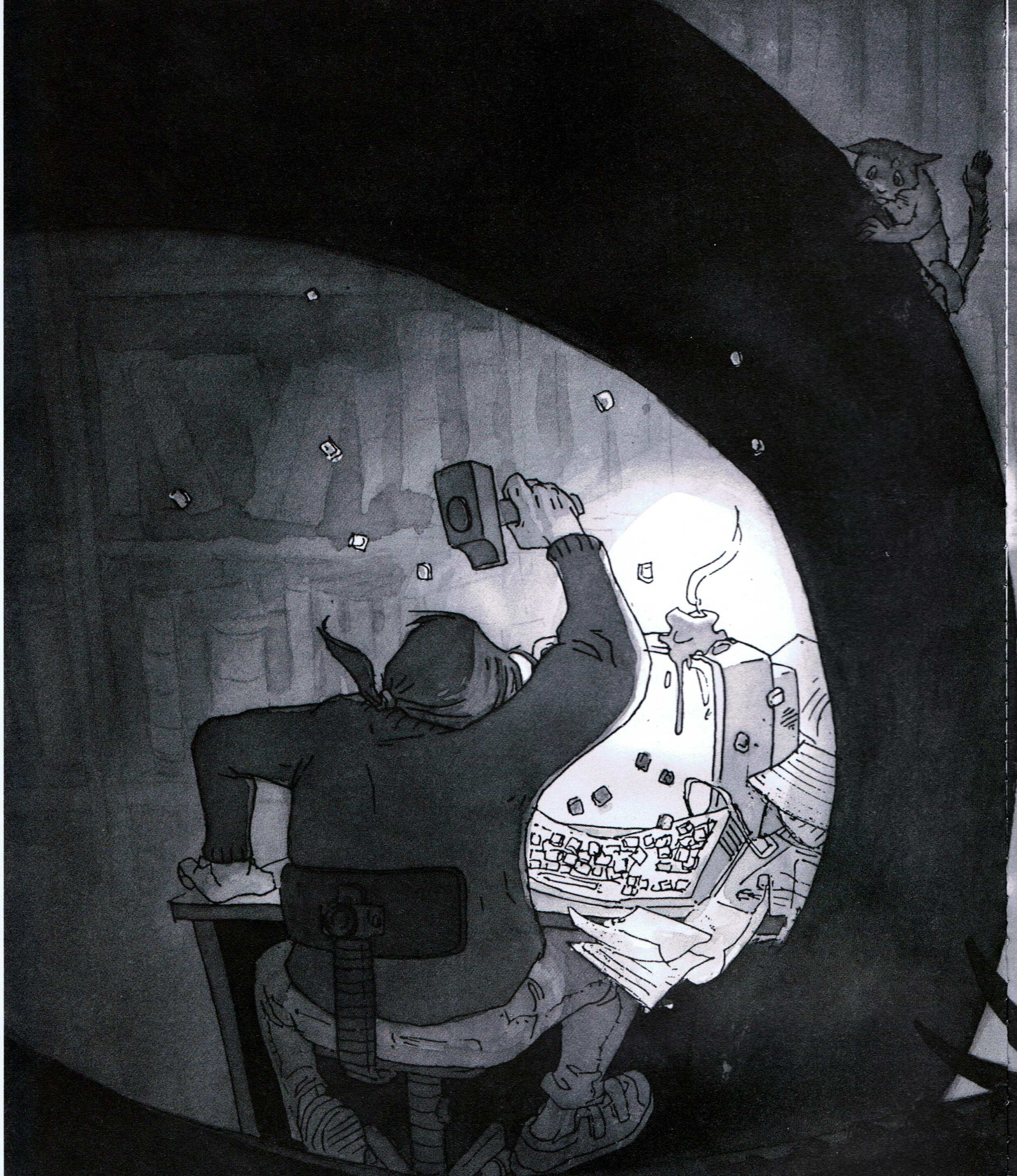
Dépot Légal : janvier 1998

INSPIRATIONS

Romans
Alice au Pays des Merveilles, Lewis Carroll
Ubik, Philip. K. Dick
L'Œil dans le ciel, Philip. K. Dick
Au bout du labyrinthe, Philip. K. Dick

Bandes dessinées
Philémon, Fred
Dans les villages, Cabanes
Thaneros, Larnoy, Carré, Parent

Films
Sacré Graal, Monty Python
Brazil, Terry Gilliam
Un jour sans fin, Harold Ramis



DENIS GERFAUD

LE FOND DE LA PISCINE

NOUVELLE INTRODUCTIVE

Ce vendredi d'avril s'était annoncé dès le début comme une très mauvaise journée.

D'abord, il y avait eu ce coup de fil, indûment matinal, d'Irène de Montcourt, la secrétaire de rédaction d'*Arcane XXIII*. « Savez-vous quel jour nous sommes, mon petit Antoine ?

— Quelque chose comme début avril, avais-je prudemment répondu.

— Très exactement le 13, avait précisé la voix hautaine, et votre traduction du *Zelëny Mag* aurait dû nous parvenir le 12. Sachant que vous avez déjà bénéficié d'un mois de délai supplémentaire, nous obligeant à déprogrammer cet article, je me demande si vous réalisez bien ce que vous êtes... »

Irène de Montcourt n'est pas seulement la secrétaire de rédaction d'un magazine d'occultisme et de paranormal, elle est la réincarnation d'une ancienne prêtresse égyptienne. C'est du moins ce qu'elle affirme. Il semblerait quant à moi, toujours d'après elle, que je sois la réincarnation d'une espèce de cancrelat.

« Écoutez, mon petit Antoine, je vous accorde encore trois jours, mais pas un de plus, et c'est votre dernière chance ! »

Vingt pages de russe médiéval à traduire en trois jours, c'était possible, mais il allait falloir s'y mettre. Avec mon roman qui n'avançait pas, *Arcane XXIII* était actuellement ma seule source de revenus. J'étais coincé.

L'esprit lourd, je décidai d'aller à la piscine pour me redonner du moral ; et la journée continua dans sa logique. Caroline Chevalier sortait de chez elle au même moment. Je me précipitai pour lui ouvrir la porte de l'ascenseur, m'inclinant galamment pour lui laisser la préséance. Elle me regarda à peine, puis sans un mot, préféra s'engouffrer dans l'escalier. Le temps que je réagisse et m'y lance à mon tour, je ne trouvai personne au rez-de-chaussée.

Caroline est une belle fille brune, à la fois mince et potelée (là où il faut et comme il faut), avec des cheveux nattés jusqu'aux reins et des yeux gris bleu comme les bonbons à la menthe. Elle fait du théâtre, ou du moins elle prend des cours. C'est ma voisine de palier, mais on ne s'est jamais beaucoup parlé. C'est sûrement aussi la réincarnation d'une princesse égyptienne.

En bas, une lettre m'attendait dans la boîte : un relevé de banque m'annonçant un découvert de 372 francs.

Tout ça pour dire que lorsque Edgar Bronkovitch me proposa sa police d'assurance pour très exactement la même somme, je réagis assez follement.

Il était dix heures du soir lorsque retentit son coup de sonnette. Je me débattais comme un beau diable avec ma traduction. J'allai ouvrir, espérant contre toute raison que ce fût Caroline, et tombai sur le bonhomme : environ cinquante ans, mal rasé, les cheveux graisseux, vêtu d'un costume vert, fripé comme s'il avait dormi avec, une chemise d'un blanc douteux et une cravate rouge. D'une main, il tenait une espèce de porte-document en plastique bleu ; de l'autre il s'agrippait au chambranle comme pour conserver son équilibre.

« Bonsoir ! se présenta-t-il d'une voix pâteuse. Edgar Bronkovitch de la MAD : *Maison d'Assurances Diverses*... »

Un démarcheur en assurances ! Il ne manquait plus que ça pour couronner la journée ! Puis je le regardai mieux, incrédule. Avec ses vêtements sales et fripés, il tenait plus du SDF que du VRP. Par dessus tout, il empestait la vinasse. Je lui aurais claqué la porte au nez s'il n'avait conservé sa main sur le chambranle. Je ne pouvais lui écraser les doigts. Il en profita pour s'introduire complètement dans l'embrasure.

« La MAD met à votre disposition une collection d'assurances variées toutes plus intéressantes les unes que les autres...

— Inutile, le coupai-je sèchement. Je suis déjà assuré contre tout !

— Réellement, monsieur Amelin ? (Il avait dû apprendre mon nom sur le panneau du rez-de-chaussée.) Êtes-vous par exemple assuré contre les cauchemars ?... »

C'était bien ça. Ce n'était pas un courtier, mais un poivrot qui s'était introduit dans l'immeuble. Ou alors, si c'était bien un assureur, il était vraiment dans la débine.

« Allez-vous en, dis-je, c'est vous qui êtes un cauchemar !

— Ah, vous voyez ? Et bien entendu, vous n'êtes pas assuré ! Eh bien, on peut dire que j'arrive à pic ! » Il souligna sa plaisanterie (c'en était une, je suppose) d'un sourire qui révéla une dentition dans un état de totale abjection.

Je me sentis la tête tourner.

« Alors, si je prends votre assurance, vous allez disparaître ?

— Naturellement, je n'ai pas l'habitude de m'incruster.

— Et je ne ferai plus jamais de cauchemars ? (J'avais encore dix-huit pages à traduire.)

— Voyons, monsieur Amelin, une assurance contre l'incendie, par exemple, ne vous garantit pas qu'il n'y aura jamais le feu chez vous. Mais vous avez le réconfort de vous savoir assuré.

— Oui, bien sûr, murmurai-je, c'est intéressant... »

Mais qu'est-ce qui me prenait de discuter avec ce maboul ?

« Intéressant et raisonnable, souligna-t-il. Vous savez, on n'est jamais trop assuré dans la vie. Bon, c'est très simple. Il vous suffit de me signer un chèque, vous laissez l'ordre en blanc, naturellement, et je vous envoie la police.

— La police ?

— La police d'assurance.

— Ah oui, bien sûr ! Et de combien, ce chèque ?... »

Edgar Bronkovitch leva les yeux au ciel – des yeux qui, un instant, parurent se révulser, entraîner en arrière tout le poids du bonhomme. Il tituba, reprit son équilibre, puis chuchota, comme sur le ton de la confidence :

« 372 francs TTC. »

À mon tour je me sentis vaciller. Irrationnellement, j'eus la

certitude qu'il connaissait le montant exact de mon découvert, et que non seulement ce n'était pas un démarcheur, que la MAD n'existait pas, mais que son ivresse aussi était complètement feinte.

« Écoutez, aboyai-je, vous avez dix secondes pour disparaître ou c'est moi qui vous envoie la mienne !

— La vôtre ?

— La police ! Les flics !!! »

Un sanglot lui noua la gorge ; il tomba à genoux, joignant les mains.

« Je vous en conjure, monsieur Amelin, si vous n'avez pas pitié d'un pauvre homme, ayez au moins pitié de vous ! Assurez-vous pendant qu'il est encore temps ! »

Je ne sais pas ce qui me prit alors : le sentiment que cette situation grotesque ne pouvait pas être réelle, que j'étais sûrement en train de rêver, ou la subite menace qu'il me sembla lire dans le regard du bonhomme. Je sentis la peur m'envahir.

« Vous acceptez les chèques en bois ?

— Vite, monsieur Amelin, le temps presse !

— Soit, vous l'aurez voulu... »

Et comme dans un rêve, je me vis prendre mon carnet de chèques, griffonner rageusement, signer, et lui tendre le rectangle de papier. Il s'en saisit prestement, le baisa par deux fois, puis s'étant remis sur ses jambes sans effort, tourna les talons, et sans un mot, disparut dans l'escalier.

Je refermai ma porte, et, pendant plusieurs minutes, m'y tins appuyé, la tête contre le bras, le cœur battant la chamade.

Je venais tout juste de me remettre au travail, lorsque la sonnette retentit de nouveau.

« Si c'est encore lui, je cogne... »

Mais il n'y avait personne sur le palier, rien qu'un bout de papier bleu griffonné au stylo-bille, en évidence sur mon paillasson :

POLICE D'ASSURANCE
C'est plein de chlore au fond de la piscine
Un petit pull marine
Et des boîtes à sardines

Je verrouillai la porte, éteignis les lumières et me jetai sur le lit tout habillé. Au diable le Zelëny Mag, je n'aurais pu en traduire une ligne de plus. La journée finissait bien comme elle avait commencé, en plein potage. Mais qui était ce sinistre pitre ? Un instant, j'eus l'idée que c'était Irène de Montcourt qui me l'avait envoyé – mais pour quelle raison ? Et puis ce n'était pas dans le genre de la dame, trop distinguée, trop raffinée...

Puis, comme tous les soirs, mes pensées divaguèrent vers Caroline Chevalier. Bon sang ! et si c'était elle ? Mais bien sûr ! Un de ses copains théâtreux ! Une sorte de caméra cachée !

La garce, elle allait me le payer ! Et je m'imaginai la serrant dans mes bras jusqu'à la faire crier.

Puis je dus m'endormir, car je rêvai d'elle... ou plus exactement de ses fesses.

Je ne la voyais que de dos, mais une telle chute de reins ne pouvait être que la sienne, avec la longue natte de cheveux noirs atteignant le niveau des fossettes – des fesses amples et néanmoins fermes, creusées, bombées comme dans mes fantasmes les plus fous. Elle n'était pas entièrement nue. Si son derrière l'était, le haut de son corps était vêtu d'un gilet de sauvetage orange fluo, et elle était chaussée de bottes de caoutchouc roses.

Puis je réalisai que je faisais moi aussi partie de la scène. Je me tenais à quelques pas d'elle, pieds nus sur le sable d'une espèce d'arène circulaire constituée de hauts gradins de pierre, et je n'avais pour tout vêtement qu'un long imperméable.

Une vingtaine d'hommes étaient éparpillés sur les gradins, assis sans bouger, vêtus de noir et tenant un canne blanche entre les genoux. C'était semble-t-il le petit jour, mais le ciel était gris et la lumière sans ombre.

Caroline pivota lentement sur elle-même et je la vis de face. Le haut de son visage était masqué d'un loup de velours pourpre orné de perles, mais je la reconnus malgré ce subterfuge. (En vérité, je l'avais déjà reconnue.)

« Où suis-je ? bégaya-t-elle.

— Qu'est-ce que c'est que ce cirque ? » tonna une voix dans mon dos.

Derrière moi se tenait un quadragénaire bedonnant, vêtu en tout et pour tout d'une énorme couche-culotte en ouate de cellulose – étrangement à sa taille –, chaussés de patins à glace et coiffé d'une couronne d'épiphanie en papier doré. C'était monsieur Barbillon, le locataire du cinquième.

Il dut également me reconnaître, car il murmura :

« C'est vous, m'sieu Amelin ?

— Va-t-on m'expliquer à la fin ? » trépigna Caroline. Puis elle se mit à hurler : « Mégaphone ! Mégaphone ! Mégaphone ! »

La belle perdait son sang-froid.

Pour la faire taire, je criai à mon tour : « Pharaon ! » Je ne sais pas pourquoi, mais ce mot s'était mis à me trotter dans la tête, opiniâtre, insidieux, impossible à écarter. Caroline se tut, et nous nous tournâmes ensemble vers notre voisin du dessus.

« Percolateur... » bafouilla-t-il piteusement.

Nous avions chacun un mot dans la tête, vers lequel nos pensées revenaient obstinément buter. C'était déroutant, et en même temps – paradoxalement – rassurant, comme si dans ce cauchemar tout éveillé que nous vivions, ce mot était la seule chose solide à laquelle se raccrocher, comme à une bouée ou un garde-fou. Car, comme nous en fûmes bientôt convaincus, certitude qui nous laissa muets et pâles, nous étions indiscutablement réveillés. Nous ne rêvions pas. Nous éprouvions une sensation d'indéniable vécu – cependant que nos mêmes sentiments en révolte nous affirmaient qu'il ne pouvait s'agir que d'un délire.

« Pharaon... pantelai-je.

— S'il vous plaît, giflez-moi ! » implora Caroline en s'accrochant à mon bras.

La gifler ? La veille au soir, je l'aurais fait avec plaisir – mais était-ce bien la veille au soir ? J'hésitai.

« Allez-y, réveillez-moi !... » Elle ferma les yeux où, derrière le loup de velours pourpre, brillaient déjà de petites larmes.

Lui saisissant l'épaule, je la fis pivoter d'un quart de tour, et lui assénai une magistrale claque sur la fesse droite.

Le résultat fut instantané.

« Non mais ça va pas ? Vous êtes fou ? Espèce de malade !... »

Ce n'était pas un rêve.

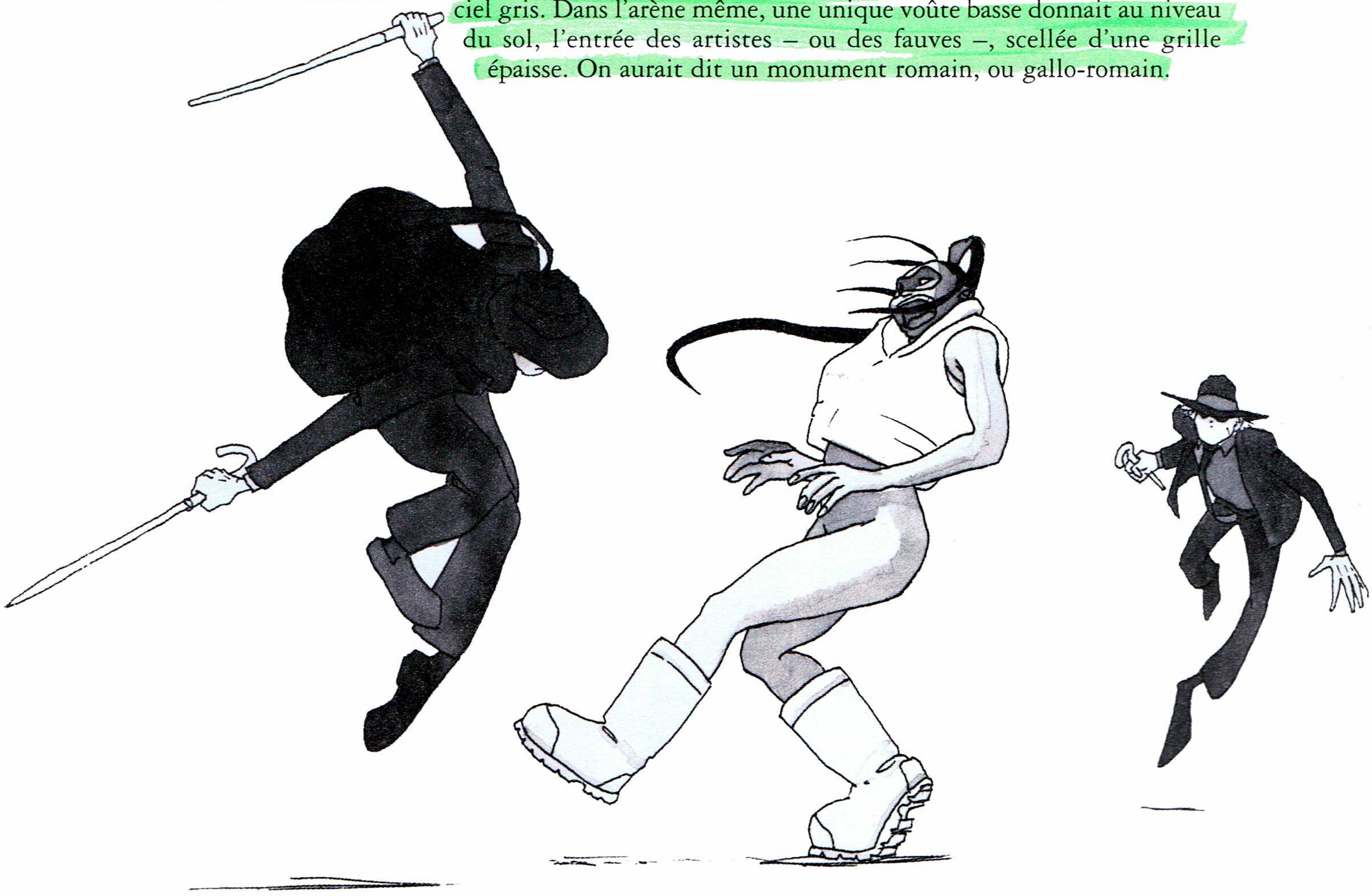
« Écoutez, bredouillai-je, je crois que j'ai moi aussi besoin d'être frappé...

— Alors ça, c'est dans les choses possibles », grommela Barbillon. Et avant que j'aie pu le voir venir, il m'envoya sa droite en pleine figure. Je chancelai sous le choc et allai m'affaler sur le sable de l'arène. La douleur m'irradia de l'arcade sourcilière au menton – une douleur désespérément réelle.

Au même moment, les hommes en noir qui occupaient les gradins parurent venir à la vie. Toujours immobiles, ils se mirent à frapper le sol de leurs cannes blanches, tous ensemble, tac-tac-tac ! Un rythme inexplicablement sinistre et menaçant. L'air de signifier qu'il était plus que temps que le spectacle commence.

« Non mais je rêve ! glapit Caroline. Arrêtez de vous tabasser, tous les deux ! Regardez-les qui s'agitent là-haut ! Et d'abord où sommes-nous ? Et qui sont-ils, eux ?... » Elle mit ses mains en porte-voix : « Ohé, des gradins, qui êtes-vous ? Où sommes-nous ? »

L'arène, d'une trentaine de mètres de diamètre, était ceinte, intérieurement, d'un mur de deux bons mètres, orné dans sa partie supérieure de rostres en forme de bec de cygne. Au-delà s'étageaient les gradins de pierre massive, une dizaine, le dernier se découpant sur le ciel gris. Dans l'arène même, une unique voûte basse donnait au niveau du sol, l'entrée des artistes – ou des fauves –, scellée d'une grille épaisse. On aurait dit un monument romain, ou gallo-romain.



À l'appel de Caroline, les hommes en noir parurent se figer un instant, puis, pour toute réponse, les cannes blanches frappèrent le sol un peu plus fort.

« Ils ont des lunettes noires, remarqua Barbillon. C'est des aveugles, ils nous voient pas...

— Mais non ! protesta Caroline avec logique – une logique bizarrement déplacée – les aveugles ne vont pas au cirque ! De toutes façons, on va pas rester planté là. Venez, on va leur dire deux mots ! »

Elle semblait avoir récupéré, passé le premier choc, décidée à prendre la situation en main. Elle se dirigea vers le bord de l'arène.

Parlementer avec les aveugles s'avéra d'emblée négatif. Dès que Caroline se fut hissée au niveau du premier gradin en s'aidant des sculptures saillantes, ils se levèrent tous ensemble et convergèrent dans sa direction. Ils frappaient le sol devant eux avec leurs cannes, mais n'en avançaient pas moins avec une singulière célérité. Caroline se retourna pour nous héler : « Vous venez ? »

J'étais déjà au pied du mur, tandis que Barbillon se dandinait à petits pas, mal à l'aise sur ses patins à glace.

« Attention ! » criai-je à Caroline.

Un des aveugles venait de sauter du troisième gradin pour atterrir tout près d'elle. Dans le mouvement, il avait saisi sa canne à deux mains, et la seconde d'après, tandis qu'il la serrait toujours dans sa main gauche, il brandissait de la droite une espèce d'épée pointue. Caroline n'esquiva son coup d'estoc que de justesse. Un second homme en noir était déjà sur elle, sa canne-épée prête à œuvrer.

« Reviens ! beuglai-je. Saute ! »

Un troisième assaillant arrivait sur les lieux. Comme les autres, il avait le visage blafard, inexpressif sous ses lunettes noires, et son épée zébrait l'air devant lui. Caroline esquiva l'attaque du deuxième homme, mais ce faisant, ne put faire autrement que de présenter ses reins au troisième – ses reins magnifiques… L'épée fondit droit entre les deux petites fossettes.

« Non, pas ça ! » hurlai-je.

Ce qui s'ensuivit me parut alors proprement impossible.

« Mégaphone ! Mégaphone ! » s'écria Caroline.

Elle se retourna, fléchit les jambes avec une torsion de tout le buste, parvint à faire un pas en arrière, et plongea dans le vide. Non seulement elle esquiva miraculeusement le troisième coup d'épée, mais l'instant d'après, elle se relevait à mes pieds, sans dommages, sur le sable de l'arène.

Nous courûmes rejoindre Barbillon en jetant des regards angoissés en arrière.

Les aveugles ne nous poursuivirent pas cependant. Maintenant regroupés, ils se rassirent où ils étaient, rengainant leurs épées dans les étuis que formaient les cannes blanches. À l'évidence, ils n'avaient pas l'intention de descendre dans l'arène. Tout ce qu'ils voulaient, c'était jouir du spectacle – notre spectacle : une fille à poil, un bouffon en couche-culotte, et un...

... Un homme qui réalisait soudainement que ce qui ne semblait au début qu'un délire grotesque était en train de se muer en cauchemar terrifiant.

« Pharaon ! »

Caroline et Barbillon me dévisagèrent avec curiosité.

« Écoutez, dis-je, j'ai eu une drôle de visite hier soir. Il devait être dix heures. J'étais en train de travailler. Soudain, on sonne... » Et je leur racontai la visite d'Edgar Bronkovitch, sans omettre un détail, depuis sa main sur le chambranle jusqu'au bout de papier bleu avec les espèces de paroles de chanson.

C'est plein de chlore au fond de la piscine
Un petit pull marine
Et des boîtes à sardines

« C'était écrit au stylobille, précisai-je, mais lisiblement, bien plus lisiblement qu'on aurait pu s'attendre à un tel degré d'éthylisme. C'est ce qui m'a mis la puce à l'oreille. L'homme n'était pas soûl. Il jouait la comédie.

— Je ne crois pas, dit Caroline.

— Qu'est-ce que vous en savez, vous l'avez vu ?

— Oui, dit-elle, je l'ai vu, et senti ! Parce que figurez-vous qu'il est également venu sonner chez moi. Il a dû faire tout l'immeuble.

— Alors vous êtes également assurée ! »

Elle me lança un regard peiné.

« Je l'ai jeté dehors avant qu'il ne vomisse dans l'entrée.

— Vous l'avez jeté ?

— Oui, et je lui ai même coincé les doigts dans la porte, si vous voulez tout savoir.

— Aïe ! Pardonnez-moi ma franchise, Caroline, mais vous avez commis une funeste erreur. On ne coince pas impunément la main d'un homme qui vient vous assurer contre les cauchemars ! Et je suppose que vous avez fait pareil, ajoutai-je en me tournant vers Barbillon.

— Non, rigola-t-il, je l'ai viré à coup de pied dans le cul !

— Et voilà le résultat, malheureux ! Vous êtes contents ? »

Tout s'expliquait... Ou s'expliquait peut-être... En cet instant, tandis que les deux autres me regardaient d'un air effaré, je me sentis submerger par la détresse.

Caroline revint à la charge :

« Parce que vous trouvez ça normal, vous, un clodo puant la bibine, qui vient sonner chez vous à dix heures du soir pour vous vendre une assurance contre les cauchemars ?

— Et vous, ripostai-je, vous trouvez ça normal de vous réveiller dans une arène, un loup sur la figure et les fesses à l'air, matée par une vingtaine de faux aveugles armés de cannes-épées ? Vous trouvez ça normal d'esquiver miraculeusement leurs coups, ou de sauter comme une plume, en criant *mégaphone* ? Vous trouvez ça vraiment normal ? »

Sidérée, elle ne répondit rien.

« Alors, c'est sûrement pas avec une solution *normale* qu'on va sortir de là. Venez, dis-je, on va employer les grands moyens. »

Je les entraînai à nouveau vers le bord de l'arène, mais cette fois là où s'ouvrait la voûte basse, barrée par une grille de fer.

« Voilà ce que je pense, dis-je. Cette situation ne peut pas être réelle, ou alors autant sombrer directement dans la folie. Et cependant, nous y croyons... »

Barbillon haussa un sourcil épais.

« Parlez pour vous, m'sieu Amelin !

— Vous ne croyez sans doute pas à cette arène, monsieur Barbillon ?

— C'est à dire... pas vraiment, sourit-il.

— Et à ces aveugles ?

— Alors là, encore moins ! s'esclaffa-t-il franchement.

— Dans ce cas, allez le leur dire.

— Mais, m'sieu Amelin, ils ont des épées !

— Parce que vous croyez à leurs épées ?

— Bein, le moyen de faire autrement ?

— Tout est là, Barbillon. Pas moyen de faire autrement, même si c'est impossible. On nous *oblige* à y croire. Mon idée, c'est de continuer encore plus fort, non plus en subissant, mais en agissant. De cette façon, nous les prenons à leur propre piège. Vous me suivez ? »

Caroline hocha la tête, mi-figue, mi-raisin.

« Vous nous demandez de croire à l'impossible ?

— Vous le faites déjà à votre insu. Je vous demande de le faire consciemment.

— Et pratiquement, qu'est-ce que vous proposez ?

— Nous allons nous jeter sur cette grille, tous ensemble, et la desceller.

— Impossible, objecta-t-elle. Je l'ai testée : elle est trop solide.

— Je sais bien que c'est impossible ! Mais pourquoi serait-ce plus impossible que le reste de cette situation impossible qui est pourtant possible ?

— Parce que c'est pas possible, c'est tout.

— C'est vous qui êtes pas possible ! Et comment avez-vous fait, tout à l'heure, pour esquiver simultanément deux coups d'épée, tout en sautant d'une hauteur de plus deux mètres sans même vous froisser la cheville. Moi, j'aurais dit que c'était impossible...

— Faudrait peut-être se grouiller ? prévint Barbillon. Ils ont à nouveau sorti leurs épées...

— D'accord, soupira Caroline, allons-y. Après tout, qu'est-ce qu'on risque ? »

De devenir encore un peu plus cinglé, fus-je tenté de répondre, alarmé d'un sombre pressentiment. Mais Barbillon avait raison. Là-bas, sur les gradins, les faux aveugles étaient à bout de patience.

« Bon, vous êtes prêts ? »

Ils hochèrent la tête. Nous empoignâmes chacun un barreau de la grille.

« Pharaon !

— Mégaphone !

— Percolateur ! »

Et il n'y eut plus aucune résistance. Au lieu du fer rouillé, nous sentîmes du tissu sous nos doigts, tandis qu'emportés par le mouvement nous nous empêtrions dans un vieux rideau qui sentait le moisi. L'étoffe se déchira, nous envoyant rouler sur un sol pavé. Nous étions sous la voûte.

« Victoire ! haletai-je en tâchant de me redresser sur mes jambes. Ça va tout le monde ? Pas trop de casse ? »

Devant nous, le passage tournait à angle droit. Nous nous y engouffrâmes à quatre pattes, nous bousculant l'un l'autre – vite ! vite ! avant que l'illusion ne se dissipe.

Un rideau ! La voûte n'était gardée que par un vieux rideau de velours décati, et depuis le début, nous avions cru qu'il s'agissait d'une grille !

Toujours est-il que c'est ainsi que nous nous retrouvâmes dans le champ d'ordures. L'arène, sorte de colisée de dix mètres de haut, trônait au beau milieu d'une plaine jonchée de détritus : vieilles boîtes de conserve, sacs poubelles éventrés, vieux sommiers exhibant leurs ressorts rouillés... Une décharge publique.

Un bon moment, nous contemplâmes les lieux en silence. Il n'y avait pas un bruit au demeurant, pas un chant d'oiseau, pas un vrombissement d'insecte. Sur les piles de déchets, la lumière était toujours aussi pauvre, comme si le petit matin n'en finissait pas de se lever.

« Bravo, Antoine ! persifla Caroline. C'est encore plus joli à l'extérieur !

— Ne soyez pas ingrate. On est sorti, c'est déjà ça.

— Et qu'est-ce qu'on fait maintenant ?

— On s'en va, bien sûr. On va pas rester dans cette décharge ! »

Dubitative, elle contempla l'environnement en fronçant le nez. Ça ne sentait pas mauvais, pourtant. Logiquement, on aurait dû s'attendre à une odeur affreuse, mais bizarrement, ça sentait plutôt le sucré, comme du caramel chaud, ou même...

« Ça sent la barbe à papa, dit Caroline.

— Je dirais plutôt que ça sent le coiffeur », corrigea Barbillon.

Il n'avait pas tort non plus. Malgré l'absence de vent, il y avait parfois comme des bouffées d'eau de Cologne. Je haussai les épaules. C'était sûrement encore un truc pour nous énerver.

« On va se faufiler parmi ces carcasses, dis-je en leur montrant une rangée de vieux frigos pourris, on dirait qu'ils forment une sorte d'allée. Et quand on sera sorti de ce dépotoir, on se renseignera sur la piscine. »

Caroline intervint aussitôt.

« Parce que vous y croyez toujours, à votre assurance ? »

Je lui désignai une vieille boîte à demi rouillée, parmi les détritus. C'était une boîte plate, avec le couvercle encore accroché à un bout, roulé comme une crêpe.

« Qu'est-ce que c'est que ça, à votre avis ?

— Une vieille boîte de sardines, répondit-elle en haussant les épaules.

— Et ça ? (Il y en avait une autre un peu plus loin, à côté d'un vieil ours en peluche décoloré.) Et celle-là ? Et celle-la ?... (En cherchant un peu, on pouvait en dénombrer des dizaines.)

— Non, celle-là, intervint Barbillon, je dirais plutôt que c'était du maquereau.

— Possible, admis-je. Mais le fait n'en est pas moins là, sous nos yeux. Cette décharge regorge de boîtes à sardines. Il y en a peut-être des centaines, des milliers. C'est la preuve que nous tenons le bon bout. La piscine est sûrement tout près, venez...

— Et comment on y entre ? objecta encore Caroline. Je n'ai pas un sou sur moi.

— Venez, nous aviserons. C'est sûrement compris dans le prix de l'assurance.

— Soit, allons à la piscine. Mais je vous préviens, je n'ai pas de maillot de bain non plus... »

Ses yeux lancèrent des éclairs.

« Et d'abord, passez-moi votre imperméable. Je commence à en avoir assez de vos regards grivois !

— C'est-à-dire... protestai-je, je n'ai rien d'autre en dessous...

— Ah ? »

Un instant, elle sembla peser le pour et le contre, puis haussa les épaules, résignée, et se mit en marche en direction des frigos, shootant au hasard dans les boîtes de conserve. Barbillon et moi lui emboîtâmes le pas, lui vacillant sur ses patins, et moi craignant à chaque instant de blesser mes pieds nus.

« Moins vite ! plaidai-je. Vous avez des bottes, vous !

— *Elle avait des bottes – elle avait des bottes !* gouailla Barbillon.

— Taisez-vous, implorai-je. Elle est déjà assez à cran comme ça ! »

Mais je ne m'émerveillai pas moins de sa bonne humeur. Malgré son accoutrement presque aussi vexatoire que celui de Caroline, il parvenait à rester jovial. Mieux assuré sur ses patins, il se mit à son tour à shooter dans les débris.

« Et hop, percolateur ! »

Il expédia une vieille gamelle à plusieurs mètres, poussa une exclamation, et toujours se dandinant, alla la ramasser.

« Hé ! regardez ça, m'sieu Amelin, c'est pas une passoire ! »

Je regardai brièvement sa relique : une casserole dont le fond, complètement rouillé, avait cédé en plusieurs endroits.

« Vous êtes sûr ? Elle est percée, votre casserole.

— Oui, mais c'est pas une passoire !

— Si vous y tenez, ironisai-je. »

Ce n'était pas Caroline, il avait réellement bon caractère.

« Mais non, m'sieu Amelin, vous saisissez pas. Avant que je lui fasse *percolateur*, c'était une *vraie* passoire. Maintenant, c'est juste une casserole percée. C'est comme pour la grille de tout à l'heure, les choses sont pas ce qu'on croit qu'elles sont pour commencer ! »

Ainsi le phénomène pouvait se généraliser ? Sur n'importe quel objet, comme une vieille passoire, par exemple ?

« Bougez pas, dis-je à Barbillon, je vais tenter une expérience. »

Je pris ma respiration et pointai un doigt vers ses patins :

« Pharaon ! »

Une onde glacée me traversa le cerveau. J'eus envie de pleurer.

« Qu'est-ce qui vous arrive, m'sieu Amelin ?

— Taisez-vous, soufflai-je, je dois y arriver... Pharaon ! »

Nouvelle onde glacée, un vrai sanglot me traversa la gorge.

« Pharaon ! »

J'avais trente ans. J'étais – croyais être – en bonne santé. Une certitude me noua les tripes à ce moment, que je ne franchirai jamais le cap des trente-et-un...

« Essayez à votre tour, sanglotai-je. Vous avez peut-être plus de fluide que moi. Faites comme si c'étaient des passoires ! »

À son tour, il pointa un doigt vers ses pieds. « Percolateur ! » Puis redressa lentement un visage navré, soudain triste à mourir. « C'est moche, m'sieu Amelin, moche, moche, moche... Vous savez : je suis veuf. Ma femme s'appelait Thérèse. On s'était marié un 1er août.

— Courage, Barbillon, ça va passer. »

Il renifla.

« Au fait, je m'appelle Bertrand...

— Enchanté, dis-je, moi c'est Antoine. »

Les larmes aux yeux, nous nous serrâmes longuement la main.

« Écoutez, Bertrand, je suis sûr que votre pauvre Thérèse n'aurait pas aimé vous voir dans cet état. Alors, du courage, mon vieux ! Rien que pour elle, du courage ! On essuie ces grosses larmes, et on ressaie, ensemble, comme pour la grille de tout à l'heure. Prêt ?

— Merci, m'sieu Antoine, vous êtes chouette !

— Alors, Pharaon !

— Percolateur ! »

Et ça marcha enfin. Comme on aurait dû s'en douter, les patins à glace de Barbillon n'étaient qu'une illusion. À la place, il se tenait maintenant chaussé d'énormes palmes de plongeur, des palmes magnifiques, bariolées de motifs psychédéliques dans les tons verts, orange et violets.

« Bravo, le félicitai-je. Je crois que nous avons fait une grande découverte. Mais il ne faudrait peut-être pas en abuser, ajoutai-je, gardons ça pour les cas vraiment graves, vous me comprenez ?

— Vous avez raison, m'sieu Antoine, ça abîme... »

Paroles prémonitoires ? En vérité, ça n'allait pas tarder à abîmer un maximum.

Le trio nous attendait au bout de la rangée de frigos. Caroline, qui marchait toujours seule en tête, tomba droit dans l'embuscade. Quand retentit son appel au secours, je courus comme un fou et m'entaillai le talon sur une boîte de sardines. Barbillon arriva plus lentement à la rescousse, devant maintenant s'habituer à marcher avec ses palmes.

Le chef de la bande était un vieil aspirateur-traîneau, cabossé et perdant ses boulons, mais d'une incroyable agilité avec sa trompe flexible terminée par une mâchoire cloutée. Il était secondé par un vélo de course au guidon recourbé en cornes acérées, et par une pendule à coucou – le membre le plus vicieux du groupe, voletant au-dessus de la mêlée avec ses ailes de contre-plaqué, et assénant, du bout de ses chaînes, des coups de contrepoids terribles comme des coups de fléau.

Quand j'arrivai sur les lieux, Caroline était à genoux, son gilet de sauvetage crevé en plusieurs endroits, et la cuisse entaillée. Je tentai de m'interposer au vélo qui revenait sur elle, cornes basses, mais je n'avais pas encore vu la pendule... Je crus que ma tête allait éclater.

« Percolateur ! cria quelque part une voix familière.

— *Ding ! Coucou !* »

Bref, ce fut une vilaine affaire.

Quand je revins à moi, la pendule gisait, démantibulée, parmi des centaines de cacahuètes échappées d'un sac de jute éventré. Barbillon se tenait non loin, armé d'une hallebarde, surveillant les derniers soubresauts de l'aspirateur qui se vidait de sa poussière par une plaie béante. Sur le dessus de la carapace, un voyant rouge s'assombrissait à vue d'œil. Quant à Caroline, elle était à plat ventre, martelant le sol de ses poings, en proie à une crise de nerfs.

La tête douloureuse, je m'approchai d'elle et, tendrement, posai ma main sur son épaule.

« Doucement, ma chérie, ça va aller...

— Hiii !... »

Elle se redressa dans un coup de reins, glapissant comme une hystérique, et me planta ses ongles dans la joue : « Hiii !... »

Je basculai à la renverse, quêtant du regard l'aide de Barbillon. Mais campé sur ses palmes, l'air morne et tragique, il était toujours à observer la mort de son ennemi.

« Caroline ! balbutiai-je.

— Antoine, c'est vous ? »

Elle semblait aller mieux tout à coup, elle tremblait moins. Je passai une main sur ma joue et la ramenai pleine de sang.

« Excusez-moi, Antoine, je vous ai pris pour un yaourt.

— Un yaourt ?

— Un yaourt avec des tentacules », précisa-t-elle.

Barbillon n'allait pas bien non plus. Sa couche-culotte, déchirée, n'était qu'un informe amas de ouate. Quand le voyant rouge s'éteignit pour de bon, il s'en débarrassa tout à fait, retira ses palmes, et nu comme un ver, marcha vers nous.

« Filez ! dit-il d'une voix âpre. Filez tous les deux pendant qu'il en est encore temps. Trouvez la piscine, et nagez heureux.

— Qu'est-ce qui vous prend, Bertrand, vous n'allez pas nous abandonner ?

— Partez ! répéta-t-il. Tout ça est de ma faute. C'est moi qu'ils cherchent, c'est à moi qu'ils en veulent, à moi seul. Je l'ai su aussitôt, quand j'ai percolaté le vélo.

— Où est-il, d'ailleurs ? dit Caroline. Il s'est enfui ?

— C'était pas un vélo, reprit lugubrement Barbillon, c'était un sac de cacahuètes. Et vous savez ce que je fais, dans la vie ?... »

Nous l'ignorions.

« Je vends des cacahuètes sur les marchés. Alors, vous avez compris maintenant ? Moi, j'ai compris. C'est un signe, un avertissement. Restez pas avec moi, vous auriez moins de chance au prochain piège... »

Pauvre Barbillon ! Il avait assumé seul notre défense tandis que j'étais assommé et que Caroline sombrait dans la panique, il était venu tout seul à bout des trois monstres, la tension avait été trop forte, et maintenant il disjonctait.

« Vous dites des bêtises, Bertrand, et je vais vous le prouver. »

Je n'avais pas la moindre idée de ce que j'allais prouver, mais la chance – ou plus simplement le fait que j'étais assuré, ne l'oublions pas – joua en notre faveur. Je saisis le sac de cacahuètes et achevai d'en répandre le contenu sur le sol. En vérité, il en restait très peu à l'intérieur, quoique le sac fût encore lourd. Les cacahuètes n'étaient qu'une couverture, dissimulant la véritable marchandise : une vingtaine d'étuis en plastique, blancs et flasques.

« Des étuis d'eau de javel ! s'exclama Caroline.

— En effet, opinai-je avec une joie féroce. Des berlingots d'eau de javel concentrée. Voilà ce que trafiquaient ces brigands ! »

Barbillon contemplait, médusé, les étuis étalés à ses pieds. Il en saisit un, et lut d'une voix mal assurée l'inscription sur le plastique : « 48° de chlore...

— Et c'est pas de la gnognote ! repartis-je. Un trafic probablement illégal. Alors vous êtes convaincu ? Vous n'avez jamais vendu de javel sur les marchés, n'est-ce pas ? »

Il me lança un regard de protestation indignée.

« Soude ? Détartrant ? Déboucheur ?

— Non ! Non ! Vous avez raison, m'sieu Antoine : je m'étais laissé abuser par mon imagination... »

Cela dit, nous n'étions guère brillants. La blessure de Caroline était superficielle, mais continuait de saigner. Barbillon avait eu les jambes lacérées en plusieurs endroits. Et quant à moi, si j'avais surtout une grosse bosse à la tête, j'avais également le talon coupé, à cause de la boîte à sardines. L'eau de javel est un bon désinfectant, mais nous ne pouvions l'utiliser pure. Il nous fallait de l'eau pour la diluer. Nous en revenions au même point : trouver la piscine s'avérait plus vital que jamais.

« À votre avis, pourquoi nous ont-il agressés ? murmurai-je.

— Par méchanceté ! répondit Caroline. L'aspirateur avait un regard pervers comme... Oh, Antoine ! Vous ne pouvez pas imaginer... »

Un instant, elle fut sur le point de repartir en sanglots.

« Calmez-vous, c'est fini. Ils sont hors d'état de nuire à présent. Réfléchissons plutôt. Soyons logiques. Je ne pense pas qu'ils nous aient attaqués uniquement par vice, ils voulaient nous dépouiller.

— Mais de quoi ? Nous sommes nus !

— Exact. Un point pour vous, Caroline. Je reste cependant persuadé qu'ils cherchaient quelque chose. Mais quoi... Aidez-moi, bon sang ! »

Avec les débris de la couche-culotte, elle tentait de se confectionner un pansement de fortune, tandis que Barbillon, assis sur la carcasse de l'aspirateur, s'était mis à grignoter des cacahuètes.

« Cherchez pas, m'sieu Antoine, lança-t-il flegmatiquement. Ils cherchaient aussi la piscine. C'est clair. Et avec mes palmes, et elle, son gilet de sauvetage, ils devaient croire qu'on en revenait, ou qu'on y allait, bref, qu'on savait où c'était...

— Ils ne nous auraient pas attaqués dans ce cas, ils nous auraient demandé le chemin. Et pourquoi auraient-ils cherché la piscine ?

— Pour écouler leur came, quoi d'autre ? C'est vous-même qui nous l'avez appris, m'sieu Antoine... Pfft ! (Il recracha une petite peau.) Vous devriez en goûter une. Elles sont pas mauvaises, et je m'y connais ! »

Je hochai la tête, misérablement. Oui, bien sûr, ça tenait debout, mais... Une intuition me traversa l'esprit.

« Vous pouvez répéter ça ?

— Vous devriez en goûter une, m'sieu Antoine.

— Non, ce que vous avez dit juste avant.

— J'ai dit que c'était vous-même qui nous l'aviez appris : c'est plein de chlore au fond de la piscine.

— Bertrand, vous êtes un génie ! »

« Écoutez, dis-je, soudain excité. Ils recherchaient la piscine, c'est sûr, tout comme nous. Or, que dit la MAD, très explicitement :

C'est plein de chlore au fond de la piscine
Un petit pull marine
Et des boîtes à sardines

— Le chlore, ils l'avaient, énonçai-je en comptant sur mes doigts. Les boîtes à sardines, il n'y a qu'à se baisser pour en ramasser. Reste le pull marine. C'est pour ça qu'ils nous ont attaqués. Pour nous piquer le pull, le chaînon manquant. Et personne n'en aurait jamais rien su, avec nos propres cadavres abandonnés dans cette immense décharge... Maintenant, c'est nous qui avons tous les éléments.

— Mais, objecta Caroline, nous n'avons pas de pull marine !

— Pas encore, mon amour, pas encore... »

Et nous lui relatâmes, Barbillon et moi, comment nous avions transformé les patins à glace en palmes, à force de volonté, en canalisant nos énergies. De la même façon, il avait obtenu une hallebarde à partir d'une vieille durit, et il était venu à bout du sac de cacahuètes déguisé en vélo.

« Je suis sûr, dis-je, qu'en nous y mettant tous les trois, votre gilet de sauvetage peut devenir le plus adorable des petits pulls marine.

— Et si je me retrouve en pyjamas ? »

Elle n'était pas sotte. Le procédé était certes aléatoire. Je n'avais pas souhaité des palmes à Barbillon, plutôt des bottes, et lui-même m'avoua plus tard qu'il aurait bien aimé des pantoufles. Tout ce qu'on pouvait faire, c'était *de ne pas croire*.

De toute façon, l'objection de Caroline était purement formelle. Elle ne croyait plus à son gilet de sauvetage désormais percé.

« Essayons, dit-elle, mais... (elle battit des cils avec inquiétude) ... si j'ai encore une crise et que vous deviez me gifler pour me ramener à la raison, je vous en prie, pas sur les fesses, c'est trop sensible ! Promettez-le moi.

— Vous avez ma parole », promis-je héroïquement.

« Mégaphone !
— Pharaon !
— Percolateur !
— Caroline, dans mes bras !
— Attention, mon pansement ! »

Le miracle s'était accompli : le joli torse de Caroline était moulé dans un ravissant pull marine, et nous étions tous sains d'esprit.

Sains d'esprit ? Le mot est faible. Je l'étais au-delà de la raison. Au même moment, une intense conviction venait de me frapper : j'étais à la piscine.

Je veux dire : j'étais *réellement* à la piscine.

Certes, je me trouvais, blessé, perdu au sein d'une immense décharge publique, mais ça, c'était le délire. Or qui dit délire, dit aussi réalité quelque part – la réalité dans laquelle se trouve, *réellement*, la personne qui est en train de délirer. Comme un rêveur qui rêve qu'il est au bord de la mer, par exemple, alors qu'en réalité, il se trouve dans son lit.

C'était la vision du pull marine qui m'avait suggéré cela, comme si cette couleur faisait également partie de ma *vraie* réalité. Un instant, je m'étais vu nageant dans l'eau bleutée d'une piscine, et j'avais su que c'était *vrai*.

« Vous savez ce que je crois ? » murmura Caroline.

J'étais sûr de le savoir.

« Quand nous serons dans l'eau, délire et réalité seront au même niveau, identiques. Il faudra bien alors que le faux cède la place au vrai. Et nous allons nous réveiller, nous réveiller pour de bon... »

Elle avait eu la même vision que moi, subliminale, de la réalité.

« C'est pas très prudent de dormir dans une piscine », grommela Barbillon ; mais nous sûmes qu'il avait compris lui aussi. La joie irradiait son visage bourru tandis que des larmes lui picotaient les yeux.

Je tenais toujours Caroline dans mes bras. Ce fut alors plus fort que moi. Je la pressai davantage et l'embrassai. Non seulement elle ne me refusa pas ses lèvres, mais je sentis ses mains se nouer sur ma nuque.

« Oh, Caroline !... »

Je la fis pivoter et l'entraînai dans une sorte de valse, riant et pleurant à la fois.

« Arrête, Antoine ! » Mais elle riait également, gagnée par l'euphorie.

Bertrand nous rejoignit.

« Je peux aussi, mam'zelle Caro ? »

Souriante, elle lui tendit la joue. Il y plaqua un gros baiser sonore ; puis, tous les trois nous tenant par la main, nous entamâmes une folle farandole, beuglant comme des fous :

C'est plein de chlore au fond de la piscine
On a un pull marine
Le pull à Caroline !

Seul l'essoufflement eut raison de nous.

Nous nous écroulâmes hors d'haleine parmi les cacahuètes, et l'euphorie nous quitta subitement, comme elle nous avait gagnés. Nous avions les berlingots de javel, le pull, les boîtes à sardines ne manquaient pas ; et rien n'était changé. Sauf que maintenant nous avions soif.

Je recrachai la cacahuète que j'avais machinalement portée à ma bouche. Elle avait un goût âcre.

Dans la danse, la natte de Caroline s'était échevelée et son pansement s'était défait.

« Et maintenant ? soupira-t-elle.

— On va se baigner, répondit Barbillon.

— Mais y'a pas de piscine ! gémit-elle. Vous êtes aveugles ou quoi ? *Y'a pas* de piscine, ça crève les yeux ! Vous avez vu où nous sommes ? »

D'un geste pathétique, elle désigna la décharge autour de nous, grise et noire, apparemment sans limite. Dans le ciel, le soleil ne s'était toujours pas levé ; c'était toujours le même petit matin blême et blafard. Quelque chose semblait bloqué, éternellement au point de départ.

« Et puis merde, je fais comme Bertrand ! Autant être carrément à poil ! »

Rageusement, elle retira son pull et me le lança à la figure. Je le reçus dans les yeux, et un court instant, je ne vis plus rien.

Puis je vis enfin clair.

« Nous sommes des ânes ! m'écriai-je. Ça crève effectivement les yeux ! Mais comme c'était sous notre nez, nous le voyions pas ! La voilà, votre piscine !... »

Et je leur désignai l'arène à quelques centaines de mètres de là, au-delà des frigos, silhouette massive et solitaire.

« C'est son tour de péter les plombs, grogna Barbillon.

— Mais c'est une arène, ce n'est pas une piscine ! émit Caroline.

— Et alors ? Imagine-la pleine d'eau, tu vois une différence ?

— Je veux dire : ce n'est pas une *vraie* piscine. Et puis il y a les aveugles, ajouta-t-elle, effrayée d'avoir à nouveau à se frotter à leurs épées.

— Justement, c'est bien la preuve. Tu viens de dire toi-même qu'il fallait être aveugle pour voir une piscine là où il n'y en a pas.

— Alors, tu crois qu'ils sont réellement aveugles ?

— Je l'espère, Caroline. Je l'espère sincèrement pour nous trois, parce que sinon, il va encore y avoir du vilain... Tiens, remets ton pull, tu frisonnes. »

Tandis quelle se revêtait et que Barbillon rechaussait ses palmes, je me chargeai du sac de chlore. En chemin, nous glanâmes autant de boîtes à sardines que possible.

Quand nous débouchâmes sur le sable, ayant réemprunté le passage voûté, peu de chose avait changé dans l'arène – peu de chose, mais suffisamment pour nous autoriser les plus grands espoirs. Sur les gradins, les aveugles étaient maintenant vêtus de longs maillots de bain, des maillots à rayures comme dans les années 1900.

À notre entrée, ils se remirent à frapper le sol de leurs cannes.

« Vite ! Dépêchons-nous ! »

Avec le bord coupant des boîtes de conserve, nous éventrâmes les berlingots et en répandîmes le contenu sur le sol, dessinant çà et là des 8.

« Voilà, haletai-je, tandis qu'une odeur piquante me montait aux yeux, c'est plein de chlore partout. Les boîtes, maintenant ! »

Nous les répartîmes pareillement sur le sol.

« Caroline, ton pull ! »

Elle s'en dévêtit à nouveau et me le tendit.

« Non, dis-je, à toi l'honneur !

— Vite ! urgea Barbillon. Ils s'agitent ! »

Les aveugles se démenaient maintenant avec une telle cadence qu'on aurait dit le bruit de la pluie s'abattant sur une verrière.

Caroline jeta le pull devant elle.

Il retomba sur le sol, petit tas chiffonné parmi les flaques de javel, et nous entendîmes comme un crachotement.

L'eau se mit à couler.

Par toutes les rostres de l'enceinte, comme autant de gargouilles ou de robinets, elle se déversa dans l'arène, se mélangeant au chlore, bousculant les frêles esquifs des boîtes à sardines, et commença à monter...

Logiquement, elle aurait dû repartir par le passage voûté, comme par une bonde ; mais nous tenions trop à notre victoire pour nous inquiéter de la logique ; et le fait ne choqua personne.

L'eau monta donc, monta, monta.

Les aveugles étaient devenus si frénétiques qu'on n'aurait plus dit la pluie, mais le bruit de la grêle s'abattant sur une verrière.

L'eau montait toujours.

Caroline en eut bientôt plein ses bottes, qu'elle retira pour s'alléger. Barbillon se débarrassa également de ses palmes, doutant qu'elles soient finalement à son avantage ; et pour ne pas être en reste, je retirai mon imperméable. Épaule contre épaule, nous attendîmes.

L'eau continuait de monter.

Nous en eûmes bientôt à la taille, puis à la poitrine, puis au menton...

Et ce fut la tasse.

La vraie, la grande tasse.

Battant des bras, je parvins à émerger, suffoquant, ahanant. L'eau était fortement javellisée et les yeux me brûlaient. Dès que j'eus repris un minimum de respiration, je nageai à grandes brassées vers le bord de la piscine et m'y hissai, l'eau dégoulinant de mon slip de bain bleu marine.

Dehors, il grêlait ; et le toit de la piscine couverte, une immense verrière, résonnait d'une rumeur saccadée. Il me fallut un certain temps pour réaliser que j'avais eu une sorte de... de malaise – et que c'était fini.

Dieu merci ! J'avais failli me noyer !

Puis je vis Caroline, qui s'accrochait elle aussi au bord de la piscine, à quelque pas de moi, et s'y hissait, sculpturale dans son maillot mouillé – un maillot bleu sombre.

Elle s'allongea sur le carrelage et y demeura pantelante, les yeux fermés.

Bertrand Barbillon sortit le dernier. Il avait lui aussi un maillot bleu marine ; et ce fut alors que je doutai, avec un affreux pincement au cœur – que je doutai que tout ceci n'ait été simplement qu'une sorte de malaise...

Passant près de moi, un surveillant me demanda avec sollicitude :

« Vous allez bien, monsieur ?

— C'est plein de chlore au fond de la piscine, dis-je.

— Oh, pas seulement au fond. Bien partout. C'est mélangé.

— Oui, naturellement. Vous avez raison. »

Il avait forcément raison.

Je m'approchai de Caroline, mais sans oser la toucher, de peur qu'elle ne me prît à nouveau pour un yaourt tentaculaire.

« Ça va, mademoiselle Chevalier ? »

Elle ouvrit les yeux et me dévisagea sans ciller, impénétrable.

« Oh, monsieur Amelin, vous êtes aussi à la piscine ? Je crois qu'il grêle, dehors. Heureusement que c'est couvert. Bon, d'ailleurs, j'en ai assez. Je rentre... »

Elle se releva, et sans rien ajouter, s'éloigna vers les vestiaires. Quant à Barbillon, il venait tout juste de nous apercevoir. Il en demeura figé, incertain – la même incertitude qu'il m'avait tout de même semblé déceler dans les yeux de Caroline l'instant auparavant. Il fila lui aussi sans demander son reste.

La tête vide, je m'assis sur une borne-plongeoir et demeurai longtemps à contempler les clapotis de l'eau bleuâtre.

Un rêve. Tout n'avait été qu'un mauvais rêve.

En rentrant chez moi, j'eus l'horrible surprise de découvrir que ma traduction avait disparu. L'original était toujours là, dans un tiroir, mais aucune trace du travail déjà accompli. Irène de Montcourt me donnerait sûrement encore quelques jours, mais au prix de quelle humiliation ! Elle adorait me voir trembler comme un petit garçon dans l'attente d'une punition.

Le désespoir au cœur, je me remis à la tâche. J'y consacrai le reste de la journée, la nuit entière, et tout le lendemain. Je travaillai coupé de tout, sans radio, sans musique, des boules quiès dans les oreilles.

Puis, au jour dit, je me présentai au bureau de la belle égyptienne.

« Félicitations, mon petit Antoine ! Je ne vous aurais pas cru capable de respecter un délai. C'était prévu pour le 12, vous n'avez pas un jour de retard. »

J'ai toujours vécu sans calendrier, que je considère comme un pitoyable rabâchage d'année en année. Celui de la prêtresse, avec ses chiffres rouges, me fit l'effet d'un coup de poing.

Jeudi 12 avril.

Le lendemain matin, vendredi 13, je demeurai au lit sans bouger. Le téléphone sonna vers huit heures, je ne décrochai pas. Vers dix heures, je réprimai l'envie de descendre chercher mon courrier. Je connaissais déjà le montant de mon découvert. J'entendis le bruit de l'ascenseur s'arrêtant à l'étage, appelé par Caroline.

Vers midi, je trouvai ce qu'il me fallait : relique de mes années camping, un solide maillet en bois. J'en connaissais un qui avait intérêt à avoir la tête dure.

Et les heures s'écoulèrent avec une insupportable lenteur.

Vint enfin le soir.

Vers neuf heures et demie, largement en avance, je me postai derrière la porte, et attendis.

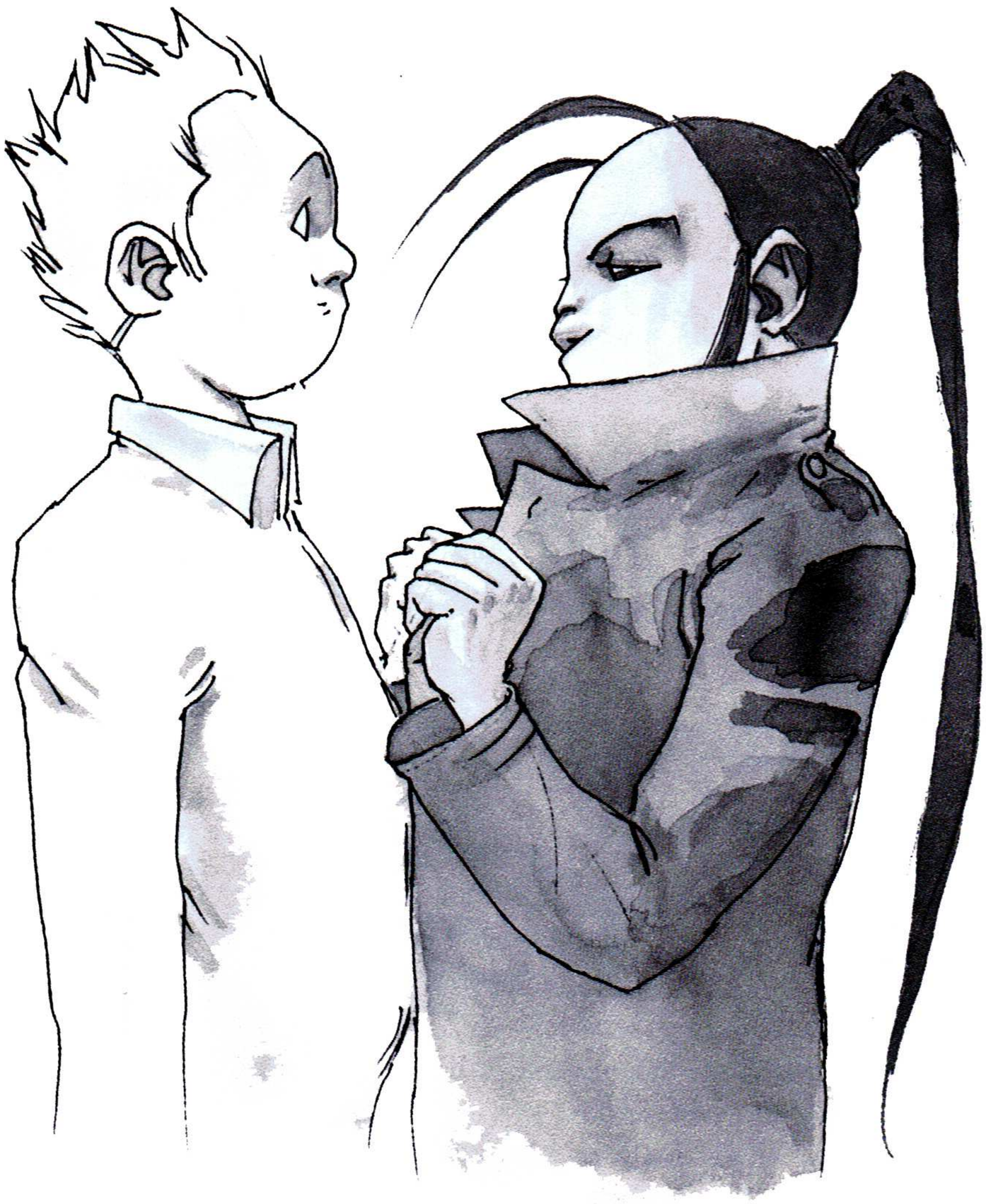
Dix heures moins le quart... Moins dix... Moins cinq...

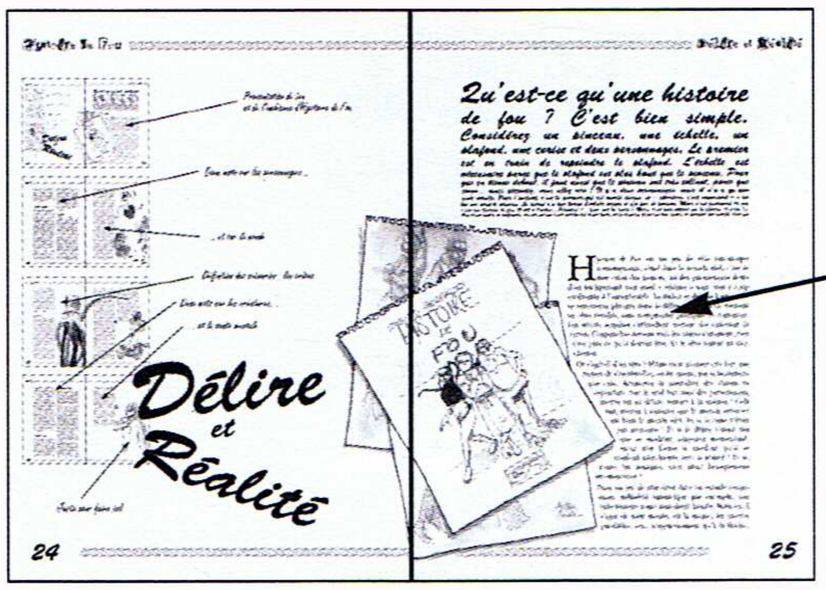
Dring...

C'était Caroline, pieds nus, en imperméable.

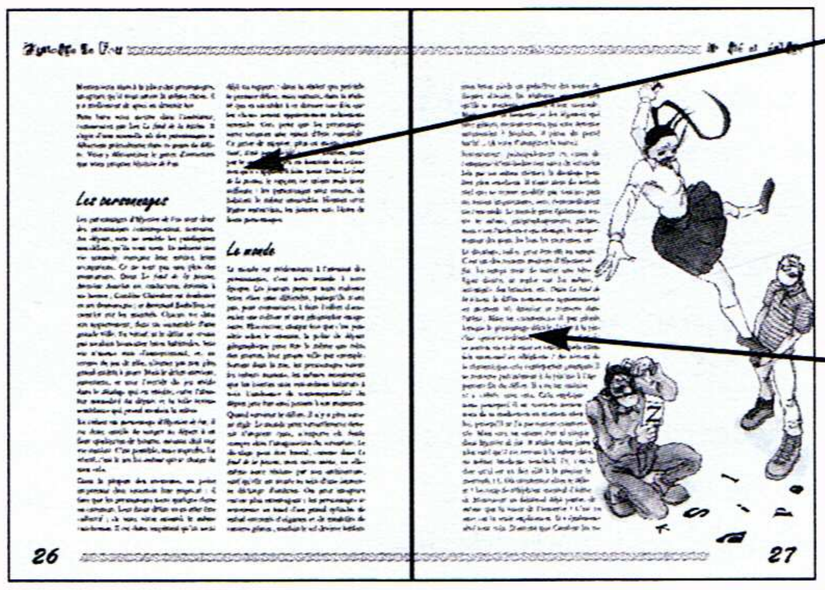
« Je peux entrer, Antoine ?

— Caroline ? Qu'est-ce qui vous arrive ?... Mais je vous en prie, entrez, débarrassez-vous... »
Je lui désignai le porte-manteau, elle me gratifia d'un regard entre les cils.
« Si vous voulez, Antoine, mais je vous préviens : je n'ai rien en dessous. »
Caroline ! Une boule me noua la gorge.
« Je voulais vous dire... Sans vous, on ne s'en serait jamais tiré, l'autre jour, à... (elle hésita) ... à la piscine. Si vous n'aviez pas été assuré, on serait toujours dans la décharge, à boulotter des cacahuètes. Ou bien les aveugles nous auraient tous... »
Elle s'interrompit pour défaire le dernier bouton.
« Caroline !
— Mégaphone, chuchota-t-elle.
— Pharaon... »



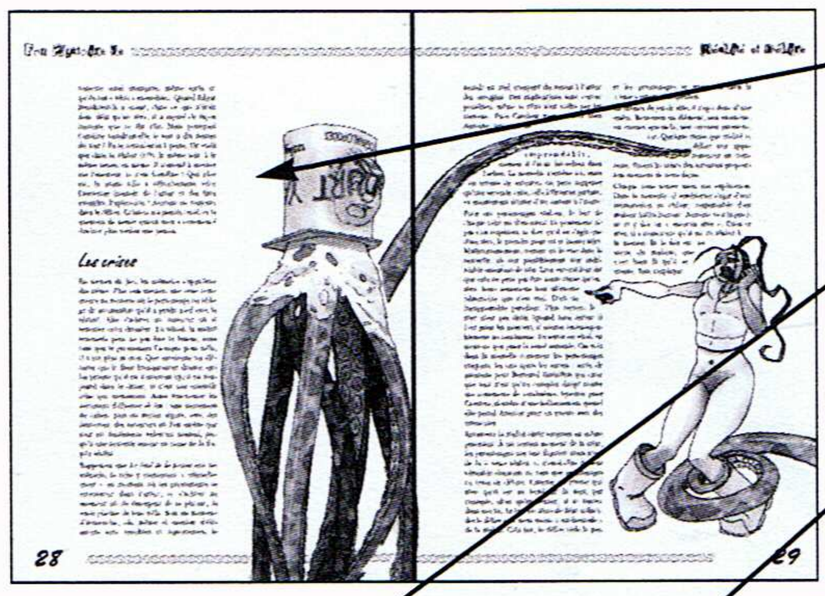


Présentation du jeu
et de l'ambiance d'Hystoire de Fou



Deux mots sur les personnages...

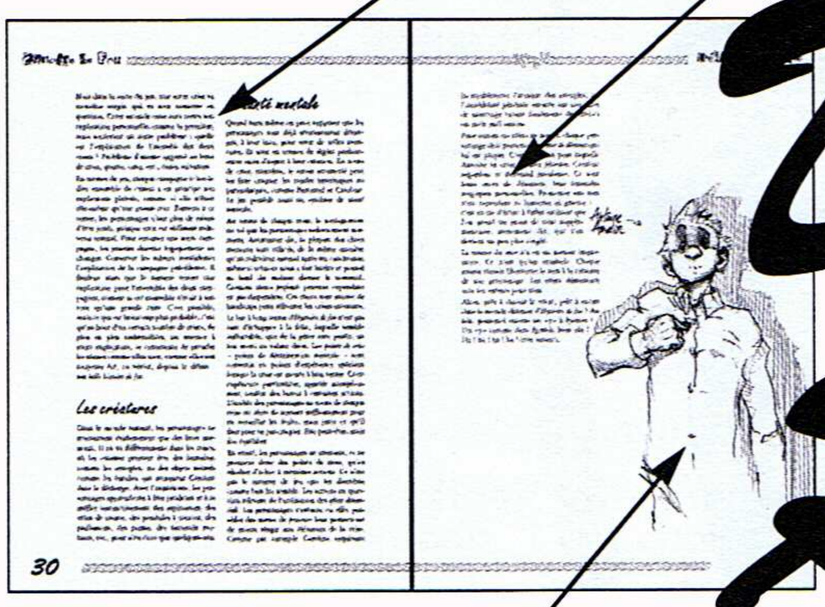
... et sur le monde



Définition des scénarios : les crises

Deux mots sur les créatures...

... et la santé mentale



Juste pour faire joli

Délire et Réalité

Qu'est-ce qu'une histoire de fou ? C'est bien simple.

Considérez un pinceau, une échelle, un plafond, une cerise et deux personnages. Le premier est en train de repeindre le plafond. L'échelle est nécessaire parce que le plafond est plus haut que le pinceau. Pour que ça tienne debout, il faut aussi que le pinceau soit très collant, parce que sinon... mais attendez, vous allez rire ! Il y a deux personnages, mais il n'y a qu'une seule échelle. Pour l'instant, c'est le premier qui est monté dessus, et – attention, c'est important – c'est lui qui tient le pinceau. Le second n'a pas besoin d'échelle puisqu'il n'a pas de pinceau. Mais c'est justement là que c'est une histoire de fou. Il dit à l'autre... Comment ? À quoi sert la cerise ? Mais, c'est pour mettre sur le gâteau, eh fada !... Une cerise confite de préférence, non pas qu'une cerise fraîche soit moins bonne, mais imaginez qu'on soit hors saison, en décembre par exemple alors que

Hystoire de Fou est un jeu de rôle fantastique contemporain, situé dans le monde réel, c'est-à-dire celui des joueurs, où des personnages dotés d'un background tout aussi « réaliste » sont tout à coup confrontés à l'inexplicable. La réalité se dérobe à eux et ils se retrouvent plongés dans le délire, comme s'ils vivaient un rêve éveillés, sans comprendre pourquoi ni comment. Les vérités acquises s'effondrent comme des châteaux de cartes, l'impossible devient vrai, les objets s'animent, rien n'est plus ce qu'il devrait être. Et le rêve tourne au cauchemar.

Or s'agit-il d'un rêve ? Même en se pinçant très fort, pas moyen de s'en réveiller, ou du moins, pas si facilement que cela. Retrouver la normalité des choses va cependant être le seul but *sensé* des personnages, mettre fin au délire, rentrer à la maison ! Cela fait, restera à s'assurer que le monde retrouvé est bien le monde réel. Et si la crise n'était pas terminée ? Et si le délire n'avait fait que se modifier, adoptant momentanément une forme si anodine qu'il se confond subtilement avec la réalité ? Et si, jetant les masques, tout allait brusquement recommencer ?

Dans un jeu de rôle situé dans un monde imaginaire, médiéval fantastique par exemple, une telle histoire serait sans doute banale. Mais ici, il s'agit de *notre* monde, où la magie, les univers parallèles, etc., n'appartiennent qu'à la fiction.

Mettez-vous alors à la place des personnages, imaginez qu'il vous arrive la même chose, il y a réellement de quoi en devenir fou.

Pour bien vous mettre dans l'ambiance, commencez par lire *Le fond de la piscine*. Il s'agit d'une nouvelle où des personnages se débattent précisément dans ce genre de délire. Vous y découvrirez le genre d'aventures que vous propose *Hystoire de Fou*.

Les personnages

Les personnages d'*Hystoire de Fou* sont donc des personnages contemporains, normaux. Au départ, rien ne semble les prédisposer aux délires qu'ils vont vivre. Ils mènent une vie normale, exerçant leur métier, leurs occupations. Ce ne sont pas non plus des aventuriers. Dans *Le fond de la piscine*, Antoine Amelin est traducteur, écrivain à ses heures ; Caroline Chevalier est étudiante en art dramatique ; et Bertrand Barbillon est camelot sur les marchés. Chacun vit dans son appartement, dans un immeuble d'une grande ville. En vérité, si le délire ne venait pas soudain bousculer leurs habitudes, leur vie n'aurait rien d'exceptionnel, et, en termes de jeu de rôle, n'aurait pas non plus grand intérêt à jouer. Mais le délire survient, justement, et tout l'intérêt du jeu réside dans le *décalage* qui en résulte, entre l'absolue normalité du départ et la folle invraisemblance qui prend soudain la relève.

En créant un personnage d'*Hystoire de fou*, il est donc inutile de songer au départ à en faire quelqu'un de bizarre, menant déjà une vie insolite. C'est possible, mais superflu. En vérité, c'est le jeu lui-même qui se charge de tout cela.

Dans la plupart des aventures, un point important doit toutefois être respecté : il faut que les personnages aient quelque chose en commun. Leur futur délire va en effet être collectif ; ils vont vivre *ensemble* le même cauchemar. Il est donc impératif qu'ils aient déjà un rapport : dans la réalité qui précède le premier délire, mais surtout, dans la réalité qui va succéder à ce dernier une fois que les choses seront apparemment redevenues normales. Ceci pour que les personnages aient toujours une raison d'être ensemble. Ce genre de rapport, plus ou moins important, n'est pas décidé par les joueurs, mais par le meneur de jeu en fonction des scénarios qu'il s'apprête à faire jouer. Dans *Le fond de la piscine*, le rapport est mince mais juste suffisant : les personnages sont voisins, ils habitent le même immeuble. Hormis cette légère restriction, les joueurs sont libres de leurs personnages.

Le monde

Le monde est évidemment à l'avenant des personnages, c'est *notre* monde à *notre* époque. Les joueurs peuvent ainsi endosser leurs rôles sans difficulté, puisqu'ils n'ont pas, pour commencer, à faire l'effort d'assimiler une culture et une géographie imaginaire. Plus encore, chaque fois que c'est possible selon le scénario, le point de départ géographique peut être le même que celui des joueurs, leur propre ville par exemple. Sortant dans la rue, les personnages voient les mêmes maisons, les mêmes monuments que les joueurs sont eux-mêmes habitués à voir. L'ambiance de contemporanéité du départ peut être ainsi poussée à son maximum.

