MARS-AVRIL-MAI 1991

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

Le 1er magazine de jeux de rôle

ISSN 0764-8197

SPÉCIAL FOLIE
Panorama complet des déséquilibres psychiques
Bibliographie
Filmographie
La folie d'AD&D1
La folie des Aigles

PAVÉ AD&D
Elisa

SCÉNAR CTHULHU
La porte

SCÉNAR RIFTS
Cobaye ou Gibier

CHRONIVISION
Jeu de rôle et psychanalyse

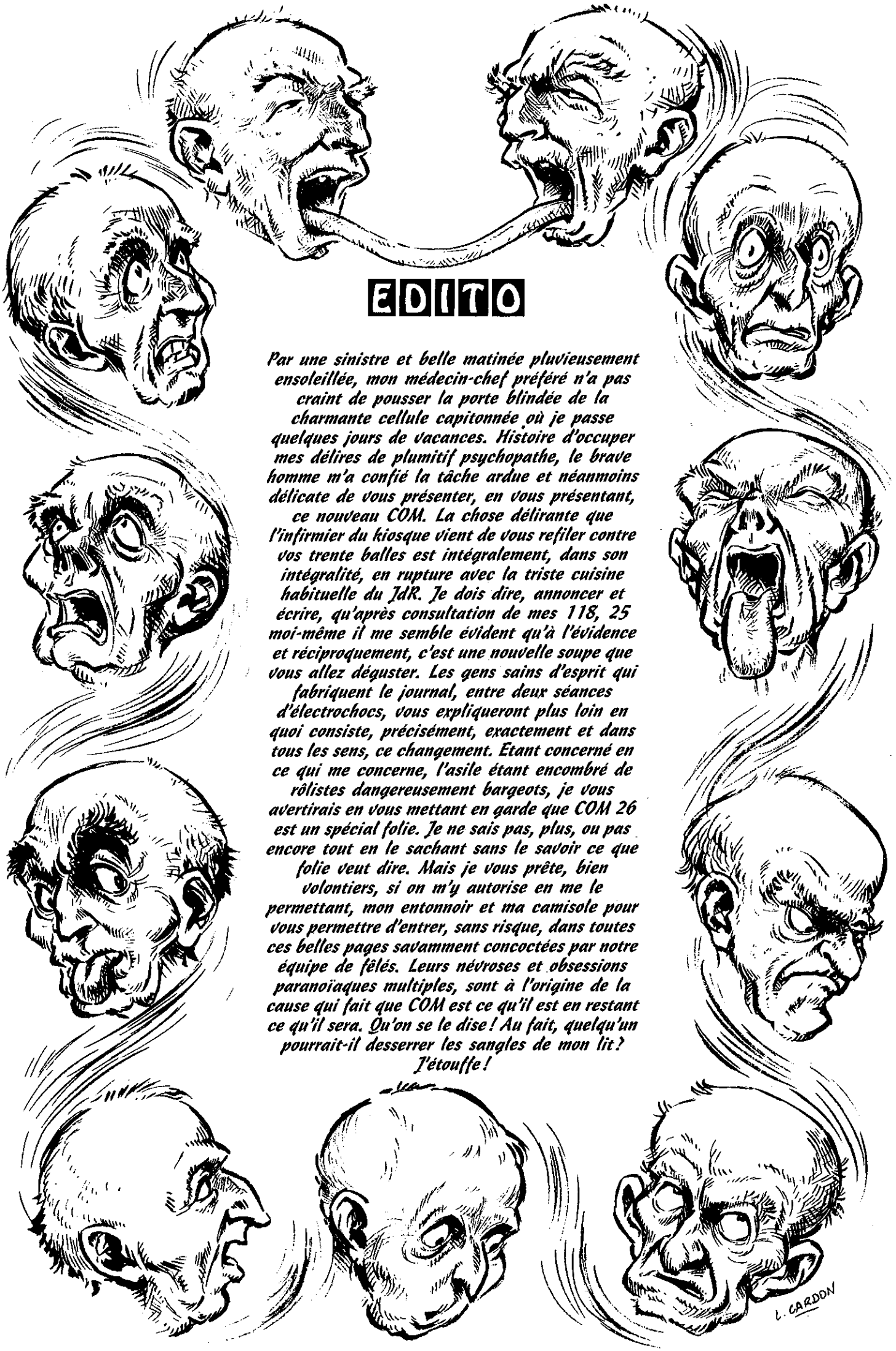
CHRONIQUES ACTUELLES
Rétros et anciennes

NOUVEAU : LES PIN'S CHRONIQUES

25
JEUX DE ROLE
Bimestriel

M 2085 - 25 - 30,00 F

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION . . . P. 6 !



EDITO

Par une sinistre et belle matinée pluvieusement ensoleillée, mon médecin-chef préféré n'a pas craint de pousser la porte blindée de la charmante cellule capitonnée où je passe quelques jours de vacances. Histoire d'occuper mes délires de plumitif psychopathe, le brave homme m'a confié la tâche ardue et néanmoins délicate de vous présenter, en vous présentant, ce nouveau COM. La chose délirante que l'infirmier du kiosque vient de vous refiler contre vos trente balles est intégralement, dans son intégralité, en rupture avec la triste cuisine habituelle du JdR. Je dois dire, annoncer et écrire, qu'après consultation de mes 118, 25 moi-même il me semble évident qu'à l'évidence et réciproquement, c'est une nouvelle soupe que vous allez déguster. Les gens sains d'esprit qui fabriquent le journal, entre deux séances d'électrochocs, vous expliqueront plus loin en quoi consiste, précisément, exactement et dans tous les sens, ce changement. Etant concerné en ce qui me concerne, l'asile étant encombré de rôlistes dangereusement bargeots, je vous avertirais en vous mettant en garde que COM 26 est un spécial folie. Je ne sais pas, plus, ou pas encore tout en le sachant sans le savoir ce que folie veut dire. Mais je vous prête, bien volontiers, si on m'y autorise en me le permettant, mon entonnoir et ma camisole pour vous permettre d'entrer, sans risque, dans toutes ces belles pages savamment concoctées par notre équipe de fêlés. Leurs névroses et obsessions paranoïaques multiples, sont à l'origine de la cause qui fait que COM est ce qu'il est en restant ce qu'il sera. Qu'on se le dise ! Au fait, quelqu'un pourrait-il desserrer les sangles de mon lit ? J'étouffe !

TRAUMA N'EST PLUS A VENDRE

En effet nous avons décidé de retirer de la vente et de nos bulletins de commande le jeu Trauma.

Nous avons pris cette décision pour deux raisons :
— l'absence totale de succès commercial de ce jeu
— les « bugs » et quelques imperfections de conception qu'il comporte,
révélés par notre équipe rédactionnelle.

Nous publierons encore un dernier scénario pour Trauma dans un prochain numéro pour ne pas abandonner lâchement les joueurs acharnés de ce jeu.

ADIEU TRAUMA !

NOUVEAU

LES PIN'S CHRONIQUES D'OUTRE MONDE
DES PIN'S 100 % JEU DE ROLE

Série limitée non renouvelée :
2 000 exemplaires

PIN'S EMAIL GRAND FEU de première qualité

Au choix 3 PIN'S : PIN'S N° 1, N°2, N° 3 (voir avant-dernière page de ce numéro)

1 PIN'S AU CHOIX : *45 F + 5 F en timbres (pour expédition)*
2 PIN'S AU CHOIX : *90 F + 11 F en timbres (pour expédition)*
3 PIN'S (série) : *100 F + 11 F en timbres (pour expédition)*

BON DE COMMANDE

Je commande les PIN'S suivants (cochez la case correspondante), et je joins mon règlement de _____ F sous forme de _____ avec _____ F en timbres.

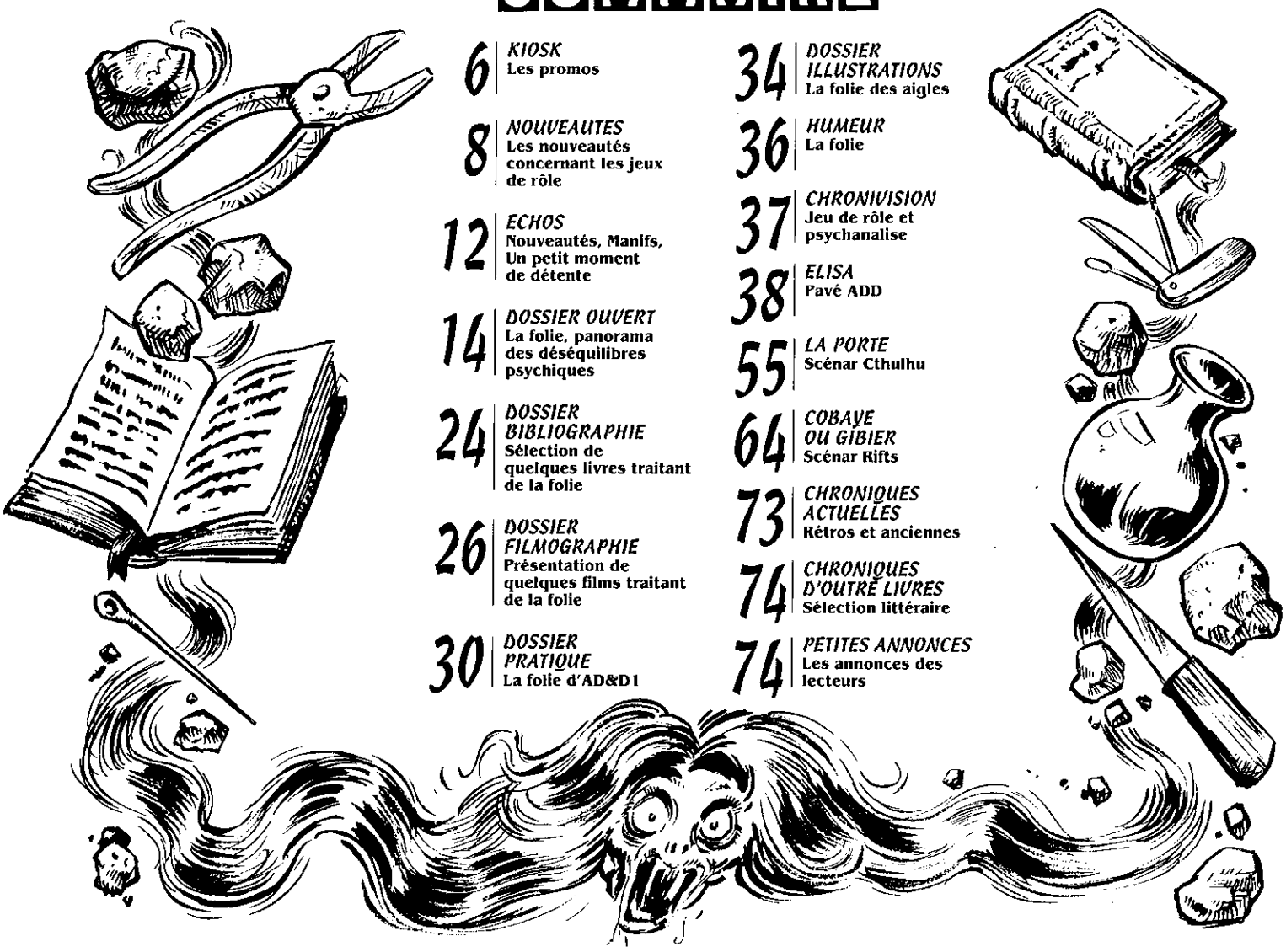
☐ PIN'S N° 1 ☐ PIN'S N° 2 ☐ PIN'S N° 3 ☐ 3 PIN'S

Nombre de PIN'S : _____

Mon adresse :

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE N° _____
RUE _____
CODE POSTAL _____
VILLE _____
Date _____ **199**___ Signature

SOMMAIRE



6 | *KIOSK* — Les promos

8 | *NOUVEAUTES* — Les nouveautés concernant les jeux de rôle

12 | *ECHOS* — Nouveautés, Manifs, Un petit moment de détente

14 | *DOSSIER OUVERT* — La folie, panorama des déséquilibres psychiques

24 | *DOSSIER BIBLIOGRAPHIE* — Sélection de quelques livres traitant de la folie

26 | *DOSSIER FILMOGRAPHIE* — Présentation de quelques films traitant de la folie

30 | *DOSSIER PRATIQUE* — La folie d'AD&D1

34 | *DOSSIER ILLUSTRATIONS* — La folie des aigles

36 | *HUMEUR* — La folie

37 | *CHRONIVISION* — Jeu de rôle et psychanalise

38 | *ELISA* — Pavé ADD

55 | *LA PORTE* — Scénar Cthulhu

64 | *COBAYE OU GIBIER* — Scénar Rifts

73 | *CHRONIQUES ACTUELLES* — Rétros et anciennes

74 | *CHRONIQUES D'OUTRE LIVRES* — Sélection littéraire

74 | *PETITES ANNONCES* — Les annonces des lecteurs

CHRONIQUES D'OUTRE-MONDE
est une publication bimestrielle éditée par
WELCOME MULTIMÉDIA

Siège social
33, rue Denis-Papin, 93500 Pantin
Rédaction - Administration
Abonnements - Publicité
ECT - WELCOME MULTIMÉDIA
Allée A, 17, rue Froment, 75011 PARIS
TÉL. (1) 43.38.76.05 - FAX. (1) 43.38.50.54

WELCOME MULTIMÉDIA
est une S.A.R.L au capital de 50 000 F
N° de SIREN : 347.939.340
ISSN 0764-8197
Dépôt légal à parution
Commission paritaire : 68410

Directeur de la publication :
Frédéric Grenon-Andrieu
Rédacteur en chef : *Eric Minsky*
Rédacteur en chef-adjoint : *Laurent Depruneaux*

Rédacteurs : *Henri Flottes de Pouzols, Bruno Giraudon, Luc Laurens, Jean-Marc Debricon, Charles Lehalle, Patrick Vanlanghenhoven, Frédéric Laudet*

Secrétaire de rédaction : *Corinne Monguillon*
Maquettiste : *Lucien Collbrom*
Couverture : *Laurent Cardon*
Illustrateurs : *Emmanuel Despujol, Catherine Urbieta, Laurent Cardon*
Crédit photographique : *Gérard Féric, Eric Minsky*

Distribution : *N.M.P.P.*

Responsable des relations publiques :
Henri Flottes de Pouzols

Ont collaboré à ce numéro : *Dr. Boris Minsky-Kravetz, Aline Gemayel*

Photocomposition : *Composition nancéienne,* 15, rue Claudot, 54000 NANCY
Photogravure : *Art Compo,* 1 rue Michelet, 94200 Ivry-sur-Seine
Impression : *Imprimerie Landais,* 28, rue Ballon, 93160 Noisy-Le-Grand

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE est un magazine totalement indépendant. La rédaction n'est pas responsable des textes, photographies et illustrations qui engagent la seule responsabilité des auteurs. Les documents ne sont pas rendus et leur envoi implique l'accord de l'auteur pour leur libre publication. Les indications de prix figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information sans aucun but publicitaire et n'engagent pas la rédaction. La reproduction totale ou partielle des textes et photographies publiés dans CHRONIQUES D'OUTRE MONDE est interdite. Tous les droits de reproduction étant la propriété de l'éditeur, il est obligatoire de posséder une autorisation écrite de celui-ci. Les photocopies d'articles et pages publiées mises à la disposition des membres d'un club, d'une association ou dans un même cercle familial sont considérées comme des reproductions.

