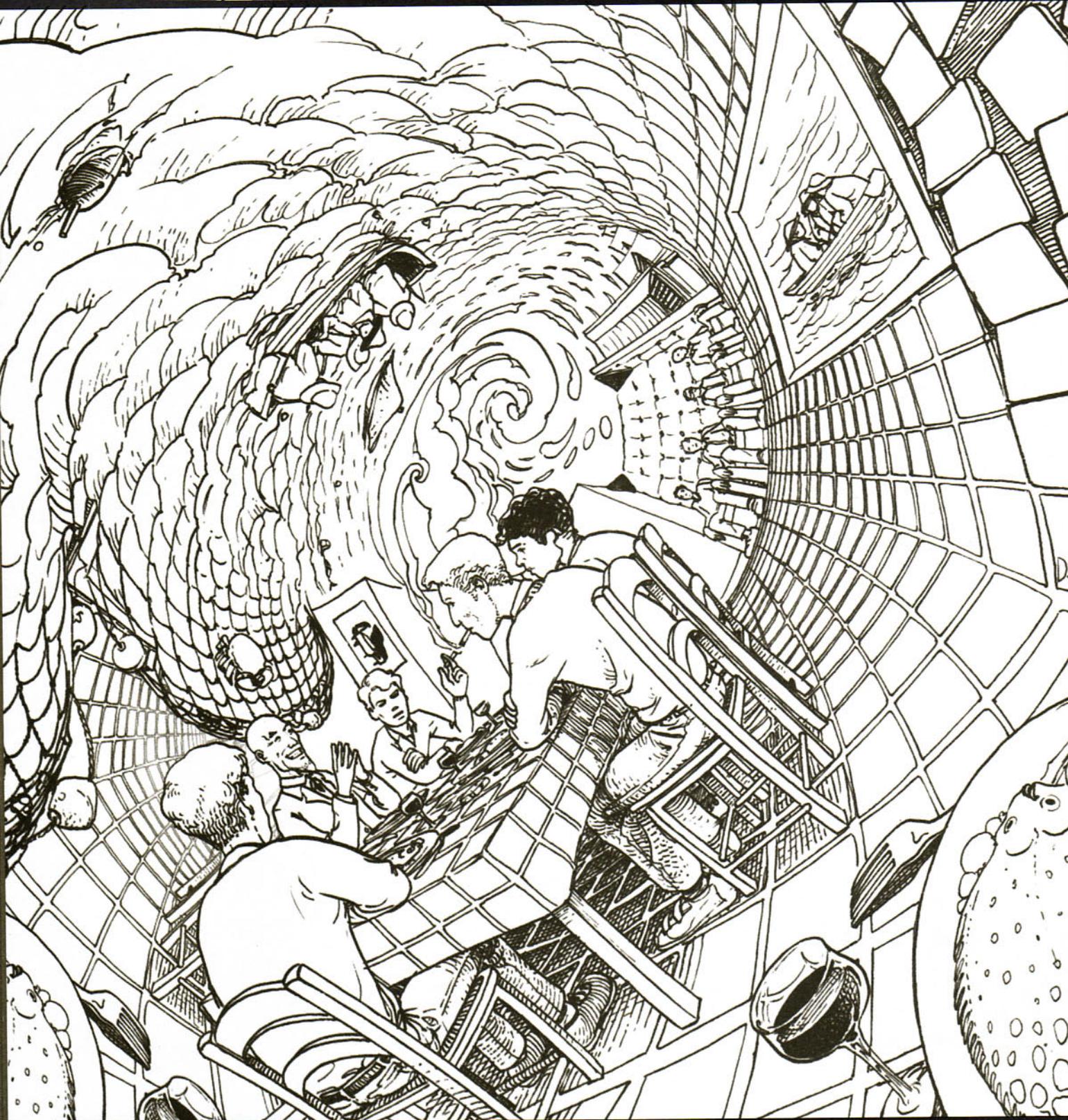


texte :
denis gersaud
illustration :
david cochard
plan :
denis gersaud



Poisson



d'avril!

Pour l'histoire de fou

MOYEN



Ce scénario

est prévu pour trois

à cinq personnages

sans expérience.

Une certaine

connaissance

du répertoire

classique

peut être utile...

Le MJ sera

éventuellement

appelé à improviser

certaines

situations.

Distribution des rôles

Les personnages des joueurs sont tous des musiciens professionnels, et plus précisément, les quatre membres d'un quatuor à cordes classique : deux violons, un alto et un violoncelle. Ils peuvent être indifféremment homme ou femme et sont relativement jeunes (dans les trente ans). Ils résident actuellement dans une grande ville (au choix du meneur de jeu), point de départ de cette histoire.

Si les joueurs ne sont que trois, diminuer le quatuor pour en faire un trio (un seul violon, alto et violoncelle). Inversement s'ils sont cinq, en faire un quintette en rajoutant un alto.

Laissez chacun choisir son instrument, puis demandez aux joueurs de trouver un nom pour leur quatuor.

Le quatuor des PJ n'est qu'au début de sa carrière et n'a pas encore d'impresario. Plus précisément, c'est l'un des membres qui se charge actuellement des affaires du groupe. Or ce personnage vient d'être contacté par un agent professionnel, un certain Elmer Crackenbaum, qui se propose de prendre en charge leurs intérêts.

Pour discuter de leur éventuelle collaboration, Elmer Crackenbaum a invité les PJ au restaurant – un déjeuner d'affaires, donc. Le restaurant s'appelle *le Calamar*, spécialisé dans les poissons et les fruits de mer. Le déjeuner a lieu un mercredi 1er avril. Il est environ quinze heures.

« Le Calamar »

Le Calamar est un petit restaurant, une dizaine de tables, décoré de façon typique : filets de pêche au plafond avec coquillages et boules de verre, trophées de poissons naturalisés, photos et posters ayant trait à la pêche, aquariums pour les crustacés vivants, etc. Les personnages sont attablés dans un renfoncement, Elmer Crackenbaum parmi eux. Un haut-parleur diffuse de la musique classique en sourdine. L'un des murs du renfoncement est orné d'un poster montrant des pêcheurs à la ligne dans une barque sur un étang. (N'omettez pas de décrire ce détail qui préfigure l'accomplissement final, mais sans trop insister. Noyez le poisson.)

Le repas touche à sa fin. Le serveur vient d'emporter les reliefs de la sole à la Schubert que viennent de déguster les personnages. Tous ont pris le même plat, y compris Elmer Crackenbaum. Lors, après quelques commentaires sur l'excellence du chef – la sole était effectivement délicieuse –, l'impresario en vient aux faits.

Elmer Crackenbaum

C'est un homme d'une cinquantaine d'années, 1,80 m environ, mince, le cheveu rare mais les sourcils épais et broussailleux. Il porte une petite barbiçhette, noire, pointue, au bout du menton. Le reste du visage est rasé, y compris la moustache. Ses manières sont affables et cultivées. Il connaît son métier.

Elmer Crackenbaum envisage pour le quatuor une grande tournée à travers la France, conclue par l'enregistrement d'un double album. En tant qu'agent, le pourcentage qu'il demande paraît normal au personnage jusqu'à présent chargé des affaires du groupe. Déclarez cela sans demander de jet de dé. En d'autres termes, les musiciens auraient tort de ne pas accepter ce tournant dans leur carrière.