Quand survient le délire, il n'y a plus aucune règle. Le monde peut virtuellement devenir n'importe quoi, n'importe où. Seule compte alors l'imagination du scénariste. Le décalage peut être brutal, comme dans *Le fond de la piscine*, avec cette arène, en elle-même assez réaliste par son architecture, sauf qu'elle est située au sein d'une immense décharge d'ordures. On peut imaginer encore plus extravagant : les personnages se retrouvent au fond d'un grand cylindre de métal entourés d'oignons et de rondelles de carottes géants ; soudain le sol devient brûlant

sous leurs pieds où grésillent des sortes de flaques d'huile. Ils réalisent avec horreur qu'ils se trouvent au fond d'une casserole. Mais est-ce la casserole et les légumes qui sont géants, ou sont-ce eux qui sont devenus minuscules ? Soudain, il pleut du persil haché... (À vous d'imaginer la suite.)

Inversement, principalement en cours de campagne (c'est-à-dire une suite de scénarios liés par un même thème), le décalage peut être plus insidieux. Il s'agit alors du monde réel qui se trouve modifié par touches plus ou moins importantes, avec éventuellement un crescendo. Le monde peut également rester le même, géographiquement parlant, mais c'est l'ambiance qui change, le comportement des gens, les lois, les coutumes, etc.

Le décalage, enfin, peut être dû au temps. C'est un des ressorts majeurs d'*Hystoire de fou*. Le temps cesse de suivre une bête ligne droite, se replie sur lui même, accomplit des boucles, etc. Dans *Le fond de la piscine*, le délire commence apparemment au moment où Antoine se retrouve dans l'arène. Mais ne commence-t-il pas plutôt lorsque le personnage décide d'aller à la piscine « pour se redonner du moral » au lieu de se mettre tout de suite au travail après s'être fait sermonné au téléphone ? Au niveau de la chronologie, cela expliquerait pourquoi il se retrouve précisément à la piscine à l'apparente fin du délire. Il a eu un malaise et a « rêvé » tout cela. Cela explique aussi pourquoi il ne retrouve aucune trace de sa traduction en rentrant chez lui, puisqu'il ne l'a pas encore commencée. Mais tout ne saurait être si simple dans *Hystoire de fou*. Il réalise deux jours plus tard qu'il est revenu à la même date, au même fatidique vendredi 13, c'est-à-dire qu'il est en fait allé à la piscine le mercredi 11. Où commence alors le délire ? Le coup de téléphone matinal d'Irène de Montcourt en faisait-il déjà partie, de même que la visite de l'assureur ? C'est en tout cas la seule explication. Il a également rêvé tout cela. D'autant que Caroline lui est

toujours aussi étrangère, même après ce qu'ils ont « vécu » ensemble... Quand Edgar Bronkovitch a sonné, dans ce qui n'était donc déjà qu'un rêve, il a espéré de façon insensée que ce fût elle. Mais pourquoi Caroline viendrait-elle le voir à dix heures du soir ? Ils se connaissent à peine. Or voilà que dans la réalité (???), le même soir, à la même heure, on sonne. Il s'attend à tomber sur l'assureur, et c'est Caroline ! Qui plus est, la jeune fille a effectivement vécu l'aventure insensée de l'arène et des faux aveugles. Explication ? Antoine est toujours dans le délire. Celui-ci n'a jamais cessé, et la question de savoir quand tout a commencé devient plus tordue que jamais.

Les crises

En termes de jeu, les scénarios s'appellent des crises. Plus exactement, une crise commence au moment où le personnage est obligé de reconnaître qu'il a perdu pied avec la réalité. Elle s'achève au moment où il retrouve cette dernière. En vérité, la réalité retrouvée peut ne pas être la bonne, mais tant que le personnage l'accepte pour telle, il n'est plus *en crise*. Que survienne un élément qui le fasse brusquement douter, qui lui prouve qu'il est à nouveau (qu'il est toujours) dans le délire, et c'est une nouvelle crise qui commence. Ainsi fonctionne les aventures d'*Hystoire de fou* : une succession de crises, plus ou moins aiguës, avec des *inter-crises*, des moments où l'on espère que tout est finalement redevenu normal, jusqu'à une nouvelle remise en cause de la fragile réalité.

Supposons que *Le fond de la piscine* soit un scénario, la crise y commence « officiellement » au moment où les personnages se retrouvent dans l'arène, et s'achève au moment où ils émergent de la piscine, la vraie piscine de leur ville. Suit un moment d'inter-crise, où, même si nombre d'éléments sont troubles et équivoques, le

monde est réel, comparé du moins à l'arène des aveugles. Des explications sont encore possibles, même si elles sont tirées par les cheveux. Puis Caroline vient sonner chez Antoine, nue sous un imperméable, comme il l'était lui-même dans l'arène.

La nouvelle s'achève ici, mais en termes de scénario, on peut supposer qu'une seconde crise, officiellement parlant, va maintenant éclater d'un instant à l'autre.

Pour ces personnages *réalistes*, le but de chaque crise est d'en sortir. Ils pourraient ne pas s'en inquiéter, se dire qu'il ne s'agit que d'un rêve, le prendre pour tel et laisser aller. Malheureusement, comme on le voit dans la nouvelle, ils ont parallèlement une indéniable sensation de *vécu*. Leur mental leur dit que cela ne peut pas être autre chose qu'un rêve, leurs sensations leur affirment néanmoins que c'est vrai. D'où un insupportable paradoxe. Plus encore, le rêve n'est pas drôle (quand bien même il l'est pour les joueurs), il tourne immanquablement au cauchemar. En sortir est vital, ne serait-ce que pour la santé mentale. On voit dans la nouvelle comment les personnages craquent les uns après les autres : accès de paranoïa pour Bertrand Barbillon qui croit que tout n'est qu'un complot dirigé contre son commerce de cacahuètes, hystérie pour Caroline, doublée d'une hallucination quand elle prend Antoine pour un yaourt avec des tentacules.

Retrouver la réalité obéit toujours au même processus. À un certain moment de la crise, les personnages ont une fugitive conscience de la « vraie réalité », c'est-à-dire de leur véritable situation en tant que personnages en train de délirer. *Comme un rêveur qui rêve qu'il est au bord de la mer, par exemple, alors qu'en réalité, il se trouve dans son lit.* Le but est alors de faire coïncider le délire avec cette vision « subliminale » de la réalité. Cela fait, le délire cède le pas, et les personnages se retrouvent dans la « vraie » situation en question.

En termes de jeu de rôle, il s'agit donc d'une quête. Retrouver un élément, une situation, un certain spectacle, une certaine personne, etc. Quelque chose que réalité et délire ont apparemment en commun. Toutes les crises des scénarios proposés fonctionnent de cette façon.

Chaque crise trouve ainsi son explication. Dans la nouvelle, il semblerait s'agir d'une intoxication au chlore, responsable d'un malaise hallucinatoire. Antoine va à la piscine et y fait un « mauvais rêve ». Dans ce rêve, il a conscience qu'il est en réalité à la piscine. Et le fait est, au sortir du malaise, que c'est bien là qu'il se trouve. Tout s'explique.

Mais dans la suite du jeu, une autre crise va toutefois surgir, qui va tout remettre en question. Cette seconde crise aura certes son explication personnelle, comme la première, mais soulevant un autre problème : quelle est l'explication de l'*ensemble* des deux crises ? Problème d'autant aggravé au bout de trois, quatre, cinq, etc., crises suivantes.

En termes de jeu, chaque campagne (c'est-à-dire ensemble de crises) a en principe son explication globale, comme si elle n'était elle-même qu'une *grande crise*. Parvenu à ce terme, les personnages n'ont plus de raison d'être joués, puisque tout est *réellement* redevenu normal. Pour entamer une autre campagne, les joueurs doivent logiquement en changer. Conserver les mêmes invaliderait l'explication de la campagne précédente. Il faudrait alors que le meneur de jeu trouve une explication pour l'ensemble des deux campagnes, comme si cet ensemble n'était à son tour qu'une grande crise. C'est possible, mais ce qui est beaucoup plus probable, c'est qu'au bout d'un certain nombre de crises, de plus en plus embrouillées, on renonce à toute explication, se contentant de prendre les choses comme elles sont, comme elles ont toujours été, en vérité, depuis le début : *une belle histoire de fou*.

Les créatures

Dans le monde normal, les personnages ne rencontrent évidemment que des êtres normaux. Il en va différemment dans les crises, où les *créatures* peuvent être des humains, comme les aveugles, ou des objets animés comme les bandits qui attaquent Caroline dans la décharge. Avec l'expérience, les personnages apprendront à être prudents et à se méfier instinctivement des aspirateurs, des vélos de course, des pendules à coucou, des paillassons, des pizzas, des fauteuils roulants, etc., pour n'en citer que quelques-uns.

La santé mentale

Quand bien même on peut supposer que les personnages sont déjà sérieusement dérangés, à leur insu, pour vivre de telles aventures, ils sont en termes de règles parfaitement sains d'esprit à leur création. En cours de crise, toutefois, le stress accumulé peut les faire craquer, les rendre hystériques ou paranoïaques, comme Bertrand et Caroline. Le jeu possède ainsi un système de santé mentale.

Au terme de chaque crise, le soulagement est tel que les personnages redeviennent normaux. Autrement dit, la plupart des chocs mentaux sont effacés, de la même manière qu'on redevient normal après un cauchemar, même si celui-ci nous a fait hurler et poussé au bord du malaise durant le sommeil. Certains chocs *profonds* peuvent cependant ne pas disparaître. Ces chocs sont autant de handicaps pour affronter les crises suivantes.

Le but à long terme d'*Hystoire de fou* n'est pas tant d'échapper à la folie, laquelle semble inéluctable, que de la gérer avec profit, un fou averti en valant deux. Les *points de crise* – points de détérioration mentale – sont convertis en points d'expérience spéciaux lorsque la crise est menée à bon terme. Cette expérience particulière, appelée *accomplissement*, confère des bonus à certaines actions. L'intérêt des personnages au cours de chaque crise est alors de stresser suffisamment pour en recueillir les fruits, mais juste ce qu'il faut pour ne pas craquer. Fou peut-être, mais fou équilibré.

En vérité, les personnages ne stressent, et ne prennent donc des points de crise, qu'en résultat d'échec à certaines actions. Ce n'est pas le meneur de jeu qui les distribue comme bon lui semble. Les actions en question relèvent de l'utilisation des *effets démentiels*. Les personnages s'avèrent en effet posséder des sortes de *pouvoirs* leur permettant de mieux réagir aux éléments de la crise. Comme par exemple Caroline esquivant

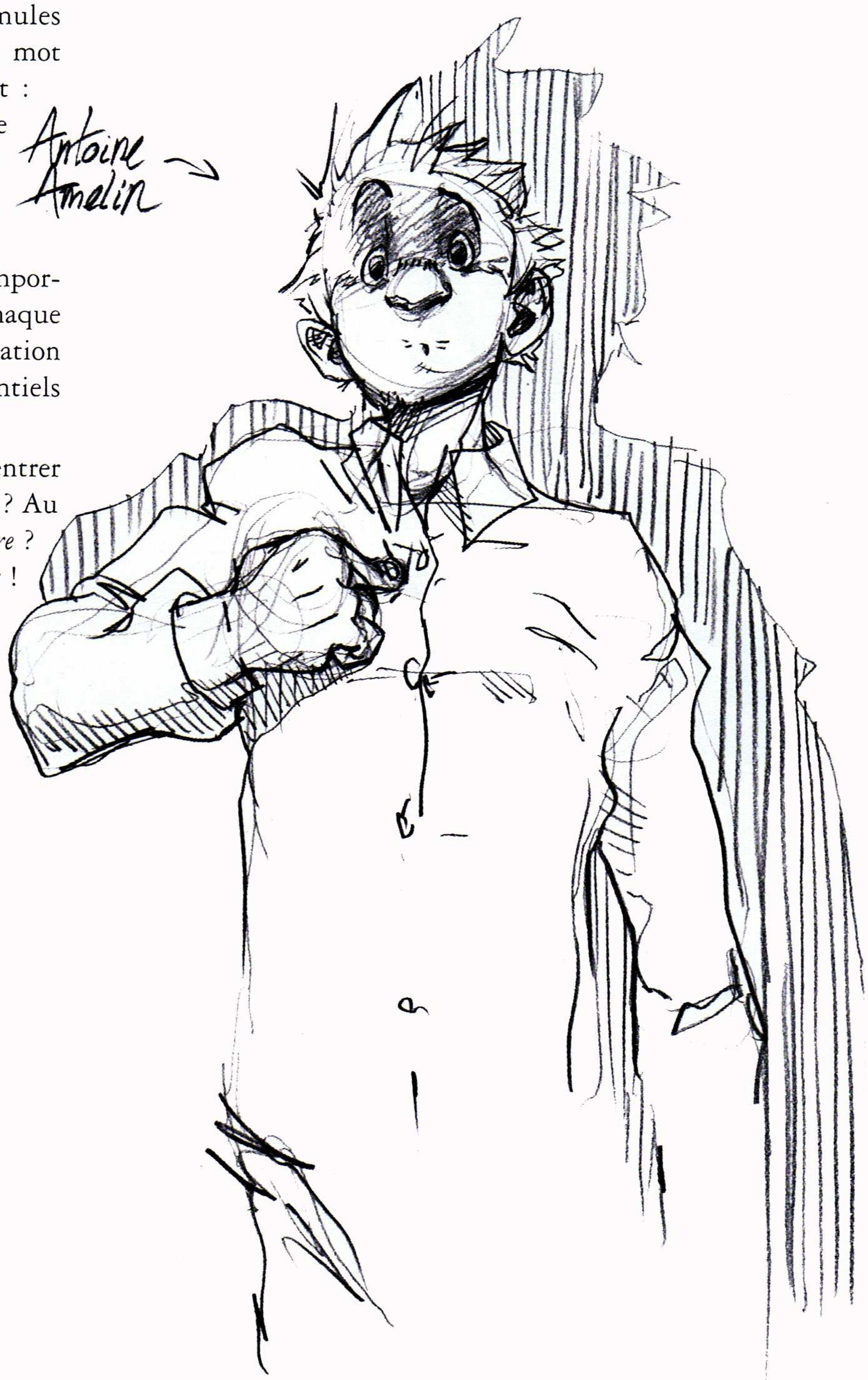
incroyablement l'attaque des aveugles, ou l'incrédulité générale exercée sur son gilet de sauvetage faisant finalement de celui-ci un petit pull marine.

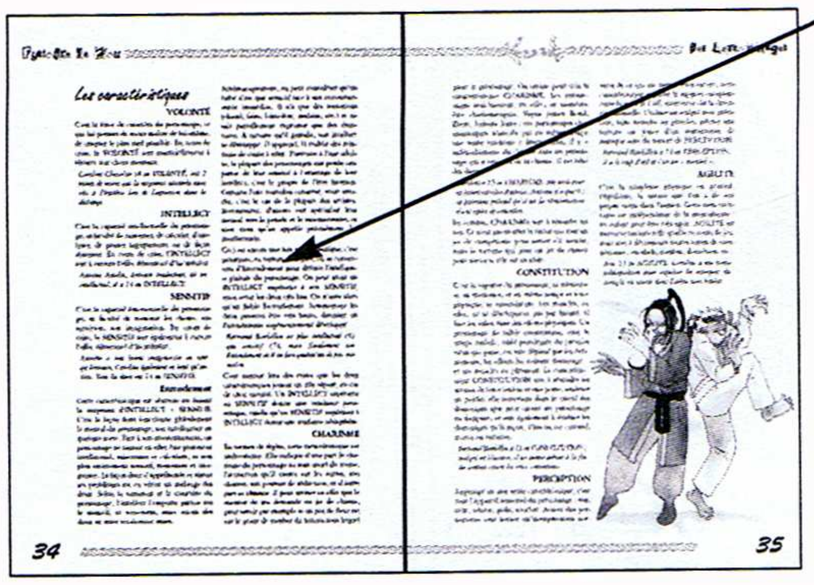
Pour mettre ces effets en œuvre, chaque personnage doit prononcer un *mot de démence* qui lui est propre. C'est la raison pour laquelle Antoine ne cesse de dire *pharaon*, Caroline *mégaphone* et Bertrand *percolateur*. Ce sont leurs mots de démence, leurs formules magiques personnelles. Prononcer son mot n'est cependant ni innocent ni gratuit : c'est en cas d'échec à l'effet souhaité que l'on prend un point de crise supplémentaire, autrement dit, que l'on devient un peu plus cinglé.

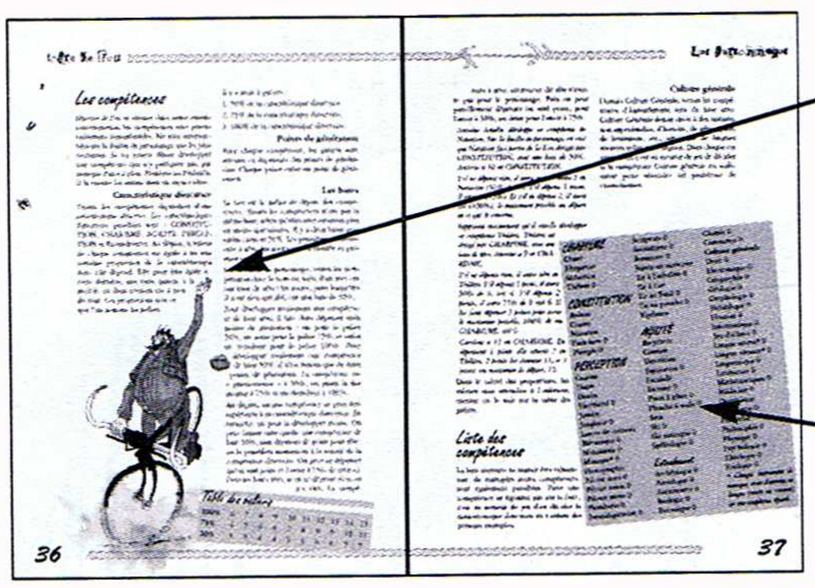
La teneur du mot n'a en soi aucune importance. Ce n'est qu'un symbole. Chaque joueur choisit librement le sien à la création de son personnage. Les effets démentiels sont les mêmes pour tous.

Alors, prêt à choisir le vôtre, prêt à entrer dans le monde délirant d'*Hystoire de fou* ? Au fait, pourquoi mettre un « y » à *hystoire* ? Un « y » comme dans *hystérie*, bien sûr ! Ha ! ha ! ha ! ha ! (rire insane).

Antoine Amelin →



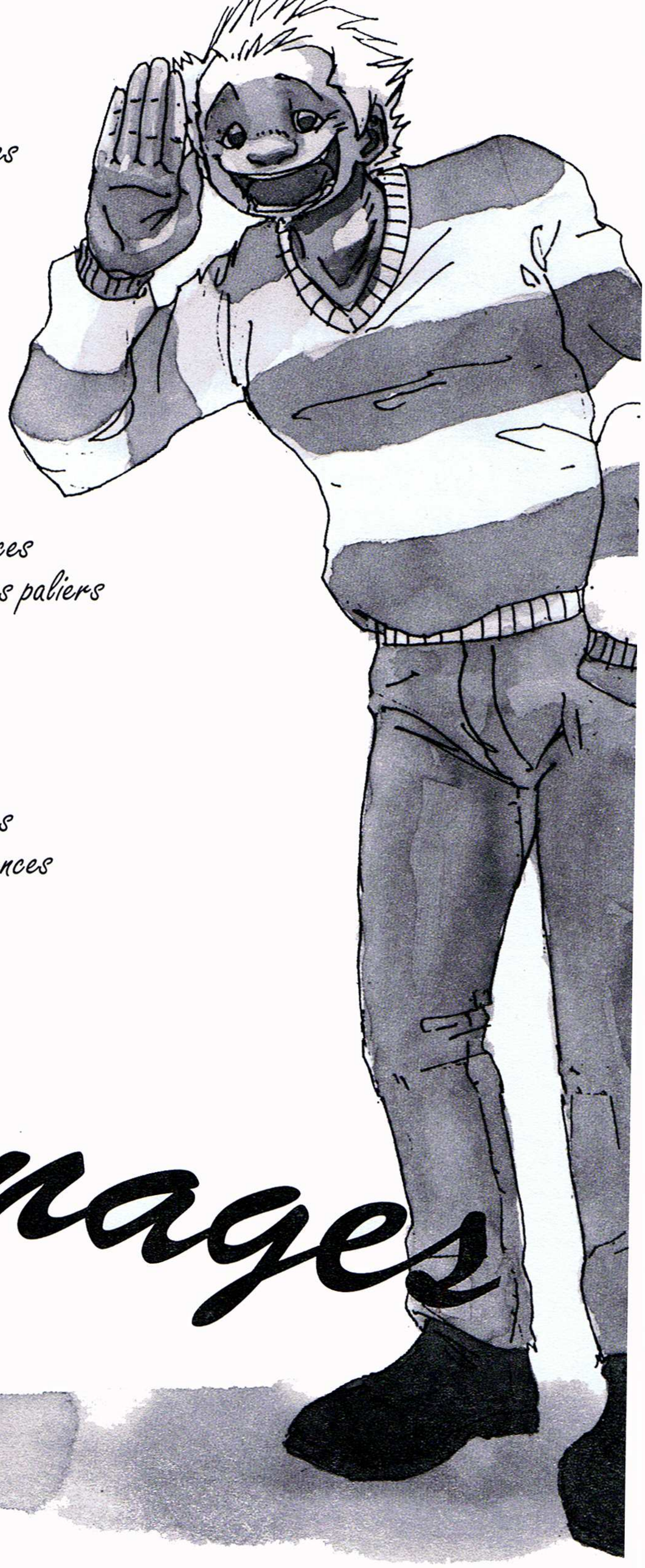




Les huits caractéristiques

Les compétences et la table des paliers

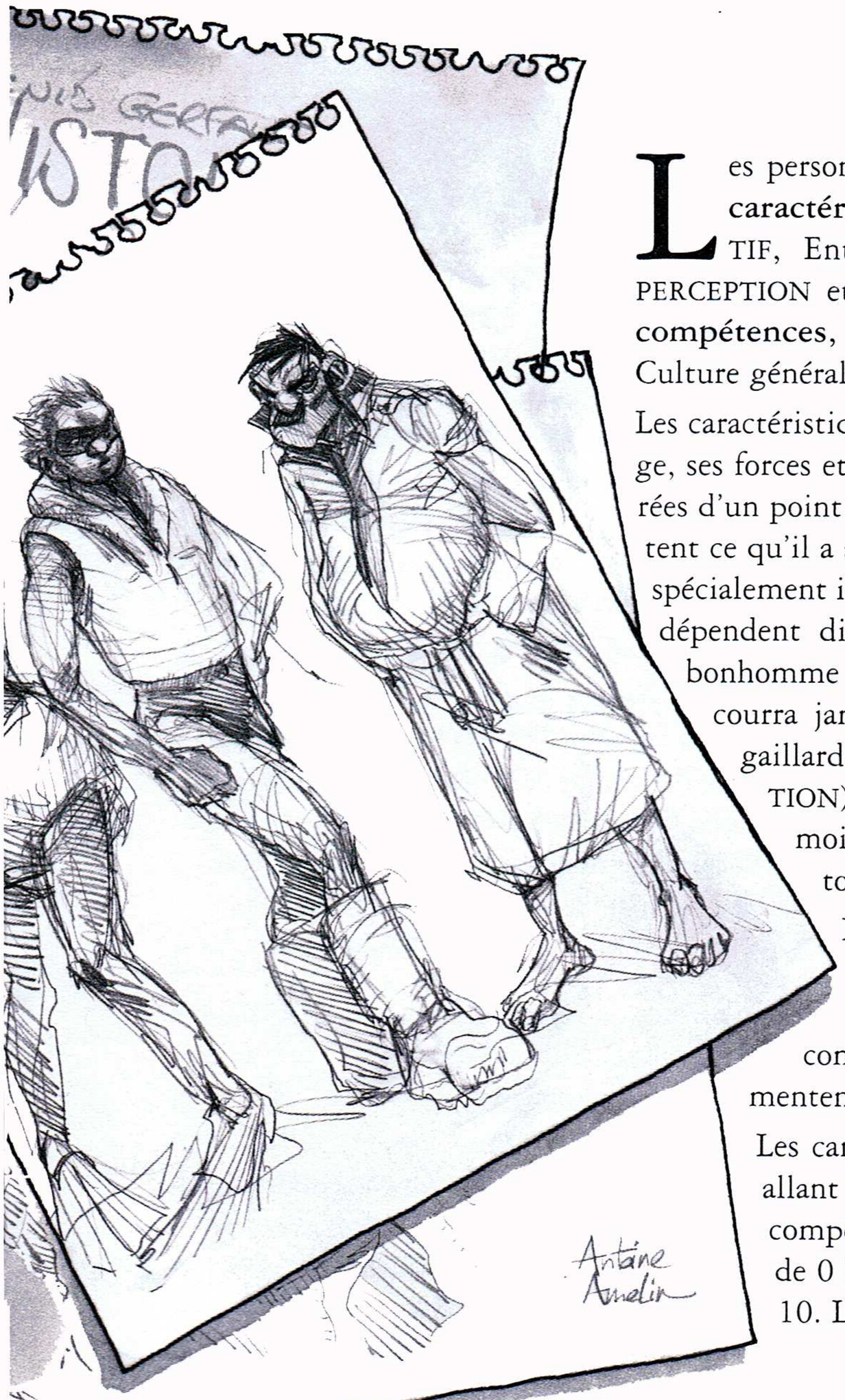
Liste des compétences



Les Personnages

Les personnages sont

importants parce que ce sont eux qui repeignent le plafond avec l'échelle et le pinceau. Il ne faut pas qu'ils soient trop grands ou sinon ils n'auraient pas besoin d'échelle. Il ne faut pas non plus qu'ils soient trop petits parce que même dans ce cas, l'échelle pourrait être trop petite. On pourrait certes changer d'échelle ou prévoir un pinceau avec un très, très long manche, mais pas trop long quand même, parce que si les personnages restent par terre sans monter sur l'échelle, c'est celle-ci qui ne sert plus à rien. Or pour que ça soit drôle – mais si, vous allez rire ! – il faut qu'il y en ait au moins un qui grimpe à l'échelle. Les autres peuvent rester par terre pour commencer. Il est préférable qu'ils ne soient pas trop gourmands, parce que s'ils mangent la cerise directement, on ne pourra plus la mettre sur le gâteau, et ça fait tout de même plus joli quand il y a une cerise sur le gâteau. Toutefois bien que celui



Les personnages d'*Hystoire de Fou* sont définis par 8 **caractéristiques** : VOLONTÉ, INTELLECT, SENSITIF, Entendement, CHARISME, CONSTITUTION, PERCEPTION et AGILITÉ, et par un nombre variable de **compétences**, telles que Course, Combat, Vigilance, Culture générale, etc.

Les caractéristiques représentent le potentiel du personnage, ses forces et ses faiblesses, ses prédispositions considérées d'un point de vue général. Les compétences représentent ce qu'il a appris, les domaines dans lesquels il a plus spécialement investi ses prédispositions. Les compétences dépendent directement des caractéristiques. Un petit bonhomme souffreteux, (faible CONSTITUTION) ne courra jamais aussi vite ni aussi longtemps qu'un gaillard solidement charpenté (forte CONSTITUTION), quand bien même il s'y entraîne ; ou du moins, à entraînement égal, le costaud sera toujours le meilleur.

Les caractéristiques sont définies une fois pour toutes et ne seront jamais modifiées au cours de la carrière du personnage. Les compétences, en revanche, évoluent et augmentent avec l'expérience.

Les caractéristiques sont définies par des valeurs allant de 6 à 15, pour une moyenne de 10. Les compétences sont définies par des valeurs allant de 0 à 20, ce qui situe également la moyenne à 10. Les deux échelles sont donc identiques.

Les caractéristiques

VOLONTÉ

C'est la force de caractère du personnage, ce qui lui permet de rester maître de lui-même, de craquer le plus tard possible. En cours de crise, la VOLONTÉ sert essentiellement à résister aux chocs mentaux.

Caroline Chevalier (8 en VOLONTÉ, soit 2 points de moins que la moyenne) succombe assez vite à l'hystérie lors de l'agression dans la décharge.

INTELLECT

C'est la capacité intellectuelle du personnage, sa faculté de raisonner, de calculer, d'analyser, de penser logiquement ou de façon abstraite. En cours de crise, l'INTELLECT sert à exercer l'effet démentiel d'Incrédulité.

Antoine Amelin, écrivain traducteur, est un intellectuel, il a 14 en INTELLECT.

SENSITIF

C'est la capacité émotionnelle du personnage, sa faculté de ressentir les choses, son intuition, son imagination. En cours de crise, le SENSITIF sert également à exercer l'effet démentiel d'Incrédulité.

Antoine a une bonne imagination en tant qu'écrivain, Caroline également en tant qu'artiste. Tous les deux ont 14 en SENSITIF.

Entendement

Cette caractéristique est obtenue en faisant la moyenne d'INTELLECT + SENSITIF. C'est la façon dont fonctionne globalement le mental du personnage, son intelligence en quelque sorte. Face à son environnement, un personnage ne saurait en effet être purement intellectuel, raisonnant et calculant, ni non plus strictement sensitif, ressentant et imaginant. La façon dont il appréhende et résout ses problèmes est en vérité un mélange des deux. Selon la situation et le caractère du personnage, l'intellect l'emporte parfois sur le sensitif, et vice-versa, mais aucun des deux ne reste totalement muet.

Schématiquement, on peut considérer qu'un bébé n'est que sensitif face à son environnement immédiat. Il n'a que des sensations (chaud, faim, bien-être, malaise, etc.) et ne sait pareillement exprimer que des émotions. À mesure qu'il grandit, son intellect se développe. Il apprend. Il établit des relations de cause à effet. Parvenus à l'âge adulte, la plupart des personnages ont perdu une partie de leur sensitif à l'avantage de leur intellect, c'est le propre de l'être humain. Certains l'ont toutefois conservé, voire enrichi, c'est le cas de la plupart des artistes. Inversement, d'autres ont spécialisé leur mental vers la pensée et le raisonnement, ce sont ceux qu'on appelle précisément les intellectuels.

Ceci est encore une fois très *schématique*, c'est pourquoi, en termes de règles, on se contentera d'Entendement pour définir l'*intelligence* globale du personnage. On peut avoir un INTELLECT supérieur à son SENSITIF, mais avoir les deux très bas. On n'aura alors qu'un faible Entendement. Inversement les deux peuvent être très hauts, donnant un Entendement supérieurement développé.

Bertrand Barbillon est plus intellectuel (9) que sensitif (7), mais finalement son Entendement de 8 en fait quelqu'un de pas très malin.

C'est surtout lors des crises que les deux caractéristiques jouent un rôle séparé, en cas de choc mental. Un INTELLECT supérieur au SENSITIF donne une tendance *paranoïaque*, tandis qu'un SENSITIF supérieur à INTELLECT donne une tendance *schizophrène* (voir *La santé mentale*).

CHARISME

En termes de règles, cette caractéristique est ambivalente. Elle indique d'une part le charisme du personnage au sens usuel du terme, l'attraction qu'il exerce sur les autres, son charme, son pouvoir de séduction, et d'autre part sa **chance**. Il peut arriver en effet que le meneur de jeu demande un jet de chance, pour savoir par exemple si un pot de fleur est

sur le point de tomber du balcon sous lequel passe le personnage. On utilise pour cela la caractéristique CHARISME. Les personnages malchanceux, en effet, ne sauraient être charismatiques. Voyez James Bond, Zorro, Indiana Jones : ces personnages charismatiques n'ont-ils pas en même temps une veine insolente ? Inversement, il y a indéniablement du charme dans un personnage qui a toujours de la chance. Il est béni des dieux.

Caroline a 15 en CHARISME, très utile pour sa future carrière d'actrice. Antoine n'a que 9 : sa patronne prétend qu'il est la réincarnation d'une espèce de cancrelat.

En combat, CHARISME sert à résoudre les tirs. Ce n'est pas en effet le tireur qui joue un jet de compétence pour savoir s'il touche, mais la victime qui joue un jet de chance pour savoir si elle est touchée.

CONSTITUTION

C'est la vigueur du personnage, sa robustesse, sa résistance, et en même temps sa force physique, sa musculature. Les muscles, en effet, ne se développent pas par hasard. Il faut les aider, faire des efforts physiques. Un personnage de faible constitution, tout le temps malade, cible privilégiée du premier virus qui passe, est vite dépassé par les événements, les efforts lui coûtent davantage et ses muscles en pâtissent. La caractéristique CONSTITUTION sert à résoudre les actions de force (enfoncer une porte, soulever un poids), elle intervient dans le calcul des dommages que peut causer un personnage en frappant, et sert également à évaluer les dommages qu'il reçoit. Plus on est costaud, mieux on encaisse.

Bertrand Barbillon a 15 en CONSTITUTION ; malgré ses blessures, il est encore debout à la fin du combat contre les trois « monstres ».

PERCEPTION

Regroupé en une seule caractéristique, c'est tout l'appareil sensoriel du personnage : vue, ouïe, odorat, goût, toucher. Acuité des perceptions tout autant qu'interprétation correcte de ce qui est perçu. Plus encore, cette caractéristique englobe le rapport complexe entre la *main* et l'*œil*, autrement dit la dextérité manuelle. Utiliser un scalpel avec précision, faire mouche au pistolet, piloter une voiture ou jouer d'un instrument de musique sont du ressort de PERCEPTION.

Bertrand Barbillon a 14 en PERCEPTION, il a le coup d'œil et c'est un « manuel ».

AGILITÉ

C'est la souplesse physique en général, l'équilibre, la notion que l'on a de son propre corps dans l'espace. Cette caractéristique est indépendante de la musculature : un enfant peut être très agile. AGILITÉ est rarement utilisée telle quelle en cours de jeu, mais sert à déterminer toutes sortes de compétences : escalade, combat, discrétion, etc.

Avec 13 en AGILITÉ, Caroline a une bonne prédisposition pour esquiver les attaques des aveugles ou sauter dans l'arène sans tomber.

Les compétences

Hystoire de Fou se situant dans notre monde contemporain, les compétences sont potentiellement innombrables. Ne sont mentionnées sur la feuille de personnage que les plus courantes. Si un joueur désire développer une compétence qui n'y préfigure pas, par exemple *Patin à glace, Plomberie* ou *Philatélie,* il la rajoute lui-même dans un espace libre.

Caractéristique directrice

Toutes les compétences dépendent d'une *caractéristique directrice.* Les caractéristiques directrices possibles sont : CONSTITUTION, CHARISME, AGILITÉ, PERCEPTION et Entendement. Au départ, la valeur de chaque compétence est égale à une certaine proportion de la caractéristique dont elle dépend. Elle peut être égale à cette dernière, aux trois quarts, à la moitié, ou dans certains cas à rien du tout. Ces proportions sont ce que l'on nomme les *paliers.*

Il y a ainsi 3 paliers :

- 50% de la caractéristique directrice.
- 75% de la caractéristique directrice.
- 100% de la caractéristique directrice.

Points de génération

Pour chaque compétence, les paliers sont atteints en dépensant des points de génération. Chaque palier coûte un point de génération.

Les bases

La *base* est le palier de départ des compétences. Toutes les compétences n'ont pas la même base, selon qu'elles sont estimées plus ou moins spécialisées. Il y a deux bases possibles : zéro et 50%. Les premières commencent à zéro, les autres sont d'emblée au premier palier.

Sur la feuille de personnage, toutes les compétences dont le nom est suivi d'un zéro ont une base de zéro ; les autres, pour lesquelles il n'est rien spécifié, ont une base de 50%.

Pour développer totalement une compétence de base zéro, il faut donc dépenser trois points de génération : un pour le palier 50%, un autre pour le palier 75%, et enfin un troisième pour le palier 100%. Pour développer totalement une compétence de base 50%, il n'est besoin que de deux points de génération. La compétence est « gratuitement » à 50%, un point la fait monter à 75% et un deuxième à 100%.

Au départ, aucune compétence ne peut être supérieure à sa caractéristique directrice. En revanche, on peut la développer moins. On peut laisser telle quelle une compétence de base 50%, sans dépenser de point pour elle : on la possédera néanmoins à la moitié de la caractéristique directrice. On peut ne dépenser qu'un seul point et l'avoir à 75% de celle-ci. Pour les bases zéro, si on ne dépense rien, on n'a rien. La compé-

Table des paliers

100%	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
75%	4	5	6	6	7	8	9	9	10	11
50%	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7

tence reste à zéro, autrement dit elle n'existe pas pour le personnage. Puis on peut pareillement dépenser un seul point, pour l'avoir à 50%, ou deux pour l'avoir à 75%.

Antoine Amelin développe sa compétence de Natation. Sur la feuille de personnage, on voit que Natation fait partie de la liste dirigée par CONSTITUTION, avec une base de 50%. Antoine a 10 en CONSTITUTION.

S'il ne dépense rien, il aura tout de même 5 en Natation (50% de 10). S'il dépense 1 point, il aura 7 (75%). Et s'il en dépense 2, il aura 10 (100%), le maximum possible au départ en ce qui le concerne.

Supposons maintenant qu'il veuille développer sa compétence Théâtre. Théâtre est dirigé par CHARISME, avec une base de zéro. Antoine a 9 en CHARISME.

S'il ne dépense rien, il aura zéro en Théâtre. S'il dépense 1 point, il aura 50% de 9, soit 4. S'il dépense 2 points, il aura 75% de 9 soit 6. Il lui faut dépenser 3 points pour avoir le maximum possible, 100% de son CHARISME, soit 9.

Caroline a 15 en CHARISME. En dépensant 1 point, elle atteint 7 en Théâtre, 2 points lui donnent 11, et 3 points son maximum de départ, 15.

Dans le calcul des proportions, les valeurs sont arrondies à l'inférieur, comme on le voit sur la table des paliers.

Liste des compétences

La liste suivante ne saurait être exhaustive, de multiples autres compétences sont également possibles. Pour une compétence ne figurant pas sur la liste, c'est au meneur de jeu d'en décider la caractéristique directrice en s'aidant des présents exemples.

Culture générale

Hormis Culture Générale, toutes les compétences d'Entendement sont de base zéro. Culture Générale donne droit à des notions, non approfondies, d'histoire, de géographie, de littérature, etc., ainsi que de langues vivantes telles que l'anglais. Dans chaque cas particulier, c'est au meneur de jeu de décider si la compétence Culture générale est suffisante pour résoudre tel problème de connaissance.

CHARISME
Chant
Éloquence
Séduction
Théâtre 0

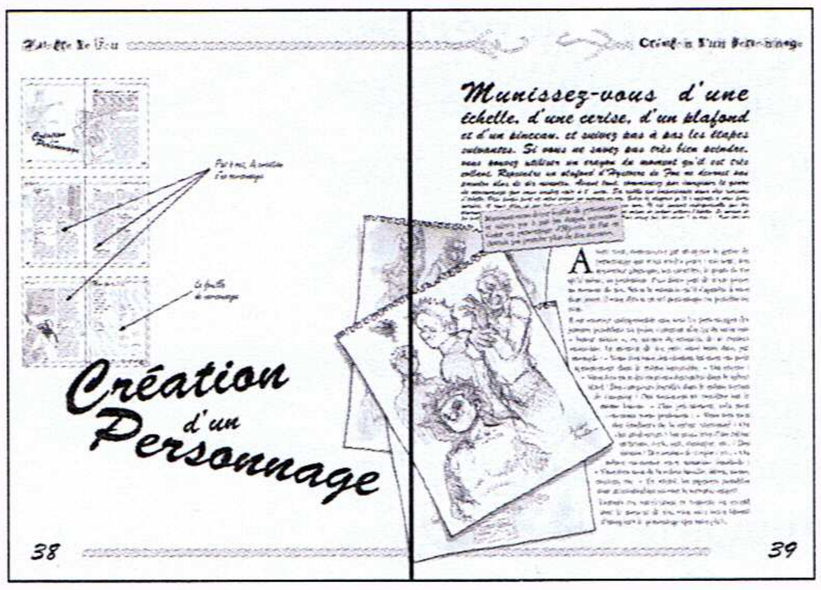
CONSTITUTION
Aviron
Course
Natation
Parachute 0
Plongée 0

PERCEPTION
Cuisine
Danse
Dessin
Électricité 0
Javelot
Jonglerie 0
Lancer de couteau
Mécanique 0
Menuiserie 0
Musique* 0
Photographie
Piloter auto 0
Piloter avion 0
Piloter moto 0
Plomberie 0
Prestidigitation 0
Sculpture 0
Secourisme 0
Serrurerie 0
Survie en extérieur
Tir à l'arbalète 0
Tir à l'arc
Tir au Fusil 0
Tir au pistolet 0
Vigilance

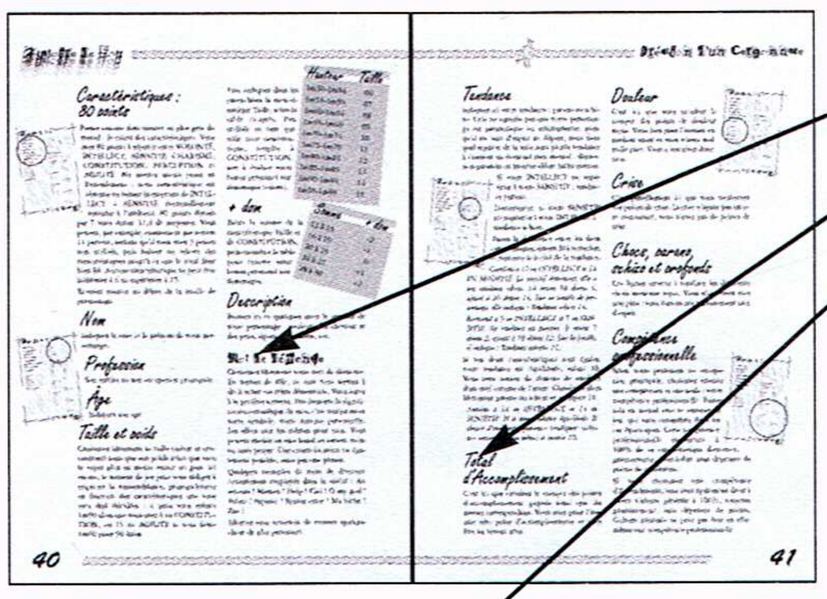
AGILITÉ
Bicyclette
Combat
Discrétion
Équitation 0
Escalade
Escrime* 0
Patin à glace 0
Planche à voile 0
Saut
Ski 0
Ski nautique 0
Spéléologie 0

Entendement
Archéologie 0
Astrologie 0
Astronomie 0
Biologie 0
Botanique 0
Chimie 0
Commerce 0
Culture générale
Droit 0
Électronique 0
Géographie 0
Géologie 0
Graphologie 0
Héraldique 0
Histoire 0
Informatique 0
Jeu d'échecs 0
Langue morte* 0
Langue vivante* 0
Linguistique 0
Littérature 0
Mathématiques 0
Médecine 0
Occultisme 0
Pharmacie 0
Philatélie 0
Philosophie 0
Physique 0
Psychologie 0
Théologie 0
Zoologie 0

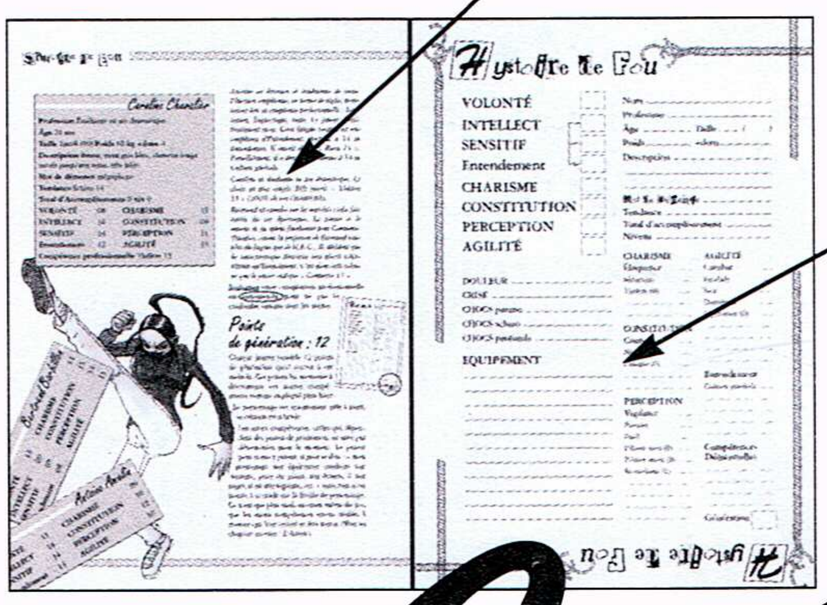
** Chaque instrument de musique, arme d'escrime, ou langue (morte ou vivante) est une compétence séparée.*



Pas à pas, la création d'un personnage



La feuille de personnage



Création d'un Personnage

Munissez-vous d'une échelle, d'une cerise, d'un plafond et d'un pinceau, et suivez pas à pas les étapes suivantes. Si vous ne savez pas très bien peindre, vous pouvez utiliser un crayon du moment qu'il est très collant. Repeindre un plafond d'Hystoire de Fou ne devrait pas prendre plus de dix minutes. Avant tout, commencez par imaginer le genre de personnage que vous voulez voir à l'œuvre. Sa taille est importante pour des raisons d'échelle. Puis faites part de votre projet au meneur de jeu. Selon le plafond qu'il s'apprête à vous faire peindre, il vous dira si un tel [illegible] ou non. Il est souvent indispensable que les personn[illegible] ne raison de vouloir utiliser l'échelle. Le meneur de jeu peut [illegible] Vous adorez tous les cerises », ou bien : « Vous êtes des

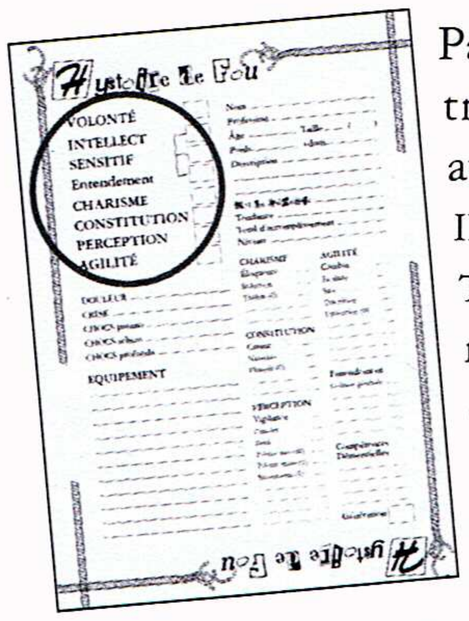
Munissez-vous d'une feuille de personnage et suivez pas à pas les étapes suivantes. Créer un personnage d'*Hystoire de Fou* ne devrait pas prendre plus de dix minutes.

Avant tout, commencez par imaginer le genre de personnage que vous voulez jouer : son sexe, son apparence physique, son caractère, le genre de vie qu'il mène, sa profession. Puis faites part de votre projet au meneur de jeu. Selon le scénario qu'il s'apprête à vous faire jouer, il vous dira si un tel personnage est possible ou non.

Il est souvent indispensable que tous les personnages des joueurs possèdent un point commun afin qu'ils aient une « bonne raison », en termes de scénario, de se trouver ensemble. Le meneur de jeu peut ainsi vous dire, par exemple : « Vous êtes tous des citadins habitant un petit appartement dans le même immeuble. » Ou encore : « Vous êtes tous des touristes descendus dans le même hôtel / Des campeurs installés dans le même terrain de camping / Des vacanciers en croisière sur le même bateau. » Plus précisément, cela peut concerner votre profession : « Vous êtes tous des étudiants de la même université / Ou des professeurs / Les musiciens d'un même orchestre, rock, jazz, classique, etc. / Des forains / Des artistes de cirque / etc. » Ou même concerner votre situation familiale : « Vous êtes tous de la même famille, frères, sœurs, cousins, etc. » En vérité, les rapports possibles sont innombrables suivant le scénario mijoté.

Hormis ces restrictions, et toujours en accord avec le meneur de jeu, vous avez toute liberté d'imaginer le personnage qui vous plaît.

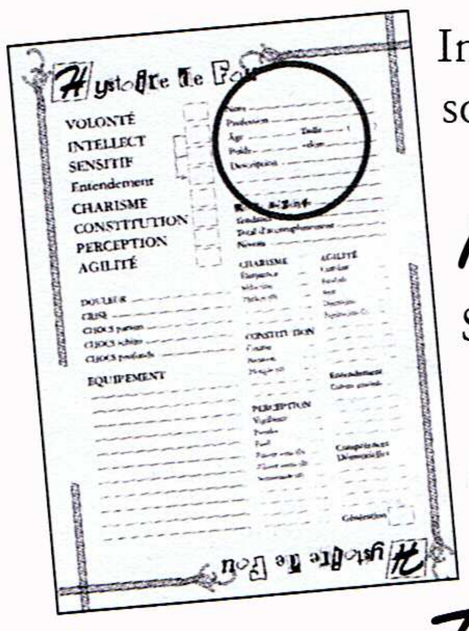
Caractéristiques : 80 points



Passez ensuite directement au plus gros du travail : le calcul des caractéristiques. Vous avez 80 points à répartir entre VOLONTÉ, INTELLECT, SENSITIF, CHARISME, CONSTITUTION, PERCEPTION et AGILITÉ. Ne mettez aucun point en Entendement : cette caractéristique est obtenue en faisant la moyenne de INTELLECT + SENSITIF, éventuellement arrondie à l'inférieur. 80 points divisés par 7 vous donne 11,4 de moyenne. Vous pouvez, par exemple, commencer par mettre 11 partout, sachant qu'il vous reste 3 points non utilisés, puis baisser ou relever des caractéristiques jusqu'à ce que le total fasse bien 80. Aucune caractéristique ne peut être inférieure à 6 ni supérieure à 15.

Revenez ensuite au début de la feuille de personnage.

Nom



Indiquez le nom et le prénom de votre personnage.

Profession

Son métier ou son occupation principale.

Âge

Indiquez son âge.

Taille et poids

Choisissez librement sa taille (mètre et centimètres) ainsi que son poids selon que vous le voyez plus ou moins mince ou gros. Ici encore, le meneur de jeu peut vous obliger à respecter la vraisemblance, principalement en fonction des caractéristiques que vous avez déjà décidées : il peut vous refuser 1m90 alors que vous avez 6 en, CONSTITUTION, ou 15 en AGILITÉ si vous faites 1m60 pour 90 kilos.

Puis indiquez dans les parenthèses la caractéristique Taille, selon la table ci-après. Peu utilisée en tant que telle, cette caractéristique, couplée à CONSTITUTION, sert à évaluer votre bonus personnel aux dommages (+dom).

Hauteur	Taille
1m50-1m54	06
1m55-1m59	07
1m60-1m64	08
1m65-1m69	09
1m70-1m74	10
1m75-1m79	11
1m80-1m84	12
1m85-1m89	13
1m90-1m94	14
1m95-1m99	15

+ dom

Faites la somme de la caractéristique Taille et de CONSTITUTION, puis consultez la table pour trouver votre bonus personnel aux dommages.

Somme	+ dom
12 à 15	-2
16 à 19	-1
20 à 23	0
24 à 27	+1
28 à 30	+2

Description

Brossez ici en quelques mots le portrait de votre personnage : couleurs des cheveux et des yeux, signes particuliers, etc.

Mot de Démence

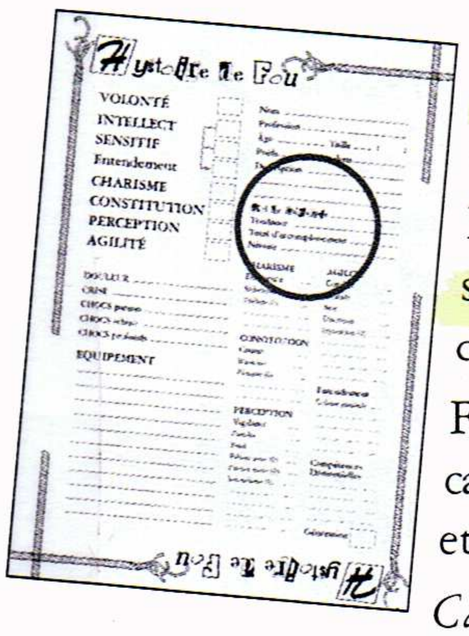
Choisissez librement votre mot de démence. En termes de rôle, ce mot vous servira à déclencher vos effets démentiels. Vous aurez à le proférer souvent. Peu importe la signification intrinsèque du mot, c'est uniquement votre symbole, votre marque personnelle. Les effets sont les mêmes pour tous. Vous pouvez choisir un mot banal ou savant, voire un nom propre. Une courte locution est également possible, mais pas une phrase.

Quelques exemples de mots de démence couramment employés dans la *réalité* : Au secours ! Maman ! Help ! Ciel ! O my god ! Police ! Sapristi ! Syntax error ! Ma biche ! Zut !

Efforcez-vous toutefois de trouver quelque chose de plus personnel.

Tendance

Indiquez ici votre tendance : parano ou schizo. Cela ne signifie pas que votre personnage est paranoïaque ou schizophrène, puisqu'il est sain d'esprit au départ, mais dans quel registre de la folie aura plutôt tendance à s'exercer un éventuel choc mental : dépression-paranoïa ou hystérie-délire hallucinatoire.



Si votre INTELLECT est supérieur à votre SENSITIF : tendance parano.

Inversement, si votre SENSITIF est supérieur à votre INTELLECT : tendance schizo.

Faites la différence entre les deux caractéristiques, ajoutez 10 à ce résultat, et reportez-le à côté de la tendance.

Caroline a 10 en INTELLECT et 14 en SENSITIF. Le sensitif dominant, elle a une tendance schizo. 14 moins 10 donne 4, ajouté à 10 donne 14. Sur sa feuille de personnage, elle indique : Tendance schizo 14.

Bertrand a 9 en INTELLECT et 7 en SENSITIF. Sa tendance est parano. 9 moins 7 donne 2, ajouté à 10 donne 12. Sur la feuille, il indique : Tendance parano 12.

Si vos deux caractéristiques sont égales, votre tendance est équilibrée, avec une valeur de 10. Vous avez autant de chances de sombrer d'un côté comme de l'autre. Choisissez alors librement parano ou schizo et indiquez 10.

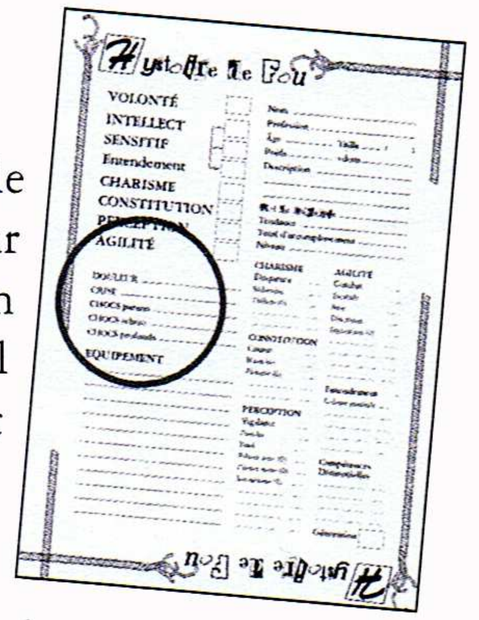
Antoine a 14 en INTELLECT et 14 en SENSITIF. Il a une tendance équilibrée. Il choisit d'indiquer « parano » (indiquer « schizo » reviendrait au même) et inscrit 10.

Total d'Accomplissement

C'est ici que vous tiendrez le compte des points d'accomplissement gagnés ainsi que du niveau correspondant. Vous avez pour l'instant zéro point d'accomplissement et vous êtes au niveau zéro.

Douleur

C'est ici que vous tiendrez le compte des points de douleur reçus. Vous êtes pour l'instant en parfaite santé et vous n'avez mal nulle part. Vous n'inscrivez donc rien.



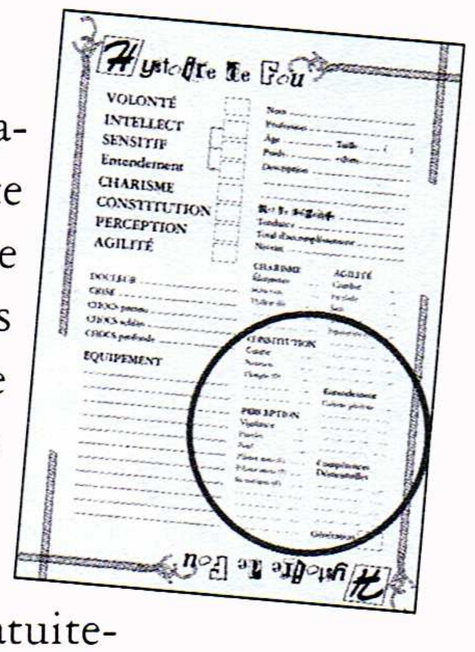
Crise

C'est pareillement ici que vous totaliserez vos points de crise. La crise n'ayant pas encore commencé, vous n'avez pas de points de crise.

Chocs parano, schizo et profonds

Ces lignes servent à totaliser les différents chocs mentaux reçus. Vous n'inscrivez rien non plus : vous êtes encore parfaitement sain d'esprit.

Compétence professionnelle



Selon votre profession ou occupation principale, choisissez ensuite une compétence et une seule : votre compétence professionnelle. Faites cela en accord avec le meneur de jeu, qui vous conseillera dans les cas équivoques. Cette compétence professionnelle commence à 100% de sa caractéristique directrice, gratuitement, c'est-à-dire sans dépenser de points de génération.

Si vous choisissez une compétence d'Entendement, vous avez également droit à élever Culture générale à 100%, toujours gratuitement, sans dépenser de points. Culture générale ne peut pas être en elle-même une compétence professionnelle.

Caroline Chevalier

Profession Étudiante en art dramatique
Âge 20 ans
Taille 1m68 (09) **Poids** 60 kg **+dom** -1
Description Brune, yeux gris bleu, cheveux longs nattés jusqu'aux reins, très jolie.
Mot de démence mégaphone
Tendance Schizo 14
Total d'Accomplissement 0 niv 0

VOLONTÉ	08	**CHARISME**	15
INTELLECT	10	**CONSTITUTION**	09
SENSITIF	14	**PERCEPTION**	11
Entendement	12	**AGILITÉ**	13

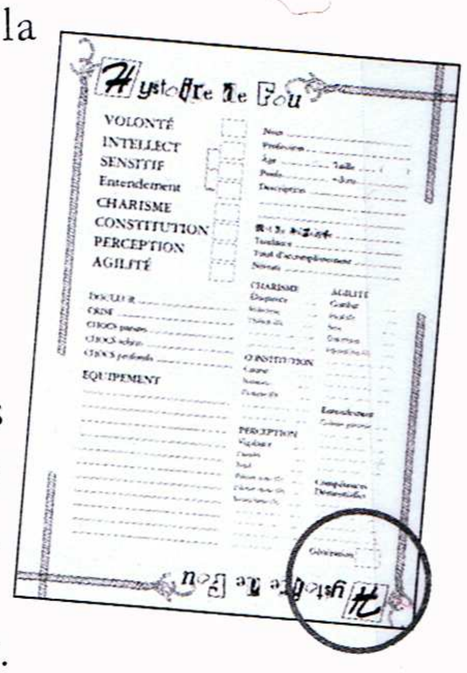
Compétence professionnelle Théâtre 15

Antoine est écrivain et traducteur de russe. Plusieurs compétences, en termes de règles, pourraient être sa compétence professionnelle : littérature, linguistique, russe. Le joueur choisit finalement russe. Cette langue vivante est une compétence d'Entendement. Antoine a 14 en Entendement. Il inscrit donc : « Russe 14 ». Parallèlement, il a droit gratuitement à 14 en Culture générale.

Caroline est étudiante en art dramatique. Le choix est plus simple. Elle inscrit « Théâtre 15 » (100% de son CHARISME).

Bertrand est camelot sur les marchés : cela fait partie des cas équivoques. Le joueur et le meneur de jeu optent finalement pour Commerce. Toutefois, comme la profession de Bertrand tient plus du bagout que de H.E.C., ils décident que la caractéristique directrice sera plutôt CHARISME qu'Entendement. C'est dans cette colonne que le joueur indique « Commerce 11 ».

Soulignez votre compétence professionnelle ou entourez-la pour ne pas la confondre ensuite avec les autres.

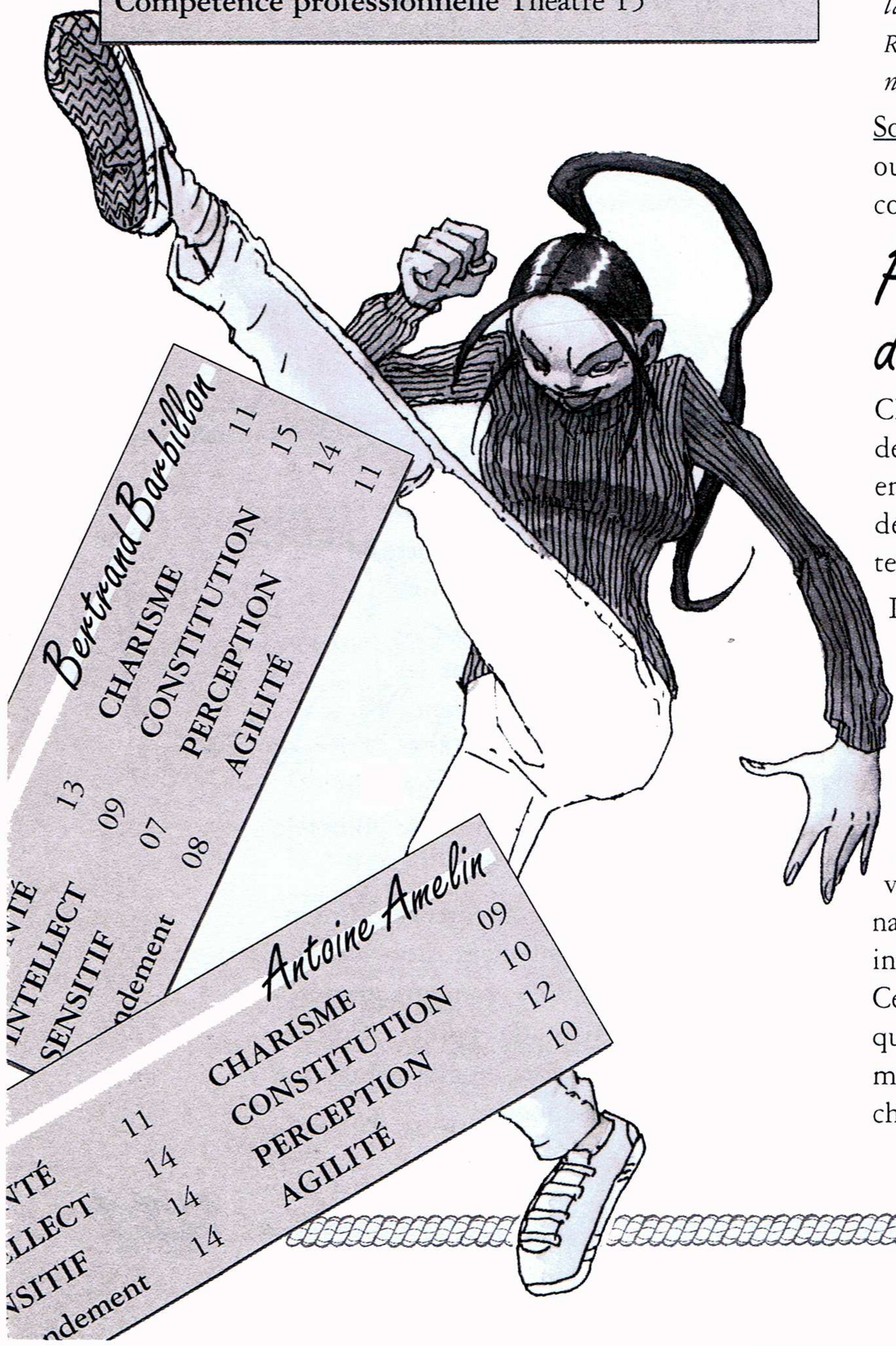


Points de génération : 12

Chaque joueur possède 12 points de génération qu'il inscrit à cet endroit. Ces points lui serviront à déterminer ses autres compétences comme expliqué plus haut.

Le personnage est maintenant prêt à jouer, sa création est achevée.

Les autres compétences, celles qui dépendent des points de génération, ne sont pas déterminées pour le moment. Le joueur peut certes y penser, il peut se dire : « mon personnage sait également conduire une voiture, jouer du piano, aux échecs, il sait nager, il est très vigilant, etc. » mais rien n'est inscrit à ce stade sur la feuille de personnage. Ce n'est que plus tard, au cours même du jeu, que les autres compétences seront *révélées*, à mesure que leur utilité se fera sentir. (Voir au chapitre suivant : *L'Action.*)



Histoire de Fou

VOLONTÉ

INTELLECT

SENSITIF

Entendement

CHARISME

CONSTITUTION

PERCEPTION

AGILITÉ

DOULEUR .....

CRISE .....

CHOCS parano .....

CHOCS schizo .....

CHOCS profonds .....

ÉQUIPEMENT

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nom .....

Profession .....

Âge ..... Taille ..... ( )

Poids ..... +dom .....

Description .....

.....

.....

.....

Mot de Démence .....

Tendance .....

Total d'Accomplissement .....

Niveau .....

CHARISME

Éloquence .....

Séduction .....

Théâtre (0) .....

....

....

....

CONSTITUTION

Course .....

Natation .....

Plongée (0) .....

....

....

....

PERCEPTION

Vigilance .....

Pistolet .....

Fusil .....

Piloter auto (0) .....

Piloter moto (0) .....

Secourisme (0) .....

....

....

....

....

AGILITÉ

Combat .....

Escalade .....

Saut .....

Discrétion .....

Équitation (0) .....

....

....

....

....

Entendement

Culture générale .....

....

....

....

....

....

....

Compétences Démentielles

....

....

....

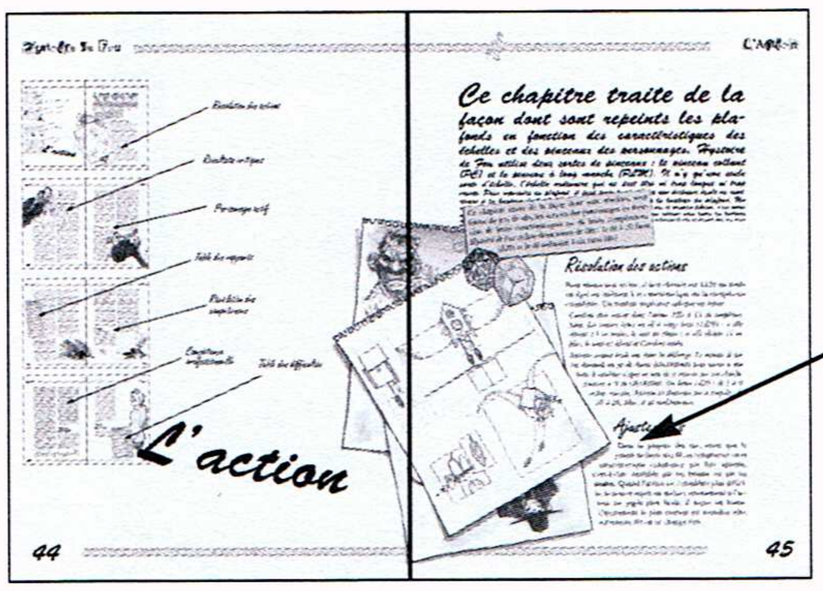
....

....

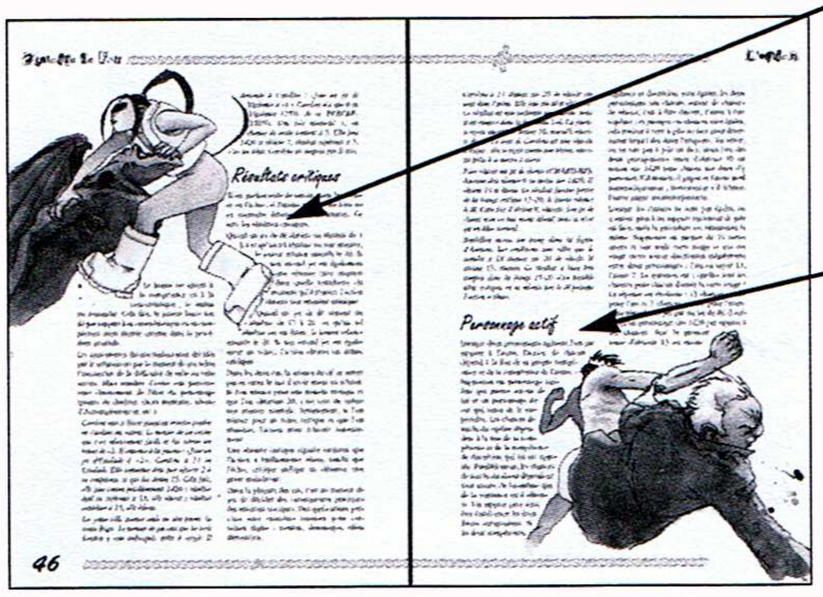
....

Génération

Histoire de Fou



Résolution des actions



Résultats critiques

Personnage actif

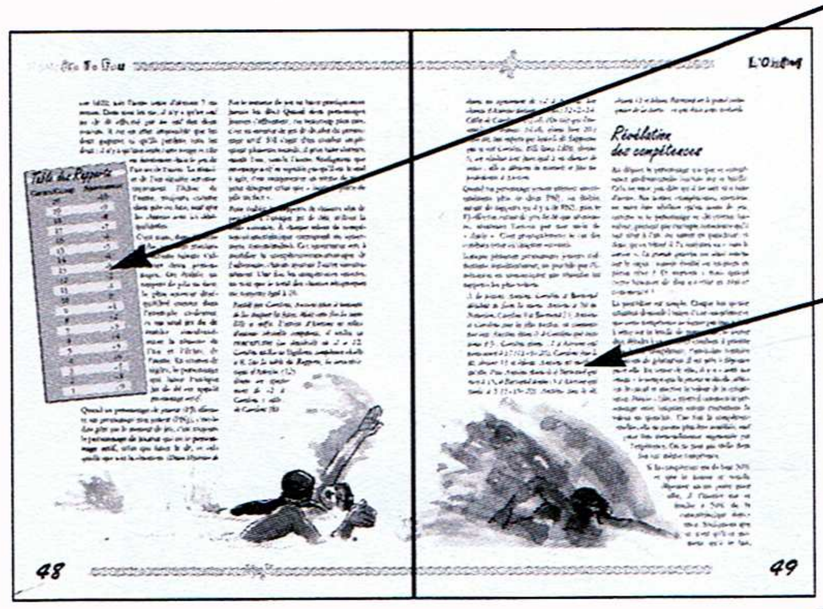
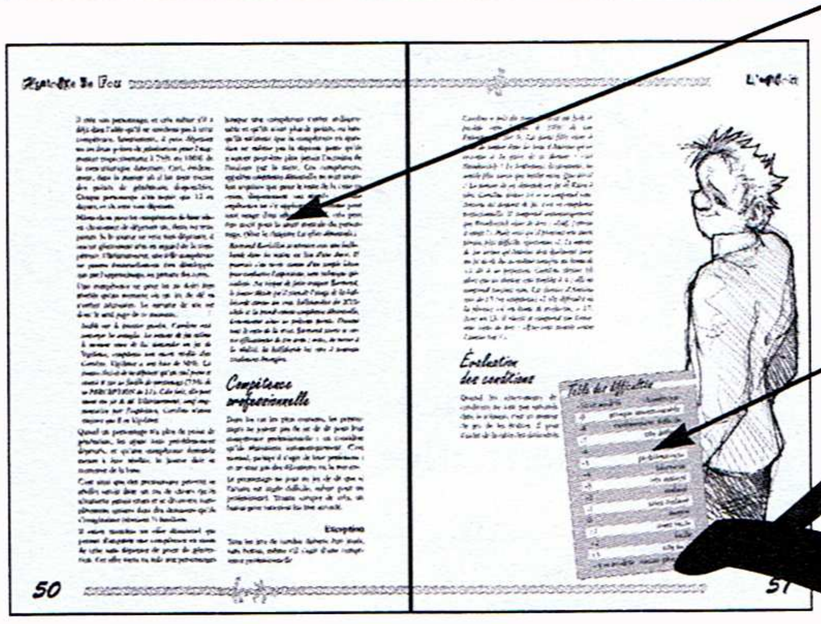


Table des rapports

Révélation des compétences

Compétence professionnelle

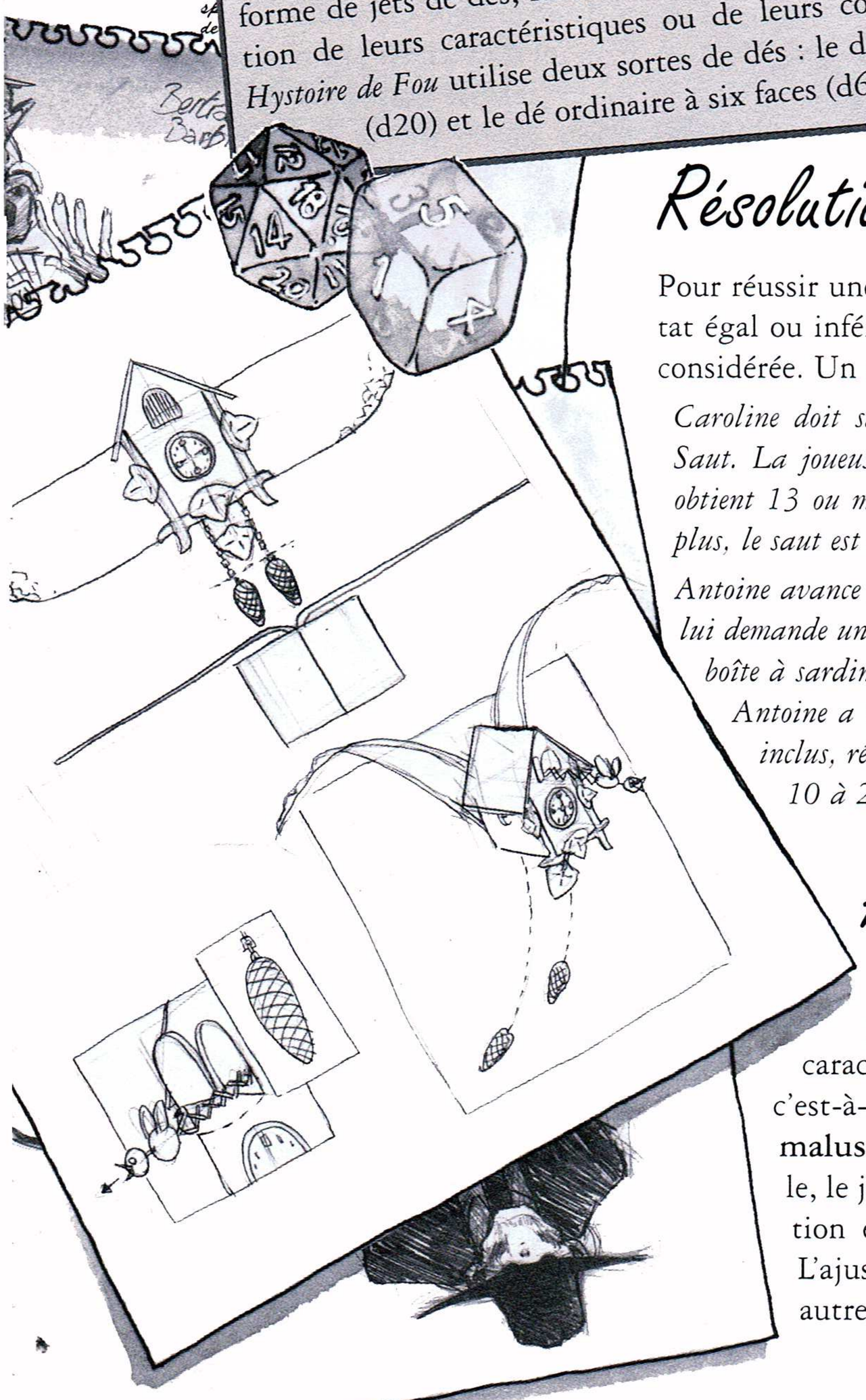
Table des difficultés



L'action

Ce chapitre traite de la façon dont sont repeints les plafonds en fonction des caractéristiques des échelles et des pinceaux des personnages. Hystoire de Fou utilise deux sortes de pinceaux : le pinceau collant (PC) et le pinceau à long manche (PLM). Il n'y qu'une seule sorte d'échelle, l'échelle ordinaire qui ne doit être ni trop longue ni trop courte. Pour repeindre un plafond, il faut tenir la [illegible] à une distance égale ou supérieure à la hauteur de l'[illegible] la hauteur du plafond. Un [illegible] pas le premier échelon, c'est même [illegible] aux collants dans toutes les boutiques [illegible] ordinaire et cela ne devrait donc pas poser

Ce chapitre traite de la façon dont sont résolues, sous forme de jets de dés, les actions des personnages en fonction de leurs caractéristiques ou de leurs compétences. *Hystoire de Fou* utilise deux sortes de dés : le dé à 20 faces (d20) et le dé ordinaire à six faces (d6).