SOMMAIRES CHRONIQUES

N° 1 TRAUMA,
le jeu dont vous êtes la victime : les règles. Scénarios : AD&D, l'Appel de Cthulhu, Trauma. Articles : joueuses de rôle.

N° 2 LE KERSH,
une aide de jeu pour AD&D.Scénarios : AD&D, l'Appelde Cthulhu, Trauma.Articles : Plaisirs soli-taires.

N° 3 APOCALYPSE YESTERDAY,
dossier post. Scénarios :AD&D, Judge Dredd, Trauma.Article : Match nul, zéropartout.

N° 4 LES ANNÉES A 20 FACES,
dossier. Scénarios : Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu,Trauma. Article : le commerce des armes.

N° 5 ALTHOR,
une ville du KERSH. Scénarios :AD&D, l'Appel de Cthulhu,Trauma. Article : dangereux les Dragons.

N° 6 SPÉCIAL INITIATION,
tout ce que vous avez toujoursvoulu savoir sur les Jeux deRôle... Scénarios : l'Oeil Noir,Trauma, une grandeur nature.

N° 7 LES MONSTRES,
qui sont-ils ? quelques monstres du cinéma adaptés aux jeux de rôle.Scénarios : Paranoïa, Chill, RuneQuest,Trauma.

N° 8 SCÉNARIOS,
Multijeux : Super-Héros et SF. 2 campagnes : AD&D et l'Appel deCthulhu. Trauma, Rêve de Dragon.Article : les meilleurs jeux de plateau.

N° 9 COURSIERS DES ÉTOILES,
les vaisseaux spatiaux. Scénarios :SF, Paranoïa, l'Appel de Cthulhu,Trauma. Articles : Qui sont les clercs ? Cry Havoc&Cie.

N° 10 L'OUEST SAUVAGE,
pavé western avec adaptationTrauma. Scénarios : AD&D,Stormbringer, Warhammer Battle,Trauma-James Bond, Boot Hill Trauma.

N° 11 LE JdR ICI ET MAINTENANT,
des articles qui font le point. Scénarios : Star Wars, Bushido, AD&D, Trauma, Zone.

N° 12 MAGIES,
un comparatif des différentes magies dans les JdR français.Scénarios : Rêve de Dragon, AD&D, Trauma, Paranoïa.

N° 13 SCÉNARIOS,
AD&D, Aftermath, Animonde,Berlin XVIII, Daredevils, Hawkmoon, l'Appel de Cthulhu, Maléfices, Marvel, Rêve de Dragon, Space Opera, Top Secret, Trauma.

N° 14 FAISEURS DE MONDES,
planètes en kit. Scénarios de l'Appel de Cthulhu, James Bond, AD&D, Trauma. Articles : Hawkmoon et Jorune.

N° 15 UN PAVÉ QUI POUSSE,
Scénarios Star Wars, AD&D, Jorune,Trauma. Aides de jeu pour AD&D,l'Appel, contemporaine. Chronique de Warhammer.

N° 16 SPÉCIAL HEROIC LAPIN,
une mascotte révolutionnaire. Scénarios Warhammer,l'Appel de Cthulhu, Hawkmoon. Une grande campagne pour AD&D, RuneQuest, et JRTM. Articles : jeux de simulation historiques.

N° 18 INTERACTIVITÉ,
création d'un monde. Scénarios Space 89, Star Wars, Trauma. Suite de la campagne pour AD&D, RuneQuest et JRTM. Articles : Batman.

N° 19 DRAGON DE FEU,
Scénarios : l'Appel de Cthulhu, Star Wars,RuneQuest. Suite et fin de la campagne pour AD&D, RuneQuest et JRTM.

N° 20 QUAND LA MORT ME RÉVEILLA,
Scénarios : Stormbringer, Paranoïa. Module pour AD&D1. Article : Soyez gardien des Arcanes terreur.

N° 21 OPÉRATION DANS LE GOLF
Scénarios : Magna véritas, Others suns.Module pour Marvel Super Heroes. Article : Les jeux par correspondance. Les dernières nouveautés...

N° 22 NON-ANNIVERSAIRE LOVECRAFT
Scénarios : AD&D1, Oeil Noir, L'appel de Cthulhu. Aide de jeu : Costumes de ville. Article : Lovecraft. Nécro :The Revised Recon. Chroniques littéraires et toutes nouveautés...

N° 23 SPÉCIAL GORE
Scénarios : AD&D, Trauma, Paranoïa, L'appel de Cthulhu. Humeurs très gores. Article : Le jeu de rôle en pédagogie médicale. Nécro : Star Trek Phenomenon. Expo : le retour des dinosaures. Chroniques littéraire et toutes nouveautés...

N° 24 SPÉCIAL JEUX DE PLATEAU
Présentation de 20 jeux de plateau. Scénarios AD&D, Starwars. Aide de jeu : Impérium 2. Salon du Jouet. Chronivision : Edgar Allan Poe. Légendes : Le feu follet. Chroniques littéraires et toutes nouveautés...

N° 25 SPÉCIAL FOLIE
Dossier sur la Folie, panorama des déséquilibres psychiques, bibliographie, filmographie, la folie d'AD&D1, la folie des aigles, humeurs folles. Chronivision : jeu de rôle et psychanalise. Scénarios AD&D, Cthulhu, Rifts. Chroniques actuelles, rétros et anciennes. Nouveautés, etc.

PROMO N° 1
5 numéros
du n° 1 au n° 5
100 F
(prix abonné : 50 F)

PROMO N° 2
5 numéros
du n° 6 au n° 10
100 F
(prix abonné : 50 F)

PROMO N° 3
5 numéros
du n° 11 au n° 15
100 F
(prix abonné : 50 F)

PROMO N° 4
10 numéros
du n° 1 au n° 10
150 F
(prix abonné : 75 F)

PRIX DES ANCIENS NUMÉROS A L'UNITÉ

Parutions	Lecteurs non abonnés	Spécial abonné
N° 1	30 F	15 F
N° 2	30 F	15 F
N° 3	30 F	15 F
N° 4	30 F	15 F
N° 5	30 F	15 F
N° 6	30 F	15 F
N° 7	30 F	15 F
N° 8	30 F	15 F
N° 9	30 F	15 F
N° 10	30 F	15 F
N° 11	30 F	15 F
N° 12	30 F	15 F
N° 13	30 F	15 F
N° 14	30 F	15 F
N° 15	30 F	15 F
N° 16	30 F	15 F
N° 17	épuisé	épuisé
N° 18	30 F	15 F
N° 19	30 F	15 F
N° 20	30 F	15 F
N° 21	30 F	15 F
N° 22	30 F	15 F
N° 23	30 F	15 F
N° 24	30 F	15 F
N° 25	30 F	15 F

KIOSK

ABONNEMENT 11 NUMÉROS

220 F

(pour la France)
L'abonnement débute à partir du prochain numéro

CONDITIONS DE RÈGLEMENT

A toute commande, joignez votre règlement soit par chèque bancaire, chèque postal ou mandat à l'ordre de :
Welcome Multimédia

CONDITIONS DE COMMANDE

Votre commande peut être rédigée sur lettre manuscrite, indiquez très lisiblement votre adresse, **signez** votre commande, joignez votre règlement et **obligatoirement** les timbres correspondant aux frais d'expédition.
Adressez votre commande à :

WELCOME MULTIMÉDIA
Chroniques d'Outre Monde
Service commandes
Allée A, 17, rue Froment
75011 PARIS

FRAIS D'EXPÉDITION

Vous devez obligatoirement joindre les timbres correspondant aux frais d'expédition des articles commandés, en voici le détail :

1 revue	15 F
2 ou **3** revues	20 F
4 ou **6** revues	27 F
7 ou **9** revues	32 F
10 ou **16** revues	39 F
17 ou **20** revues	64 F
1 PIN'S	5 F
2 ou **3** PIN'S	11 F

PROMO N° 5

3 PIN'S
pin's n° 1 - n° 2 - n° 3
100 F
(prix abonné : 100 F)

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS
toutes réclamations.... concernant vos abonnements ou vos commandes, téléphonez au **(1) 43.38.76.05**

BULLETIN D'ABONNEMENT

Oui, *Je désire m'abonner à Chroniques d'Outre Monde pour* **11 numéros.** *Je joins mon règlement de* **220 F** *à votre ordre sous forme de :* _____

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE N° _____
RUE _____
_____
CODE POSTAL _____
VILLE _____
Date _____ **199**___ Signature

BON DE COMMANDE

Je commande les articles suivants (cochez la case correspondante), et je joins mon règlement de _____ *F sous forme de* _____ *avec* _____ *F en timbres.*

☐ N° 1	☐ N° 2	☐ N° 3
☐ N° 4	☐ N° 5	☐ N° 6
☐ N° 7	☐ N° 8	☐ N° 9
☐ N° 10	☐ N° 11	☐ N° 12
☐ N° 13	☐ N° 14	☐ N° 15
☐ N° 16	☐ N° 18	☐ N° 19
☐ N° 20	☐ N° 21	☐ N° 22
☐ N° 23	☐ N° 24	☐ N° 25
☐ PIN'S N° 1	☐ PIN'S N° 2	☐ PIN'S N° 3
☐ 3 PIN'S		

Nombre de revues : _____
Nombre de Pin's : _____

Mon adresse :

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE N° _____
RUE _____
_____
CODE POSTAL _____
VILLE _____
Date _____ **199**___ Signature

NOUVEAUTES
JEUX DE ROLE

LA FRANCE

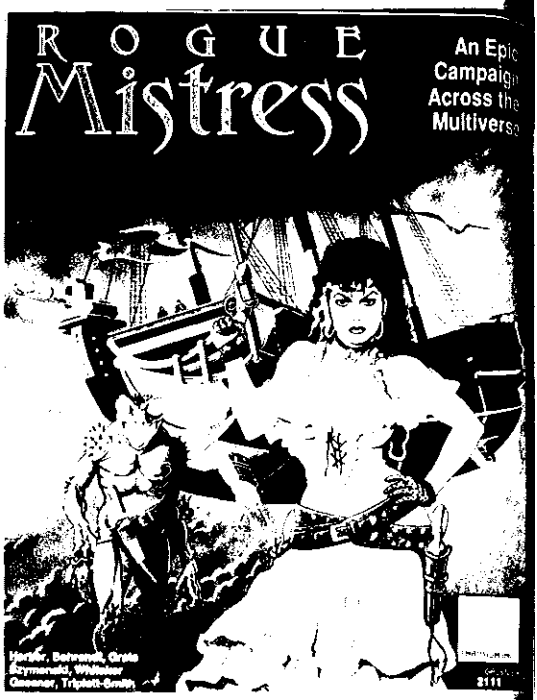
Depuis six mois qu'Oriflam nous promettait cette extension pour Hawkmoon, on n'y croyait plus. Pourtant le résultat est là et bien là, et c'est tellement beau que ça vallait vraiment la peine d'attendre.

Ce supplément se présente sous la forme d'un livre cartonné de plus de deux cents pages, ce qui relativise son prix élevé (plus de deux cents francs soit plus cher que le jeu). Il contient outre des règles optionnelles sur les combats et sur la science ma foi fort intéressantes, un ajout sur la santé mentale et ce dont à mon avis on aurait pu se passer, un article sur les Drönns, peuple extra-terrestre que vous pouvez chercher longtemps dans les œuvres de Moorcock, ainsi que trois pages permettant de définir les valeurs de votre personnage : utile pour les pnjs sans plus. Mais le principal, comme son nom l'indique, est ce superbe atlas de notre beau pays à l'ère du tragique millénaire. La vieille Gaule a bien changé et quelle ne fut pas ma surprise de voir une gigantesque mer intérieure à la place de notre belle région d'Alsace (Alsaz désormais). Ou encore, la petite ville calme et monotone de Troyes (Troie) transformée en repère à brigands de la pire espèce.
Outre des évolutions géographiques d'importance, La France a évolué ou devrais-je dire régressé sur le plan politique : on se retrouve en effet dans la situation politique de ce beau pays au début du quinzième siècle avant l'œuvre d'unification de Louis XI : système féodal, intrigue politique dans un milieu technologique allant du haut moyen âge à la renaissance selon les régions. Nul doute que les auteurs ont ressorti leurs manuels d'histoire pour écrire ce supplément et c'est une très bonne idée car cela donne une base au lecteur et évite au joueur de se sentir complètement perdu. Ils ont en général reussi à préserver aux régions (à part quelques délires très *« Moorcockiens »*) leurs particularités, leur donnant ainsi à chacune une identité propre : votre personnage ne sera plus natif de Francia, mais de Normandia, Gascoigne, ou du vieux royaume, ce qui n'est pas du tout, mais alors pas du tout la même chose!