« Vous avez quelque chose du quatuor Catimini, déclare Elmer, dont je fus autrefois l'impresario, mais je suis sûr que vous pouvez les surpasser. »

Quoique professionnels, les personnages n'ont jamais entendu parler de ce quatuor (et pour cause, la crise a déjà commencé à leur insu !). Ils peuvent s'en étonner. À quoi Elmer répond : « Ce n'est pas jeune, en effet. Mais allons chez moi : je vous ferai écouter un de leurs enregistrements dans mon auditorium... »

L'auditorium d'Elmer Crackenbaum est une pièce de son appartement spécialement aménagée : pas de fenêtre, murs capitonnés pour l'acoustique, fauteuils confortables, matériel audio sophistiqué. Elmer fait s'installer les personnages et s'affaire sur ses appareils. « Écoutez bien, dit-il, et n'épargnez pas vos critiques... »

Montent alors les premières notes de la célèbre *Truite* de Schubert. La musique a une présence saisissante, probablement due à l'excellence des appareils. Les personnages commencent à se laisser bercer, lorsque, soudainement, le son est coupé... Simultanément, les lumières s'éteignent, plongeant la pièce dans l'obscurité totale. Avec une sensation de vertige, les personnages ont l'impression d'être aspirés dans un trou noir...

Alternative

Si les personnages refusent le contrat d'Elmer Crackenbaum ou d'aller dans son auditorium, ils n'entendront pas moins jouer la *Truite* par le quatuor Catimini : à la radio, à la télé, ou provenant d'un appartement voisin. A vous d'improviser. Le morceau leur trottera dans la tête, agaçant, jusqu'à l'heure du coucher. Lors, s'étant endormis, ils se réveilleront de la même façon au seuil de la première crise.

Histoire de fou

CRISE 1

Andante appassionato

Les personnages se retrouvent à bord d'une petite barque dérivant sur un étang brumeux, tous équipés en pêcheurs : cirés, cuissards de caoutchouc, pantalons de toile imperméabilisée, gros pull-overs. Ils tiennent en main des cannes à pêche en bambou, longues de trois mètres, pour la pêche au coup. À travers la brume, c'est tout juste s'ils distinguent leurs flotteurs à quelque distance de la barque. Tout est calme et silencieux. Dans le fond de la barque se trouve un matériel « normal » de pêche : paniers, nasses, épuisettes, lignes, flotteurs, hameçons, etc., ainsi qu'une paire de rames. Les PJ n'ont strictement rien d'autre : ni argent, ni papiers, ni aucun objet personnel.

Comme toujours en pareil cas dans *Histoire de fou*, les personnages ont la certitude de rêver, et simultanément, la certitude contraire et paradoxale d'être bien réveillés. C'est à ce moment que chacun peut découvrir son mot de démente, lui trottant inlassablement dans la tête.

Puis un chant perce la brume : des voix de femmes, profondes, d'une sensualité à donner le frisson. Les paroles s'en détachent distinctement, de même que la mélodie : elles chantent la *Truite* de Schubert.

Un plouf retentit non loin de la barque : une créature a jailli hors de l'eau pour y replonger aussitôt. Malgré la brièveté de l'instant, les personnages ont pu apercevoir un corps de femme doté d'une indéniable queue de poisson.

Une sirène ? Quel que soit le paradoxe du rêve tout éveillé, une chose devient alors sûre : en aucun cas ceci ne peut être la réalité ! Et au même moment (juste avant que les personnages ne se bouchent éventuellement les oreilles), chacun croit entendre, non pas la *Truite*, mais *Plaisir d'amour* – la célèbre romance de Martini – chantée par un duo de femmes accompagnées au piano. Cela dure un temps impalpable,

puis la *Truite* reprend le dessus. En termes de jeu, les personnages viennent d'avoir la PSVR.

La PSVR

Pour accomplir, les personnages doivent entendre *Plaisir d'amour* chanté par deux voix de femmes avec un accompagnement de piano. Ils doivent être strictement auditeurs. S'il y a des femmes dans le groupe, elles ne peuvent pas chanter elles-mêmes, sous peine de demeurer quant à elles dans la crise. Même chose si un des PJ voulait tenir le rôle du pianiste.

L'étang

La crise se déroule en huis clos. Géographiquement, il se compose d'un étang sans limite pourvu d'une petite île. Au début la barque se trouve au sud de l'île, dérivant vers cette dernière (vers le nord). Si les PJ voulaient ramer dans une autre direction, ils ne finiraient pas moins par tomber sur elle. Plus encore, ayant découvert l'île, s'ils voulaient la quitter pour trouver la terre ferme, ils finiraient par retomber dessus quelle que soit la direction prise, comme si l'étang était, de quelque inconcevable façon, replié sur lui-même. Par ailleurs, le temps restera brumeux tout au long de la crise, limitant la vision à quelques dizaines de mètres.

L'île

L'île fait environ cent mètres de diamètre. Sa côte est constituée d'un talus abrupt plongeant dans l'étang d'une hauteur de deux mètres, à l'exception de deux endroits : une plage au sud-ouest (sirènes) et une seconde au nord-est (ponton). Intérieurement, le relief monte graduellement vers le centre, point occupé par une petite maison. Deux sentiers partent de la maison, l'un vers la plage aux sirènes, l'autre vers la plage au ponton. Quel que soit le point où l'on aborde, la maison n'est pas visible (quoique dominant l'île à 50 m de la côte) à cause de la brume. Le reste de l'île est une lande d'herbes et de buissons, avec çà et là quelques saules.

Les sirènes

Une colonie d'une vingtaine de sirènes hante les abords de l'île au sud-ouest, se reposant le plus souvent sur la plage située à cet endroit. Ce sont des sirènes traditionnelles : corps de femme et queue de poisson. Elles chantent en faisant de grands gestes, pour attirer les hommes et les dévorer. Elles peuvent vivre indifféremment sous l'eau et hors de l'eau. Très agiles dans cet élément, elles sont évidemment gauches sur la terre, où elles se déplacent en rampant à demi. Elles sont agressives, mais sans pouvoir « attaquer » véritablement. Elles attendent que leurs victimes soient tout près d'elles pour les déchirer à coups de griffes et de dents.

En termes de règles, leur chant n'a aucun pouvoir spécial. Il n'attire pas irrésistiblement les personnages. Que ceux-ci se bouchent ou non les oreilles n'a donc aucune importance. De même, un personnage ne sera attaqué par les sirènes que s'il commet (volontairement) l'imprudence de s'en approcher de trop près.

Créatures impossibles, les sirènes peuvent être incroyables, mais à une difficulté et une intensité énormes. En d'autres termes, le but n'est pas de les croire.

La maison

C'est une maisonnette de pierre, comprenant cave, rez-de-chaussée et un étage sous comble, l'apparence d'un petit

pavillon de banlieue. Intérieurement, le mobilier et la décoration sont à l'avenant. (La liste exhaustive de tout ce que contient cette maison apparemment « normale » prendrait trop de place : à vous d'improviser.) Les portes ont des serrures mais aucune n'est fermée à clé. La maison possède l'électricité, sans qu'on puisse en comprendre la source.

1. Hall d'entrée. Tout au fond, un escalier de bois mène à l'étage. Sous l'escalier, une porte donne sur un escalier cimenté qui descend à la cave.

2. Salle de séjour. Table, chaises, buffet, etc. Contre le mur ouest se trouve un piano droit. C'est là que joue Boris Paterson. Une grande photo sous verre est accrochée au-dessus du piano, montrant le portrait d'Elmer Crackenbaum.

3. Chambre de Paterson. Sale et mal tenue, lit en désordre, etc.

4. Chambre du savant. Propre, lit bien fait. Aucun renseignement ni objet utile à y glaner toutefois.

5. Salle de bain. Lavabo, douche, et WC ; eau chaude et eau froide. Aucune trace d'humidité, comme si on ne l'utilisait jamais.