Résolution des actions

Pour réussir une action, il faut obtenir sur 1d20 un résultat égal ou inférieur à la caractéristique ou la compétence considérée. Un résultat supérieur indique un échec.

Caroline doit sauter dans l'arène. Elle a 13 en compétence Saut. La joueuse lance un dé à vingt faces (1d20) : si elle obtient 13 ou moins, le saut est réussi ; si elle obtient 14 ou plus, le saut est échoué et Caroline tombe.

Antoine avance pieds nus dans la décharge. Le meneur de jeu lui demande un jet de chance (CHARISME) pour savoir si une boîte à sardines risque ou non de se trouver sur son chemin. Antoine a 9 en CHARISME. On lance 1d20 : de 1 à 9 inclus, réussite, Antoine est chanceux sur ce coup-là ; de 10 à 20, échec, il est malchanceux.

Ajustements

Dans la plupart des cas, avant que le joueur ne lance son dé, sa compétence ou sa caractéristique commence par être **ajustée**, c'est-à-dire modifiée par un **bonus** ou par un **malus**. Quand l'action est considérée plus difficile, le joueur reçoit un malus ; inversement si l'action est jugée plus facile, il reçoit un bonus. L'ajustement le plus courant est toutefois zéro, autrement dit on ne change rien.

Le bonus est ajouté à la compétence ou à la caractéristique ; le malus est retranché. Cela fait, le joueur lance son dé par rapport à sa caractéristique ou sa compétence ainsi ajustée comme dans la procédure générale.

Les ajustements (bonus/malus) sont décidés par le scénario ou par le meneur de jeu selon l'estimation de la difficulté de telle ou telle action. Mais nombre d'entre eux proviennent directement de l'état du personnage (points de douleur, chocs mentaux, niveau d'Accomplissement, etc.)

Caroline veut se hisser jusqu'au premier gradin en s'aidant des rostres. Le meneur de jeu estime que c'est relativement facile et lui octroie un bonus de +2. Il annonce à la joueuse : « Joue un jet d'Escalade à +2 ». Caroline a 13 en Escalade. Elle commence donc par ajouter 2 à sa compétence, ce qui lui donne 15. Cela fait, elle joue comme précédemment 1d20 : résultat égal ou inférieur à 15, elle réussit ; résultat supérieur à 15, elle échoue.

La jeune fille avance seule en tête parmi les vieux frigos. Le meneur de jeu sait que les trois bandits y sont embusqués, prêts à surgir. Il demande à Caroline : « Joue un jet de Vigilance à -3. » Caroline n'a que 8 en Vigilance (75% de sa PERCEPTION). Une fois retranché 3, ses chances de succès tombent à 5. Elle joue 1d20 et obtient 7, résultat supérieur à 5, c'est un échec. Caroline est surprise par le trio.

Résultats critiques

Il est parfois utile de savoir, outre la réussite ou l'échec, si l'action réussit très bien ou au contraire échoue lamentablement. Ce sont les résultats critiques.

Quand un jet de dé obtient un résultat de 1 à 4 et qu'un tel résultat est une réussite, le joueur relance aussitôt le dé. Si son second jet est également une réussite (peu importe dans quelle fourchette du moment qu'il réussit), l'action obtient une **réussite critique**.

Quand un jet de dé obtient un résultat de 17 à 20 et qu'un tel résultat est un échec, le joueur relance aussitôt le dé. Si son second jet est également un échec, l'action obtient un **échec critique**.

Dans les deux cas, la relance du dé ne remet pas en cause le fait d'avoir réussi ou échoué. Si l'on relance pour une réussite critique et que l'on obtienne 20, c'est tout de même une réussite normale. Inversement, si l'on relance pour un échec critique et que l'on réussisse, l'action reste échouée normalement.

Une réussite critique signifie toujours que l'action a brillamment réussi, tandis que l'échec critique indique un désastre, une grave maladresse.

Dans la plupart des cas, c'est au meneur de jeu de décider des conséquences pratiques des résultats critiques. Des applications précises sont toutefois fournies pour certaines règles : combat, dommages, effets démentiels.

Caroline a 13 chances sur 20 de réussir son saut dans l'arène. Elle joue son dé et obtient 3. Ce résultat est non seulement une réussite, mais il est compris dans la fourchette 1-4. La joueuse rejoue aussitôt et obtient 10, nouvelle réussite du dé. Le saut de Caroline est une réussite critique : elle se reçoit comme une plume, aussitôt prête à se mettre à courir.

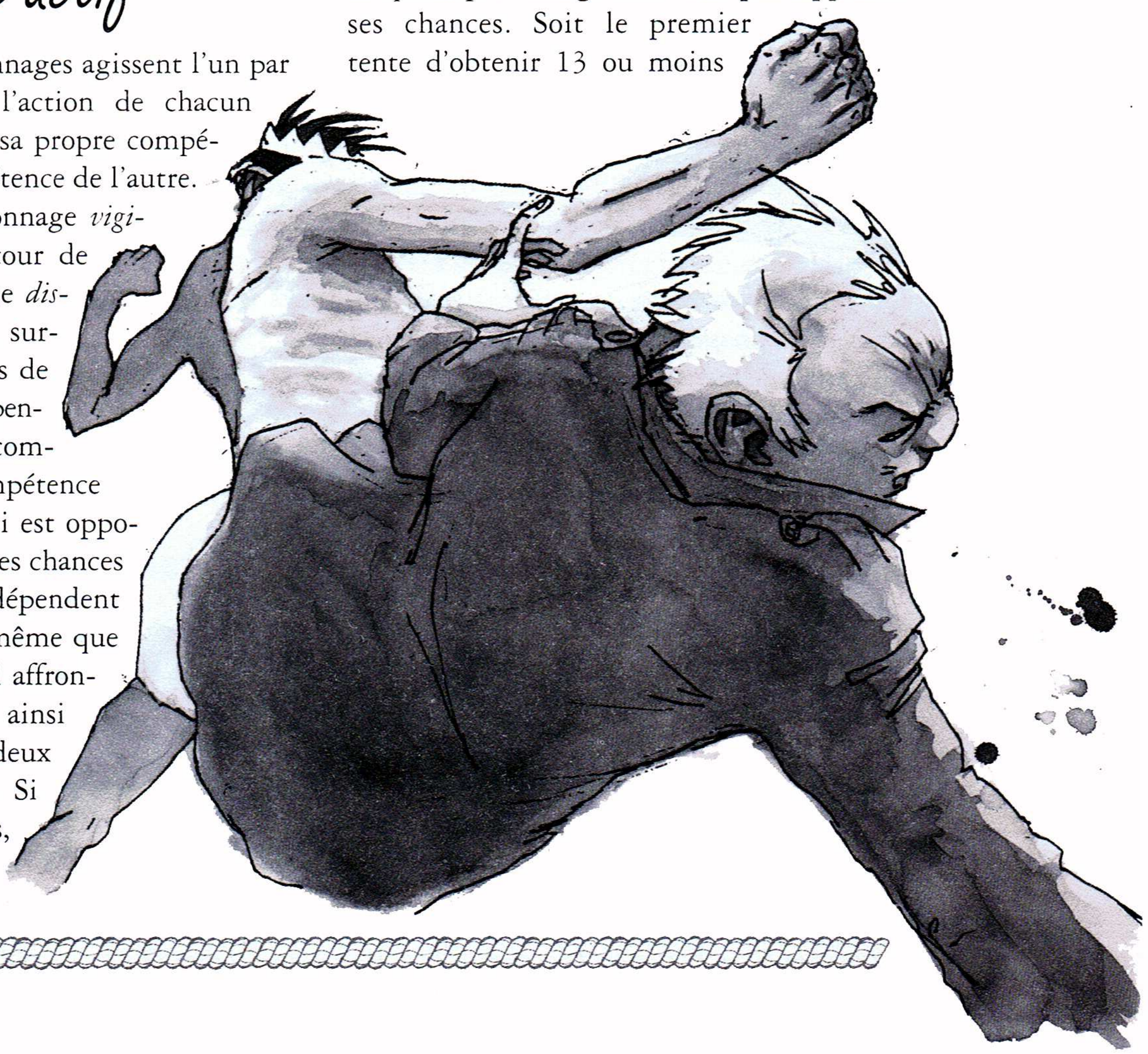
Pour réussir un jet de chance (CHARISME), Antoine doit obtenir 9 ou moins sur 1d20. Il obtient 19 et échoue. Ce résultat faisant partie de la frange critique 17-20, le joueur relance le dé. Cette fois il obtient 8, réussite. Son jet de chance n'en est pas moins échoué, mais ce n'est qu'un échec normal.

Barbillon envoie son poing dans la figure d'Antoine. Les conditions sont telles que le camelot a 18 chances sur 20 de réussir. Il obtient 17, réussite. Ce résultat a beau être compris dans la frange 17-20 d'un possible échec critique, on ne relance pas le dé puisque l'action a réussi.

Personnage actif

Lorsque deux personnages agissent l'un par rapport à l'autre, l'action de chacun dépend à la fois de sa propre compétence et de la compétence de l'autre. Supposons un personnage *vigilant* qui guette autour de lui et un personnage *discret* qui tente de le surprendre. Les chances de succès du *vigilant* dépendent à la fois de sa compétence et de la compétence de discrétion qui lui est opposée. Parallèlement, les chances de succès du *discret* dépendent tout autant de lui-même que de la vigilance qu'il affronte. Un rapport peut ainsi être établi entre les deux forces antagonistes. Si les deux compétences, vigilance et discrétion, sont égales, les deux personnages ont chacun autant de chances de réussir, l'un à être discret, l'autre à être vigilant ; et puisque ces chances sont égales, cela revient à tirer à pile ou face pour déterminer lequel des deux l'emporte. En vérité, on ne tire pas à pile ou face, mais l'un des deux protagonistes tente d'obtenir 10 ou moins sur 1d20 (une chance sur deux d'y parvenir). S'il réussit, il gagne et l'autre perd automatiquement ; inversement s'il échoue, l'autre gagne automatiquement.

Lorsque les chances ne sont pas égales, on n'assiste plus à un rapport rigoureux de pile ou face, mais la procédure est néanmoins la même. Supposons un paquet de 19 cartes noires et une seule carte rouge et que ces vingt cartes soient distribuées inégalement entre deux personnages : l'un en reçoit 13, l'autre 7. La question est : quelles sont les chances pour chacun d'avoir la carte rouge ? La réponse est évidente : 13 chances sur 20 pour l'un et 7 chances sur 20 pour l'autre. Pour résoudre ce jeu par un jet de dé, il suffit qu'un personnage tire 1d20 par rapport à ses chances. Soit le premier tente d'obtenir 13 ou moins



sur 1d20, soit l'autre tente d'obtenir 7 ou moins. Dans tous les cas, il n'y a qu'*un seul* jet de dé effectué par *un seul* des deux joueurs. Il est en effet impossible que les deux gagnent ni qu'ils perdent tous les deux : il n'y a qu'une seule carte rouge et elle est forcément dans le jeu de l'un ou de l'autre. La réussite de l'un signifie automatiquement l'échec de l'autre, toujours comme dans pile ou face, sauf que les chances sont ici déséquilibrées.

C'est ainsi, dans *Hystoire de fou*, que sont résolues les actions faisant s'affronter deux personnages. On établit un rapport de pile ou face, le plus souvent déséquilibré comme dans l'exemple ci-dessus, et **un seul jet de dé** établit simultanément la réussite de l'un et l'échec de l'autre. En termes de règles, le personnage qui lance l'unique jet de dé est appelé *personnage actif*.

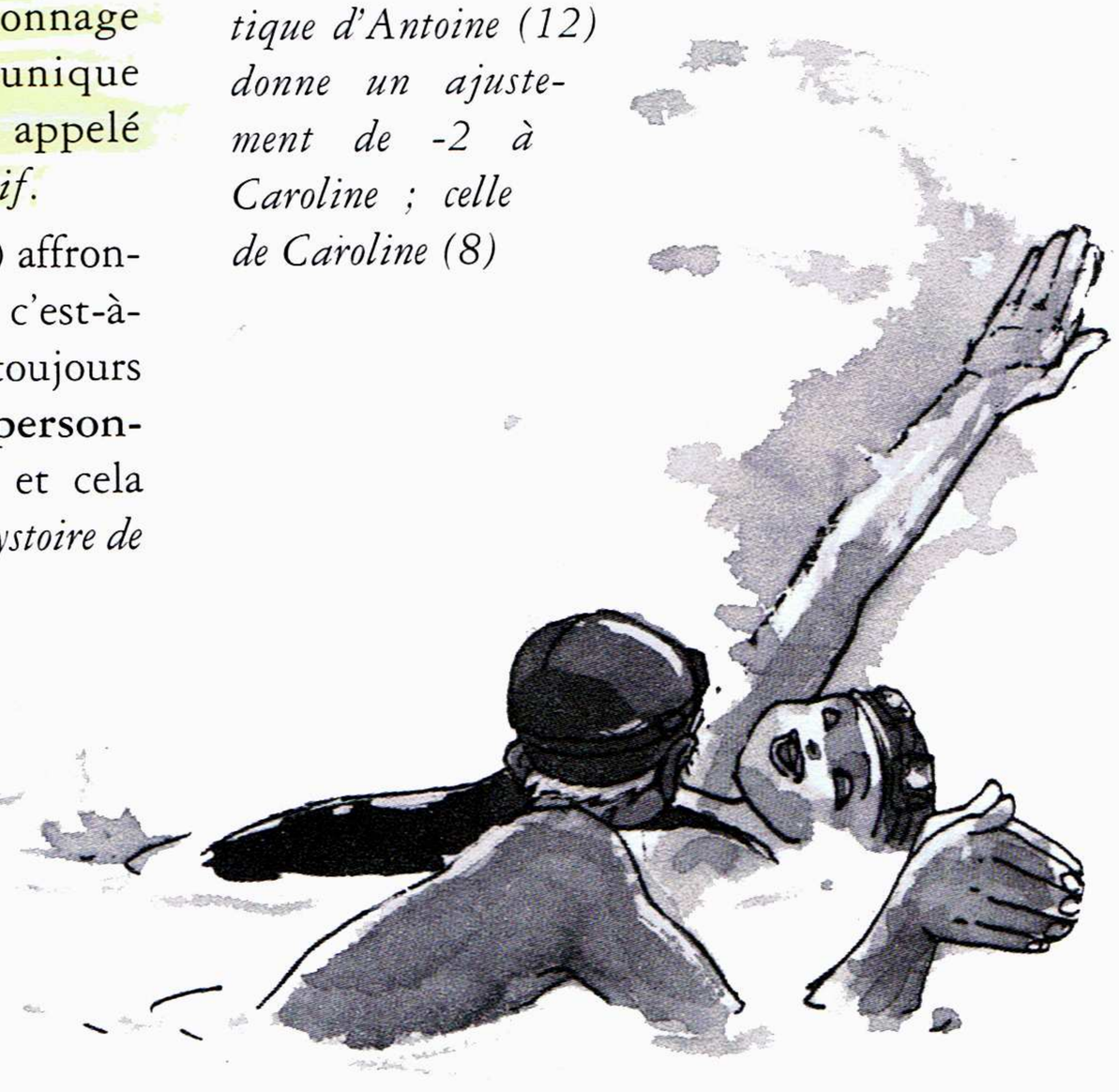
Table des Rapports

Caract/Comp	Ajustement
20	-10
19	-9
18	-8
17	-7
16	-6
15	-5
14	-4
13	-3
12	-2
11	-1
10	0
9	+1
8	+2
7	+3
6	+4
5	+5
4	+6
3	+7
2	+8
1	+9

Quand un personnage de joueur (PJ) affronte un personnage non joueur (PNJ), c'est-à-dire géré par le meneur de jeu, c'est toujours le **personnage de joueur** qui est le **personnage actif**, celui qui lance le dé, et cela quelle que soit la situation. (Dans *Hystoire de Fou* le meneur de jeu ne lance pratiquement jamais les dés.) Quand deux personnages joueurs s'affrontent, cas beaucoup plus rare, c'est au meneur de jeu de décider du personnage actif. S'il s'agit d'un combat impliquant plusieurs rounds, il peut faire alterner, tantôt l'un, tantôt l'autre. Soulignons que *personnage actif* ne signifie pas qu'il est le seul à agir, c'est uniquement un terme de règle pour désigner celui qui « lance la pièce de pile ou face ».

Pour établir les rapports de chances afin de procéder à l'unique jet de dés, utiliser la table suivante. À chaque valeur de compétence/caractéristique correspond un ajustement (bonus/malus). Cet ajustement sert à modifier la compétence/caractéristique de l'adversaire, chacun ajustant l'autre simultanément. Une fois les compétences ajustées, on voit que le total des chances réciproques est toujours égal à 20.

Excédé par Caroline, Antoine tente à nouveau de lui claquer les fesses. Mais cette fois la jeune fille se méfie. L'action d'Antoine ne relève d'aucune véritable compétence, il utilise sa PERCEPTION (sa dextérité) où il a 12. Caroline utilise sa Vigilance, compétence où elle a 8. Sur la table des Rapports, la caractéristique d'Antoine (12) donne un ajustement de -2 à Caroline ; celle de Caroline (8)



donne un ajustement de +2 à Antoine. Les chances d'Antoine deviennent ainsi : 12+2=14. Celles de Caroline : 8-2=6. (On voit que l'ensemble des chances, 14+6, donne bien 20.) Cela dit, peu importe qui lance le dé. Supposons que ce soit Caroline. Elle lance 1d20, obtient 6, un résultat tout juste égal à ses chances de succès : elle se détourne in extremis et fait un pied-de-nez à Antoine.

Quand un personnage joueur affronte simultanément plus de deux PNJ, on établit autant de rapports qu'il y a de PNJ, puis le PJ effectue autant de jets de dé que nécessaire, résolvant l'action par une série de « duels ». C'est principalement le cas des combats (voir au chapitre suivant).

Lorsque plusieurs personnages joueurs s'affrontent simultanément, on procède par élimination en commençant par résoudre les rapports les plus voisins.

À la piscine, Antoine, Caroline et Bertrand décident de faire la course. Antoine a 10 en Natation, Caroline 9 et Bertrand 15. Antoine et Caroline sont les plus proches, on commence par eux. Antoine donne 0 à Caroline qui reste ainsi à 9 ; Caroline donne +1 à Antoine qui passe ainsi à 11 (11+9=20). Caroline joue le dé, obtient 13 et échoue. Antoine est meilleur qu'elle. Puis Antoine donne 0 à Bertrand qui reste à 15, et Bertrand donne -5 à Antoine qui tombe à 5 (5+15=20). Antoine joue le dé, obtient 11 et échoue. Bertrand est le grand vainqueur de la course – ce qui était assez probable.

Révélation des compétences

Au départ le personnage n'a que sa compétence professionnelle inscrite sur sa feuille. Cela ne veut pas dire qu'il ne sait rien faire d'autre. Ses autres compétences, toutefois, ne vont être révélées qu'en cours de jeu, comme si le personnage se découvrait lui-même, prenant par exemple conscience qu'il sait tirer à l'arc ou sauter en parachute, et donc qu'en vérité il l'a toujours su « sans le savoir ». La *grande question* est ainsi remise sur le tapis : suis-je éveillé ou toujours en plein rêve ? Et surtout : mais quand cette histoire de fou a-t-elle en réalité commencé ?

La procédure est simple. Chaque fois qu'une situation demande l'usage d'une compétence et que cette compétence ne figure pas (pas même à zéro) sur la feuille de personnage, le joueur doit décider à ce moment combien il possède dans ladite compétence, c'est-à-dire combien de points de génération il est prêt à dépenser pour elle. En terme de rôle, il y a « arrêt sur image » le temps que le joueur se décide, effectue le calcul et inscrive la valeur de la compétence. Puis le « film » reprend comme si le personnage avait toujours connu exactement la valeur en question. Une fois la compétence révélée, elle ne pourra plus être modifiée, sauf pour être éventuellement augmentée par l'expérience. On ne peut pas *révéler* deux fois une même compétence.

Si la compétence est de base 50% et que le joueur ne veuille dépenser aucun point pour elle, il l'inscrit sur sa feuille à 50% de la caractéristique directrice. Soulignons que ce n'est qu'à ce moment qu'il le fait,

pas au moment où il crée son personnage, et cela même s'il a déjà dans l'idée qu'il ne touchera pas à cette compétence. Inversement, il peut dépenser un ou deux points de génération pour l'augmenter respectivement à 75% ou 100% de la caractéristique directrice. Ceci, évidemment, dans la mesure où il lui reste encore des points de génération disponibles. Chaque personnage n'en reçoit que 12 au départ, et ils sont vite dépensés.

Même chose pour les compétences de base zéro en choisissant de dépenser un, deux ou trois points. Si le joueur ne veut rien dépenser, il inscrit *effectivement* zéro en regard de la compétence. Ultérieurement, une telle compétence ne pourra éventuellement être développée que par l'apprentissage, en prenant des cours.

Une compétence ne peut (et ne doit) être révélée qu'au moment où un jet de dé va s'avérer nécessaire. Le meneur de jeu est donc le seul juge de ce moment.

Juchée sur le premier gradin, Caroline voit converger les aveugles. Le meneur de jeu estime le moment venu de lui demander un jet de Vigilance, compétence non encore révélée chez Caroline. Vigilance a une base de 50%. La joueuse choisit de ne dépenser qu'un seul point et inscrit 8 sur sa feuille de personnage (75% de sa PERCEPTION de 11). Cela fait, elle peut tenter son jet de dé. Ultérieurement, sauf augmentation par l'expérience, Caroline n'aura toujours que 8 en Vigilance.

Quand un personnage n'a plus de point de génération, les ayant tous précédemment dépensés, et qu'une compétence demande encore à être révélée, le joueur doit se contenter de la base.

C'est ainsi que des personnages peuvent se révéler savoir faire un tas de choses qu'ils n'auraient jamais crues et se découvrir complètement ignares dans des domaines qu'ils s'imaginaient (rêvaient ?) familiers.

Il existe toutefois un effet démentiel qui permet d'acquérir une compétence en cours de crise sans dépenser de point de génération. Cet effet vient en aide aux personnages lorsque une compétence s'avère indispensable et qu'ils n'ont plus de points, ou lorsqu'ils estiment que la compétence en question ne mérite pas la dépense parce qu'ils n'auront peut-être plus jamais l'occasion de l'utiliser par la suite. Ces compétences, appelées *compétences démentielles* ne sont toutefois acquises que pour le reste de la crise en cours, disparaissant « au réveil » ; aucune expérience ne s'y applique ; et comme pour tout usage d'un effet démentiel, cela peut être nocif pour la santé mentale du personnage. (Voir le chapitre *Les effets démentiels.)*

Bertrand Barbillon se retrouve avec une hallebarde dans les mains au lieu d'une durit. Il pourrait s'en servir comme d'un simple bâton pour combattre l'aspirateur, sans technique spécialisée. Au risque de faire craquer Bertrand, le joueur décide qu'il connaît l'usage de la hallebarde comme un vrai hallebardier du XVIe siècle et la prend comme compétence démentielle, économisant ainsi ses précieux points. Durant tout le reste de la crise, Bertrand saura se servir efficacement de son arme ; mais, de retour à la réalité, la hallebarde lui sera à nouveau totalement étrangère.

Compétence professionnelle

Dans les cas les plus courants, les personnages ne jouent pas de jet de dé pour leur compétence professionnelle : on considère qu'ils réussissent automatiquement. C'est normal, puisqu'il s'agit de leur profession ; ce ne sont pas des dilettantes en la matière. Le personnage ne joue un jet de dé que si l'action est jugée difficile, même pour un professionnel. Tenant compte de cela, un bonus peut toutefois lui être accordé.

Exception

Tous les jets de combat doivent être joués, sans bonus, même s'il s'agit d'une compétence professionnelle.

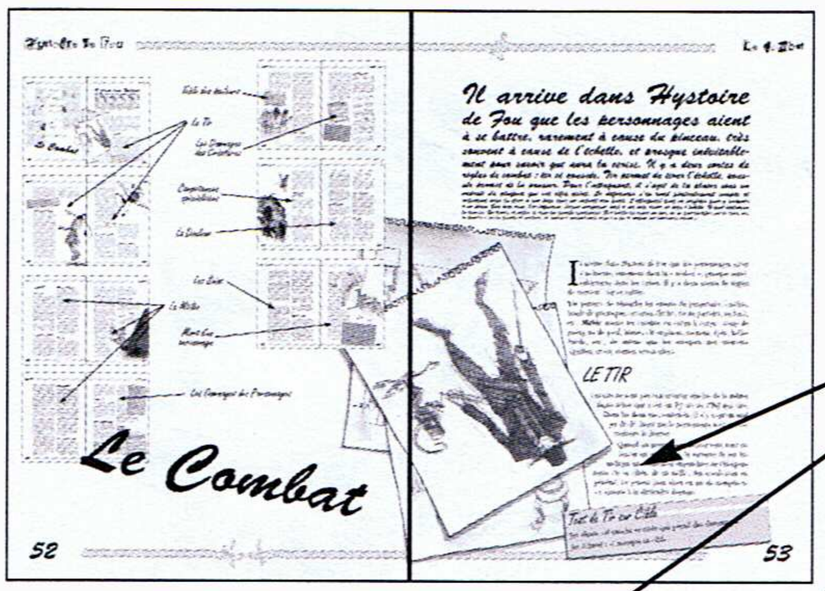
Caroline a pris des cours de russe au lycée et possède cette langue à 50% de son Entendement, soit 6. La jeune fille vient à peine de tomber dans les bras d'Antoine qu'on re-sonne à la porte de ce dernier : c'est Bronkovitch ! Le bonhomme, bizarrement, ne semble plus savoir que parler russe. Que dit-il ? Le meneur de jeu demande un jet de Russe à zéro. Caroline obtient 14 et ne comprend rien. Antoine est dispensé de jet, c'est sa compétence professionnelle. Il comprend automatiquement que Bronkovitch vient de dire : « Ouf, j'arrive à temps ! » Mais voici qu'il prononce une autre phrase, plus difficile, ajustement -2. Le meneur de jeu estime qu'Antoine doit également jouer un jet de dé, lui accordant toutefois un bonus de +4 dû à sa profession. Caroline obtient 10 alors que ses chances sont tombées à 4 : elle ne comprend toujours rien. Les chances d'Antoine sont de 15 (sa compétence) -2 (la difficulté de la phrase) +4 son bonus de profession, = 17. Avec un 13, il réussit et comprend que l'assureur vient de dire : « Êtes-vous assurés contre l'amour fou ? »

Évaluation des conditions

Quand les ajustements de condition ne sont pas spécifiés dans le scénario, c'est au meneur de jeu de les évaluer. Il peut s'aider de la table des difficultés.

Table des difficultés

-10 et au-delà	chimérique
-9	presque insurmontable
-8	extrêmement difficile
-7	très difficile
-6	difficile
-5	problématique
-4	laborieux
-3	très malaisé
-2	malaisé
-1	assez malaisé
0	moyen
+1	assez facile
+2	facile
+3	très facile
+4 et au-delà	encore plus facile


Le Combat
52
Il arrive dans Hystoire de Fou que les personnages aient à se battre, rarement à cause de pinceau, très souvent à cause de l'échelle, et presque inévitablement avec sauvagerie dans la vraie vie. Il y a donc toutes sortes de règles de combat : tir et mêlée. Un monstre est aussi l'échelle, mais ils tuent et se tuent. Deux l'entraînent, il s'agit de la même sous un nombre de coups qui est notre arme. Si vous avez l'échelle, vous pouvez vous battre avec votre arme. Si vous avez l'échelle, vous pouvez vous battre avec votre arme. Si vous avez l'échelle, vous pouvez vous battre avec votre arme.
LE TIR
53

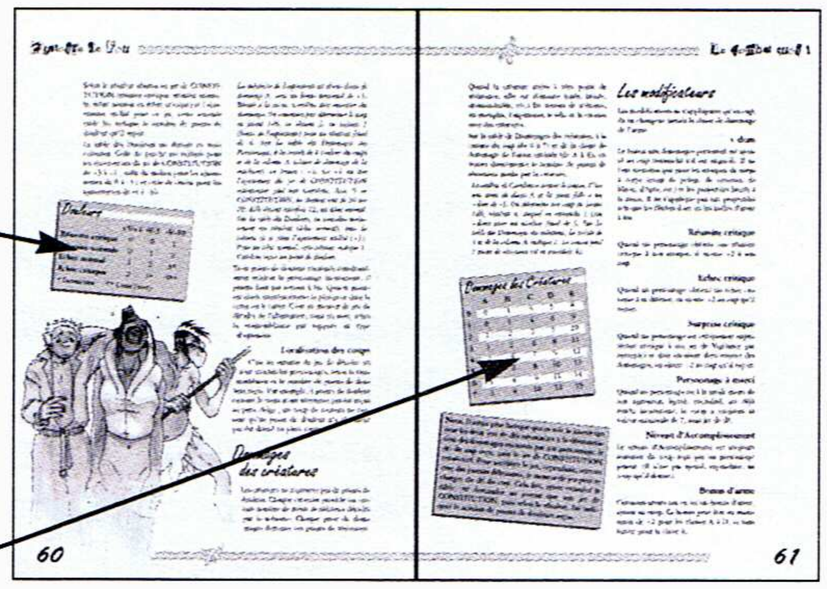
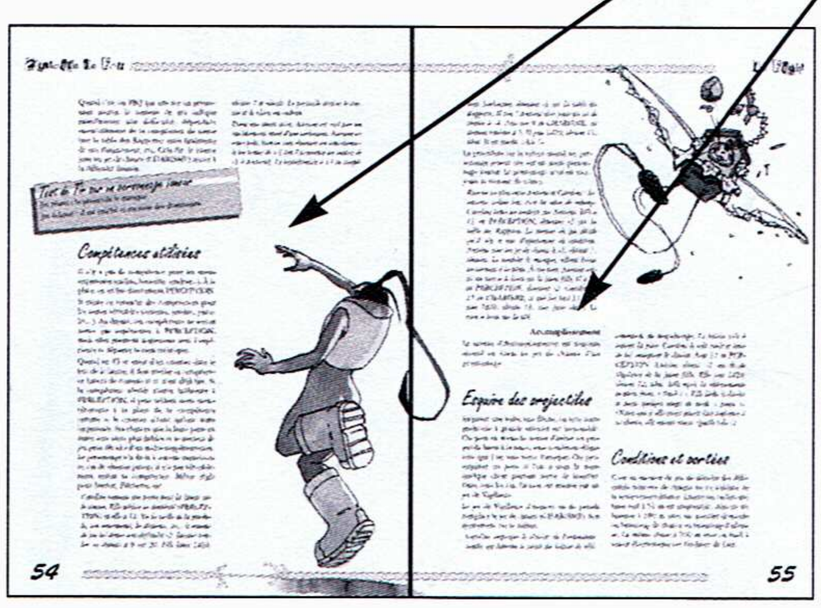
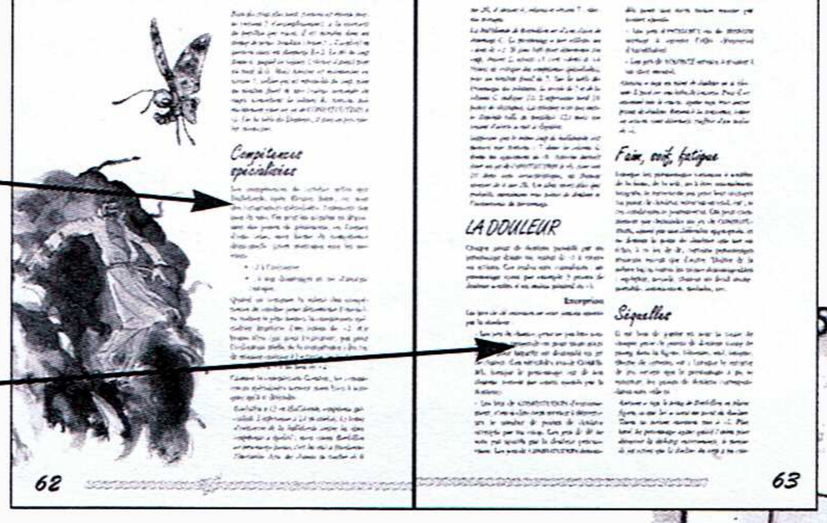
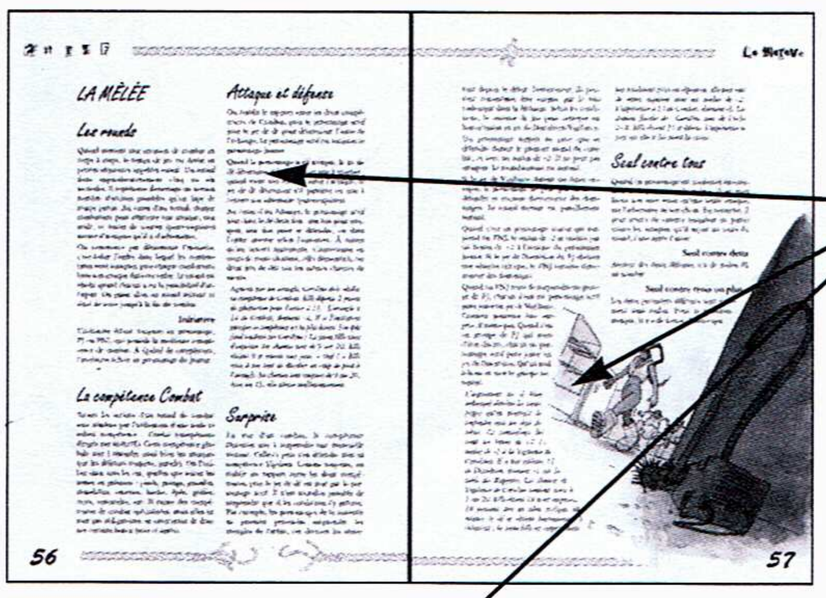
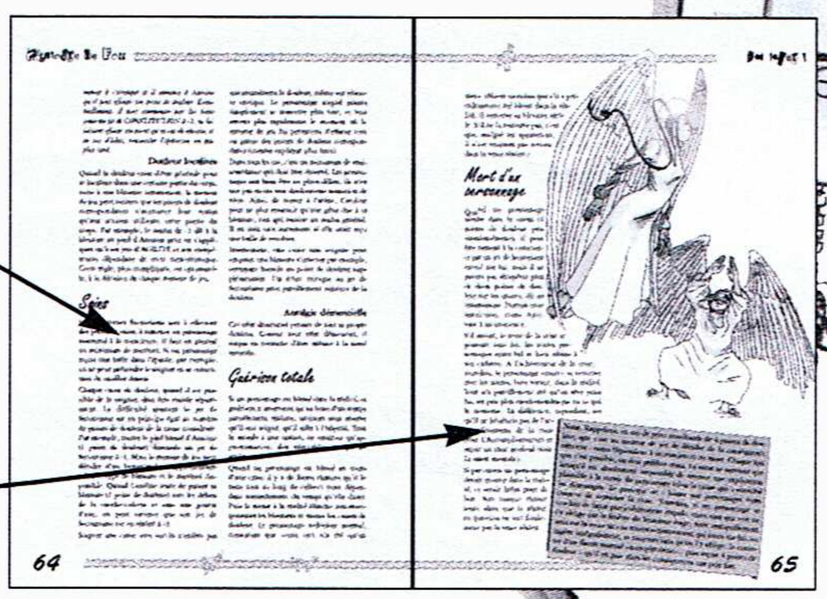


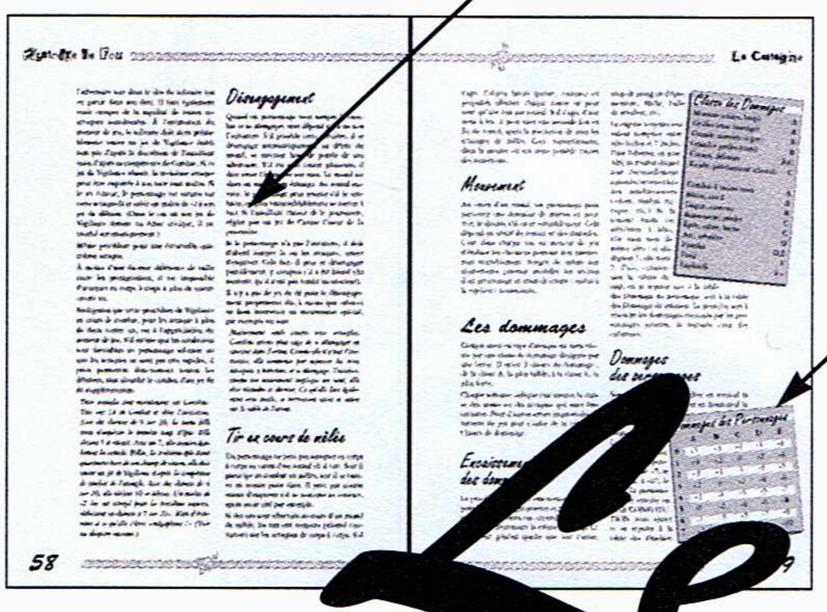
Table des douleurs
Les Dommages des Créatures
60
61


Compétences spécialisées
54
55


La Douleur
62
63


La Mêlée
56
57


Les Soins
Mort d'un personnage
64
65


Les Dommages des Personnages
58
59

Le Combat

Il arrive dans Hystoire de Fou que les personnages aient à se battre, rarement à cause du pinceau, très souvent à cause de l'échelle, et presque inévitablement pour savoir qui aura la cerise. Il y a deux sortes de règles de combat : tir et poussée. Tir permet de tirer l'échelle, poussée permet de la pousser. Pour l'attaquant, il s'agit de la placer sous un endroit du plafond qui est déjà peint. Le défenseur s'en rend généralement compte et redescend pour la tirer à son tour sous un endroit non peint. L'attaquant peut en profiter pour y grimper à sa place. Son tour venu, l'ex-défenseur, devenu attaquant, peut à son tour tenter de tirer l'échelle. Il peut également la pousser. En termes de règles, le choix lui incombe entièrement. Si l'échelle est contre un mur, on ne peut toutefois que la tirer, pas la pousser, c'est une question de stratégie. Le combat se poursuit ainsi jusqu'à ce que la plafond soit entièrement repeint de la couleur qu convient à la

Il arrive dans *Hystoire de Fou* que les personnages aient à se battre, rarement dans la « réalité », presque inévitablement dans les crises. Il y a deux sortes de règles de combat : tir et mêlée.

Tir permet de résoudre les envois de projectiles, caillou, boule de pétanque, couteau, flèche, tir au pistolet, au fusil, etc. **Mêlée** résout les combat en corps à corps : coup de poing ou de pied, bâton, clé anglaise, couteau, épée, hallebarde, etc., de même que les attaques des créatures (griffes, crocs, cornes, tentacules).

LE TIR

Les tirs ne sont pas exactement résolus de la même façon selon que c'est un PJ ou un PNJ qui tire. Dans les deux cas, toutefois, il n'y a qu'un seul jet de dé, lancé par le personnage actif qui est toujours le joueur.

Quand un personnage joueur veut tirer ou lancer un projectile, le meneur de jeu lui indique une difficulté dépendant de l'éloignement de sa cible, de sa taille, des conditions en général. Le joueur joue alors un jet de compétence ajustée à la difficulté fournie.

Test de Tir sur Cible

Jet réussi : il touche sa cible qui prend des dommages.

Jet échoué : il manque sa cible.

Quand c'est un PNJ qui tire sur un personnage joueur, le meneur de jeu indique pareillement une difficulté, dépendant essentiellement de la compétence du tireur (sur la *table des Rapports*) mais également de son éloignement, etc. Cela dit, le joueur joue un jet de chance (CHARISME) ajusté à la difficulté fournie.

Test de Tir sur un personnage joueur

Jet réussi : le projectile le manque.

Jet échoué : il est touché et encaisse des dommages.

Compétences utilisées

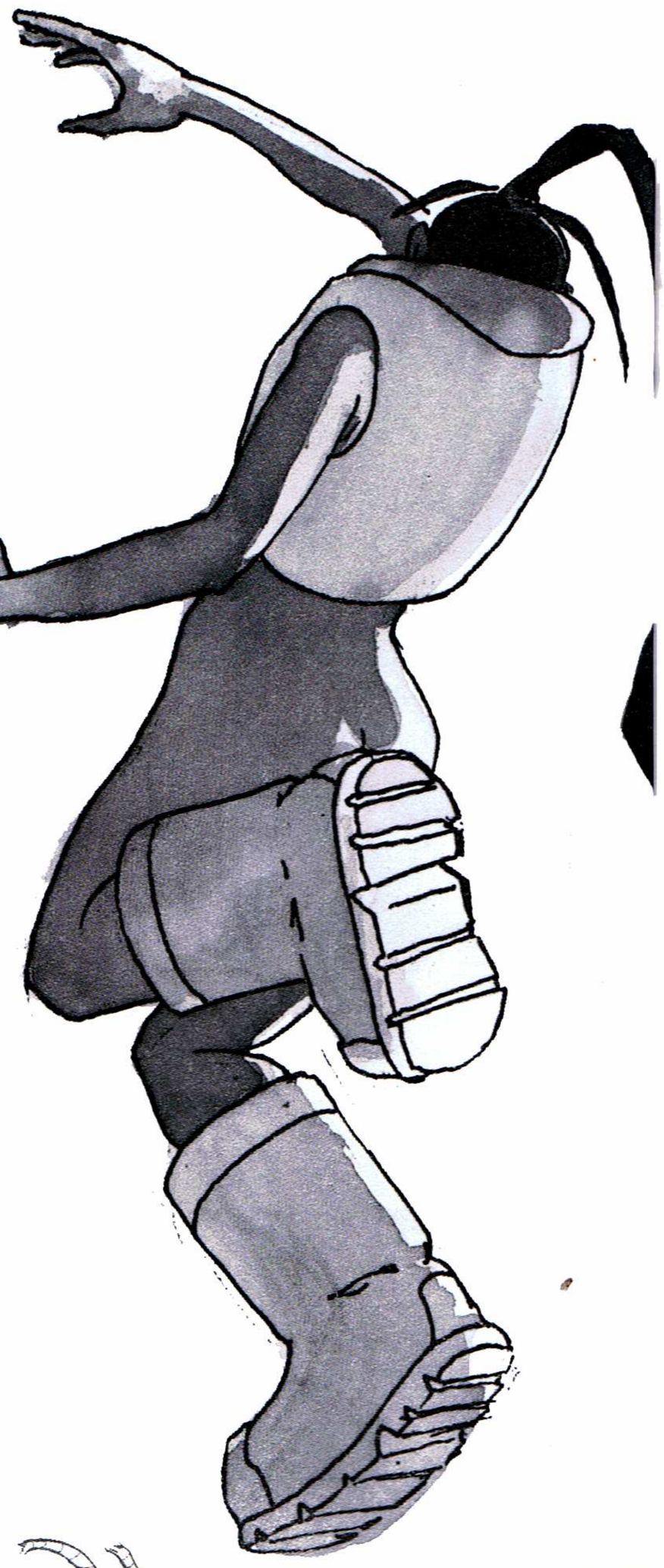
Il n'y a pas de compétence pour les armes improvisées (caillou, bouteille, cendrier...). À la place, on utilise directement PERCEPTION.

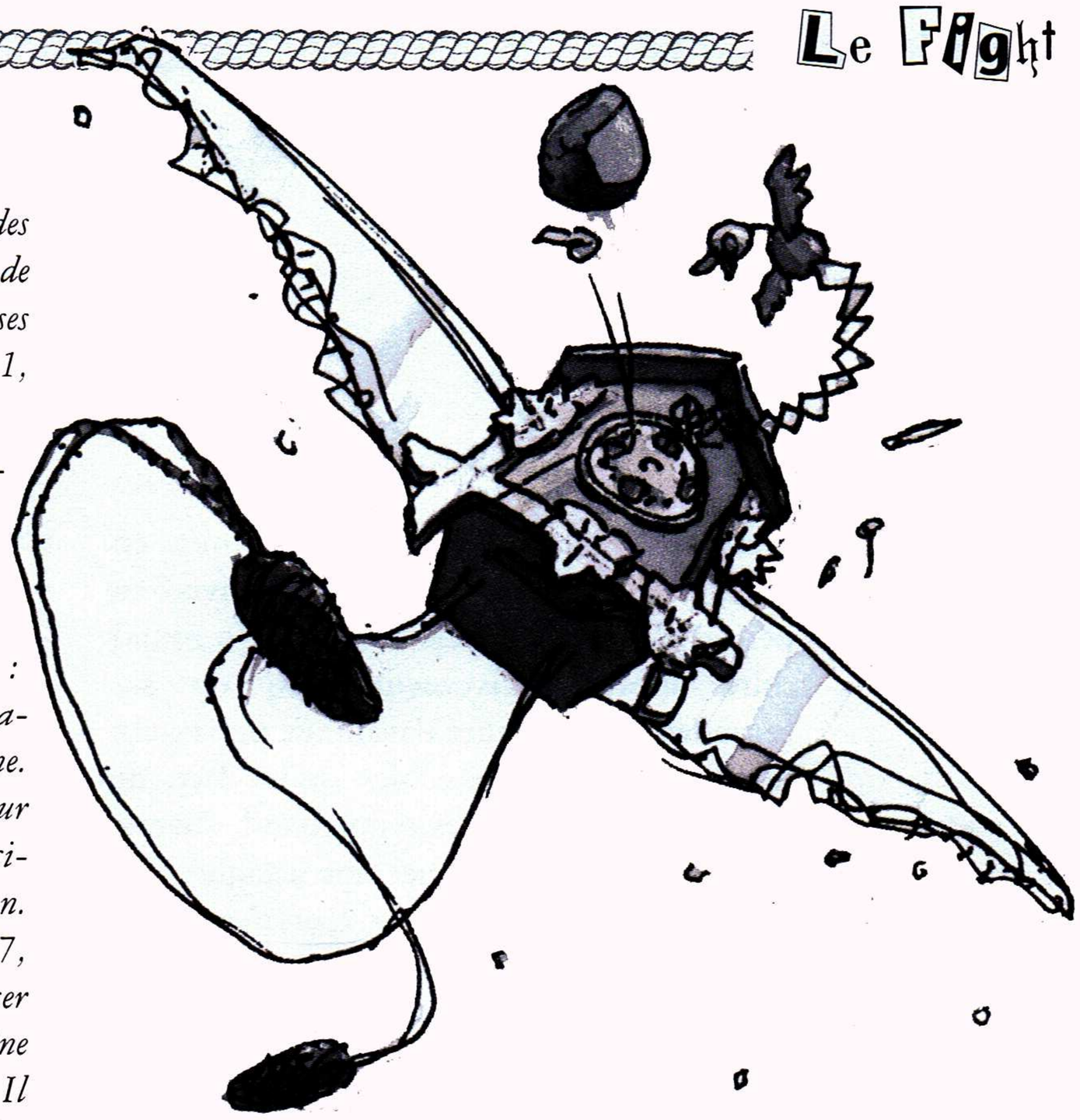
Il existe en revanche des compétences pour les armes véritables (couteau, javelot, pistolet...). Au départ, ces compétences ne seront certes pas supérieures à PERCEPTION, mais elles pourront augmenter avec l'expérience et dépasser la caractéristique.

Quand un PJ se saisit d'un couteau dans le but de le lancer, il doit révéler sa compétence Lancer de couteau si ce n'est déjà fait. Si la compétence révélée s'avère inférieure à PERCEPTION, il peut utiliser cette caractéristique à la place de la compétence comme si le couteau n'était qu'une arme improvisée. Ses chances que la lame parte en avant sont alors plus faibles et le meneur de jeu peut décider d'un malus supplémentaire. Le personnage n'a droit à aucune expérience en cas de réussite puisqu'il n'a pas véritablement utilisé sa compétence. Même règle pour Javelot, Fléchette, etc.

Caroline ramasse une pierre pour la lancer sur le coucou. Elle utilise sa dextérité (PERCEPTION) où elle a 11. Vu la taille de la pendule, son mouvement, la distance, etc., le meneur de jeu lui donne une difficulté -2, faisant tomber ses chances à 9 sur 20. Elle lance 1d20, obtient 7 et réussit. Le projectile atteint le coucou et le blesse au cadran.

Dans une autre crise, Antoine est visé par un taxidermiste armé d'une sarbacane. Antoine est assez près, bien en vue, donnant au taxidermiste un bonus de +1 (en l'occurrence un malus de -1 à Antoine). Le taxidermiste a 13 en compé-





tence Sarbacane, donnant -3 sur la table des Rapports. Il tire ! Antoine doit jouer un jet de chance à -4. Avec son 9 en CHARISME, ses chances tombent à 5. Il joue 1d20, obtient 11, échec. Il est touché. « Aie ! »

La procédure est la même quand un personnage joueur tire sur un autre personnage joueur. Le personnage actif est toujours la victime (la cible).

Rien ne va plus entre Antoine et Caroline : les assiettes volent bas, c'est la scène de ménage. Caroline lance un cendrier sur Antoine. Elle a 11 en PERCEPTION, donnant -1 sur la table des Rapports. Le meneur de jeu décide qu'il n'y a pas d'ajustement de condition. Antoine joue un jet de chance à -1, obtient 7, réussite. Le cendrier le manque, allant briser un carreau à la place. À son tour, Antoine saisit un vase et le lance sur la jeune fille. Il a 12 en PERCEPTION, donnant -2. Caroline a 15 en CHARISME, ce qui lui fait 13. Elle joue 1d20, obtient 13, tout juste réussi. Le vase se brise sur la télé.

Accomplissement

Le niveau d'Accomplissement est toujours ajouté en *bonus* au jet de chance d'un personnage.

Esquive des projectiles

Esquiver une balle, une flèche, ou tout autre projectile à grande vélocité est impossible. On peut en revanche tenter d'éviter un projectile lancé à la main, sous condition *obligatoire* que l'on voie venir l'attaque. On peut esquiver ou *parer* si l'on a sous la main quelque chose pouvant servir de bouclier. Dans tous les cas, l'action est résolue par un jet de Vigilance.

Le jet de Vigilance d'esquive ou de parade remplace le jet de chance (CHARISME). Son ajustement est le même.

Caroline empoigne le clavier de l'ordinateur tandis qu'Antoine se saisit du boîtier de télécommande du magnétoscope. Le boîtier vole à travers la pièce. Caroline le voit venir et tente de lui interposer le clavier. Avec 11 en PERCEPTION Antoine donne -1 au 8 de Vigilance de la jeune fille. Elle joue 1d20, obtient 12, échec. Elle reçoit la télécommande en plein front. « Ouch ! » Elle lâche le clavier et passe quelque temps en mode « pause ». (Notez que si elle avait plutôt fait confiance à sa chance, elle aurait réussi. Quelle folie !)

Conditions et portées

C'est au meneur de jeu de décider des difficultés relatives de chaque tir en s'aidant de la seule vraisemblance. Lancer un caillou qui fasse mal à 50 m est impossible. Abattre un homme à 100 m avec un pistolet demande ou beaucoup de chance ou beaucoup d'adresse. La même chose à 500 m avec un fusil à viseur électronique est l'enfance de l'art.

LA MÊLÉE

Les rounds

Quand survient une occasion de combat en corps à corps, le temps de jeu est divisé en petites séquences appelées *rounds*. Un round dure approximativement cinq ou six secondes. Il représente davantage un certain nombre d'actions possibles qu'un laps de temps précis. Au cours d'un round, chaque combattant peut effectuer une attaque, une seule, et tenter de contrer (parer/esquiver) autant d'attaques qu'il a d'adversaires.

On commence par déterminer l'*initiative*, c'est-à-dire l'ordre dans lequel les combattants vont attaquer, puis chaque combattant livre son attaque dans cet ordre. Le round est résolu quand chacun a eu la possibilité d'attaquer. On passe alors au round suivant et ainsi de suite jusqu'à la fin du combat.

Initiative

L'initiative échoit toujours au personnage, PJ ou PNJ, qui possède la meilleure compétence de combat. À égalité de compétence, l'initiative échoit au personnage du joueur.

La compétence Combat

Toutes les actions d'un round de combat sont résolues par l'utilisation d'une seule et même compétence : *Combat* (compétence dirigée par AGILITÉ). Cette compétence globale sert à résoudre aussi bien les attaques que les défenses (esquive, parade). On l'utilise dans tous les cas, quelles que soient les armes en présence : pieds, poings, gourdin, chandelier, couteau, hache, épée, griffes, crocs, tentacules, etc. Il existe des compétences de combat spécialisées, mais elles ne sont pas obligatoires, se contentant de donner certains bonus (voir ci-après).

Attaque et défense

On établit le rapport entre les deux compétences de Combat, puis le personnage actif joue le jet de dé pour déterminer l'issue de l'échange. Le personnage actif est toujours le personnage joueur.

Quand le personnage actif attaque, le jet de dé détermine s'il parvient ou non à toucher ; quand vient son tour de subir l'attaque, le jet de dé détermine s'il parvient ou non à contrer son adversaire (parer/esquiver).

Au cours d'un échange, le personnage actif joue donc le dé deux fois : une fois pour attaquer, une fois pour se défendre, ou dans l'ordre inverse selon l'initiative. À moins qu'un nouvel ajustement n'intervienne en cours de route (douleur, effet démentiel), ces deux jets de dés ont les mêmes chances de succès.

Agressée par un aveugle, Caroline doit révéler sa compétence de Combat. Elle dépense 2 points de génération pour l'avoir à 13. L'aveugle a 14 en Combat, donnant -4. Il a l'initiative puisque sa compétence est la plus haute. Son épée fond soudain sur Caroline ! La jeune fille tente d'esquiver. Ses chances sont de 9 sur 20. Elle obtient 9 et réussit tout juste. « Ouf ! » Elle tente à son tour de décocher un coup de pied à l'aveugle. Ses chances sont toujours de 9 sur 20. Avec un 13, elle échoue malheureusement.

Surprise

En vue d'un combat, la compétence *Discrétion* sert à surprendre une éventuelle victime. Celle-ci peut s'en défendre avec sa compétence *Vigilance*. Comme toujours, on établit un rapport entre les deux compétences, puis le jet de dé est joué par le personnage actif. Il n'est toutefois possible de surprendre que si les conditions s'y prêtent. Par exemple, les personnages de la nouvelle ne peuvent prétendre surprendre les aveugles de l'arène, ces derniers les obser-

vant depuis le début. Inversement, ils peuvent eux-mêmes être surpris par le trio embusqué dans la décharge. Selon les conditions, le meneur de jeu peut octroyer un bonus/malus au jet de Discrétion/Vigilance.

Un personnage surpris ne peut que se défendre durant le premier round de combat, et avec un malus de -2. Il ne peut pas attaquer. Le round suivant est normal.

Si le jet de Vigilance obtient un échec critique, le personnage ne peut pas même se défendre et encaisse directement des dommages. Le round suivant est pareillement normal.

Quand c'est un personnage joueur qui surprend un PNJ, le malus de -2 se traduit par un bonus de +2 à l'attaque du personnage joueur. Si le jet de Discrétion du PJ obtient une réussite critique, le PNJ encaisse directement des dommages.

Quand un PNJ tente de surprendre un groupe de PJ, chacun d'eux est personnage actif pour jouer un jet de Vigilance. Certains pourront être surpris, d'autres pas. Quand c'est un groupe de PJ qui tente d'être discret, chacun est personnage actif pour jouer un jet de Discrétion. Qu'un seul échoue et tout le groupe est repéré.

L'aspirateur est si bien embusqué derrière les vieux frigos qu'on pourrait le confondre avec un objet de rebut. Ce camouflage lui vaut un bonus de +2 (= malus de -2 à la Vigilance de Caroline). Il a par ailleurs 11 en Discrétion, donnant -1 sur la table des Rapports. Les chances de Vigilance de Caroline tombent ainsi à 5 sur 20. Elle obtient 18 et est surprise... 18 pouvant être un échec critique, elle relance le dé et obtient heureusement 3 (réussite) : la jeune fille est surprise mais pas totalement prise au dépourvu, elle peut tout de même esquiver avec un malus de -2. L'aspirateur a 13 en Combat, donnant -3. Les chances finales de Caroline sont de 13-3-2=8. Elle obtient 15 et échoue. L'aspirateur se jette sur elle et lui mord la cuisse.

Seul contre tous

Quand un personnage est confronté simultanément à plusieurs adversaires, il ne peut livrer son tour venu qu'une seule attaque, sur l'adversaire de son choix. En revanche, il peut tenter de contrer (esquiver ou parer) toutes les attaques qu'il reçoit au cours du round, l'une après l'autre.

Seul contre deux

Aucune des deux défenses n'a de malus dû au nombre.

Seul contre trois ou plus

Les deux premières défenses sont également sans malus. Pour la troisième attaque, il y a de fortes chances que

l'adversaire soit dans le dos du solitaire (ou en partie dans son dos). Il faut également tenir compte de la rapidité de toutes ces attaques simultanées. À l'estimation du meneur de jeu, le solitaire doit alors préalablement tenter un jet de Vigilance établi non pas d'après la discrétion de l'assaillant mais d'après sa compétence de Combat. Si ce jet de Vigilance réussit, la troisième attaque peut être esquivée à son tour sans malus. Si le jet échoue, le personnage est surpris sur cette attaque-là et subit un malus de -2 à son jet de défense. (Dans le cas où son jet de Vigilance obtient un échec critique, il est touché automatiquement.)

Même procédure pour une éventuelle quatrième attaque.

À moins d'une énorme différence de taille entre les protagonistes, il est impossible d'attaquer en corps à corps à plus de quatre contre un.

Soulignons que cette procédure de Vigilance en cours de combat, pour les attaques à plus de deux contre un, est à l'appréciation du meneur de jeu. S'il estime que les conditions sont favorables au personnage solitaire ou que les attaques ne sont pas très rapides, il peut permettre directement toutes les défenses, sans alourdir le combat d'un jet de dé supplémentaire.

Trois aveugles sont maintenant sur Caroline. Tous ont 14 en Combat et donc l'initiative. Avec des chances de 9 sur 20, la jeune fille tente d'esquiver le premier coup d'épée. Elle obtient 5 et réussit. Avec un 7, elle esquive également la seconde. Hélas, la troisième épée étant quasiment hors de son champ de vision, elle doit tenter un jet de Vigilance d'après la compétence de combat de l'aveugle. Avec des chances de 4 sur 20, elle obtient 10 et échoue. Un malus de -2 lui est octroyé pour la troisième esquive, réduisant ses chances à 7 sur 20... Rien d'étonnant à ce qu'elle s'écrie « mégaphone ! » (Voir au chapitre suivant).

Désengagement

Quand un personnage veut rompre le combat et se *désengager*, tout dépend s'il a ou non l'initiative. S'il possède cette dernière, il se désengage automatiquement au début du round, se mettant hors de portée de son adversaire. S'il est seul contre plusieurs, il doit avoir l'initiative sur tous. Le round est alors un round sans échange. Au round suivant, le personnage peut revenir s'il le souhaite, ou plus vraisemblablement se mettre à fuir. Si l'assaillant choisit de le poursuivre, régler par un jet de Course l'issue de la poursuite.

Si le personnage n'a pas l'initiative, il doit d'abord essuyer la ou les attaques, tenter d'esquiver. Cela fait, il peut se désengager pareillement, y compris s'il a été blessé (du moment qu'il n'est pas tombé inconscient).

Il n'y a pas de jet de dé pour le désengagement proprement dit, à moins que celui-ci ne fasse intervenir un mouvement spécial, par exemple un saut.

Maintenant seule contre trois aveugles, Caroline estime plus sage de se désengager en sautant dans l'arène. Comme elle n'a pas l'initiative, elle commence par esquiver les trois attaques, y parvient, et se désengage. Toutefois, comme son mouvement implique un saut, elle doit résoudre ce dernier. Ce qu'elle fait également avec succès, se retrouvant saine et sauve sur le sable de l'arène.

Tir en cours de mêlée

Un personnage ne peut pas attaquer en corps à corps au cours d'un round où il tire. Soit il participe au combat en mêlée, soit il se trouve en retrait pour tirer. Il peut par contre tenter d'esquiver s'il se retrouve au contact, après avoir tiré par exemple.

Si des tirs sont effectués au cours d'un round de mêlée, les tirs ont toujours priorité (initiative) sur les attaques de corps à corps. S'il s'agit d'objets lancés (pierre, couteau) ou propulsés

(flèche), chaque tireur ne peut tirer qu'une fois par round. S'il s'agit d'une arme à feu, il peut tirer une seconde fois en fin de round, après la résolution de tous les échanges de mêlée. Ceci, naturellement, dans la mesure où son arme possède encore des munitions.

Mouvement

Au cours d'un round, un personnage peut parcourir une douzaine de mètres au petit trot, le double s'il court véritablement. Cela dépend en vérité du terrain et des obstacles. C'est dans chaque cas au meneur de jeu d'évaluer les distances pouvant être parcourues véritablement. Songer de même aux ajustements pouvant modifier les actions d'un personnage en train de courir : malus à la vigilance notamment.

LES DOMMAGES

Chaque arme ou type d'attaque est caractérisée par une classe de dommage désignée par une lettre. Il existe 5 classes de dommage : de la classe A, la plus faible, à la classe E, la plus forte.

Chaque scénario indique exactement la classe des armes ou des attaques qui vont être utilisées. Pour d'autres armes improvisées, le meneur de jeu peut s'aider de la *table des Classes de dommage*.

Classe des Dommages	
Morsure (chien, loup)	A
Griffes (chat sauvage)	A
Grande morsure (tigre)	B
Grandes griffes (ours)	B
Cornes, défenses	B,C
Ruade, piétinement (cheval)	C
Combat à mains nues	A
Bâton, outil	B
Dague, couteau	B
Baïonnette, javelot	C
Épée, sabre, hache	C
Arc, arbalète	D
Pistolet	D,E
Fusil	E
Explosifs	E+

Encaissement des dommages.

La procédure n'est pas exactement la même pour les personnages joueurs et pour les *créatures*. Dans les deux cas, cependant, on commence par déterminer la valeur du **coup.** Ce terme est général quelle que soit l'arme, coup de poing ou d'épée, morsure, flèche, balle de revolver, etc.

Le *coup* est toujours une valeur comprise entre zéro inclus et 7 inclus. Pour l'obtenir, on lance 1d6, au résultat duquel sont éventuellement ajoutés/retranchés des modificateurs (+dom, résultat critique, etc.). Si la somme finale est inférieure à zéro, elle vaut tout de même zéro ; si elle dépasse 7, elle reste 7. Puis, connaissant la valeur du *coup*, on se reporte soit à la table des *Dommages des personnages*, soit à la table des *Dommages des créatures.* La première sert à résoudre les dommages encaissés par les personnages joueurs, la seconde ceux des créatures.

Dommages des personnages

Sur cette table, on considère en vertical la valeur du *coup* (de 0 à 7) et en horizontal la classe de l'arme causant les dommages (de A à E). La croisée des deux donne un ajustement (pouvant aller de +5, le meilleur, à -10, le pire). Le personnage joue ensuite un jet de CONSTITUTION ainsi ajusté et se reporte à la table des *Douleurs*. Selon le résultat obtenu au jet de CONSTITUTION (réussite critique, réussite

Dommages des Personnages					
	A	B	C	D	E
0	+5	+3	+1	-1	-3
1	+4	+2	0	-2	-4
2	+3	+1	-1	-3	-5
3	+2	0	-2	-4	-6
4	+1	-1	-3	-5	-7
5	0	-2	-4	-6	-8
6	-1	-3	-5	-7	-9
7	-2	-4	-6	-8	-10

normale, échec normal ou échec critique) et l'ajustement utilisé pour ce jet, cette seconde table lui indique le nombre de points de douleur qu'il reçoit.

La table des Douleurs est divisée en trois colonnes. Celle de gauche est utilisée pour les ajustements du jet de CONSTITUTION de +5 à +1 ; celle du milieu pour les ajustements de 0 à -3 ; et celle de droite pour les ajustements de -4 à -10.

La mâchoire de l'aspirateur est d'une classe de dommage A, avec un bonus personnel de +1. Blessée à la cuisse, Caroline doit encaisser des dommages. On commence par déterminer le coup en jetant 1d6, on obtient 3, on rajoute 1 (bonus de l'aspirateur) pour un résultat final de 4. Sur la table des Dommages des Personnages, à la croisée de 4 (valeur du coup) et de la colonne A (classe de dommage de la mâchoire), on trouve : +1. Ce +1 va être l'ajustement du jet de CONSTITUTION maintenant joué par Caroline. Avec 9 en CONSTITUTION, ses chances sont de 10 sur 20. Elle obtient toutefois 12, un échec normal. Sur la table des Douleurs, on considère maintenant son résultat (échec normal), puis la colonne où se situe l'ajustement utilisé (+1). Pour un échec normal, cette colonne indique 1. Caroline reçoit un point de douleur.

Douleurs

	+5/+1	0/-3	-4/-10
Réussite critique	0	0	1
Réussite normale	0	1	2
Echec normal	1	2	3*
Echec critique	2	3*	4**

* *Inconscience* ** *Coma (mort)*

Trois points de douleur encaissés simultanément rendent le personnage inconscient. Il pourra finir par revenir à lui. Quatre points encaissés simultanément le plongent dans le coma ou le tuent. C'est au meneur de jeu de décider de l'alternative, *coma* ou *mort*, selon la vraisemblance par rapport au type d'agression.

Localisation des coups

C'est au meneur de jeu de décider où sont touchés les personnages, selon la vraisemblance et le nombre de points de douleur reçus. Par exemple, 4 points de douleur causant le coma n'ont sûrement pas été reçus au petit doigt ; un coup de couteau ne causant qu'un point de douleur n'a sûrement pas été donné en plein cœur.

Dommages des créatures

Les créatures ne reçoivent pas de points de douleur. Chaque créature possède un certain nombre de *points de résistance* décidés par le scénario. Chaque prise de dommages diminue ces points de résistance. Quand la créature arrive à zéro point de résistance, elle est éliminée (tuée, brisée,

démantibulée, etc.). En termes de scénario, les aveugles, l'aspirateur, le vélo et le coucou sont des créatures.

Sur la table de Dommages des créatures, à la croisée du *coup* (de 0 à 7) et de la classe de dommage de l'arme utilisée (de A à E), on trouve directement le nombre de points de résistance perdu par la créature.

Le caillou de Caroline a atteint le coucou. C'est une arme de classe A et la jeune fille a un +dom de -1. On détermine son coup en jetant 1d6, résultat 4, auquel on retranche 1 (son +dom) pour un résultat final de 3. Sur la table des Dommages des créatures, la croisée de 3 et de la colonne A indique 1. Le coucou perd 1 point de résistance (il en possédait 8).

Dommages des Créatures

	A	B	C	D	E
0	0	1	3	5	8
1	0	1	4	6	9
2	1	2	5	7	10
3	1	2	6	8	11
4	2	4	7	9	12
5	2	4	8	10	13
6	3	6	9	11	14
7	3	6	10	12	15

Note. Il serait plus ludique que ce soit le joueur qui joue les deux jets de dés nécessaires à la détermination des dommages encaissés par son personnage, le d6 du *coup* reçu, puis le jet de CONSTITUTION consécutif. Pour accélérer le jeu, cependant, surtout avec des joueurs débutants, le meneur de jeu peut se charger du d6 du *coup*. Cela fait, ayant consulté la table, ne demander au joueur que son jet de CONSTITUTION, puis selon le résultat, lui indiquer le nombre de points de douleurs reçus.

Les modificateurs

Les modificateurs ne s'appliquent qu'au *coup*, ils ne changent jamais la classe de dommage de l'arme.

+ dom

Le bonus aux dommages personnel est ajouté au *coup* (retranché s'il est négatif). Il ne l'est toutefois que pour les attaques de corps à corps (coup de poing, de couteau, de bâton, d'épée, etc.) et les projectiles lancés à la main. Il ne s'applique pas aux projectiles tels que les flèches d'arc ou les balles d'arme à feu.

Réussite critique

Quand un personnage obtient une réussite critique à son attaque, il ajoute +2 à son *coup*.

Échec critique

Quand un personnage obtient un échec critique à sa défense, on ajoute +2 au *coup* qu'il reçoit.

Surprise critique

Quand un personnage est *critiquement surpris* (échec critique à son jet de Vigilance par exemple) et doit encaisser directement des dommages, on ajoute +2 au *coup* qu'il reçoit.

Personnage à merci

Quand un personnage est à la totale merci de son agresseur, ligoté, enchaîné, ou déjà rendu inconscient, le coup a toujours sa valeur maximale de 7, sans jet de dé.

Niveau d'Accomplissement

Le niveau d'Accomplissement est toujours soustrait du coup reçu par un personnage joueur. (Il n'est pas ajouté, cependant, au coup qu'il donne.)

Bonus d'arme

Certaines armes ont en soi un bonus d'arme, ajouté au coup. Ce bonus peut être au maximum de +2 pour les classes A à D, et sans limite pour la classe E.

Bien des crises plus tard, Antoine est devenu insane (niveau 7 d'accomplissement). À la poursuite du papillon qui tousse, il est entraîné dans un champ de mines. Soudain : boum !... L'explosif en question cause un dommage E+2. Le d6 de coup donne 4, auquel on rajoute 2 (bonus d'arme) pour un total de 6. Mais Antoine est maintenant au niveau 7, valeur qui est retranchée du coup, pour un résultat final de zéro (valeur minimale du coup). Consultant la colonne E, Antoine doit maintenant jouer un jet de CONSTITUTION à -3. Sur la table des Douleurs, il peut au pire tomber inconscient.

Compétences spécialisées

Les compétences de combat telles que Hallebarde, Épée, Fleuret, Sabre, etc. sont des compétences spécialisées. Toutes ont une base de zéro. On peut les acquérir en dépensant des points de génération, ou l'espace d'une crise, sous forme de compétence démentielle. Leurs avantages sont les suivants :

- +2 à l'initiative.
- +4 aux dommages en cas d'attaque critique.

Quand on compare la valeur des compétences de combat pour déterminer l'initiative (valeur la plus haute), la compétence spécialisée bénéficie d'un bonus de +2. (Ce bonus n'est que pour l'initiative, pas pour l'utilisation réelle de la compétence.) En cas de réussite critique à l'attaque, le d6 de coup est majoré de +4 au lieu de +2.

Comme la compétence Combat, les compétences spécialisées servent aussi bien à attaquer qu'à se défendre.

Barbillon a 11 en Hallebarde, compétence spécialisée. L'aspirateur a 13 en combat. Le bonus d'initiative de la hallebarde amène les deux compétences à égalité ; mais comme Barbillon est personnage joueur, c'est lui qui a finalement l'initiative. Avec des chances de toucher de 8

sur 20, il obtient 4, relance et obtient 7 : réussite critique.

La hallebarde de Barbillon est d'une classe de dommage C. Le personnage a par ailleurs un +dom de +1. Il joue 1d6 pour déterminer son coup, obtient 2, ajoute +1 (son +dom) et +4 (bonus de critique des compétences spécialisées), pour un résultat final de 7. Sur la table des Dommages des créatures, la croisée de 7 et de la colonne C indique 10. L'aspirateur perd 10 points de résistance. La créature n'est pas encore éliminée (elle en possédait 12) mais son voyant d'alerte se met à clignoter.

Supposons que le même coup de hallebarde soit encaissé par Antoine : 7 dans la colonne C donne un ajustement de -6. Antoine devrait jouer un jet de CONSTITUTION à -6. Avec son 10 dans cette caractéristique, ses chances seraient de 4 sur 20. Un échec serait plus que probable, entraînant trois points de douleur et l'inconscience du personnage.

LA DOULEUR

Chaque point de douleur possédé par un personnage donne un malus de -1 à toutes ses actions. Ces malus sont cumulatifs : un personnage ayant par exemple 3 points de douleur souffre d'un malus général de -3.

Exception

Les jets de dé suivants ne sont jamais ajustés par la douleur :

- Les jets de chance, pour ne pas être touché par un projectile ou pour toute autre raison pour laquelle est demandé un jet de chance. (Les véritables jets de CHARISME, lorsque le personnage use de son charme, restent par contre ajustés par la douleur).
- Les jets de CONSTITUTION d'encaissement, c'est-à-dire ceux servant à déterminer le nombre de points de douleur octroyés par un coup. Ces jets de dé ne sont pas ajustés par la douleur préexistante. Les jets de CONSTITUTION demandés pour une autre raison restent par contre ajustés.
- Les jets d'INTELLECT ou de SENSITIF servant à exercer l'effet démentiel d'Incrédulité.
- Les jets de VOLONTÉ servant à résister à un choc mental.

Antoine a reçu un point de douleur en se blessant le pied sur une boîte de conserve. Puis il est assommé par le coucou, ayant reçu trois autres points de douleur. Revenu à la conscience, toutes ses actions vont désormais souffrir d'un malus de -4.

Faim, soif, fatigue

Lorsque les personnages viennent à souffrir de la faim, de la soif, ou à être intensément fatigués, le meneur de jeu peut leur octroyer un point de douleur, voire un second, etc., si ces conditions se poursuivent. On peut commencer par demander un jet de CONSTITUTION, ajusté par une difficulté appropriée, et ne donner le point de douleur que sur un échec à ce jet de dé, certains personnages résistant mieux que d'autres. Traiter de la même façon toutes les causes dommageables : asphyxie, noyade, chaleur ou froid insupportable, intoxication, maladie, etc.

Séquelles

Il est bon de garder en note la cause de chaque prise de points de douleur (coup de poing dans la figure, blessure, soif, fatigue, rhume de cerveau, etc.). Lorsque le meneur de jeu estime que le personnage a pu se remettre, les points de douleur correspondants sont effacés.

Antoine a reçu le poing de Barbillon en pleine figure, ce qui lui a causé un point de douleur. Toutes ses actions suivantes sont à -1. Plus tard, les personnages ayant quitté l'arène pour découvrir la décharge environnante, le meneur de jeu estime que la douleur du coup a pu com-

mencer à s'estomper et il annonce à Antoine qu'il peut effacer son point de douleur. Éventuellement, il peut commencer par lui faire jouer un jet de CONSTITUTION à -1, ne lui faisant effacer son point qu'en cas de réussite, et en cas d'échec, renouveler l'opération un peu plus tard.

Douleur localisée

Quand la douleur cesse d'être générale pour se localiser dans une certaine partie du corps, suite à une blessure notamment, le meneur de jeu peut estimer que les points de douleur correspondants n'octroient leurs malus qu'aux actions utilisant cette partie du corps. Par exemple, le malus de -1 dû à la blessure au pied d'Antoine peut ne s'appliquer qu'à ses jets d'AGILITÉ et aux compétences dépendant de cette caractéristique. Cette règle, plus compliquée, est optionnelle, à la décision de chaque meneur de jeu.

Soins

La compétence *Secourisme* sert à effectuer des premiers soins, à ramener un personnage assommé à la conscience. Il faut en général un minimum de matériel. Si un personnage reçoit une balle dans l'épaule, par exemple, on ne peut prétendre le soigner en se contentant de souffler dessus.