Cet atlas est donc divisé en quatorze chapitres traitant respectivement de Karlay, les Hautes Terres, la Loreine, la Normandia, la Gascoigne, l'Aquitior, la Picardia, le Lyonnois, l'Alsaz, la Begik, l'Olean, les Iles de feu, Parye et le vieux royaume, ce qui vous permet de lancer votre campagne dans une région que vous connaissez bien et d'avoir moults références, encore que ce livre puisse largement suffire.
Chaque chapitre est décomposé de la façon suivante : une description géographique avec les lieux importants (une carte vient étoffer le tout), un éventail de la population et l'organisation politique, les sectes présentes qui sont une mine d'aventures, la technologie de la région, une description de l'armée, une liste détaillée des personnalités de la région avec leurs ambitions, leurs relations, leur comportement face à l'envahisseur grandbreton et le rôle qu'ils ont joué ou joueront suivant l'époque ou vous choisissez de jouer (avant pendant ou après l'invasion de l'Empire ténébreux). Suivent les sites interressants pour des aventuriers, l'histoire de la région (avant pendant après), ainsi qu'un chapitre très utile sur comment voyager dans le pays et des idées de scénario. Comme on le voit, ce supplément est très fouillé et se lit comme un roman, les idées de scénarii pouvant même paraître superflues tant les détails fourmillent et excitent l'imagination. Suit à la fin de cet atlas merveilleusement commenté une description des cultes et sectes de France qui est purement et simplement un régal.
Quelques reproches : les illustrations au demeurant superbes (toujours Alain Gassner) sont trop peu nombreuses et l'appendice *« comment tirer un personnage français »* modifie trop les caractéristiques à mon goût, ce qui peut amener très vite un grobilisme débordant, sans parler du déséquilibre entre deux personnages de régions voisines.
Conclusion : restons gaulois, les auteurs nous donnent la possibilité de vivre des aventures fantastiques sans quitter la terre natale. La France est une réalisation superbe indispensable à tout amateur d'Hawkmoon, voire d'autres jeux tant l'atmosphère rendue y est riche. A posséder absolument!

ROGUE MISTRESS
Extension pour Stormbringer (compatible Hawkmoon)

Cette nouvelle campagne pour stormbringer vient de nous arriver tout droit de chez chaosium. Quelle ne fut pas tout d'abord ma surprise de reconnaitre un coup de crayon familier sur la couverture : elle est en effet d'Alain Gassner! Les rosbifs se mettraient-ils enfin à nous reconnaitre du talent? Passé ce petit interlude, il s'agit d'une campagne pour aventuriers de haut niveau qui entrainera



les joueurs à travers diverses sphères du multivers pour une aventure grandiose et baroque dans le plus pur style du grand Moorcock. Attention à votre santé mentale! Décomposée en huit chapitres, cette extension vous réseve de nombreuses heures de jeu en perspective. La traduction sous le nom du Pirate des Mondes vient de sortir chez Oriflam (sans modification à priori).

MORS ULTIMA RATIO
Extension n°6 pour In Nomine Satanis/Magna veritas

Une extension très particulière puisque les personnages, anges ou démons, vont effectuer un fabuleux voyage par un moyen que nous vous tairons dans le monde Gothic Horror : ambiance années 20, mais pas d'investigateurs cthulloïdes, non des vampires et loups garous *« bien de chez nous »* dixit Croc.

Il va de soit que ce monde n'obeit pas aux mêmes règles que notre bonne vieille terre aussi les pouvoirs des pjs sont-ils quelque peu perturbés, de quoi rompre la monotonie et d'ajouter à l'angoisse des pjs pour le plus grand plaisir de tous (que serait un scénario sans un peu de suspens?). De plus, afin de dépayser totalement les joueurs, des nouveaux sorts ont été ajoutés ainsi que des règles particulières pour les morts vivants qui sont dans le Gothic Horror, autre chose que des petits familiers souffreteux.
La campagne proprement dite est structurée de la manière suivante : six scénarios, trois pour INS, trois pour MV se finissant par un scénario commun. Si les scénarios sont originaux et bien étoffés, on peut regretter que le final commun aux deux camps ne permette aux joueurs que de jouer la moitié de la campagne. La solution pour le MJ soucieux de rentabiliser son investissement serait alors de se munir de nerfs d'aciers et de faire jouer la campagne à deux équipes. Une d'anges et une de démons et de les faire se rencontrer dans le final, ce qui suppose qu'il ait assez de joueurs sous la main. A ce point noir qui donne aux plus mesquins l'impression de n'avoir acheté qu'une moitié d'extension je répondrais que la qualité compense plutôt bien ce défaut et que s'il est un tiers dont on ne se sert effectivement pas, au moins on a le choix. De toutes façons les 2/3 restant valent bien les quelques deniers dépensés. Une campagne à vivre d'un trait.

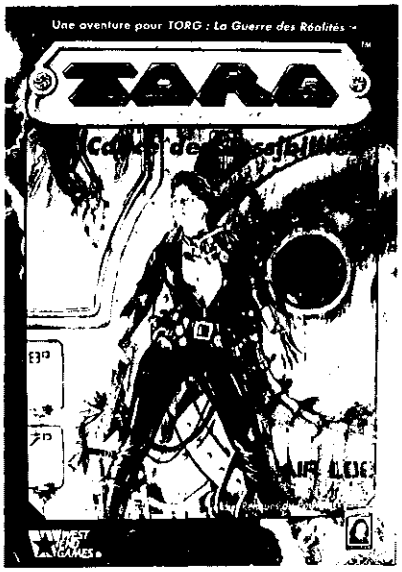
DEMONIX REMIX
Un autre regard sur le métaphysique
Extension n° 7 pour INS/MV

Décidément, Siroz ne cesse de faire dans l'original ; c'est en effet G.E. Ranne, le scénariste de bandes dessinées qui a créé les six scénarios contenus dans *« la belle extension que voilà »*. Cinq scénarios particulièrement originaux et tordus, que vous soyez ange ou démon, vous risquez bien d'y perdre votre latin. Au total un scénario pour INS : *« Pourquoi les carottes ont la queue plate »*, deux pour Mv : *« Arrête de sucer mon gros crayon »* et *« Il y a quelque chose de pourri au royaume de Chatel les Roses »* et deux scénarios compatibles INS/MV (les meilleurs selon moi) : *« Accroche toi au pinceau j'enlève l'échelle »* et *« C'est lundi c'est ravioli »* vous prendront dans un sac de nœuds pas possible où vous aurez besoin de tout votre sang froid pour en sortir. L'auteur est en effet encore plus ignoble que les atroces Crocs et Mathias, mais dans un style subtilement différent que je vous laisse le soin de découvrir. En prime, des précisions sur les églises et cathédrales, des détails sur Janus et Valefor, et des propositions de personnages tous plus délirants les uns que les autres... mais jouables!

Conclusion : l'idée de s'allier à un scénariste de BD pour écrire du jeu de rôle est excellente et donne à INS/MV une toute autre dimension et ouvre des possibilités nouvelles, preuve de la richesse de ce jeu.

LE CALICE DES POSSIBILITÉS
Aventure pour Torg

Deuxième partie de la trilogie des Reliques du pouvoir faisant suite à la Carte de la Destinée, le Calice des possibilités entraînera les chevaliers tempêtes dans le golfe du Siam, avant de parcourir le royaume fantastique d'Aysle pour finir dans la mer du Nord dans une ambiance très épopée viking. Structuré en quatre actes, ce supplément est comme toujours clairement présenté et bien détaillé, mais un peu trop linéaire et bien que cela soit possible, très difficile à jouer en dehors de la trilogie. Les illustrations intérieures sont fades et c'est dommage, on est en droit de s'attendre à mieux. Il reste que pour les amateurs de Torg qui ont aimé la Carte de la destinée, ce supplément offre la possibilité de continuer une saga d'envergure cosmique. Le dernier volet ne devrait pas tarder.



HEAVY METAL : POUR UN MONDE MEILLEUR
Une production Siroz, par Mathias Twardowski et Croc

Le thème : La terre 2040. Le monde est séparé en deux blocs : les mauvais, à savoir le bloc Sud qui crève de faim et de maladies toutes plus gore les unes que les autres et qui menacent le bonheur des bons. Puis le bloc Nord où tout le monde est heureux et où les anciens maux tels que chômage, nouveaux pauvres ou pénurie de cassettes vidéo VHS ont disparu de la circulation. Le pouvoir est aux mains des médias, chaque citoyen respectable ne travaille plus que quatre heures par jour maximum se doit de consacrer au moins huit heures par jour à sa télévision écran géant ou 3D pour l'élite. L'unification monétaire a enfin eu lieu et la monnaie universelle est désormais le point cadeau. Des émissions hautement culturelles telles que *« dénoncez c'est gagné »* ou *« les chemins du malheur »* bercent désormais nos petites têtes blondes, bref tout pour être heureux. Bien sûr il y a parfois des attentats commis par les égarés, qui sont ou anarcho-écologistes ou extrémistes ethniques, et qui se prétendent le salut du monde, mais heureusement les URCs, unités de répression cybernétique sont là pour protéger les honnêtes citoyens de ces terroristes envoyés par l'autre bloc. Bref pas de quoi s'inquiéter.... à moins que cet égaré cultiste dise vrai et que la mission ultime des Urcs ne soit la destruction de l'humanité?
Un jeu d'anticipation noir mélant avec délice Farenheit 451 et le prix du danger ; la France n'avait pas de jeu cyberpunk (de production française j'entends) Avec Heavy Metal, Siroz nous en propose un subtilement différent des autres où le cynisme et l'humour ont une part

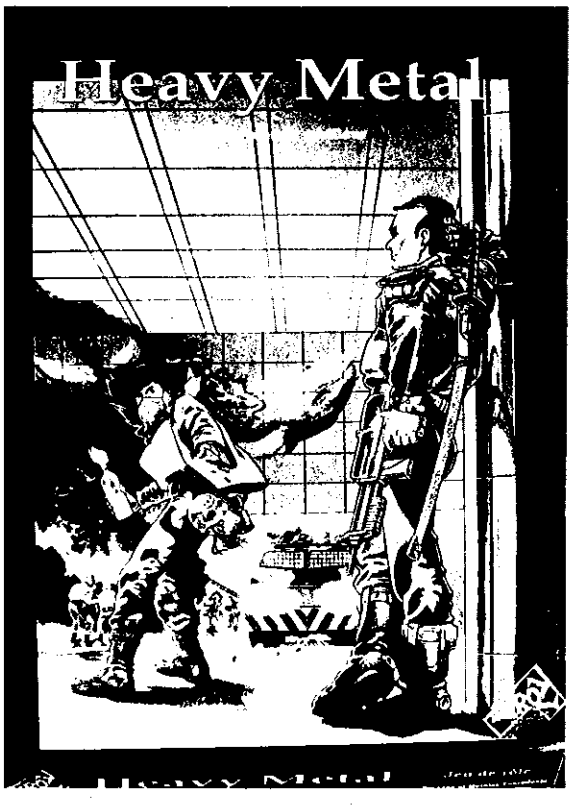
NOUVEAUTES
JEUX DE ROLE

prépondérante, et où rien n'est ni blanc ni noir passé le premier degré.
Le jeu : la boîte contient quatre livrets, bien présentés et illustrés agréablement sur la maquette qui a fait ses preuves d'In Nomine Satanis. Le premier, système de jeu et scénario rassemblent en une trentaine de pages les règles nécessaires, ce qui en fait un jeu simple et accessible à tous. Sur trente autre pages quatre scénarios pour Urcs et égarés. Car vous l'avez sans doute deviné, à l'instar d'INS/MV ou de Duo 2 en 1, Heavy Metal regroupe deux jeux selon que vous soyez des URCs ou des égarés. Les personnages sont définis de façon simple par 4 caractéristiques, coordination, force, réflexe, volonté et par des talents (un nombre de points à répartir évitant l'aléatoire) pour les égarés et par des roms (programmes pour les URC)s. A noter que les pjs sont très faibles au début et que tout risque pris à la légère peut entrainer la création d'un nouveau perso.

Le livret 2 est consacré aux égarés et à leurs sectes, avec comment créer un groupe d'égarés, l'équipement, la création d'un membre de ce groupe avec ses spécialités selon la secte à laquelle il appartient et la présentation d'une bonne vingtaine de groupes, des plus sérieux aux plus loufoques (criminels, écoguérillas, libéraux télévisuels). Chaque groupe est défini par : sa doctrine, son but, son organisation, les moyens dont ils disposent, son apparence, ses talents particuliers, son origine socio-culturelle et ses groupes affiliés car, bien sûr, la plupart des groupes d'égarés ne peuvent pas se voir, ce serait trop beau.
Le livret 3 est destiné aux Urcs, sorte de robocop à la petite semaine, et rassemble tout ce qui est nécessaire à la création d'une de ces merveilles de la technologie, du choix du cerveau à celui des logiciels, en passant par ses devoirs quotidiens. Les URCs sont de 3 types : les Screwdrivers qui sont des machines à tuer pure et simple, les Nightcrawlers spécialisés dans l'espionnage et les les Glitters à qui revient le rôle de communiquer avec les humains. La progression des compétences est très particulière puisque ces dernières sont en fonction des logiciels ou périphériques. En gros plus un URC assimile d'expérience, plus il est sensible au facteur humain et plus il a de chances d'avoir des bugs de fonctionnement : nul n'est parfait. Suit une liste d'URCs prétirés très complète pour donner une idée de ce que sont ces merveilleuses créatures et de leurs multiples possibilités d'usage.
Le livret 4 regroupe les tables et fiches nécessaires pour jouer, tous ces livrets étant agrémentés de petites nouvelles piquantes qui donne très vite le ton du jeu.

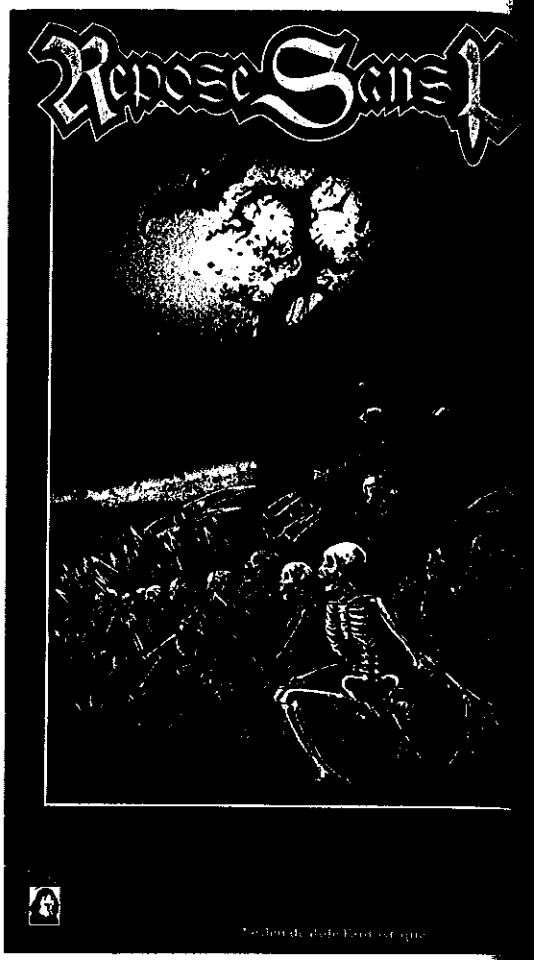
Conclusion : Heavy Metal est un bon jeu qui saura dépayser par son humour les habitués du cybergore et plaire à tous les amateurs du second degré. Un seul reproche à siroz : tous les scénarios sont construits sur le thème mission enquête baston, ce qui est normal pour des Urcs mais d'autres plans doivent pouvoir s'envisager? A avoir dans sa ludothèque impérativement, d'autant plus que les extensions suivent à rythme soutenu.