6. Cuisine. Placards à vaisselle, batterie de cuisine, réchaud à gaz, réfrigérateur, table et tabourets. Propre et bien rangée, sans signe récent d'utilisation. Dans un placard se trouvent un paquet de farine et une bouteille d'huile (seules provisions). Hormis les glaçons, le réfrigérateur est vide. La porte du fond donne à l'extérieur, sur le sentier qui mène au ponton.

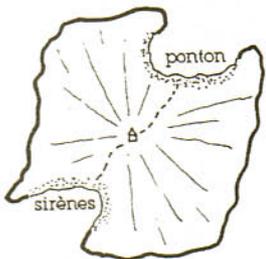
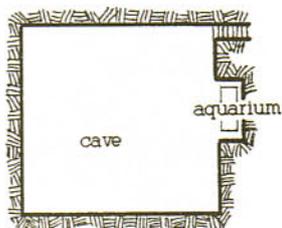
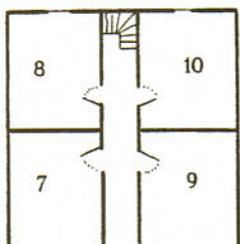
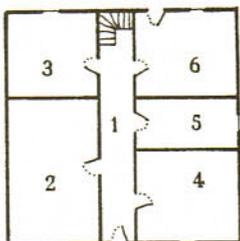
7-10. Chambres d'amis. Propres, sans signe récent d'utilisation.

La cave

La cave est aménagée en laboratoire, dans la tradition classique d'antre de savant fou : tubulures, fils électriques, appareils clignotants, cadrans, manettes, leviers, cornues, tubes à essai, etc., occupant étagères, tables et paillasses. Deux choses retiennent particulièrement l'attention : une espèce de fauteuil de coiffeur avec un casque sèche-cheveux, d'où partent moult fils et câbles, et un grand aquarium fermé contenant une sirène vivante. À demi immergée, la sirène a l'air abattu, un doigt enfoncé dans chaque oreille. Il faut dire que l'on entend très bien la musique que le pianiste joue à l'étage au-dessus, relayée dans la cave par des haut-parleurs. L'aquarium, entièrement clos, a des vitres blindées. Le dessus, formant couvercle, est percé de trous comme un hygiaphone pour laisser passer l'air et le son. Un système de serrure permet de l'ouvrir, serrure commandée par un code (comme une entrée d'immeuble). En termes de jeu, seul le bon code permet d'ouvrir l'aquarium, autrement inviolable.

Incrédit, l'aquarium change d'aspect : ses parois deviennent en acier avec des hublots (comme un sous-marin). Incrédite, la commande de la serrure devient plus compliquée : apparaissent des touches supplémentaires. Les deux sont de difficulté -4, intensité 4.

La maison



Le fauteuil de coiffeur, pourvu de sangles pour immobiliser le patient, est l'appareillage du rayon U (voir ci-après). Il n'est pas opérationnel dans cette crise (pas encore au point), mais on le retrouvera dans la crise 3. Incrédit (-4, intensité 4), il devient un fauteuil de dentiste. Cela dit, d'une manière générale, aucune compétence ne permet de comprendre les recherches du savant.

Boris Paterson

Pianiste américain (dont les PJ n'ont toutefois jamais entendu parler), c'est un jeune homme de trente ans, 1,75 m, blond, les yeux bleus. Sale, les joues dévorées de barbe, les yeux bouffis, la lèvre pendante, il est visiblement dans la débîne. Il est vêtu d'un habit de concert (queue de pie et chemise à jabot), mais fripé, maculé, tirebouchonné comme s'il couchait avec depuis des semaines. Assis au piano, il reprend inlassablement la *Lettre à Élise* de Beethoven, en commettant toujours la même fausse note au même endroit. En termes de scénario, ce personnage est monté en boucle, comme l'étang. Il ne fait rien d'autre que répéter ses fausses notes pendant des heures, avec des signes de dépression grandissants. Dans un premier temps, les PJ ne pourront tirer de lui que trois choses :

— Il a été engagé par le professeur Crackenbaum pour venir jouer chez lui. Un contrat très alléchant (mais dont il a oublié les clauses de même que la durée de son séjour ici).

— Le portrait au-dessus du piano est bien celui du professeur Crackenbaum : un savant génial ! Le professeur est actuellement absent de la maison... (Paterson n'en dit pas plus à ce stade.)

— Il admet que ses nerfs ont craqué, ajoutant que du phosphore lui redonnerait certainement des forces. « Le poisson est plein de phosphore, dit-il, mais on ne me donne jamais de poisson ! Toujours du poulet. »

La quête

Simple dans son libellé, la quête n'est pas forcément facile à résoudre. Il faut libérer la sirène de l'aquarium. Reconnaisantes, elle et l'une de ses sœurs accepteront de chanter *Plaisir d'amour* tandis que Boris Paterson les accompagnera au piano.

Les PJ peuvent facilement aborder à l'île, à l'une ou l'autre plage. S'ils s'en éloignent à cause du chant des sirènes, ils y reviendront de toute façon. (Laissez-les croire éventuellement qu'il y a plusieurs îles à sirènes.) Les portes de la maison n'étant pas verrouillées, les PJ peuvent y entrer sans problème. Quoi qu'ils fassent (fouiller la maison de fond en comble), Boris Paterson ne s'intéressera pas à eux, se contentant de martyriser inlassablement la *Lettre à Élise*.

Dans un premier temps, il faut tirer le pianiste de sa déprime, d'une part pour en savoir plus sur la situation, d'autre part pour obtenir sa collaboration. Il pourrait éventuellement jouer *Plaisir d'amour* dans l'état

où il est, mais en commettant des fausses notes, ce qui ne serait donc pas satisfaisant. Le début de la solution est donnée par le pianiste lui-même : du poisson. Pour cela, les PJ doivent retourner à la pêche.

Chaque pêcheur peut effectuer un jet de Pêche (PERCEPTION, base 50%) à zéro toutes les dix minutes environ : une réussite indique une touche. Le pêcheur sent une présence frétilante au bout de sa ligne, mais – consternation ! – il ne sort de l'eau qu'un détrit (boîte de conserve, vieux soulier, etc.) Qu'il songe alors à l'incrédible (-1, intensité 1), et apparaît une véritable truite.

Pour corser la partie de pêche, les sirènes peuvent venir rôder autour de la barque, mais sans causer de dommages aux PJ tant qu'ils ne sont pas eux-mêmes imprudents.

Le rayon U

Ayant obtenu une truite, les PJ doivent la faire frire dans la cuisine de la maison et la servir au pianiste, qui sortira passagèrement de sa déprime. On peut alors obtenir de lui les renseignements suivants. Elmer Crackenbaum – savant génial – recherche la formule du rayon U, qui permet une modification physique instantanée. Il veut l'utiliser sur lui-même pour se faire une tête deux fois plus grosse, pour être deux fois plus intelligent et devenir maître du monde. L'une des sirènes lui aurait révélé qu'elles possèdent un miroir magique qui leur permet de se métamorphoser de sirène en truite et inversement. Elmer Crackenbaum pense que ce prétendu miroir magique est en réalité un artefact issu d'un vaisseau spatial extraterrestre qui s'est autrefois abîmé dans l'étang, et qu'il réfracte la lumière en rayon U. Il veut l'étudier pour en découvrir la formule. Il a capturé Élise – les PJ apprennent au passage que tel est le nom de la sirène de l'aquarium – pour qu'elle lui révèle la localisation exacte de l'artefact ; mais la sirène n'a rien voulu lui dire. Boris Paterson pense qu'Elmer la torture pour lui arracher son secret, mais n'a pas la moindre idée de ce qu'il lui fait.