Chaque cause de douleur, quand il est possible de la soigner, doit être traitée séparément. La difficulté ajustant le jet de Secourisme est en principe égal au nombre de points de douleur de la cause considérée. Par exemple, traiter le pied blessé d'Antoine (1 point de douleur) demande un jet de Secourisme à -1. Mais le meneur de jeu peut décider d'un bonus/malus supplémentaire selon le type de blessure et le matériel disponible. Quand Caroline tente de panser sa blessure (1 point de douleur) avec les débris de la couche-culotte et sans une goutte d'eau, on peut estimer que son jet de Secourisme est en réalité à -3.

Soigner une cause avec succès n'enlève pas instantanément la douleur, même sur réussite critique. Le personnage soigné pourra simplement se remettre plus vite, et voir arriver plus rapidement le moment où le meneur de jeu lui permettra d'effacer tout ou partie des points de douleur correspondants (comme expliqué plus haut).

Dans tous les cas, c'est un minimum de vraisemblance qui doit être observé. Les personnages ont beau être en plein délire, ils n'en ont pas moins une douloureuse sensation de vécu. Ainsi, de retour à l'arène, Caroline peut ne plus ressentir qu'une gêne due à sa blessure, rien qui motive un malus général. Il en irait tout autrement si elle avait reçu une balle de revolver.

Inversement, une cause non soignée peut empirer, une blessure s'infecter par exemple, octroyant bientôt un point de douleur supplémentaire. Un échec critique au jet de Secourisme peut pareillement rajouter de la douleur.

Antalgie démentielle

Cet effet démentiel permet de nier sa propre douleur. Comme tout effet démentiel, il risque en revanche d'être néfaste à la santé mentale.

Guérison totale

Si un personnage est blessé dans la réalité, sa guérison n'intervient qu'au bout d'un temps pareillement réaliste, toujours sous réserve qu'il soit soigné, qu'il aille à l'hôpital. Tout le monde a une notion, ne serait-ce qu'approximative, des véritables temps de guérison.

Quand un personnage est blessé au cours d'une crise, il y a de fortes chances qu'il le reste tout au long de celle-ci (tout dépendant naturellement du temps qu'elle dure). Puis le retour à la réalité élimine automatiquement les blessures et toutes les causes de douleur. Le personnage redevient normal, constatant que « tout ceci n'a été qu'un

rêve ». (Noter toutefois que s'il a précédemment été blessé dans la réalité, il retrouve sa blessure réelle. S'il ne la retrouve pas, c'est que, malgré les apparences, il n'est toujours pas revenu dans la vraie réalité.)

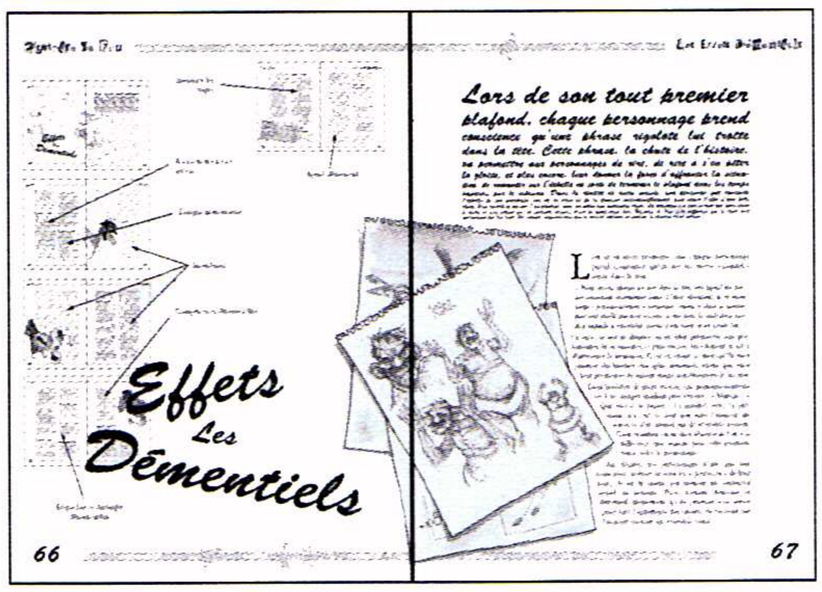
Mort d'un personnage

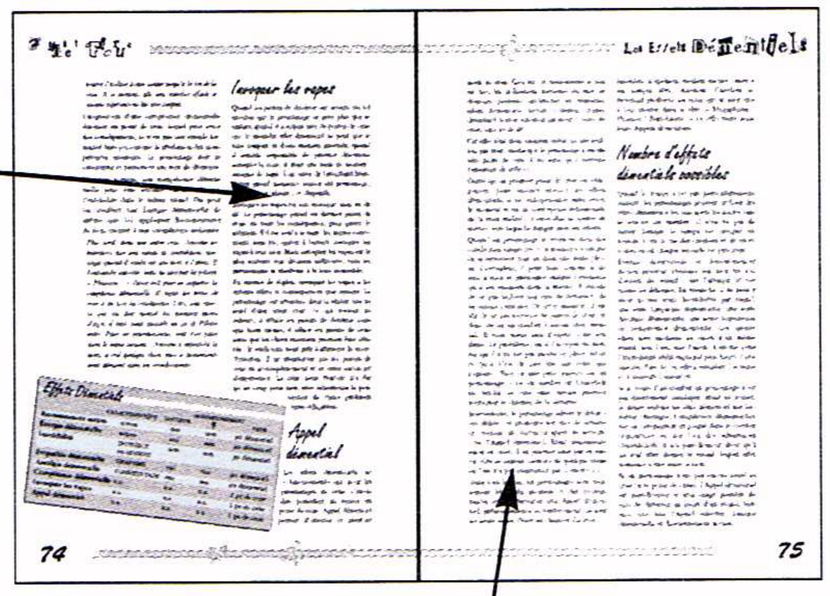
Quand un personnage tombe dans le coma (4 points de douleur pris simultanément), il peut être ramené à la conscience par un jet de Secourisme exercé sur lui, mais il ne pourra pas récupérer plus de deux points de douleur sur les quatre, dû au traumatisme. Hormis cette restriction, coma équivaut à inconscience.

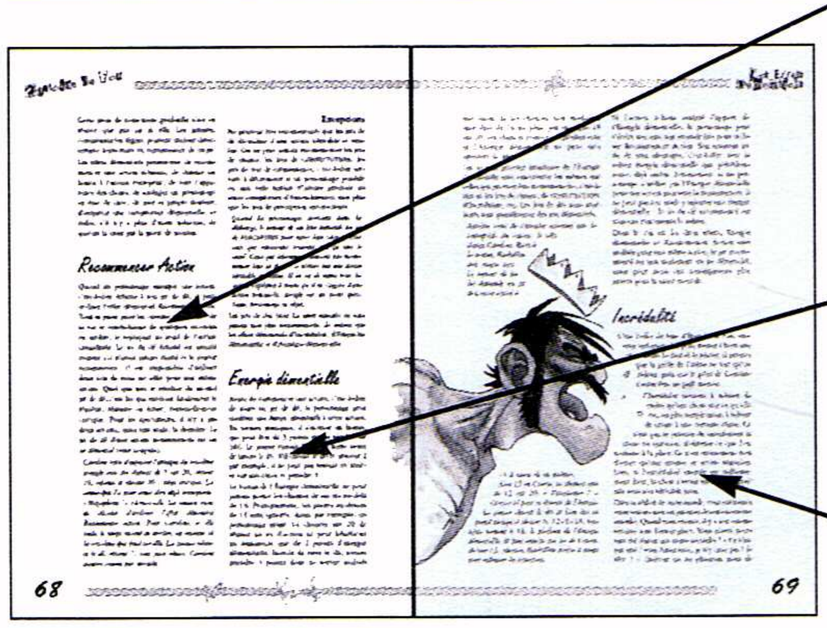
S'il meurt, le reste de la crise se poursuit sans lui, les autres personnages ayant bel et bien affaire à son cadavre. À l'achèvement de la crise, toutefois, le personnage « mort » se retrouve avec les autres, bien vivant, dans la réalité. Tout n'a pareillement été qu'un rêve pour lui, un peu plus cauchemardesque en ce qui le concerne. La différence, cependant, est qu'il ne bénéficie pas de l'accomplissement de la crise (voir *L'Accomplissement*) et reçoit un choc profond (voir *La santé mentale*).

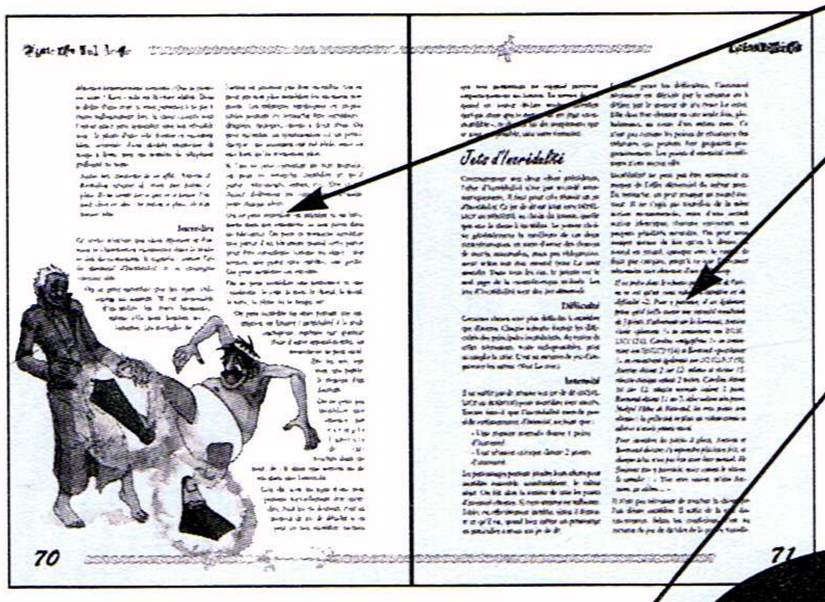
Si par contre un personnage devait mourir dans la réalité, ce serait hélas pour de bon. Son unique chance serait alors que la réalité en question ne soit finalement pas la vraie réalité.

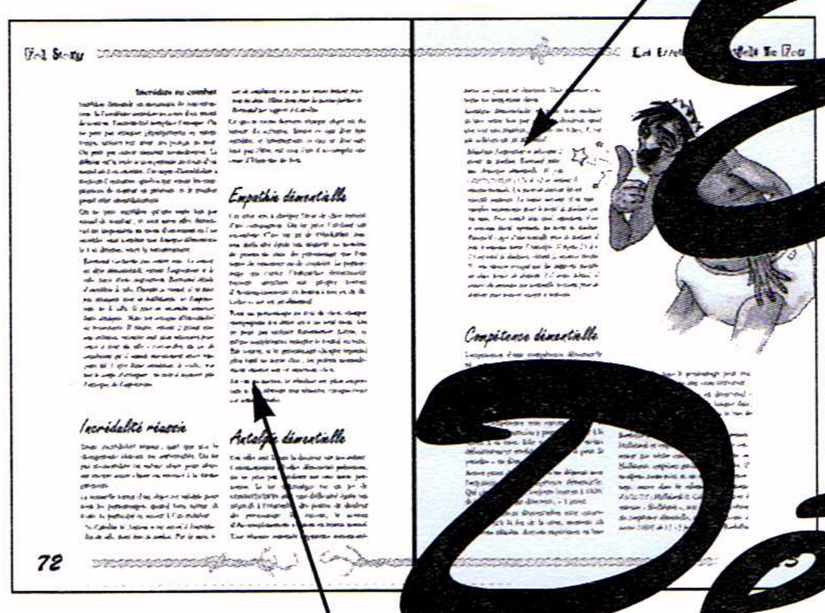
Note. Rappelons, en cas de prise simultanée de 4 points de douleur, que c'est au meneur de jeu de décider de la conséquence effective : coma (équivalent à inconscience) ou mort. Chaque fois que c'est possible, on doit préférer coma. La mort ne survient que lorsqu'il est absolument impossible de trouver une explication plausible à la survie du personnage selon la cause qui a entraîné les dommages. Le principe est de laisser aux personnages leurs chances de terminer la crise. Toutefois, si un personnage se conduit de façon particulièrement stupide, saute sans que rien ne l'y oblige par la fenêtre du huitième étage, reste tranquillement assis sur la route face au rouleau-compresseur qui fonce sur lui, ou ingère intégralement, et toujours sans qu'on l'y oblige, le contenu d'un flacon marqué « nitroglycérine »... puis reçoit 4 points de douleur – qu'il en paie alors les conséquences au prix fort.











Les Dementiels

Lors de son tout premier plafond, chaque personnage prend conscience qu'une phrase rigolote lui trotte dans la tête. Cette phrase, la chute de l'histoire, va permettre aux personnages de rire, de rire à s'en péter la glotte, et plus encore, leur donner la force d'affronter la situation, de remonter sur l'échelle en sorte de terminer le plafond dans les temps impartis par le scénario. Dans la réalité de notre monde, une personne qui convoite l'échelle de son prochain, las de la tirer et de la pousser interminablement, peut avoir l'idée d'une telle chute. Que va-t-il se passer ? en général, rien, ou alors une mauvaise chute. La personne n'a crié ce mot que pour faire le malin et n'en attend pas de véritable secours. C'est la même chose dans Hystoire de Fou, à la différence que la chute peut effectivement être très drôle. Par exemple, supposons deux fous en train de repeindre un plafond. Le deuxième dit au premier, d'un ton qui laisse

Lors de sa toute première crise, chaque personnage prend conscience qu'un *mot* lui trotte inlassablement dans la tête.

« Nous avions chacun un mot dans la tête, vers lequel nos pensées revenaient obstinément buter. C'était déroutant, et en même temps – paradoxalement – rassurant, comme si dans ce cauchemar tout éveillé que nous vivions, ce mot était la seule chose solide à laquelle se raccrocher, comme à une bouée ou un garde-fou. »

Ce mot, le *mot de démence*, va en effet permettre aux personnages de se rassurer, et plus encore, leur donner la force d'affronter la situation. C'est en criant ce mot qu'ils vont pouvoir déclencher des *effets démentiels*, effets qui vont leur permettre de mieux réagir aux éléments de la crise.

Dans la réalité de notre monde, une personne confrontée à un danger soudain peut s'écrier : « Maman ! » Que va-t-il se passer ? En général, rien. La personne n'a crié ce mot que sous l'emprise du stress et n'en attend pas de véritable secours. C'est la même chose dans *Hystoire de Fou*, à la différence que *maman* peut effectivement venir aider le personnage.

Au départ, les personnages n'ont pas une conscience précise de tous les « pouvoirs » de leur mot, ils ne le crient que comme un instinctif appel au secours. Puis, comme Antoine et Bertrand découvrant qu'ils peuvent s'en servir pour nier l'apparence des choses, ils finiront par l'utiliser comme un véritable outil.

Cette prise de conscience graduelle n'est en réalité que pur *jeu de rôle*. Les joueurs, connaissant les règles, peuvent utiliser directement leurs mots en connaissance de cause.

Les effets démentiels permettent de recommencer une action échouée, de donner un bonus à l'action entreprise, de nier l'apparence des choses, de soulager un personnage en état de choc, de nier sa propre douleur, d'acquérir une compétence démentielle, et enfin, s'il n'y a plus d'autre solution, de quitter la crise par la porte de secours.

Recommencer Action

Quand un personnage manque une action, c'est-à-dire échoue à son jet de dé, il peut utiliser l'effet démentiel *Recommencer Action*. Tout se passe pour lui comme si le « film » de sa vie se rembobinait de quelques secondes en arrière, le replaçant au seuil de l'action considérée. Le jet de dé échoué est annulé comme s'il n'avait jamais existé et le joueur recommence. Il est impossible d'utiliser deux fois de suite cet effet pour une même action. Quel que soit le résultat du second jet de dé, c'est lui qui entérine finalement le résultat, réussite ou échec, éventuellement critique. Pour les spectateurs, il n'y a pas deux actions, mais une seule, la dernière. Le jet de dé d'une action recommencée est un *jet démentiel* (voir ci-après).

Caroline tente d'esquiver l'attaque du troisième aveugle avec des chances de 7 sur 20, obtient 19, relance et obtient 10 : échec critique. La canne-épée l'a pour ainsi dire déjà transpercée. « Mégaphone ! » s'écrie-t-elle. La joueuse vient de décider d'utiliser l'effet démentiel Recommencer action. Pour Caroline, et elle seule, le temps revient en arrière, au moment où la troisième épée fond sur elle. La joueuse relance le dé, obtient 7, tout juste réussi. Caroline esquive comme par miracle.

Exceptions

Ne peuvent être recommencés que les jets de dé découlant d'une action véritable et voulue. On ne peut jamais recommencer les jets de chance, les jets de CONSTITUTION, les jets de test de connaissance, c'est-à-dire servant à déterminer si un personnage possède ou non telle notion (Culture générale ou autre compétence d'Entendement), non plus que les jets de perception inconsciente.

Quand les personnages arrivent dans la décharge, le meneur de jeu leur demande un jet de PERCEPTION pour tester leur odorat. Tout ceux qui réussissent trouvent que ça sent le sucré. Ceux qui échouent ne peuvent pas recommencer leur jet de dé : ce n'était pas une action véritable et voulue. Il en va de même pour les jets de Vigilance à moins qu'il ne s'agisse d'une action ponctuelle, dirigée sur un point spécifique, personnage ou objet.

Les jets de *choc* (voir *La santé mentale*) ne sont jamais non plus recommencés, de même que les effets démentiels d'Incrédulité, d'Empathie démentielle et d'Antalgie démentielle.

Énergie démentielle

Avant de commencer une action, c'est-à-dire de jouer un jet de dé, le personnage peut conférer une *énergie démentielle* à cette action. En termes pratiques, il s'octroie un bonus, qui peut être de 3 points ou du résultat de 1d6. Le joueur choisit l'un ou l'autre avant de lancer le d6. S'il choisit le d6 et obtient 2 par exemple, il ne peut pas revenir en arrière sur son choix et prendre 3.

Le bonus de l'Énergie démentielle ne peut jamais porter les chances de succès au-delà de 16. Pratiquement, les points au-dessus de 16 sont ignorés. Ainsi par exemple, un personnage ayant 14 chances sur 20 de réussir un jet d'action ne peut bénéficier au maximum que de 2 points d'énergie démentielle. Inutile de tirer le d6, autant prendre 3 points dont ne seront utilisés

que deux. Si les chances non modifiées sont déjà de 16 ou plus, par exemple 18 sur 20, ces chances restent ce qu'elles sont et l'Énergie démentielle ne peut rien apporter de plus.

Les actions pouvant bénéficier de l'Énergie démentielle sont exactement les mêmes que celles qui peuvent être recommencées. On ne peut recommencer ni les jets de chance, de CONSTITUTION, d'Incrédulité, etc. Les jets de dés ainsi améliorés sont pareillement des jets démentiels.

Antoine vient de s'écrouler assommé par les contre-poids du coucou, le vélo charge Caroline. Resté à la traîne, Barbillon doit réagir vite. Le meneur de jeu lui demande un jet de Course ajusté à -3 à cause de ses palmes. Avec 15 en Course, ses chances sont de 12 sur 20. « Percolateur ! » s'écrie-t-il pour se donner de l'énergie. Le joueur choisit le d6 et bien lui en prend puisqu'il obtient 6. 12+6=18, toutefois ramené à 16, le plafond de l'Énergie démentielle. Il joue ensuite son jet de Course, obtient 13, réussite. Barbillon arrive à temps pour redresser la situation.

Si l'action échoue malgré l'apport de l'Énergie démentielle, le personnage peut s'écrier son mot une seconde fois pour utiliser Recommencer Action. Son nouveau jet de dé sera identique, c'est-à-dire avec la même énergie démentielle que précédemment, déjà inclue. Inversement, si un personnage n'utilise pas l'Énergie démentielle pour une action puis veut la recommencer, il ne peut pas à ce stade y rajouter une énergie démentielle : le jet de dé recommencé est toujours exactement le même.

Dans le cas où les deux effets, Énergie démentielle et Recommencer Action sont utilisés pour une même action, le jet recommencé est non seulement un jet démentiel, mais peut avoir des conséquences plus graves pour la santé mentale.

Incrédulité

C'est l'effet de base d'*Hystoire de Fou*, souvent indispensable pour mener à bien une crise. Dans *Le fond de la piscine*, il permet que la grille de l'arène ne soit qu'un rideau, puis que le gilet de Caroline s'avère être un pull marine.

L'*Incrédulité* consiste à refuser de croire qu'une chose soit ce qu'elle est, ou plus simplement, à refuser de croire à une certaine chose. Ce n'est pas le pouvoir de transformer la chose en question, d'obtenir ce que l'on souhaite à la place. Ce n'est strictement rien d'autre qu'une intense et active négation. Lors, si l'incrédulité exercée est suffisamment forte, la chose s'avoue vaincue et apparaît sous son véritable jour.

Dans la réalité de notre monde, vous stationnez votre voiture sous un panneau de stationnement interdit. Quand vous revenez, il y a une contravention sous l'essuie-glace. Vous n'avez pourtant été absent que trente secondes ! « Ce n'est pas vrai ! vous écriez-vous, je n'y crois pas ! Je rêve ! » (Suivent un ou plusieurs mots de

démence heureusement censurés.) Que se passe-t-il alors ? Rien – telle est la triste réalité. Dans le délire d'une crise, si vous parvenez à ne pas y croire suffisamment fort, la chose coincée sous l'essuie-glace peut apparaître sous son véritable jour : la photo d'une jolie femme en uniforme bleu, oblitérée d'une double empreinte de rouge à lèvre, avec un numéro de téléphone griffonné au verso.

Ayant pris conscience de cet effet, Antoine et Barbillon refusent de croire aux patins à glace. Ils ne savent pas ce qui va se passer. Une seule chose est sûre : les patins à glace, ils n'en veulent plus.

Incrédire

Ce verbe n'existe que dans *Hystoire de Fou*, vous le chercheriez vainement dans la réalité des dictionnaires. Il signifie : *exercer l'effet démentiel d'Incrédulité*, et se conjugue comme *dire*.

On ne peut incrédire que des *objets*, ordinaires ou animés. Il est impossible d'incrédire les êtres humains, même s'ils sont louches ou bizarres. Les aveugles de l'arène ne peuvent pas être incrédits. On ne peut pas non plus incrédire les animaux normaux. Les créatures mythiques ou impossibles peuvent en revanche être incrédites : dragons, cyclopes, chiens à deux têtes. On peut incrédire un tyrannosaure ou un ptérodactyle : ces animaux ont été réels, mais on sait bien qu'ils n'existent plus.

Si l'on ne peut incrédire un être humain, on peut en revanche incrédire ce qu'il porte : vêtements, armes, etc. Une incrédulité différente est toutefois nécessaire pour chaque objet.

On ne peut incrédire un paysage ni un bâtiment dans son ensemble, ni une pièce dans un bâtiment. On peut en revanche incrédire une partie d'un bâtiment quand cette partie peut être considérée comme un objet : une serrure, une porte tout entière, une grille. On peut incrédire un meuble.

On ne peut incrédire une ambiance ni une condition : le jour, la nuit, le chaud, le froid, le vent, la pluie ou la neige, etc.

On peut incrédire un objet portant une inscription ou limiter l'incrédulité à la seule inscription, espérant que quelque chose d'autre apparaîtra écrit. En revanche on ne peut incrédire un son, une voix, une parole, le contenu d'un discours.

On ne peut pas incrédire une absence : par exemple l'absence de cartouches dans un fusil, de clé dans une serrure ou de vin dans une bouteille.

Cela dit, tous les *objets* d'une crise peuvent virtuellement être incrédits. Pour les cas douteux, c'est au meneur de jeu de décider si on peut ou non incrédire, sachant

que tout personnage est supposé percevoir empathiquement ses limites. En termes de jeu, quand un joueur déclare vouloir incrédire quelque chose que le meneur de jeu juge « non-incrédible », ce dernier lui dit simplement que ce n'est pas possible, sans autre formalité.

Jets d'Incrédulité

Contrairement aux deux effets précédents, l'effet d'Incrédulité n'est pas accordé automatiquement. Il faut pour cela réussir un *jet d'Incrédulité.* Ce jet de dé est joué avec INTELLECT ou SENSITIF, au choix du joueur, quelle que soit la chose à incrédire. Le joueur choisit généralement la meilleure de ces deux caractéristiques, en sorte d'avoir des chances de succès maximales, mais pas obligatoirement selon son état mental (voir *La santé mentale*). Dans tous les cas, le joueur est le seul juge de la caractéristique utilisée. Les jets d'Incrédulité sont des *jets démentiels.*

Difficulté

Certaines choses sont plus difficiles à incrédire que d'autres. Chaque scénario fournit les difficultés des principales incrédulités, du moins de celles nécessaires, voire indispensables, pour accomplir la crise. C'est au meneur de jeu d'improviser les autres. (Voir *La crise.*)

Intensité

Il ne suffit pas de réussir son jet de dé (INTELLECT ou SENSITIF) pour incrédire avec succès. Encore faut-il que l'incrédulité exercée possède suffisamment d'*intensité*, sachant que :

- Une réussite normale donne 1 point d'intensité.
- Une réussite critique donne 2 points d'intensité.

Les personnages peuvent joindre leurs efforts pour incrédire ensemble, simultanément, le même objet. On fait alors la somme de tous les points d'intensité obtenus. Si cette somme est suffisante, l'objet est effectivement incrédit, sinon il demeure ce qu'il est, quand bien même un personnage en particulier a réussi son jet de dé.

Comme pour les difficultés, l'intensité nécessaire est décidée par le scénario ou à défaut par le meneur de jeu (voir *La crise).* Elle doit être obtenue en une seule fois, globalement, au cours d'un même essai. Ce n'est pas comme les points de résistance des créatures qui peuvent être grignotés progressivement. Les points d'intensité insuffisants n'ont aucun effet.

Incrédulité ne peut pas être *recommencée* au moyen de l'effet démentiel du même nom. En revanche, on peut ressayer au round suivant. Il ne s'agit pas toutefois de la *même* action recommencée, mais d'une *seconde* action identique, chacune encourant ses propres pénalités mentales. On peut ainsi essayer autant de fois qu'on le désire, de round en round, quoique avec le risque de finir par craquer, jusqu'à ce que l'intensité nécessaire soit obtenue d'un seul coup.

Il est prévu dans le scénario que la grille de l'arène ne soit qu'un vieux rideau. L'incrédire est de difficulté -2. Pour y parvenir, il est également prévu qu'il faille exercer une intensité simultanée de 3 points. S'acharnant sur les barreaux, Antoine s'écrie « pharaon ! » en concentrant son INTELLECT (14), Caroline « mégaphone ! » en concentrant son SENSITIF (14) et Bertrand « percolateur ! » en concentrant également son INTELLECT (9). Antoine obtient 2 sur 12, relance et obtient 11, réussite critique valant 2 points. Caroline obtient 10 sur 12, réussite normale valant 1 point. Bertrand obtient 11 sur 7, échec valant zéro point. Malgré l'échec de Bertrand, les trois points sont obtenus : la grille cède la place au rideau comme si celui-ci n'avait jamais existé.

Pour incrédire les patins à glace, Antoine et Bertrand doivent s'y reprendre plusieurs fois, et chaque échec n'est pas bon pour leur mental. Ils finissent par y parvenir, mais comme le résume le camelot : « Vous avez raison, m'sieu Antoine, ça abîme... »

Il n'est pas nécessaire de toucher la chose que l'on désire incrédire. Il suffit de la voir distinctement. Selon les conditions, c'est au meneur de jeu de décider de la portée visuelle.

Incrédire en combat

Incrédire demande un minimum de concentration. Si l'on désire incrédire au cours d'un round de combat, l'incrédulité remplace l'attaque. On ne peut pas attaquer physiquement en même temps, utiliser une arme, ses poings, ni tirer. On peut par contre esquiver normalement. La défense est la seule action permise au cours d'un round où l'on incrédit. L'attaque d'Incrédulité a toujours l'initiative, quelles que soient les compétences de combat en présence, et le résultat prend effet immédiatement.

On ne peut incrédire qu'une seule fois par round de combat ; et tout autre effet démentiel est impossible au cours d'un round où l'on incrédit, sauf conférer une Énergie démentielle à sa défense, voire la recommencer.

Bertrand s'acharne seul contre tous. Le coucou est déjà démantibulé, restent l'aspirateur et le vélo. Saisi d'une inspiration, Bertrand décide d'incrédire le vélo. Durant ce round, il ne peut pas attaquer avec sa hallebarde, ni l'aspirateur, ni le vélo. Il peut en revanche esquiver leurs attaques. Mais son attaque d'Incrédulité est prioritaire. Il réussit, obtient 2 points avec une critique, intensité tout juste nécessaire pour venir à bout du vélo – c'est-à-dire du sac de cacahuètes qu'il semble maintenant avoir toujours été. L'effet étant immédiat, le « vélo » n'a pas le temps d'attaquer ; ne reste à esquiver que l'attaque de l'aspirateur.

sac de cacahuètes n'en est pas moins présent pour tous les deux. Même chose pour les patins/palmes de Bertrand par rapport à Caroline.

Ce qui se cache derrière chaque objet est du ressort du scénario. Savoir ce qui doit être incrédit, et inversement ce qui ne doit surtout pas l'être, est tout l'art d'accomplir une crise d'*Hystoire de Fou*.

Empathie démentielle

Cet effet sert à abréger l'état de choc mental d'un compagnon. On ne peut l'utiliser sur soi-même. C'est un jet de CHARISME, avec une difficulté égale (en négatif) au nombre de points de choc du personnage que l'on tente de raisonner ou de consoler. Le personnage qui exerce l'Empathie démentielle rajoute toutefois son propre niveau d'Accomplissement en bonus à son jet de dé. Celui-ci est un *jet démentiel*.

Pour un personnage en état de choc, chaque compagnon n'a droit qu'à un seul essai. On ne peut pas utiliser *Recommencer Action*, ni même simplement ressayer le round suivant. Par contre, si le personnage choqué reprend plus tard un autre choc, on pourra normalement essayer sur ce nouveau choc.

En cas de succès, le résultat est plus important si l'on obtient une réussite critique (voir *La santé mentale*).

Incrédulité réussie

Toute incrédulité réussie, quel que soit le changement obtenu, est irréversible. On ne peut pas ré-incrédire un même objet pour obtenir encore autre chose ou revenir à la forme première.

La nouvelle forme d'un objet est valable pour tous les personnages, quand bien même ils n'ont ni participé ni assisté à l'incrédulité.

Ni Caroline ni Antoine n'ont assisté à l'incrédulité du vélo, étant hors de combat. Par la suite, le

Antalgie démentielle

Cet effet sert à nier la douleur sur soi-même. Contrairement à l'effet démentiel précédent, on ne peut pas l'utiliser sur une autre personne. Le jet d'Antalgie est un jet de CONSTITUTION avec une difficulté égale (en négatif) à l'ensemble des points de douleur du personnage. Ici encore, le niveau d'Accomplissement s'ajoute en bonus positif.

Une réussite normale supprime instantané-

ment un point de douleur. Une réussite critique en supprime deux.

Antalgie démentielle ne peut être utilisée qu'une seule fois par prise de douleur, quel que soit son résultat, réussite ou échec. C'est par ailleurs un *jet démentiel.*

Blessé par l'aspirateur et subissant 2 points de douleur, Bertrand tente une Antalgie démentielle. Il joue CONSTITUTION (15) à -2 et obtient 6, réussite normale. Un point de douleur lui est aussitôt soustrait. Le round suivant, il ne peut toutefois recommencer pour le point de douleur qui lui reste. Trois rounds plus tard, cependant, il est à nouveau blessé, reprenant un point de douleur. Puisqu'il s'agit d'une nouvelle prise de douleur, il peut à nouveau tenter l'Antalgie. Il rejoue 15 à -2 (son total de douleur), obtient 3, rejoue et obtient 9 : une réussite critique qui lui supprime aussitôt ses deux points de douleur. S'il avait échoué, il aurait dû attendre une éventuelle troisième prise de douleur pour pouvoir essayer à nouveau.

Compétence démentielle

L'acquisition d'une compétence démentielle est automatique, c'est-à-dire sans préalable jet de dé. En échange, cet effet donne directement un point de crise (voir *La santé mentale*).

Une compétence démentielle ne peut être acquise que si son besoin s'avère imminent (au jugement du meneur de jeu). S'il s'agit d'une compétence non encore révélée, le joueur doit néanmoins y procéder, quitte à la laisser à sa base. Elle n'en sera pas moins définitivement révélée. Cela fait, il peut la prendre « en démentiel ».

Aucun point de génération n'est dépensé pour l'acquisition d'une compétence démentielle. Qui plus est, elle est toujours inscrite à 100% de la caractéristique directrice, + 1 point.

Les compétences démentielles sont conservées jusqu'à la fin de la crise, moment où elles sont effacées. Aucune expérience ne leur est applicable, mais le personnage peut toujours la reprendre dans une crise ultérieure.

Il est possible de prendre « en démentiel » une compétence déjà révélée de longue date, y compris si elle est à 100%, dans le but de l'avoir à 100% +1 point.

Barbillon a 11 en AGILITÉ. Il décide de prendre Hallebarde en compétence démentielle. Il doit commencer par révéler combien il a réellement en Hallebarde, compétence spécialisée de base zéro. Il ne dépense aucun point, et, sur sa feuille de personnage, inscrit dans la colonne des compétences d'AGILITÉ : Hallebarde 0. Cela fait, il inscrit à nouveau « Hallebarde », cette fois dans la colonne des compétences démentielles, et inscrit sa valeur, à savoir 100% de 11 +1 point, soit 12. Barbillon

pourra l'utiliser à cette valeur jusqu'à la fin de la crise. À ce moment, elle sera toutefois effacée et aucune expérience ne lui sera comptée.

L'acquisition d'une compétence démentielle donnant un point de crise, lequel peut avoir des conséquences, ce n'est pas une simple formalité hors jeu comme la révélation des compétences normales. Le personnage doit se concentrer et prononcer son mot de démence.

Une fois acquise, la compétence démentielle peut être utilisée instantanément, c'est-à-dire dans le même round. On peut lui conférer une Énergie démentielle de même que lui appliquer Recommencer Action, comme à une compétence ordinaire.

Plus tard, dans une autre crise, Antoine est poursuivi par une bande de contrebasses sauvages quand il tombe sur une moto à l'arrêt. Il l'enfourche aussitôt, mais ne sait pas la piloter. « Pharaon ! » s'écrie-t-il pour en acquérir la compétence démentielle. Il reçoit un point de crise et en teste les conséquence. Lors, sous réserve que son état mental lui permette encore d'agir, il peut jouer aussitôt un jet de Piloter moto. Pour ses poursuivantes, tout s'est passé dans le même instant : Antoine a enfourché la moto, a crié quelque chose, puis a instantanément démarré dans un vrombissement.

Invoquer les vapes

Quand les points de douleur ont atteint un tel nombre que le personnage ne peut plus que se traîner, quand il a acquis tant de points de crise que le moindre effet démentiel ne peut que le faire craquer, et d'une manière générale, quand il semble impossible de pouvoir désormais *accomplir* la crise, il reste une issue de secours : *invoquer les vapes*. Une sorte de brouillard blanchâtre prend naissance autour du personnage, qui s'y laisse glisser... et disparaît.

Invoquer les vapes est automatique, sans jet de dé. Le personnage prend un dernier point de crise, en teste les conséquences, puis quitte le scénario. S'il est seul à le faire, les autres continuent sans lui, quitte à bientôt invoquer les vapes à leur tour. Mais invoquer les vapes est le plus souvent une décision collective, tous les personnages se résolvant à le faire ensemble.

En termes de règles, invoquer les vapes a les mêmes effets et conséquences que mourir. Le personnage « se réveille » dans la réalité (ou au seuil d'une autre crise, ce qui revient au même), il efface ses points de douleur ainsi que leurs causes, il efface ses points de crise ainsi que les chocs mentaux pouvant être effacés : le voilà tout neuf prêt à affronter la suite. Toutefois, il ne transforme pas ses points de crise en accomplissement et ne tente aucun jet d'expérience. La crise ainsi évacuée n'a été qu'un coup pour rien, avec néanmoins la possibilité de chocs profonds (non effaçables).

Effets Démentiels

	CARACTÉRISTIQUE	DOULEUR	ACCOMPLISSEMENT ▼	CRISE
Recommencer action	action	oui	non	jet démentiel
Énergie démentielle	action	oui	non	jet démentiel
Incrédulité	INTELLECT ou SENSITIF	non	non	jet démentiel
Empathie démentielle	CHARISME	oui	oui	jet démentiel
Antalgie démentielle	CONSTITUTION	oui	oui	jet démentiel
Compétence démentielle	n.a.	n.a.	n.a.	1 pt de crise
Invoquer les vapes	n.a.	n.a.	n.a.	1 pt de crise
Appel démentiel	n.a.	n.a.	n.a.	1 pt de crise

Appel démentiel

Les effets démentiels ne « fonctionnent » que pour les personnages en crise, c'est-à-dire possédant au moins un point de crise. Appel démentiel permet d'obtenir ce premier

point de crise. Cela fait, et uniquement si cela est fait, les utilisations suivantes du mot de démence pourront déclencher les véritables effets démentiels décrits ci-dessus. Appel démentiel octroie automatiquement 1 point de crise, sans jet de dé.

Cet effet n'est donc toujours utilisé qu'une seule fois par crise, tandis que le personnage a encore zéro point de crise. C'est ainsi qu'il entérine l'existence de celle-ci.

Outre qu'un premier point de crise est obligatoire pour utiliser ensuite les effets démentiels, il est indispensable pour avoir, le moment venu, la « perception subliminale de la vraie réalité », c'est-à-dire la « porte de sortie » vers laquelle diriger tous ses efforts.

Quand un personnage se retrouve dans des conditions suspectes et stressantes (comme de se retrouver tout nu dans une arène pleine d'aveugles), il peut faire comme si de rien n'était et prétendre malgré l'évidence qu'il est toujours dans la réalité. Il décide de ne pas utiliser son mot de démence, de ne jamais l'utiliser. De cette manière, il est sûr de ne pas recevoir de points de crise, et donc de ne succomber à aucun choc mental. Il veut rester sain d'esprit, c'est son droit. Le problème, qu'il l'accepte ou non, est qu'il n'en est pas moins en plein délire et qu'il n'est de pire fou que celui qui s'ignore. Tout ce que peut gagner un tel personnage, c'est de tomber de Charybde en Scylla, et cela sans jamais pouvoir retrouver le chemin de la sécurité.

Inversement, le personnage admet le délire – son délire – et prononce son mot de démence, comme un instinctif appel au secours, c'est l'Appel démentiel. Étant maintenant entré en crise, il va pouvoir finir par en sortir. (On ne saurait « sortir » de quelque chose où l'on n'a pas commencé par « entrer ».)

Dans tous les cas, les personnages sont totalement libres du moment et des circonstances où ils effectuent leur Appel démentiel, prématurément ou tardivement, ils sont les seuls juges. (Voir au chapitre *La crise*.)

Interdits, stupéfaits, voulant encore croire à un simple rêve, Antoine, Caroline et Bertrand profèrent les mots qui se sont mis à leur trotter dans la tête : « Mégaphone ! Pharaon ! Percolateur ! » Ils effectuent ainsi leurs Appels démentiels.

Nombre d'effets démentiels possibles

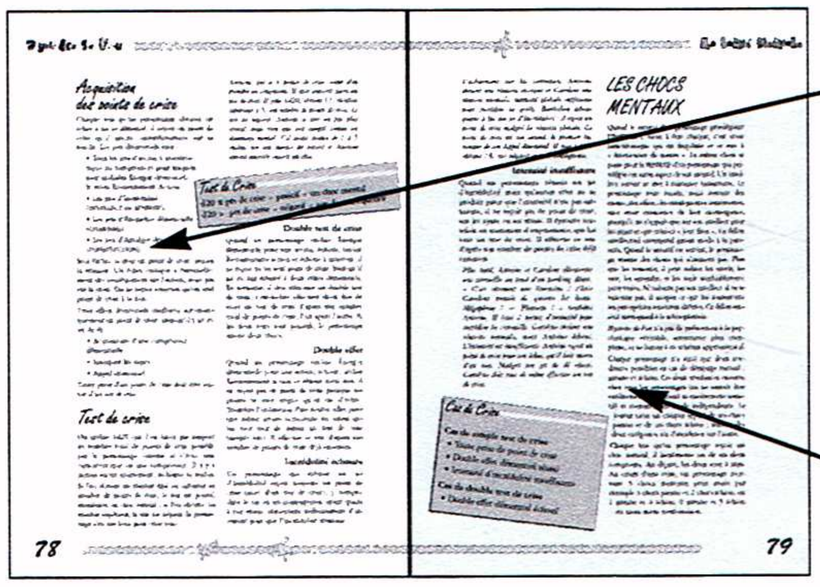
Quand le temps n'est pas particulièrement minuté, les personnages peuvent utiliser des effets démentiels les uns après les autres sans se soucier du nombre. Il n'en va pas de même lorsque le temps est compté en rounds. C'est le cas des combats et de toute situation où chaque seconde est précieuse.

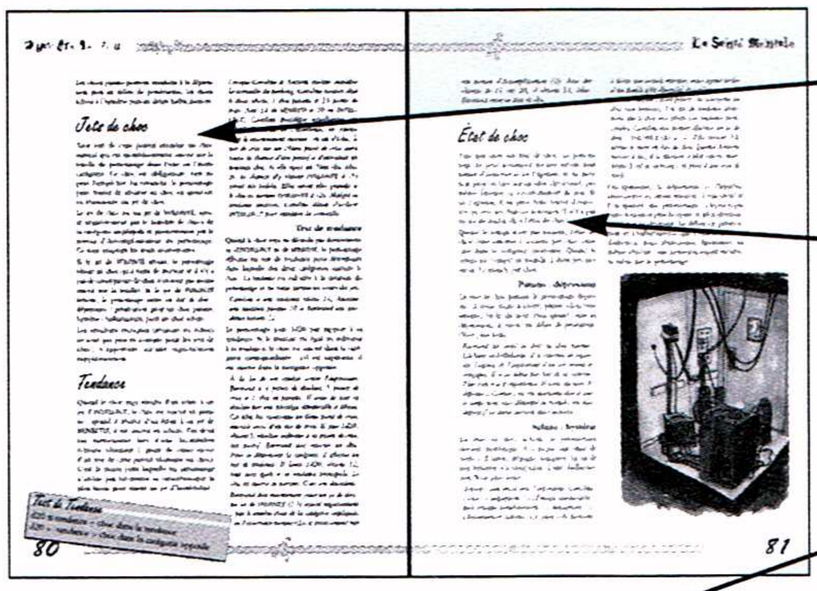
Énergie démentielle et Recommencer Action peuvent s'utiliser sur tous les jets d'action du round : sur l'attaque et sur toutes les défenses. En revanche, il ne peut y avoir qu'une seule Incrédulité par round, une seule Empathie démentielle, une seule Antalgie démentielle, une seule acquisition de compétence démentielle. Ces quatre effets sont exclusifs au cours d'un même round, soit l'un, soit l'autre. Comme pour l'Incrédulité (déjà expliqué plus haut), l'utilisation d'un de ces effets remplace l'attaque et a toujours l'initiative.

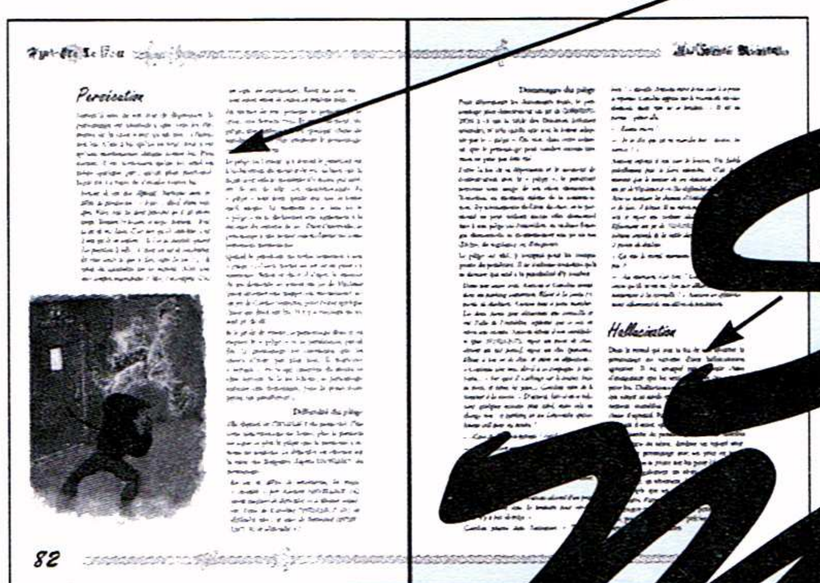
Si au cours d'un combat un personnage n'est pas directement impliqué, étant en retrait, et désire utiliser un effet démentiel sur lui-même (Antalgie, Compétence démentielle), sur un compagnon impliqué dans le combat (Empathie) ou sur l'un des adversaires (Incrédulité), il n'a pareillement droit qu'à un seul effet durant le round, lequel effet remplace toute autre action.

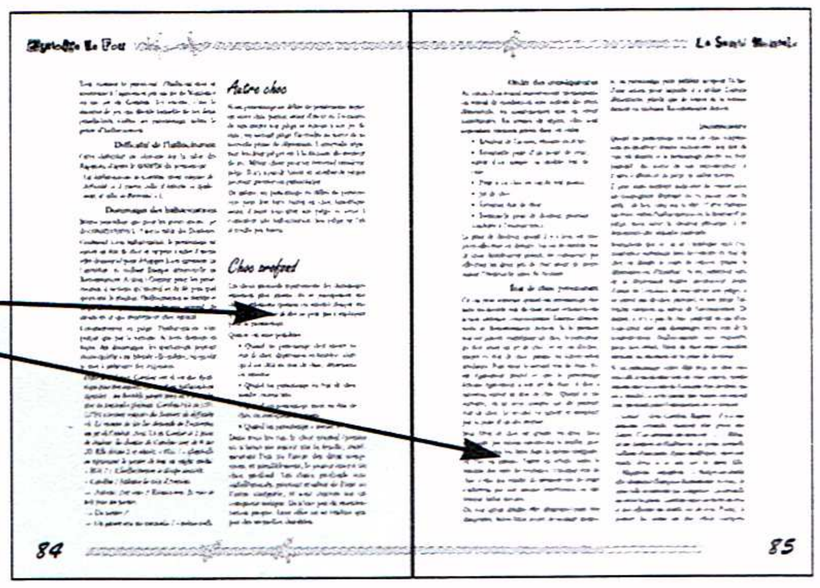
Si un personnage n'est pas encore entré en crise (zéro point de crise), l'Appel démentiel est pareillement le seul usage possible du mot de démence au cours d'un round, hormis, une fois l'Appel effectué, Énergie démentielle et Recommencer action.

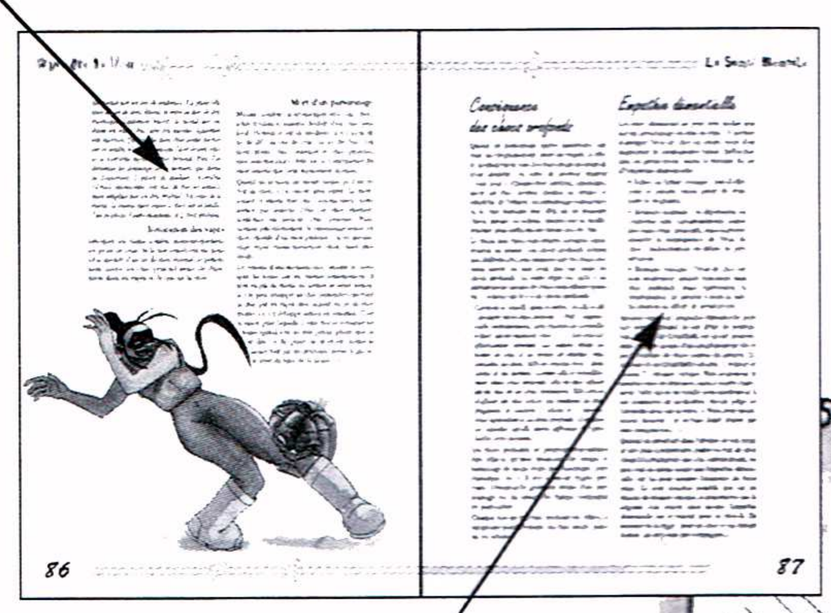
Si les personnages d'Hystoire de Fou semblent sains d'esprit, l'attrait de la cerise veut néanmoins les conduire à la folie véritable : ils montent à deux sur l'échelle, se saisissent des manchettes, se font confiance, s'agressent de manière. Mais plus nombreux à la connaître, ils succombent tous inévitablement à la cerise. Ils ne peuvent plus s'en passer. Ils ne peuvent plus vivre sans elle. Ils ne peuvent plus penser sans elle. Ils ne peuvent plus rêver sans elle. Ils ne peuvent plus mourir sans elle.
PROCESSUS GÉNÉRAL
Santé La Mentale
76
77

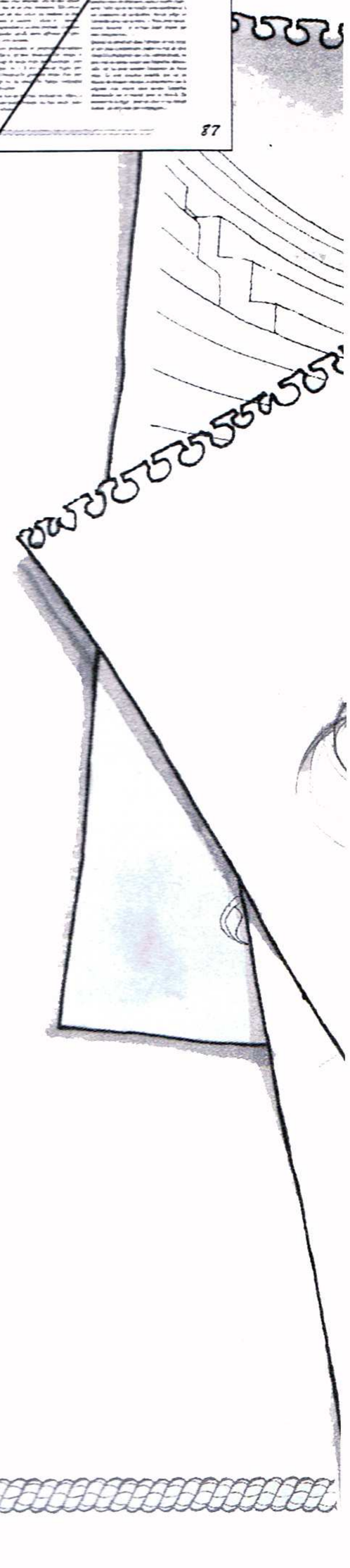

Acquisition des points de crise
Test de Crise
Les chocs mentaux
78
79


Jets de choc
Tendance
Test de Tendance
État de choc
80
81


Persécution
Hallucination
82


Chocs profonds
Autre chez
Chez soi-même
84
85


Les points de crise
Conséquences des chocs profonds
Empathie Démentielle
86
87


Les jets de choc
L'état de choc
Hallucination
Persécution
Santé La Mentale

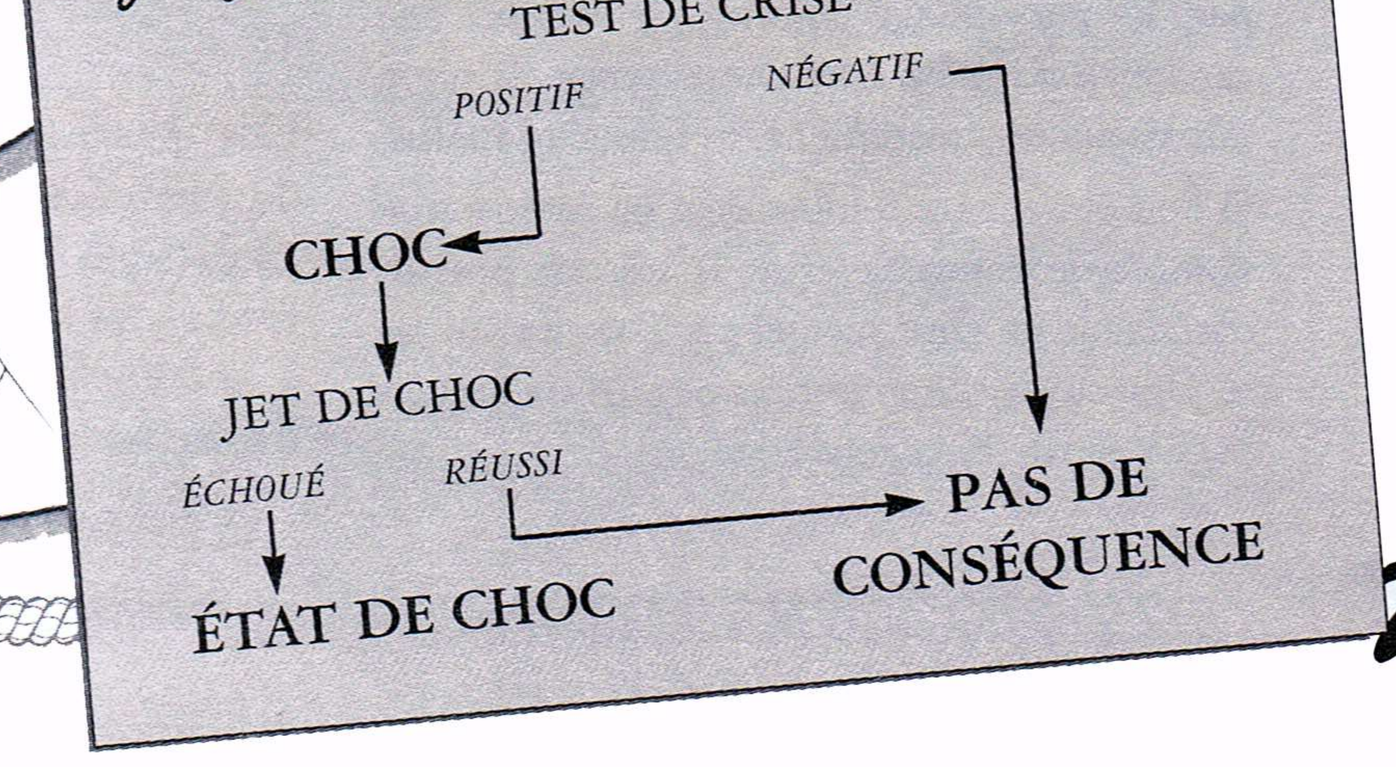
Si les personnages d'Hystoire de Fou semblent sains d'esprit, l'attrait de la cerise peut néanmoins les conduire à la folie véritable : ils montent à deux sur l'échelle, se peignent des moustaches, ou pire encore, s'aspergent de peinture. Une fois revenus à la normalité, ils recouvrent leurs esprits, comme un peintre qui constate qu'il n'a pas fini son boulot. Ils vont prendre une douche, nettoient les pinceaux ; mais des araignées peuvent parfois demeurer, qui seront autant de handicaps pour continuer le plafond. Les araignées n'aiment pas la peinture, ça leur colle aux pattes. Les personnages n'aiment pas non plus les araignées, surtout au plafond : c'est justement pour cela qu'ils le repeignent, histoire de dire aux araignées : fichez le camp de mon plafond ! Ou alors on va vous repeindre le bout du nez ! Ou alors, accrochez-vous bien au pinceau, parce que si ça continue, moi je retire l'échelle, et je la donne aux araignées qui vous

Si les personnages d'*Hystoire de Fou* semblent sains d'esprit, le cauchemar de leurs crises peut néanmoins les conduire à la folie véritable. Une fois revenus à la normalité, ils recouvrent leurs esprits, comme un rêveur qui se rassure et se remet du cauchemar qu'il vient de faire ; mais des séquelles peuvent parfois demeurer, qui seront autant de handicaps pour les crises ultérieures.

PROCESSUS GÉNÉRAL

Chaque fois qu'un personnage marque un nouveau point de crise, il effectue aussitôt un **test de crise**. Si le test est négatif, tant mieux pour lui ; s'il est positif, le personnage inscrit aussitôt un **choc**, parano ou schizo selon le cas. Cela fait, il joue un **jet de choc**. Si le jet réussit, tant mieux pour lui ; s'il échoue, le personnage entre en **état de choc**.

Organigramme



Acquisition des points de crise

Chaque fois qu'un personnage obtient un échec à un *jet démentiel*, il reçoit un point de crise qu'il inscrit immédiatement sur sa feuille. Les jets démentiels sont :

- Tous les jets d'action (caractéristique ou compétence) pour lesquels sont utilisées Énergie démentielle et/ou Recommencer Action.
- Les jets d'Incrédulité (INTELLECT ou SENSITIF).
- Les jets d'Empathie démentielle (CHARISME).
- Les jets d'Antalgie démentielle (CONSTITUTION).

Seul l'échec octroie un point de crise, jamais la réussite. Un échec critique a éventuellement des conséquences sur l'action, mais pas sur la crise. On ne reçoit toujours qu'un seul point de crise à la fois.

Trois effets démentiels confèrent automatiquement un point de crise, sans qu'il y ait eu jet de dé :

- Acquisition d'une compétence démentielle
- Invoquer les vapes
- Appel démentiel

Toute prise d'un point de crise doit être suivie d'un *test de crise*.

Test de crise

On utilise 1d20 que l'on lance par rapport au nombre total de points de crise possédé par le personnage comme si c'était une caractéristique ou une compétence. Il n'y a jamais aucun ajustement, ni bonus ni malus.

Si l'on obtient un résultat égal ou inférieur au nombre de points de crise, le test est **positif**, entraînant un choc mental ; si l'on obtient un résultat supérieur, le test est **négatif** (le personnage s'en tire bien pour cette fois).

Antoine, qui a 4 points de crise, vient d'en prendre un cinquième. Il doit aussitôt faire un test de crise. Il joue 1d20, obtient 11, résultat supérieur à 5, son nombre de points de crise. Le test est négatif. Antoine se sent un peu plus stressé, mais rien qui soit compté comme un dommage mental. S'il avait obtenu de 1 à 5 inclus, son test aurait été positif et Antoine aurait aussitôt inscrit un choc.

Test de Crise

d20 ≤ pts de crise = positif = un choc mental
d20 > pts de crise = négatif = pas de conséquence

Double test de crise

Quand un personnage utilise Énergie démentielle pour une action, échoue, utilise Recommencer action et échoue à nouveau, il ne reçoit qu'un seul point de crise, bien qu'il ait en fait échoué à deux effets démentiels. En revanche, il doit effectuer un double test de crise, c'est-à-dire effectuer deux fois de suite un test de crise d'après son nombre total de points de crise, l'un après l'autre. Si les deux tests sont positifs, le personnage inscrit deux chocs.

Double effet

Quand un personnage utilise Énergie démentielle pour une action, échoue, utilise Recommencer action et réussit cette fois, il ne reçoit pas de point de crise puisque ces points ne sont acquis qu'en cas d'échec. Toutefois l'utilisation d'un double effet pour une même action occasionne un stress qui lui vaut tout de même un test de crise (simple test). Il effectue ce test d'après son nombre de points de crise déjà existants.

Incrédulité échouée

Un personnage qui échoue un jet d'Incrédulité reçoit toujours un point de crise (suivi d'un test de crise), y compris dans le cas où ses compagnons, ayant quant à eux réussi, obtiennent suffisamment d'intensité pour que l'incrédulité réussisse.

S'acharnant sur les barreaux, Antoine obtient une réussite critique et Caroline une réussite normale, intensité globale suffisante pour incrédire la grille. Barbillon échoue quant à lui son jet d'Incrédulité : il reçoit un point de crise malgré la réussite globale. Ce point de crise est son second, le premier lui venant de son Appel démentiel. Il joue 1d20, obtient 18, test négatif et sans conséquence.

Intensité insuffisante

Quand un personnage réussit un jet d'Incrédulité mais qu'aucun effet ne se produit parce que l'intensité n'est pas suffisante, il ne reçoit pas de point de crise, son jet ayant en soi réussi. Il éprouve toutefois un sentiment d'impuissance, qui lui vaut un test de crise. Il effectue ce test d'après son nombre de points de crise déjà existants.

Plus tard, Antoine et Caroline découvrent une citrouille au fond d'un parking désert. « C'est sûrement une limousine ! s'écrie Caroline pressée de quitter les lieux. Mégaphone ! — Pharaon ! » renchérit Antoine. Il faut 2 points d'intensité pour incrédire la citrouille. Caroline obtient une réussite normale, mais Antoine échoue. L'intensité est insuffisante. Antoine reçoit un point de crise pour son échec, qu'il fait suivre d'un test. Malgré son jet de dé réussi, Caroline doit tout de même effectuer un test de crise.

Cas de Test de Crise

Cas de simple test de crise
- Toute prise de point de crise
- Double effet démentiel réussi
- Intensité d'incrédulité insuffisante

Cas de double test de crise
- Double effet démentiel échoué

LES CHOCS MENTAUX

Quand le mental d'un personnage privilégiant l'INTELLECT vient à être choqué, c'est cette caractéristique qui est fragilisée et se met à « fonctionner de travers ». La même chose se passe pour le SENSITIF d'un personnage qui privilégie cet autre aspect de son mental. Un intellect atteint se met à raisonner faussement. Le personnage reste lucide, mais invente des causes, des effets, des conséquences inexistantes, sans avoir conscience de leur extravagance, puisqu'il ne s'appuie que sur son intellect pour les juger et que celui-ci « joue faux ». Ce délire intellectuel correspond grosso modo à la paranoïa. Quand le sensitif est atteint, le personnage ressent des choses qui n'existent pas. Plus que les ressentir, il peut même les sentir, les voir, les entendre, et les tenir semblablement pour vraies. N'utilisant pas son intellect, il ne se raisonne pas, il accepte ce que lui soumettent ses perceptions sensitives altérées. Ce délire sensitif correspond à la schizophrénie.

Hystoire de Fou n'a pas de prétention à la psychologie véritable, autrement plus complexe, et se limite à ce schéma approximatif.

Chaque personnage n'a ainsi que deux tendances possibles en cas de dérapage mental : parano et schizo. Ces deux tendances existent chez tous les personnages (on ne saurait être entièrement intellectuel ni entièrement sensitif) et coexistent en totale indépendance. Le joueur tient un compte séparé de ses chocs parano et de ses chocs schizo ; aucune des deux catégories n'a d'incidence sur l'autre.

Chaque fois qu'un personnage reçoit un choc mental, il incrémente un de ses deux compteurs. Au départ, les deux sont à zéro. Au cours d'une crise, un personnage recevant 5 chocs mentaux peut avoir par exemple 3 chocs parano et 2 chocs schizo, ou 1 parano et 4 schizo, 0 parano et 5 schizo – ou toute autre combinaison.

Les chocs parano peuvent conduire à la dépression puis au délire de persécution, les chocs schizo à l'hystérie puis au délire hallucinatoire.

Jets de choc

Tout test de crise positif entraîne un choc mental qui est immédiatement inscrit sur la feuille de personnage dans l'une ou l'autre catégorie. Ce choc est obligatoire, rien ne peut l'empêcher. En revanche, le personnage peut tenter de résister au choc en question en réussissant un jet de choc.

Le jet de choc est un jet de VOLONTÉ, ajusté négativement par le nombre de chocs de la catégorie impliquée et positivement par le niveau d'Accomplissement du personnage. Ce sont toujours les seuls ajustements.

Si le jet de VOLONTÉ réussit, le personnage résiste au choc qu'il vient de recevoir et il n'y a pas de conséquence (le choc n'en reste pas moins inscrit sur la feuille). Si le jet de VOLONTÉ échoue, le personnage entre en *état de choc* : dépression / persécution pour un choc parano, hystérie / hallucination pour un choc schizo.

Les résultats critiques (réussite ou échec) ne sont pas pris en compte pour les jets de choc, n'apportant aucune signification supplémentaire.

Tendance

Quand le choc reçu résulte d'un échec à un jet d'INTELLECT, le choc est inscrit en parano ; quand il résulte d'un échec à un jet de SENSITIF, il est inscrit en schizo. Ces deux cas surviennent lors d'une Incrédulité échouée (donnant 1 point de crise) suivie d'un test de crise positif (donnant un choc). C'est la raison pour laquelle un personnage n'utilise pas forcément sa caractéristique la plus haute pour tenter un jet d'Incrédulité.

Lorsque Caroline et Antoine veulent incrédire la citrouille du parking, Caroline totalise déjà 6 chocs schizo, 1 choc parano et 15 points de crise. Avec 14 en SENSITIF et 10 en INTELLECT, Caroline privilégie usuellement son SENSITIF. Mais en l'occurrence, la joueuse tient le raisonnement suivant : en cas d'échec, le test de crise sur un 16ème point de crise aura toutes les chances d'être positif et d'entraîner un nouveau choc. Si elle reçoit un 7ème choc schizo, ses chances d'y résister (VOLONTÉ à -7) seront très faibles. Elles seront plus grandes si le choc est parano (VOLONTÉ à -2). Malgré sa tendance sensitive, Caroline décide d'utiliser INTELLECT pour incrédire la citrouille.

Test de tendance

Quand le choc reçu ne découle pas directement ni d'INTELLECT ni de SENSITIF, le personnage effectue un test de tendance pour déterminer dans laquelle des deux catégories inscrire le choc. La *tendance* est calculée à la création du personnage et ne varie jamais au cours du jeu.

Caroline a une tendance schizo 14, Antoine une tendance parano 10 et Bertrand une tendance parano 12.

Le personnage joue 1d20 par rapport à sa tendance. Si le résultat est égal ou inférieur à sa tendance, le choc est inscrit dans la catégorie correspondante ; s'il est supérieur, il est inscrit dans la catégorie opposée.

À la fin de son combat contre l'aspirateur, Bertrand a 4 points de douleur, 5 points de crise et 1 choc en parano. Il tente de nier sa douleur par une Antalgie démentielle et échoue. Cet échec lui occasionne un 6ème point de crise, aussitôt suivi d'un test de crise. Il joue 1d20, obtient 5, résultat inférieur à ses points de crise, test positif. Bertrand doit recevoir un choc. Pour en déterminer la catégorie, il effectue un test de tendance. Il lance 1d20, obtient 12, tout juste égale à sa tendance principale. Le choc est inscrit en parano. C'est son deuxième.

Bertrand doit maintenant jouer un jet de choc : un jet de VOLONTÉ (13) ajusté négativement par le nombre de chocs de la catégorie impliquée, en l'occurrence parano (2), et positive-

Test de Tendance

d20 ≤ tendance = choc dans la tendance
d20 > tendance = choc dans la catégorie opposée

ment par son niveau d'Accomplissement (0). Avec des chances de 11 sur 20, il obtient 14, échec. Bertrand entre en état de choc.

État de choc

Tant que dure son état de choc, un personnage ne peut accomplir aucune action, sauf tenter d'esquiver si on l'agresse, et ne peut non plus utiliser aucun effet démentiel, pas même Énergie ni Recommencer Action. Si on l'agresse, il ne peut donc tenter d'esquiver qu'avec ses chances normales (il n'y a pas en soi de malus dû à l'état de choc).

Quand le temps n'est pas minuté, l'état de choc dure environ 1 minute par choc existant dans la catégorie concernée. Quand le temps est compté en rounds, il dure précisement 10 rounds par choc.

Parano : dépression

En état de choc parano, le personnage déprime. Il cesse toute activité, pleure silencieusement, broie du noir. Puis quand cesse sa dépression, il entre en *délire de persécution.* (Voir plus loin.)

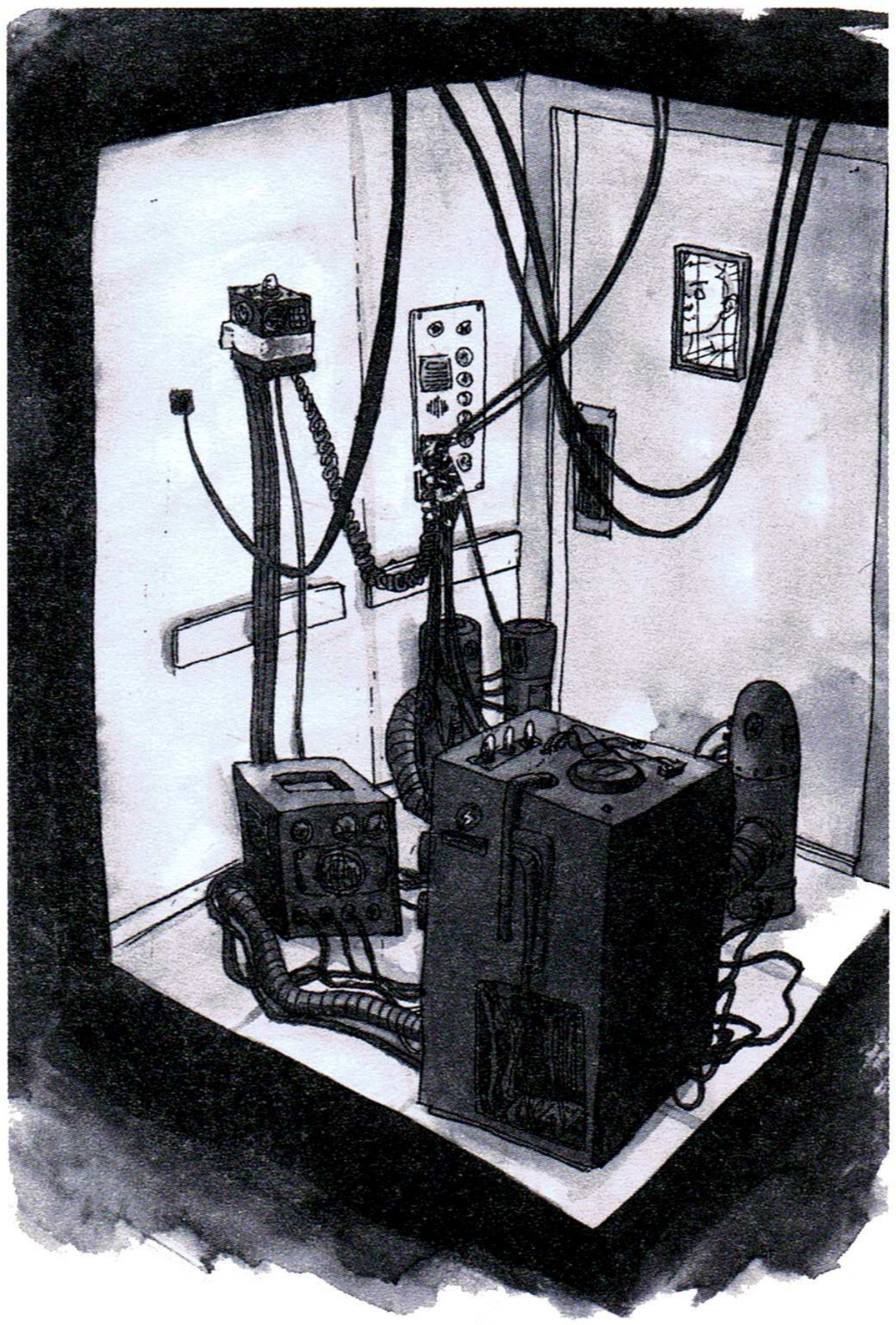
Bertrand est entré en état de choc parano. Lâchant sa hallebarde, il se contente de regarder l'agonie de l'aspirateur d'un air morne et tragique. Il n'est même pas fier de sa victoire. Plus rien n'a d'importance. Il broie du noir. Il déprime... Comme c'est son deuxième choc et que le temps n'est plus décompté en rounds, son état dépressif va durer environ deux minutes.

Schizo : hystérie

En état de choc schizo, le personnage devient hystérique, il « pique une crise de nerfs ». Il hurle, trépigne, sanglote. La fin de son hystérie s'accompagne d'une *hallucination.*(Voir plus loin.)

Toujours aux prises avec l'aspirateur, Caroline s'écrie : « mégaphone ! » (Énergie démentielle), puis presque simultanément : « mégaphone ! » (Recommencer Action). La jeune fille parvient à éviter une seconde morsure, mais ayant utilisé un double effet démentiel doit effectuer un test de crise – lequel s'avère positif, lui octroyant un choc (son premier). Un test de tendance détermine que le choc sera schizo (sa tendance principale). Caroline doit ensuite effectuer un jet de choc : VOLONTÉ (8) à -1. Elle obtient 10, échoue et entre en état de choc. Quand Antoine revient à lui, il la découvre à plat ventre, martelant le sol de ses poings, en proie à une crise de nerfs.

Pratiquement, la dépression et l'hystérie aboutissent au même résultat : l'inactivité et l'incapacité du personnage, l'hystérique étant toutefois plus bruyant et plus démonstratif que le dépressif. Le délire de persécution et l'hallucination qui s'ensuivent sont différents, mais aboutissent également au même résultat : une agression supplémentaire subie par le personnage.



Persécution

Lorsqu'il sort de son état de dépression, le personnage est convaincu que tous les éléments de la crise n'ont qu'un but : l'éliminer, lui. C'est à lui qu'on en veut, tout n'est qu'une machination dirigée contre lui. Plus encore, il est convaincu qu'on lui tend un piège quelque part, qu'un plan machiavélique est en train de s'ourdir contre lui.

Sortant de son état dépressif, Bertrand entre en délire de persécution : « Filez ! dit-il d'une voix âpre. Filez tous les deux pendant qu'il est encore temps. Trouvez la piscine, et nagez heureux... Tout ça est de ma faute. C'est moi qu'ils cherchent, c'est à moi qu'ils en veulent... Je l'ai su aussitôt, quand j'ai percolaté le vélo... C'était un sac de cacahuètes. Et vous savez ce que je fais, dans la vie ?... Je vends des cacahuètes sur les marchés. Alors vous avez compris maintenant ? Moi, j'ai compris. C'est un signe, un avertissement. Restez pas avec moi, vous auriez moins de chance au prochain piège... »

En termes de jeu, puisque le personnage le croit, cela devient vrai. Et concrètement, un piège, une embuscade ou quelque chose de similaire attend effectivement le personnage en aval de la crise.

Le piège ou l'avanie qui attend le persécuté est à la discrétion du meneur de jeu, sachant que la façon dont cela se manifeste n'a qu'un pur intérêt de jeu de rôle. Les caractéristiques du « piège » sont fixes, quelle que soit la forme qu'il adopte. Le moment et le lieu où le « piège » va se déclencher sont également à la décision du meneur de jeu. Dans l'intervalle, le personnage a une bonne raison d'avoir un comportement paranoïaque.

Quand le persécuté est enfin confronté à son « piège », il doit tenter un jet de dé pour s'y soustraire. Selon ce dont il s'agit, le meneur de jeu demande au joueur un jet de *Vigilance* (pour détecter une trappe, un mécanisme), ou un jet de *Combat* (esquive) pour éviter quelque chose qui fond sur lui. Il n'y a toujours qu'un seul jet de dé.

Si le jet de dé réussit, le personnage détecte ou esquive le « piège » et la persécution prend fin. Le personnage est convaincu que les choses n'iront pas plus loin. Il redevient « normal », en ce qui concerne du moins ce choc mental. Si le jet échoue, le personnage encaisse des dommages, puis la persécution prend fin pareillement.

Difficulté du piège

Elle dépend de l'INTELLECT du persécuté. Plus cette caractéristique est haute, plus la paranoïa est aiguë et plus le piège que le persécuté s'invente est sournois. La difficulté est obtenue sur la table des Rapports d'après l'INTELLECT du personnage.

En cas de délire de persécution, les pièges « inventés » par Antoine (INTELLECT 14) seront toujours de difficulté -4 à détecter, esquiver. Ceux de Caroline (INTELLECT 10) de difficulté zéro ; et ceux de Bertrand (INTELLECT 9) de difficulté +1.

Dommages du piège

Pour déterminer les dommages reçus, le personnage joue directement un jet de CONSTITUTION à -3 sur la table des Douleurs (colonne centrale), et cela quelle que soit la forme adoptée par le « piège ». On voit, dans cette colonne, que le personnage peut tomber inconscient mais ne peut pas être tué.

Entre la fin de sa dépression et le moment de confrontation avec le « piège », le persécuté retrouve tout usage de ses effets démentiels. Toutefois, au moment même de la confrontation, il y a résurgence de l'état de choc, et le persécuté ne peut utiliser aucun effet démentiel face à son piège (ni l'incrédire, ni utiliser Énergie démentielle ni recommencer son jet en cas d'échec de vigilance ou d'esquive).