HENRI FLOTTES DE POUZOLS



REPOSE SANS PAIX
Jeux Descartes
Une campagne
et des suppléments de règles
pour Warhammer

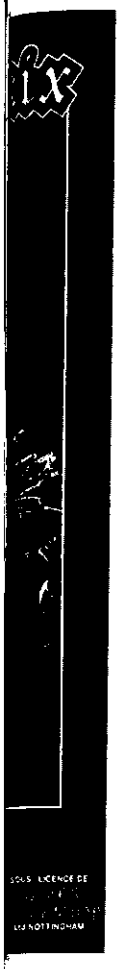
Et voilà venir vers nous, la dernière traduction d'une nouvelle compilation d'articles parus dans le mensuel anglais White Dwarf, organe de presse du géant Games Workshop. Fidèle à la tradition la présentation de cette « *campagne* » est superbe ; les illustrations sont abondantes et l'on a plaisir à feuilleter cet ouvrage à couverture dure. Pour le contenu, notre engouement ne sera pas le même. Les 7 premières histoires, réunies arbitrairement en campagne,



n'apporteront rien ou presque à vos nuits ludiques, si ce n'est des anachronismes. Parler d'anachronismes dans un monde imaginaire c'est un peu ridicule, mais tout de même insérer dans une histoire médiévale fantastique le delta-plane et le sous-marin, et surtout les faire marcher sans même avoir recours à l'excuse classique : « *c'est magique!* »... Il y a un peu d'abus, d'autant plus que ça n'apporte pas grand chose à un scénario par ailleurs très faible. Cette compilation n'a rien d'une campagne ; il n'y a même pas eu d'effort de classement des histoires qui ne suivent pas une progression en difficulté. La huitième et dernière histoire, est en fait la transition entre « *Mort sur le Reik* » et « *le Pouvoir derrière le Trône* », deux des épisodes de la précédente campagne publiée en trois volets « *l'Ennemi Intérieur* », qui déjà n'était pas à la hauteur de nos espoirs. Enfin la dernière partie, de loin la plus intéressante, est un com-

Pour tous courriers, commandes, infos, etc. Ecrivez à COM à l'adresse suivante :

Welcome Multimédia
Chroniques
d'Outre-Monde
Allée A, 17, rue Froment
75011 PARIS

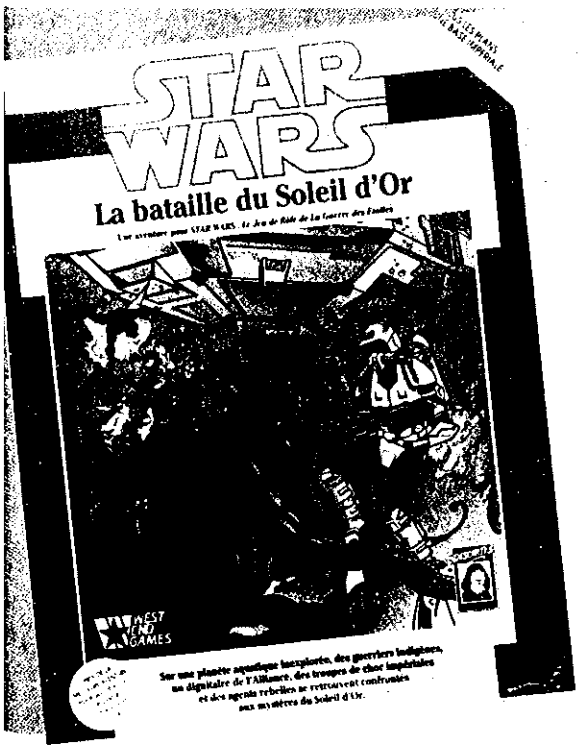


plément de règles : on y trouve de nouvelles compétences ; la description d'un PNJ sympathique : le professeur ; des règles de combat, des sorts et des objets magiques. Pourquoi cet excellent système de jeu, si bien présenté, n'a pas de scénarii à sa hauteur? Les joueurs anglais sont-ils tous des adolescents pubères, peu fins?

LA BATAILLE DU SOLEIL D'OR
Module Star Wars

A défaut de quatrième volet à la saga cinématographique de Star Wars, les aficionados de cette série se délecteront de ce nouveau scénario, lauréat du « *prix de la meilleure aventure pour jeu de rôle, Origins 89, Los Angeles, USA* », qui vient de sortir en français. Avec de tels titres de noblesse que dire de plus? Sinon qu'il est bien sûr présenté comme le script d'un des prochains films de George Lucas. On nous y explique même qu'elles en seront les premières images... un régal, on en salive d'avance. Toujours dans l'idée script, au début de l'encart détachable on trouve les premiers dialogues... au second degré, et uniquement là, c'est hilarant! Bien entendu le scénario finit par le générique et le thème final...
Bon sérieusement, la présentation est comme toujours dans cette collection, agréable. Le principe de l'encart détachable vous évitera de recourir à de multiples photocopies ou d'être obligé de tourner régulièrement les pages de votre cahier. L'histoire est basée sur une planète mystérieuse, que vous prendrez plaisir à découvrir et que vous pourrez réutiliser ultérieurement dans vos propres histoires. Le seul défaut que je lui trouve, mais il reste de taille, c'est l'aspect linéaire imposé par la présentation sous forme de script. Toutefois un maître de jeu averti saura dissimuler le dirigisme qui en découle, en donnant plus de liberté d'action à ses joueurs... c'est grand une planète! Que la force soit avec eux!

LUC LAURENS



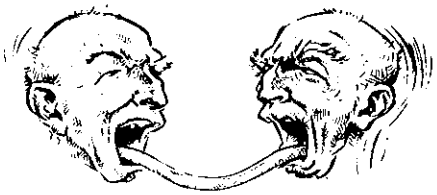
SPÉCIAL « TERRORISME »

NE MANQUEZ PAS
NOTRE PROCHAINE PARUTION
LE N° 26 COM, nouvelle génération
SPÉCIAL « TERRORISME »

ECHOS

PASSÉ

— Chez **SIROZ,** sortie de ***Plasma n°5, et de l'écran d'Heavy Metal.***
— Chez **LUDODÉLIRE**, les jeux ***Footmania*** et ***Formule Dé*** sont disponibles, nous leurs consacreront un ban d'essai dans le prochain numéro.
— Du coté **D'ORIFLAM,** l'extension pour ***Hawkmoon/Stormbringer, le Pirate des mondes*** est en vente (voir notre billard) ; pour ***Cyberpunk, Solos of Fortune*** est une revue se présentant sous la forme d'un magazine destiné aux solos, pour joueurs et maîtres.
— ***Quest n°5*** est sorti.



PRÉSENT

SIROZ PRODUCTION : il était une fois est une extension pour ***INS/MV*** concernant les voyages dans le temps. Elle contient quatre scénarios traitant de la crucifixion, du combat de St Georges, de Jeanne d'Arc et de l'inquisition, tout cela dans l'esprit du jeu bien sûr. ***Urban guerilla*** est la première extension pour ***Heavy Metal,*** suppléments et scénarios venant détailler ce monde fantastique (on vit une époque formidable !) .
— Sortie de ***Tatou n°7*** chez **ORIFLAM.**
— Chez **JEUX DESCARTES :** ***l'Empire du Nil,*** deuxième guide pour ***Torg*** consacré au royaume du Dr Mœbius, contient outre la description de ce royaume et les nouvelles règles de magie, pouvoirs et autres gadgets de haute technologie, ***les Chroniques de Torg*** qui regroupent les n°3, 4 et 5 de la version US.
— ***Outre Espace*** est un scénario pour ***Star Wars*** se déroulant dans une nouvelle dimension, complété par une carte d'un vaisseau extra-terrestre, de quoi simuler un combat avec figurines, et des cartes évènements.
— ***Les Mystères d'Arkham,*** pour ***l'Appel de Cthulhu*** contient un guide de la ville, quatre scénarios, une carte détaillée et une description des lieux et personnages importants de cette charmante petite ville de la Nouvelle Angleterre.
— ***Capitaine Vaudou*** est un supplément Simulacres consacré aux pirates du XVII° siècle et à la magie vaudou : règles spécifiques, cartes des Caraïbes, personnages prêts à jouer et un scénario, ***Baron Mort Lente,*** le tout regroupé dans un livret de soixante quatre pages.

TSR :
— ***SJA4, Under the Dark Sist*** est une aventure pour ***Spelljammer.***
— ***SR12, Forgotten Realms Hord Campaign,*** est un sourcebook sur l'univers mongol.
— ***Collector cards set 1*** contient 24 fiches avec au recto un dessin de monstres, d'objets magiques, de personnages célèbres ou de pièges Au verso, l'historique et les caractéristiques techniques.
— ***Marvel MSL1, X-Terminate*** est une nouvelle série de scénarios pour ***X Factor.***
— ***Buck Rogers 25CS3, Matter of Gravital Adventure,*** pour les Fans.
— Une nouvelle série de romans pour ***Spelljammer, Clock master Cycle*** devrait sortir incessamment sous peu, avec le 1er tome : ***Beyond the Moons.***

ICE :
— Sortie de ***Bladestorm***, un jeu d'embuscade 1/2 jdr, 1/2 combat de figurines compatibles ***Rolemaster*** dans une ambiance médiévale fantastique.
— ***War Law*** est un livre de règles traitant des combats de masse dans ***Rolemaster.***

FASA :
— ***Virtual Realities*** est un sourcebook pour ***Shadowrun*** entièrement consacré à la matrice, de quoi faire trembler votre decker favori.
— ***Find your own truth,*** troisième tome de la trilogie ***Shadowrun*** de Bob Charette, disponible très prochainement.
— ***Battletech Mapset n°4*** contient 8 nouveaux plans, lacs, deltas de rivière, rues, parcs, forêts, de quoi s'amuser pour un moment.

WHITE WOLF PUBLISHING :
— ***Faeries*** est une extension de règles pour ***Ars Magica*** (dont la traduction doit être assurée par Flamberge pour Septembre).
— ***Vampire*** est un nouveau jeu de rôle sur lequel nous espérons revenir.

— Chez **Chaosium**, sortie de ***Boy King,*** un supplément ***Pendragon*** sur l'enfance du Roi Arthur.
— Chez **Palladium**, sortie du ***Rists sourcebook***, pour ***Palladium Rists RPG.***

— Sortie du nouvel ***écran Runequest*** chez **Oriflam** , avec l'habituel scénario inédit.
— Le ***Star Wars Companion***, chez **Jeux Descartes**, ainsi qu'***Empire en flammes*** pour ***Warhammer*** jdr.
— Chez **Steve Jackson Games**, 3 extensions pour ***Gurps : Time Travel, Gurps China*** (sur la Chine antique), ***et Gurps Psytech.***
— Chez **ICE**, sortie du Rolemaster Companion V dans la lignée des précédents, et de Minas Ithil, la ville, pour MERP.
— FASA : ***Le battletech Record Sheet n°3*** consacré aux lourds, va précéder de peu le n°4 sur les Mac d'assault.

— **TSR** : ***DDA3, Eye of Traldar*** est le troisième volet d'une campagne DD destinée aux débutants.
— ***FOR2, the Drows Underdark*** est un ***sourcebook Forgotten realms*** sur les elfes noirs.
— ***LNR2, Tales of Lankhmar,*** est un recueil de mini scénarios devant faire 64 pages.
— Sortie de ***Maze Stones***, un petit jeu de plateau traduit par **Hexagonal** sur lequel nous reviendrons dans le N° suivant.
— Chez **Hexagonal** justement, la traduction n°2 du ***Player Handbook pour ADD2*** est prévue pour le début des vacances.
Sortie également des ***Portes de Mordor,*** un scénario pour ***JRTM,*** et du n°0 de ***Dragon Magazine*** version

NOUVEAU

LES PIN'S CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

DES PIN'S 100 % JEU DE ROLE

Série limitée non renouvelée : 2 000 exemplaires !

Au choix 3 PIN'S : PIN'S N° 1, N°2, N° 3 (voir avant-dernière page de ce numéro et bons de commande pages 4 et 7)

NOS ABONNÉS SONT GATÉS!
Des conditions exceptionnelles sont réservées aux abonnés de COM dans nos pages 6 et 7 de la rubrique KIOSK

française, qui regroupera pour 2/3 des traductions et compilations des meilleurs articles du magazine américain ainsi que des adaptations pour d'autres jeux de rôle, et pour 1/3 des articles français. A noter, nouveauté, que tout le côté technique sera rassemblé dans un livret détachable, de façon à rendre la lecture plus agréable ; à suivre.

AOUT :

— Sortie de la nouvelle édition de ***Stormbringer*** chez **ORIFLAM,** sous forme de boîte contrairement à la version anglaise.
— Chez **JEUX DESCARTES**, un supplément ***Simulacres*** sur l'univers ***Animonde.***
— **FASA :** *Distant Fire,* un recueil de scénarios pour la série ***Renegade Legion.***

SEPTEMBRE :

— Extension ***la Kamarg*** pour ***Hawkmoon***, chez **ORIFLAM.**
— ***SangDragon*** pour ***Simulacres, Lichemaster*** pour ***Warhammer*** jdr, ***Guide de l'Alliance*** rebelle pour ***Star Wars***, et ***Les demeures de l'Epouvante*** pour ***ADC*** sont au programme chez **JEUX DESCARTES,** ainsi que la nouvelle version de ***Blood Bowl*** en Octobre (le temps d'écouler les stocks de l'ancienne version...) .
— Chez **HEXAGONAL,** La nouvelle version ***basic DD*** special débutants sortira sous la forme de 52 fiches numérotées faisant découvrir le jdr petit à petit pour arriver aux règles de base niveaux 1 à 5. Enfin un jdr consacré aux jeunes débutants qui n'y connaissent vraiment rien!
— Egalement la ***première extension*** pour ***Fantasy Warriors***, spécialisée sur les morts vivants. **HEXAGONAL** va aussi distribuer des ***polos Shadowrun, Battletech,*** ainsi que des ***bourses de dés Shadowrun ;*** reste à savoir à quel prix ces gadgets seront disponibles?