Elmer Crackenbaum est actuellement parti en ville à bord de son canot automobile pour acheter des provisions avec Albert, son garde du corps, et ne devrait pas tarder à revenir. Quand il revient, on entend de loin la pétarade du moteur de son canot. Il aborde au ponton de la plage nord-est.

Cela dit, l'effet du phosphore est de courte durée et le pianiste retourne bientôt à son triste courrier. Une seconde truite n'apporterait rien de plus à ce stade. En termes de scénario, Boris Paterson n'a rien de plus à révéler. Les PJ, toutefois, ne sont pas censés le savoir : le cas échéant, laissez-les retourner inutilement à la pêche.

La torture

Si c'est déjà une torture d'entendre la *Lettre à Élise* jouée des heures durant, imaginez la même chose avec la même

fausse note répétée systématiquement au même endroit. De fait, c'est bien ainsi que le cruel savant fou torture la pauvre destinataire. C'est la seule raison pour laquelle il a engagé le pianiste, tortionnaire involontaire, et pourquoi la sirène se bouche les oreilles avec ses doigts.

Les PJ ne pourront s'entretenir avec Élise, la sirène, que s'ils font cesser son supplice. Deux moyens pour cela : neutraliser le micro ou neutraliser le pianiste lui-même. Le micro est en vérité le portrait du savant accroché au-dessus du piano. Les PJ peuvent le briser, empiriquement, ou commencer par l'incrédible (-2, intensité 2), ce qui révélera sa vraie nature de micro. Les haut-parleurs – au nombre de quatre – sont pareillement « dissimulés » sous des bonbonnes d'acide réparties dans le labo (même incrédulité pour chaque bonbonne). Le tout fonctionne sans fil. Briser le micro neutralise l'ensemble du système. Inversement, le son continuera de parvenir à la cave tant qu'il restera au moins un haut-parleur. Attention ! il y a également des vraies bonbonnes d'acide sur les paillasses. (A vous d'en improviser les dégâts au cas où l'une d'elles serait brisée par erreur.)

Agressé, Boris Paterson se défendra. Il est encore vigoureux malgré sa dépression. Cela dit, s'en prendre à lui n'est pas une bonne idée. Vexé d'avoir été malmené, il refusera toute collaboration ultérieure avec les PJ, qui n'auront plus qu'à invoquer les vapes pour quitter (et recommencer) le délire.

Élise

Soulagée, la sirène promet, si on la libère, qu'elle-même et une de ses sœurs chanteront *Plaisir d'amour* pour les personnages et qu'aucune d'elles ne leur fera de mal. Toutes connaissent évidemment cette chanson, une de leurs préférées.

Le problème est le code de la serrure, seul moyen d'ouvrir l'aquarium. Elmer Crackenbaum le conserve dans un carnet qu'il porte toujours sur lui, et le vérifie avant d'ouvrir l'aquarium pour donner à manger à Élise des choses qu'elle déteste mais dont elle doit se contenter : des bonbons à la menthe. « Normalement, ajoute-t-elle, nous nous nourrissons de chansons, d'eau fraîche et d'amour.

— Vous ne dévorez donc pas les hommes ? peut s'étonner un personnage.

— Eh bien oui, nous avons l'amour vorace... Mais ne vous inquiétez pas : nous savons tenir nos promesses. Il ne vous sera fait aucun mal si vous me libérez. » C'est alors qu'on peut entendre une lointaine pétarade qui se rapproche de l'île.

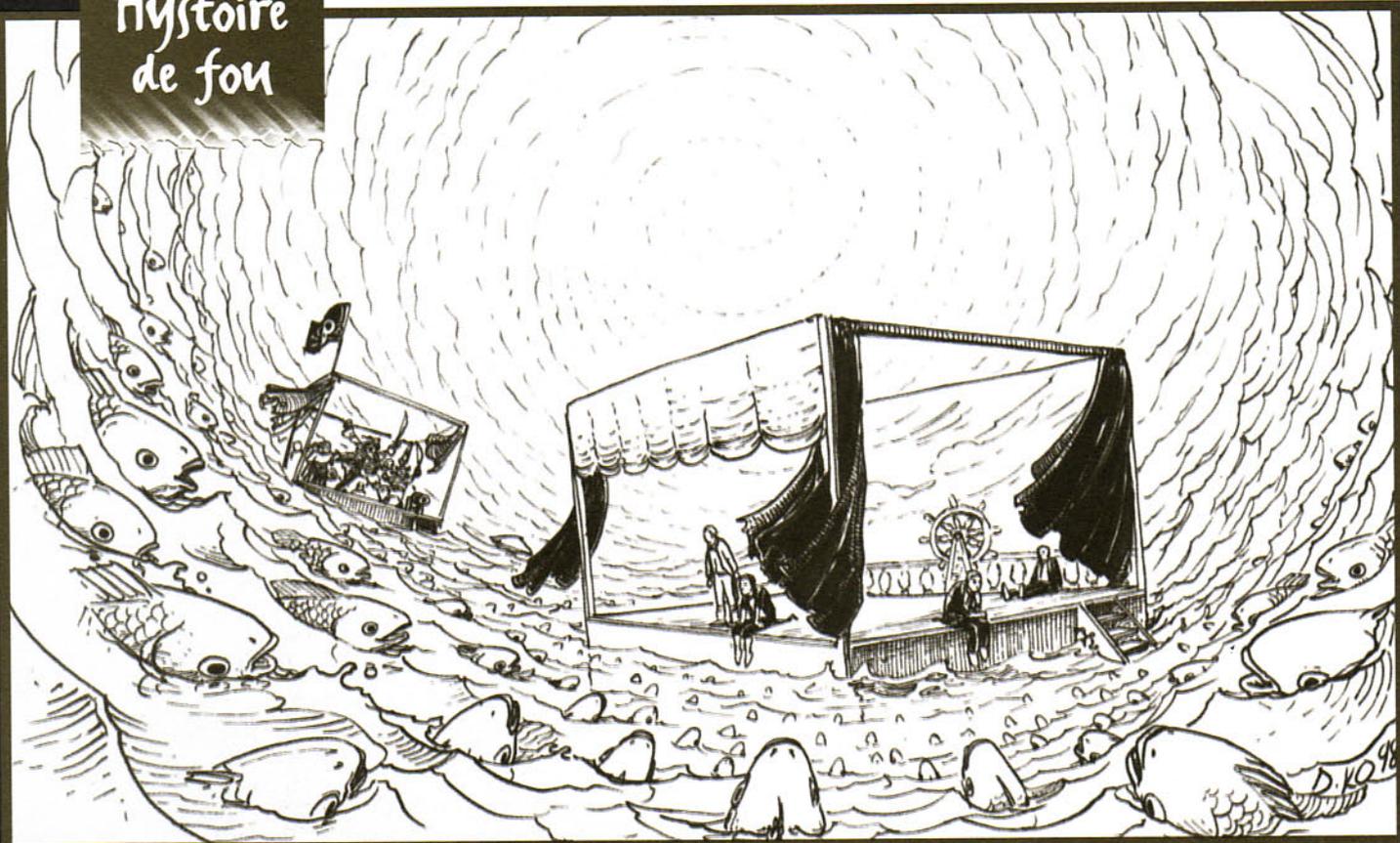
L'embuscade

L'avant-dernier acte consiste à neutraliser le savant et son garde du corps pour s'emparer du carnet qui renferme le code. A vous d'improviser la rencontre selon les idées d'embuscade ou d'affrontement

Sirène

Combat 13/ Vigilance 11/
Natation 18
Dommages griffes et crocs,
A*1
Résistance 13
Incrédulité -5
Intensité 5
Résultat truite ordinaire

Hystoire de fou



direct émises par les personnages. Le savant n'est pas armé. Albert – un colosse de 1,90 m – possède un revolver et sait se battre avec ses poings.