Le piège est réel, y compris pour les compagnons du persécuté. Il ne s'adresse toutefois qu'à ce dernier qui seul a la possibilité d'y tomber.

Dans une autre crise, Antoine et Caroline errent dans un parking souterrain. Blessé à la jambe (3 points de douleur), Antoine peut à peine marcher. Les deux jeunes gens découvrent une citrouille et ont l'idée de l'incrédire, espérant que ce soit en vérité une voiture. Antoine échoue à son incrédulité (par INTELLECT), reçoit un point de crise, obtient un test positif, reçoit un choc (parano), échoue à son jet de choc, et entre en dépression... « Continue sans moi, dit-il à sa compagne, je suis foutu... » Sur quoi il s'allonge sur le ciment, bras en croix, et ferme les yeux... Caroline tente de le ramener à la raison. « D'accord, fait-il en se relevant quelques minutes plus tard, mais cela ne change rien : ce parking est un labyrinthe spécialement créé pour me perdre !

— Cesse de faire ton parano ! s'exclame Caroline.

— On voit bien que ce n'est pas toi qu'ils cherchent !... »

Les deux jeunes gens se remettent en route. « Regarde ! s'écrie Caroline. Une porte d'ascenseur. Nous allons pouvoir remonter !

— Pas sûr ! murmure Antoine alarmé d'un pressentiment. Entre donc la première pour vérifier qu'il n'y a pas de piège. »

Caroline pénètre dans l'ascenseur. « Tout va bien ! » dit-elle. Antoine entre à son tour. La porte se referme. Caroline appuie sur le bouton du rez-de-chaussée, mais rien ne se produit. « Il est en panne ! gémit-elle.

— Essaie encore !

— Je te dis que ça ne marche pas : essaie, tu verras ! »

Antoine enfonce à son tour le bouton. Un faible grésillement peut se faire entendre... C'est à ce moment que le meneur de jeu demande à Antoine un jet de Vigilance à -4 (la difficulté de ses pièges). Avec sa douleur, les chances d'Antoine sont faibles, et de fait, il échoue. Il ne retire pas son doigt assez vite et reçoit une violente décharge d'électricité. Effectuant un jet de CONSTIUTION à -3 sur la colonne centrale de la table des Douleurs, il reçoit 2 points de douleur.

« Ça sent le cramé, murmure Caroline, ça ne va pas ?

— Au contraire, c'est fini ! Ces salauds doivent croire qu'ils m'ont eu, j'en suis débarrassé ! Viens, retournons à la citrouille ! » Antoine est effectivement débarrassé de son délire de persécution.

Hallucination

Dans le round qui suit la fin de son hystérie, le personnage est victime d'une hallucination agressive. Il est attaqué par quelque chose d'imaginaire que lui seul perçoit et qui est réel pour lui. L'hallucination peut être quelque chose qui surgit *ex nihilo* ou un élément de l'environnement immédiat métamorphosé en quelque chose d'agressif. Par exemple un buisson, banal l'instant d'avant, qui soudain s'anime pour happer la jambe du personnage ; ou une horrible pizza surgie du néant, dardant un regard sournois sur le personnage avec ses yeux en forme d'olives, puis se jetant sur lui pour l'étouffer. Ce peut être également un objet appartenant au personnage, un vêtement. Le personnage réalise par exemple que ses chaussures sont vivantes, constituées d'une énorme bouche s'apprêtant à lui dévorer les pieds. Comme pour la persécution, peu importe la forme précise du délire, ses caractéristiques sont fixes.

Tout comme le persécuté, *l'halluciné* doit se soustraire à l'agression par un jet de Vigilance ou un jet de Combat. Ici encore, c'est le meneur de jeu qui décide laquelle de ces deux possibilités s'offre au personnage selon le genre d'hallucination.

Difficulté de l'hallucination

Cette difficulté est obtenue sur la table des Rapports d'après le SENSITIF du personnage.

Les hallucinations de Caroline seront toujours de difficulté -4 à contrer, celles d'Antoine -4 également, et celles de Bertrand +3.

Dommages des hallucinations

Même procédure que pour les persécutions : jet de CONSITUTION à -3 sur la table des Douleurs.

Confronté à son hallucination, le personnage est encore en état de choc et ne peut s'aider d'aucun effet démentiel pour échapper à son agression (ni l'incrédire, ni utiliser Énergie démentielle ou Recommencer Action.) Comme pour les persécutions, il ne tente qu'un seul jet de dé, puis quel qu'en soit le résultat, l'hallucination se résorbe et disparaît. Le personnage redevient normal, du moins en ce qui concerne ce choc mental.

Contrairement au piège, l'hallucination n'est perçue que par la victime. Si cette dernière en reçoit des dommages, les spectateurs peuvent croire qu'elle s'est blessée elle-même, ou qu'elle se met à présenter des stigmates.

Dans la décharge, Caroline sort de son état hystérique pour être aussitôt victime d'une hallucination agressive : un horrible yaourt tente de l'étrangler avec ses tentacules glaireux. Caroline (14 en SENSITIF) s'invente toujours des horreurs de difficulté -4. Le meneur de jeu lui demande en l'occurrence un jet de Combat. Avec 13 en Combat et 1 point de douleur, les chances de Caroline sont de 8 sur 20. Elle obtient 5 et réussit. « Hiii ! » glapit-elle en repoussant le yaourt de tous ses ongles tendus. « Hiii ! » L'hallucination se dissipe aussitôt.

« Caroline ! balbutie la voix d'Antoine.

— Antoine, c'est vous ? Excusez-moi, je vous ai pris pour un yaourt.

— Un yaourt ?

— Un yaourt avec des tentacules ! » précise-t-elle.

Autre choc

Si un personnage en délire de persécution reçoit un autre choc parano avant d'avoir eu l'occasion de rencontrer son piège et échoue à son jet de choc, un second piège l'attendra au sortir de sa nouvelle phase de dépression. L'intervalle séparant les deux pièges est à la décision du meneur de jeu. Même chose pour un éventuel troisième piège. Il n'y a pas de limite au nombre de pièges pouvant guetter un paranoïaque.

De même, un personnage en délire de persécution peut fort bien entrer en choc hystérique avant d'avoir rencontré son piège et avoir à combattre une hallucination. Son piège ne l'en attendra pas moins.

Choc profond

Les chocs profonds représentent des dommages mentaux plus graves. Ils se juxtaposent aux chocs ordinaires (parano ou schizo) chaque fois qu'un nouvel *état de choc* ne peut pas s'appliquer pour le personnage.

Quatre cas sont possibles :

- Quand un personnage doit entrer en état de choc, dépression ou hystérie, alors qu'il est déjà en état de choc, dépression ou hystérie.
- Quand un personnage en état de choc tombe inconscient.
- Quand un personnage entre en état de choc en invoquant les vapes.
- Quand un personnage « meurt ».

Dans tous les cas, le choc normal (parano ou schizo) est inscrit sur la feuille, incrémentant l'un ou l'autre des deux compteurs, et parallèlement, le joueur inscrit un choc profond. Les chocs profonds sont indifférenciés, pouvant résulter de l'une ou l'autre catégorie, et sont inscrits sur un compteur unique. Ils n'ont pas de manifestation propre. Leur effet ne se traduit que par des séquelles durables.

Ordre des conséquences

Au cours d'un round mouvementé (notamment un round de combat) où sont utilisés des effets démentiels, les conséquences sont en vérité simultanées. En termes de règles, elles sont cependant toujours gérées dans cet ordre :

- Résultat de l'action, réussite ou échec.
- Éventuelle prise d'un point de crise, suivie d'un simple ou double test de crise.
- Prise d'un choc en cas de test positif.
- Jet de choc.
- Éventuel état de choc.
- Éventuelle prise de douleur, pouvant conduire à l'inconscience.

La prise de douleur, quand il y a lieu, est toujours effectuée en dernier. En cas de double test de crise doublement positif, on commence par effectuer les deux jets de choc avant de déterminer l'éventuelle prise de douleur.

État de choc préexistant

Ce cas peut survenir quand un personnage doit faire un double test de crise ayant échoué à une action utilisant conjointement Énergie démentielle et Recommencer Action. Si le premier test est positif, entraînant un choc, le personnage doit jouer un jet de choc, et en cas d'échec, entrer en état de choc, parano ou schizo selon tendance. Puis vient le second test de crise. S'il est également positif et que le personnage échoue également à son jet de choc, il doit à nouveau entrer en état de choc. Quand ce cas survient, on ne tient compte que du premier état de choc. Le second est ignoré et remplacé par la prise d'un *choc profond*.

Seul l'état de choc est ignoré, les deux chocs n'en sont pas moins inscrits sur la feuille, pouvant être tous les deux dans la même catégorie, ou l'un en parano, l'autre en schizo, selon le résultat des tests de tendance. L'unique état de choc (celui qui résulte du premier test de crise) s'achèvera par une unique persécution ou une unique hallucination.

On voit qu'un double effet démentiel peut être dangereux. Selon l'état actuel de sa santé mentale, un personnage peut préférer accepter l'échec d'une action pour laquelle il a utilisé Énergie démentielle, plutôt que de tenter de la recommencer en utilisant Recommencer Action.

Inconscience

Quand un personnage en état de choc (dépression ou hystérie) tombe inconscient, son état de choc est annulé et le personnage inscrit un choc profond. Au sortir de son inconscience, il n'aura à affronter ni piège ni hallucination.

Il peut alors sembler judicieux de traiter ainsi un compagnon dépressif ou en pleine crise de nerfs : un bon coup sur la tête ! Cette thérapie lui évite certes l'hallucination ou la hantise d'un piège, mais outre la douleur physique, il en demeurera une séquelle profonde.

Soulignons que ce cas ne s'applique qu'à l'inconscience survenant lors de l'entrée en état de choc ou durant le cours de celui-ci (phase de dépression ou d'hystérie). Si un persécuté sorti de sa dépression tombe inconscient avant d'avoir eu l'occasion de rencontrer son piège, il ne prend pas de choc profond, et son piège l'attendra toujours au sortir de l'inconscience. De même, il n'y a pas de choc profond en cas d'inconscience due aux dommages reçus lors de la confrontation (hallucination non esquivée, piège non évité), l'état de choc étant considéré terminé au moment de la prise de douleur.

Si un personnage ayant déjà reçu un choc profond dû à un double test de crise positif, tombe inconscient au cours de l'unique état de choc qui en a résulté, il n'en prend pas moins un second choc profond pour l'annulation de ce dernier.

« Génial ! s'écrie Caroline. Regarde : il y a une deuxième citrouille, beaucoup plus grosse que l'autre. C'est sûrement un mini-car !... » Hélas, tel un lampion de Hallowe'en, la grosse citrouille s'allume d'une paire d'yeux maléfiques, ouvre une bouche féroce et se jette sur la jeune fille. « Mégaphone ! mégaphone ! » Malgré un double effet démentiel (Énergie et Recommencer Action), la jeune fille ne parvient pas à esquiver. La citrouille lui mord le genou. Caroline reçoit un point de crise et doit effectuer un double test de crise. Positif, le premier lui donne un choc schizo (catégorie

déterminée par un test de tendance). La jeune fille tente un jet de choc, échoue, et entre en état de choc hystérique. Également positif, le second test lui donne un autre choc, cette fois parano, également non maîtrisé. Quoique les deux chocs soient inscrits sur la feuille, n'est appliqué que l'état de choc schizo et Caroline reçoit un choc profond. Puis l'on détermine les dommages de la morsure, qui donne en l'occurrence 3 points de douleur : Caroline s'écroule inconsciente. Son état de choc est annulé, mais remplacé par un choc profond. Au cours de ce round, la joueuse aura inscrit 2 chocs sur sa feuille, l'un en schizo, l'autre en parano, et 2 chocs profonds.

Invocation des vapes

Invoquer les vapes confère automatiquement un point de crise. Si le test consécutif est positif et doublé d'un jet de choc échoué, le personnage inscrit un choc profond avant de disparaître dans les vapes et de quitter la crise.

Mort d'un personnage

Mourir confère systématiquement un choc, selon tendance, aussitôt doublé d'un choc profond. Hormis le test de tendance, il n'y a pas de jet de dé : ni test de crise, ni jet de choc. Les deux prises, choc ordinaire et choc profond, sont automatiques. Telle est la conséquence du choc ultime que peut représenter la mort.

Quand un personnage meurt tandis qu'il est en état de choc, c'est encore plus grave. La mort, jouant le même rôle que l'inconscience, commence par annuler l'état de choc existant, conférant un premier choc profond. Puis, comme précédemment, le personnage reçoit un choc, doublé d'un choc profond. Un tel personnage reçoit consécutivement deux chocs profonds.

En termes d'accomplissement, mourir et invoquer les vapes ont les mêmes conséquences. Il n'en va pas de même en termes de santé mentale. On peut échapper au choc profond en quittant la crise par les vapes (test négatif ou jet de choc réussi), on n'y échappe jamais en mourant. C'est la raison pour laquelle il vaut mieux invoquer les vapes quand tout semble perdu, plutôt que de se dire : « Au point où on en est, autant se laisser tuer par les créatures, ouvrir le gaz ou se jeter du haut de la falaise... »

Conséquence des chocs profonds

Quand un personnage quitte finalement une crise (accomplissement, mort ou vapes), il efface normalement tous les chocs reçus au cours de cette dernière, en sorte de pouvoir repartir « tout neuf ». Chaque choc profond, cependant, ancre un choc normal (parano ou schizo) et empêche de l'effacer. Le personnage commencera la crise suivante avec déjà un ou plusieurs chocs, parano ou schizo, inscrits sur sa feuille, rendant plus difficiles ses futurs jets de choc.

Le choix des chocs non effacés incombe entièrement au joueur. Les chocs profonds n'étant pas différenciés, peu importe que les chocs restants soient ou non ceux qui ont causé les chocs profonds. La seule règle est qu'il y ait globalement autant de chocs non effacés (parano + schizo) qu'il y a de chocs profonds.

Caroline se réveille dans le métro, où elle a dû s'assoupir entre deux stations. « Ouf ! soupire-t-elle intérieurement, cette histoire de citrouille n'était qu'un mauvais rêve !... » La crise est effectivement terminée. La joueuse efface ses points de crise et ses points de douleur, puis considère ses chocs. Elle en totalise trois : deux schizo et un parano. Comme elle a parallèlement deux chocs profonds, elle ne peut effacer qu'un seul de ses chocs ordinaires. Elle choisit d'effacer un choc schizo (sa tendance la plus fréquente) et conserve 1 schizo et 1 parano, total équivalent à ses chocs profonds. C'est avec ces séquelles qu'elle devra affronter la (probable) crise suivante.

Les chocs profonds ne pourront eux-mêmes être effacés qu'avec beaucoup de temps et beaucoup de soins (cure psychiatrique, psychanalyse, etc.). Il n'y a pas de règles précises. L'éventuelle guérison totale d'un personnage est du ressort de chaque campagne en particulier.

Chaque fois qu'un choc profond est effacé, il supprime parallèlement un choc ancré, parano ou schizo.

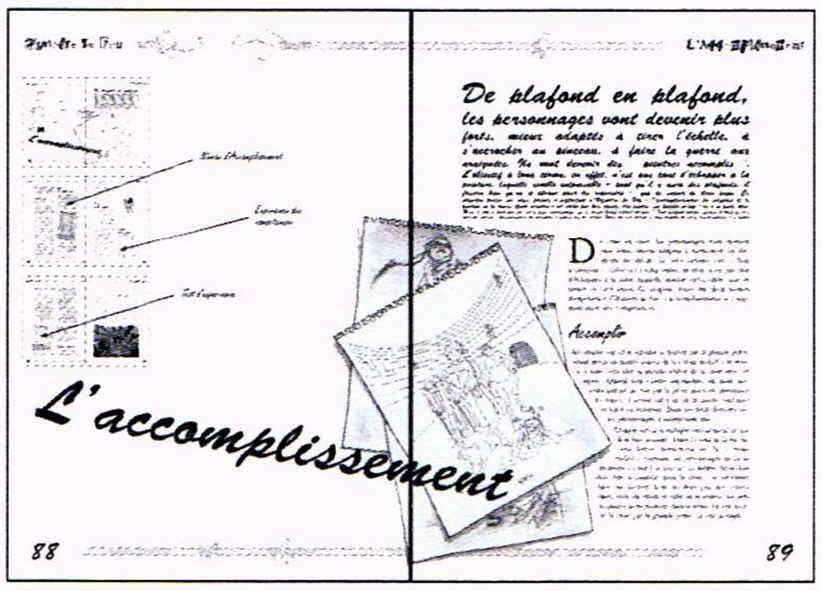
Empathie démentielle

Cet effet démentiel ne peut être utilisé que sur un personnage en état de choc. Il permet d'abréger l'état de choc en cours, voire d'en supprimer la conséquence finale, hallucination ou persécution. Selon le résultat du jet d'Empathie démentielle :

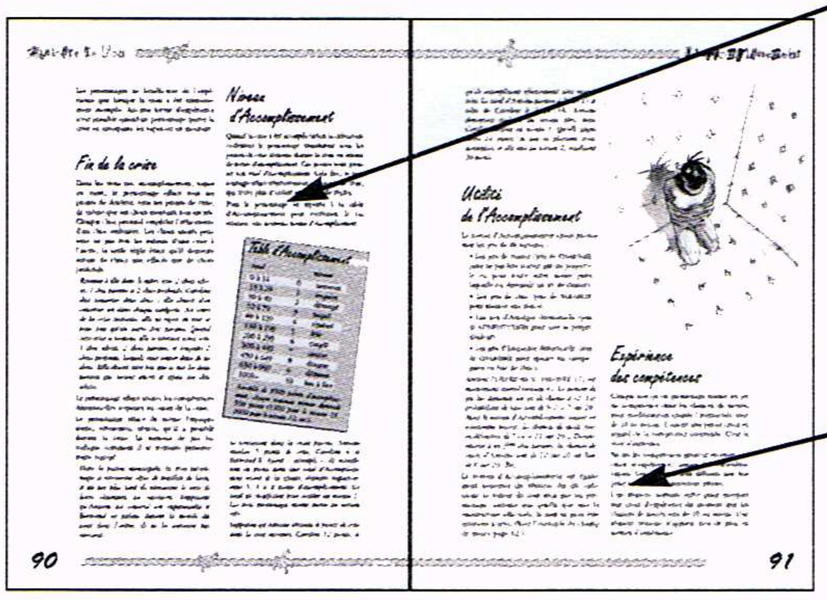
- Échec ou Échec critique : pas d'effet pour le patient (mais point de crise pour le soignant).
- Réussite normale : la dépression ou l'hystérie sont instantanément annulées (sans choc profond), mais survient aussitôt la conséquence de l'état de choc : hallucination ou délire de persécution.
- Réussite critique : l'état de choc est non seulement annulé (toujours sans choc profond), mais également la conséquence. Le patient n'aura ni hallucination ni délire de persécution.

Antoine tente une Empathie démentielle pour faire sortir Bertrand de son délire de persécution. Son jet de CHARISME est ajusté positivement par son niveau d'Accomplissement (0) et par le nombre de chocs parano du patient (2). Antoine (9 en CHARISME) obtient 1, relance et obtient 7 : réussite critique. Non seulement le camelot cesse de déprimer, mais il rejette également l'idée qu'on en veuille personnellement à son commerce de cacahuètes. Aucun piège ne l'attendra donc sur sa route. « Vous avez raison, m'sieu Antoine : je m'étais laissé abuser par mon imagination... »

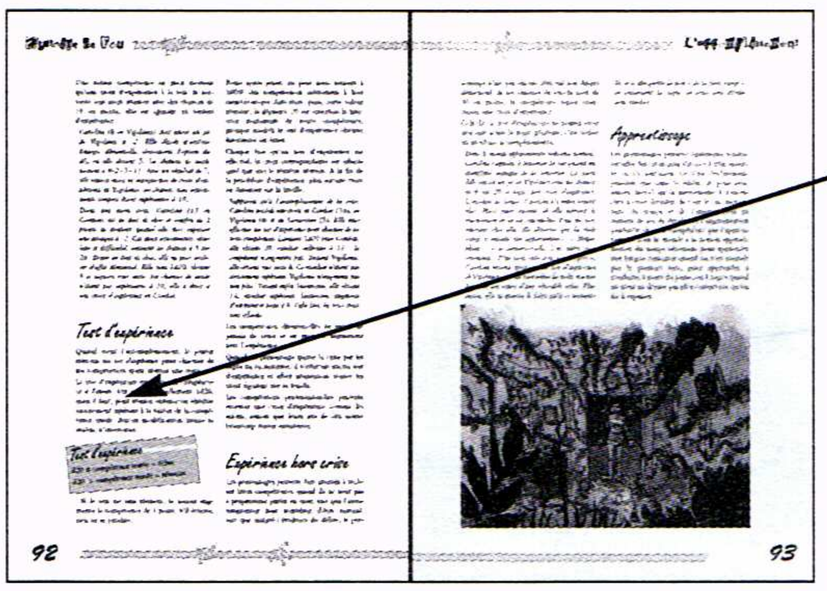
Quoiqu'un persécuté dans l'attente de son piège ne soit plus à proprement parler en état de choc (jusqu'à la résurgence due à la confrontation), on peut tout de même tenter une Empathie démentielle sur lui pour annuler l'existence du futur piège. Ce n'est toutefois possible que sur un résultat de réussite critique, et sous réserve que le soignant n'ait encore tenté aucune Empathie démentielle sur le patient pour ce choc-là. (Se souvenir de la règle : pour un choc et un choqué donnés, un seul essai par compagnon.)



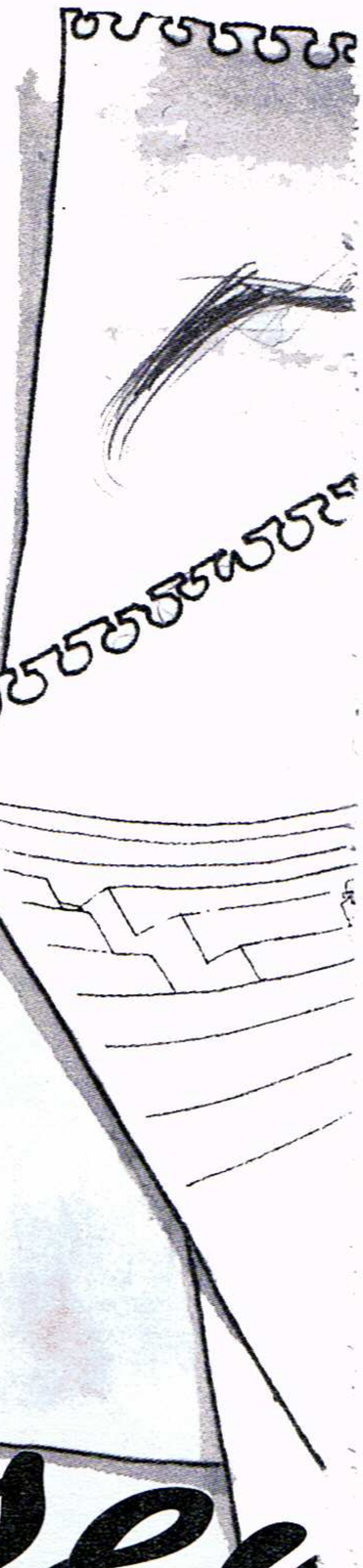
Niveau d'Accomplissement



Expérience des compétences



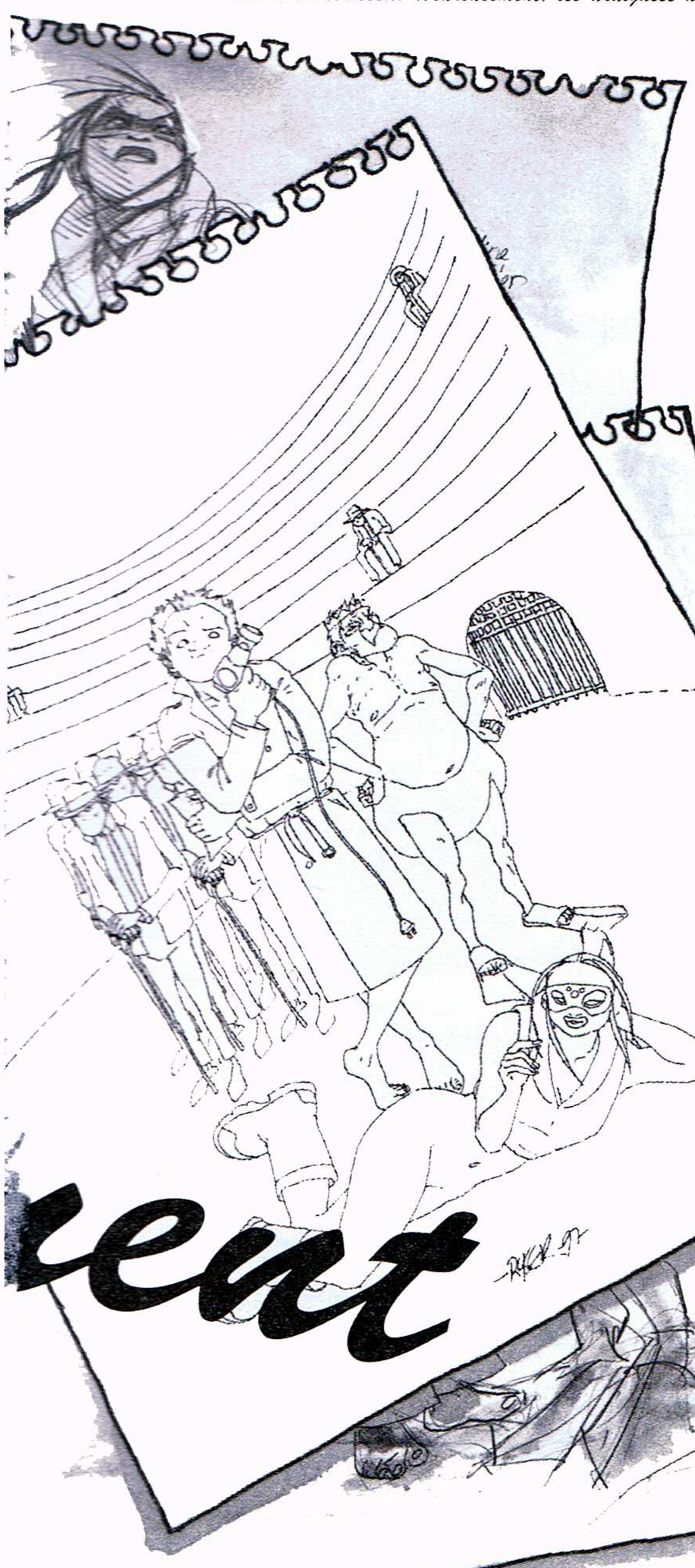
Test d'expérience



L'accomplissement

De plafond en plafond,

les personnages vont devenir plus forts, mieux adaptés à tirer l'échelle, à s'accrocher au pinceau, à faire la guerre aux araignées. Ils vont devenir des « peintres accomplis ». L'objectif à long terme, en effet, n'est pas tant d'échapper à la peinture, laquelle semble inépuisable – tant qu'il y aura des plafonds, il faudra bien qu'on se dévoue pour les repeindre –, que de savoir en tirer leçon. Ce chapitre traite des deux formes d'expérience d'Hystoire de Fou : l'accomplissement du plafond et le partage de la cerise. Cette dernière n'est certes pas bien grosse, vite avalée, une bouchée et hop ! on n'en parle plus. Mais si elle n'était pas là, est-ce que, sincèrement, on se serait donné autant de mal ? Tout plafond mérite salaire et tant qu'il y aura des cerises... Heureusement, les araignées n'aiment pas les cerises. Parce que s'il fallait en plus disputer la cerise aux araignées, il y aurait



De crise en crise, les personnages vont devenir plus forts, mieux adaptés à surmonter les éléments du délire. Ils vont devenir des « fous accomplis ». L'objectif à long terme, en effet, n'est pas tant d'échapper à la folie, laquelle semble inéluctable, que de savoir en tirer leçon. Ce chapitre traite des deux formes d'expérience d'*Hystoire de Fou* : l'accomplissement et l'augmentation des compétences.

Accomplir

Accomplir une crise signifie la quitter par la grande porte, ayant perçu un fugitif aspect de la « vraie réalité » et réussi à faire coïncider la pseudo réalité de la crise avec cet aspect. Quand cela s'avère impossible, on peut toujours quitter la crise par la petite porte en invoquant les vapes. Il arrive enfin qu'on la quitte contraint et forcé en mourant. Dans ces deux derniers cas, les personnages n'*accomplissent* pas.

Chaque scénario indique précisément ce qui doit être *accompli*. Dans *Le fond de la piscine*, une brève perception de la « vraie réalité » convainc les personnages qu'ils se trouvent en fait à la piscine. La même chose doit alors être accomplie dans la crise : se retrouver dans une piscine. Lors, les deux piscines coïncidant, celle du délire et celle de la réalité, les personnages se retrouvent dans la vraie. Ils ont quitté la crise par la grande porte, ils ont *accompli*.

Les personnages ne bénéficient de l'expérience que lorsque la crise a été effectivement *accomplie*. Aucune forme d'expérience n'est possible quand un personnage quitte la crise en invoquant les vapes ou en mourant.

Fin de la crise

Dans les trois cas, accomplissement, vapes ou mort, le personnage efface tous ses points de douleur, tous ses points de crise, de même que ses chocs mentaux non ancrés. Chaque choc profond empêche l'effacement d'un choc ordinaire. Les chocs ancrés peuvent ne pas être les mêmes d'une crise à l'autre, la seule règle étant qu'il demeure autant de chocs non effacés que de chocs profonds.

Revenue à elle dans le métro avec 2 chocs schizo, 1 choc parano et 2 chocs profonds, Caroline doit conserver deux chocs : elle choisit d'en conserver un dans chaque catégorie. Au cours de la crise suivante, elle ne reçoit en tout et pour tout qu'un autre choc parano. Quand cette crise se termine, elle se retrouve ainsi avec 1 choc schizo, 2 chocs parano, et toujours 2 chocs profonds, lesquels vont ancrer deux de ses chocs. Elle choisit cette fois que ce soit les deux parano qui restent ancrés et efface son choc schizo.

Le personnage efface toutes les compétences démentielles acquises au cours de la crise.

Le personnage efface de même l'équipement, vêtements, objets, qu'il a possédé durant la crise. Le meneur de jeu lui indique comment il se retrouve présentement équipé.

Dans la piscine municipale, les trois personnages se retrouvent vêtus de maillots de bain, et un peu plus tard ils retrouvent le reste de leurs vêtements au vestiaire. Supposant qu'Antoine ait conservé son imperméable et Bertrand ses palmes durant la montée des eaux dans l'arène, ils ne les auraient pas retrouvés.

Niveau d'Accomplissement

Quand la crise a été *accomplie* (selon la définition ci-dessus) le personnage transforme tous les points de crise obtenus durant la crise en autant de *points d'accomplissement*. Ces points vont grossir son *total d'Accomplissement*. Cela fait, le personnage efface effectivement ses points de crise, qui n'ont plus d'utilité en termes de règles.

Puis le personnage se reporte à la table d'Accomplissement pour entériner, le cas échéant, son nouveau *niveau d'Accomplissement*.

Table d'Accomplissement

total	*niveau*	
0 à 14	0	nerveux
15 à 29	1	inquiet
30 à 49	2	dérangé
50 à 79	3	toqué
80 à 129	4	timbré
130 à 199	5	fêlé
200 à 299	6	cinglé
300 à 449	7	insane
450 à 649	8	dingue
650 à 999	9	dément
1000+	10	fou à lier

Au-delà de 1000 points d'accomplissement, chaque nouveau niveau demande 500 points (1500 pour le niveau 11, 2000 pour le niveau 12, etc.).

Se retrouvant dans la vraie piscine. Antoine totalise 5 points de crise, Caroline 4 et Bertrand 8. Ayant « accompli », ils transfèrent ces points dans leur total d'Accomplissement avant de les effacer, obtenant respectivement 5, 4 et 8 points d'accomplissement. Ce total est insuffisant pour accéder au niveau 1. Les trois personnages restent encore au niveau zéro.

Supposons qu'Antoine obtienne 8 points de crise dans la crise suivante, Caroline 12 points, et

qu'ils accomplissent effectivement cette seconde crise. Le total d'Antoine passera à 5+8=13 et celui de Caroline à 4+12=16. Antoine demeurera toujours au niveau zéro, mais Caroline passera au niveau 1. Qu'elle gagne encore 14 points, en une ou plusieurs crises accomplies, et elle sera au niveau 2, totalisant 30 points.

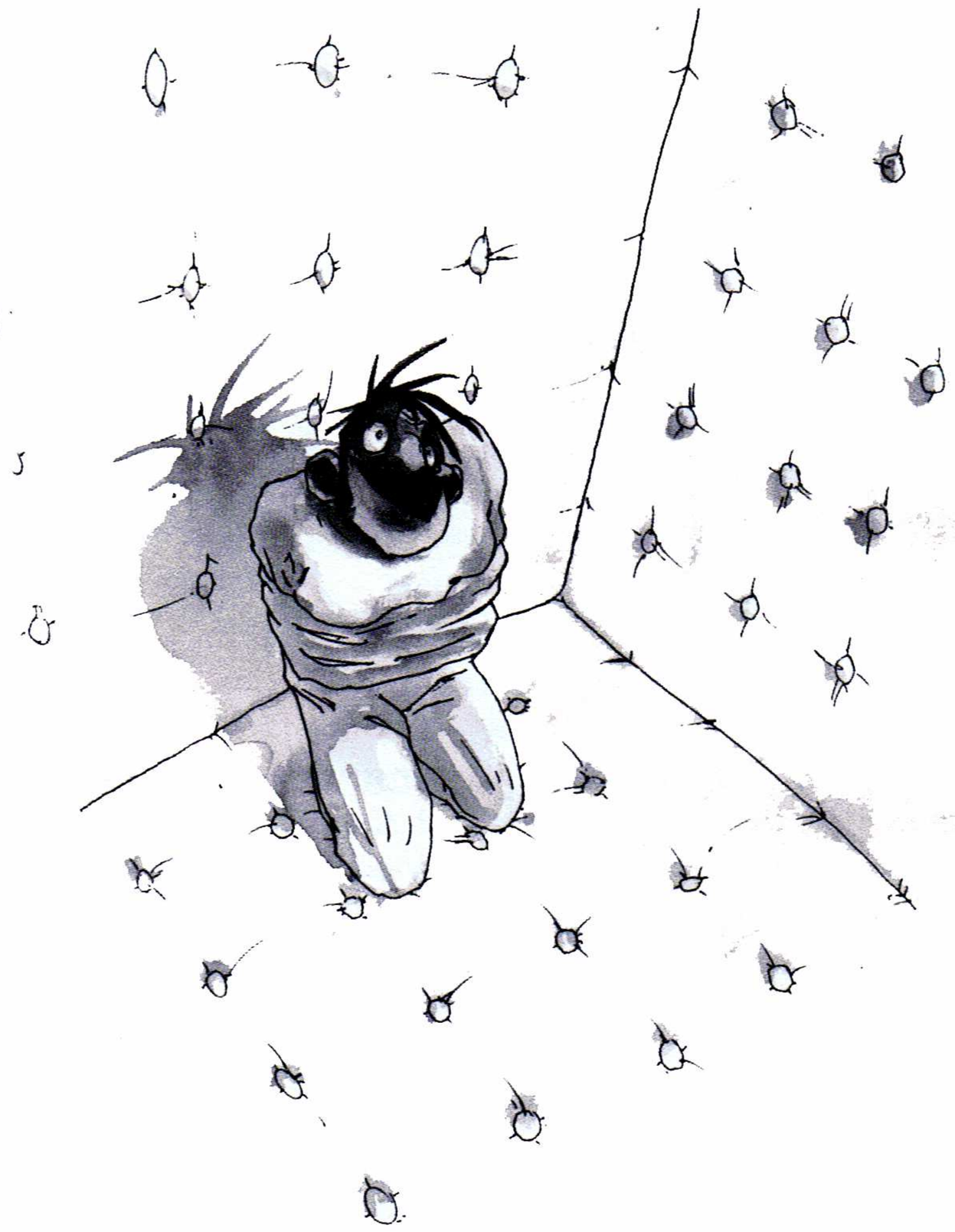
Utilité de l'Accomplissement

Le niveau d'Accomplissement ajuste *positivement* les jets de dé suivants :

- Les jets de chance (jets de CHARISME pour ne pas être atteint par un projectile ou pour toute autre raison pour laquelle est demandé un jet de chance).
- Les jets de choc (jets de VOLONTÉ pour résister aux chocs).
- Les jets d'Antalgie démentielle (jets de CONSTITUTION pour nier sa propre douleur).
- Les jets d'Empathie démentielle (jets de CHARISME pour apaiser un compagnon en état de choc).

Antoine (CHARISME 9, VOLONTÉ 11) est maintenant timbré (niveau 4). Le meneur de jeu lui demande un jet de chance à -2. Les probabilités de base sont de 9-2 = 7 sur 20. Mais le niveau d'Accomplissement jouant en ajustement positif, les chances de succès sont en définitive de 7+4 = 11 sur 20... Devant résister à un 3ème choc parano, les chances de succès d'Antoine sont de 12 sur 20 au lieu de 8 sur 20. Etc.

Le niveau d'Accomplissement est également soustrait du résultat du d6 indiquant la valeur du *coup* reçu par un personnage, sachant que quelle que soit la soustraction effectuée, le *coup* ne peut être inférieur à zéro. (Voir l'exemple du champ de mines page 62.)



Expérience des compétences

Chaque fois qu'un personnage réussit un jet de compétence dont les chances de succès, tous modificateurs ajoutés / retranchés, sont de 10 ou moins, il inscrit une petite croix en regard de la compétence concernée. C'est la *croix d'expérience.*

Seules les compétences peuvent recevoir une croix d'expérience, jamais les caractéristiques. Ces dernières sont définies une fois pour toutes et n'augmentent jamais.

Une réussite normale suffit pour marquer une croix d'expérience du moment que les chances de succès sont de 10 ou moins. Une réussite critique n'apporte rien de plus en termes d'expérience.

Une même compétence ne peut recevoir qu'une croix d'expérience à la fois. Si survient une autre réussite avec des chances de 10 ou moins, elle est ignorée en termes d'expérience.

Caroline (8 en Vigilance) doit tenter un jet de Vigilance à -2. Elle décide d'utiliser Énergie démentielle, choisissant l'option du d6, où elle obtient 5. Ses chances de succès passent à 8-2+5=11. Avec un résultat de 7, elle réussit mais ne marque pas de croix d'expérience en Vigilance, ses chances tous ajustements compris étant supérieures à 10.

Dans une autre crise, Caroline (13 en Combat) est en état de choc et souffre de 2 points de douleur quand elle doit esquiver une attaque à -2. Ces deux ajustements, douleur et difficulté, amènent ses chances à 9 sur 20. Étant en état de choc, elle ne peut utiliser d'effet démentiel. Elle joue 1d20, obtient 9 et esquive tout juste. Ses chances de succès n'étant pas supérieures à 10, elle a droit à une croix d'expérience en Combat.

Test d'expérience

Quand vient l'accomplissement, le joueur effectue un *test d'expérience* pour chacune de ses compétences ayant obtenu une croix.

Le test d'expérience est un jet de compétence *à l'envers*. On utilise pareillement 1d20, mais il faut, pour réussir, obtenir un résultat strictement *supérieur* à la valeur de la compétence testée. Aucun modificateur, bonus ni malus, n'intervient.

Test d'expérience

d20 ≤ compétence testée = échec

d20 > compétence testée = réussite

Si le test est une réussite, le joueur augmente la compétence de 1 point. S'il échoue, rien ne se produit.

Point après point, on peut ainsi amener à 100% des compétences inférieures à leur caractéristique directrice, puis, cette valeur atteinte, la dépasser. 20 est toutefois la hauteur maximum de toute compétence, puisque au-delà le test d'expérience obtient forcément un échec.

Chaque fois qu'un test d'expérience est effectué, la croix correspondante est effacée quel que soit le résultat obtenu. À la fin de la procédure d'expérience, plus aucune croix ne demeure sur la feuille.

Supposons qu'à l'accomplissement de la crise. Caroline possède une croix en Combat (13). en Vigilance (8) et en Secourisme (5). Elle peut effectuer un test d'expérience pour chacune de ces trois compétences. Lançant 1d20 pour Combat. elle obtient 10, résultat inférieur à 13 : la compétence n'augmente pas. Testant Vigilance. elle obtient tout juste 8. Ce résultat n'étant pas strictement supérieur, Vigilance n'augmente pas non plus. Testant enfin Secourisme. elle obtient 14, résultat supérieur. Secourisme augmente d'un point et passe à 6. Cela fait. les trois croix sont effacées.

Les compétences démentielles ne reçoivent jamais de croix et ne peuvent augmenter avec l'expérience.

Quand un personnage quitte la crise par les vapes ou en mourant, il n'effectue aucun test d'expérience et *efface* néanmoins toutes les croix figurant sur sa feuille.

Les compétences professionnelles peuvent recevoir une croix d'expérience comme les autres, encore que leurs jets de dés soient beaucoup moins nombreux.

Expérience hors crise

Les personnages peuvent être amenés à utiliser leurs compétences quand ils ne sont pas à proprement parler en crise, soit que l'environnement fasse semblant d'être normal, soit que malgré l'évidence du délire, le per-

sonnage n'ait pas encore effectué son Appel démentiel. Si les chances de succès sont de 10 ou moins, la compétence reçoit néanmoins une croix d'expérience.

Cela dit, le test d'expérience ne pourra avoir lieu que selon la règle générale, c'est-à-dire au prochain accomplissement.

Dans le monde apparemment redevenu normal, Caroline s'apprête à traverser la rue quand un chauffard manque de la renverser. La jeune fille réussit un jet de Vigilance avec des chances de 8 sur 20 et reçoit une croix d'expérience. L'incident est banal, Caroline n'y pense bientôt plus. Huit jours passent où elle reprend le train-train de sa vie coutumière. Puis un soir, rentrant chez elle, elle découvre que la forêt vierge a envahi son appartement... « Mégaphone ! » se lamente-t-elle. Une autre crise commence... Plus tard, cette crise « accomplie », Caroline pourra effectuer son test d'expérience de Vigilance, quand bien même la croix n'a pas été reçue au cours d'une véritable crise. Plus encore, elle ne pourra le faire qu'à ce moment-là, et si elle quitte la crise « de la forêt vierge » en invoquant les vapes, sa croix sera effacée sans bénéfice.

Apprentissage

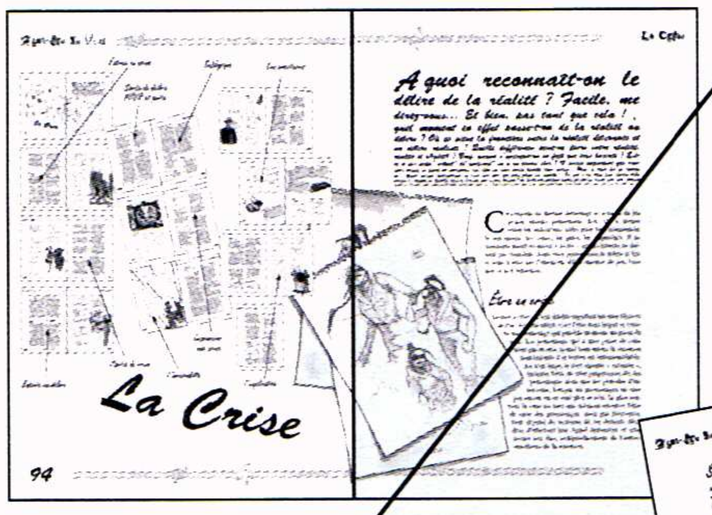
Les personnages peuvent également vouloir prendre des cours pour s'initier à telle matière ou s'y améliorer. Ce n'est évidemment possible que dans la *réalité*, et pour cela, encore faut-il qu'ils parviennent à s'accrocher à cette dernière. Si c'est le cas, moyennant du temps et de l'argent, c'est au meneur de jeu de décider de l'augmentation graduelle de telle compétence par l'apprentissage. Tout le monde a la notion approximative du temps nécessaire pour apprendre une langue étrangère quand on n'en connaît pas le premier mot, pour apprendre à conduire, à jouer du piano, ou à nager quand on n'est au départ pas plus compétent qu'un fer à repasser.

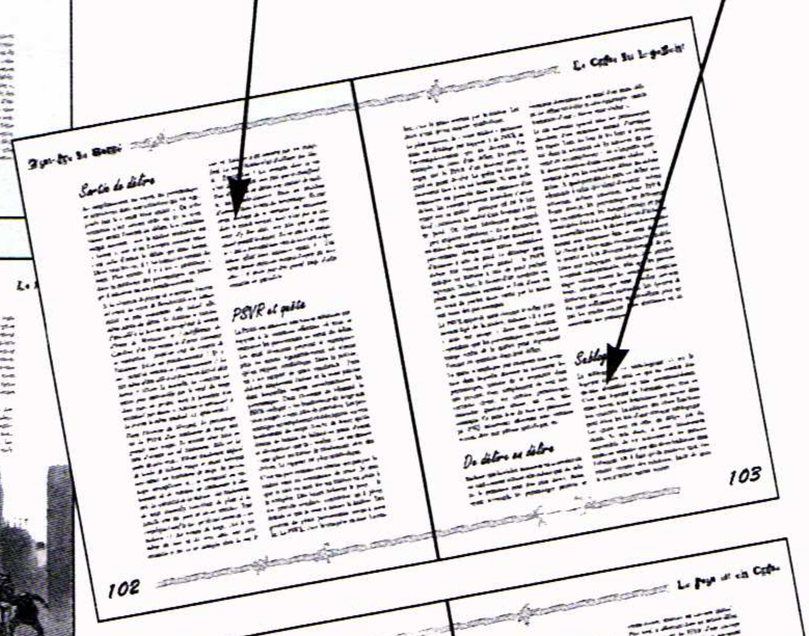
Entrée en crise

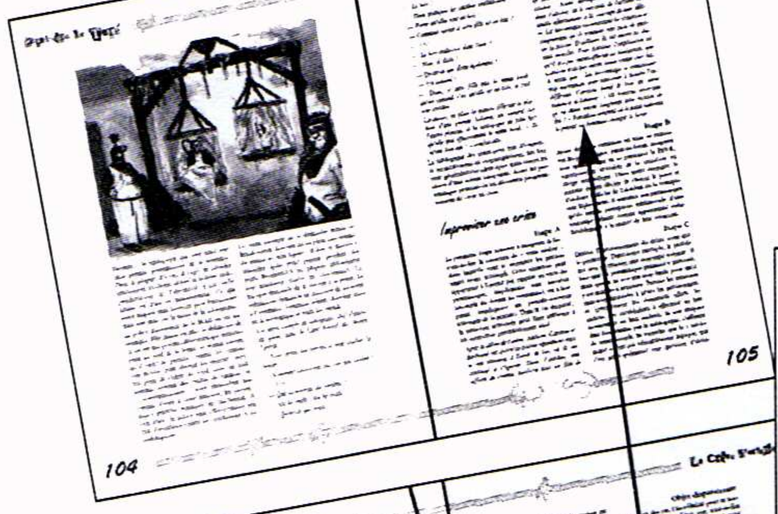
Sortie de délire
PSVR et quête

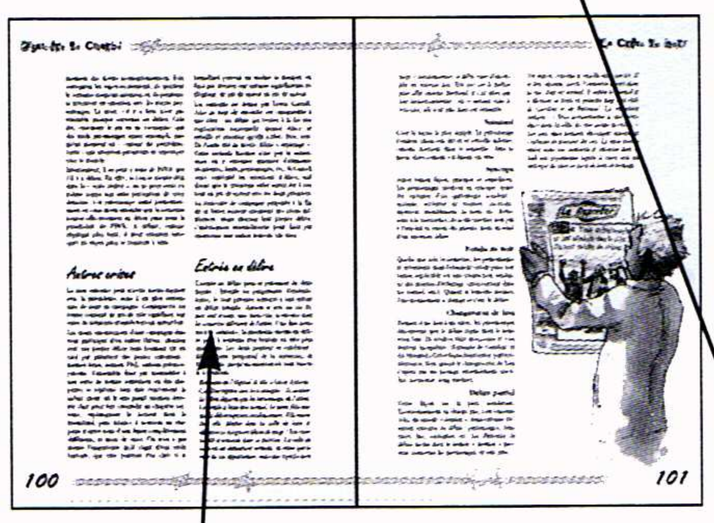
Sublogique

Les créatures









La Crise

À quoi reconnaît-on le délire de la réalité ? Facile, me direz-vous... Et bien, pas tant que cela ! À quel moment en effet passe-t-on de la réalité au délire ? Où se situe la frontière entre la réalité délirante et un délire réaliste ? Quelle différence peut-on faire entre réalité, réalité et rèalitè ? Bref, quand s'aperçoit-on en fait que tout bascule ? Est-ce à des petitſ détailſ inſignifiantſ ou à un grand choc ? Il serait important que vous vous posiez ce genre de questions car cela va sans doute bientôt vous servir... Moi, je vous dis ça comme ça... Genre conseil désintéressé, ce n'est pas moi qui vais péter les plombs... Vu que c'est déja fait depuis belle lurette ! À propos de Lurette, vous ne l'auriez pas vu par hasard ? Je la cherche partout depuis qu'elle est partie avec mon chapeau tyrolien...et moi, sans chapeau tyrolien, je me sens tout nu...et ce n'est pas une figure de style autant que je sache qu'est ce que cela peut bien être qu'une

Ce chapitre est destiné davantage au meneur de jeu qu'aux joueurs proprement dits. On y trouve toutes les indications utiles pour bien comprendre le mécanisme des crises, les gérer, les improviser. Il ne comporte toutefois aucun « secret » que les joueurs ne doivent pas connaître. Ainsi vous pouvez tout de même le lire si vous n'avez pas l'intention d'être meneur de jeu, bien que ce soit facultatif.

Être en crise

Le mot « crise » a une double signification dans *Hystoire de Fou.* Au sens strict, c'est l'état dans lequel se trouve un personnage qui possède au moins un point de crise. Un personnage qui a zéro point de crise n'est pas *en crise*, quand bien même la situation dans laquelle il se trouve est invraisemblable. Au sens large, le mot signifie « scénario », incluant l'état de crise proprement dit des personnages ainsi que les périodes d'inter-crise, lorsque les personnages ne sont pas encore ou ne sont plus *en crise*. Le plus souvent la crise en tant que scénario recouvre l'état de crise des personnages, mais pas forcément. Tout dépend du moment où ces derniers décident d'effectuer leur Appel démentiel, et cela, encore une fois, indépendamment de l'invraisemblance de la situation.

Le fond de la piscine *est une crise au sens « scénario » du terme, depuis le coup de téléphone matinal d'Irène de Montcourt, la visite d'Edgar Bronkovitch, le délire de l'arène et de la décharge, et jusqu'à la remise du manuscrit d'Antoine puis la visite de Caroline. Strictement parlant, Antoine n'est en crise que lorsqu'il se retrouve dans l'arène, ayant prononcé « Pharaon » pour la première fois, et jusqu'à l'accomplissement dans la véritable piscine. Nombre d'éléments sont indépendamment invraisemblables, la visite de Bronkovitch et sa police d'assurance, le retour en arrière du calendrier, Caroline nue sous un imperméable. À ces moments-là, néanmoins, Antoine n'est pas en crise.*

Entrée en crise

Chaque personnage choisit librement d'entrer en crise au moment où il effectue son Appel démentiel, acquérant de ce fait un premier point de crise. On ne peut effectuer son Appel démentiel qu'en état de stress ou sous le coup d'une grande émotion, le mot n'ayant de pouvoir que dans ces conditions. Pratiquement, cela revient à dire qu'un personnage qui n'est pas en crise peut prononcer son mot au cours d'une conversation anodine sans encourir de conséquence. Si par contre il le prononce en ayant en tête toutes les implications possibles, c'est un Appel démentiel. (Avoir en tête les implications du mot est en soi une cause de stress.) Pratiquement, donc, un personnage n'effectue son Appel démentiel que de façon voulue et délibérée.

Une fois en crise, cependant, on ne peut plus prononcer son mot de façon anodine. Chaque usage du mot *compte*. Si un personnage le prononce sans avoir particulièrement l'intention de déclencher un effet démentiel, il doit effectuer un test de crise (par rapport à ses points de crise existants). Ceci est important en termes de rôle. Le mot de démence est un mot « brûlant » et les joueurs doivent faire attention à ne pas le prononcer pour rien. *Le fond de la piscine* est l'exemple de ce qu'il ne faut pas faire, les personnages ne cessant de proférer leurs mots à tort et à travers.

Le premier scénario joué par des personnages nouvellement créés diffère légèrement des suivants. Dans ce premier scénario, en effet, les personnages ne peuvent entrer en crise que lorsqu'ils ont la révélation de leurs mots de démence, ceux-ci leur trottant soudain dans la tête ; et ce moment est par définition à la décision du scénario. Par la suite, les personnages pourront entrer en crise à tout moment, le choix n'incombant qu'aux joueurs.

Dans **Le fond de la piscine**, *Antoine ne peut entrer en crise qu'une fois dans l'arène, moment où il a la révélation de son mot. Plus tard, il pourrait entrer en crise dans le bureau d'Irène de Montcourt en constatant que le temps est revenu en arrière, ou de retour au vendredi 13, lorsqu'il est à nouveau réveillé par le téléphone, quand il s'arme d'un maillet, quand la sonnette retentit à nouveau à dix heures du soir... Il choisit de ne le faire qu'après les révélations de Caroline, tandis que l'imperméable est sur le point de glisser sur le sol. « Pharaon ! » Caroline vient également d'entrer en crise en prononçant « mégaphone ». On ignore ce qu'il advient de Bertrand, mais on peut supposer qu'à ce moment il n'est pas en crise en ce qui le concerne.*

Il est ainsi possible que tous les personnages des joueurs ne soient pas *en crise* en même temps, certains y entrant prématurément, d'autre tardivement, ou même qu'aucun ne soit en crise. Cela n'empêche en rien le scénario d'évoluer, le délire de se manifester, les créatures d'entrer en scène, etc.

Il est également possible qu'un personnage entre en crise alors que le monde est (apparemment) tout ce qu'il y a de plus normal. Un tel personnage « disjoncte » volontairement. La question peut néanmoins se poser : qu'en est-il alors des effets démentiels ?

La réponse est sans ambiguïté : tout personnage en crise peut utiliser ses effets démentiels y compris si le monde est (apparemment) normal. Seul le personnage est en cause. S'il utilise Énergie démentielle ou Recommencer action, d'éventuels spectateurs penseront simplement qu'il est très fort, ou très résistant s'il utilise Antalgie démentielle, ou très compétent s'il acquiert une compétence démentielle. Il n'y a rien d'invraisemblable vu de l'extérieur. Deux cas sont cependant plus délicats, Incrédulité et Invoquer les Vapes, où des résultats « anormaux » sont perceptibles par tous.

Incrédulité

Considérer que toute incrédulité dans le monde *normal* effectuée par *un seul* personnage en crise demande un minimum de 3 points d'intensité. Un personnage ne pouvant à lui seul obtenir que 2 points, de telles incrédulités ne peuvent qu'échouer (tout en demandant un test de crise si le jet de dé réussit). Même chose pour deux personnages en exigeant 5 points d'intensité, et ainsi de suite. Inversement, le meneur de jeu peut accepter que l'incrédulité réussisse, mais cela signifie entrer de plain-pied dans le délire. Si c'est prématuré par rapport au scénario, à lui d'improviser un « morceau de crise » et de rattacher celui-ci à la crise proprement prévue par le scénario. Une autre alternative peut être d'improviser de bout en bout une crise totalement indépendante.

Vapes

Quand un personnage invoque les vapes dans le monde normal, aucun brouillard n'apparaît pour l'avaler. À la place, le personnage tombe en syncope et devient PNJ tout le temps que dure cette dernière. Ses compagnons peuvent se charger de lui s'ils sont présents, ou d'autres PNJ, pour le conduire à l'hôpital par exemple. Si le personnage a été blessé, il le demeure pour les spectateurs, compagnons ou PNJ. La règle usuelle n'en est pas moins observée (prise d'un point de crise, test de crise, effacement des compteurs, etc.). Le joueur récupérera son personnage ultérieurement, au moment choisi par le meneur de jeu, pour le retrouver dans une certaine situation, exactement comme s'il avait invoqué les vapes au cours d'un véritable délire, en sorte d'être à égalité de situation avec les autres personnages des joueurs.

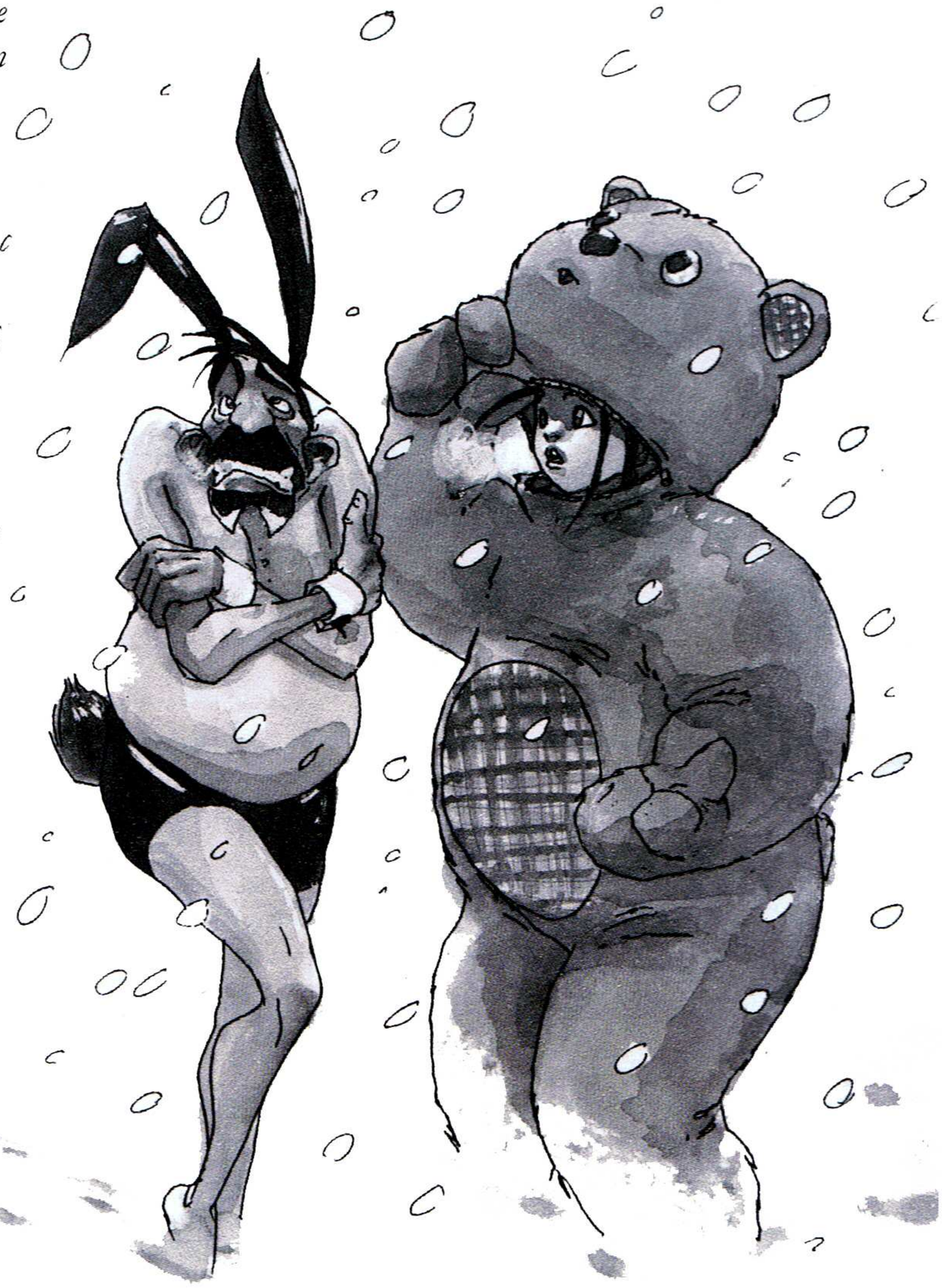
Antoine, Caroline et Bertrand ont fini par faire « réellement » connaissance, ayant admis une hallucination collective comme seule explication de leur mésaventure. Ils sont certes troublés, mais tout semble rentré dans l'ordre... Les trois amis sortent de leur immeuble, et voilà

qu'au même moment trois aveugles vêtus de noir remontent la rue sur le trottoir d'en face. Antoine et Caroline cèdent à la panique et prononcent leurs mots. Ils effectuent ainsi un Appel démentiel et entrent en crise. Barbillon ne bronche pas quant à lui. Cela dit, les aveugles passent en les ignorant. « Attendez un peu ! » crie Antoine en traversant la rue. Une voiture passe au même moment et le renverse. Le jeune homme s'écroule, la jambe brisée... Caroline et Bertrand aident à son transport à l'hôpital. Souffrant mille morts, Antoine s'écrie à nouveau « Pharaon! » pour invoquer les vapes et tombe en syncope dans l'ambulance. Dès cet instant, le joueur d'Antoine cesse de jouer.

Le véritable délire prévu par le nouveau scénario était une histoire de bonhommes de neige. Les trois aveugles n'étaient prévus en inter-crise que pour faire stresser les joueurs, et sans qu'on puisse en prédire les conséquences (entrée en crise prématurée d'Antoine et de Caroline). Même chose pour le chauffard (Antoine aurait pu réussir son jet de Vigilance). Le meneur de jeu tourne ainsi la difficulté.

Caroline et Bertrand abandonnent Antoine à l'hôpital et rentrent chez eux, il est 9 heures du soir. Bertrand regarde un moment la télé puis se met au lit et s'endort vers 11 heures... Parallèlement, à 9 heures, Caroline décide de prendre une douche. Le meneur de jeu décide alors que sa baignoire est pleine de neige. Paniquée, Caroline veut aller trouver Bertrand, mais sortant sur le palier, elle se retrouve en plein blizzard. Elle veut faire demi-tour et ne retrouve plus la porte de son appartement, tout n'est que tourbillons blancs autour d'elle. (En termes de scénario, la jeune fille est à pied d'œuvre pour participer au délire prévu.) Surgit un bonhomme de neige qu'elle tente aussitôt d'incrédire. Elle peut le faire, directement, puisqu'elle est déjà en crise.

Barbillon s'est donc endormi... Il se réveille soudain avec une impression de froid, réalise qu'il n'est plus dans son lit et qu'il neige. Puis il aperçoit Caroline à travers les flocons. (En termes de scénario, il a également rejoint le délire. Notez qu'à ce stade, il n'est pas encore en crise.) « Ohé ! » crie une voix à travers la tourmente. Antoine apparaît à son tour. Pour le vécu de ce personnage, la situation de blizzard fait immédiatement suite à l'invocation des vapes ; entre les deux, il n'y a rien. Antoine n'a plus la jambe brisée, preuve s'il en était besoin que tout ceci n'est pas « réel ». Cela dit, quoique au seuil d'un nouveau délire, Antoine n'est pas non plus en crise, techniquement par-



lant. Il est toutefois probable qu'il effectue un nouvel Appel démentiel, de même que Bertrand, dans les instants qui vont suivre...

Quand un personnage entre prématurément en crise, le délire prévu par le scénario peut ne pas se manifester tout de suite. Plusieurs jours « normaux » peuvent s'écouler. Le personnage en crise n'en doit pas moins continuer à vivre, manger et dormir comme tout le monde. On doit alors appliquer la règle suivante.

Chaque fois qu'un personnage en crise se réveille (au sens littéral du terme, c'est-à-dire après avoir dormi), il doit effectuer un test de crise (sur ses points de crise existants). Cette règle s'applique également si pour une quelconque raison les personnages éprouvent le besoin de dormir en cours de délire.

Dans la décharge, Antoine et Caroline décident de faire une petite sieste pour se remettre du combat avant de retourner dans l'arène. Bertrand monte la garde. Quand les deux jeunes gens se réveillent quelque temps plus tard, constatant que rien n'a changé dans leur situation, ils doivent effectuer un test de crise. N'ayant pas dormi, Bertrand en est dispensé.

Sortie de crise

Sortir de crise signifie revenir à zéro point de crise. Hormis les sorties accidentelles que représentent les vapes et la mort, il n'y a qu'une seule façon d'y parvenir : accomplir. Pour cela, les personnages doivent avoir perçu un fugitif aspect de la « vraie réalité » et réussi à faire coïncider la pseudo réalité de la crise avec cet aspect (voir *L'Accomplissement*).

Le moment et les conditions de la « perception subliminale de la vraie réalité » (PSVR pour simplifier) diffèrent selon chaque scénario. Le moment est généralement situé en début de délire, puisque la PSVR indique la « quête » qui doit être accomplie, autrement dit la matière même de l'aventure. La plupart du temps, elle est fournie d'emblée aux personnages, mais il peut arriver qu'elle ne soit obtenue que dans une certaine condition. Deviner cette condition en sorte d'accéder à la PSVR peut alors faire l'objet d'une sorte de pré-quête.

Dans Le fond de la piscine, *les personnages se débattent un bon moment avant d'obtenir la PSVR. Antoine propose de chercher la piscine, puisqu'elle est mentionnée dans son assurance, mais sans savoir véritablement pourquoi... Puis lorsque le gilet de sauvetage incrédit s'avère être un pull marine, la couleur bleue (celle des « véritables » maillots de bain) fournit enfin aux personnages l'indispensable PSVR.*

Quel que soit le délire ambiant, les personnages ne peuvent obtenir la PSVR leur permettant de quitter le délire que s'ils sont en crise (c'est-à-dire possèdent au moins un point de crise). Cette condition est *sine qua non*. Quand vient le moment de la PSVR, celle-ci n'est obtenue que par les personnages en crise. Plus encore, au terme de la quête, seuls peuvent accomplir et quitter le délire les personnages ayant eu précédemment la PSVR. Pour les personnages non en crise, la quête n'a aucune signification et donc aucun effet, quand bien même ils y ont participé jusqu'au bout. Ces personnages-là restent dans le délire.

À moins qu'un joueur ne soit particulièrement obstiné, le cas se produit rarement. Si cela devait arriver, utiliser la procédure suivante. Les personnages ayant accompli (ayant eu la PSVR) disparaissent de la scène comme s'ils avaient invoqués les vapes, laissant les autres dans le délire. Ne s'occuper alors que de ces derniers. Là, soit ils finissent à leur tour par entrer en crise, obtiennent la PSVR et accomplissent, bénéficiant éventuellement du « travail » déjà effectué par ceux qui ont accompli ; soit étant simplement entrés en crise, ils invoquent les vapes ; soit ils meurent. S'ils accomplissent, tout le monde se retrouve ensemble, simultanément, dans la situation de la « vraie réalité », sans tenir compte de la différence de

moment des divers accomplissements. S'ils invoquent les vapes ou meurent, ils quittent le scénario jusqu'au moment où ils pourront se retrouver en situation avec les autres personnages. La mort, s'il y a lieu, n'est pas véritable puisque survenue en délire. Cela dit, continuer le jeu en ne s'occupant que des seuls personnages ayant accompli, jusqu'au moment où – comme dit précédemment – une situation permettra de regrouper tout le monde.

Inversement, il ne peut y avoir de PSVR que s'il y a délire. En effet, si l'on se trouve déjà dans la « vraie réalité », on ne peut avoir en même temps une *autre* perception de cette dernière. Un personnage entré prématurément en crise devra attendre que la situation tourne effectivement au délire pour avoir la possibilité de PSVR. À défaut, comme expliqué plus haut, il peut toujours invoquer les vapes pour se remettre à zéro.

Autres crises

La crise suivante peut n'avoir aucun rapport avec la précédente, mais il est plus intéressant de jouer en campagne. *Campagne* est un terme consacré de jeu de rôle signifiant une suite de scénarios orientés vers un même but.

Les crises constitutives d'une campagne doivent participer d'un même thème, chacune avec son propre délire mais finissant tôt ou tard par présenter des points communs : mêmes lieux, mêmes PNJ, mêmes préoccupations. L'ensemble finit par ressembler à une sorte de roman surréaliste où des chapitres se répètent sans dire exactement la même chose, où le sens paraît soudain devenir clair pour être contredit au chapitre suivant, replongeant le lecteur dans le brouillard, puis éclairci à nouveau au chapitre d'après mais d'une façon complètement différente, et ainsi de suite. On n'en a pas moins l'impression qu'il s'agit d'une seule histoire, que tout pourrait être clair si le brouillard pouvait ou voulait se dissiper, on finit par deviner une certaine signification en filigrane, de jeu de miroir en jeu de miroir.

Un exemple est donné par Lewis Carroll. *Alice au pays des merveilles* est comparable à une crise : un délire qui trouve à la fin son explication rationnelle quand Alice se réveille et constate qu'elle a rêvé. Puis, avec *De l'autre côté du miroir*, Alice « replonge ». Cette seconde histoire n'est pas la même, mais on y retrouve quantité d'éléments récurrents, lieux, personnages, etc. Si Carroll avait continué les aventures d'Alice, nul doute que le troisième volet aurait été à son tour en jeu de miroir avec les deux premiers.

La structure de campagne proposée à la fin de ce livret montre comment des crises différentes, ayant chacune leur propre délire, s'imbriquent mutuellement pour finir par constituer une même histoire (de fou).

Entrée en délire

L'entrée en délire peut se présenter de deux façons : brutale ou progressive. Généralement, le tout premier scénario a une entrée en délire brutale. *Antoine se jette sur son lit, puis tout à coup, sans transition, se retrouve dans la situation délirante de l'arène.* Une fois revenu à la « réalité », la prochaine entrée en délire peut à nouveau être brutale ou être plus insidieuse. Les deux peuvent se combiner : dérèglement progressif de la situation, de l'ambiance, jusqu'au moment où tout bascule à nouveau.

Revenant de l'hôpital où elle a laissé Antoine, Caroline repense aux trois aveugles : ils avaient la même dégaine que les personnages de l'arène. Le monde a beau être normal, la jeune fille sent que le délire repointe insidieusement. Elle rentre chez elle, pénètre dans la salle de bain et découvre sa baignoire pleine de neige ! Son cœur bondit à nouveau dans sa poitrine. La salle de bain est au demeurant normale, de même que le reste de son appartement, mais que signifie cette

neige ? Insidieusement, le délire vient d'accomplir un nouveau pas. Elle sort sur le pallier pour aller chercher Bertrand, et c'est alors que tout bascule carrément : elle se retrouve dans le blizzard, elle n'est plus dans son immeuble.

Sommeil

C'est la façon la plus simple. Le personnage s'endort (dans son lit) et se réveille ailleurs, comme Antoine dans la nouvelle. Tout se passe alors comme s'il faisait un rêve.

Syncope

Autre bonne façon, pratique et expéditive. Les personnages tombent en syncope, ayant été victimes d'un quelconque accident : malaise, accident de voiture, incendie, asphyxie, tremblement de terre, etc. Revenant à la conscience, ils se découvrent non pas à l'hôpital ni parmi des gravats, mais au seuil d'un nouveau délire.

Fondu au noir

Quelle que soit la situation, les personnages se retrouvent dans l'obscurité totale pour une raison explicable ou non (extinction soudaine des moyens d'éclairage, train entrant dans un tunnel, etc.). Quand la lumière revient, l'environnement a changé et c'est le délire.

Changement de lieu

Passant d'un lieu à un autre, les personnages découvrent que le délire règne dans le nouveau lieu. Ils veulent faire demi-tour et s'en avèrent incapables. (Exemple de Caroline et du blizzard.) Cette façon fonctionne particulièrement bien quand le changement de lieu s'opère par un passage intermédiaire (escalier, ascenseur, long couloir).

Délire partiel

Cette façon est la plus insidieuse. L'environnement ne change pas, c'est toujours celui du monde « normal », mais certains éléments tournent au délire : personnages, créatures, lois, coutumes, etc. Les éléments de délire inclus dans le monde « normal » peuvent concerner les personnages de très près.

Un matin, Antoine se réveille dans son lit. Il se lève, déjeune, quitte l'immeuble et sort dans la rue. Tout est normal. Il achète le journal et y découvre sa photo en première page aux côtés de Caroline et de Bertrand. La manchette indique : « Trois extraterrestres se sont introduits dans la ville. Ils sont avides de chlore. » Sur quoi deux passants dévisagent Antoine et s'enfuient en poussant des cris. Le jeune homme rentre dans son immeuble et découvre dans le hall une gigantesque tapette à souris avec un berlingot de javel en guise de bout de fromage...

Sortie de délire

Accomplissement ou vapes, les personnages se retrouvent dans une situation qui est supposée être la « seule vraie réalité ». Or cette situation n'est jamais celle où ils se trouvaient avant l'entrée en délire. Un paradoxe surgit aussitôt : soit la réalité retrouvée est « fausse », soit si on l'accepte comme vraie, c'est celle d'avant le délire qui était fausse. Dans tous les cas, il y un hiatus au niveau du *temps.* Plus encore, il y a un « problème » dans la mémoire des personnages, un passage d'amnésie ou un pseudo-souvenir.

Si la situation de piscine où se retrouve Antoine est vraie, la visite de Bronkovitch n'a jamais existé, ou plus exactement, elle faisait elle-même partie du délire. Or Antoine se souvient d'être allé à la piscine découragé par le sermon d'Irène de Montcourt et l'indifférence de Caroline, d'en être revenu et d'avoir commencé sa traduction... jusqu'au coup de sonnette de l'assureur. Est-ce un pseudo-souvenir ? Et si oui, jusqu'où remonte ce pseudo-souvenir ? Le fait même d'être allé à la piscine en fait-il déjà partie ? (Dans la nouvelle, la situation est encore plus embrouillée par le recul du temps deux jours en arrière, mais le paradoxe n'en existerait pas moins si Antoine se retrouvait à la piscine le même vendredi 13 après-midi.)

Dans l'histoire du blizzard, les personnages ont la PSVR d'un bonhomme de neige aux grands yeux rouges. Ils doivent alors faire en sorte d'obtenir un tel bonhomme. Telle est la quête de cette crise... S'étant finalement emparé de boules de billard rouges et ayant fabriqué eux-mêmes un bonhomme de neige, les personnages accomplissent et... se retrouvent au restaurant où ils viennent de commander le dessert, la spécialité de la maison : des bonhommes de neige chantilly (constitués de glace à la vanille avec des yeux en cerises confites). Tout s'explique (sauf le fait qu'ils ont encore eu « un malaise »). Au niveau du temps, c'est le soir même du jour où les trois amis sont sortis ensemble et ont vu les aveugles dans la rue, le jour où Antoine a été renversé par un chauffard. Le jeune homme n'est d'ailleurs pas blessé... Explication ? Les aveugles dans la rue n'ont jamais existé, non plus que le chauffard. Tout était déjà du délire sous couvert de réalité, un pseudo-souvenir. Reste un problème d'amnésie dans le vécu des personnages. Ils sont certes soulagés de se retrouver au restaurant dans le monde normal, mais n'ont pas de souvenir d'y être allés, non plus que du repas ayant précédé le dessert. Est-ce que le « malaise » qui a provoqué leur rêve de blizzard a également effacé leurs souvenirs récents ?... Une même pensée angoissée traverse l'esprit des trois amis : il serait peut-être grand temps d'aller consulter un spécialiste.

PSVR et quête

La PSVR est souvent une vision déformée par rapport à la situation effective où vont se retrouver les personnages au sortir du délire. Les deux situations peuvent se superposer plus ou moins rigoureusement ou n'avoir qu'un rapport symbolique. Dans la piscine, on a un rapport de quasi similitude : l'eau chlorée emplissant l'arène et la vraie piscine dans lesquelles nagent simultanément les personnages. Dans l'histoire du blizzard, la PSVR indique « un bonhomme de neige aux yeux rouges » sans plus de précision. Les personnages accomplissent en fabriquant un vrai bonhomme de neige (1m50 de haut) qu'ils dotent de boules de billard en guise d'yeux, et découvrent que la « réalité » est un dessert : une glace en forme de bonhomme avec des cerises. Le rapport est plus symbolique.