FUTUR

OCTOBRE (sous réserve) :

— Sortie en français des ***romans Torg*** et de la ***Cité éternelle,*** dernier volet de la trilogie des reliques du pouvoir.
— Attendons aussi le dernier ***scénario James Bond, Dangereusement Votre,*** et pour la Noël une réédition par **LUDODÉLIRE** ***des anciens Miroirs des terres médianes.***

Ragots : la liquidation de ***Dragon Radieux*** ayant été prononcée fin Mai, les auteurs ont pu racheter leurs droits, ce qui signifie qu'Hurlements sera désormais distribué par Siroz à compte d'auteur, que l'auteur d'Empires et Dynasties et Trégor devrait monter sa propre boîte, et que l'excellent jeu Aristo devrait être distribué par le créateur Philippe Mouche-bœuf, que vous pouvez essayer de contacter sur 3615 Jeux+ . Souhaitons leur bonne chance, sans eux, il y avait comme un vide dans le petit monde du jeux de simulation.

HENRI FLOTTES DE POUZOLS

NOUVEAUTÉS FANZINE

L'AUBERGE DU DRAGON

Sous ce titre, nous venons de découvrir le n°1 d'un fanzine édité par une équipe de jeunes libournais (pour les éternels ignards, les libournais sont les habitants de Libourne, charmante cité de la Gironde). L'ensemble, de présentation artisanale, est très sympathique. Les textes présentent un intérêt certain et une qualité indéniable. Le lecteur pourra lire, entre autres, une intéressante approche de « *l'Œil Noir* ». D'accord, ce n'est pas nouveau, mais il n'est pas mauvais de rappeler de temps en temps l'intérêt initiateur de ce jeu. Car, heureusement, chaque jour apporte sa moisson de nouveaux joueurs. L'on trouvera aussi dans « *l'Auberge* » plusieurs scénarios de bonne facture (Œil Noir, AdC, Warhammer), une aide de jeu permettant la réalisation de codes et un test amusant. En conclusion, s'il est vrai que les illustrations sont un peu brouillonnes et que la présentation mériterait d'être plus soignée, ce fanzine est d'une agréable lecture. Souhaitons que les numéros à venir soient une bonne transformation de ce premier essai.
Pour se procurer « l'Auberge du Dragon », *il suffit de s'adresser à l'association* « le Dragon Libournais », *98 résidence Peyregourde, 33500 Libourne. Joindre 20 francs par numéro commandé.*

LE LAMBIN

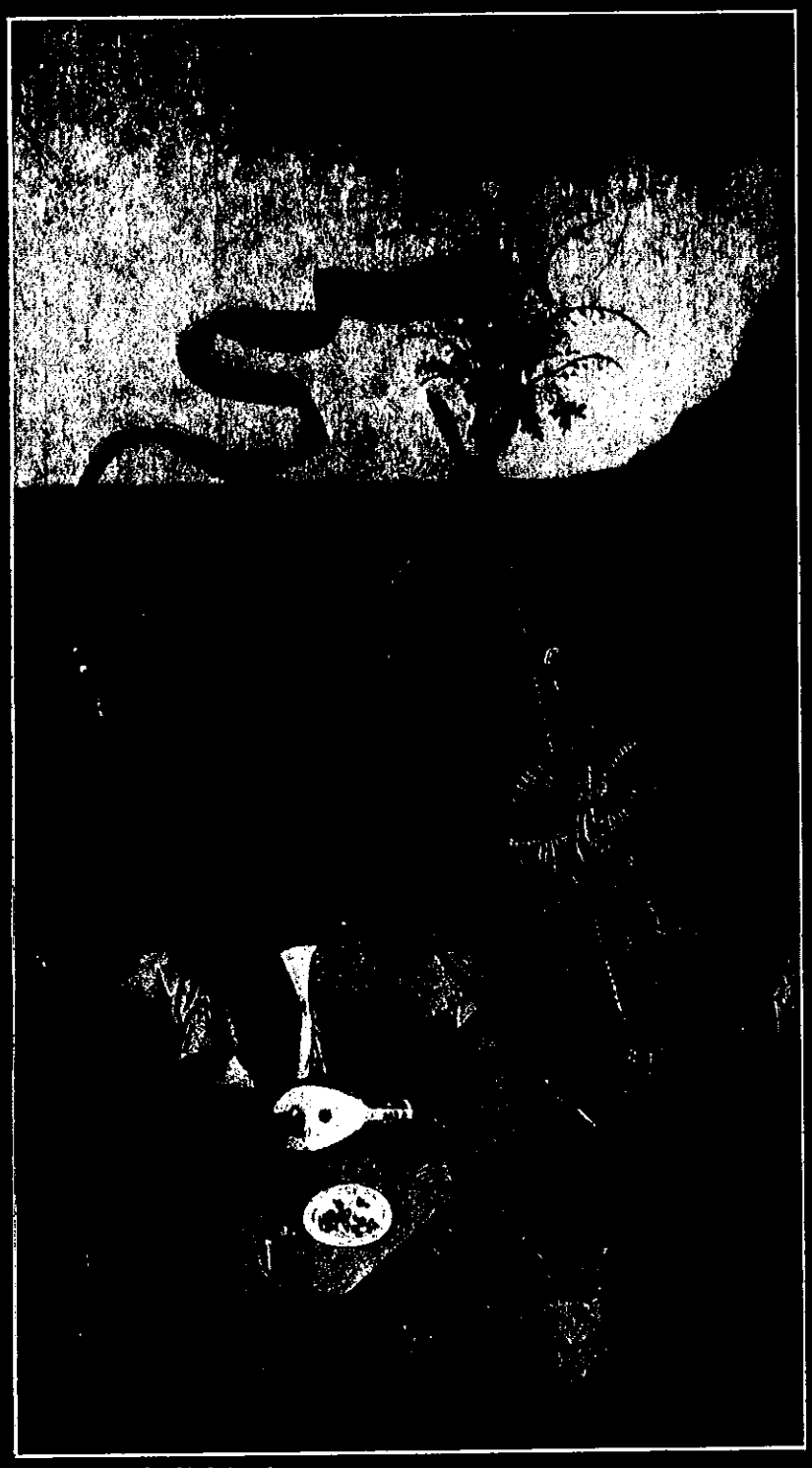
Nous l'avons reçu! J'ai longuement hésité avant de vous en parler, moitié pour ne pas faire injure au bon goût, moitié pour ne pas lui faire de publicité. Mais, notre devoir n'est-il pas de vous informer du meilleur comme du pire? A qui fais-je allusion? Tout simplement au plus mauvais fanzine jamais imprimé, un torchon appelé « *Le Lambin de la Guilde* ». La chose qui porte ce nom remporte en effet la palme de la médiocrité absolue. Issue de l'absence d'esprit d'un groupe d'individus atteints de scatologie ordurière galopante, le lecteur y trouvera une suite de grossièretés primaires, d'insultes faciles agrémentés de pornographie de l'espèce la plus sordide qui puisse être. Le tout, l'on s'en serait douté, est rédigé sans la moindre trace d'humour, dans un style d'une nullité affligeante. Point n'est besoin d'aller plus loin. Regrettons seulement qu'il y ait encore des gens persuadés que pour ressembler à « *Hara Kiri* » il suffit de traiter le lecteur de c... toutes les deux lignes. La satire « *à la mode de Choron* » est un art à côté duquel sont passés les piètres scribouillards d'un fanzine que je vais m'empresser d'oublier. Pour conclure, je ne vous donnerais pas l'adresse où l'on peut se procurer les pages, heureusement peu nombreuses, du « *Lambin* ». Plutôt que de les acquérir, je vous conseille de ramasser quelques déjections canines dans la rue, cela reviendra au même, ne vous coûtera rien et, au moins, nettoiera les trottoirs.

L.D.

DOSSIER
OUVERT

LA F

PANORAM
DES DÉSÉ
PSYCHIQU



« La Nef des fous »
de Jérôme Bosch
(musée du Louvre)

En matière de jeu de rôle, la « folie » offre une source d'inspiration quasi illimitée. Cependant, maîtres de jeu ou joueurs, nous n'avons pas toujours les connaissances nécessaires à une bonne gestion des maladies mentales mises en scène dans nos aventures. La psychanalyse, la psychiatrie sont des sciences éminemment complexes et, bien

DOSSIER
OUVERT

OLIE

UILIBRES

S

souvent, lorsque nos modules évoquent des névroses, des psychoses ou paranoïas, notre approche est très superficielle voire erronée. Il est alors fréquent d'assister à des parties dans lesquelles, le MJ éprouve de lourdes difficultés à décrire, avec exactitude, les symptômes de la maladie et son évolution. De leur côté, les joueurs se montrent souvent, par méconnaissance, incapables d'appréhender et donc de jouer les modifications de comportement de leurs personnages atteints de telle ou telle maladie mentale. Il en découle de perpétuelles discussions MJ-joueurs qui, nous le savons tous, sont nuisibles au plaisir que nous attendons de notre jeu favori. Ce qui suit, rédigé par un médecin, n'a pas pour but de faire de vous des psychiatres, loin de là. Ce panorama a tout simplement pour objectif, en étant utilisé comme une aide de jeu, de vous donner les définitions et les éléments principaux qui, en la facilitant, vous permettront une bonne et véritable gestion de la « folie » dans vos scénarios.

L.D.

DÉFINITION : LES TROUBLES MENTAUX

Si l'on se rapporte au petit Robert, la folie se définit comme un trouble mental entraînant un dérèglement de l'esprit.

Mais dans la réalité, la frontière entre le normal et le pathologique est floue. Il n'y a aucun signe objectif de la maladie mentale, ni radiologique, ni biologique, ni du vivant de la personne, ni même post-mortem. Les *« Fous »* sont différents des autres. La folie, c'est le regard des autres qui fait la différence. C'est l'inadéquation d'un comportement face à une situation donnée. Imaginez une jeune femme se promenant à peu près nue sur une plage, l'été, et imaginez la même sur les Champs Elysées. Les *« Autres »* diront qu'elle ne tourne pas rond. Certains délirants dans leur village natal sont acceptés, les mêmes en banlieue parisienne aboutiraient à un internement d'office.

Le normal ne s'oppose pas au pathologique comme le noir au blanc. Pour un individu précis, la normalité est une position d'équilibre constaté au cours du temps. A un moment donné un individu normal peut être pathologique pendant un bref instant. Angoisse, tristesse, interprétation erronée, persécution, phobie, obsession, peuvent se voir chez un individu normal. C'est la durée temporelle de ces anomalies qui différencie le normal du pathologique.

De part sa fonction, le médecin généraliste est le premier, dans sa consultation à suspecter un problème *« Psy »*. Il doit avoir une excellente disponibilité à l'écoute. En sus il connaît bien, en principe, le milieu dans lequel évolue le malade, il a la confiance de la famille. L'importance de l'écoute ne veut pas dire silence pesant, ni occultation de la

parole de l'Autre par la sienne propre. L'importance de la relation thérapeutique signifie un juste équilibre entre confiance et réassurance de part et d'autre, ainsi que distance et neutralité.

La spécificité de ce *« singulier dialogue singulier »* permettra de détecter les anomalies qui caractérisent et différencient les états névrotiques des états psychotiques.

Les névroses

Ce sont des maladies de la personnalité, caractérisées par des conflits intra-psychiques qui inhibent les conduites sociales. Aux altérations de la personnalité décrites sous le terme du *« moi »* névrotique et qui, entre autres signes, se traduisent par des anomalies caractérielles, faisant du névrosé un sujet difficile à vivre, s'intriquent des symptômes caractéristiques des différentes pathologies : phobies, obsessions, anxiété, phénomènes de conversion, etc.
Bien qu'il existe entre névrose et psychose de nombreuses interactions et des états intermédiaires, la séparation des deux entités s'impose.

La psychose

La *« Psychose »*, c'est le bouleversement radical, réversible ou irréversible, paroxystique ou chronique, des rapports entre le *« Moi »* et la réalité, et dans la plupart des cas, l'élaboration d'une néo-réalité délirante. C'est le monde du maniaque, du mélancolique, des psychoses délirantes aiguës, du schizophrène, du délirant paranoïaque, paraphrénique. C'est cette transformation, cet obscurcissement, cette annulation, cette méconnaissance de la réalité telle qu'elle est perçue par le sujet normal et par le névrosé, au profit de l'insurrection des phantasmes, qui prennent dans le délire, consistance et réalité.

Le déséquilibre psychique

Enfin le déséquilibré psychique se situe aux confins des névroses et des psychoses. Il entretient avec elles des rapports étroits, mais s'en sépare néanmoins. Il doit être différencié des *« troubles caractériels »* qui sont un symptôme relevant d'étiologies très variées et passagères : les troubles caractériels de préparation d'examens, ou pré-menstruels, par exemple (bouderies, colères, instabilité). Il y a une personnalité du déséquilibré, une certaine manière *« d'être au monde »*, qui n'est ni celle de l'homme normal, ni du névrosé, ni du psychotique, avec un polymorphisme extraordinaire de ses manifestations.

LES PRINCIPAUX TYPES DE DÉSÉQUILIBRES PSYCHIQUES

Mais ce qui va nous retenir, ici, c'est un panorama, ou l'établissement de définitions concernant la psychiatrie, à laquelle va être confronté le médecin généraliste. Par ordre d'importance, l'angoisse et l'anxiété, les dépressions, les troubles caractériels des adolescents, la psychiatrie d'urgence (les agités, les suicidaires, les agressifs), l'entrée dans la schizophrénie et l'état du schizophrène, les hystériques, les sexualités inadaptées, les phobies, la paranoïa, les psychoses hallucinatoires.

L'angoisse et l'anxiété

L'angoisse peut survenir à toutes les étapes de la vie. L'homme normal la connaît bien. Le caractère pathologique de l'angoisse, n'est lié qu'à son intensité ou à sa fréquence. L'angoisse de l'enfant est liée au couple mère-enfant (au centre de l'œdipe) préparera souvent les angoisses de l'adulte. Les cris, les pleurs, les colères, les troubles du sommeil, en seront les principales manifestations. La grande crise d'angoisse ou réaction névrotique aiguë a souvent une transposition somatique à un organe déterminé. Par exemple, un garçon de 15 ans arrive littéralement affolé, il ne peut plus déglutir, il n'ingère que des liquides depuis 3 jours, se plaint de douleurs gastriques, de nausées, son comportement est celui d'une crise d'angoisse. On apprend que tout a commencé après une visite à son père hospitalisé pour un cancer de l'œsophage.