Neutralisé, le savant niera évidemment être l'impresario, quoiqu'il en soit le sosie et porte le même nom. Il est vêtu d'une blouse blanche avec des stylo billes plein les poches. Son discours est par ailleurs incohérent, il est réellement « fou ». (Si vous ne voyez pas bien comment jouer son rôle après la rencontre, le plus simple est qu'il n'y survive pas. Cela ne l'empêchera pas de reparaitre dans les autres crises.)

Des armes

Les deux rames de la barque peuvent être utilisées pour frapper. Elles causent un dommage B. Incrédites (-1, intensité 1), elles deviennent des cannes à pêche. Inversement, les quatre cannes à pêche peuvent devenir des rames (même incréduité).

Tout élément de la batterie de cuisine possédant un manche (poêle, casserole) devient une masse d'armes, dommage C (incrédulité -1, intensité 1). Le cas échéant, et si les PJ sont dans un réel besoin, à vous d'improviser d'autres possibilités.

L'accomplissement

Élise tiendra sa promesse. Les sirènes ne seront pas agressives, et Charlotte, une de ses sœurs, acceptera de former le duo avec elle. Toutefois, les sirènes répugnant à rester longtemps hors de l'eau, il faudra transporter le piano sur la plage (ce détail est important pour la dernière crise). Lors,

moyennant quelques truites pour galvaniser le pianiste, il ne restera plus qu'à se laisser bercer d'une suave musique, et accomplir...

... Pour se retrouver dans les coulisses d'un petit théâtre, à quelques pas de la scène nimbée de la lumière colorée des projecteurs. Deux femmes sont en train d'y chanter *Plaisir d'amour*, accompagnées par un homme en habit, au clavier d'un grand piano à queue. Vêtues de longues robes blanches, les chanteuses ressemblent trait pour trait à Élise et Charlotte ; et le pianiste est le sosie parfait de Boris Paterson.

Les PJ sont eux-mêmes en habit, leurs instruments à la main. Près d'eux des machinistes vaquent à leurs occupations. Elmer Crackenbaum est également là, en costume de tweed. « Alors ? interroge-t-il. Pas trop le trac ? C'est à vous dans quelques instants... »

Saint-Gardon

On est au soir du jeudi 30 avril, dans la salle des fêtes d'une petite localité nommée Saint-Gardon. (À vous de localiser cet endroit quelque part en France, l'essentiel étant qu'il soit très éloigné de la ville de départ.) C'est le gala annuel de l'Amicale des Pêcheurs Gardonnais. Le quatuor des PJ va s'y produire, concert faisant partie de la grande tournée organisée par Elmer Crackenbaum, qui est effectivement leur impresario depuis le début du mois. Les deux chanteuses se nomment Élise et Charlotte Dulac, un duo local amateur ; et leur accompagnateur est effectivement Boris Paterson. Le célèbre virtuose passe

en solo en seconde partie du concert (après les PJ) et a complaisamment accepté d'accompagner les débutantes.

Les PJ peuvent apprendre tout cela des machinistes ou d'Elmer Crackenbaum. Leur impresario est « normal », affable, plein de sollicitude, comme il l'était dans son auditorium – il n'a rien d'un savant fou. Plus encore, il semble préoccupé par le visible égarement de ses poulains. Ces derniers n'ont évidemment aucun souvenir d'être arrivés à Saint-Gardon ni du début de leur tournée. « Fatigue passagère, conclut l'impresario, le stress de la scène. Tous les artistes connaissent cela tôt ou tard. Mais n'ayez crainte, vous serez encore une fois brillants, comme tous les soirs... » Est-ce réellement l'explication ? Un passage à vide, une espèce d'hallucination, un rêve suggéré par les chanteuses, le pianiste et le gala des pêcheurs ? Oui, sauf l'amnésie persistante, tout doit pouvoir ainsi s'expliquer. En tout cas, Dieu merci ! tout est maintenant redevenu réel et normal.

Les sœurs Dulac saluent sous les bravos ; le grand rideau rouge se referme. La pénombre s'installe sur la scène. Les chanteuses sortent, non sans un petit signe d'amitié adressé aux PJ ; le pianiste retourne à sa loge. C'est au tour du quatuor de prendre place, tout en vérifiant l'accord des instruments. Pendant ce temps, de l'autre côté du rideau fermé, un présentateur les annonce. Petite salve d'applaudissements venue de la salle, puis le grand rideau se rouvre lentement...

Alternative

De fait, on ne saurait prévoir la réaction véritable des PJ : s'enfuir en hurlant, exi-

ger des explications, faire un scandale sur la scène, plutôt que d'y prendre place docilement. S'ils refusent de jouer, rompant ainsi leur contrat, à vous d'improviser la consternation générale, la déception de l'impresario... Qu'ils vivent ensuite leur vie « normale », plusieurs jours si nécessaire, jusqu'à ce qu'ils aient à nouveau l'occasion de se produire sur scène. Enclenchez alors le délire au moment du lever du rideau. Autre alternative, plus expéditive, attendez qu'ils dorment et faites-les pareillement se « réveiller » au seuil du délire. Ils sont en scène, dans la pénombre, leurs instruments à la main, tandis que le grand rideau rouge s'ouvre lentement devant eux...



Le rideau s'ouvre sur une vaste étendue aquatique en guise de salle de concert et de rangées de fauteuils. Des centaines de poissons, bien alignés, pointent la tête hors de l'eau, comme s'ils étaient là pour écouter. Il fait nuit, sombre ; on distingue tout cela à la faveur d'un clair de lune à demi masqué par les nuages.

De fait, la salle a disparu. Du théâtre il ne reste plus que la scène – où se tiennent toujours les PJ –, dérivant tel un grand radeau sur les eaux sombres qui l'entourent à perte de vue.

Le radeau-scène

Le radeau est constitué d'un plancher carré de 8 m de côté (la scène) surplombant les eaux d'une hauteur d'environ 1,5 m. Le plancher constitue le sommet d'une structure horizontale de poutres, elle-même assujettie à des barils de tôle, vides, permettant la flottaison. Aux quatre coins du plancher s'élèvent quatre piliers de bois de 5 m de haut, reliés par des linteaux supportant des rideaux, comme un baldaquin. Les cintres ont disparu : tout est à ciel ouvert. Au-dessus de ce qui fut l'avant-scène se trouve toujours le grand rideau rouge, levé aux deux tiers de sa hauteur. Sur les côtés (cour et jardin), pendent des rideaux plus légers, noirs, rideaux normalement destinés à masquer les coulisses. Au fond de la scène, ce n'est pas véritablement un rideau qui est tendu entre les piliers, mais une toile peinte. Ce décor représente l'arrière d'un vaisseau comme vu depuis le milieu du pont. Une roue de gouvernail s'y détache sur un fond de ciel bien bleu.

Les PJ sont toujours en habit de concert, avec leurs instruments, mais sans autre objet personnel. S'ils écartent les rideaux de côté, ils découvrent à gauche comme à droite un petit escalier, échelle de coupe, qui descend jusqu'au ras des eaux. Rangé sur un côté de la scène se trouve

toujours le piano à queue, avec son tabouret.