C'est un peu comme un rêveur qui perçoit la réalité tout en continuant de rêver. Je rêve que je suis en mer sur un bateau en proie à la tempête. Des lames balaient le pont... Je me réveille soudain, constatant qu'il pleut dehors et que le vent a ouvert la fenêtre. Des gouttes de pluie parviennent jusqu'à mon lit. La PSVR, c'est la tempête en mer. La réa-

lité, c'est la pluie entrant par la fenêtre. Les deux n'ont qu'un rapport symbolique.

Le plus souvent, la « vraie réalité » présente ainsi un décalage par rapport à la PSVR et l'accomplissement qui en découle. Par exemple, au cours d'un délire, les personnages ont la PSVR d'un homme avec un pied en guise de tête. La quête va être de se retrouver face à un tel homme. Si une telle rencontre est possible dans le contexte d'un délire, les joueurs peuvent toutefois s'interroger sur sa réalité – puisque tel est le but final : retrouver la *réalité* d'un homme à tête de pied. Or, ayant finalement accompli – peu importe comment – ils se découvrent en train de visiter un musée d'art moderne et précisément devant une statue surréaliste d'homme à tête de pied. Le décalage peut même être encore plus grand : la PSVR indique un homme à tête de pied parlant japonais. De fait, le musée d'art moderne est plein de touristes japonais et l'un d'eux est en train de parler, mais caché par la statue aux yeux des personnages.

La PSVR apparaît ainsi comme le reflet d'un instant figé de la réalité, comme s'il y avait « arrêt sur image » dans cette dernière, cependant que les personnages ont tout leur temps (celui de la quête) pour reproduire l'image en question dans leur délire.

La quête n'implique pas toujours une situation dans laquelle doivent se retrouver les personnages, comme de se retrouver dans une piscine, mais simplement de voir une certaine chose, un certain personnage, entendre quelque chose, un son, une musique. Ce peut être de voir un personnage (PNJ récurrent) effectuer une certaine action, dire une phrase spécifique, etc.

De délire en délire

Sachant que la réalité retrouvée va se révéler tôt ou tard comme n'étant elle-même que du délire, le processus peut être plus direct. Ainsi, ayant accompli, les personnages peuvent se retrouver directement au seuil d'un autre délire, un délire véritable et sans équivoque, sans la transition d'une « fausse vraie réalité ».

Le cas survient quand tous les personnages décident d'un commun accord d'invoquer les vapes. Lors, au lieu de les faire se retrouver dans la situation où ils auraient dû parvenir en accomplissant – ou n'importe quelle autre situation d'une supposée réalité –, le meneur de jeu les replace au début du même délire. À quelques détails près, ce délire sera identique à celui qui vient d'avorter : même situation, mêmes créatures, même PSVR. Étant avertis, les personnages ne devraient pas recommencer les mêmes erreurs et parvenir cette fois à accomplir. En cas d'échec et de nouvelles vapes, le délire peut être recommencé une troisième fois, et ainsi de suite. Le choix de faire ainsi recommencer un délire avorté est à la décision du meneur de jeu. Dans une campagne, toutefois, c'est presque toujours indispensable, afin que les personnages vivent toutes les situations jusqu'au bout, situations qui vont justifier certains éléments des crises suivantes. Les *hystoires de fou* sont suffisamment embrouillées pour ne pas les rendre encore plus absconses en en omettant des passages.

Sublogique

La sublogique (« sous-logique ») est la logique cachée sous ce qui ne semble être qu'une absurdité ou une invraisemblance. C'est une logique de l'absurde qui, tout en étant *fausse*, n'en fonctionne pas moins dans son contexte. La plupart des crises fonctionnent selon les lois d'une certaine sublogique. Les crises sont en effet du délire, pas du chaos. Si cela était, il serait totalement impossible de s'y retrouver et les personnages ne seraient que des fétus ballottés dans l'absurde. Or il faut qu'ils puissent agir, raisonner, trouver des solutions, faute de quoi le jeu n'aurait aucun intérêt.

Découvrir la sublogique qui sous-tend une crise permet généralement de la résoudre. Dans la plupart des cas, il s'agit de prendre strictement les choses *au pied de la lettre*, indépendamment de l'absurdité d'une telle action ou d'un tel raisonnement. Ce qui serait stupide dans la réalité peut fonctionner dans une crise par la vertu de la sublogique.

La police d'assurance de la MAD en est un exemple. Elle donne en effet la définition de ce qu'est une piscine, définition qui doit être prise au pied de la lettre, et mieux encore, qu'il *suffit* de prendre comme tel, comme une recette, pour obtenir un résultat : mettez plein de chlore au fond, jetez un pull marine, ajoutez des boîtes de sardine, et – conséquemment – vous obtiendrez une piscine. Grâce à cette dernière, les personnages peuvent échapper au cauchemar, et cela étant, la police joue effectivement son rôle d'assurance contre les cauchemars. C'est (sub)logique.

Un autre exemple est la démarche même de Bronkovitch. Antoine est en plein cauchemar, du moins au sens figuré : il doit se mettre à travailler après avoir paressé pendant des jours. Bronkovitch lui propose précisément une assurance contre les cauchemars. La logique demande de le mettre à la porte. La sublogique demande au contraire de souscrire à l'assurance. Intuition aidant, Antoine choisit la sublogique et bien lui prend.

Un autre exemple de sublogique, chef d'œuvre du genre, dans le Sacré Graal *des Monty Python :*

— Nous avons une sorcière et nous voulons la brûler.

— Comment savez-vous que c'est une sorcière ?

— ???

— Que faites-vous des sorcières ?

— On les brûle ! On les brûle !

— Qu'est-ce qui brûle ?

— *Le bois !*

— *Donc pourquoi les sorcières brûlent-elles ?*

— *Parce qu'elles sont en bois !*

— *Comment savoir si cette fille est en bois ?*

— *???*

— *Le bois coule-t-il dans l'eau ?*

— *Non, il flotte !*

— *Qu'est-ce qui flotte également ?*

— *Un canard !*

— *Donc, si cette fille pèse le même poids qu'un canard, c'est qu'elle est en bois, et c'est une sorcière...*

Là-dessus, on place la pauvre fille sur le plateau d'une grande balance, un canard sur l'autre plateau, et la sublogique du film fait qu'elle pèse effectivement le même poids. « Ils m'ont bien eue ! » conclut-elle.

La sublogique des crises peut être découverte intuitivement ou empiriquement. Ses lois sont généralement identiques dans toutes les crises d'une même campagne. Ainsi les personnages peuvent-ils les découvrir progressivement de crise en crise.

Improviser une crise

Étape A

La première étape consiste à imaginer la fin, c'est-à-dire la situation de « vraie réalité » dans laquelle vont se retrouver les personnages ayant accompli. Cette situation peut appartenir à l'avenir par rapport au vécu des personnages, impliquant une amnésie (exemple du dessert au restaurant), ou à leur passé, impliquant un pseudo-souvenir (exemple de la piscine). Dans le cas du passé, la situation retrouvée peut faire référence à un inter-crise précédemment joué.

Après le délire de l'arène, Antoine, Caroline et Bertrand ont quitté la piscine séparément mais se sont retrouvés à l'arrêt de bus, où ils ont continué à s'ignorer. Dans l'abribus, une affiche de cinéma, publicité pour un film de science-fiction, montrait un vaisseau spatial... Plus tard, se débattant dans un certain délire, les personnages ont la PSVR d'une soucoupe volante... Ayant accompli, ils se retrouvent dans l'abribus où le vaisseau de l'affiche ressemble effectivement à la soucoupe de leur délire. Les personnages reconnaissent la situation et comprennent qu'ils viennent tout juste de quitter la piscine. D'ailleurs ils ont encore les cheveux mouillés. Pour Antoine, l'implication est qu'il n'a pas encore effectué sa traduction, que Caroline n'est pas encore venue sonner chez lui. À moins que... Les personnages se connaissent trop maintenant pour continuer à feindre l'indifférence. Caroline prend le bras du jeune homme et se lamente : « Oh Antoine, est-ce que ça va durer encore longtemps cette histoire de fou ? » Paradoxe temporel où le passé redevenu le présent va forcément changer le futur.

Étape B

Ayant défini la situation où vont se retrouver les personnages, passé ou futur, imaginer sous quelle forme va se présenter la PSVR, superposition véritable de la situation ou image symbolique. Dans notre exemple, le meneur de jeu décide de choisir le passé et d'utiliser l'affiche de l'abribus en la transposant légèrement. Il annonce aux personnages qu'ils ont la perception subliminale d'une soucoupe volante comme appartenant indubitablement à la réalité de leur situation.

Étape C

Définir l'environnement du délire ainsi que le problème. Dans notre exemple, le problème sera de trouver une soucoupe volante. Il faut que les personnages puissent y parvenir, mais que ce ne soit pas trop facile pour qu'il y ait matière à aventure. Prévoir les créatures ennemies destinées à gêner les personnages, et inversement les éventuels alliés, les indices, les incrédulités à effectuer au bon moment et au bon endroit. Si une énigme doit être résolue par la sublogique, s'efforcer de rester simple. Se rappeler que la « sublogique » n'est pas véritablement logique, que c'est principalement une question d'intui-

tion. Si le raisonnement nécessaire est trop capillotracté (tiré par les cheveux), les joueurs n'y parviendront jamais.

L'incrédulité

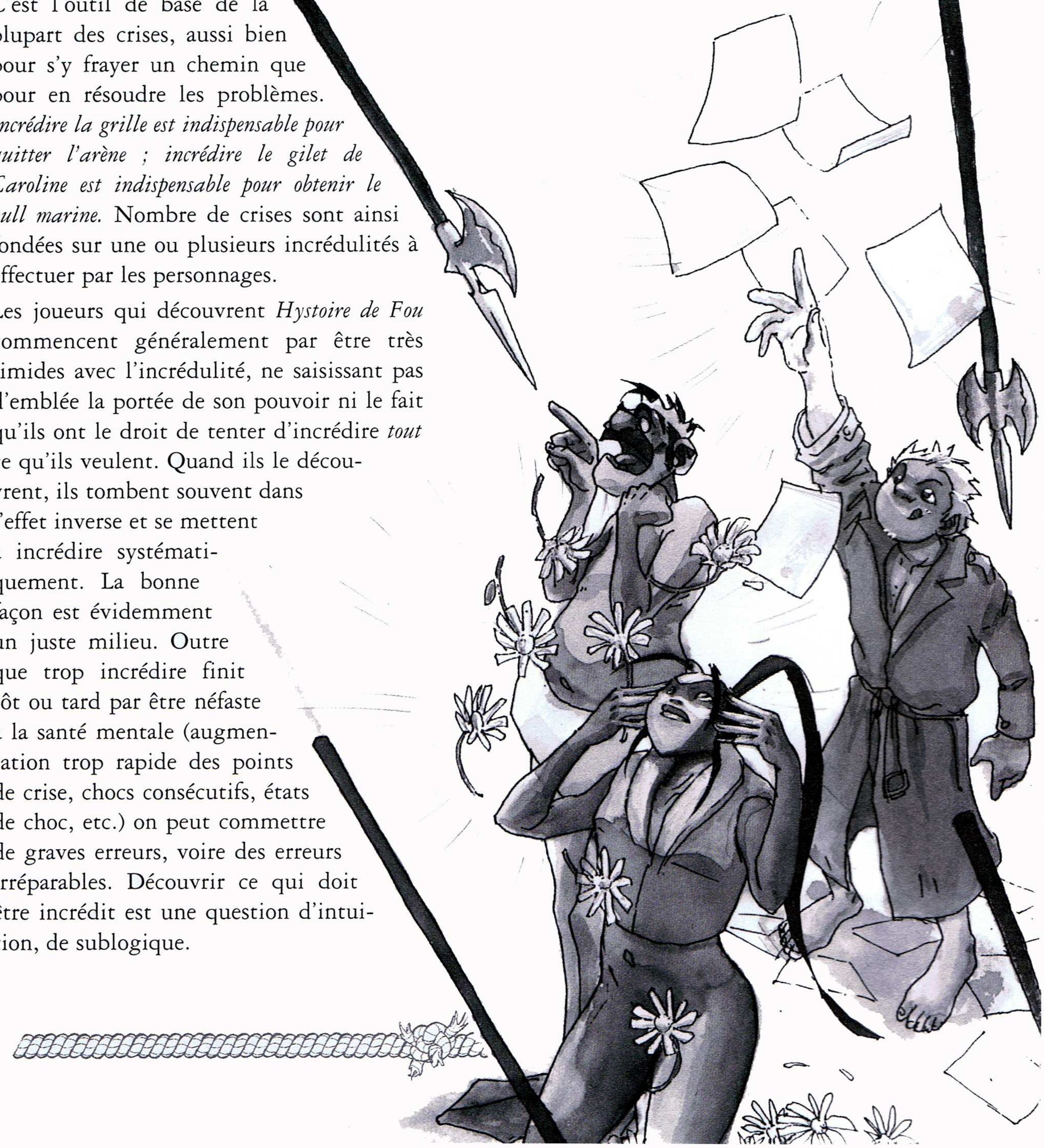
C'est l'outil de base de la plupart des crises, aussi bien pour s'y frayer un chemin que pour en résoudre les problèmes. *Incrédire la grille est indispensable pour quitter l'arène ; incrédire le gilet de Caroline est indispensable pour obtenir le pull marine.* Nombre de crises sont ainsi fondées sur une ou plusieurs incrédulités à effectuer par les personnages.

Les joueurs qui découvrent *Hystoire de Fou* commencent généralement par être très timides avec l'incrédulité, ne saisissant pas d'emblée la portée de son pouvoir ni le fait qu'ils ont le droit de tenter d'incrédire *tout* ce qu'ils veulent. Quand ils le découvrent, ils tombent souvent dans l'effet inverse et se mettent à incrédire systématiquement. La bonne façon est évidemment un juste milieu. Outre que trop incrédire finit tôt ou tard par être néfaste à la santé mentale (augmentation trop rapide des points de crise, chocs consécutifs, états de choc, etc.) on peut commettre de graves erreurs, voire des erreurs irréparables. Découvrir ce qui doit être incrédit est une question d'intuition, de sublogique.

Quand un objet est visiblement un intrus dans son contexte, il y a gros à parier qu'il n'est pas ce qu'il semble être, comme la citrouille au fond du parking.

Les citrouilles pouvant se changer en carrosses (raisonnement sublogique), Caroline décide de l'incrédire en espérant une voiture.

Dans la décharge, les trois amis souhaitent désespérément un pull-marine et pensent qu'une incrédulité peut l'obtenir. Mais sur quoi l'effectuer ? Sur un frigo ? Sur un vieux sommier ? Sur la couronne en papier de Barbillon ?



Sublogiquement, c'est le gilet de sauvetage qui est le plus approprié, destiné à couvrir le torse tout comme un pull. Le raisonnement est effectivement correct et les trois personnages n'ont qu'à s'en féliciter.

Irréversibilité

Toute incrédulité accomplie est irréversible et définitive. Le sac de cacahuètes de la décharge ne peut pas être incrédit puisqu'il s'agit en fait du vélo (déjà incrédit). Les berlingots de javel qui étaient cachés dans le sac peuvent en revanche être incrédits, comme si ces berlingots, entités distinctes, étaient cachés dans le vélo. Que se passerait-il si les trois personnages décidaient de les incrédire ? Se privant du chlore, ils signeraient du même coup l'échec de la crise. Incapables d'accomplir, il ne leur resterait finalement qu'à invoquer les vapes.

Ce qui apparaît à la place d'une chose incrédite est du ressort du scénario. On peut parfois le deviner par la sublogique, sous réserve qu'il soit (sub)logique d'incrédire la chose en question. Les objets spontanément animés et agressifs peuvent généralement être incrédits sans erreur ; c'est même souvent la meilleure façon de s'en débarrasser. Mais attention ! un objet banal et bien sage, faisant simplement partie du décor, peut devenir un objet animé et agressif une fois incrédit. Il faudra alors le combattre réellement puisqu'on ne peut le ré-incrédire. C'est la punition du personnage qui incrédit à tort et à travers sans se soucier d'aucune (sub)logique.

Un cas plus pervers est un objet animé agressif qui, une fois incrédit, devient un autre objet animé agressif pire que le précédent. Dans ce cas, cependant, les personnages n'ont commis aucune erreur de jugement en l'incrédisant. Quand ces cas se présentent dans un scénario, les personnages doivent pouvoir être avertis d'une façon ou d'une autre, découvrir un indice qui leur suggère de se garder d'incrédire en l'occurrence.

Objet disparaissant

Dans bien des cas, l'incrédulité peut se borner à fonctionner à l'état pur, c'est-à-dire faire disparaître purement et simplement l'objet incrédit. Un personnage refuse de croire à un objet, il met toutes ses forces à ne pas y croire, et le résultat dépasse ses espérances : l'objet n'existe pas. À la place, il n'y a rien, comme s'il n'y avait jamais rien eu.

Incrédite, la grille de l'arène devient un rideau, mais pour la validité du scénario elle pourrait très bien disparaître sans rien présenter à la place, comme si le passage avait toujours été libre. Il n'en va pas de même du vélo qui doit continuer à être un objet pour que les berlingots de javel puissent s'y trouver cachés.

Mort d'un objet

Un objet animé incrédit peut se « transformer » en un autre objet (exemple du vélo) ou conserver la même forme mais en cessant d'être animé. Ce qui est incrédit est alors le fait qu'il soit animé, et le fait de l'incrédire revient à le « tuer ».

Dans la décharge, les personnages ne parviennent pas à incrédire l'aspirateur. S'ils l'avaient fait, ce dernier ne se serait pas métamorphosé comme le vélo, mais se serait révélé n'être qu'un banal aspirateur, cabossé et rouillé, ni animé ni agressif.

Métamorphose partielle

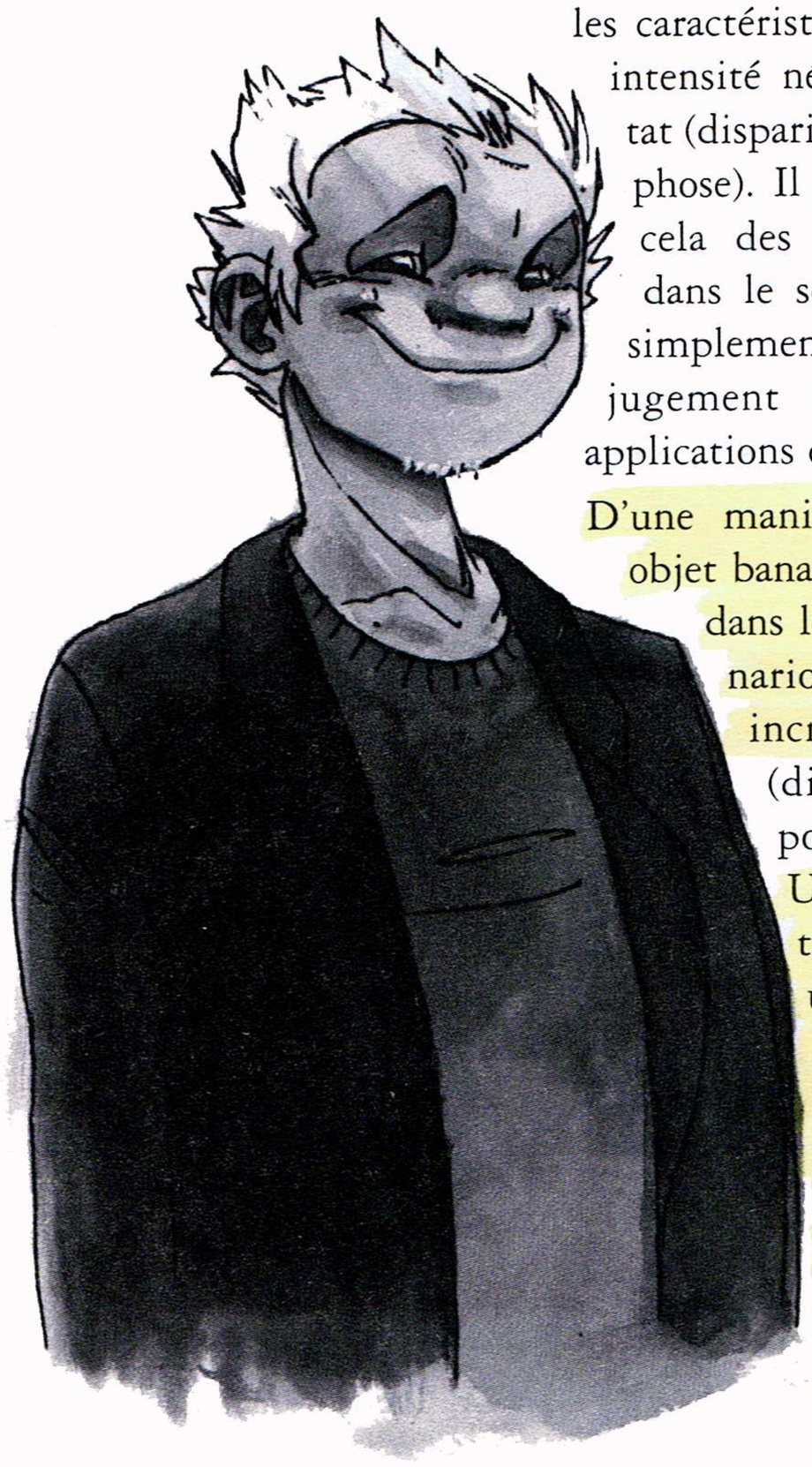
Un objet incrédit peut se changer en un objet à la fois différent par certains aspects et identique dans le fond, par exemple un changement de couleur. Accomplie, une telle incrédulité est néanmoins irréversible et *unique* comme toutes les autres. Ce procédé est principalement utilisé quand un personnage incrédit un objet non prévu par le scénario et que le meneur de jeu ne sait pas quoi mettre à la place sans pour autant souhaiter le faire disparaître.

Plongé dans un nouveau délire, Antoine se retrouve devant Irène de Montcourt vêtue d'une robe blanche. Sans raison valable, sinon par

malice, Antoine décide d'incrédire la robe – souhaitant probablement voir sa patronne toute nue. Embarrassé, ne souhaitant pas changer le costume de la journaliste, le meneur de jeu décide néanmoins de ne pas imposer une trop grande difficulté ni une trop grande intensité, ce qui serait illogique pour une simple robe. Antoine réussit donc et le meneur de jeu lui annonce : « En effet, Irène de Montcourt n'est pas vêtue d'une robe blanche : c'est une robe bleue ! »

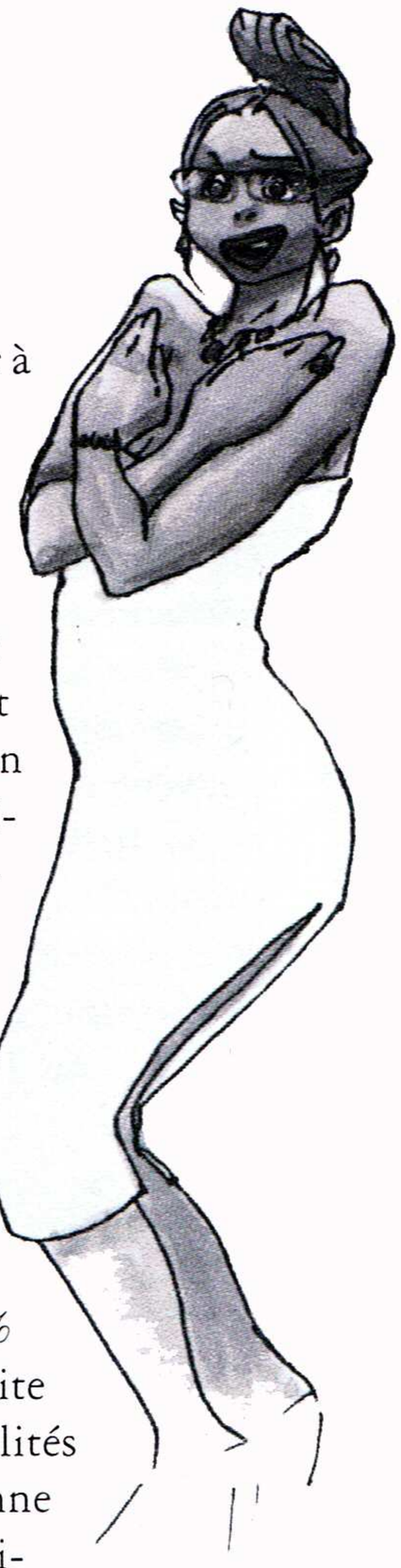
Incrédulité improvisée

Les scénarios ne peuvent prévoir les caractéristiques d'incrédulité de tous les objets. Les personnages quant à eux peuvent vouloir incrédire des choses qui ne sont pas prévues. C'est alors au meneur de jeu d'en improviser les caractéristiques : difficulté, intensité nécessaire et résultat (disparition ou métamorphose). Il peut s'aider pour cela des exemples prévus dans le scénario ou laisser simplement libre cours à son jugement en s'aidant des applications ci-dessus.



D'une manière générale, un objet banal et non impliqué dans les ressorts du scénario peut se laisser incrédire facilement (difficulté zéro, 1 point d'intensité). Un objet important, prévu comme un obstacle dans le scénario, peut être plus difficile à incrédire, contraignant les personnages à s'y reprendre à plusieurs fois.

Réglage de l'intensité



Un personnage ne peut obtenir à lui seul qu'un maximum de deux points d'intensité, et encore sous réserve d'obtenir une réussite critique. Deux personnages peuvent obtenir quatre points s'ils obtiennent tous les deux, au cours d'un même essai, une réussite critique – probabilité extrêmement faible statistiquement parlant. Cinq personnages peuvent théoriquement obtenir 10 points, mais cela reste une théorie. Pour un jet de 10 à zéro, les probabilités d'obtenir une réussite normale sont de 50% et celles d'obtenir une réussite critique de 10%. Les probabilités que tout le monde obtienne simultanément une réussite critique sont alors de 0,001% (une chance sur cent mille).

Le meneur de jeu doit avoir cela en tête lorsqu'il décide du nombre de points d'intensité nécessaire pour une incrédulité.

Les scénarios ci-après sont conçus pour quatre personnages. Ils peuvent néanmoins être joués par cinq ou six joueurs, ou inversement deux ou trois seulement. Les intensités devront alors être *réglées* pour conserver, statistiquement parlant, une difficulté globale à peu près identique. Considérer *assez difficile* une intensité égale au nombre de participants, par exemple 4 points pour 4 personnages. Tout le monde doit réussir, mais un échec peut être contrebalancé par une réussite critique. Si les joueurs sont cinq, demander alors 5 points, n'en demander que 3 s'ils sont trois, et ainsi de suite.

Une intensité de 3 points prévue pour 4 personnages correspond à un point de moins que leur nombre. Pour cinq joueurs, en demander 4 ; pour trois joueurs, en demander 2, et ainsi de suite.

En vérité, ces modifications ne donnent pas exactement les mêmes probabilités de succès. Plus les joueurs sont nombreux, plus il est improbable, statistiquement, qu'ils obtiennent *tous* une réussite. Pour rééquilibrer, on peut alors augmenter ou diminuer la difficulté proprement dite, c'est-à-dire celle ajustant le jet de dé. Il est impossible d'établir une règle précise. C'est en fin de compte au meneur de jeu d'user de discernement, l'essentiel étant qu'il soit conscient du problème.

Noter qu'une crise peut commencer à quatre personnages et se poursuivre inopinément à trois ou deux (vapes ou mort d'un des participants). Se pose alors un choix crucial dont le meneur de jeu est le seul juge. Soit il conserve les intensités prévues pour quatre, diminuant ainsi les chances de succès jusqu'à les rendre inexistantes, soit il les *règle* pour correspondre au nombre effectif de participants. Dans le premier choix (intensités non modifiées), se souvenir que rien n'est jamais totalement perdu dans *Hystoire de Fou* puisque les personnages restants peuvent toujours invoquer les vapes à leur tour. Recommencer alors la même crise avec l'équipe retrouvée au complet.

Parano ou schizo ?

Si les états de choc de ces deux tendances sont quasiment identiques (incapacité du personnage), il n'en va pas de même des délires consécutifs, hallucination ou délire de persécution. Les joueurs peuvent se poser la question : l'un est-il plus avantageux que l'autre ? En vérité, chacun a ses avantages et ses inconvénients.

Schizo

L'hallucination survenant dès la fin de l'état de choc, le personnage en est vite débarrassé et son comportement ultérieur n'en est pas influencé. Mais l'hallucination peut survenir en même temps qu'un vrai combat, auquel cas le personnage doit affronter au cours d'un même round et son hallucination et la créature qui l'attaque. Enfin, à l'inverse du parano, il n'a le loisir d'utiliser aucun effet démentiel entre la fin de l'état de choc et la confrontation, comme Antalgie démentielle par exemple.

Parano

Quand cesse son état de choc, le personnage peut certes utiliser un effet démentiel, mais encourt le risque d'autres états de choc, impliquant éventuellement d'autres pièges. Au lieu de survenir tout de suite, débarrassant le personnage de soucis ultérieurs, la confrontation peut avoir lieu au moment le plus inopportun, par exemple lorsque le personnage a encore augmenté ses points de douleur, rendant le piège plus difficile à éviter.

Les points de crise

Avoir beaucoup de points de crise n'est pas en soi mauvais. Ce qui est mauvais, c'est d'obtenir un test de crise positif induisant un choc. Même chose pour celui-ci. Ce qui est mauvais, c'est de manquer un jet de choc, conduisant à l'état de choc. Sauf cas de choc profond, les chocs sont effacés à l'accomplissement sans laisser de trace. Plus encore, quand survient ce moment, les points de crise sont transformés en points d'accomplissement. Non seulement ils ne sont pas *mauvais*, mais ils deviennent *bons*. Pour un personnage, tout l'art va être d'accumuler un maximum de points de crise tout en parvenant à en éviter les conséquences fâcheuses.

Les créatures

Les créatures proprement dites n'existent que dans les délires. Ce peut être des objets animés, des animaux, des humains ou des humanoïdes. Dans la supposée réalité, il n'y a pas d'objets animés, les animaux sont ordinaires, les humanoïdes n'existent pas et les humains sont simplement des personnages (PNJ).

Dans le libellé des scénarios, les compétences des créatures sont données dans le même format que celles des personnages. L'aspirateur, par exemple, a 13 en Combat, conférant un ajustement -3 aux jets de Combat (attaque et défense) des personnages actifs (personnages des joueurs). L'aspirateur a 11 en Discrétion, conférant un ajustement -1 aux jets de Vigilance des personnages actifs.

Dommages

Indique l'arme utilisée par la créature et sa classe de dommages. Par exemple : Aspirateur, Dommages gueule cloutée A+1.

Résistance

Indique le nombre de points de résistance de la créature. Par exemple : Aspirateur, Résistance 12.

Incrédulité

La difficulté à incrédire une créature est donnée directement sous forme d'ajustement. Par exemple : Aspirateur, Incrédulité -5. Cela signifie qu'il faut réussir un jet d'INTELLECT ou d'EMPATHIE à -5.

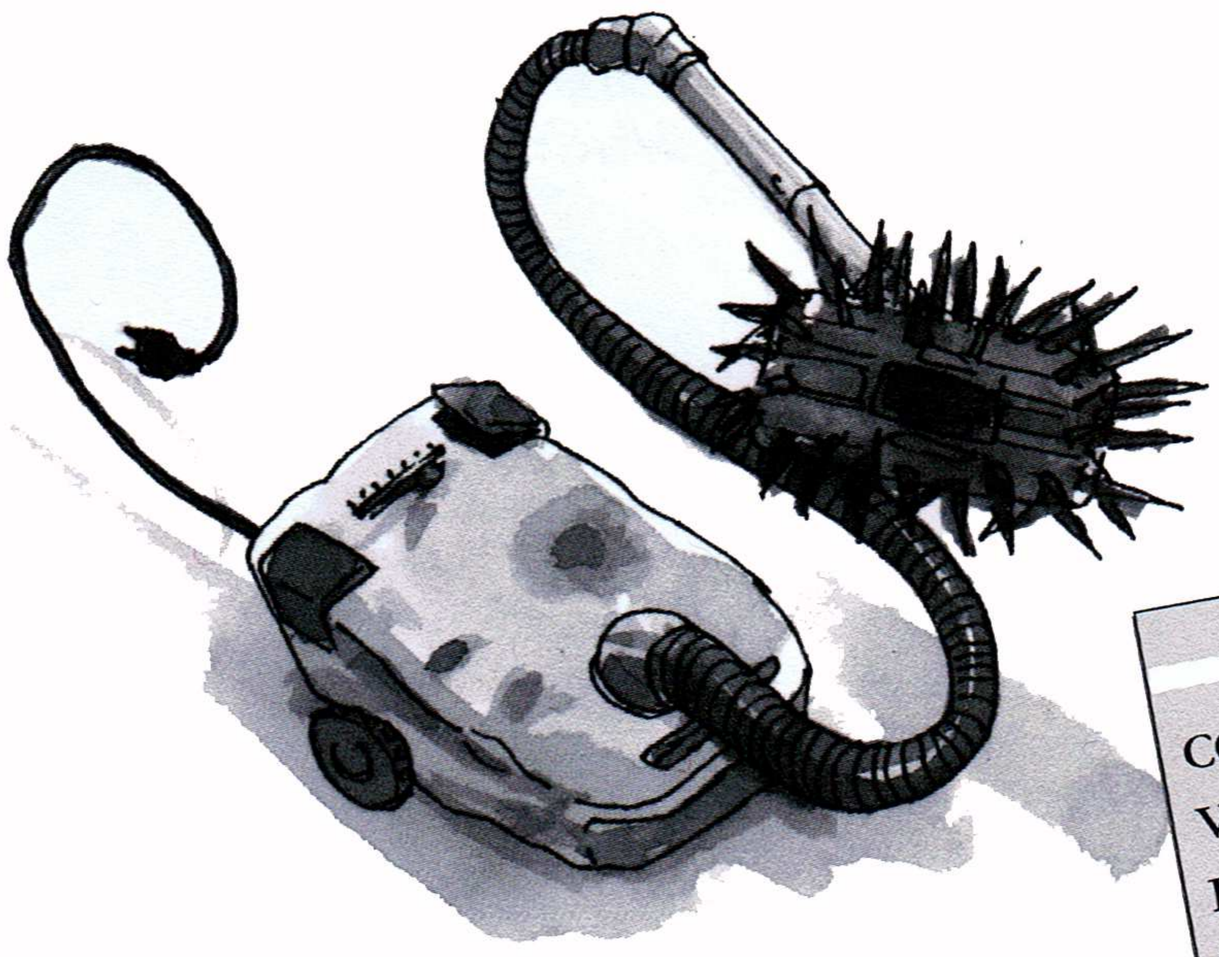
Intensité

Le chiffre indiqué correspond au nombre de points d'intensité nécessaire pour obtenir le *résultat*. Par exemple : Aspirateur, Intensité 3. Pour l'incrédire effectivement, il faut obtenir 3 points d'intensité simultanés.

Résultat

Indique la nouvelle (et définitive) forme de l'objet.

Les humains ne peuvent être incrédits. À la place sont indiquées les incrédulités sur leurs armes ou tout autre objet important de leur équipement.



ASPIRATEUR

COMBAT	13	**DISCRÉTION**	11
VIGILANCE	10	**COURSE**	05
Dommages	gueule cloutée A+1		
Résistance	12		
Incrédulité	-5		
Intensité	3		
Résultat	aspirateur cabossé inanimé, non agressif		

AVEUGLE À CANNE-ÉPÉE

COMBAT	14	DISCRÉTION	10
VIGILANCE	12	COURSE	10
Dommages	canne-épée C		
Résistance	10		
CANNE-ÉPÉE			
Incrédulité	-3		
Intensité	2		
Résultat	bouquet de marguerites		

VÉLO DE COURSE

COMBAT	12	DISCRÉTION	12
VIGILANCE	09	COURSE	12
Dommages	guidon-corne B		
Résistance	10		
Incrédulité	-3		
Intensité	2		
Résultat	grand sac de cacahuètes		

COUCOU

COMBAT	12	DISCRÉTION	10
VIGILANCE	08	COURSE	10
Dommages	contrepoids B		
Résistance	8		
Incrédulité	-2		
Intensité	2		
Résultat	vieil édredon déchiré		

Autres personnages

Dans la réalité, les PNJ ne sont pas des créatures, mais des personnages définis par les 8 caractéristiques (de VOLONTÉ à AGILITÉ) ainsi que par des compétences, tout comme les personnages des joueurs. La seule différence est qu'ils sont gérés par le meneur de jeu. Le total de leurs 7 caractéristiques de base peut être inférieur ou supérieur à 80 points. Ces personnages n'ont pas de points de résistance, mais le cas échéant reçoivent des points de douleur comme les PJ. Dans la réalité, Irène de Montcourt et Edgar Bronkovitch sont de tels personnages.

Personnage-créature

Des PNJ définis comme des *personnages* dans la réalité peuvent devenir des *créatures* dans le délire. Si par exemple Edgar Bronkovitch apparaissait dans l'arène ou dans la décharge, il pourrait être considéré *créature*. En termes de règles, la différence réside essentiellement dans les points de résistance des créatures au lieu de la prise de points de douleur des personnages. Inversement, les aveugles de l'arène apparaissant dans la réalité sont des personnages. C'est naturellement au scénario et au meneur de jeu de décider de la frontière entre réalité et délire – frontière qui parfois n'est pas immédiatement perceptible par les joueurs.

PNJ en crise

Il peut exister des PNJ évoluant au même niveau que les personnages des joueurs, c'est-à-dire pouvant eux-mêmes entrer en crise, possédant leurs propres mots de démence, pouvant utiliser des effets démentiels, incrédire, etc. Ces PNJ, quand ils existent, peuvent être les compagnons des PJ, participant à un ou plusieurs de leurs délires et ayant également la PSVR.

Certains scénarios peuvent prévoir de tels PNJ, soit pour aider les joueurs en faisant par exemple certaine suggestion sublogique au bon moment, soit au contraire pour les gêner en commettant telle ou telle sottise (prévue par le scénario).

Indépendamment du scénario, le meneur de jeu peut choisir de créer puis de gérer de tels PNJ pour épauler les PJ dans un ou plusieurs de leurs délires. Le cas peut se présenter lorsque les joueurs sont très peu nombreux. Introduire un tel PNJ peut s'avérer utile pour résoudre le problème des intensités d'incrédulité.

Thomas, Simon et Nathalie jouent à Hystoire de fou. Thomas sera le meneur de jeu, Simon et Nathalie les joueurs. Simon décide de jouer un écrivain nommé Antoine Amelin ; Nathalie décide de jouer une jeune comédienne nommée Caroline Chevalier. Le meneur de jeu réalise que deux personnages sont insuffisants pour la crise qu'il s'apprête à faire jouer et décide d'inclure un PNJ : un camelot vendeur de cacahuètes. Quand Antoine et Caroline se retrouve dans l'arène, ils découvrent ainsi que monsieur Barbillon, leur voisin d'immeuble, est avec eux. Il n'appartient toutefois à aucun joueur, c'est un PNJ.

Adversaire en crise

On peut inversement envisager l'existence de PNJ en crise comme *adversaires* des personnages des joueurs, soit qu'ils aient leurs propres intérêts, différents de ceux des PJ, soit qu'ils fassent partie du « camp des méchant ». Entrés en crise et possédant leurs propres mots de démence, ils peuvent utiliser les effets démentiels *contre* les PJ, par exemple incrédire leurs armes ou leur équipement. Cette possibilité rend évidemment les crises plus difficiles à résoudre pour les personnages des joueurs. (Il n'y a pas de personnage de cette sorte dans les scénarios proposés ci-après. Aucun PNJ n'a la possibilité d'utiliser des effets démentiels.)

Délires parallèles

Dans certains délires, tous les personnages (PJ et PNJ) peuvent ne pas avoir la même PSVR. Dans le même environnement de délire peuvent ainsi prendre place plusieurs quêtes différentes. Accomplies, ces quêtes amèneront évidemment leurs participants respectifs à des situations différentes. La différence de quête – quand elle existe – oppose généralement PJ et PNJ. Leurs buts peuvent être contradictoires ou exclusifs, les conduisant à s'affronter.

Cette alternative rend la gestion du jeu beaucoup plus délicate et n'est pas conseillée aux joueurs débutants. Attendez d'avoir épuisé toutes les possibilités des simples délires pour passer à la « vitesse supérieure ».

Supposons que les « aveugles » de l'arène ne soient pas des créatures mais des personnages en crise ayant eu la PSVR d'une patinoire et possédant leur propre police d'assurance-recette pour en obtenir une. Pour accomplir, leur but va être de transformer l'arène en patinoire, tandis que les PJ vont s'efforcer d'en obtenir une piscine. Une telle rivalité va évidemment compliquer la crise, aussi bien pour les joueurs que pour le meneur de jeu.

Mort d'un PNJ

La même règle s'applique aux PNJ qu'aux personnages des joueurs. Si un PNJ meurt dans la réalité, sa mort est réelle à moins que la réalité en question ne soit elle-même remise en cause. S'il meurt dans un délire,

sous forme de créature, on peut par contre le retrouver dans la réalité sous forme de personnage, tout comme un PJ. De même un personnage-créature éliminé dans un délire donné peut fort bien réapparaître, indemne, dans un autre délire. Même chose pour un personnage *réellement mort* dans la réalité, qui peut toujours réapparaître sous forme de créature dans un délire.

L'explication

Chaque crise (délire) a son explication : la PSVR et la situation de « vraie réalité » où se retrouvent les personnages, comme si dans cette situation ils avaient eu un malaise ou s'étaient endormis, rêvant le délire en question. Le *rêve*, et toutes les façons dont on peut le décliner (hallucination, hypnose, narcose), est ainsi l'explication rationnelle.

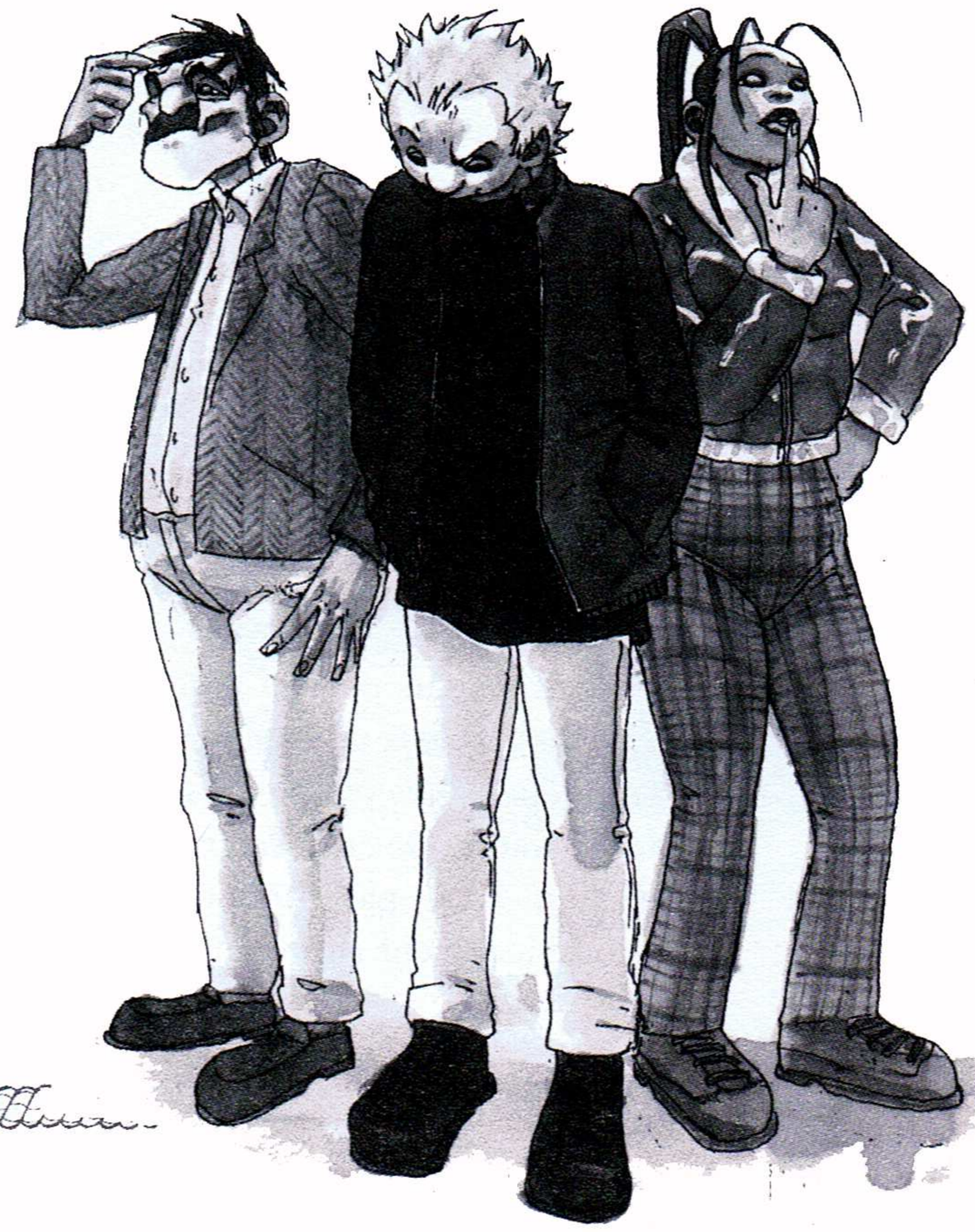
Une question se pose toutefois qui n'a pas, quant à elle, d'explication rationnelle : comment des personnages différents peuvent-ils faire le *même* rêve ?

Hystoire de fou appartient au genre appelé *fantastique*, une variante de la *science-fiction* (quoique ce soit en vérité l'inverse). Dans le fantastique, on pose comme postulat que quelque chose *existe* sans se soucier d'explication. Si cette dernière existait, il n'y aurait pas à proprement parler de fantastique. Ainsi les vampires, les loups-garous, les zombis existent, un point c'est tout. En science-fiction, l'explication est que des choses impossibles aujourd'hui seront possibles demain grâce à la technologie. Ainsi, en 2997, on peut aller de la Terre à Saturne en quelques minutes parce qu'on possède un vaisseau spatial capable de le faire, un point c'est tout. L'explication, soit disant rationnelle, est tout autant un postulat.

Chaque campagne s'efforce de fournir une explication terminale. Cette explication n'en ressort pas moins du fantastique, voire de la science-fiction. Par exemple : les personnages ont vécu tous ensemble les mêmes délires, parce qu'au départ ils ont tous ingéré la même substance, ou subi les mêmes radiations, etc., capables de provoquer le *même* délire (explication science-fiction). Ou encore : parce que les personnages ont tous été victimes de la même secte de néo-magiciens, ont tous eu entre les mains le même ouvrage maudit, etc. (explication fantastique).

La seule explication véritablement rationnelle serait de considérer, au terme de l'histoire, que chacun a *rêvé séparément*, inventant à lui tout seul non seulement les situations mais également les autres personnages. Chacun est le seul et unique héros. Le fait que cela s'applique à tous les personnages n'est alors qu'une pure convention de jeu, sans influence sur la signification de l'histoire.

Quand au terme définitif des délires, Antoine se réveille dans son lit, il constate qu'il a tout rêvé, absolument tout. Pour commencer, il n'habite pas dans un immeuble, mais dans un pavillon de banlieue. Il n'est pas écrivain, mais employé de banque. Il ne parle pas russe. Il est marié, père de deux enfants. Quant à Caroline Chevalier et Bertrand Barbillon, c'est en vain qu'il chercherait leurs noms et adresses dans l'annuaire : ces personnages n'ont jamais exis-



té que dans son rêve... (Même explication individuelle, séparée, pour les joueurs qui incarnaient respectivement Caroline et Bertrand.)

Quant au pourquoi de ces trois délires devenus uniques et exclusifs, les raisons (rationnelles) ne manquent pas, ce sont les mêmes que celles mentionnées plus haut : le rêve et toutes les façons pouvant l'induire. Sans oublier l'ultime possibilité, la plus évidente de toutes : et si le personnage n'était pas tout simplement... *fou* ?

Au sens large, on peut définir la folie comme le fait d'avoir rompu – plus ou moins complètement – avec la réalité. Cela étant, pour un « fou », il n'y a plus de réalité, ce sont ses délires qui la remplacent, comme s'il vivait de façon permanente en état de rêve éveillé.

Cette dernière *explication* simplifie grandement les choses. Plus besoin en effet de justifier les crises par un prétexte fantastique ou de science-fiction. Les personnages sont en perpétuel délire, incluant leur supposée réalité, parce que telle est leur condition, telle est leur histoire : une *histoire de fou.*

Conclusion

Il est ainsi possible de jouer à *Hystoire de fou* de plusieurs manières, selon la préférence de chacun et le type d'explication qu'il souhaite finalement donner.

Coup par coup

On peut jouer par scénarios isolés, sans liens les uns avec les autres, pour le seul plaisir de s'inventer des histoires bizarres. Ayant lu un livre, vu un film, ou sous le coup de n'importe quelle inspiration, le meneur de jeu concocte une crise en s'aidant des indications ci-dessus (cf. *Improviser une crise*) et la fait jouer à ses joueurs pour le seul plaisir de les plonger dans une certaine ambiance, dans un certain délire. Puis même chose avec les scénarios suivants. De crise en crise, les PJ peuvent ainsi finir par atteindre un niveau d'Accomplissement appréciable. Considérées dans leur ensemble, leurs crises ne sont qu'un amalgame sans signification, mais c'est en l'occurrence sans importance.

Roman-fleuve

Le meneur de jeu peut pareillement multiplier les crises sans souci d'explication finale, mais en faisant périodiquement revenir certains PNJ, certains lieux, certaines préoccupations, donnant à l'ensemble l'illusion d'un sens caché. Chaque crise devient ainsi un *chapitre* d'une espèce de roman-fleuve bizarre et embrouillé dont on ne verra jamais la fin, ce qui en l'occurrence est également sans importance.

Campagne

Pour des personnages nouvellement créés, le meneur de jeu peut préparer une campagne plus structurée, un ensemble de crise aboutissant à une des trois explications mentionnées ci-dessus : fantastique, science-fiction, ou rêve unique et séparé du point de vue de chaque personnage. Cela fait, les personnages cessent de jouer, puisque recommencer une campagne invaliderait l'explication.

Campagne-fleuve

Franchissant le pas, le meneur de jeu peut tout de même choisir de faire recommencer une campagne à des personnages qui viennent d'en terminer une. L'explication étant invalidée, deux possibilités s'offrent à lui. Soit la seconde campagne trouve à la fois son explication et celle de l'ensemble, soit elle ne trouve – éventuellement – que son explication propre. Auquel cas, du point de vue de la structure, chaque campagne se comporte comme une *super-crise*, devenant une *partie, livre ou tome,* d'un vaste roman-fleuve où chaque simple crise est un chapitre.

D'un tel roman-fleuve, on ne verra probablement jamais non plus la fin. Mais tel est le propre du jeu de rôle. Ses personnages sont comme des héros de BD ou de série télé, allant d'aventure en aventure, d'épisode en épisode. Quand on les aime, on ne peut avoir qu'un souhait : que cela ne s'arrête jamais.

Scénarios et Campagne

Attention ! Ne lisez cette partie que si vous avez l'intention d'être meneur de jeu. En tant que joueur, vous gâcheriez votre plaisir en connaissant à l'avance les ressorts de l'histoire.

Les trois scénarios suivants, *Dernier baiser, Place du Tertre* et *La chasse aux cinglés* s'articulent autour d'un même thème pour former le début d'une campagne. Leurs délires se situent dans des lieux différents, mais on y retrouve des personnages récurrents et la même obsession y transparaît : une sombre histoire de chips.

Ces trois scénarios sont libellés en détail pour vous aider à parachever votre connaissance des règles ainsi que votre maîtrise de la gestion des crises et des délires. L'histoire, toutefois, ne se termine pas à la fin du troisième scénario : elle se poursuit par une *structure de campagne*.

Une structure de campagne présente les points forts d'un certain nombre de crises et principalement la façon dont elles s'articulent entre elles : situation de réalité d'avant le délire, façon d'entrer en délire (brutale ou insidieuse), PSVR, réalité trouvée au sortir du délire (passé ou futur). La matière même du délire n'est que brièvement décrite : principaux obstacles s'opposant à la quête, personnages récurrents, éventuelles créatures. C'est à vous, meneur de jeu, de l'improviser entièrement sur ces indications, de même que vous incombent les caractéristiques des créatures mises en scène, les incrédulités, etc. Vous êtes libre de tous les détails. Plus encore, cette liberté vous permet de faire du *sur mesure* par rapport à vos joueurs et la façon dont ils ont joué les crises précédentes.

À votre choix, vous pouvez respecter scrupuleusement la *structure de campagne* ou la modifier, l'espace d'une crise ou de plusieurs, y intercaler éventuellement d'autres crises de votre cru.

Les Personnages des Joueurs

Dans les scénarios suivants, les personnages des joueurs doivent avoir le même rapport que les personnages du *Fond de la piscine*, c'est-à-dire habiter le même immeuble. Ils occupent chacun un appartement (deux ou trois pièces) qu'ils louent (ils n'en sont pas propriétaires). Cette condition respectée, ils peuvent avoir la profession de leur choix, être homme ou femme, célibataires ou mariés, avec ou sans enfant. Leur profession, ou classe sociale, doit toutefois justifier le fait qu'ils louent un petit appartement. En tant que meneur de jeu, refusez des « professions » telles que clochard, vagabond, ou inversement PDG d'une grosse société, aristocrate doté d'une fortune personnelle.

L'immeuble des personnages est situé à Paris. Si vous ne connaissez pas Paris, c'est sans importance. L'action du premier scénario plonge directement dans le délire, et ensuite, les personnages étant par définition dans une « fausse réalité », peu importe que le Paris décrit ne soit pas exactement le vrai. Pour cette raison, la rue précise où est situé l'immeuble n'est pas spécifiée. Si vous tenez au détail, consultez un plan de Paris et choisissez une rue, ou plus simplement inventez-en une. Si un joueur vous fait remarquer qu'une telle rue n'existe pas, expliquez qu'il ne s'agit que d'une convention de jeu. Il est toutefois impossible de déplacer l'action dans une autre ville (que vous connaîtriez mieux) pour la bonne raison que la place du Tertre (Montmartre) a un rôle à jouer.

Dans la rue des personnages se trouve un cinéma : *le Pharaon*. (Aucun cinéma parisien ne porte réellement ce nom, il s'agit également d'une convention de jeu. Remplacez-le éventuellement par un « vrai » cinéma à condition qu'il remplisse les mêmes conditions.) C'est le genre de salle où l'on ne passe que des vieux films – des films culte – avec un film différent à chaque séance. Lorsque commence cette histoire, un samedi 12 avril, le Pharaon passe *Autant en emporte le vent* à la séance de 18 heures. Pour des raison diverses, les personnages ont décidé d'aller voir ou revoir ce film. Cette décision n'est pas un *choix* des joueurs mais fait partie intégrante du *rôle* qu'ils endossent, au même titre que d'habiter le même immeuble.

Mise en route

Pour démarrer l'histoire, le plus simple est d'entrer dans le vif du sujet par une sorte de prologue avant même que les joueurs n'aient créé leurs personnages. Décrivez la situation générale. On est à Paris. C'est le début des vacances de Pâques, précisément le samedi 12 avril. Situez la rue des personnages, arrêtez-vous sur le Pharaon et son affiche. Le cinéma possède deux salles : la salle 1, au rez-de-chaussée, où passe *La soupe au canard* des Marx Brothers à 18 heures 30, et la salle 2, en sous-sol, où passe *Autant en emporte le vent* à 18 heures.

Un peu plus loin à 50 mètres du cinéma, au numéro 36, un immeuble parmi les autres : cinq étages, un porche où donne la loge du gardien, les boîtes à lettres, l'escalier, l'ascenseur. L'immeuble date du début du siècle et l'ascenseur n'est pas moderne, entouré d'une grille de fer forgé. Il y a deux appartements par étage, soit dix appartements en tout.

Poursuivez en déclarant : quatre(*) des locataires du N°36 doivent retenir notre attention. Peu importe pour le moment qui ils sont ni ce qu'ils font dans la vie. Ce qui les rend dignes d'intérêt, c'est qu'ils possèdent

sans le savoir un point commun. Tous ont en effet décidé d'aller au Pharaon voir *Autant en emporte le vent* à la séance de 18 heures de ce samedi 12 avril. Ils l'ont décidé séparément, sans se consulter, chacun pour des motivations personnelles. Ils ne se connaissent que de vue, s'étant croisés dans le hall ou dans l'escalier. Chacun habite l'immeuble depuis un an ou deux.

Il est 17 heures 55. Une soixantaine de personnes ont pris place dans la salle 2 du Pharaon. La salle n'est pas très grande (150 places) et donne ainsi l'impression d'être assez pleine. C'est une salle vieillotte, avec une avant-scène munie d'un rideau rouge foncé. Le rideau est ouvert, révélant un écran vide et blanc. Sur les murs tendus de moquette brune, des appliques distillent une lumière tamisée. Les quatre locataires du N°36 ne sont pas assis côte à côte, mais en divers points de la salle, laquelle résonne de murmures et de conversations feutrées. La séance va bientôt commencer.

Interrompez la description sur ces mots et annoncez aux joueurs que les personnages qu'ils vont maintenant créer sont précisément ces quatre personnes-là. Telle est la distribution des rôles. Une fois les personnages définis, les quatre locataires n'étant plus des anonymes, reprenez le récit où il s'est interrompu. L'hystoire de fou peut commencer.

Motivations

Chaque personnage est libre de la raison pour laquelle il va voir le film (du moment qu'il y va). Ce peut être par cinéphilie, par nostalgie ou simplement par ennui. Demandez ainsi à chaque joueur d'indiquer sa raison, même la plus banale, en sorte de rendre son personnage plus réel. Refusez une raison telle que : « j'y vais parce que le scénario m'y oblige ».

Une autre possibilité est que le personnage accompagne quelqu'un (ami, conjoint) et que ce soit cette autre personne qui ait réellement envie de voir le film. Demandez au joueur de décrire brièvement ce personnage et d'indiquer la place qu'il tient dans sa vie, puis faites-en un PNJ. Il n'apparaîtra pas dans les délires proprement dits, mais vous pourrez le remettre en scène, à votre choix, dans la « réalité ».

Inversement, si un personnage est marié, a des enfants, etc., et que vous ne désiriez pas vous encombrer de tels PNJ, les vacances de Pâques sont un bon prétexte pour les éloigner de la scène. Ils sont allés aux sports d'hiver, laissant le PJ seul à Paris, retenu par son travail. Sa solitude peut alors être la motivation qui l'entraîne au cinéma.

Autre rapport

Il est également possible que deux personnages habitent le même appartement, par exemple un homme et une femme vivant ensemble. Cette alternative n'est possible que si deux joueurs se mettent d'accord pour incarner de tels rôles. Comme précédemment, l'envie d'aller voir le film peut ne venir que de l'un d'eux, l'autre l'accompagnant. Les deux PJ seront alors assis côte à côte dans la salle de cinéma et se retrouveront tous les deux dans le délire.

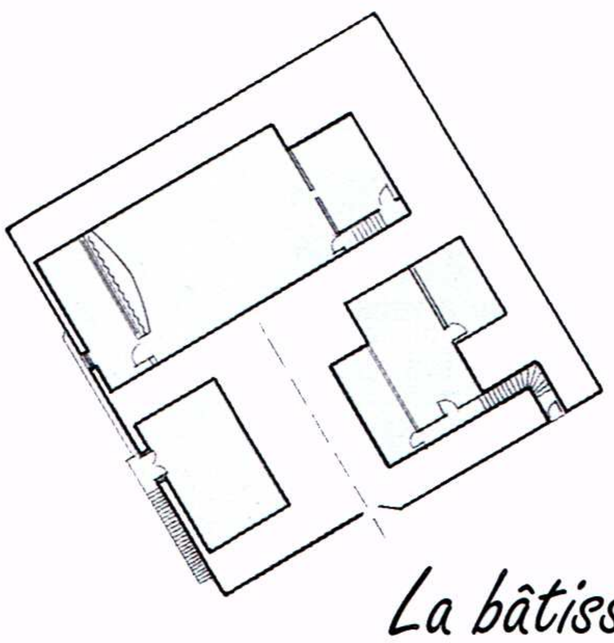
Équipement

Sans être riches, les personnages n'ont pas de souci financier et il est inutile de répertorier tout ce qu'ils possèdent chez eux. Demandez à chaque joueur de décrire comment est vêtu son personnage pour aller au cinéma et ce qu'il emporte éventuellement avec lui. Si vous estimez qu'un objet est invraisemblable dans la situation, refusez-le. De toute façon, les personnages s'en trouveront démunis dans le délire.

Ne pas inscrire les possessions véritables dans la case *Équipement* de la feuille de personnage mais au dos de cette dernière ou sur un papier séparé. La case *Équipement* ne sert à noter que ce qui est possédé dans les délires.

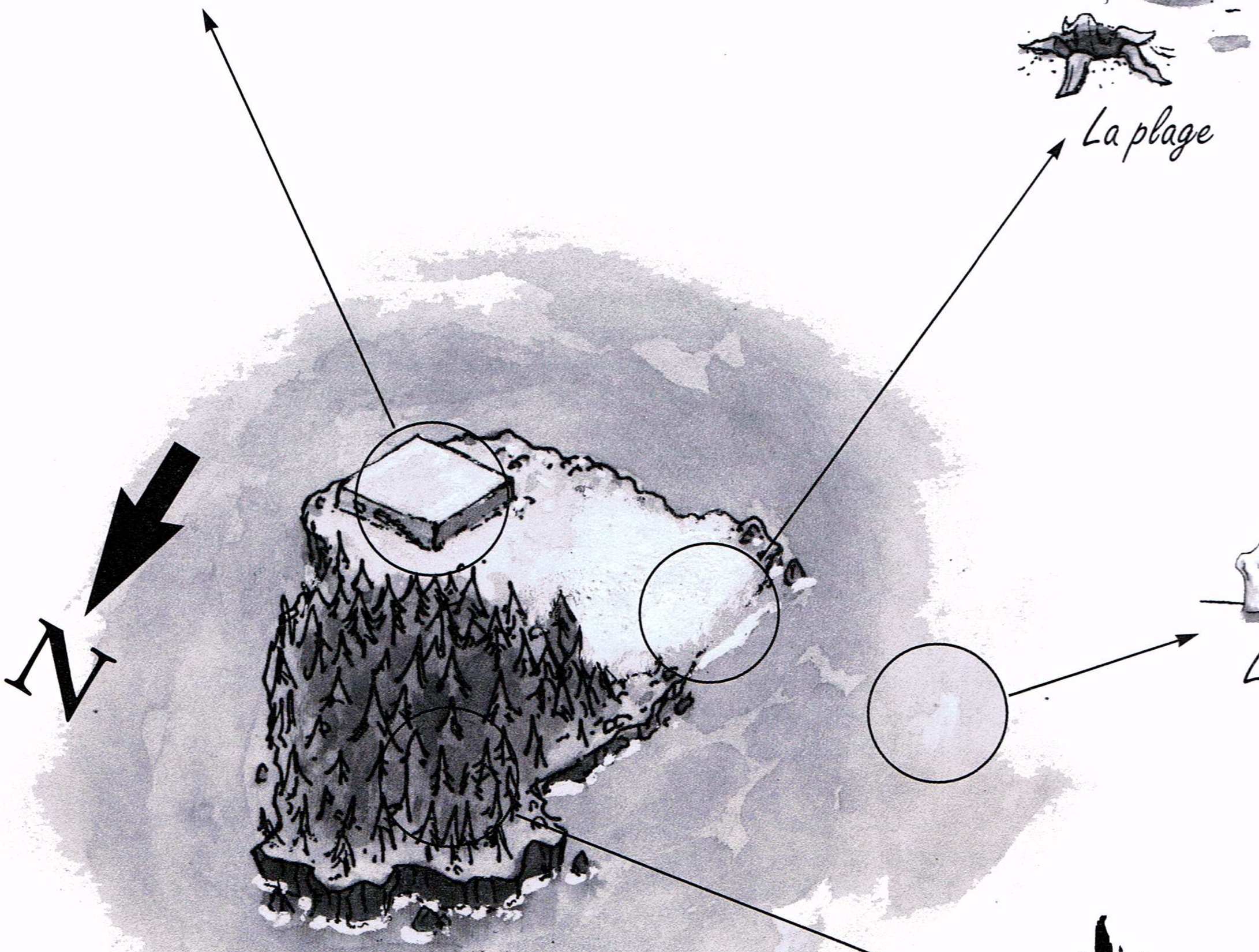
(*) Quatre est le nombre présupposé de personnages, mais les scénarios peuvent aussi bien être joués à trois ou cinq. Rectifiez alors les indications, de même que les jets d'Incrédulité (cf. *La crise*).

Dernier Baiser



La bâtisse

La plage



L'île

La mer

La forêt

Entrée en Délire

Ayant repris le fil du récit, continuez à décrire la salle puis demandez à chaque personnage un jet de CHARISME à zéro. Ceux qui réussissent sont vus et reconnus par les autres PJ. Cela fait, laissez les personnages libres de leurs réactions : rester assis où ils sont ou se regrouper. Pendant ce temps, l'écran s'est animé. Il ne s'agit pas encore du film mais de spots publicitaires.

C'est une entrée en délire brutale. Une publicité pour des chips vient d'apparaître sur l'écran, des chips « belles et blondes à croquer », lorsque les appliques s'éteignent, ne laissant que les lumières vertes des indications « sortie ». Or il est inusuel de faire l'obscurité pendant la pub. Les PJ n'ont pas le temps de s'en étonner que les lumières vertes s'éteignent à leur tour, puis deux secondes plus tard, l'écran. L'obscurité la plus totale règne soudain dans la salle. Un tollé de protestation jaillit des spectateurs. Et quelqu'un crie : « Au feu !... »

Une odeur pestilentielle vient d'envahir les lieux, odeur de fumée, de plastique brûlé, âcre, irrespirable. C'est aussitôt la panique. On crie, on se lève, on se bouscule... Tout cela dans le noir le plus total. Demandez aux PJ de décrire leurs réactions, mais quoi qu'ils fassent, le résultat est le même. Asphyxié par les émanations délétères ou assommé dans la bousculade, chacun bascule dans l'inconscience...

... Pour revenir à lui, indemne, toujours dans la salle de cinéma. Les appliques se sont rallumées et l'air est pur, sans la moindre trace de gaz toxique. Sur l'avant-scène le grand rideau rouge est fermé et la salle est silencieuse. De fait, les PJ constatent qu'ils sont désormais les seuls spectateurs, assis côte à côte au premier rang quelles qu'aient été leurs places précédentes, et – stupeur ! – qu'ils sont tous « fringués » on ne peut plus bizarrement. C'est alors qu'un mot, insolite et persuasif, se met à trotter dans la tête de chacun.

Mots de démence

Rappelez aux joueurs la règle concernant les mots de démence et les effets qu'ils peuvent en espérer, notamment l'Appel démentiel permettant d'entériner le délire.

Saint-frusquin

Pour tout équipement, les personnages ne possèdent maintenant que des vêtements tirés au sort sur les tables du *saint-frusquin* (voir page 156). Procédez à ces tirages, chacun en inscrivant le résultat sur sa feuille, puis, une fois que tout le monde est (plus ou moins) vêtu, reprenez le fil de l'histoire.

Structure de la Crise

Vous trouverez ci-après les indications suivantes :

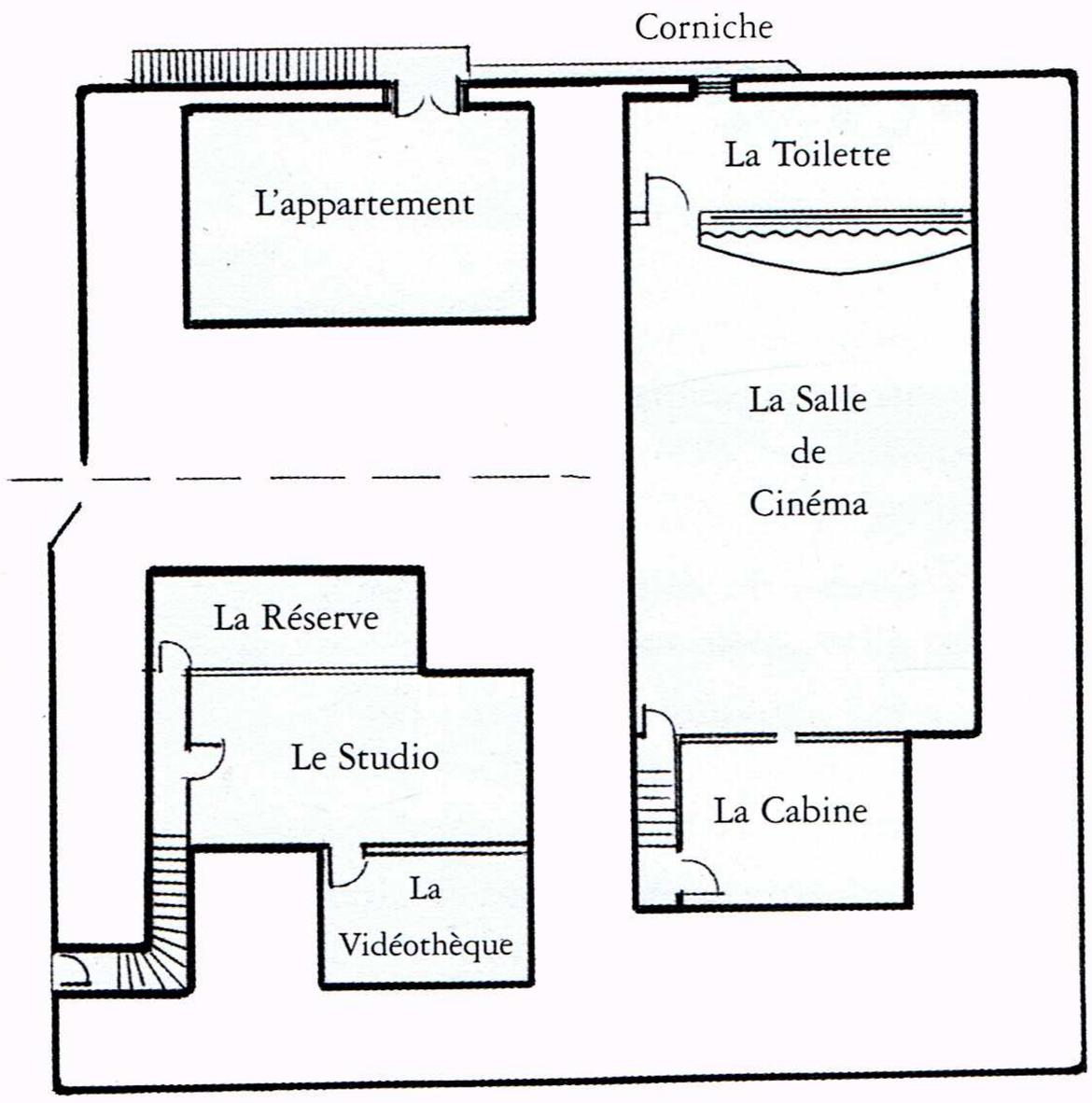
- Description de l'environnement où ont abouti les personnages, la salle de cinéma ainsi que les autres lieux.
- La PSVR et la façon de l'obtenir.
- Les créatures du délire, leurs occupations, motivations et réactions.
- Comment résoudre la quête. Les principales difficultés à affronter, incrédulités et autres.

Lisez attentivement ces indications et faites-vous une idée globale de la situation afin de pouvoir ensuite gérer les actions des personnages. Ces derniers ne découvriront évidemment pas les éléments dans cet ordre, mais en fonction de leurs démarches progressives. Ne décrivez les lieux, les objets, les créatures et leurs réactions qu'à mesure qu'ils les découvrent. Si un personnage désire faire quelque chose de totalement imprévu, usez de bon sens pour gérer la situation.

L'île

La salle où se retrouvent les personnages n'est plus la salle 2 du Pharaon, mais une pièce incluse dans une bâtisse aussi énorme qu'absurde, occupant elle-même la majeure partie d'une petite île battue par les flots.

Hormis la petite plage, toute la côte de l'île est constituée de rochers où le ressac se brise avec force. Il n'y a aucune autre terre en vue. L'air est tout chargé d'embruns ; la mer est grise sous un ciel nuageux, ce pourrait être l'océan Atlantique. Au nord-ouest s'étend un bois de pins, sans rien de particulier. Au sud-ouest, une petite plage permet d'accéder sans danger à la mer. La bâtisse occupe toute la partie sud-est, en surplomb sur les rochers. Le reste de l'île est couvert de mauvaises herbes.



LA BÂTISSE

C'est un grand cube de béton grisâtre, sans ornement, sorte d'énorme blockhaus de 30 mètres de large sur autant de haut. Il n'y a que trois ouvertures donnant sur l'extérieur : la fenêtre des toilettes, la porte-fenêtre de l'appartement et la porte de la cave. La fenêtre et la porte-fenêtre sont à 15 mètres de haut, la porte de la cave s'ouvre quant à elle au niveau du sol.

La porte-fenêtre donne sur un balcon, simple dalle de béton entourée d'une rambarde de fer sur deux de ses côtés. Côté ouest, le balcon s'ouvre sur un escalier de fer, sorte d'échelle d'incendie, descendant jusqu'au sol. Sous la fenêtre des toilettes court une petite corniche de 15 cm de large. Cette corniche va de l'angle nord-est de la bâtisse jusqu'au balcon. Elle surplombe directement les rochers.

La salle de cinéma

La salle ressemble à celle du Pharaon, même disposition des fauteuils (150 environ), même avant-scène avec son rideau rouge, mêmes appliques sur les murs tendus de brun, etc. Seules les portes diffèrent. Au Pharaon, la porte d'accès, au fond de la salle, était une double porte capitonnée munie de hublots, et la porte à gauche de l'écran était surmontée d'un panneau lumineux indiquant « toilettes ». Ici, les deux portes (situées aux mêmes endroits) ne sont que de simples portes de bois brun, avec des poignées rondes en faïence comme des portes d'appartement. Chacune est dotée d'une petite plaque en émail avec des lettres bleues en relief. Sur la porte du fond, la plaque indique : *ne pas trépasser* ; et sur la porte à gauche de l'écran : *toilette* (sans le s du pluriel).

Derrière le rideau se trouve l'écran, tendu sur un cadre métallique ; et derrière celui-ci on découvre un mur de béton, nu, sans ouverture. Au fond de la salle, à 3 mètres de haut, deux petits hublots vitrés (25 cm de côté) donnent apparemment dans la cabine de projection.

Malgré son avertissement (gratuit), la porte du fond n'est pas verrouillée. Après une courte volée de marches (montantes), on accède à la cabine de projection.

La cabine

Il y fait sombre, le seul éclairage provenant de la salle. Sur un trépied métallique, un appareil de projection est orienté face aux hublots. C'est un appareil étrange, sans bobine, avec un seul bouton : *marche / arrêt*. Le bouton est actuellement sur *marche* et un voyant lumineux indique que l'appareil est *en veille*. Deux câbles électriques relient l'appareil à un simple trou dans le sol au ras de la plinthe, sans qu'il y ait de véritable prise. Derrière l'appareil, sur le mur du fond, se trouve un tableau électrique avec trois interrupteurs. Une petite étiquette (genre cahier d'écolier) est collée sous chacun des interrupteurs, calligraphiée au porte-plume.

Les interrupteurs

Le premier, en position haute, est libellé *salle*. Celui du milieu, en position basse, est libellé *cabine*, et le dernier, également en position basse est libellé *rideau.* En l'occurrence, la position haute signifie *marche* et la position basse *arrêt*. Ces trois interrupteurs permettent respectivement d'allumer ou d'éteindre la salle, la cabine, et d'ouvrir ou de fermer le rideau. Les personnages peuvent le découvrir par tâtonnements. Quand elle est allumée, la cabine de projection est éclairée par une simple ampoule nue au plafond.