La panique des combats (combattant paralysé par la peur) est du même ordre et se traduit par une paralysie complète ou une agitation désordonnée.

Mais cette angoisse du névrosé peut devenir psychotique.

« Fantaisie de Brueghel »
opération des pierres de tête gravée par H. Cock en 1559, Bibliothèque Nationale)

LA FOLIE

« Jeanne la folle »
portrait par le Maître de l'Abbaye d'Afflighem (musée de Bruxelles, Bibliothèque Nationale)

Ce sera la mélancolie anxieuse : le malade en état d'agitation extrême, s'accuse de fautes impardonnables, de la ruine, des malheurs qu'il a accumulés sur sa famille ; ce sentiment de culpabilité s'apparente à l'angoisse simple. Une crainte doit dominer chez ces malades : le suicide qui les menace à tous les instants.

Ce sera l'angoisse des délires devant des hallucinations.

Ce sera l'angoisse du schizophrène dans le morcellement de sa personnalité.

La dépression

La dépression, qui, banalement débute par un trouble de l'humeur, s'accompagne progressivement de désintérêt, d'une atténuation des émotions, d'un ralentissement de l'action, d'insomnie, d'autodévaluation. Cet ensemble tout en restant névrotique réactionnel peut évoluer avec l'idée de mort et de suicide vers la mélancolie psychotique.

L'agressivité morbide

L'agressivité morbide a une expression variable. elle peut s'exercer à l'encontre de la personne morale et affective d'autrui, ou bien de son intégrité physique, voir de sa vie. Souvent favorisée par les toxicomanies, comme l'alcoolisme, elle révèle une personnalité dangereuse. Elle peut se traduire par une conduite paranoïde. Ainsi le délire de jalousie conduit à des gestes extrêmes. Elle déclenche chez un schizophrène, figé, catatonique, subitement une pulsion incontrôlable et violente.

La paranoïa

On reconnaîtra le caractère paranoïa, par sa psycho-rigidité, un jugement aussi entier que faux. Ceci entraîne des attitudes et des prises de positions fixées, sans compromission possible. Son orgueil, la valorisation de « *Moi* » lui fera s'attribuer une clairvoyance sans défaut. Son agressivité peut entraîner avec l'évolution et l'accumulation de « *ses preuves* » une menace homicide vis à vis d'autrui.

La schizophrénie

Définir la schizophrénie par l'énumération de ses principaux signes, ne rend compte que de l'extérieur de la maladie. Il est préférable de penser à l'irruption de l'irréel dans une personnalité qui, elle même, se détache de la réalité et se dissout progressivement. La dissociation de la personnalité caractérise la schizophrénie. Ce signe s'oppose aux délires

« Guérison de la pierre de tête »
peinture de Jean de Bray (musée Boyams à Rotterdam)

sans dissociation de la psychose hallucinatoire chronique ou du paranoïa. La littérature peut apporter quelques lumières. Dans le « *Journal d'un schizophrène* » de M.M. SCHENHAYE, page 11 à 50 : ... « *Le jour du nouvel an pendant une cure de silence, j'éprouvais pour la première fois ce que j'ai appelé la "Peur". Tout à coup la "Peur" terrible, immense m'envahit... Ma perception du monde me faisait sentir d'une manière plus aigüe la bizarrerie des choses. Dans le silence et l'immensité, chaque objet se découpait au couteau, se détachait dans le vide, séparé des autres objets. A force d'être lui seul, il se mettait à exister. Il était là en face de moi et me faisait une peur immense. Je disais "la chaise est là, elle me chicane". Tout me paraissait mort, minéral, inanimé, absurde. je me sentais rejeté du*

« Le cauchemar »
de Füssli (British Museum - Londres)

monde, en dehors de la vie. Spectateur d'un film chaotique qui se déroulait sans cesse devant mes yeux, auquel je ne pouvais pas participer... ».

L'angoisse, les relations menaçantes ou indifférentes avec ses proches, le caractère d'étrangeté, de bizarrerie de ce qui l'entoure sont souvent les états du début. Il communique déjà avec un autre monde, dans lequel personne ne peut pénétrer. Il commence à ressentir des expériences de sa dépersonnalisation : ... *« mes jambes envahissent mon buste, démantèlent mes pensées qui s'envolent, mes os font des voyages »*... Expériences qui peuvent aboutir à des délires primaires, puis à des hallucinations.

Comment voit-on arriver ces patients qui sont souvent accompagnés de leurs proches? La paresse, le laisser aller, la prostration, des comportements boulimiques, des anomalies du comportement sexuel exhibitionnisme etc, camouflent une impuissance totale à revenir dans le monde. Une agressivité, un oppositionnisme, ne facilitent pas le contact avec ces patients qui se dérobent à toute approche. Puis progressivement s'installent des comportements étranges, impulsifs, des crises hystériformes théâtrales, suivies peu à peu par l'installation d'une pensée floue, abstraite. Nous verrons plus loin par des exemples concrets la progressivité de cette maladie.

« La cure de la folie »
de Jérôme Bosch
(Le Prado)

Les troubles caractériels des adolescents

Ils sont un ensemble qui tout en ressemblant souvent à des troubles du comportement sont plus attachés à la transformation de la personnalité de l'enfant devenu adulte. Anna FREUD l'a bien décrit : ... *« L'adolescent est extrêmement égoïste, se considère comme le centre de l'univers, le seul objet d'intérêt, mais en même temps, il se montre capable, à un degré auquel il n'atteindra jamais plus dans sa vie ultérieure, de se sacrifier, de faire don de lui-même. Il noue des relations amoureuses les plus ardentes pour les rompre aussi brusquement qu'il les avait commencées. Il s'adapte à la vie de la communauté, mais il a un besoin impérieux de solitude. Il oscille entre une obéissance aveugle à quelque chef qu'il a lui même choisi et une révolte contre toute autorité quelle qu'elle soit. Intéressé, matérialiste, il est aussi tout plein d'un sublime idéalisme, pratique l'ascétisme, mais a souvent besoin de satisfactions pulsionnelles les plus primitives. A certain moment il se montre brutal, sans égard pour son prochain, tout en manifestant lui-même une excessive susceptibilité. Son humeur oscille entre l'optimisme le plus souriant et la mélancolie la plus noire, entre une ardeur inlassable au travail et une morne paresse, un manque d'intérêt pour toute chose... Tout est là : l'opposition, l'extravagance, le narcissisme, l'angoisse, la dépression et quelque fois l'entrée dans la schizophrénie ».*

Les phobies

Les agressions auxquelles la vie quotidienne soumettent le sujet normal s'expriment en termes rationnels, même lorsqu'elles s'exercent dans la sphère affective. A des sentiments de méfiance, de crainte, d'aversion, il est possible de faire correspondre des explications rassurantes par leur clarté. Le Phobique n'a pas cette possibilité. Exposé à des menaces liées à des situations précises, toujours identiques, non angoissantes, elles seront chez lui source d'anxiété, si bien qu'il est conduit à les éviter par tous les moyens. Evitement, inhibition dans ses possibilités d'actions, la vie du phobique sera un enfer. La phobie n'est pas un symptôme et n'est pas synonyme de névrose phobique. A l'inverse en l'absence de phobies caractérisées

DES DÉSÉQUILIBRES PSYCHIQUES

« La leçon du Docteur Charcot à la Salpêtrière »
Tableau de Brouillot

la tonalité d'une personnalité peut être à l'origine d'une inhibition névrotique, incluant évitement, refoulement, obsession, hystérie de conversion.

Les perversions sexuelles

Si la conjoncture des événements extérieurs et de sa structure psychique n'a pas permis au sujet d'exprimer ses pulsions sexuelles de façon normale, c'est à dire pour l'homme, d'accepter le rôle actif dans le coït et pour la femme l'absence de pénis, il aura à titre de dérivatifs plusieurs moyens à sa disposition créant ainsi une sexualité inadaptée, entraînant des perversions sexuelles.

Nous n'allons pas revenir sur les différents stades de l'enfant dont la sexualité niée avant 1905, s'est ensuite affirmée par les travaux de FREUD : le stade oral, le stade anal, le stade phallique aboutissant au stade de latence pré et post pubertaire qui sont les étapes de la construction de la future sexualité de l'adulte. Nous allons seulement parcourir les principales perversions :

— L'auto-érotisme ou sexualité sans partenaire, dans lequel le sujet se prend lui-même comme objet d'amour.

— Le masochisme ou algolagnie affecte les sujets qui ressentent la douleur comme un plaisir sexuel. La déviation y apparaît criante puisque la notion de douleur s'oppose tout à fait à celle du plaisir qu'apporte normalement l'acte sexuel. Cliniquement il consiste à faire naître l'excitation sexuelle au cours de flagellation, de piqûre, de pincement des seins, de strangulation, de serrement des organes génitaux, d'humiliation, de souillures matérielles.

— Le sadisme est une perversion qui apparait lorsqu'au lieu d'accompagner ou de précéder le plaisir du coït, la douleur en résume l'attrait. Du sadisme, on rapproche la nécrophilie perversion assez exceptionnelle ne s'observant que chez les sujets débiles ou très détériorés.

— Le fétichisme est le prototype de toutes les perversions dans la mesure où il prend une partie pour le tout. En l'occurrence il peut s'agir d'une partie de l'objet sexuel : seins, fesses, pied... ou d'un vêtement ou sous vêtement. S'y inclut la coprolalie ou absorption de matières fœcales, l'urolagnie ou absorption d'urines, le plaisir de voler ou cleptomanie, devenant source de plaisir sexuel.

— Le voyeurisme est la perversion de celui qui négligeant le coït, lui préfère le spectacle de la nudité d'autrui ou celui des rapports sexuels. Une telle perversion comporte un début de châtiment, car le malade se cachant se met en position d'être blâmé, s'excluant par là même de la séance à laquelle il devait participer.

— L'exhibitionnisme consiste dans l'érotisation induite par l'exposition de ses organes génitaux à la recherche d'un sentiment de scandale chez le ou la partenaire. L'acteur est soulagé par son acte incœrcible.

— Dans toutes les civilisations il existe un tabou de l'inceste. Dans la horde primitive, le chef possédait les femmes, il tuait les fils qui voulait l'en déposséder. Ainsi a pu peut-être s'édifier le complexe d'Œdipe, acquisition que l'on peut penser phylogénique. Une telle barrière ne peut être levée que lors des délabrements dus à la démence, l'alcoolisme ou la débilité.

— La pédophilie se traduit chez un adulte par des pulsions libidinales dirigées vers les enfants. Une telle tendance s'explique par la reviviscence de l'envie que le malade aurait éprouvé à l'époque Œdipienne, d'être séduit par le parent de sexe opposé ou homosexuel.

— La zoophilie ou accouplement à l'animal est très ancienne. Elle représente chez certains malades un assouvissement plus satisfaisant que l'auto-érotisme. JUVENAL cite le serpent, le crocodile, l'ours comme partenaires des dames romaines.

La personnalité hystérique

Au fil des années, la complaisance de la Société à l'égard des symptômes traditionnels de l'hystérie, la crise pseudo epileptique, pseudo

« Le sergent Bertrand »
Gravure extraite

syncopale, les attaques de pseudo sommeil cataleptique, les fugues, les amnésies, les pseudo paralysies, a diminué ; ils ne s'observent plus guère que chez des personnalités frustes en milieu rural, ou, en milieu urbain dans les couches socioculturels inférieures. Il ne faut pas conclure que l'hystérie disparaît, mais les pôles symptomatiques de la maladie se sont déplacés. L'hystérique est devenue une cliente de l'omnipraticien. Elle ne vient jamais d'elle même consulter le psychiatre, estimant que les troubles dont elle se plaint sont curables par son médecin habituel. Elle est incapable, au moins au début du traitement, de reconnaître à travers ses plaintes somatiques, la demande cachée, et, ne cherche qu'a être débarrassée de ses symptômes :

« Le Vampire du Muy »

« enlevez-moi mes douleurs et tout ira bien ». C'est sur ce mode que débutera sa relation avec le médecin. Un certain nombre de ces troubles s'observent identiques dans le cadre de ce qu'il est convenu d'appeler la pathologie psycho-fonctionnelle. Le ou la malade se plaint d'un organe, demande des examens complémentaires, exige qu'on trouve une lésion explicative de ses symptômes. C'est la même malade qui vient consulter au printemps pour des gastralgies, l'été pour des douleurs vertébrales. Tous ces troubles posent le problème quotidien en pratique médicale courante, de leur organicité éventuelle. L'un des meilleurs arguments pour distinguer la pathologie fonctionnelle de la pathologie organique, est la labilité de la fixation sur un organe ; ce sont des troubles alimentaires comme la perte de l'appétit ou la boulimie ; des troubles sexuels comme la frigidité et la perte provisoire de la libido ; des crises de palpitations jamais constatées ; une angoisse verbalisée sous forme de cancérophobie ; apparition d'états dépressifs mineurs.

La personnalité hystérique est très variable. Des constantes sont souvent retrouvées : passive, dépendante, histrionique, mythomaniaque. Ces caractères traduisent une immaturité affective.

Chez la femme, la revendication phallique est importante. La féminité est assez souvent mal acceptée. C'est avec fierté qu'une hystérique déclare en s'identifiant à son père, qu'elle a le caractère autoritaire ou intransigeant de celui-ci, qu'elle décrit ses jeux de garçon manqué quand elle était enfant, ses activités compétitives professionnelles ou sportives avec des hommes. C'est parmi les hystériques que se recrutent bien souvent les suffragettes. Malgré son apparence très féminine, l'aspect passif de sa sexualité l'angoisse. La pénétration dans le rapport sexuel, est inconsciemment assimilé à une castration. C'est pourquoi sa conduite sexuelle parait si aberrante : elle aguiche les hommes, accumule les conquêtes, mais quand il devient inévitable d'en venir à l'acte sexuel, elle prend la fuite, ou bien si elle l'accepte, elle reste frigide.