La PSVR

La PSVR est fournie par la vue du piano. Les PJ ont alors la certitude qu'ils sont en réalité en train d'écouter Boris Paterson jouer (correctement) la *Lettre à Élise*. Faire en sorte que cela se réalise dans ce délire : telle va être leur quête.

Pendant ce temps, les poissons ont disparu à leur tour, sans doute déçus, retournant à leurs profondeurs. Les nuages happent la lune ; puis se lève un petit jour grisâtre, confirmant l'étendue aquatique sans limite autour du radeau-scène. Avec le jour se lève également une brise, qui fait claquer les rideaux.

On distingue alors un autre radeau-scène, tous rideaux fermés, qui dérive à une centaine de mètres.

Incrédulités

Les PJ doivent aborder l'autre radeau-scène. Pour cela, il faut qu'ils puissent diriger leur propre esquif, faute de quoi les deux dériveront sans jamais se rejoindre. Incrédire n'importe lequel des rideaux claquant au vent (avant-scène ou coulisses) transforme la structure verticale. Tous les rideaux disparaissent, de même que les deux piliers avant. A la place se dresse un mât pourvu d'une vergue, d'une voile et de cordages permettant sa manœuvre (incrédulité -2, intensité 2).

Incrédire la toile de fond la fait disparaître avec le reste de la structure verticale. A la place se dresse une véritable roue de gouvernail, reliée à un véritable timon (incrédulité -2, intensité 2).

Avec la compétence Voile (PERCEPTION, base 0), tout est prêt pour une navigation véritable.

Incrédit (-2, intensité 2), chaque instrument de musique se transforme en son propre étui – étui de cuir noir, capitonné. Les PJ peuvent alors y découvrir des armes : un pistolet (dommage D) dans chaque étui à violon et à alto, et un fusil (dommage E) dans l'étui à violoncelle. Ces armes automatiques sont chacune pourvue d'un chargeur de 10 coups. Il n'y a pas d'autres munitions.

Le naufragé

Boris Paterson se trouve à bord du second radeau-scène, mais dans un état pire que jamais. Les PJ le découvrent évanoui. Revenu à lui, il est hagard, frissonnant, lèvres tremblantes, parlant d'une voix hachée de naufrage, de pirates et de sirènes. Plus encore, il est devenu amnésique, ayant oublié son propre nom. Il dénie être musicien : rien qu'un pauvre pêcheur sans talent.

La solution pour le rendre à lui-même est évidemment de lui donner du poisson. Toutefois, rien ne l'indique à présent aux personnages ; c'est à eux de tirer spontanément leçon de la première crise.

Mais les PJ n'ont plus de canne à pêche. S'ils parvenaient à en improviser une avec

les moyens du bord, cela ne servirait de toute façon à rien. Les poissons, pourtant si nombreux au début, ont totalement disparu. Pas une touche, pas même une boîte de conserve ou un vieux godillot que l'on puisse incrédire, rien...

Incrédire la structure du second radeau est inutile. La toile de fond est une simple toile grise, qui disparaît purement et simplement une fois incréditée.

Laissez les personnages tenter de vains efforts. Qu'ils ramènent éventuellement le naufragé à leur propre bord. Puis signalez à l'homme de quart qu'il aperçoit un troisième radeau-scène dérivant à l'horizon. Tous les rideaux en sont fermés : des rideaux noirs.

Le radeau pirate

Des pirates sont dissimulés derrière les rideaux de ce troisième radeau. Leur stratégie est la même que celle des sirènes : attendre qu'on vienne se jeter dans leurs bras. Ils n'ont au demeurant aucun moyen de diriger leur radeau. Quant les PJ pénétreront sur leur scène, ils se ruent eux-mêmes à l'abordage. Tous sont armés d'un sabre et d'un pistolet à un coup (chaque pirate ne peut tirer qu'une seule fois). A ce moment, il serait préférable pour les PJ qu'ils aient déjà incrédit leurs instruments. Supposant la victoire acquise, si les PJ interrogent un survivant fait prisonnier, celui-ci parle de sa vie comme s'il était un véritable pirate des Caraïbes du XVII^e siècle, nonobstant l'absurdité de la situation effective. Autrement dit, rien d'utile. On peut toutefois apprendre que le capitaine possède une carte au trésor. Cette carte, cousue dans le pourpoint dudit personnage, montre le plan d'une île avec une flèche pointée vers une croix. Pour seul objet personnel, le capitaine possède également une clé (comme une clé de porte).

La toile de fond du radeau-pirate (noire à l'extérieur) montre, côté scène, le rivage d'une île : plage au premier plan, avec un canot échoué sur le sable, ligne d'arbres, collines dans le lointain. Incrédit (-2, intensité 2), la toile de fond disparaît, tandis que le même paysage, maintenant véritable, apparaît à quelque distance du radeau. Les PJ doivent aborder à cette île et se mettre en quête du trésor des pirates. (À vous d'improviser l'île et sa carte.)

L'île est en principe sans danger. Si vous l'estimez judicieux, vous pouvez toutefois la peupler de quelques poulets géants à dents de sabre, donnant aux personnages un avant-goût de la crise 3.

Apercevant le radeau noir, les PJ peuvent cependant se méfier et hésiter à l'aborder. Dans son délire, Paterson n'a-t-il pas mentionné des pirates ? Une alternative consiste à s'en approcher sans l'aborder, mais d'assez près pour en incrédire les rideaux. La présence des pirates étant révélée, aux PJ d'utiliser au mieux la puissance de leurs armes de tir. Ils peuvent de même incrédire la toile de fond et faire ap-

Hystoire de fou

Boris Paterson

Combat 10/ Vigilance 7
Dommages mains nues, A
Résistance 10

Elmer Crackenbaum

Combat 8/ Vigilance 12/
Course 8
Dommages mains nues, A-1
Résistance 10
Stylo bille
Incrédulité 0
Intensité 1
Résultat bonbon à la menthe

Albert

Combat 13/ Revolver 11/
Vigilance 14/ Course 12
Dommages mains nues, A+2 / revolver D
Résistance 14
Revolver
Incrédulité -2
Intensité 2
Résultat moulinet de pêche

Hystoire de fou

paraître l'île prématurément. Sans la carte, toutefois, ils ne peuvent trouver le trésor.

L'accomplissement

Le trésor consiste en un coffre fermé. La clé du capitaine permet de l'ouvrir et de découvrir des dizaines de boîtes de sardines à l'huile. Qu'on songe alors à incrédire la clé (-1, intensité 1) : elle devient une clé à sardine permettant d'ouvrir les boîtes.

S'étant restauré de sardines, Boris Paterson recouvre la mémoire. De retour sur le radar-scène du quatuor, il peut se mettre au piano et interpréter correctement la *Lettre à Élise*, permettant l'accomplissement...

... Et les personnages se retrouvent assis dans les premiers rangs d'une salle de concert. Sur la scène, le célèbre virtuose américain Boris Paterson égrène les dernières notes de la *Lettre à Élise* – bientôt ovationné par un public enthousiaste. Les PJ sont en tenue de soirée (smoking, robe du soir) et possèdent tous leurs effets personnels (papiers, argent, etc.) Quittant le concert, ils peuvent apprendre que l'on est au soir du jeudi 2 avril. La salle de concert est un lieu bien connu de leur ville (par exemple la salle Pleyel à Paris). Géographiquement, ils sont revenus au point de départ.

De retour chez eux, cependant, ils ne trouvent aucune trace du contrat d'Elmer Crackenbaum, non plus qu'aucun signe de l'existence de ce personnage. Auraient-ils également « rêvé » l'impresario et le déjeuner au *Calamar* ?