L'appareil

Il ne s'agit pas d'un véritable projecteur de film, mais d'un appareil capable de projeter une image vidéo. (Au lieu que l'image apparaisse sur un moniteur ou une télé, comme avec un magnétoscope, elle est réellement *projetée* à distance par une source lumineuse.) L'appareil, toutefois, n'est strictement que projecteur, il n'est pas *lecteur*. Non seulement il n'y a pas de bobine, mais il n'y a pas non plus de cassette. Cela dit, la modernité de cet appareil tranche bizarrement avec le côté vieillot du reste de l'installation (poignées en faïence, plaques en émail, etc.)

Les toilettes

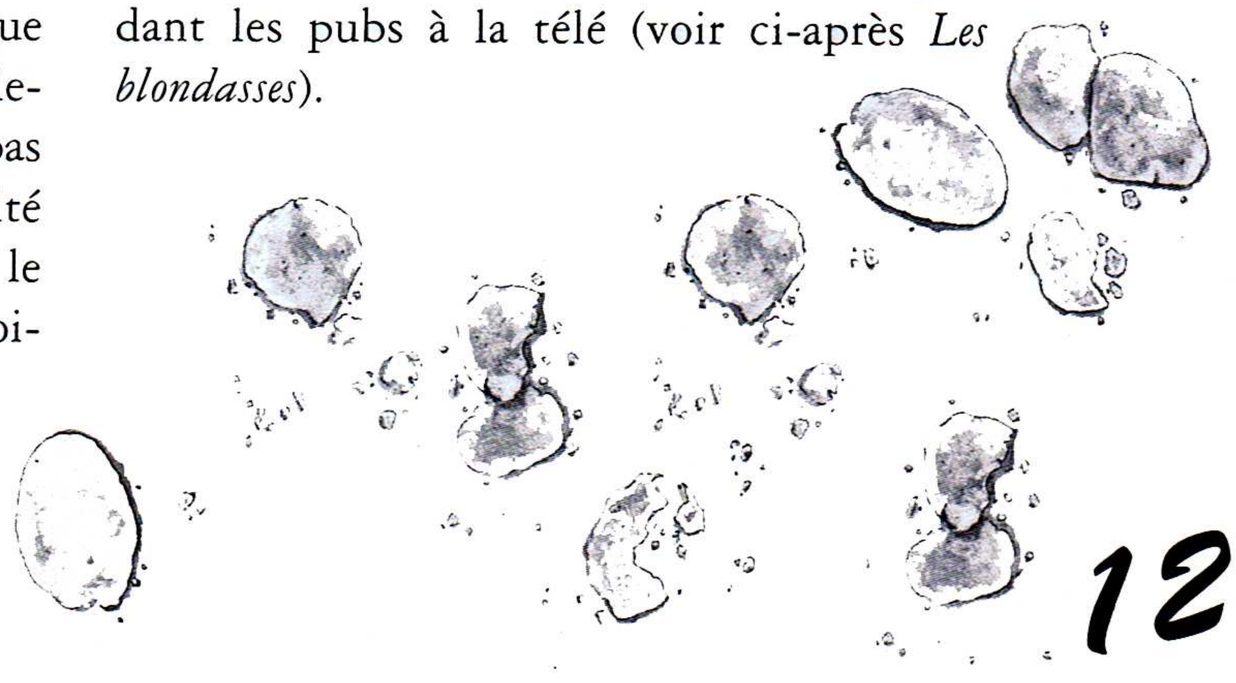
La « toilette » est une salle quasiment vide, mais éclairée par la lumière du jour. (Bizarre, puisque les personnages sont censés être en sous-sol !) La lumière provient d'une fenêtre à double battant (de dimensions normales) mais au vitrage en verre dépoli. Il faut l'ouvrir pour voir sur quoi elle donne à l'extérieur.

Murs et plafonds sont de crépis blanc et le sol est en carrelage gris. Pour tout mobilier, une vieille table en bois blanc, comme une table de cuisine. Sur la table est posé un bloc de savon de Marseille tout sec et tout fendillé. Sous la table il y a un pot de chambre en émail blanc avec un liséré bleu. Le pot est vide et propre. Il n'y a strictement rien d'autre dans la pièce ni aucune arrivée d'eau.

Ouverte, la fenêtre se révèle être à 15 m de haut et donner sur... la mer !

L'appartement

L'appartement n'est en réalité qu'une pièce unique. Son seul accès est la porte-fenêtre donnant sur le balcon et cette dernière ne s'ouvre que de l'intérieur. Un rideau de tulle blanc, tiré, dissimule en partie ce qui se trouve dans la pièce aux personnes pouvant se trouver sur le balcon. La pièce est meublée d'un buffet, d'un canapé trois places et d'un meuble d'angle supportant un poste de télévision. Le buffet est rempli à craquer de grands paquets de chips de la marque *Crac-Crac* ; la télé diffuse en boucle une dizaine de spots publicitaires pour ces mêmes chips Crac-Crac ; et le canapé est continuellement occupé par trois énormes femmes blondes occupées à se gaver de chips tout en regardant les pubs à la télé (voir ci-après *Les blondasses*).



La cave

La porte de la cave donne au niveau du sol au coin sud-est de la bâtisse, face à la plage. C'est une porte ordinaire, comme les autres, et sans indication. Elle n'est pas verrouillée et révèle un escalier en ciment qui descend. Un interrupteur, en haut des marches, permet d'éclairer l'escalier par une simple ampoule nue.

La cave comprend le couloir, la réserve, le studio et la vidéothèque. Tout est en béton brut. Les portes, ordinaires, ne sont pas verrouillées. À l'entrée de chaque pièce, un interrupteur (que l'on découvre en tâtonnant) permet de faire la lumière (toujours par une simple ampoule).

La réserve

C'est une réserve de costumes de théâtre. Pendus sur des cintres, il s'y trouve des dizaines de vêtements de toutes les époques : robes, manteaux, tuniques, toges, redingotes, pourpoints, etc. Les personnages pourront éventuellement s'y rhabiller plus décemment. Il y a également un râtelier d'armes contenant deux grosses épées médiévales, une hache de bataille et une masse d'armes. Ce sont des accessoires de théâtre, en mousse, légers et sans tranchant. Sur une étagère, trois grossières têtes de bois, comme des supporte-perruque, sont coiffées de vieilles serpillières.

Une mallette, enfin, contient tout un nécessaire de maquillage (poudres, fards, rouges à lèvre, pinceaux, houppettes, etc.)

Le studio

Trônant au milieu d'un fouillis de câbles disparaissant dans un trou du mur (comme dans la cabine), une caméra vidéo 8 mm montée sur un trépied occupe le centre de la pièce. Elle est flanquée de projecteurs et de réflecteurs. Sur le mur du fond est tendue une toile peinte représentant grossièrement un rivage ensoleillé.

La vidéothèque

Tout un mur est occupé par des étagères allant du sol au plafond, garnies de cassettes VHS dans des boîtiers avec leurs jaquettes. Il y en a des centaines et toutes portent le titre d'*Autant en emporte le vent*. Une sorte de magnétoscope est posé sur une petite table : il s'agit en réalité d'une table de montage vidéo. Au fond de la pièce, un meuble télé supporte un moniteur allumé ainsi qu'un magnétoscope ronronnant (il est en marche). Sur l'écran du moniteur passent des pubs pour les chips Crac-Crac. Tous ces appareils sont reliés par des câbles disparaissant dans un trou du sol. Enfin, un tableau électrique comme celui de la cabine est scellé au mur à côté du moniteur. Il ne comporte cependant qu'un seul interrupteur. Sous celui-ci, une étiquette (pareillement calligraphiée) indique *appartement*. Une seconde étiquette, placée au dessus, indique *cinéma*. L'interrupteur est en position basse, c'est-à-dire dirigé vers l'étiquette *appartement*.

Les cassettes des étagères n'ont d'*Autant en emporte le vent* que le titre. Toutes contiennent en réalité les mêmes pubs pour les chips Crac-Crac. C'est l'une d'elles, montée en boucle, qui passe actuellement dans le magnétoscope et dont on peut voir l'image sur le moniteur. La même image est diffusée dans l'appartement des grosses femmes blondes – comme l'indique au demeurant la position de l'interrupteur. Si l'on bascule cet interrupteur vers le haut, l'image est coupée dans l'appartement et transmise à la place au projecteur vidéo de la cabine.

LA PSVR

La PSVR est révélée par la vue de l'écran blanc de la salle de cinéma. Un personnage peut l'avoir en grimpant sur la scène et en écartant le rideau : il se retrouve alors devant l'écran. Plus simplement, si l'on manœuvre l'interrupteur de la cabine ouvrant le rideau, tout personnage regardant alors l'écran bénéficie de la PSVR.

Cela fait, le personnage a la certitude d'être en train de regarder dans la *vraie réalité* non pas un écran vide et blanc, mais un écran où se trouve projetée une certaine scène : un beau jeune homme brun face à une jolie femme blonde aux longs cheveux bouclés d'*anglaises*. Les deux personnages sont en gros plan, on ne voit que leurs têtes et leurs épaules. Puis voici que leurs visages se rapprochent et que leurs lèvres s'unissent en un baiser passionné... À ce moment, un rideau se referme sur l'écran, tandis que la scène – le dernier baiser du film – continue quelques secondes à être projetée sur le rideau.

Telle est la quête des personnages : voir une telle scène projetée sur l'écran du cinéma avec le rideau qui se referme dessus. Peu importe le reste du décor filmé ni les visages exacts des deux acteurs, du moment que l'homme est brun et la fille blonde avec des cheveux longs et des anglaises. (Peu importe également la bande sonore, la PSVR n'inclut en l'occurrence aucun son.)

Les Blondasses

Les seules créatures de ce délire sont les sœurs Blondel, Clémentine, Prunelle, Mirabelle et Grenadine, quatre grosses femmes aux cheveux blonds et filasse. Plus que grosses, elles sont en vérité énormes, obèses, bouffies, la peau blême et la chair tremblotant comme de la gelée. Elles sont vêtues de robes de coton imprimé aux couleurs criardes, de souliers plats avec des chaussettes sans élastique baillant sur les mollets. Les quatre sœurs se ressemblent comme des quadruplées, seules diffèrent les couleurs de leurs robes. (En terme de règles, leurs caractéristiques sont identiques.)

Les trois premières sont installées sur le canapé de l'appartement, face à la télé, un grand paquet de chips Crac-Crac dans leur giron. Tout en regardant les pubs qui passent en boucle, elles y puisent d'énormes poignées de chips, qu'elles enfournent et

mastiquent, geste mécanique et sempiternellement répété. La quatrième est assise dans l'escalier, dos au balcon, à mi-hauteur entre ce dernier et le sol. Ses hanches sont si larges qu'elle est comme encastrée entre la paroi de béton, à sa gauche, et la rambarde de l'escalier à sa droite. Son occupation est la même : un grand paquet de chips dans son giron, elle bouffe, bouffe, bouffe...

Les paquets de chips des blondasses sont inépuisables, et tant que les personnages n'interfèrent pas, elles ne font strictement rien d'autre, comme si elles étaient également « montées en boucle ». Elles ne répondent pas si on leur parle. Seules les actions suivantes peuvent les faire sortir de leur (apparente) apathie :

- Toucher à leurs chips (ou à leurs paquets de chips).
- Les toucher elles-mêmes.
- Les empêcher de voir la télé (ou les pubs à la télé).

Si on entre dans l'appartement, même par effraction, elles ne réagissent pas tant qu'on ne s'interpose pas entre elles et la télé. On peut toucher aux chips qui sont dans le buffet, mais pas à leurs propres paquets. Si par contre on les bouscule, les prive de chips ou de télé, leurs réactions sont extrêmement violentes. Elles sont en réalité beaucoup plus vigilantes, souples et vives, qu'elles ne paraissent. Sous le canapé, à leurs pieds, sont cachées quatre grosses battes de base-ball destinées à casser la tête des « empêcheurs ». Incrédites, les battes deviennent des barbes à papa, qu'elles rejettent pour se battre avec leurs (gros) poings. Incrédits, les paquets de chips disparaissent. Si l'on touche aux chips de celle qui est dans l'escalier (ou la touche elle-même), elle tentera d'agripper l'empêcheur pour le faire basculer par dessus elle et l'envoyer dinguer au bas de l'escalier. Sa réaction sera étonnamment rapide. Si l'on incrédit son paquet de chips, elle se contentera de se lever pour aller frapper à la vitre de la porte-fenêtre, sans prêter attention aux personnages (tant qu'ils ne la touchent pas). Une de ses sœurs viendra lui ouvrir. La blondasse ira chercher un autre paquet de chips dans le buffet, puis prendra la place de sa sœur sur le canapé. C'est cette dernière qui ira alors s'asseoir dans l'escalier – et la boucle sera bouclée. La porte-fenêtre, toutefois, demeurera entrouverte

Si pour une raison quelconque la télé cesse de diffuser les pubs, les quatre blondasses s'armeront de leurs battes et descendront l'escalier en direction de la cave (où elles savent apparemment que se trouve la source vidéo) en criant : « On veut notre film ! » Elles taperont sur tout ce qui bouge.

BLONDASSE

COMBAT	13	**DISCRÉTION**	06
VIGILANCE	15	**COURSE**	12
Dommages	batte B+1, poings A+1		
Résistance	12		
BATTE			
Incrédulité	-3		
Intensité	2		
Résultat	barbe à papa		
PAQUET DE CHIPS			
Incrédulité	-2		
Intensité	1		
Résultat	disparition		

LA QUÊTE

Les personnages doivent se rendre à la cave et tourner eux-mêmes la scène désirée. Cela fait, ils doivent transcoder la cassette 8 mm du caméscope en cassette VHS au moyen de la table de montage, la monter en boucle ou prévoir une longue amorce pour se donner le temps de revenir au cinéma, la mettre dans le magnétoscope et basculer l'interrupteur sur « cinéma » afin qu'elle soit projetée par l'appareil de la cabine. Les personnages peuvent regarder leur film depuis la salle ou depuis la cabine. L'un d'eux doit toutefois

demeurer dans la cabine pour fermer le rideau au bon moment.

Le grand problème est évidemment les blondasses. Sitôt que leur télé s'éteindra (ou diffusera éventuellement autre chose), elles entreront en fureur. Pour accomplir avec succès, les personnages doivent trouver un moyen de les contrer.

Les personnages n'auront toutefois conscience du problème qu'une fois découvert comment fonctionne l'ensemble du circuit vidéo. Ils doivent pour cela se rendre à la cave. De même, ce n'est que là qu'ils comprendront qu'ils doivent tourner la scène eux-mêmes. Dans un premier temps, ils vont explorer les lieux sans savoir réellement ce qu'ils cherchent. L'essentiel est qu'ils ne commettent aucune faute prématurée, auquel cas il ne leur resterait plus qu'à invoquer les vapes.

L'appareil de la cabine

Demander aux joueurs qui s'intéressent à l'appareil de révéler leur compétence *Vidéo* (Entendement, base zéro). C'est une compétence qui permet de comprendre et d'utiliser tout le matériel vidéo. Tout personnage ayant au moins 10 dans cette compétence comprend *sans jet de dé* l'utilisation de tous les appareils rencontrés. (À défaut, demander un jet de Vidéo à zéro pour chaque appareil.) Un jet de dé sera toutefois nécessaire pour certaines utilisations (tournage du film, montage).

La corniche

C'est le seul moyen de quitter le cinéma (et d'y revenir pour assister au film). Il faut enjamber la fenêtre, se glisser sur la corniche jusqu'au balcon (une dizaine de mètres) et enjamber la rambarde de celui-ci. Tous les personnages doivent révéler leur compétence Escalade. Pour parvenir sain et sauf sur le balcon, réussir un jet d'**Escalade à -1**. (Rappelez aux joueurs les possibilités d'Énergie démentielle, voire de Recommencer Action.) Si les personnages déchirent le rideau du cinéma pour s'en faire une corde, la résolution finale de la quête sera incomplète et ils ne pourront pas accomplir.

Chute

Si le jet d'escalade échoue, le personnage chute sur les rochers en contrebas et subit des **dommages D**. (En cas de grande malchance, choisissez *coma* et non pas *mort*.)

Le balcon

En collant son œil à la vitre, on aperçoit sans jet de dé les blondasses qui mangent leurs chips sur le canapé. La télé est située trop en retrait pour être vue. Si l'on réussit **PERCEPTION à zéro**, on en distingue toutefois les reflets colorés et l'on devine qu'elles sont en train de la regarder.

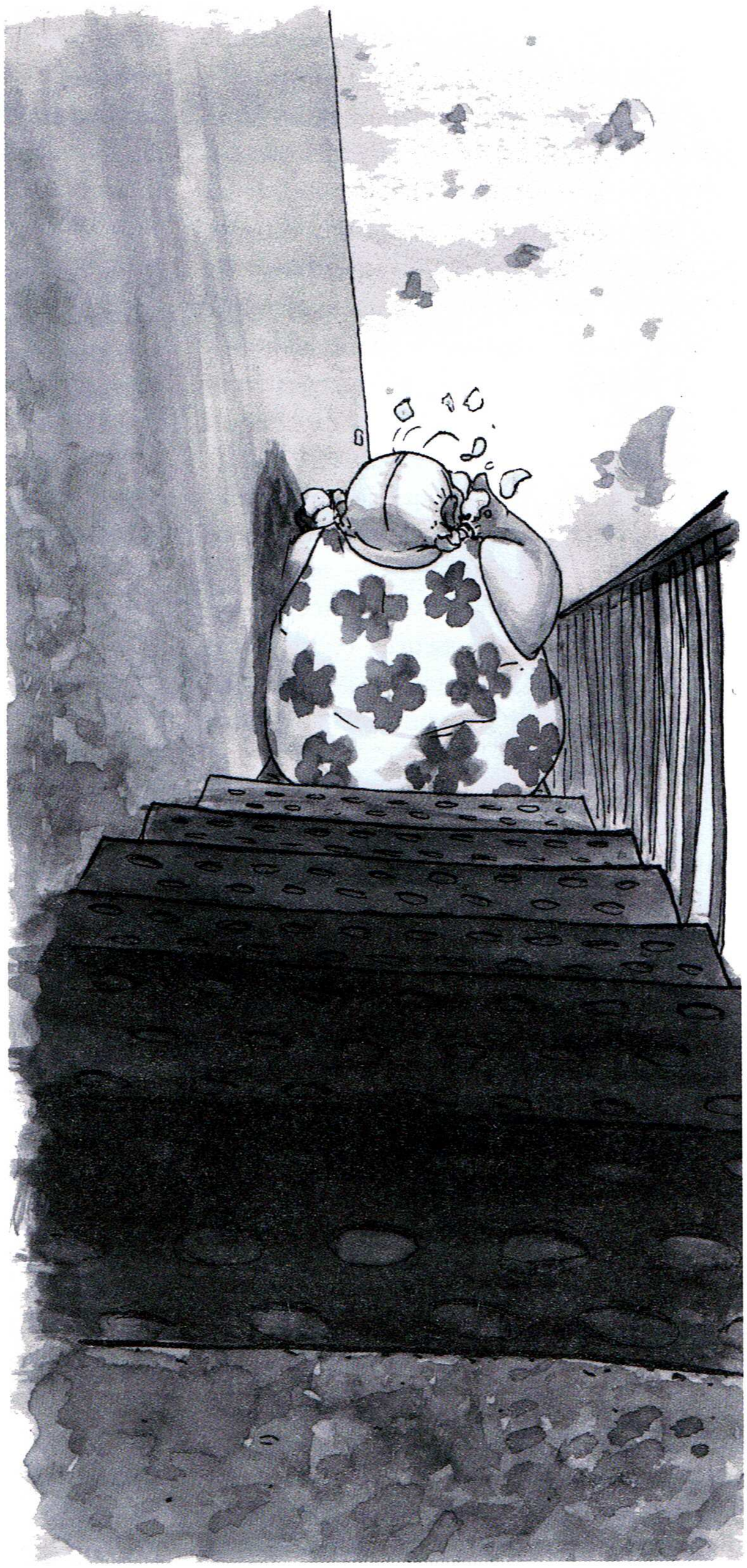
Pour entrer par effraction, il faut briser un carreau puis tourner la poignée de l'intérieur. Réussir **PERCEPTION à +2**, faute de quoi on se coupe la main au passage : **dommages A**. Comme dit précédemment, l'entrée par effraction n'alarmera pas les blondasses.

L'obstacle dans l'escalier

Le plus simple est d'enjamber la balustrade, de contourner la blondasse par l'extérieur, puis de réintégrer l'escalier. Cela demande un jet d'**Escalade à +1**. En cas de chute : **dommages B**. Si l'on touche à la blondasse ou à ses chips, réussir un jet de **Vigilance à -3**, puis un jet de **Combat à -3**. (Compétences qui doivent alors être révélées) Un échec au jet de Vigilance donne un malus supplémentaire de -2 au jet de Combat. En cas d'échec au jet de combat, le personnage est saisi par la blondasse et envoyé valdinguer

au pied de l'escalier : **dommages A+1**. Si le personnage réussit son jet de Combat, il se soustrait à l'emprise. Dans les deux cas (réussite ou échec), la blondasse continuera à s'empiffrer comme si rien ne s'était passé. Si on y touche à nouveau, répétez la même séquence.

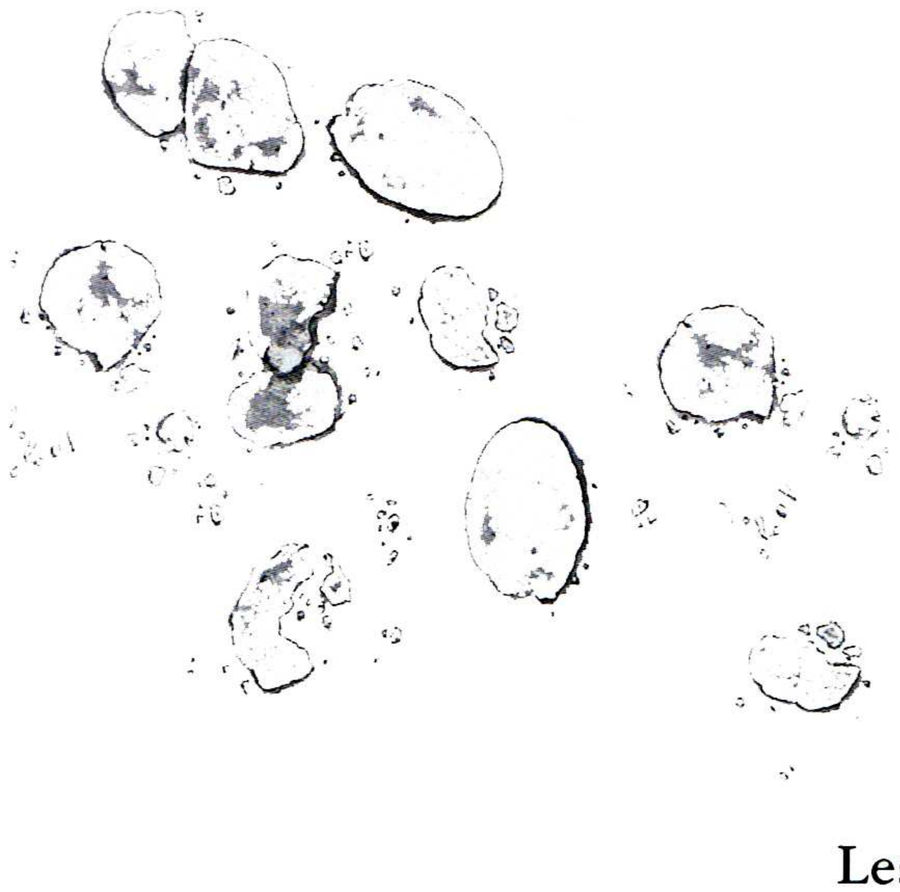
Si on ne la « touche » pas à proprement parler mais qu'on l'agresse véritablement, elle se lève et combat avec ses poings, frappant jusqu'à ce que plus rien ne bouge en face d'elle. Aucune de ses sœurs ne vient l'aider. Notez que l'étroitesse des lieux ne permet le combat qu'à un contre un (à moins qu'un personnage n'enjambe la rambarde pour venir prendre la blondasse à revers).



Le tournage

Un personnage doit tenir le rôle du beau jeune homme brun et un autre celui de la jolie blonde aux anglaises. Demandez aux acteurs de révéler leur compétence Théâtre. Tout ce qu'ils ont à faire est de s'embrasser sur la bouche. Toutefois, un baiser de cinéma n'est pas un baiser ordinaire, encore faut-il qu'il soit photogénique. Parallèlement, un autre personnage doit tenir le rôle de cadreur metteur en scène, utilisant la caméra vidéo et réglant les éclairages.

Pour que la scène soit tournée avec succès, il faut simultanément (au cours d'une même prise) que les deux acteurs réussissent un jet de **Théâtre à -1** et le cadreur un jet de **Vidéo à zéro**. En cas d'échec, la scène peut être tournée à nouveau, indéfiniment, mais avec un **malus de -1** cumulatif à tout personnage ayant précédemment échoué. Au cours d'une prise donnée, on peut toutefois utiliser Énergie démentielle, voire Recommencer Action.



Les sexes

Si tous les personnages sont de même sexe, l'un d'eux devra se dévouer pour jouer le rôle d'une personne de sexe opposé. L'illusion peut être obtenue grâce au nécessaire de maquillage et à une perruque. Il faut au demeurant qu'un autre personnage joue le rôle de maquilleur, commençant par révéler sa compétence Maquillage (PERCEPTION, base 50%), puis réussisse un jet de **Maquillage à -1**. En cas d'échec, l'acteur doit aller se débarbouiller dans la mer (seul eau disponible) avant que le maquilleur ne puisse recommencer. La quantité de produits du nécessaire de maquillage ne permet toutefois que cinq essais.

Dans tous les cas, un homme jouant le rôle d'une femme, ou inversement, aura un malus supplémentaire à son jet de Théâtre. Selon le résultat du maquillage :

- Réussite critique : -1
- Réussite normale : -2
- Échec normal : -4
- Échec critique : -6

Les anglaises

Aucun maquillage n'est nécessaire si les sexes sont respectés, mais l'actrice doit impérativement avoir de longues anglaises. Incrédites, les serpillières de la réserve sont en réalité des perruques. Celle de gauche est une perruque rousse aux cheveux frisés, celle du milieu une longue perruque blonde avec des anglaises, et celle de droite une perruque courte et brune (chevelure masculine). Toutes sont d'**Incrédulité -2, Intensité 2.**

Le montage

Une fois la scène tournée avec succès, réussir un jet de **Vidéo à -1** pour la transcoder correctement sur la table de montage. Énergie démentielle et Recommencer Action sont possibles. En cas d'échec, l'original est abîmé et toute la scène doit être tournée à nouveau. (Le jet de Vidéo à -1 inclut l'amorce ou le montage en boucle.)

(Incrédites, les soi-disant cassettes d'*Autant en emporte le vent* deviennent vierges. Incrédulité 0, Intensité 1.)

Neutraliser les blondasses

Obtenir l'image dans la salle de cinéma implique d'interrompre la télé des blondasses. Il n'y a aucun moyen de modifier la configuration du circuit vidéo. Si les personnages s'en prennent aux câbles, tout ce qu'ils obtiennent est d'endommager le système. Ils devront alors invoquer les vapes. Incrédit, un câble devient une simple corde (Incrédulité 0, Intensité 1).

Armées de leurs battes de base-ball, les blondasses en fureur descendront l'escalier pour se rendre à la cave. Leur comportement sera toutefois primaire : elles ne chercheront pas tant à rétablir le circuit qu'à agresser tout ce qui bouge. Les personnages peuvent les combattre, utiliser une ruse, voire les deux à la fois.

Les armes

Incrédites, les armes en mousse de la réserve deviennent de véritables armes de métal, lourdes et efficaces. Chacune demande **Incrédulité -1, Intensité** 1. Devenues « réelles », toutes causent un dommage C.

Crise 1

Le savon

Savonner l'escalier pour le rendre glissant peut être une ruse efficace. Les personnages peuvent utiliser le morceau de savon des toilettes humecté dans la mer. Si la quatrième blondasse est toujours assise dans l'escalier, elle ne prêtera aucune attention à la manœuvre et la ruse n'en fonctionnera pas moins le moment venu.

Si l'escalier est rendu glissant, les blondasses y tomberont *automatiquement*, perdant au terme de la chute la moitié de leurs points de résistance. Elles se relèveront néanmoins pour combattre, mais si les personnages les attendent au bas de l'escalier, ils bénéficieront d'un +2 au jet de combat du premier round (round où elles se relèvent).

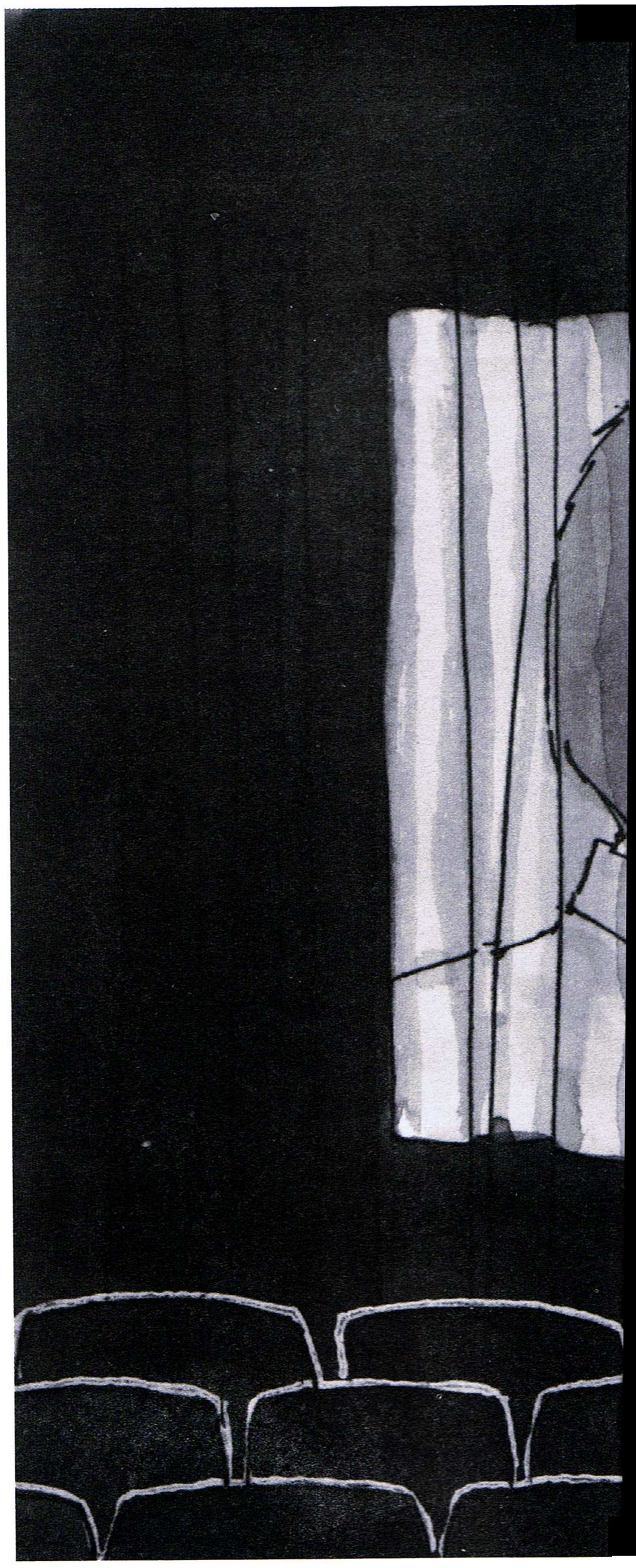
Si les personnages se replient, les blondasses les poursuivront où qu'ils aillent dans l'île. Cependant, elles ne se risqueront *jamais* sur la corniche et a fortiori dans la salle de cinéma. De même, elles n'utiliseront aucune forme de projectile ni moyen pour faire tomber les personnages de la corniche.

L'Accomplissement

Le rideau s'étant refermé sur le dernier baiser, chaque personnage a un court « passage à vide »... puis relève la tête avec l'impression de s'être assoupi momentanément. Devant lui, la projection s'éteint sur le rideau. Les appliques se rallument dans la salle. Çà et là, des fanatiques du film applaudissent avec ferveur. Les personnages sont revenus dans la salle 2 du Pharaon. La séance est terminée, il est 20 heures.

Les personnages sont vêtus comme ils l'étaient en arrivant, ils ont à nouveau tous leurs objets personnels. Petit détail troublant, toutefois, ils sont maintenant assis côte à côte, tous les quatre au premier rang. (S'il y a des PNJ, ils sont également là, aux places suivantes du premier rang. Ils ont quant à eux assisté à une projection normale.) Les personnages sont maintenant libres de leurs réactions : se regarder en chiens de faïence ou commenter leur « drôle de rêve ». Dans tous les cas, ils vont sortir du cinéma et ne pas tarder à rentrer chez eux.

Interrompez la narration pour procéder aux jets d'expérience et transformer les points de crise en points d'accomplissement.

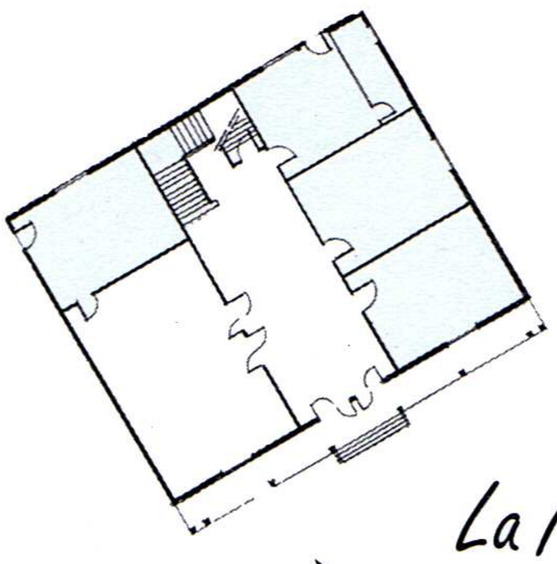


Les vapes

Si les personnages invoquent les vapes, ils se retrouvent au tout début du délire, assis côte à côte dans la salle vide du cinéma de la bâtisse. Procédez à un nouveau tirage de vêtements du saint-frusquin (les résultats pourront être différents) et faites rejouer la crise. Maintenant informés de ce qui les attend, les personnages devraient réussir sans difficulté.

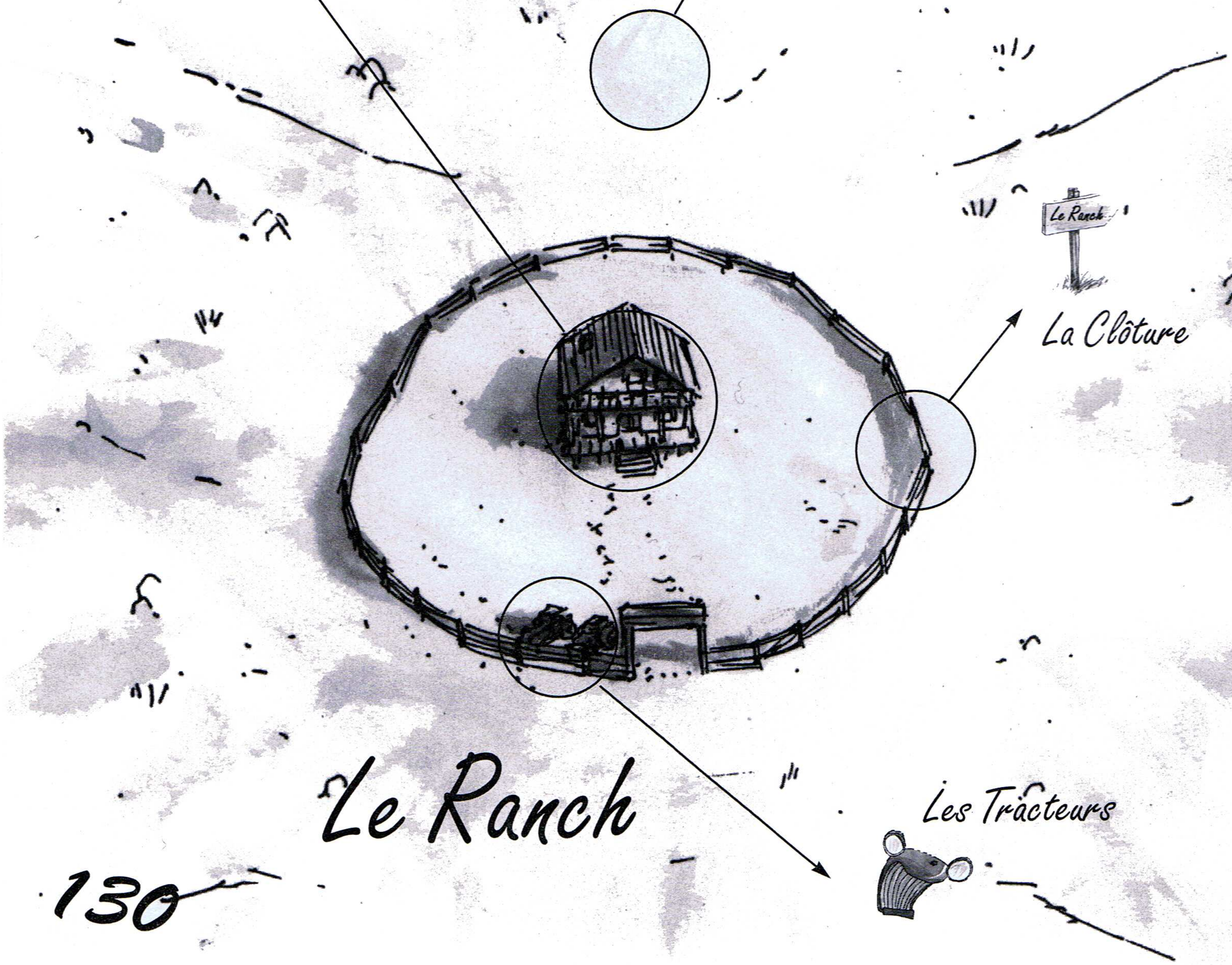
Crise 2

Place du Terre



La Maison

Rien

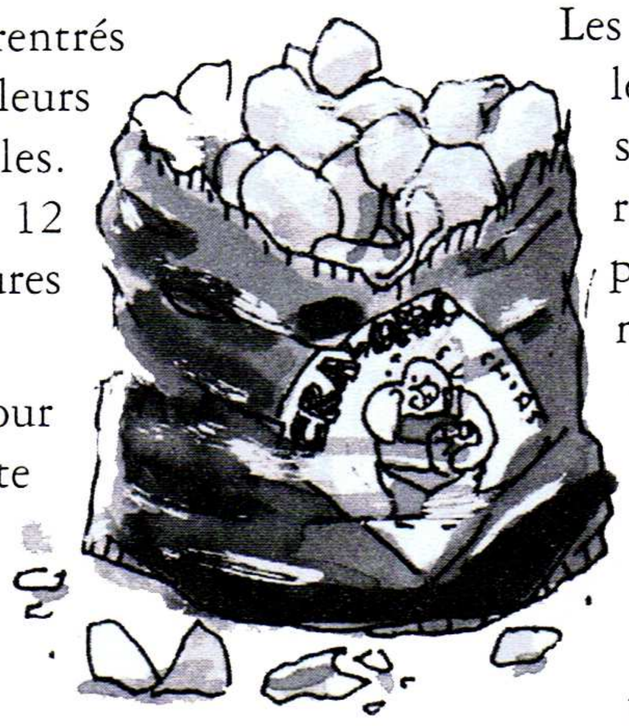


La Clôture

Le Ranch

Les Tracteurs

Les personnages sont rentrés chez eux et vaquent à leurs occupations personnelles. On est toujours le samedi 12 avril, il est maintenant dix heures du soir. Soudain, on sonne...



Prenez chaque joueur à part pour lui faire jouer la scène suivante et répétez-la autant de fois qu'il y a de personnages, chacun ignorant que les autres reçoivent la même visite.

L'Enquêtrice

La visiteuse est une grosse femme blonde ressemblant trait pour trait aux blondasses du précédent délire. Elle se présente : Clémentine Blondel. Elle fait une enquête sur les chips Crac-Crac, une nouvelle marque dont le slogan est : *quand y'en a plus, y'en a encore*. Elle demande au personnage de répondre à quelques questions :

— Aimez-vous les chips ?

— Combien de kilos en consommez-vous par jour ?

— Que répondez-vous si je vous dis *Crac-Crac* ?

— Quelle serait votre réaction si vous découvriez votre conjoint seul avec un paquet de chips Crac-Crac ?

— Iriez-vous jusqu'au meurtre pour un paquet de chips Crac-Crac ?

— Êtes-vous *pour* la légalisation des drogues molles ?

Puis elle conclut : « Voulez-vous devenir filleul Crac-Crac ? L'inscription est de 500 F. Cela vous donne droit à un parrain ou une marraine qui vous envoie des cadeaux, à votre anniversaire, à Noël, etc. Plus encore, en tant que filleul Crac-Crac, vous serez invité gratuitement au FIF, *Festival de l'International Frite*, congrès annuel qui se déroule à Bruxelles et dont Crac-Crac est l'un des partenaires. »

Les personnages sont libres de leurs réactions. Si, au coup de sonnette, ils commencent par regarder par l'œilleton de leur porte, ils peuvent tout simplement refuser d'ouvrir en découvrant la blondasse. Celle-ci insistera pour la forme, puis partira.

Les réponses faites aux questions n'ont pas grande importance. En revanche, si un personnage accepte de signer immédiatement un chèque de 500 F pour devenir filleul Crac-Crac, il bénéficie d'un indice important pour résoudre la crise. Comme il s'agit du même procédé que la police d'assurance du *Fond de la piscine*, les joueurs devraient avoir la puce à l'oreille et l'un d'eux au moins devrait accepter de devenir filleul Crac-Crac.

Le coucher

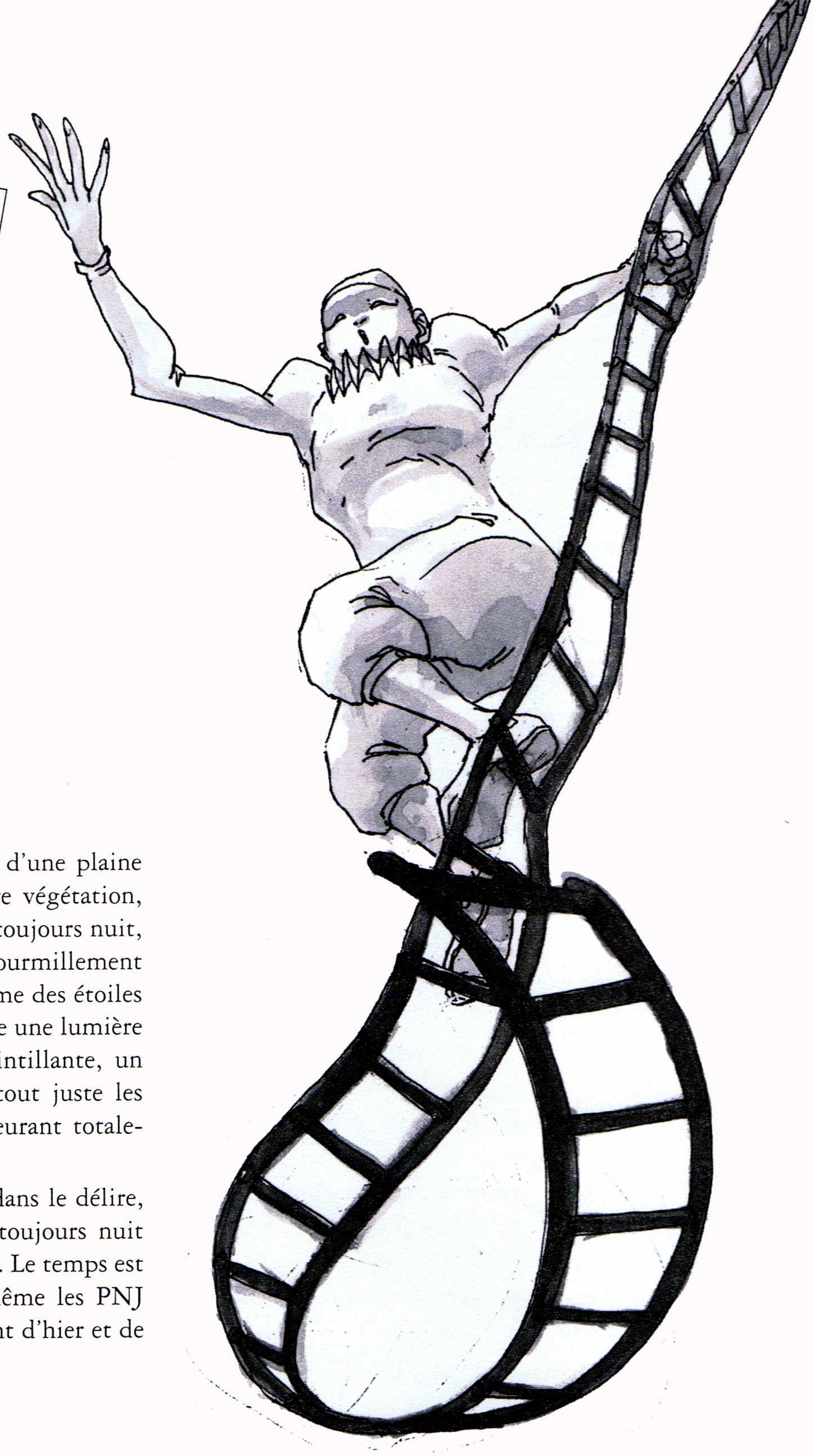
Même s'ils veillent tard, les personnages vont finir par se coucher. Demandez alors à chacun dans quelle tenue il dort : pyjamas, chemise de nuit, caleçon, tout nu, etc. Puis souhaitez bonne nuit à tout le monde...

Entrée en délire

S'étant endormis, les personnages se réveillent et constatent qu'ils ne sont plus dans leur lit, mais assis côte à côte à même le sol d'une vaste plaine terreuse. Chacun est vêtu de sa tenue de nuit telle qu'il l'a précédemment décrite, et chaussé de mules (déterminez-en la couleur sur la table du saint-frusquin, page 156). Ce sont les seuls objets possédés.

Si un personnage est filleul Crac-Crac, il découvre toutefois qu'il tient un papier à la main. (S'il y a plusieurs filleuls, le libellé de chaque papier est le même.) On peut y lire :

Merci d'être filleul Crac-Crac !
ASPIRINE Bruxelles
FÉBRILIS Athènes
VERNAL Oslo
SERCAIL Bagdad
RAM Mexico
SOLCE Kiev
JOLIMAN Tokyo
PLUTANGE Paris
SEPTIMEMBRE Londres
OCTIBUS Rome
NOER New York
DÉCOMBRE Istambul



L'Environnement

L'environnement est constitué d'une plaine de terre brune sans la moindre végétation, herbe, arbre ni buisson. Il fait toujours nuit, mais le ciel est parcouru d'un fourmillement de petits arcs électriques, comme des étoiles filantes immobiles. Il en résulte une lumière étrange, à la fois faible et scintillante, un crépuscule où l'on distingue tout juste les formes. La plaine est au demeurant totalement vide.

Quel que soit le temps passé dans le délire, le ciel ne variera pas. Il fera toujours nuit avec le même genre de lumière. Le temps est bloqué, et cela quand bien même les PNJ rencontrés parlent normalement d'hier et de demain.

Le Clown blanc

Un autre point lumineux apparaît dans le ciel, accompagné d'un vrombissement. C'est un hélicoptère volant à faible altitude (25 m) et braquant un projecteur sur le sol – comme s'il était à la recherche de quelque chose. L'hélicoptère se dirige vers les personnages. Ceux-ci peuvent tenter d'échapper au halo du projecteur ou au contraire faire des signes pour révéler leur présence. Quoi qu'ils fassent, ils finissent par se retrouver au centre du halo, inondés de lumière. L'hélicoptère se met en point fixe et une courte échelle de corde en jaillit, mais dont l'extrémité reste à 5 m du sol. C'est alors qu'un clown blanc au costume constellé de paillettes sort du cockpit, s'accroche à l'échelle, salue les personnages et leur déclame le poème ci-contre.

Cela fait, l'hélicoptère reprend de la hauteur pour disparaître bientôt à l'horizon. Les personnages n'en entendront plus parler, non plus que du clown. Mais la voix de ce dernier était telle, malgré le vacarme des rotors, qu'ils ont l'impression de l'entendre encore résonner dans leur tête ; et chacun de constater qu'il est capable de se souvenir intégralement du curieux poème. (Pratiquement, fournissez-en une copie aux joueurs pour qu'ils puissent le lire et le relire.)

Dans le royaume obscur des gras et gros tracteurs,
La musique larmoie en se frottant les fesses,
Puis monte se coucher en arrosant de pleurs
Les vis et les boulons qui nagent dans la graisse.

Pour remonter le temps, sa juvénile ardeur
N'aurait pourtant besoin que d'un peu de tendresse,
Quand la coiffe emplumée auprès du radiateur
A déjà oublié ce que chacun délaisse.

Existe-t-il sur terre aucun autre bonheur
Que du quinze courant la grisante allégresse,
Sinon d'un pneu brûlé la gourmande noirceur
Ou bien du mois prochain l'ineffable promesse ?

Existent l'épluchure à l'extrême minceur
Près du tipee pointu que la brise caresse
Et le rassemblement de ses adorateurs
Malgré le châtiment pour qui la loi transgresse.

Mais sous le toit de bois existe aussi la peur
Tapie comme une bête entre les vieilles caisses ;
On a vu clignoter derrière un dérailleur
Son œil halluciné plein de scélératesse.

Dans le royaume obscur des gras et gros tracteurs,
La musique sanglote en tirant sur ses tresses,
Puis monte se coucher en déversant des pleurs
Sur les écrous figés qui meurent dans la graisse.

Se pourrait-il alors qu'un geste donateur
Abolisse à jamais toute idée de tristesse ?
– Mais la musique va frottant son postérieur
Tandis que les tracteurs se grisent de vitesse.

LA PSVR

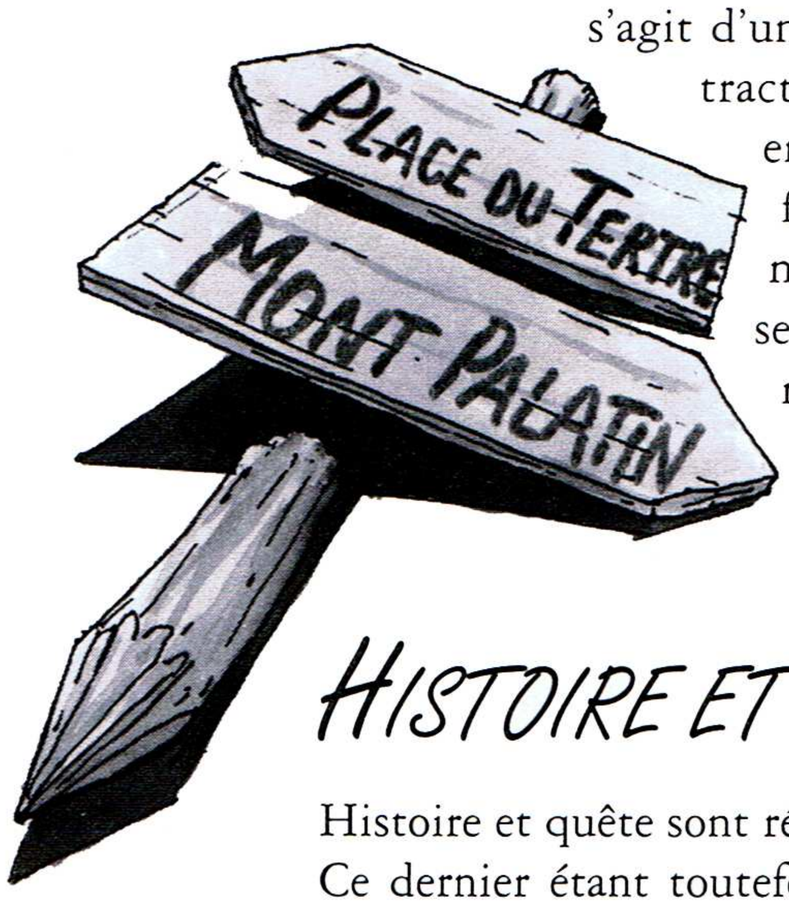
À peine l'hélicoptère a-t-il disparu que les personnages ont la conviction qu'ils se trouvent dans la *vraie réalité* en train de déambuler place du Tertre parmi les peintres et les touristes. Peut-être est-ce le côté pacotille du clown, ses couleurs bariolées, qui le leur suggère. Toujours est-il que telle est leur soudaine certitude. Lors, pour accomplir, ils doivent se retrouver effectivement sur cette place. Telle est leur quête : trouver la place du Tertre, où qu'elle puisse être dans ce délire, en sorte de s'y *re-trouver*.

(Pour les non parisiens, la place du Tertre, située sur la bute Montmartre derrière le Sacré-Cœur, est une petite place autrefois pittoresque (aujourd'hui archi-toc) où des dizaines de « peintres » exhibent toiles et chevalets au coude à coude, tandis que dessinateurs et caricaturistes font le portrait des touristes.)

Le poteau indicateur

À quelque distance, les personnages découvrent enfin un objet dans la plaine nue : un poteau indicateur couché sur le sol. C'est un simple pieu de bois où sont clouées deux planches biseautées indiquant des directions diamétralement opposées. On peut lire sur l'une : *Place du Tertre*, et sur l'autre : *Mont Palatin.* Le poteau ne semble pas avoir été arraché à l'endroit même, mais posé là, en sorte qu'il est impossible de savoir si l'orientation est correcte. On peut néanmoins penser que les personnages vont suivre la direction *Place du Tertre,* telle que l'indiquait le panneau posé sur le sol.

Plus loin, dans cette direction, la plaine est sillonnée en tous sens de grosses empreintes de pneus. Puis l'on peut percevoir des lumières qui se déplacent à petite vitesse et de brusques rugissements de moteurs. Il



s'agit d'une demi-douzaine de tracteurs agricoles qui errent au gré de leur fantaisie, sans le moindre conducteur, se saluant mutuellement par des appels de phares.

Histoire et Quête

Histoire et quête sont révélées par le poème. Ce dernier étant toutefois sibyllin, les personnages ne découvriront sa signification qu'à mesure de leur propre progression. Le moment venu, la sublogique doit faire le reste, indiquant la marche à suivre.

La plaine sans herbe appartient au *Tractorland*, un pays non seulement sans végétation, mais où les végétaux, et plus particulièrement leur consommation, sont illégaux. Des tracteurs sauvages errent dans la plaine. Çà et là se trouvent également des ranchs qui vivent de leur élevage. Les tracteurs fournissent la nourriture (pneus, boulons) ; on les « trait » également pour en récolter l'huile et la graisse.

Les personnages vont aboutir à l'un de ces ranchs, propriété d'un certain Velázco Rodriguez. Ce dernier y vit avec sa mère, la duchesse de Bath, sa fille Rosalinde, une gamine de dix ans, et un serviteur chinois nommé Tchoung Fou.

Rosalinde apprend à jouer du violon. C'est elle que le poème désigne allégoriquement sous le nom de *la musique*. Mais les grincements qu'elle obtient de son instrument horripilent tellement sa famille que le violon est le plus souvent confisqué, relégué au grenier. Quand Rosalinde insiste pour en jouer, tout ce qu'elle obtient est d'écoper d'une bonne fessée puis de monter se coucher sans dîner.

La gamine a pourtant un don extraordinaire : elle joue non pas des partitions mais des photos de calendrier ; et sa musique est telle qu'elle « téléporte » la musicienne dans le lieu correspondant à la photo jouée, son auditoire avec elle. Il y a un calendrier accroché au mur de la salle à manger du ranch, chaque mois étant illustré par un certain lieu d'une certaine ville. Pour les habitants du ranch, ces villes sont toutes situées dans des pays lointains dont ils ont à peine entendu parler.

Les mois portent des noms différents des nôtres : janvier se nomme aspirine, février fébrilis, mars vernal, etc. Le papier des filleuls Crac-Crac donne la liste des mois et des photos correspondantes.

C'est actuellement le mois de septimembre. Rosalinde aime assez jouer ce mois (qui la transporte à Picadilly Circus), mais aime encore plus jouer *le mois prochain* : une vue du mont Palatin. Par contre, elle a toujours détesté *le mois dernier* (la place du Tertre à Paris).

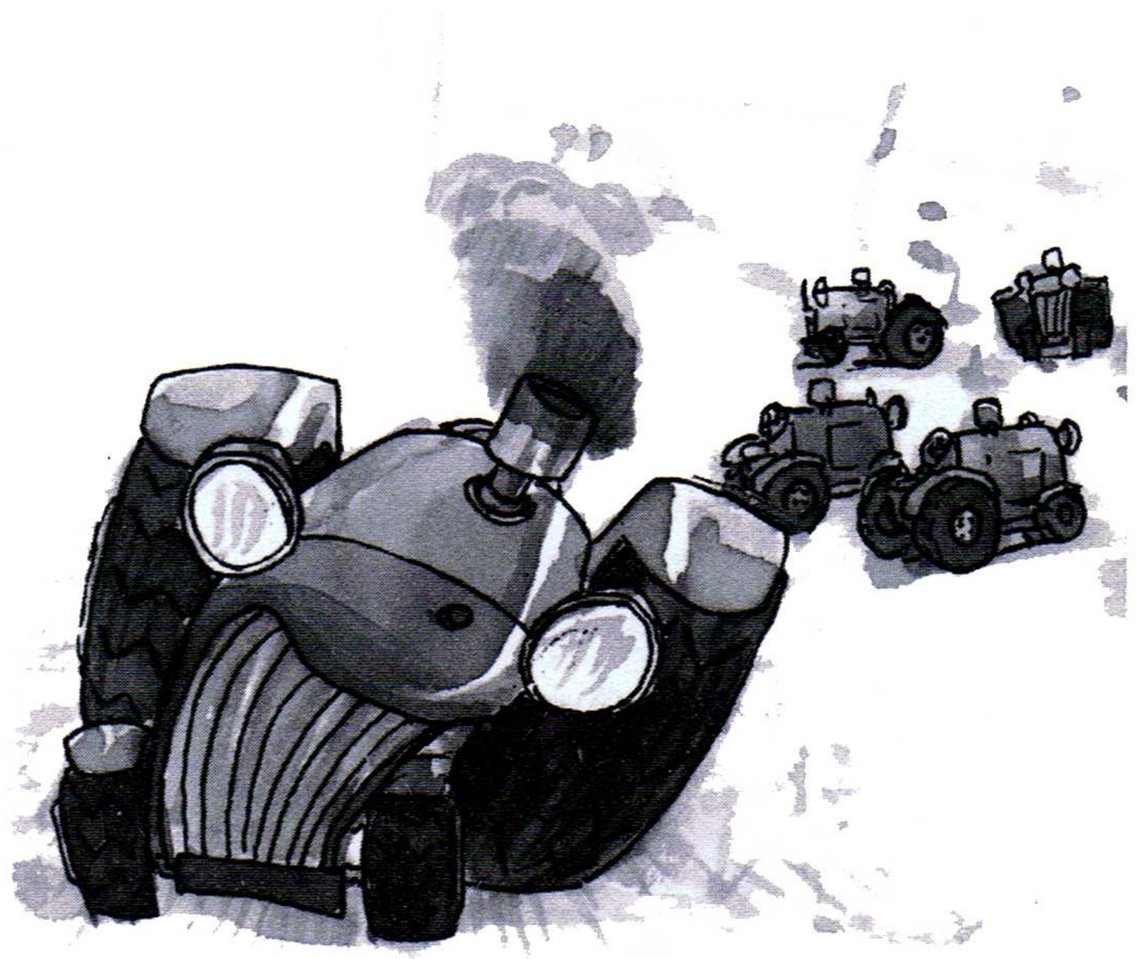
De toute façon, dès qu'un mois est écoulé, on en arrache la page. Il n'y a plus sur le calendrier que septimembre, octibus, noer et décombre. Qu'est devenue la page de plutange (Paris) ? Les personnages devront la rechercher une fois qu'ils auront découvert son utilité.

En vérité, Velázco Rodriguez s'adonne secrètement à une culture illégale : il fait pousser des pommes de terre dans la cave. À quelques kilomètres du ranch se trouve le camp des *Junkies* : des indiens de western, avec culottes de daim à franges et coiffes emplumées, vivant dans des *tipees*. Ce sont les principaux clients de Rodriguez. Ils se rassemblent autour d'un radiateur où une bassine d'huile est mise à chauffer, épluchent soigneusement les pommes de terre, les découpent en fines rondelles et les font frire pour en obtenir des chips – produit illégal qu'ils consomment avec ferveur. Parallèlement, des sentinelles montent la garde. Ils craignent une descente de la Brigade Défoliante – des policiers aussi redoutables que répressifs.

La dernière fois que Cheval-Vapeur (le chef des Junkies) est venu s'approvisionner au ranch, Velázco lui a emballé ses patates dans le premier bout de papier venu : une page de

calendrier récemment arrachée. Cette page, montrant la place du Tertre, se trouve toujours quelque part dans le tipee du chef.

Les personnages doivent consoler Rosalinde en lui restituant son violon, gardé dans le grenier par deux méchants vélos. La fillette leur jouera alors le mois prochain, et le temps du morceau, les personnages se retrouveront sur le mont Palatin. Ils doivent alors découvrir que le mois dernier représentait la place du Tertre et en retrouver la page afin que la musique de Rosalinde puisse les y transporter. Cela fait, ils accompliront et se retrouveront *réellement* place du Tertre.



Les tracteurs

Ce sont des tracteurs agricoles des années cinquante, avec un simple siège de métal, sans cabine pour le conducteur. Il en existe de trois sortes : les rouges, les bleus et les jaunes. Les rouges sont agressifs et dangereux, les jaunes sont doux et paisibles, et les bleus entre les deux. Pour les « monter », il faut posséder la compétence Dompter tracteur (AGILITÉ, base zéro). (On peut la prendre en *démentiel.*) Pour se rendre maître d'un tracteur, il faut réussir deux jets de Dompter tracteur : un premier pour s'y jucher et un second pour y demeurer. Si le second jet échoue, le tracteur se cabre et se débarrasse de l'importun : **dommages A** pour la chute. Les deux jets réussis, le tracteur est *maté* et obéit à son maître. On y trouve des commandes telles que volant, pédales, levier de vitesse, mais aucune ne répond. Le tracteur doit être dirigé à la voix. (Un tracteur n'a besoin d'être maîtrisé que par un seul personnage, les autres s'y accrochant éventuellement comme passagers.) La difficulté du jet de domptage dépend de la compétence de combat du tracteur selon sa couleur.

TRACTEURS

TRACTEUR ROUGE

Combat	15	**Discrétion**	05
Vigilance	13	**Course**	17
Dommages	C+2		
Résistance	24		
Domptage	-5		

TRACTEUR BLEU

Combat	12	**Discrétion**	05
Vigilance	12	**Course**	16
Dommages	C		
Résistance	20		
Domptage	-2		

TRACTEUR JAUNE

Combat	10	**Discrétion**	05
Vigilance	10	**Course**	15
Dommages	B		
Résistance	18		
Domptage	0		

TOUT TRACTEUR

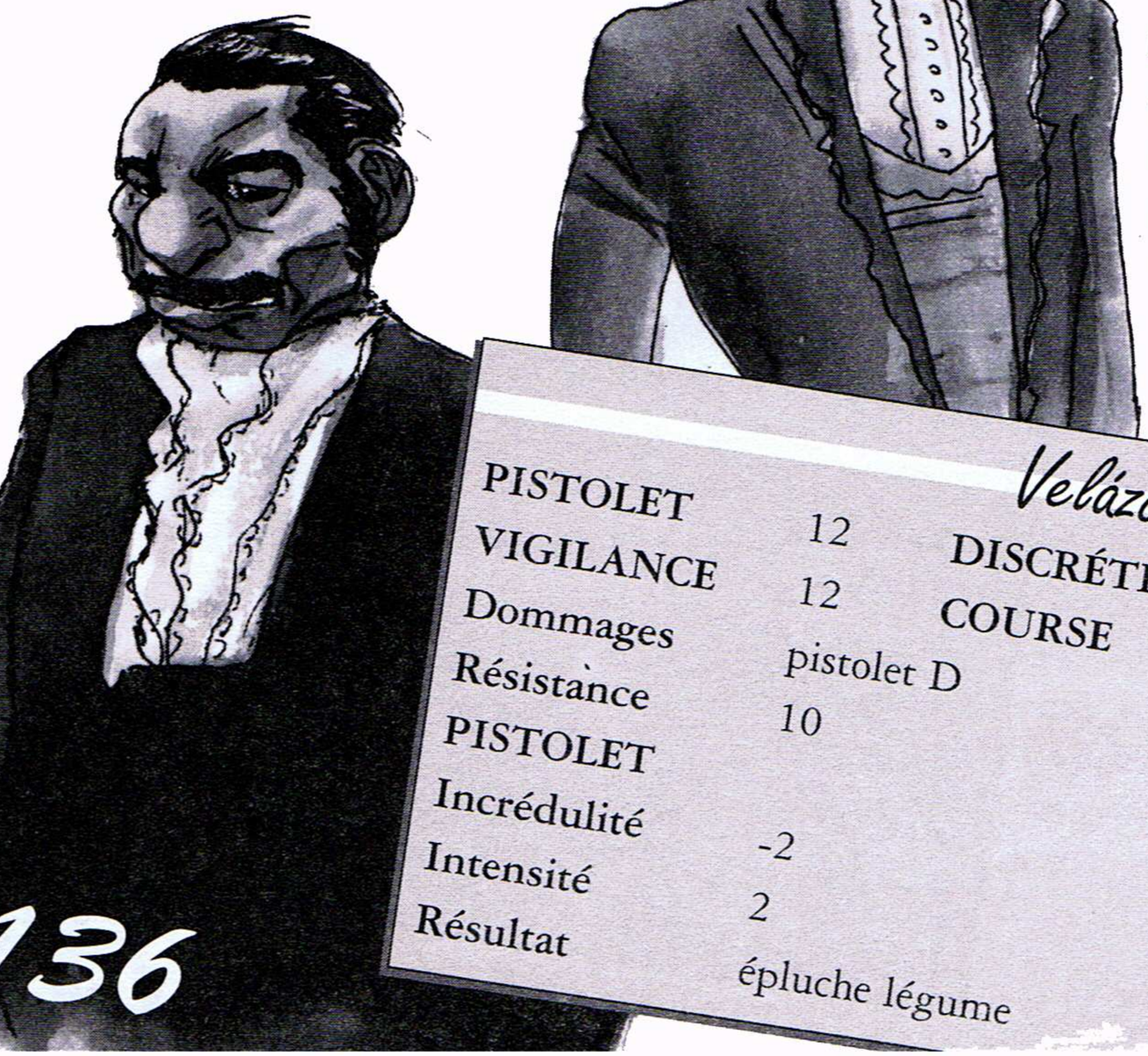
Incrédulité	-5
Intensité	4
Résultat	épave de tracteur rouillé (non animé)

Le ranch

Le ranch est constitué d'une maison de bois peinte en blanc entourée d'une galerie, dans le style colonial, trônant au centre d'un enclos délimité par des barrières, avec un porche surmonté d'une pancarte où l'on peut lire : *Ranch Rodriguez.* Près du porche, deux tracteurs jaunes sont à l'attache. La maison comporte un rez-de-chaussée et un unique étage. C'est à l'étage que se trouvent la chambre d'amis (meublée d'autant de lits qu'il y a de personnages), la chambre de Rosalinde et le grand débarras appelé grenier. Tout est éclairé à l'électricité, sans qu'on puisse en discerner la source. (La provenance du bois de construction – dans ce pays sans arbre – est également un mystère.)

Velázco Rodriguez

C'est un homme de 45 ans, brun, basané, avec une fine moustache noire. Il parle avec un fort accent « mexicain » et est vêtu à la mode du XIXe siècle (comme dans les films de Zorro).



Tchoung Fou

COMBAT	16	DISCRÉTION	14
VIGILANCE	14	COURSE	11
Dommages	mains nues A+1		
Résistance	11		

Tchoung Fou

Vêtu d'une vareuse blanche, c'est le type même du maître d'hôtel chinois, énigmatique et souriant, ne cessant de citer des proverbes bizarres. Non armé, il utilise le cas échéant une technique de karaté.

La duchesse de Bath

C'est une vieille aristocrate « anglaise » (dont elle a l'accent), vêtue d'un long peignoir de satin vert pâle et portant perruque poudrée. Elle est austère et guindée. Elle déteste la vie au ranch, dans ce pays de sauvages.

Rosalinde

Blonde aux cheveux clairsemés coiffés en deux maigres tresses, laide, osseuse, les genoux saillant sous une jupe trop courte, Rosalinde a une franche allure de débile mentale. Elle a une élocution difficile et parle en roulant des yeux globuleux. Elle doit avoir dans les dix ans.

Velázco Rodriguez

PISTOLET	12	DISCRÉTION	10
VIGILANCE	12	COURSE	10
Dommages	pistolet D		
Résistance	10		
PISTOLET			
Incrédulité	-2		
Intensité	2		
Résultat	épluche légume		

Les raquettes

Une paire de raquettes de badminton est accrochée au mur de la chambre de Rosalinde. La gamine n'aime pas en jouer. « Le son est trop faible, dit-elle, et puis elles ne sont pas accordées. » Incrédite (difficulté -2, intensité 1), chaque raquette devient une hache, dommages C, utile pour combattre les vélos.

Les vélos du grenier

Le grenier est une grande pièce poussiéreuse, entièrement vide à l'exception d'une rangée de malles et de vieilles caisses contre le mur du fond. C'est sur une de ces caisses qu'est posé le violon confisqué de Rosalinde. Appuyés contre cette caisse, deux vélos de course montent la garde, s'animant dangereusement dès qu'on entre dans la pièce. Les personnages doivent les combattre ou les incrédire pour s'emparer du violon.

VÉLOS

COMBAT	12	**DISCRÉTION**	12
VIGILANCE	09	**COURSE**	12
Dommages	guidon-corne B		
Résistance	10		
Incrédulité	-3		
Intensité	2		
Résultat	grand sac d'écrous		

Les Junkies

Ces indiens de western sont en vérité des êtres doux et pacifiques qui ne demandent qu'à pouvoir consommer leurs chips tranquillement. Tous sont armés d'un épluche-légume grand modèle au tranchant acéré, mais c'est uniquement pour se défendre en cas d'invasion de la Brigade Défoliante. Incrédits, les épluche-légumes deviennent des revolvers chargés (six coups). Le camp est constitué d'un cercle de dix grands tipees. Les Junkies sont une vingtaine, dont une dizaine de squaws. Les caractéristiques des hommes et des femmes sont identiques.

JUNKIES

COMBAT	12	**DISCRÉTION**	14
VIGILANCE	14	**COURSE**	12
Dommages	épluche-légume B+1		
Résistance	12		
ÉPLUCHE-LÉGUME			
Incrédulité	-2		
Intensité	2		
Résultat	revolver (dommages D)		

Brigade Défoliante

Les agents ne devraient pas avoir à intervenir. Ne les faites entrer en scène que si les actions des personnages les éloignent de l'accomplissement au lieu de les en rapprocher. Au cours d'une descente de la brigade, les personnages ont toutes les chances d'être éliminés. Recommencez alors le délire.

Les agents sont équipés de combinaisons grises et de masques à gaz, et sont armés de vaporisateurs à piston, sortes de grosses pompes à vélo, projetant un acide toxique. Ces armes utilisent les règles de *tir*.

BRIGADE DÉFOLIANTE

COMBAT	13	**VAPORISATEUR**	14
VIGILANCE	13	**COURSE**	12
Dommages	mains nues A+1, vaporisateur D		
Résistance	14		
VAPORISATEUR			
Incrédulité	-2		
Intensité	2		
Résultat	plumeau		

Sur ces bases, vous pouvez improviser à votre façon et selon les actions, plus ou moins pertinentes, des personnages. Pour vous aider, nous vous proposons un déroulement *possible*, incluant une petite surprise à la fin : le retour en force des blondasses.

Le Déroulement

Errant dans la plaine, les personnages commencent par tomber sur un troupeau de tracteurs. Ayant réussi à en maîtriser un, ils se juchent à son bord et ce dernier les conduit spontanément au ranch Rodriguez. À défaut, les personnages peuvent découvrir le ranch à pied en suivant les traces de pneu sur le sol.

Au ranch

Les personnages reçoivent une cordiale hospitalité au ranch, où l'on ne s'étonne pas de leur vêture. Ils sont invités à dîner et Rodriguez leur fait préparer une chambre. *Demain*, dit-il, Tchoung Fou les conduira à Grand Garage, la ville la plus proche, à une journée de tracteur.

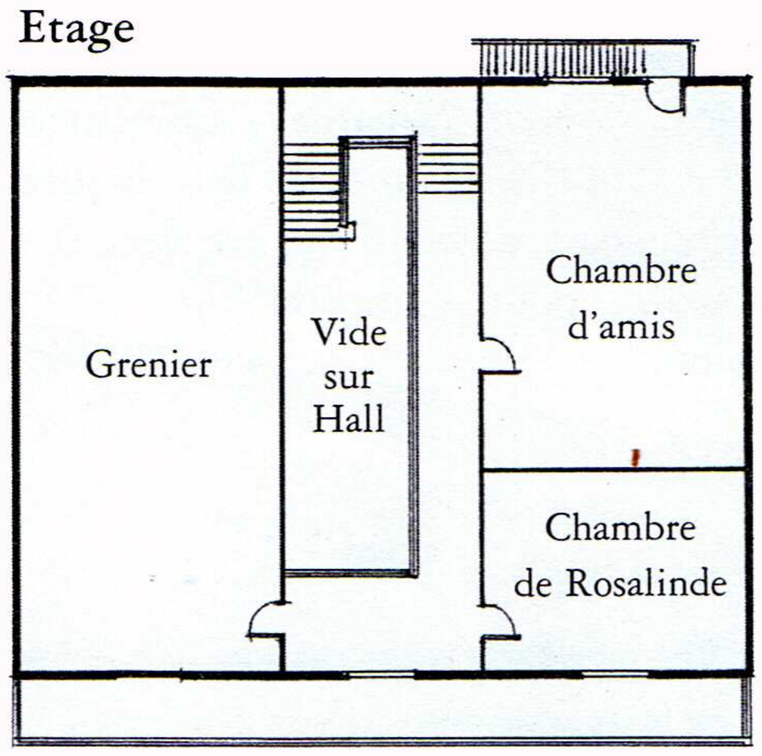
Les habitants du ranch font comme s'ils vivaient normalement en dépit de toutes les invraisemblances. Pour résoudre ce paradoxe, face à la curiosité légitime des personnages, utilisez les particularités des PNJ pour détourner la conversation. Rodriguez (« mexicain ») parle mal le français et semble préoccupé. La duchesse (« anglaise ») n'ouvre la bouche que pour faire des critiques acerbes. Tchoung Fou, impénétrable, ne cite que des proverbes « chinois ». Rosalinde, outre son aspect débile, est complètement ignorante.