Pour l'homme hystérique, la situation est inverse. On sait comment une mère hystérique entretient le complexe d'Œdipe de son fils par le rôle qu'elle lui fait jouer, traduisant le complexe de frustration qu'elle éprouve à être femme. Mère et fils s'identifient mutuellement. C'est dès l'enfance que l'hystérique apprend son rôle passif et séducteur. D'abord à l'égard de sa mère, puis du père, et des autres hommes pour échapper à l'angoisse de castration. Le père pourrait en effet, lui en vouloir du rôle qu'il joue auprès de sa mère. D'autre part sa mère menace en permanence de le rejeter, s'il ne fournit pas l'image qu'elle attend de lui. Difficile équilibre qui entraîne des

« Le Vampire du Muy »

« Le Vampire de Nuremberg »
photo du journal Le Meilleur

LA FOLIE

retentissements somatiques l'amenant souvent à consulter.

QUELQUES OBSERVATIONS CLINIQUES

Je pense que plus qu'un discours, un exemple vécu pourra illustrer chacun de ces cas qui pourra être rencontré au cours de la vie d'un médecin généraliste.

La psychiatrie quotidienne est une suite d'histoires, et c'est dans ces histoires que se puise l'illustration des différentes définitions, dont nous avons esquissé les principaux traits. Nous allons donc relater quelques observations.

« Le sergent Bertrand »
Gravure extraite des « Mémoires de M. Claude »

L'angoisse

M X... est un garçon charcutier de 35 ans porteur d'une barbe soignée, a-t-il pénétré dans le cabinet de consultation qu'il ôte sa veste, sa cravate, désigne sans un mot l'aire précordiale fatidique. Il ressent des brûlures, des tiraillements qui irradient dans le bras et l'oppressent. Il est considéré comme un cardiaque et se trouve en arrêt de travail depuis 3 mois. La nuit, il se réveille, réveille sa famille, demande de l'aide, fait appel au médecin de garde. On interroge plus à fond le patient : jamais de douleurs rétrosternales ne sont apparues, ni de douleurs d'effort. On apprend que son frère aîné est mort trois mois plus tôt d'un infarctus du myocarde. Une consultation cardiologique est négative. Un essai de psychothérapie rassurante, quelques tranquillisants amènent une sédation. Au bout de 3 mois les douleurs réapparaissent. Il consulte un rhumatologue. Puis il découvre que son sein gauche est plus grand que le droit, exige radios et intervention exploratrice.

La phobie

Mlle S... nous est envoyé par son employeur. Celui-ci voudrait avoir la certitude que Mlle S... a un niveau mental normal, avant de lui renouveler son contrat. La patiente a 23 ans. Elle vit chez ses parents. Elle est employée comme vendeuse dans un magasin de chaussures. Dés qu'on lui demande de servir une cliente et que celle-ci veut montrer le modèle dans la vitrine, Mlle S..., se trouble, fait tomber les cartons de chaussures, se trompe dans ce qu'on lui demande, file dans l'arrière boutique. Elle n'a jamais pu faire de rangement dans la vitrine sans provoquer des incidents et prend une expression hébétée dès qu'on lui demande un tel travail. Enfin depuis quelques jours elle ne sort plus de l'arrière boutique où elle range inlassablement des cartons à chaussures. Le patron voudrait avoir la certitude qu'il ne s'agit pas d'une débile mentale. L'examen psychologique est normal, les tests d'efficacité intellectuelle sont normaux. Mais certains tests d'évitement sont positifs. La patiente raconte ainsi la panique incompréhensible lorsqu'elle s'approche de la vitrine : elle a l'impression d'un danger imminent où elle va être entraînée. Danger auquel elle sent qu'elle va perdre tout contrôle d'elle-même. Elle est en proie alors à un violent malaise. Elle essaie d'éviter tout contact avec cette vitrine, et si la cliente insiste, elle est prise de terreur, fait n'importe quoi, renverse tout ce qu'elle touche, se trompe, prétend qu'elle va perdre connaissance. Au cours des entretiens, elle parvient à exprimer ses fantasmes qui accompagnent cette phobie de la vitrine. Elle craint d'être vue, soit par un ouvrier qui travaille à l'immeuble voisin, soit par un passant qui pourrait l'inviter à sortir. Alors dit-elle, elle ne sait ce qui se passerait, ne pourrait rien lui refuser, et risquerait de devenir enceinte.

« Le rêve du vampire »
Clovis Trouille

La bouffée délirante aiguë

Mlle M... étudiante catholique vit dans un foyer avec une de ses compagnes. Un soir Mlle M... est ramenée à son domicile par un ecclésiastique affolé, aidée d'une assistante sociale. Elle a passé ces deux derniers jours en prière devant toutes les statues de l'église X... Elle vient de provoquer un scandale au cours d'une cérémonie. Elle s'est mise à hurler, appelant la Vierge à son secours, puis à chanter et à rire. Courant en tous sens dans la cathédrale, elle ne semblait pas entendre les questions qu'on lui posait alors qu'elle parlait à des interlocuteurs invisibles. Depuis le retour dans sa chambre, mlle M... fait retentir l'immeuble, de bruits, de meubles renversés, de cavalcades dans les couloirs, de hurlements, d'appels au secours suivis d'éclats de rire entremêlés de jurons et de propos obscènes. Elle marche sans cesse cherchant la porte de sortie, puis s'arrête semblant écouter et regarder un spectacle seul perçu d'elle. Elle marche le ventre en avant comme une femme enceinte. A l'interrogatoire du médecin, elle éclate de rire, émet des propos incompréhensibles, demande à sortir de cette maison close. Devant ce délire aigu, une hospitalisation est décidée, où la patiente malgré les neuroleptiques continuera à construire son délire, s'accusant de grossesse après avoir été violée, ou en voyant le Diable qui la poursuivait. Bouffée brutale apparue en pleine santé mentale apparente.

« Le vampire, chirurgien de l'âme »
Tony Johannot

La schizophrénie

Dans la schizophrénie, on sait que dans la majorité des cas, la maladie atteint des sujets jeunes très souvent en période post pubertaire. Le début après 40 ans est exceptionnel. Aussi le médecin généraliste est confronté chez certains de ses jeunes malades à des signes de début qu'il lui faut déchiffrer ; dans ce qui va suivre nous allons relater le journal écrit d'une jeune fille, mêlé à des propos tenus lors de plusieurs entretiens.

« ... Je vais au cours, je rentre, je ne vois pas mes amies, je n'ai plus rien à leur dire. Je n'ai envie de rien. Je ne suis pas triste. Pourquoi ne suis-je pas triste? Je n'éprouve rien. Tout m'indiffère. "Il faut préparer le bac" me dit-on. Qu'importe le bac! "Tu n'auras pas une situation convenable si tu n'as pas le bac". Qu'est-ce qu'une situation convenable? Etre licenciée ou manutentionnaire, quelle différence pour moi? Je ne sais pas... Devrais-je en penser quelque chose? Ma mère me harcèle. Pour elle je suis paresseuse, égoïste et sans-cœur, renfermée. Je ne dis rien. Je la hais. Je ne l'écoute pas mais je l'entends. Je l'ignore. Elle veut me détruire. Elle me tue par ses paroles. Je lui résiste. Elle ne m'aura pas parce-que je la hais. hier soir j'ai rencontré un noir Bd St Michel, il m'a parlé de guerre révolutionnaire, c'était passionnant. Je me suis sentie attirée vers lui, parfois j'ai de violents désirs physiques, comme avec Eric, par exemple. Il m'a demandé de coucher avec lui. Il m'a dit de le faire, je le ferais, mais je serais déçue car je ne l'aime pas. J'ai suivi ce noir dans sa chambre pour écouter de la musique, je devais lui plaire. Il m'a embrassée, mais quand il a voulu aller plus loin, j'ai eu peur, une angoisse me serrait la gorge, la chambre autour de moi s'obscurcissait, l'espace semblait se rétrécir, les murs semblaient m'écraser, je suis partie en courant...

... L'autre jour, j'ai eu peur en sortant du métro, il y avait un homme derrière moi et un autre sur le trottoir d'en face. Il m'a semblé qu'ils se faisaient des signes. J'ai cru qu'ils allaient m'étrangler. Je me suis mise à courir.

... Je ne peux pas travailler. Je suis incapable de fixer mon attention. Je passe la plus grande partie de ma journée allongée sur mon lit et ne descend que pour les repas. Ma mère m'observe, je laisse faire.

... Jusqu'à douze ans, j'ai vécu chez ma grand-mère, j'étais heureuse, puis devenue "dure" à élever, ils m'ont renvoyée chez mes parents. Mon père est très taciturne et ne m'adresse la parole que pour ridiculiser mes opinions. Lorsque je lui

DES DÉSÉQUILIBRES PSYCHIQUES

parle de l'agitation des étudiants pour un monde nouveau, il me coupe la parole en arguant de mon incompétence en matière politique. Depuis je me tais, quand il entre dans une pièce, j'en sors. Je ne supporte plus le son de sa voix, il me fait horreur. Il ne saura rien de moi. Je n'existe pas pour lui.

... Grand-père est mort hier. J'étais absente de la maison. Je m'en veux d'être partie. Il y a trois jours qu'il est mort, cela me paraît déjà très loin. Je pense à lui comme à un étranger. Je ne sais plus qui je suis. Une seule à double face, je suis aussi incertaine à reconnaître mes pensées que mon visage. Devant la glace aucun trait n'accroche mon regard : ma bouche, mon nez, un détail impossible à préciser m'a transformée comme si un autre se glissait entre mon image et moi-même.

... Grand-mère m'a donné la vieille armoire qui était dans ma chambre quand je vivais chez eux. Il me semble entendre la voix de l'armoire. Elle me parle, je ne sais si c'est un cauchemar ou si c'est dans ma tête. Je ne sais si c'est une voix de femme ou d'homme. Je ne comprends pas ce qu'elle dit. Je ne peux l'arrêter. C'est peut-être la voix du petit monstre que dessinent les veines du bois dans la porte.

... Je n'ai pas passé mon bac, ma vie est ratée. Nicole, mon amie m'a téléphoné. J'ai senti qu'elle était réticente, qu'elle ne parlait pas comme d'habitude. Je décide de ne plus la voir.

... Je serais assistante sociale. Mes émotions les plus intenses, je les dois à des inconnus. C'est ce qui m'attire dans ce métier. Dans ma famille, tout n'est que froideur, hostilité, toute communication est impossible... ».

Le vécu angoissant, les modifications de la perception du monde extérieur, les convictions les plus affreuses, l'illusion d'une formidable clairvoyance, les idées de persécution sont les prémices d'une période d'état qui s'installeront progressivement et définitivement.

La dépression mélancolique

Mr R... cultivateur de 52 ans, est amené à ma consultation par sa femme et son fils ainé. Il y a un mois et demi, son fils a endommagé l'automobile d'un voisin en garant un tracteur. Cet incident sans gravité a beaucoup affecté Mr R. Il s'est occupé péniblement d'établir la déclaration du sinistre, se levant la nuit pour la relire et la terminer. Depuis cette date, il parle peu, s'absorbe dans des réflexions solitaires, se couche tard et ne peut trouver le sommeil. Lui, qui jadis était dur à l'ouvrage, se plaint de fatigue, de maux de tête. Les ouvriers agricoles viennent lui demander des ordres ; ils s'en retournent sans réponse, désappointés de trouver un patron qui ne s'intéresse plus à la ferme. Bientôt des troubles digestifs apparaissent : constipation, anorexie et dégoût du tabac. Puis très rapidement le malade ne dort plus, passe la journée le regard fixe, refuse de sortir, ne mange plus. Il commence à parler de son incapacité, il ne s'en sortira pas, il ne vaut rien, il sera la ruine de la famille. Sa femme le voit regarder, avec insistance, le fusil de chasse accroché à la cheminée. La veille de la consultation, le malade quitte la chambre vers quatre heures du matin. Il descend dans la cour. Sa femme le rejoint sous le hangar, alors qu'il disposait une corde sur une poutre pour se pendre.

Le malade très accablé est profondément triste, en larmes avec le même discours : son incurie, sa ruine, sa mise en prison, sa condamnation à mort. Veut-on l'interroger sur son entourage, il ne répond pas, cela lui est parfaitement indifférent, seul la mort pourra le délivrer.

L'urgence est grande, le risque de mort par suicide est imminent. L'hospitalisation d'urgence est décidée.

Voilà, très schématisées les situations auxquelles le médecin généraliste peut se trouver confronté, mais ce n'est jamais aussi net. Tout se passe souvent comme si, entre le médecin et le malade, venait s'interposer un mauvais génie qui brouillerait les cartes, l'hystérique s'adaptera à tous les rôles du répertoire, l'hypocondriaque se transformera en soumis à l'autorité pour s'enfoncer plus confortablement dans sa dépression et se tuer, le toxicomane et ses *« bonnes intentions »* bernera lui-même et le médecin, le pervers se transformera en meneur de jeu, manipulant le médecin à son gré.

Tout ce qui procède, de la grande urgence au plus discret malaise permet de situer la réponse de l'omnipraticien, qui ne sera jamais le rejet absolu ou l'accaparement total, ce n'est que par amertume ou démission que devra se décider l'orientation des malades mentaux vers un centre spécialisé.

Toutes les situations existentielles peuvent quelques fois dépasser les capacités du généraliste, surtout lorsque le colloque singulier devient un singulier colloque.

BORIS MINSKY-KRAVETZ

Médecin généraliste
Membre titulaire de la société française de Médecine générale.
Chargé d'enseignement de la Médecine à la faculté de Tours

« L'excision de la pierre de folie »
de Brueghel
(Bibliothèque Albert 1er, Bruxelles)

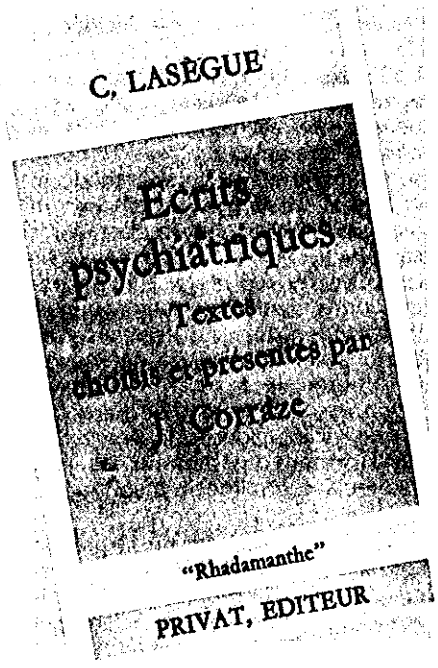
DOSSIER
BIBLIOGRAPHIE

La littérature abonde en matière de folie. Voici une sélection d'ouvrages qui couvrent assez bien le sujet. Il s'agit de classiques du genre, mais vous trouverez dans chacun d'eux une importante bibliographie permettant d'approfondir vos connaissances en matière de psychiatrie.