Puis ayant dormi, ils se réveillent, toujours dans leurs propres lits, au matin du vendredi 3. Hormis la fâcheuse confusion de leur mémoire, tout semble finalement rentré dans l'ordre.



La dernière crise est la plus complexe et va demander au meneur de jeu une bonne part d'improvisation. Les personnages, en effet, ne vont pas entrer brutalement dans le délire par une situation géographique incongrue comme avec les deux premières crises. A la place, les éléments de délire vont s'instaurer graduellement, crescendo, cependant que, géographiquement, l'environnement restera normal, c'est-à-dire la ville où vivent les PJ. Faites ainsi du vendredi 3 une journée quasiment normale. Laissez les PJ vivre leur « vraie » vie, selon leurs réactions après ce qu'ils viennent d'éprouver. Puis faites intervenir les premières « fausses notes », les premières bizarreries, voyez comment les joueurs réagissent et augmentez la dose. Le but est de les faire en-

trer spontanément en crise (appel démentiel). Cependant, malgré le crescendo du cauchemar inclus dans leur environnement réel, les PJ n'auront toujours pas de PSVR – seul moyen que tout cela cesse. À eux de comprendre, et d'admettre, en fonction des éléments qui leur seront bientôt fournis, le seul chemin qu'ils doivent suivre.

Première info

Cette information parvient aux PJ par les médias (radio, télé, journaux). « Un OVNI se serait abattu dans la mer en début de semaine, émettant des radiations nocives contaminant le poisson. Plusieurs cas d'intoxication ont été signalés, notamment chez des personnes ayant consommé de la sole dans la journée du mercredi. On a constaté de curieux cas d'hallucination collective. En conséquence et jusqu'à nouvel ordre, la vente et la consommation du poisson sont interdites sur l'ensemble du territoire. »

Étrange nouvelle, mais qui expliquerait bien des choses. Les personnages n'ont-ils pas pris une sole, mercredi, au *Calamar* ?

Les œufs

C'est alors que va commencer l'inexorable ascension du cauchemar. L'univers personnel des PJ va se retrouver envahi par des œufs. Aux œufs vont succéder des poussins, puis des poulets, de plus en plus gros, géants si nécessaire.

Des gens, des voisins, commencent par leur demander des œufs, s'exclamant le cas échéant : « Comment ! vous n'avez pas d'œufs, avec toutes vos poules ? » Puis les PJ découvrent bel et bien des œufs chez eux, non seulement dans le frigo mais également dans leur lit, la baignoire, etc., partout. Des œufs de plus en plus nombreux.

Reentrant chez eux, les PJ découvrent des têtes de poulet dans leurs boîtes aux lettres, des pattes de poulet clouées sur leurs portes, des plumes partout dans leurs appartements.

Bientôt les œufs éclosent. Il en sort des poussins, qui grandissent très vite. Puis des poulets envahissent directement leurs appartements, de plus en plus gros.

Ne faites pas intervenir tout cela le même jour, mais progressivement. Soignez le crescendo.

Seconde info

Attendez que tout le monde soit entré en crise pour faire parvenir cette seconde information : « Du nouveau dans l'affaire du poisson contaminé. Les personnes ayant consommé de la sole dans la journée du mercredi sont instamment priées de se présenter à la clinique du professeur Elmer Crackenbaum à l'adresse suivante. » (Suit une adresse de banlieue.)

Si les personnages répugnent à s'y rendre, augmentez le cauchemar d'un cran. Les

poulets envahissent également les rues. Les passants promènent des poulets en laisse et gloussent eux-mêmes au lieu de parler. Les poulets deviennent gros comme des dindes, puis comme des autruches. Ils sont agressifs. Puis une autre info à la radio, où l'on apprend que des poulets à dents de sabre se sont échappés du cirque Catimini. En improviser éventuellement la rencontre.

Seuls les GTI (Gallinacé de Taille Inusitée) peuvent être incrédules, les autres étant considérés animaux normaux en dépit du délire. Même incrédule que les poulets à dents de sabre de la crise 2. Incrédit (-1, intensité 1), chaque œuf devient un stylo bille.

Tout personnage qui meurt ou invoque les vapes se réveille dans son lit comme après un cauchemar et retrouve autour de lui la même « réalité » cauchemardesque. La seule solution est à la clinique du professeur Crackenbaum. Les PJ doivent y subir le rayon U. Cela aura pour effet de les envoyer dans un autre délire, où ils auront enfin – et seulement – la PSVR. Le problème est que l'ignorant, les PJ vont (très probablement) refuser de se soumettre aux expérimentations du professeur.

La clinique

Coincée entre deux autres pavillons de banlieue, la clinique est l'exacte réplique de la maison de la crise 1, pareillement meublée, sauf qu'il n'y a plus de piano dans la salle de séjour et que l'aquarium du laboratoire ne contient que de simples truites – destinées aux expérimentations. Les PJ sont reçus directement par le professeur, qui vit seul dans la maison.

Le professeur est bien Elmer Crackenbaum, c'est-à-dire sa version « savant fou », blouse blanche et stylo billes. Il répète la même chose que les médias quant à la contamination du poisson par un OVNI et ajoute qu'il travaille sur le sujet depuis longtemps. Il est ainsi l'inventeur d'un rayon, qui va guérir les PJ. « Venez, conclut-il, allons à la cave dans mon labo. Ah ! ah ! ah ! »

En vérité, le savant fou a reconnu les PJ et n'a visiblement pas oublié – ni pardonné – ce qu'ils lui ont fait à la crise 1. Jouez-le sardonique, machiavélique, malveillant. Si les PJ refusent, il n'insiste pas, mais ricane comme s'il savait à quoi s'en tenir à leur sujet. De fait, le cauchemar des poulets va continuer à s'intensifier sans que les PJ puissent trouver le moyen d'en sortir. Si les PJ neutralisent Crackenbaum et l'obligent à subir son propre rayon, il panique et avoue : « Non, je vous ai menti. Ce rayon est un disrupteur de réalité qui efface la réalité des sujets. Je ne veux pas disparaître ! »

Le rayon U fonctionne au moyen d'une télécommande ultra simple : deux boutons, marche/arrêt. Si les PJ l'expérimentent sur le professeur, entraînent celui-ci sur le fauteuil, le coiffent du casque et braquent sur lui la télécommande, il disparaît effectivement, laissant le fauteuil

Pirate

Combat 12/ Pistolet 11/
Vigilance 11
Dommages sabre C /
pistolet D
Résistance 12
Sabre
Incrédulité -2
Intensité 2
Résultat épuisette
Pistolet
Incrédulité -2
Intensité 2
Résultat moulinet

Note : Prévoyez un nombre de pirates double du nombre des PJ.

Poulet à dents de sabre

Combat 14/ Vigilance 10/
Course 15
Dommages dents de sabre,
B+1
Résistance 14
Incrédulité -3
Intensité 3
Résultat disparition

vide, proprement *zappé*. S'ils expérimentent le rayon sur une truite de l'aquarium, ils obtiennent un poussin à la place. Tout ce passe comme si le rayon pouvait incrédire, y compris les êtres normaux, et comme pour toute incrédule, sans qu'on puisse en prévoir le résultat.

N'étant pas dans leur vraie réalité (et toujours sans PSVR), les PJ devraient finalement admettre qu'ils n'ont pas grand-chose à perdre à tester le rayon sur eux. S'y soumettant, ils disparaissent l'un après l'autre, laissant le fauteuil vide. Si ce n'est pas le professeur qui opère (ayant précédemment disparu), le dernier PJ à y passer peut braquer la télécommande sur lui-même une fois pris place dans le fauteuil.