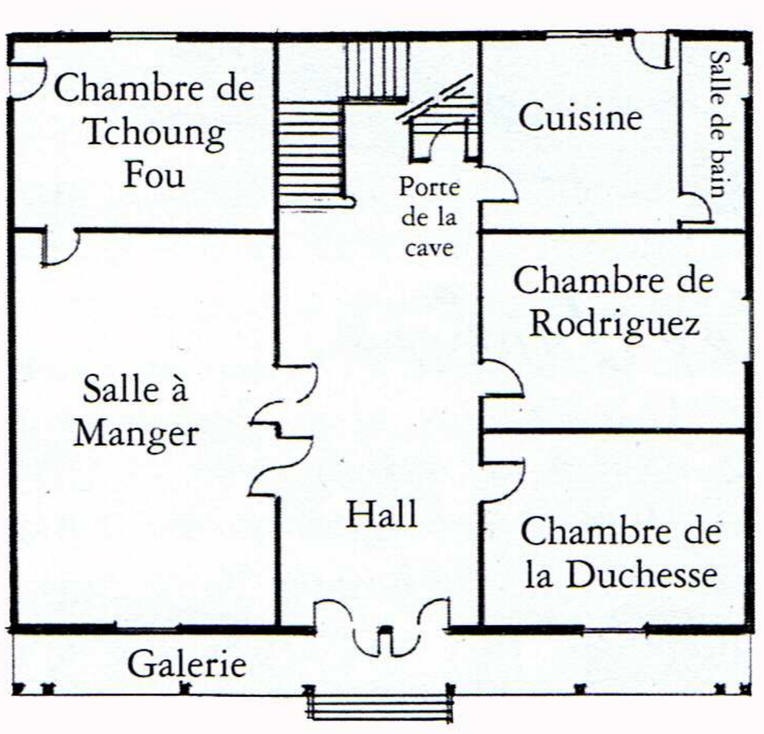
Le dîner

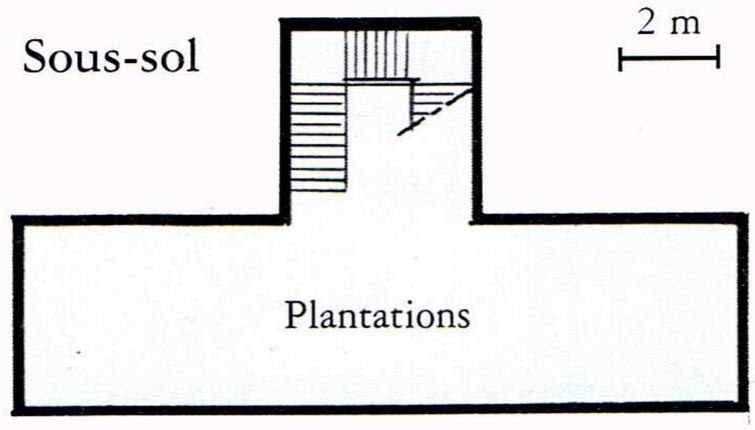
Le dîner est servi dans la salle à manger aux murs décorés de photos diverses, principalement de tracteurs. Ne mentionnez pas encore le calendrier, qui n'a aucune raison d'attirer l'attention à ce stade. Le dîner consiste en un ragoût de boulons. Des lichettes de pneu grillé sont prévues pour le dessert. À boire, il y a de l'eau et de l'huile de vidange. En vérité, les PNJ ne font que sucer interminablement les boulons, puis les reposent, tout propres, à côté de leurs assiettes.

Incrédulité

Une assiettée de boulons devient des prunes au sirop, un verre d'huile devient du vin blanc, mais une part de lichettes de pneu devient des sauterelles grillées (pas de chance !). Toutes ces incrédulités sont de difficulté 0, intensité 1.







Un caprice

Vers le milieu du repas, Rosalinde déclare qu'elle veut jouer le mois prochain. Son père hésite, mais sa grand-mère est catégorique : il n'en est pas question ! « Jouer le mois prochain » est au demeurant une déclaration aussi bizarre que vague. Personne ne précise qu'il s'agit de musique, et pour les personnages cela doit renforcer l'idée que la petite est complètement demeurée. Finalement, comme elle insiste, la duchesse la fait lever de table, lui retrousse sa jupette et lui flanque une fessée magistrale avant de l'envoyer se coucher. Pleurant à chaudes larmes, Rosalinde quitte la pièce en frottant ses maigres fesses.

Le violon

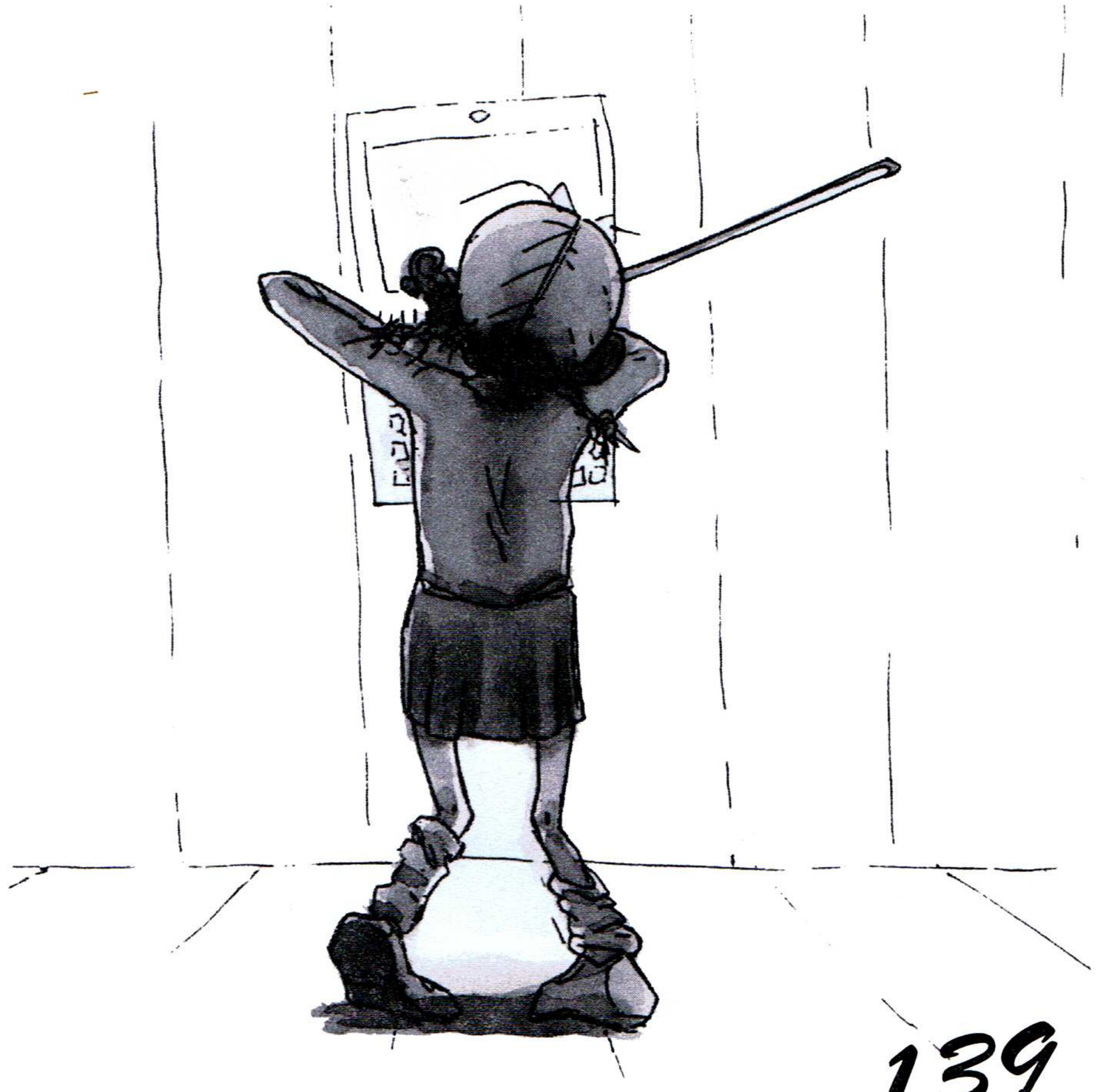
Le repas terminé, toute la maisonnée va se coucher à son tour. La chambre des personnages est située au premier étage, voisine de celle de Rosalinde. Ils peuvent alors entendre la fillette pleurer à travers la cloison. Si l'un d'eux va la consoler, elle lui explique qu'elle voudrait jouer du violon, mais que ce dernier est dans le grenier et qu'elle a peur d'y aller à cause des vélos. Sublogique aidant, si les personnages commencent à y voir clair dans le poème, ils devraient normalement l'aider.

Le calendrier

Munie de son violon, Rosalinde veut redescendre à la salle à manger. Si les personnages lui opposent qu'elle va réveiller tout le monde, elle rétorque – toujours l'air débile – qu'elle a besoin des photos : ce sont ses partitions. C'est ainsi que les personnages découvrent le calendrier. Il montre le mois de septimembre et Picadilly Circus. Rosalinde en tourne la page, révélant octibus et une vue du mont Palatin, puis se met à jouer. Sa musique est horrible, grinçante et criarde... mais sans comprendre comment, les personnages se retrouvent soudain à Rome, déambulant parmi les touristes. Quand la musique cesse, ils sont de retour à la salle à manger du ranch. Sublogiquement, ils devraient alors s'enquérir du mois précédent. Rosalinde leur déclare qu'il s'agissait d'une petite place avec « plein de gens qui font des dessins à la peinture », mais que c'était moche et qu'elle ne l'aimait pas. De toute façon, la page a été arrachée... Là-dessus, la gamine satisfaite remonte se coucher en serrant son violon dans ses bras.

Plantation illégale

La maison est calme, tout le monde semble dormir, la musique n'a apparemment réveillé personne. Les personnages devraient en profiter pour fouiller les lieux en quête de la page de plutange. C'est ainsi qu'ils peuvent découvrir la cave, un lieu éclairé en per-



manence par des grosses lampes. Dans des jardinières poussent des dizaines de plants de pomme de terre. Or à peine les personnages ont-il découvert la plantation que survient Rodriguez, braquant un pistolet sur eux. « Je m'en doutais, dit-il d'une voix atterrée, vous êtes des agents de la Brigade Défoliante ! Mais vous ne sortirez pas d'ici vivants... » Incrédire son pistolet est alors une question d'urgence. Cela fait, Rodriguez se retrouve avec un épluche-légume à la main. Il s'effondre et avoue la vérité sur son trafic avec les Junkies.

Si les personnages lui assurent que tout ce qu'ils désirent, c'est retrouver la page de plutange afin de rentrer chez eux, Rodriguez se remettra de sa frayeur et se montrera coopératif en sorte d'être débarrassé d'eux au plus vite. Réfléchissant, il se souvient d'avoir emballé le dernier kilo de patates de Cheval-Vapeur dans la page en question. Ordre est alors donné à Tchoung Fou d'emmener les personnages en tracteur jusqu'au camp des Junkies, puis, en supposant qu'ils aient trouvé la page, de les ramener au ranch pour que Rosalinde puisse la leur jouer.

Les Junkies

Ayant parlementé avec les sentinelles, les personnages sont conduits au centre du cercle de tipees, où de minces rondelles de pomme de terre dorées à point passent de main en main. Sans répondre à leur question (où est la page ?), Cheval-Vapeur les invite à s'asseoir près de lui et leur offre les plus belles chips.

Les blondasses

Et c'est alors qu'une sentinelle pousse un cri d'alerte : « Aux armes ! Les blondasses !... » Une invasion de grosses femmes blondes armées de battes de base-ball déferle en effet sur le camp. Il y en a autant que de Junkies, soit une bonne vingtaine, toutes semblables aux quatre premières rencontrées par les personnages. Elles tombent sur les Junkies à bras raccourcis en vociférant : « Des chips ! des chips ! » Et c'est la mêlée générale. (Les caractéristiques des blondasses sont les mêmes qu'à la crise précédente.)

Le grand tipee

La sagesse devrait conseiller aux personnages ne de pas se mêler du combat, mais d'en profiter pour fouiller les tipees. Dans celui du chef, roulée en boule dans un coin, se trouve effectivement la page convoitée.

« Mon héros »

Mais au retour des personnages au ranch, Rosalinde fait un nouveau caprice, et aucune menace de nouvelle fessée ne lui fait changer d'avis. Elle déteste la place du Tertre et n'acceptera de la jouer que pour *son héros*, un personnage qui réussira à dompter un tracteur *rouge* devant ses yeux. Un des PJ doit se porter volontaire pour cette épreuve, la dernière avant l'accomplissement.

Un tracteur rouge rôde précisément autour du ranch. Toute la maisonnée se rendra sous le porche pour assister à la rencontre.

L'accomplissement

Supposant qu'elle obtienne son héros, Rosalinde accepte de jouer. La musique remplit son office... et les personnages se retrouvent place du Tertre à Paris, assis à la terrasse d'un café. Ils ne sont plus en tenue de nuit, mais normalement vêtus, portant des effets personnels. Chacun a la bizarre impression d'avoir – peut-être – un instant somnolé.

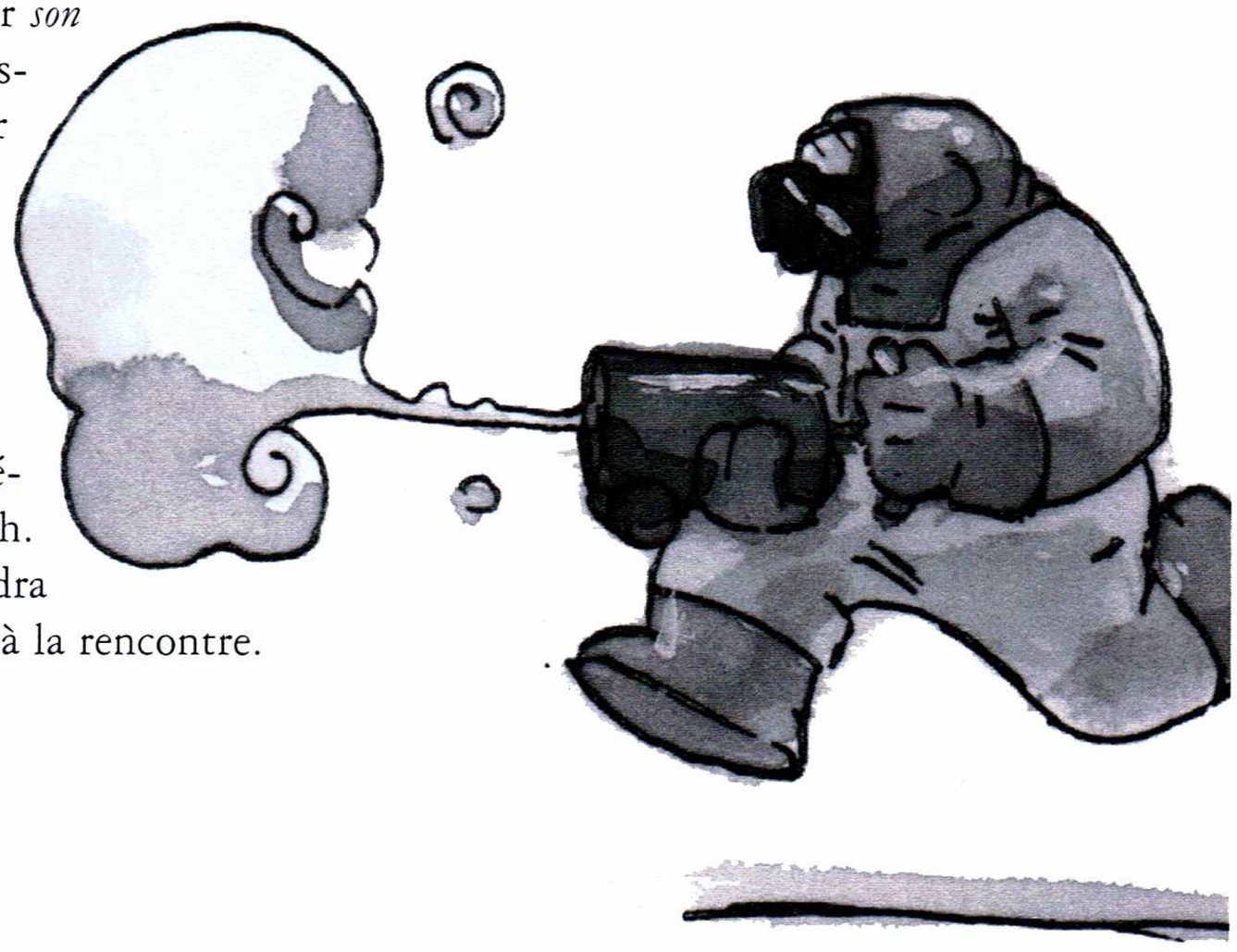
Aucun des habitants du ranch ne les a suivis à Paris – preuve que c'est la réalité –, et pourtant, tandis qu'ils quittent finalement la place, ils découvrent que l'un des peintres, debout près de son chevalet, ressemble trait pour trait à Rodriguez. Le peintre ne les reconnaît pas cependant. Interrogé, il déclare :

« Yé m'appelle Rodriguo Velázquez et yé fais peintoure dans la carrière...

— Vous voulez dire *carrière dans la peinture* ? corrige quelqu'un.

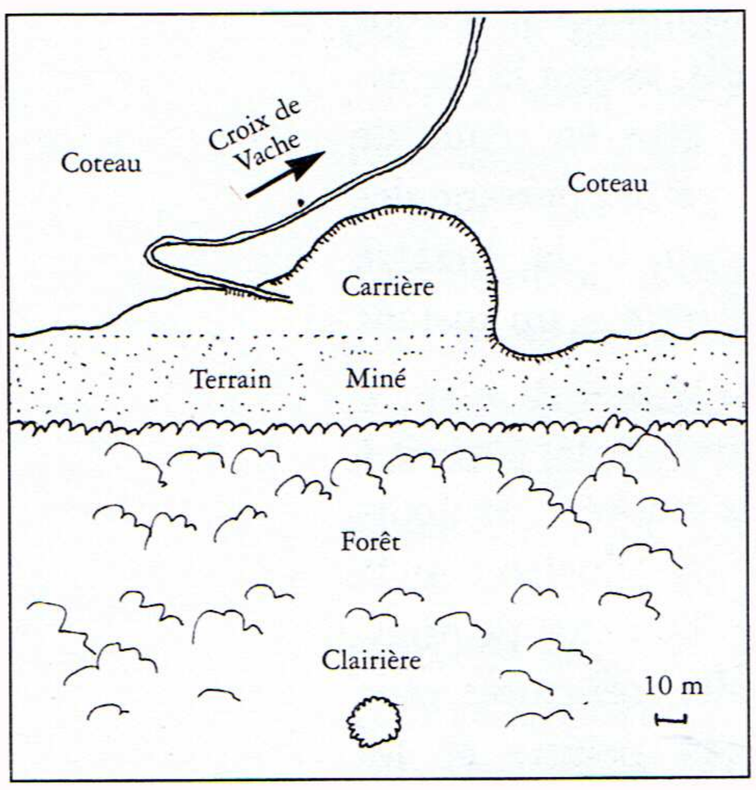
— Yé dis cé qué yé dis !.. » conclut le peintre.

(Si les personnages passent sans oser l'aborder, un touriste l'interrogera à leur place, en sorte qu'ils puissent malgré tout entendre ses déclarations, qui préfigurent la crise suivante.)



Crise 3

La Chasse aux Cingles



Il est environ 17 heures lorsque les personnages quittent la place du Tertre ; et tandis qu'ils rentrent chez eux (métro, bus, taxi), ils doivent se sentir quelque peu déboussolés. Le monde est certes redevenu normal, mais que faisaient-ils tous les quatre à Montmartre ? Ils n'ont aucun souvenir de s'y être rendus. Leur inquiétude ne va pas diminuer en découvrant que l'on est maintenant dimanche 13 avril. Il y a un trou dans leur emploi du temps.

À ce stade, ils devraient cesser de feindre l'indifférence mutuelle et reconnaître l'évidence : ils sont tous les quatre embarqués dans la même galère, invraisemblable autant qu'inexplicable. De retour à l'immeuble, ils vont peut-être se rassembler chez l'un d'eux pour tenir conseil... Les joueurs savent certes qu'ils jouent à *Hystoire de Fou*, mais les personnages, eux, *ne jouent pas.* Ils ont de bonnes raisons d'être inquiets. À chacun de tenir son rôle.

En l'occurrence, la soirée va être normale, de même que la nuit et la journée du lundi 14. Pour bien asseoir l'ambiance, n'en continuez pas moins à jouer ces moments avec un relatif détail, laissez monter le suspense. Au moment du coucher, demandez à nouveau qu'on précise la tenue vestimentaire adoptée. (La plupart déclareront probablement dormir tout habillés – les fous !) Puis au matin du lundi, demandez à chacun son emploi du temps et faites ainsi progresser la journée jusqu'au soir en prenant chaque joueur à tour de rôle.

Les chips sont là

Ces incidents sont destinés à accroître la tension et faire monter le malaise. Si un personnage entre prématurément en crise, effectuant son Appel démentiel dans le but de pouvoir ensuite incrédire, soyez prêt à gérer la situation comme expliqué au chapitre *La crise*.

Spot publicitaire

À un moment donné du dimanche soir, une pub pour les chips Crac-Crac passe à la télé. C'est précisément l'un des spots qui passaient en boucle sur l'île des blondasses. Si les personnages zappent, ils découvrent que le même spot est simultanément diffusé sur toutes les chaînes. Ils peuvent de même en entendre une version radiophonique sur toutes les stations de radio.

Les échantillons

Le lundi matin, toutes les boîtes à lettres de l'immeuble contiennent un petit paquet de chips Crac-Crac, échantillon gratuit. Aucun témoin, pas même le gardien de l'immeuble, n'est capable de dire quand ces échantillons ont été déposés. Tous les locataires les trouvent bonnes, sauf les PJ qui leur trouveront un âcre goût de fumée et de plastique brûlé.

Une affiche

Quelque part dans la rue ou dans le métro, une affiche nouvellement collée montre une blondasse en bikini (!) en train de se goinfrer de chips Crac-Crac. Les autres passants la considèrent avec indifférence.

Le Pharaon

Lundi soir, rentrant chez eux et passant devant le cinéma, les personnages découvrent que les séances sont annulées. Une petite pancarte est accrochée aux grilles, indiquant : *Fermé pour cause d'indigestion*.

Entrée en Délire

L'entrée en délire est brutale. Rentrant chez lui lundi soir, chacun découvre un colis dans son appartement, posé par exemple au pied de son lit. C'est un paquet cubique de 50 cm de côté, emballé dans du papier cadeau et noué d'une ficelle. La mention *filleul Crac-Crac* est imprimée en tous sens sur le paquet. À l'intérieur, il y a quelque chose qui fait *tic-tac*...

À partir du moment où le personnage découvre le paquet, il n'a aucun moyen de se soustraire à l'explosion. Soit il tire sur la ficelle et le paquet explose, soit il quitte immédiatement la pièce et le paquet explose alors dans son dos. Même chose si plusieurs personnages découvrent ensemble le

paquet de l'un d'eux. Si un personnage est resté chez lui toute la journée, on sonne à sa porte vers huit heures. S'il ne va pas ouvrir, quelque chose explose bientôt sur le palier et fait sauter l'immeuble, lui avec. S'il va ouvrir, il découvre le paquet sur son paillasson (même séquence que s'il le découvrait dans sa chambre). S'il regarde par l'œilleton et n'ouvre pas : explosion sur le palier.

Faites jouer séparément la séquence aux personnages qui ne sont pas ensemble. Peu importe que les différentes explosions n'aient pas lieu à la même heure. Pour chacun, il n'y a en vérité qu'une seule explosion : la sienne. Faites momentanément quitter le jeu aux victimes. Tout le monde se retrouvera ensemble au seuil du délire, ayant connu la même mésaventure. (Il est ainsi impossible à un personnage d'aller avertir les autres.)

De retour à la conscience, sans une égratignure, les personnages se retrouvent dans un paysage de campagne. Il fait grand jour, et quoique le ciel soit nuageux, on devine qu'il est environ midi. Comme dans la première crise, les personnages ne possèdent en tout et pour tout que des vêtements tirés aléatoirement sur les tables du saint-frusquin. (Procédez à ces tirages page 156.)

L'Environnement

Les personnages sont situés au sommet d'une falaise surplombant une carrière de pierre – une carrière à ciel ouvert excavée dans le flanc d'un coteau. Une route gravillonnée passe à proximité. D'un côté, elle contourne l'escarpement par un grand virage épousant la pente naturelle, pour s'achever au fond de la carrière ; de l'autre, elle sinue jusqu'à la crête du coteau, à environ 500 m des personnages, pour disparaître à la vue de ces derniers. À l'entrée du grand virage, un poteau indicateur est planté au bord de la route, flèche orientée vers la crête.

La carrière, sorte d'amphithéâtre, fait 50 m de diamètre. Là où le coteau a été entaillé abruptement, formant une falaise, la hauteur est de 15 m. À l'opposé, l'amphithéâtre s'ouvre sur une forêt. Une bande de terre herbue de 30 m de large sépare la carrière des premiers arbres.

Du haut de l'escarpement, les personnages ont une vue plongeante sur la carrière. Ils peuvent distinguer de grosses traces de pneu dans la poussière (des tracteurs ?), mais surtout qu'un homme est installé au beau milieu, assis sur un petit tabouret face à un chevalet, palette et pinceaux en main. Un peintre.

Au-delà de la carrière, la lisière de la forêt forme un mur végétal ininterrompu, tant à gauche qu'à droite.

La PSVR

Que les personnages suivent la route en direction de la crête ou qu'ils l'empruntent pour descendre au fond de la carrière, ils ne peuvent manquer de passer près du poteau indicateur. On peut y lire :

Croix de Vache

1 km

C'est apparemment le nom du prochain village. Toutefois, à peine les personnages ont-ils posé les yeux sur le panneau que la PSVR s'impose à eux : la vision d'une vache blanche au flanc orné d'une croix bleue – une croix de 40 cm, comme le signe +, peinte sur le flanc de l'animal.

Tel est ce dont les personnages ont besoin pour accomplir. Soit ils trouvent une vache déjà marquée d'une croix bleue, soit, plus vraisemblablement, ils trouvent une vache (blanche) non marquée et lui peignent eux-mêmes la croix dont ils ont besoin.

Le peintre

Il est alors probable que les personnages commencent par descendre dans la carrière pour aller

voir le peintre. Celui-ci possède sûrement de la peinture bleue.

Le peintre ressemble trait pour trait à Velázco Rodriguez, vêtu comme lui à la mode du XIXe siècle. Seule petite différence, ses moustaches se sont affinées, maintenant terminées en pointes recourbées, et avec son accent mexicain (ou espagnol), il s'exprime tout à fait comme Salvador Dalí. Cela dit, il ne s'appelle pas Velázco Rodriguez, mais Rodriguo Velázquez comme son homologue de la place du Tertre. Sur le chevalet, la toile ne présente pour l'instant qu'une grosse tache bleue.

Non seulement le peintre ne reconnaît pas les personnages, mais sa réaction est hostile. Il les appelle des *cinglés* et leur demande de le laisser tranquille. Ses phrases sont du genre : *Yé n'ai pas bésoin dé cinglés pour faire peintoure dans la carrière ! Yé né parle yamais aux cinglés ! Yé n'aime pas les cinglés ! Et si vous insistez : yé tire !*

Si les personnages insistent, le peintre sort en effet un pistolet de sa veste et le braque sur eux : *allez-vous-en, bande dé cinglés !* Incrédire le pistolet serait en l'occurrence une erreur (voir plus loin).

La chasse aux cinglés

Remontant la route dans l'autre sens et ayant dépassé la crête du coteau, les personnages arrivent en vue du village de Croix de Vache où règne semble-t-il une grande animation. Les personnages n'en sont encore qu'à 200 m qu'ils perçoivent des flonflons de fête foraine, puis tout à coup leur parvient une voix amplifiée par un haut-parleur : *Attention, attention ! La chasse aux cinglés va bientôt commencer ! Il est rappelé qu'un permis de chasse ne donne droit à la dépouille que d'un seul cinglé. Une petite bande a été repérée aux abords de la carrière, mais il n'y en aura peut-être pas assez pour tout le monde ! À vos fusils, messieurs, visez bien, tirez juste ! Attention, attention, dans deux minutes maintenant, l'ouverture officielle de la chasse aux cinglés !*

Les personnages peuvent ne pas se sentir concernés : ce serait une funeste erreur.

LA QUÊTE

Cette crise est très simple dans sa structure. D'un côté, les personnages cherchent une vache et de la peinture bleue, de l'autre ils sont traqués en tous sens par des chasseurs armés de fusils. Soyez prêt à improviser sur cette base en fonction des démarches et réactions des personnages. Les chasseurs ne plaisantent pas. Ils ont payé assez cher le permis qui leur donne droit à la peau des personnages. Ces derniers auront peut-être à invoquer les vapes pour recommencer la crise en prenant de meilleures décisions.

Crise 3

Le village

Le village est le lieu où il ne faut surtout pas aller, de même que ses environs immédiats. Certes, c'est là qu'on a le plus de chance de trouver une vache (fermes, étables), mais c'est également là que se trouve la plus grosse concentration de chasseurs.

La carrière

Ayant entendu l'annonce du haut-parleur, les personnages devraient normalement refluer vers la carrière, pour s'emparer de peinture bleue et/ou se réfugier dans la forêt où ils feront des cibles moins évidentes. En termes de scénario, c'est en effet la *bonne* idée.

Les chasseurs de cinglés parviendront en haut de la carrière 15 minutes après l'annonce du haut-parleur, soit environ 5 minutes après les personnages. C'est en principe plus de temps que n'en ont besoin ces derniers, mais leurs actions doivent être rapides. S'ils sont encore sur les lieux, les chasseurs commenceront à tirer du haut de la falaise. Il faudra alors être chanceux pour ne pas être touché et faire très vite pour gagner l'abri des arbres.

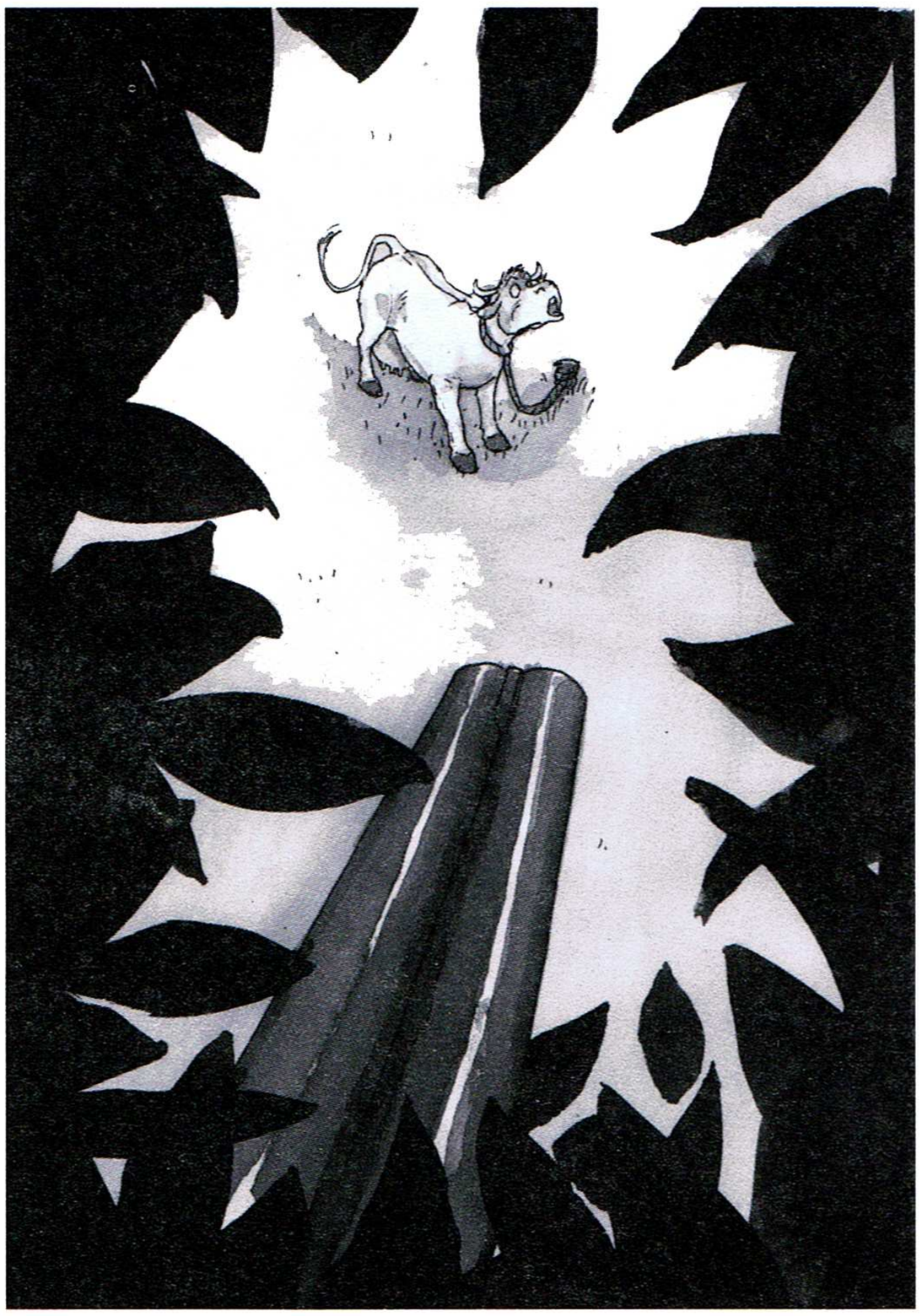
Terrain miné

Entre la limite caillouteuse de la carrière et la lisière de la forêt s'étend une bande herbue de 30 m de large. À mi-distance, un petit pieu enfoncé dans le sol supporte une pancarte tournée vers la carrière. On peut y lire :

Danger !
Terrain miné !

Si les personnages s'y engagent malgré l'avertissement, demandez un jet de **chance à zéro** (CHARISME) à chacun. Tout jet échoué entraîne l'explosion d'une mine : dommage E.

Il n'y a aucun moyen d'accéder à la forêt autrement qu'en traversant cette langue de terre. Elle est ininterrompue, tout comme la lisière ; et si les personnages la longent, ils ne font que s'exposer aux chasseurs déboulant sur le coteau. Ce qu'il faut, c'est incré-



dire la pancarte : **Incrédulité -2, Intensité 2**. Cela fait, on y lit à la place :

Chouette !
Pelouse autorisée !

Et le terrain peut être traversé sans danger.

L'appât

Ayant gagné le couvert des arbres, les personnages entendent mugir un peu plus loin au cœur de la forêt. C'est indubitablement une vache. Elle meugle d'ailleurs à plusieurs reprises comme pour attirer les personnages dans sa direction.

De fait, à 100 m de la lisière, une belle vache blanche est entravée au centre d'une clairière de 15 m de diamètre. L'animal est attaché par une courte corde reliée à un petit pieu, et meugle de frayeur. Il n'y a apparemment personne d'autre alentour...

Les environs de la clairière sont très touffus. Les personnages peuvent ainsi apercevoir la clairière et la vache tout en restant dissimulés par les feuillages. De même, en étant très discrets, ils peuvent contourner les lieux et scruter arbres et buissons pour s'assurer que

la vache est réellement solitaire. C'est un raisonnement sublogique. Pourquoi une vache serait-elle entravée en pleine forêt, comme une chèvre pour la chasse au tigre, sinon pour servir d'appât ? Et si appât il y a, quel gibier espère-t-on ainsi attirer sinon les cinglés dont la chasse est ouverte ? Mais pourquoi une *vache* ? Réponse : parce que c'est actuellement ce dont ils ont le plus envie. On n'attrape pas les cinglés avec du vinaigre.

Et de fait, deux chasseurs de cinglés sont embusqués dans les arbres, fusil en joue, prêts à tirer sur tout gibier qui se présente. Si les personnages pénètrent dans la clairière pour s'emparer de la vache, ils se feront descendre sans avoir eu le temps de comprendre. Si par contre ils se méfient, c'est à eux de localiser les chasseurs et de les descendre en premier. Il leur faut pour cela une arme à feu, et il n'y en a qu'une dont ils puissent s'emparer : le pistolet de Velázquez.

Pour repérer un chasseur, tout personnage doit réussir un jet de **Vigilance à -1**, puis consécutivement, un jet de **Discrétion à -1** pour n'être pas repéré lui-même.

Personnage tireur

Ayant repéré un chasseur dans un arbre, tirer sur lui depuis le couvert de la forêt demande un jet de **Pistolet à -2**. Si l'on tire depuis la clairière, il n'y a pas de malus (jet à zéro). Si le chasseur perd 8 points de résistance ou plus, il lâche son fusil et tombe de son arbre. Selon la situation, à vous d'estimer s'il se relève ou non et si un personnage peut récupérer son arme avant lui. Les fusils sont à deux coups. Il faut 2 rounds pour les recharger. Chaque chasseur a une cartouchière de 20 cartouches.

À défaut, les personnages peuvent tenter d'incrédire les fusils, mais chaque utilisation du mot (sonore) doit être accompagnée d'un jet de **Discrétion à -1.** En cas d'échec et d'incrédulité également échouée, gare à la fusillade !

Désarmés, les chasseurs tenteront de prendre la fuite.

Personnage cible

Pour éviter d'être touché par un chasseur, réussir un jet de **chance à -2** (CHARISME) si l'on est sous le couvert de la forêt, ou à -4 si l'on est en vue dans la clairière. (Se souvenir que les jets de chance ne peuvent bénéficier ni d'Énergie démentielle ni de Recommencer action, mais que le niveau d'Accomplissement joue en bonus.)

Le pistolet

Les personnages doivent s'emparer du pistolet avant l'apparition des premiers chasseurs au sommet de la falaise pour la bonne raison que le peintre est lui-même un *cinglé*. Les chasseurs tireront sur lui, feront mouche, puis s'empareront de sa dépouille, incluant son pistolet et le reste de son matériel.

Quoiqu'il soit menaçant, Velázquez n'utilisera son arme contre les personnages qu'en cas de légitime défense. C'est à ces derniers de mettre sur pied une tactique suffisamment plausible. Trois d'entre eux peuvent par exemple occuper son attention tandis que le quatrième s'approche discrètement pour l'assommer avec une grosse pierre. En tant que meneur de jeu, ne soyez pas trop exigeant, laissez aux personnages une chance de parvenir à leurs fins.

Le pistolet (automatique) est muni d'un chargeur de huit cartouches. Ce sont les seules munitions, ne pas les gaspiller.

Chasseur de Cinglés

FUSIL	14	**DISCRÉTION**	11
VIGILANCE	11	**COURSE**	11
Dommages	fusil E		
Résistance	12		
FUSIL			
Incrédulité	-3		
Intensité	2		
Résultat	filet à papillon		

Rodriguo Velázquez

PISTOLET	12	**DISCRETION**	10
VIGILANCE	12	**COURSE**	10
Dommages	pistolet D		
Résistance	10		
PISTOLET			
Incrédulité	-2		
Intensité	2		
Résultat	truelle		

Crise 3

Si les personnages incrédisent le pistolet, il leur sera plus facile de neutraliser le peintre, mais ils se priveront du meilleur moyen de venir à bout des chasseurs. Pour s'emparer de la vache, ils devront également incrédire les fusils.

La peinture

Il y a une grosse tache bleue sur la toile, un des pinceaux est encore enduit d'un peu de bleu de même que la palette, mais en quantité insuffisante pour peindre la croix sur la vache. Or dans la boîte à couleur du peintre, il n'y a qu'un tube de violet, un tube d'orange et un tube de vert. Comment le peintre a-t-il obtenu son bleu ?

La sublogique est la suivante. Rouge, bleu et jaune sont des couleurs fondamentales (ou primaires) ; violet, orange et vert sont des couleurs secondaires, obtenues par mélange des premières. Puisqu'il n'y a dans la boîte que des couleurs secondaires, c'est que les primaires s'obtiennent en les mélangeant. C'est le monde à l'envers (tout comme le nom du peintre par rapport à son homologue du ranch). En l'occurrence :

- Vert + violet donne bleu.
- Orange + violet donne rouge.
- Vert + orange donne jaune.

Incrédit (**Difficulté zéro, Intensité** 1), tout tube de peinture devient un tube de dentifrice.

Comme pour le pistolet, les personnages ne peuvent s'emparer de la peinture qu'avant l'arrivée des chasseurs. S'ils laissent le peintre dans la carrière sans autrement l'inquiéter, trouvent la vache dans la forêt, désarment les chasseurs embusqués en incrédisant leurs fusils, puis reviennent à la carrière, ils la trouveront peut-être vide de chasseurs (à vous d'en décider), mais également de peintre. À la place de ce dernier, une grande tache de sang sur le sol et une traînée ensanglantée dans la poussière. Se rendre au village pour retrouver le matériel serait suicidaire. Il ne restera plus qu'à invoquer les vapes.

Les Vapes

Faites se retrouver les personnages au sommet de la falaise, à nouveau vêtus à la saint-frusquin. Tout est revenu au point de départ. La différence est que les personnages savent maintenant que la chasse aux cinglés va s'ouvrir et qu'ils ont besoin de peinture bleue tout autant que d'un pistolet avant de s'enfoncer dans la forêt. Cette crise recommencée devrait être la bonne.

L'Accomplissement

Étant en possession de la vache, d'un mélange de peinture bleue et d'un pinceau, peindre la croix n'est plus qu'une formalité (pas de jet de dé). Satisfaits, les personnages contemplent leur œuvre... et ont l'impression de se réveiller comme s'ils avaient un instant piqué du nez.

Tous sont assis dans un compartiment de chemin de fer, vêtus de leurs effets personnels. Le train est à l'arrêt, non pas en gare mais stoppé par un signal. Maisons et immeubles bordent la voie, et le compartiment des personnages est juste devant un grand panneau publicitaire. On y découvre une grosse et belle vache blanche, vue de profil avec une croix bleue sur le flanc. Un slogan indique :

BOUCHERIES CROIX BLEUE :
Pas folle, la bête à meuh !

C'est alors qu'un contrôleur pénètre dans le compartiment et demande les billets. Son uniforme n'est pas familier et il parle avec l'accent belge. Pour commencer, les personnages n'ont pas d'inquiétude à avoir : ayant fouillé leurs poches, ils se découvrent bel et bien munis de billets : première classe dans le rapide Bruxelles-Paris, arrivée prévue en Gare du Nord à 21 heures. Mais où les choses se gâtent, c'est que l'on est maintenant dimanche 20 avril – une semaine plus tard !

Parmi leurs autres papiers, les personnages découvrent un vieux billet de train, Paris-Bruxelles celui-là, daté du 18, et une photo les montrant tous les quatre juchés sur un magnifique tracteur agricole. Au dos de chaque photo, une mention manuscrite au stylobille : *Gros bisous de ta chère marraine.* Et c'est signé, respectivement : Clémentine, Prunelle, Mirabelle et Grenadine Blondel.

Structure de Campagne

Crise 4. SOMBRE MORT

De retour à Paris, dimanche 20 avril au soir, les personnages rentrent chez eux et constatent que leurs clés n'ouvrent plus leurs portes. Les serrures on été changées. De fait, l'appartement de chacun est maintenant occupé par quelqu'un d'autre. Le gardien de l'immeuble est nouveau, il ne connaît pas les personnages et menace d'appeler la police.

Gardez en note ce que les personnages disent aux nouveaux locataires de leur appartement. Cela pourra vous servir pour la crise 6. Téléphonant à des amis, les personnages apprennent alors la nouvelle de leur propre mort : ceux qu'ils prétendent être ont été tués dans le déraillement du Paris-Bruxelles, une catastrophe qui n'a laissé aucun survivant. S'ils vont voir les amis en question, on ne les reconnaît pas et on les traite de fous ! L'argent des personnages n'a plus cours. Billets et pièces en vigueur sont maintenant à l'effigie des blondasses. Leurs chèques sont refusés de même que leurs cartes de crédit. Par ailleurs, une malchance obstinée les poursuit : chauffards dans la rue, pots de fleur tombant des balcons, etc. Tout ces éléments et bien d'autres (à improviser) doivent amener les personnages à entrer spontanément en crise, quoique à l'exception des détails le monde reste « réel ».

PSVR

Entendant de la musique dans un quelconque lieu public, les personnages ont la vision de la petite Rosalinde jouant du violon sur scène. La quête consiste à assister à un tel spectacle.

La quête

Jeudi soir, 24 avril, un concert exceptionnel a précisément lieu dans la salle 2 du Pharaon : un récital de la jeune Rosalinde Rodriguez, la violoniste prodige. Toute la difficulté va être d'en obtenir des entrées. Les places coûtent 300 F et les personnages sont maintenant, virtuellement, des SDF. À eux de se débrouiller et à vous d'improviser par rapport à leurs démarches. Comme ils sont tous en crise, des incrédulités peuvent fonctionner.

Accomplissement

Au concert, Rosalinde joue magnifiquement... et les personnages se réveillent devant leur poste de télé – lequel diffusait le concert en question, sauf que la jeune virtuose s'appelait Chimène Velázquez.

Crise 5.
LE CRI DES CHIPS

Les personnages se retrouvent ainsi chez eux et découvrent que l'on est revenu au lundi 21 avril (le lendemain de leur supposé retour de Bruxelles). Ils ne sont plus seuls toutefois, leur conjoint est à leurs côtés. Faute de conjoint, les solitaires découvrent un parent installé chez eux, frère ou sœur, cousin ou cousine, etc. Il s'agit d'une personne « réelle », c'est-à-dire effectivement connue du personnage, habitant la province et venue passer les vacances de Pâques à Paris, obligeamment invitée par le personnage – quoique ce dernier n'en ait évidemment aucun souvenir. Dans le cas où deux personnages jouent un couple vivant ensemble, faites intervenir un troisième individu, parent de l'un d'eux. L'essentiel, en tant que meneur de jeu, est que vous ayez un pied dans la place par l'intermédiaire d'un PNJ. Cela fait, au cours de la soirée, le conjoint ou le parent déclare : « N'oublie pas que c'est demain que tu dois aller chercher ta marraine à la Gare du Nord. Elle arrive de Bruxelles à 18 heures. » Si les personnages ne vont pas chercher leurs marraines à la gare, celles-ci parviendront tout de même à l'immeuble par leurs propres moyens. La rencontre est inéluctable. À peine apparue, la blondasse s'écrie : « Cadeau ! » Simultanément, elle sort un flingue et tire à bout portant. Le personnage s'écroule.

Le délire

Les personnages se réveillent dans un lit, tous les quatre dans la même pièce. Ils reconnaissent les lieux : c'est la chambre d'amis du ranch Rodriguez, lequel est au demeurant vide de ses précédents habitants. Dehors il fait jour (enfin !) et le soleil brille, mais le ranch n'est plus entouré d'une plaine stérile. À la place croît une forêt vierge. Dans la cave poussent toujours des pommes de terre et la salle à manger est toujours ornée de photos de tracteur.

PSVR

C'est en voyant ces photos que les personnages ont la PSVR, la certitude d'être dans la *réalité* tous les quatre juchés sur un tracteur. La quête va consister à en trouver un et à y grimper.

La quête

La forêt est peuplée de tribus d'indiens, semblables aux Junkies, sauf qu'ils sont agressifs, armés d'arcs et de tomahawks. Pour les personnages, la crise va alors se présenter comme un *remake* de la chasse aux cinglés. Dans une petite clairière, un tracteur jaune est à l'attache, surveillé par des indiens postés dans les arbres. Les personnages peuvent tenter d'incrédire leurs armes, ou élaborer un contre-piège. Une seconde clairière se situe non loin de celle du tracteur. Les personnages peuvent y déposer des pommes de terre, ou mieux encore, des chips qu'ils auront préparées eux-mêmes dans la cuisine du ranch, puis s'écrier : *Crac ! Crac !* Les indiens accourront à ce qu'ils croiront être le cri des chips, libérant la première clairière ; et tandis qu'ils seront accaparés par leur pâture, les personnages pourront rejoindre le tracteur. (Cela dit, si les joueurs ont une meilleure idée et qu'elle vous séduise, acceptez-la.)

Accomplissement

À peine se sont-ils hissés sur le tracteur que les personnages ont un éblouissement ; puis crépitent des applaudissements. Ils se découvrent alors effectivement juchés tous les quatre sur un tracteur, au milieu d'un vaste hall grouillant d'une foule sonore. L'éblouissement était dû au flash d'un photographe. On vient de les prendre en photo (celle-là même qu'ils ont découvert en leur possession à la fin de la crise 3). C'est la séance de clôture du FIF, Festival de l'International Frite. Les blondasses sont là également, qui les regardent avec amour et attendrissement. Clémentine leur dit alors : « Venez, mes chéris, on va vous emmener à la gare. Vous n'avez que le temps d'attraper votre train de retour pour Paris. » (On est revenu au dimanche 20 avril, dans l'après-midi.)

Crise 6. FAIS-TOI MAL !

Peu importe que les personnages acceptent ou non d'être conduits à la gare par leurs marraines. Peu importe également qu'ils prennent le train prévu, s'attardent à Bruxelles pour en prendre un autre ou choisissent un autre moyen de retour. Les joueurs vont sûrement s'attendre à ce que le train déraille, et dès lors tout faire pour contrer cette « destinée ». En réalité, quel que soit le moyen de transport, le voyage s'effectue sans anicroche, de même que le retour de chacun dans ses meubles. Aucune présence non plus du conjoint ou du parent invité. Tout semble rentré dans l'ordre, sauf qu'il y a toujours un trou d'une semaine.

C'est alors que chacun entend un bruit provenir de sa serrure, comme si quelqu'un essayait de l'ouvrir. Allant voir, le personnage se retrouve devant un inconnu qui prétend habiter là, et plus encore, prétend être lui-même... C'est la situation inverse de la crise 4. Improvisez ces PNJ, leur apparent désarroi. Si vous avez pris des notes, faites-leur dire la même chose que les personnages quand ils étaient dans cette situation. Cela dit, les PNJ finissent par s'en aller, mais en menaçant : « Ça ne se passera pas comme ça ! »

Dès le lendemain, dans le monde au demeurant « réel », va s'installer un climat de paranoïa : coups de téléphone et lettres anonymes menaçant les personnages, les traitant d'imposteurs, affirmant *qu'on aura leur peau.* Suit un crescendo d'agressions : seau d'eau en équilibre sur le chambranle de la porte de l'immeuble, pétard dans la boîte aux lettres, vitre brisée, graffiti sur la porte de chacun, lettre ou colis piégé, chien furieux lâché dans la rue, etc. *Important :* aucune de ces « agressions » ne doit réellement blesser les personnages (voir pourquoi ci-dessous). Plusieurs jours peuvent ainsi s'écouler. Parallèlement, et progressivement, les personnages commencent à changer de visage. Ils peuvent le constater dans leurs miroirs et dans les réactions des gens qu'ils côtoient tous les jours (voisins, collègues de travail). On les trouve bizarres, changés. Ils ressemblent de plus en plus aux PNJ qu'ils ont « chassés » de leur appartement.

La lente métamorphose des personnages couplée à la montée de la haine à leur égard a pour but de les faire entrer en crise malgré la « réalité » du monde. Cela fait, ils peuvent avoir la PSVR.

PSVR

Étant en crise et ayant échappé de peu à une « agression », les personnages ont la subite certitude qu'ils se trouvent *en réalité* dans un lit d'hôpital, blessés ou intoxiqués (à votre choix).

La quête

Les personnages vont devoir se débrouiller pour être réellement blessés ou gravement intoxiqués, afin d'être emmenés à l'hôpital. Faites alors en sorte que la chance agisse à rebours : quelque chose se produit qui sauve le personnage au dernier moment. Pour parvenir à subir des dommages, chacun va devoir « mettre le paquet ». Ce n'est pas une quête très difficile, mais du point de vue du comportement, c'est vraiment la folie grave ! Cette PSVR suggère par ailleurs une explication à l'ensemble des crises : les personnages ont été blessés (intoxiqués) lors de l'incendie du Pharaon et conduits à l'hôpital. C'est là qu'ils se trouvent toujours, rêvant et délirant. Les joueurs vont s'attendre à ce que tout s'explique (et se termine) à l'accomplissement de cette crise. Il n'en est rien.

Accomplissement

Se retrouvant à l'hôpital, à Paris ou dans la région parisienne, chacun dans une chambre différente, les personnages accomplissent... pour se trouver toujours dans un lit d'hôpital (l'apparente réalité) où ils se sentent faibles et incapables de bouger. Puis la tête leur tourne, comme s'ils avaient un malaise ; et l'instant d'après, ils constatent qu'ils sont toujours dans un lit d'hôpital, mais tous les quatre dans la même chambre (quel que soit

leur sexe). Ils sont maintenant en pleine forme, ni blessés ni malades, et chacun a retrouvé son vrai visage.
C'est au moment où ils constatent que la fenêtre de la chambre est munie de barreaux qu'entrent les quatre blondasses en tenue d'infirmière. Chacune tient une grosse seringue et déclare : « C'est l'heure de la piqûre ! »

Crise 7. EN BIKINI

Cette crise commence de plain-pied dans le délire. Les personnages se trouvent à la clinique Velázquez, où ils sont actuellement les seuls patients. Pour tout personnel, il y a la directrice, une vieille Anglaise qui ressemble comme deux gouttes d'eau à la duchesse de Bath, et quatre infirmières musclées : les sœurs Blondel. Toutes les fenêtres ont des barreaux et la plupart des portes sont verrouillées, notamment celles sur l'extérieur. Par les fenêtres, on aperçoit cependant le paysage : un bois de pins, une plage, une côte rocheuse, la mer... C'est l'île de la première crise, avec la clinique à la place de la bâtisse. (À vous d'improviser les lieux.)
Le régime de la clinique est à base de chips, non seulement la nourriture, mais les médicaments : pilules de concentré de chips, piqûres d'essence de chips, etc. À toute objection des personnages, les infirmières répondent : *c'est bon pour ce que vous avez...* La directrice est sévère et menace de fessée les patients récalcitrants. Pour signer leur bon de sortie, elle attend un certain verdict de la balance (on les pèse régulièrement pour voir s'ils ont pris du poids). Les personnages n'ont que des pyjamas pour tout vêtement, et quand bien même ils arrivent à sortir du bâtiment, ils ne peuvent quitter l'île.

PSVR

Étant entrés en crise et regardant la plage, les personnages ont une vision des blondasses en train de se baigner en bikini.

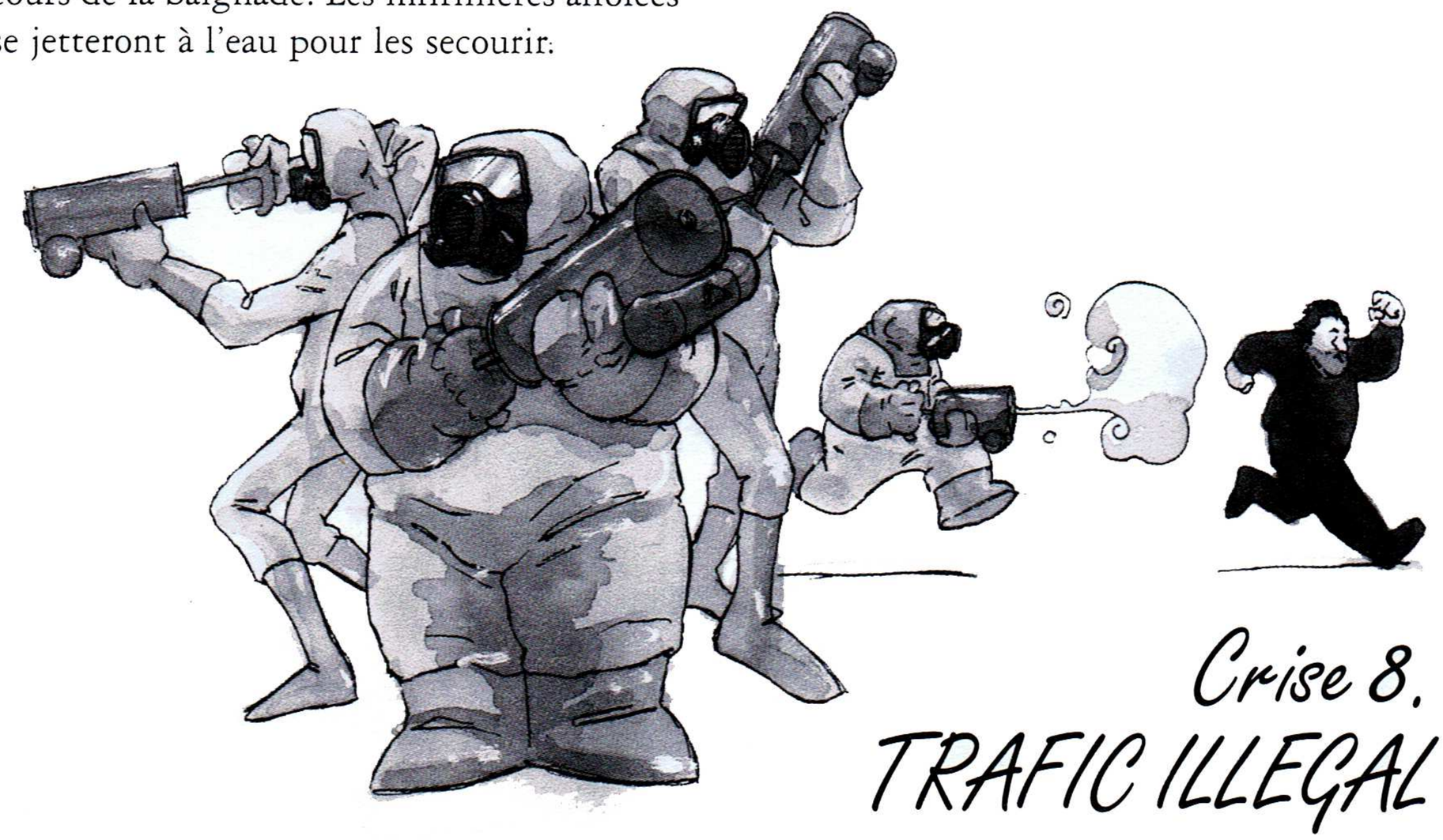
La quête

Les personnages doivent contempler les quatre blondasses, toutes en bikini, patauger dans la mer. Dans ce but, ils peuvent tenter de les « séduire ». Ils se montrent dociles et obéissants, prennent leur médicaments, etc., tout en déclarant avoir envie de prendre un bain de mer. Ils y sont finalement autorisés, sous étroite surveillance. Poursuivant le travail de séduction, ils peuvent demander aux infirmières de se joindre à eux. S'ils sont vraiment très gentils, voire câlins, elles finissent par

accepter et se montrent vêtues de maillots de bain 1900 (descendant jusqu'aux genoux et avec des manches longues). Obtenir des bikinis n'est alors qu'une question d'incrédulité.
Alternativement, ayant obtenu l'autorisation d'aller se baigner, les personnages peuvent tenter de pousser les blondasses à l'eau sans leur consentement, puis incrédire leurs blouses dans le même but. L'épreuve de force est toutefois plus risquée.
Autre possibilité : feindre de se noyer au cours de la baignade. Les infirmières affolées se jetteront à l'eau pour les secourir.

Accomplissement

Étant parvenus à leurs fins, les personnages accomplissent... et se retrouvent dans Paris, normalement vêtus. Ils se tiennent sous un grand panneau publicitaire, le même que celui de la crise 3. Sur l'affiche, une blondasse en bikini se gave de chips Crac-Crac. La date est également la même : on est revenu au lundi 14.



Crise 8. TRAFIC ILLEGAL

C'est au soir du lundi 14 que les personnages ont été victimes du gros colis piégé (crise 3) et sans doute vont-ils redoubler de précautions en rentrant chez eux. Rien de fâcheux ne se produit cependant, tout est tranquille et « normal ». Cela dit, ils vont tôt ou tard finir par s'endormir, même s'ils ne rentrent pas chez eux, préférant aller coucher ailleurs dans la crainte du colis.

Le délire

Les personnages sont réveillés par des applaudissements et constatent qu'ils sont au cinéma, où ils s'étaient apparemment assoupis. Le rideau vient de se refermer sur les dernières images du film. Les personnages sont vêtus comme ils l'ont indiqué au tout début de l'histoire et la salle est bien celle du Pharaon. Ils ne sont pas seuls, d'autres spectateurs regagnent comme eux la sortie. Serait-ce la fin *définitive* des délires ? Hélas... D'étranges policiers fouillent tout le monde dans le hall, des hommes en combinaison grise, portant des masques à gaz et munis de vaporisateurs à piston : c'est la brigade défoliante. Ils cherchent de l'herbe (!) et d'une manière générale tout produit d'origine végétale – strictement illégal.
Le monde où se retrouvent les personnages est le monde réel à une (énorme) exception près : il n'y a plus aucune végétation ni nourriture végétale. La « nourriture » courante et bon marché est d'origine non organique : boulons, vis, tôles, pneus, etc. La viande n'est pas illégale, mais la chaîne des Boucheries Croix Bleue en détient le monopole et vend le moindre steak à un prix exorbitant.
On parle de marché noir où l'on pourrait trouver des pommes de terre, mais la brigade défoliante ne plaisante pas ! Elle multiplie les

descentes, y compris dans les appartements des particuliers. Les personnages devraient rapidement entrer en crise, ne serait-ce que pour incrédire la nourriture métallique et se sustenter. Les PNJ ne semblent pas trop en souffrir, mais eux vont rapidement avoir faim.

PSVR et quête

Entendant parler du marché noir, les personnages ont la certitude que la *réalité* consiste en un paquet de chips : de bonnes chips croustillantes qui leur craquent sous la dent. Ils doivent découvrir un quelconque receleur de chips et se procurer ce produit illégal au nez et à la barbe de la brigade défoliante. Selon leurs démarches, à vous d'improviser ce cauchemar à la *Brazil*.

Accomplissement

Crac-crac ! font les chips sous la dent des personnages... et chacun de se retrouver chez lui, assis dans un fauteuil, un paquet de chips à la main. Son conjoint (ou parent invité) est également là, assis en face de lui, dévorant pareillement des chips. Mais comme il (ou elle) a grossi ! C'est bien le même PNJ, mais devenu obèse et bouffi.

Crise 9. LE CLOWN BLANC

Le monde où viennent de se retrouver les personnages est le monde réel, à la différence que les chips Crac-Crac l'ont envahi (affiches, spots, étals des magasins). Plus encore, les chips ont envahi la vie personnelle des personnages. Il y en a partout chez eux, des centaines de paquets : dans chaque meuble, dans leur lit, sous leur lit, dans la baignoire, etc. Et leurs conjoints (ou parents) ne cessent de s'en empiffrer. Ces derniers se connaissent mutuellement fort bien, organisant sans cesse des *chips-parties* chez l'un ou chez l'autre.

Improvisez un jour ou deux de ce nouvel enfer, jusqu'à ce que les personnages soient à nouveau entrés en crise. C'est alors qu'un conjoint déclare : « Je ne suis encore jamais allé place du Tertre. Si on allait y faire une virée ? » Idée reprise à l'unanimité par les autres conjoints ou parents.

Si les personnages refusent, augmentez l'enfer d'un degré et renouvelez la proposition. Notez que quoique étant en crise, les personnages n'ont toujours pas de PSVR. C'est en vérité place du Tertre qu'ils vont l'avoir. Les joueurs devraient le deviner et finir par accepter l'excursion.

Place du Tertre, tous les peintres peignent des tracteurs. Les personnages doivent avoir l'idée d'incrédire au moins l'une des toiles. Cette dernière s'avère alors être le portrait d'un clown blanc.

PSVR

En découvrant ce portrait, les personnages ont la certitude d'être en *réalité* en train de regarder un vrai clown blanc, en chair et en os, sous les projecteurs d'un cirque.

La quête

L'épilogue est proche et cette dernière quête n'est qu'une formalité. Les personnages vont bientôt apprendre qu'un cirque a monté son chapiteau à l'une des portes de Paris. À eux de s'y rendre, accompagnés de leurs conjoints ou parents. (Pour mettre en scène l'épilogue, il est *impératif* qu'ils soient accompagnés.)

Le cirque est tout petit, le public clairsemé, les artistes maladroits et le spectacle minable. Improvisez des incidents si vous souhaitez étoffer davantage cette dernière crise. Apparaît enfin un auguste tristounet – le seul clown. Il est si peu drôle que le public le siffle. Les personnages doivent se hâter d'incrédire son costume pour en obtenir un clown blanc avant qu'il ne quitte la piste sous les huées...

Accomplissement

Les personnages accomplissent ainsi, puis ont un éblouissement comme s'ils étaient eux-mêmes sous le feu des projecteurs. Pendant quelques secondes, ils ne voient que des silhouettes, tandis que des bravos et des

vivats fusent autour d'eux. La vue leur revenant, ils constatent que le chapiteau a doublé de volume, maintenant somptueusement illuminé et plein à craquer de spectateurs enthousiastes. Sur la piste, un splendide clown blanc est en train d'annoncer :

Ainsi, mesdames et messieurs,
prend fin notre spectacle...

Autour de lui, la plupart des artistes sont réunis pour la parade finale : des indiens coiffés de plumes, quatre grosses femmes blondes en maillot pailleté, un Mexicain sous un large sombrero, une gamine maigrelette avec un violon, et un Chinois en tunique de lamé.

EPILOGUE

Les personnages sont revenus au premier jour, samedi 12 avril. Il est onze heures du soir. Sur le chemin du retour, les conjoints (parents) commentent la soirée :

« Très réussi, ce spectacle ! C'était finalement une bien meilleure idée d'aller au cirque plutôt qu'au cinéma ! Surtout si c'était pour voir *Autant en emporte le vent* !

— Impressionnant, ce numéro équestre avec tous ces indiens, non ?

— Et les quatre sœurs blondes dans leur numéro de contorsionnistes ? On n'aurait jamais cru qu'elles étaient aussi souples !

— Et Rodriguo Rodriguez, le lanceur de poignards ! Et la petite funambule avec son violon !

— Mais le plus étonnant, c'était tout de même le magicien chinois...

— Oh oui ! Impressionnant, son numéro d'hypnose collective !

— Je me demande quel est son truc !

— En tout cas, moi j'y ai cru à son histoire de cacahuètes Pif-Paf ! Avec le voyage en sampan pour le festival mondial de l'arachide à Djibouti ! J'étais en plein dedans ! Comme dans un rêve ! Ah, j'en ris encore !...

— Au fait, quelqu'un veut finir le paquet de chips acheté à l'entracte ? »

Ainsi tout peut-il à peu près s'expliquer, y compris le fait que les personnages aient vécu les mêmes délires. Il reste certes un léger trou de mémoire (*on était pourtant bien d'accord pour aller au cinéma, non ?*) et il est curieux que les conjoints et autres parents aient connu une expérience différente (*d'ailleurs, que font-ils là : ils n'étaient pas censés être à la neige ?*), mais le monde n'en est pas moins, indubitablement, redevenu stable et réel...

...Jusqu'à la prochaine fois. (Imaginez qu'un peu plus loin, à la station de taxi par exemple, les personnages tombent sur quatre vieilles dames se ressemblant comme des sœurs, portant des perruques poudrées et s'exclamant avec l'accent anglais : « Mais qu'est-ce que c'est que ce cirque ? Et nous, on nous oublie ?... » Ou plutôt, non. N'imaginez pas. Cela pourrait vous faire du mal.)

Le Saint-Frusquin

Lorsque survient le délire, les personnages ne se retrouvent souvent qu'avec un équipement limité. Selon la crise, il existe trois possibilités :

- Les personnages conservent leur équipement personnel plus ou moins complet, par exemple leurs vêtements, mais ayant « perdu » leur argent, leurs papiers d'identité, etc.
- Il se retrouvent avec un équipement prévu par le scénario, vêtements et objets destinés à les aider à résoudre le délire.
- Ils se retrouvent équipés et vêtus de façon incongrue sans que leur tenue ait un rapport avec le délire, comme Antoine, Caroline et Bertrand dans l'arène.

Quand la troisième possibilité se présente, on dit en termes de scénario que les personnages se retrouvent vêtus *à la saint-frusquin.* Utiliser les tables suivantes pour déterminer aléatoirement leurs vêtements.

Les tables principales

Chaque joueur tire 1d20 sur chacune des trois tables principales : Pieds, Bas et Hauts. On n'obtient strictement que le vêtement indiqué. Par exemple sur la table des Pieds, *05 chaussures de montagne* : on n'a strictement que les chaussures, pas de chaussettes, on est pieds nus dedans. Sur la table des Bas, *01 pantalon* : on n'a que le pantalon, pas de sous-vêtement, slip ni caleçon. Sur la table des Hauts, *05 veste* : on a une veste sur un torse nu.

Un résultat de 17 à 20 ne donne rien. Autrement dit, on reste nu pour cette partie-là. Si l'on obtient un résultat de 17 à 20 sur les trois tables, on est *tout nu.*

Sur la table des Bas, les vêtements suivis d'un astérisque comptent également pour un Haut (imperméable, robe, etc.) Quand un tel vêtement est obtenu, on ne tire pas ensuite sur la table des Hauts.

Noter que vêtements féminins et masculins sont mélangés, un homme peut obtenir un vêtement de femme et inversement.

Incrédulité

Incrédire un vêtement du saint-frusquin est en principe de difficulté 0, intensité 1. Si le jet réussit, le personnage tire à nouveau sur la table considérée. Il peut obtenir pire, mieux ou rien. Quel qu'il soit, le résultat est définitif. Se rappeler par ailleurs qu'on ne peut incrédire une absence, en l'occurrence un résultat de « nu » (17 à 20).

La table des accessoires

Chaque joueur peut également tirer 1d20 sur la table des accessoires. C'est sur cette table que Caroline obtient un loup et Bertrand une couronne des rois.

Couleurs et matières

Pour chaque vêtement tiré, le meneur de jeu peut déterminer aléatoirement une couleur et une matière lorsque le cas s'y prête. En ce qui concerne les matières, recommencer le tirage si le résultat obtenu est par trop impossible.

Toutes ces tables ne sont qu'indicatives : le meneur de jeu peut toujours les réarranger à sa manière tout en en conservant le principe.

Pieds

01 mocassins
02 tennis
03 bottes de caoutchouc
04 espadrilles
05 chaussures de montagne
06 charentaises
07 cuissardes
08 mules
09 tongues
10 talons aiguilles
11 sabots
12 grosses chaussettes
13 socquettes
14 chaussons de bébé
15 palmes
16 patins à glace

Hauts

01 chemise
02 tee-shirt
03 corsage
04 pull-over
05 veste
06 haut de pyjamas
07 maillot de corps
08 gilet
09 châle
10 tablier de bonne
11 corset
12 soutien-gorge
13 camisole de force
14 cotte de mailles
15 gilet de sauvetage
16 sac poubelle

Couleurs

01 rouge foncé
02 rouge clair
03 bleu foncé
04 bleu clair
05 jaune foncé
06 jaune clair
07 violet
08 mauve
09 pourpre
10 vert foncé
11 vert clair
12 orange
14 rose
14 blanc
15 gris
16 noir
17 brun
18 beige
19 kaki
20 doré

Bas

01 pantalon
02 bermudas
03 imperméable*
04 culottes de cheval
05 robe*
06 bas de pyjamas
07 caleçon moulant (cycliste)
08 peignoir*
09 mini-jupe
10 peau d'ours*
11 maillot de bain une pièce*
12 paréo
13 slip
14 porte-jarretelles & bas
15 tutu
16 couche-culotte

Accessoires

01 bavoir
02 pansement
03 canotier
04 foulard
05 moufles
06 béret
07 bonnet
08 loup
09 chapeau à voilette
10 nœud papillon
11 cravate
12 lunettes de soleil
13 monocle
14 boa de plumes
15 couronne des rois
16 bouée
17 fausse moustache
18 perruque
19 ongles vernis
20 tatouage

Matières

01 coton
02 toile de jean
03 drap de laine
04 velours lisse
05 velours côtelé
06 satin
07 soie
08 laine tricotée
09 tissu éponge
10 dentelle
11 jute
12 chanvre
13 fourrure
14 cuir
15 toile cirée
16 nylon
17 latex
18 vinyle
19 paille tressée
20 papier kraft

Mystère de Fou

Nom ....
Profession ....
Âge ..... Taille ..... ( ) .....
Poids ..... +dom ....
Description ....
....
....
Mot de Démence ....
Tendance ....
Total d'Accomplissement ....
Niveau ....
....
....
....

CHARISME

Éloquence	.....
Séduction	.....
Théâtre (0)	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

CONSTITUTION

Course	.....
Natation	.....
Plongée (0)	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

PERCEPTION

Vigilance	.....
Pistolet	.....
Fusil	.....
Piloter auto (0)	.....
Piloter moto (0)	.....
Secourisme (0)	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

AGILITÉ

Combat	.....
Escalade	.....
Saut	.....
Discrétion	.....
Équitation (0)	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

Entendement

Culture générale	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

Compétences Démentielles

.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

Génération

ÉQUIPEMENT

CHOCS profonds .....
CHOCS schizo .....
CHOCS parano .....
CRISE .....
DOULEUR .....

AGILITÉ
PERCEPTION
CONSTITUTION
CHARISME
Entendement
SENSITIF
INTELLECT
VOLONTÉ

FEUILLE PARANO

FEUILLE PARANO

Mystère de Fou

Hystoire de Fou

FEUILLE SCHIZO

Nom ..... Profession ..... Âge .....

Taille..... Poids..... Description .....

CHARISME Éloquence ..... Séduction ..... Théâtre (0) .....

Fusil ..... Piloter auto (0) ..... Piloter moto (0) .....

Entendement Culture générale ..... Secourisme (0) .....

Génération ..... Niveau ..... Total d'Accomplissement .....

PERCEPTION Vigilance ..... Pistolet .....

Équitation (0) .....

Tendance .....

ÉQUIPEMENT

VOLONTÉ

INTELLECT

SENSITIF

Entendement

CHARISME

CONSTITUTION

PERCEPTION

AGILITÉ

DOULEUR .....

CRISE .....

CHOCS paranos .....

CHOCS schizo .....

CHOCS profonds .....

CONSTITUTION Course .....

Natation ..... Plongée (0) .....

Combat ..... Escalade ..... Saut ..... Discrétion .....

.....

AGILITÉ

Comp. Démentielles .....

.....

.....

.....

Mot de Démence .....

Hystoire de Fou

Mystoire de Fou

VOLONTÉ

INTELLECT

SENSITIF

Entendement

CHARISME

CONSTITUTION

PERCEPTION

AGILITÉ

DOULEUR .....

CRISE .....

CHOCS parano .....

CHOCS schizo .....

CHOCS profonds .....

ÉQUIPEMENT

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nom .....

Profession .....

Âge ..... Taille ..... ( )

Poids ..... +dom .....

Description .....

.....

.....

.....

Mot de Démence .....

Tendance .....

Total d'Accomplissement .....

Niveau .....

CHARISME

Éloquence .....

Séduction .....

Théâtre (0) .....

....

....

....

CONSTITUTION

Course .....

Natation .....

Plongée (0) .....

....

....

....

PERCEPTION

Vigilance .....

Pistolet .....

Fusil .....

Piloter auto (0) .....

Piloter moto (0) .....

Secourisme (0) .....

....

....

....

AGILITÉ

Combat .....

Escalade .....

Saut .....

Discrétion .....

Équitation (0) .....

....

....

....

Entendement

Culture générale .....

....

....

....

....

....

Compétences Démentielles

....

....

....

....

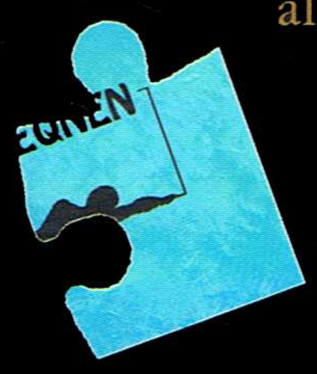
....

Génération

Hystoire de Fou

Hystoire de Fou est un jeu de rôle fantastique contemporain, situé dans le monde réel, c'est-à-dire celui des joueurs, où des personnages dotés d'un background tout aussi « réaliste » sont tout à coup confrontés à l'inexplicable. La réalité se dérobe à eux et ils se retrouvent plongés dans le délire, comme s'ils vivaient un rêve éveillés, sans comprendre pourquoi ni comment. Les vérités acquises s'effondrent comme des châteaux de cartes, l'impossible devient vrai, les objets s'animent, rien n'est plus ce qu'il devrait être. Et le rêve tourne au cauchemar.

Or s'agit-il d'un rêve ? Même en se pinçant très fort, pas moyen de s'en réveiller, ou du moins, pas si facilement que cela. Retrouver la normalité des choses va cependant être le seul but *sensé* des personnages, mettre fin au délire, rentrer à la maison ! Cela fait, restera à s'assurer que le monde retrouvé est bien le monde réel. Et si la crise n'était pas terminée ? Et si le délire n'avait fait que se modifier, adoptant momentanément une forme si anodine qu'il se confond subtilement avec la réalité ? Et si, jetant les masques, tout allait brusquement recommencer ?



NESTIVEQNEN Éditions

Prix : 199 Frs.
ISBN 2-910899-03-9