... Et les PJ se réveillent pour constater qu'ils sont devenus des sirènes (y compris les hommes). Ils (elles) sont en train de patauger près d'une petite plage en compagnie de nombreuses autres sirènes. Les lieux leur sont familiers : c'est l'île de la crise 1. La maison, toutefois, est totalement vide. Seul demeure un vieux piano désaccordé, échoué sur la plage.

Physiquement, les PJ sont donc nus, sans aucun objet, et avec une queue de poisson à la place des jambes. Toutes leurs compétences d'AGILITÉ sont annulées, sauf Combat. Ils ne peuvent les reprendre, pas même en démentiel. Inversement, tous possèdent Natation à 100% de CONSTITUTION +5. Sur la terre, les PJ sont aussi gauches que les autres sirènes. Le reste de leurs compétences est inchangé. Il leur est par ailleurs impossible de s'incréditer mutuellement puisque, de fait, ils ont déjà été incrédules par l'effet du rayon U.

PSVR et quête

Reconnaissant les lieux, les PJ ont la soudaine certitude d'être en réalité en train de regarder une barque sur un étang, avec à bord quatre pêcheurs à la ligne. La quête va alors consister à faire en sorte qu'une telle barque se dirige vers la plage.

Élise et Charlotte font partie des sirènes, mais aucune ne reconnaît les PJ pour tels ni n'a de véritable souvenir de la crise 1. Il semblerait que les PJ soient des « sirènes provinciales » récemment arrivées ici en vacances. De fait, à toutes leurs questions ou manifestations d'étonnement, les autres sirènes commencent par un : « Ah ! ces provinciales qui ne savent rien ! » Puis l'une d'elles peut finalement donner les renseignements suivants.

« Rien de plus simple que d'attirer une barque d'humains. Trois sirènes doivent chanter ensemble avec la poitrine hors de l'eau, trois sirènes ou plus. Ça les attire. Mais nous ne le faisons plus, nos propres lois nous l'interdisent désormais. Autrefois, une des nôtres fut capturée et emprisonnée dans un bocal. Des gens dans une barque l'ont libérée. C'est depuis que nous avons fait la promesse de ne plus jamais attirer les pêcheurs en chan-

tant à trois ou plus avec la poitrine hors de l'eau. On peut chanter séparément car ça n'attire personne. Ou bien on peut chanter avec juste la tête hors de l'eau, même toutes ensemble, car ça n'attire personne non plus. Mais c'est tout. »

Ainsi se trouve posé le problème. Les PJ doivent trouver le moyen de déjouer la vigilance des sirènes, en sorte que trois d'entre eux puissent chanter ensemble avec la poitrine hors de l'eau. Cela implique d'être tout près du rivage. Ailleurs l'eau est profonde, il faut nager et l'on ne peut avoir que la tête hors de l'eau. Or dès que les PJ tentent de chanter à trois (ou plus) sur le rivage, les autres sirènes rappliquent et les en empêchent.

Incrédire toute la colonie pour les réduire à l'état de truites est une tâche colossale et impensable. Les combattre physiquement est pareillement voué à l'échec. Il faut trouver un subterfuge.

Le piano

« C'est un artefact des anciens temps, disent les sirènes, un instrument de torture. Mais nous ne savons pas comment il fonctionne. » De fait, les sirènes n'ont aucun règlement précis concernant l'instrument. Par définition, elles n'y touchent pas puisqu'il pourrait leur faire du mal. Elles déconseillent fortement aux PJ d'aller y toucher, sans plus.

Pour accomplir, les PJ doivent à nouveau tirer leçon de la première crise en se souvenant qu'Élise se bouchait les oreilles pour se soustraire à la torture des fausses notes de Boris Paterson. Trois d'entre eux (les futures chanteuses) doivent détourner l'attention du reste de la colonie, tandis qu'un quatrième rampera jusqu'au piano. Jouer faux ne sera pas difficile, l'instrument étant désaccordé.

Dès les premières notes, toutes les sirènes se boucheront instinctivement et automatiquement les oreilles avec les doigts. Les trois chanteuses ne doivent pas oublier de faire de même si elles veulent réellement donner le change. Cela étant, elles pourront chanter impunément, la poitrine hors de l'eau, les autres sirènes, assourdies, prenant éventuellement leurs mouvements de lèvres pour des crispations de souffrance.

Les trois chanteuses doivent réussir simultanément un jet de Chant à zéro (CHARISME, base 50%), les effets démentiels s'appliquant normalement. En cas d'échec final à l'un ou l'autre des trois jets, une nouvelle tentative peut avoir lieu, mais avec un malus de -1 à chaque PJ ayant précédemment échoué, et ainsi de suite, cumulativement, jusqu'à ce que les trois jets finissent par réussir au cours d'une même tentative.

En cas d'impossibilité à réussir (état de choc, malus trop grands), les autres sirènes finiront par se décider à ramper vers le piano pour interrompre la torture. Si les personnages invoquent les vapes à ce stade, ils se retrouvent sirènes provinciales nouvellement arrivées, c'est-à-dire dans la même situation qu'aussitôt après

l'effet du rayon U. Tout aura été effacé, y compris leur malus au chant.

Finalement, si le plan est mené à bien, une barque perce bientôt la brume en direction de la plage aux sirènes. Quatre humains sont à bord, vêtus et équipés de la même façon que les PJ au début de la crise 1. Il ne restera qu'à les contempler avec émotion, pour accomplir enfin...

Accomplissement final

... Et se retrouver au restaurant *le Calamar*, à la même table qu'au tout début, en train de regarder fixement le poster qui décore le renforcement : une barque de pêcheurs dérivant sur un étang brumeux.

Les PJ sont vêtus de leurs propres vêtements – les mêmes qu'ils portaient à ce fameux déjeûner – et possèdent pareillement tous leurs objets personnels. De fait, on est toujours le mercredi 1^{er} avril ; il est environ quatorze heures. Elmer Crackenbaum est avec eux, toujours aussi affable, courtois, impresario professionnel. Il est en train de consulter la carte. Les assiettes, en effet, sont encore vides.

En guise de fond sonore, il n'y a pas de musique, mais une voix d'homme lisant un bulletin d'information à la radio. La musique, toutefois, reprend rapidement, avec la *Truite* de Schubert.

« Excellente suggestion ! déclare alors Elmer Crackenbaum en reposant la carte. Je prendrai quant à moi une sole à la Schubert. Et vous ? vous avez fait votre choix ? »

Lors, devant la mine probablement désemparée des personnages :

« Vous n'allez tout de même pas croire ce bulletin d'information ? Ce prétendu OVNI qui se serait abattu dans la mer ? Vous n'allez pas mordre à l'hameçon ? Voyons ! Étant donné la date d'aujourd'hui, cela ne peut être qu'un poisson d'avril !... Remarquez, si vous n'aimez pas le poisson, ils font aussi un excellent poulet dans ce restaurant, bien que ce ne soit pas leur spécialité. Bon, que choisissez-vous finalement, poisson ou poulet ?... »

Sur ces mots s'achève l'histoire, en queue de poisson, comme on pouvait s'y attendre. Il est ensuite probable que les personnages ne choisissent ni poulet ni poisson, qu'ils quittent le restaurant séance tenante et ne veuillent plus jamais entendre parler d'Elmer Crackenbaum – noyant dans l'œuf une carrière promiseuse.

Vous avez quant à vous le choix : les laisser tranquilles en les remettant à l'eau, ou les ferrer d'un peu plus près en faisant rebondir l'histoire sur d'autres crises de votre cru.

Bonne pêche !