ECRITS PSYCHIATRIQUES

C. Lasegue
Textes choisis et présentés par J. Corraze
Privat Editeur
175 pages

Dans une introduction réservée aux spécialistes, l'auteur prend plaisir à décrire avec amour et passion les différents aspects de la psychiatrie et à présenter dans cette courte synthèse les grands courants de pensée.



Neuf thèmes sont développés indépendamment les uns des autres :
- Le délire de persécution
- La folie à deux
- Le délire alcoolique n'est pas un délire, mais un rêve
- Les exhibitionnistes
- Vol aux étalages
- L'onanisme
- L'anorexie hystérique
- Les hystéries périphériques
- Les hystéries, leur perversité, leurs mensonges

Chaque thème est tout d'abord introduit dans ses grands principes, puis développé à partir d'exemples de cas psychiatriques, suivis de leur analyse. Si la théorie est souvent nébuleuse, et même parfois discutable, les cas cités ne manquent pas d'intérêt, et rien n'empêche d'avoir sa propre idée sur la question. De toute façon, ils permettent de s'ouvrir facilement à un domaine très délicat lorsqu'il s'agit de thérapie, mais plutôt cocasse pour le lecteur néophyte, témoin de scènes de famille, ou plongé dans l'intimité de personnages anormaux. L'originalité et la diversité des situations étudiées permet de concevoir aisément des scénarios particulièrement riches d'un point de vue psychologique.
On découvre un bon nombre de dérangements mentaux. Le portrait type de l'aliéné ou de l'alcoolique, pour ne citer que ces deux exemples, se dessine nettement au fil des pages.

Un tableau chronologique retraçant les faits marquants de la psychiatrie au cours du XIXe siècle sert de repère pour les principaux auteurs, ouvrages et traités, ainsi que l'apparition de nouveaux thèmes comme l'alcoolisme, le suicide, l'hystérie.

FABRIQUER LA FOLIE

Thomas Szasz
Payot, parution 1976
350 pages

Ce livre est une longue apologie dans laquelle T.SZASZ s'élève contre la place que l'on réserve aux malades mentaux. Dépouillés de tous les droits et libertés élémentaires, les *« fous »* de notre monde moderne peuvent être comparés aux sorcières et aux hérétiques du Moyen Age. Pour Szasz, il existe une psychiatrie institutionnelle dont le rôle consiste à rejeter les non-conformistes. Ils sont internés et subissent des sévices sans pouvoir se défendre. La société aurait en quelque sorte instinctivement besoin de châtier les marginaux, ceux qui se distinguent par des mœurs ou une idéologie différente des autres. Par exemple, il dénonce la persécution des homosexuels et le concept de *« folie masturbatoire »*.

Certes cet ouvrage a été écrit en 1976, et l'on s'aperçoit rapidement que les choses ont parfois changé. Pourtant, la persécution des minorités continue partout dans le monde. Mais Szasz ne déborde à aucun moment du cadre de

la psychiatrie, qu'il ne cesse d'accuser. Beaucoup d'autres psychiatres partagent d'ailleurs ce point de vue. La valeur de son ouvrage tient essentiellement dans une multitude d'exemples historiques qui nous viennent des dernières décennies jusqu'à nos jours. De très nombreuses références bibliographiques permettent de rassembler une masse de connaissances sur le sujet.

En résumé, ce livre apporte un éclaircissement tout à fait intéressant sur les problèmes posés par la psychiatrie ainsi que sur le rejet des opprimés. Quant à considérer la psychiatrie comme une nouvelle forme d'inquisition, je laisse à l'auteur le soin de vous en convaincre...

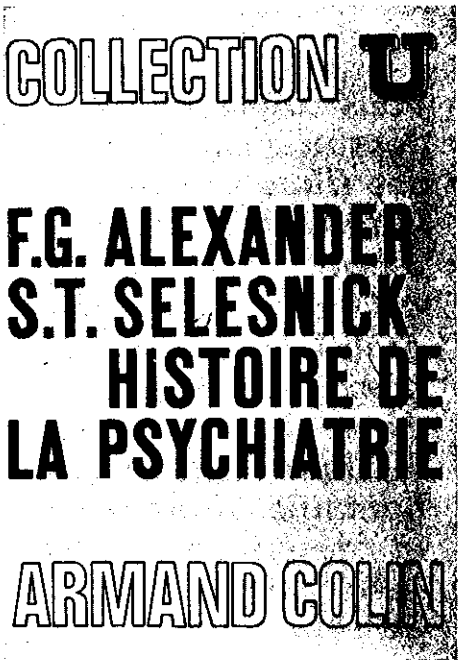
Du même auteur, chez le même éditeur, vous trouverez :
- *le mythe de la maladie mentale*
- *l'éthique de la psychanalyse*

Aux P.U.F :
- *Idéologie et folie*
- *L'âge de la folie*

LA FOLIE

Roland Jaccard
P.U.F
Que sais-je? N° 1761
Parution 1980
128 pages

LA FOLIE



Dans la lignée bien connue des autres *« que sais-je? »*, ce petit fascicule résume clairement ce qui peut être considéré comme *« la folie »*, ainsi que l'évolution de la psychiatrie depuis la Renaissance. C'est en effet à cette époque que l'on commença à considérer les fous comme des malades dangereux que l'on doit interner, et non plus comme des êtres possédés par le démon.

Ceci n'a pas résolu pourtant la question cruciale : qui doit-on considérer comme fou? C'est en étudiant les différentes formes de marginalité que l'on arrive le mieux à aborder ce problème. Voici quelques citations qui vous inciterons peut-être à vouloir approfondir le sujet. A propos de l'usage de la drogue, Georges Devereux disait : *« Ni l'opium, ni la folie ne peuvent mettre au jour en l'homme ce qu'il ne possède pas déjà »*. Pour ajouter à la confusion, Gilles Lapouge écrit : *« Peut-être les seuls fous sont-ils ceux qui ne sont pas fous. Les vrais fous se moquent bien de la folie ; elle ne les prend pas à revers ; elle n'est pas un intrus, mais un locataire »*. De son côté, Dostoïevsky nous rappelle l'aspect moral de la psychiatrie, qui devrait, semble-t-il, davantage chercher à comprendre que vouloir à tout prix guérir : *« Ce n'est pas en enfermant son voisin que l'on se convaint de son propre bon sens »*.

En plus d'une bibliographie sommaire, une page de filmographie vient satisfaire les cinéphiles.

HISTOIRE DE LA PSYCHIATRIE

F.G. Alexander et S.T. Selesnick
Collection U
Armand Colin, Parution 1972
480 pages

Cet épais volume traite dans le détail de la psychiatrie, de manière méthodique et scolaire. Quatre grandes parties découpent ce pavé.
1 - L'âge de la psychiatrie
2 - De l'antiquité à l'époque moderne
3 - L'époque freudienne
4 - Développements récents.

La première partie introduit la psychiatrie et ses trois courants fondamentaux : l'approche magique, l'approche organique et l'approche psychologique. La deuxième partie retrace l'histoire de la psychiatrie à travers ses grandes périodes : l'Antiquité, la période médiévale, la Renaissance, l'âge de la raison et de l'observation, l'âge des lumières, la réaction romantique, les temps modernes. La troisième partie traite de la psychanalyse introduite par les travaux de Freud, mais également de ses dissidents et des autres psychiatres qui ont participé à ce courant. Enfin la dernière partie, la plus intéressante si l'on veut s'en tenir à ce que représente la psychiatrie aujourd'hui, comprend l'approche organique, les développements de la psychologie, la psychiatrie sociale, l'école culturaliste et les néo-freudiens, les perspectives philosophiques, la psychiatrie infantile, l'approche psychosomatique et les perspectives d'avenir.

Les trois approches introduites en première partie éclairent de manière pertinente le lecteur sur l'évolution du comportement humain face à un environnement toujours impénétrable. L'homme primitif attribuait des motivations humaines aux éléments inanimés qu'il côtoyait. Le vent était soufflé par un être en colère, la pluie provenait d'esprits venus punir ou récompenser l'homme. Cette première vision des choses constitue l'approche organique, reléguée beaucoup plus tard par l'approche organique. Son fondement était celui de la causalité des événements qui se produisent devant nous. Une base scientifique était créée et les découvertes se succédèrent de plus en plus rapidement. Depuis lors, chaque phénomène pouvait s'expliquer en termes de physique et de chimie, jusqu'au fonctionnement pourtant compliqué de notre propre corps. Enfin, l'approche psychologique nous fait prendre conscience que les sentiments et les motivations que nous ressentons nous appartiennent pleinement. Ils constituent notre propre pensée, notre identité, notre vie. En fait, la science a commencé par décrire ce qui était le plus éloigné de l'homme : les étoiles ; puis elle a décrit le corps humain et en dernier lieu ce qui est le plus proche de l'homme : sa personnalité.

Deux index, un par personnes et un par sujets, permettent de trouver directement le sujet recherché. C'est un ouvrage de référence très complet, à consulter quand vous recherchez des informations sur un point particulier.

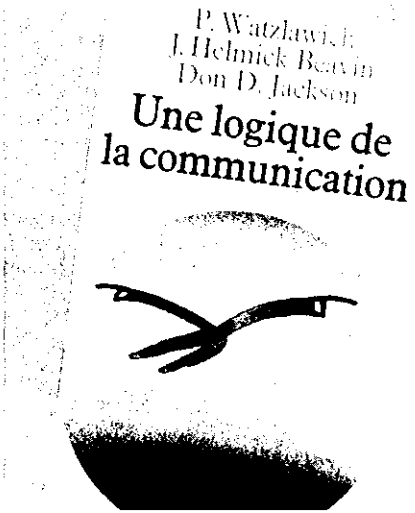
UNE LOGIQUE DE LA COMMUNICATION

Helmick-Beavin,
Jackson, Watzlawick
Editions du Seuil
Collection points
Anthropologie /
Sciences humaines
Parution 1972
P.P.37 F, 290 pages

Bien que ce livre ne rentre pas exactement dans le cadre de la folie et de la psychiatrie, il traite remarquablement des troubles de la communication et s'appuie en grande partie sur des exemples de psychothérapie. Il met en lumière de façon très brillante l'usage du paradoxe et explicite très clairement des concepts que l'on pourrait croire nébuleux. Les ouvrages de Watzlavick ont d'ailleurs en commun cette qualité d'être agréables et presque faciles à lire en dépit d'un très bon niveau scientifique. Seule la partie consacrée à l'analyse de la pièce d'Edward Albee *« Qui a peur de Virginia Woolf? »* m'a un peu ennuyé par ses longueurs.

Ce livre est passionnant. Et par dessus le marché il est bon marché. Donc très prochainement sur votre table de nuit. Je compte sur vous. Vraiment.

FREDERIC LAUDET



Nos articles : trauma, nouveaux et anciens numéros sont disponibles par correspondance mais aussi directement chez l'éditeur, de **10 h** à **18 h,** du **lundi** au **vendredi** à **l'adresse suivante :**
Welcome Multimédia
Allé A,
17, rue Froment
75011 PARIS

DOSSIER
FILMOGRAPHIE

La folie est un phénomène qui a, depuis toujours, fait couler beaucoup d'encre, et depuis la création du cinématographe fait dépenser beaucoup de péllicules. Qu'elle soit traitée sur le mode du rire ou du drame, de l'insouciance ou de la peur, elle a occupée une place de choix dans toute la production cinématographique.

Vous trouverez, ci-dessous, une liste des films traitant de la folie. Elle est loin d'être exhaustive, cela en raison d'un problème évident de place, mais surtout, à cause d'une faillibilité, toute humaine. Bons rires et frissons, car je ne doute pas qu'en plus de ceux déjà éprouvés, vous n'en découvriez de nouveaux, malgré tout.

BIRDY

Réalisation : *Alan Parker. Scénario : Sandy Kroopf et Jack Behr d'après le roman de William Wharton. Musique : Peter Gabriel. Avec : Matthew Modige, Nicolas Cage, John Harkins, Sandy Baron, Karen Young, ... Sortie Paris : 1985.*

Deux amis inséparables, mais tellement dissemblables, vont être confrontés à la guerre et à toute l'horreur qu'elle engendre. Al, le viril, le dynamique, passionné par les filles et le baseball, s'en trouvera totalement transformé, « *humanisé* ». Birdy, le rêveur, le renfermé, passionné par les oiseaux au point de vouloir en devenir un, se recroquevillera encore plus sur lui-même, vivant exclusivement dans son monde de rêves. Pour tirer Birdy de sa folie, les médecins militaires feront appel à Al. Animé par le désir de sauver son ami de la claustration dans laquelle il s'est enfermé et de retrouver sa propre identité, Al remonte le fil de leurs souvenirs. Il ira jusqu'au bout de lui-même. Leurs deux chemins se croiseront, enfin, dans le monde merveilleux des rêves de Birdy.

PAS DE PRINTEMPS POUR MARNIE (Marnie)

Réalisation : *Alfred Hitchcock. Scénario : Jay Presson Allen d'après le roman de Winston Graham. Musique : Bernard Hermann. Avec : Tippi Hedren, Sean Connery, Diane Baker, ... Sortie Paris : 1964.*

Marnie est une voleuse, chaque fois qu'elle part avec la caisse de son employeur elle change d'identité et se fait embaucher dans une nouvelle place. Mark Rutland la reconnaît, mais il n'en laisse rien paraître et l'engage. Il lui fait la cour sans beaucoup de résultat et bientôt elle disparaît en emmenant le contenu du coffre de la maison Rutland. Mark s'aperçoit du vol, renplace l'argent, retrouve la trace de Marnie et, plutôt que de la livrer à la police, l'épouse. Elle n'a pas le choix. Le voyage de noce en bâteau est un véritable désastre. Marnie est absolument frigide et tente même de se suicider après que Mark l'ait prise de force. Terrorisée par la couleur rouge, sujette à d'horribles cauchemars, Marnie est une nevrosée, sa kleptomanie est une compensation de sa frigidité. En plus, quand elle avait cinq ans, Marnie a tué, à coup de tisonnier, un marin ivre qui brutalisait sa mère, prostituée.

PSYCHOSE

Réalisation : *Alfred Hitchcock. Scénario : Joseph Stefano d'après le roman de Robert Bloch. Musique : Bernard Hermann. Avec : Anthony Perkins, Vera Miles, John Gauin, Janet Leigh, ... Sortie Paris : 1960.*

Marion, fuyant Phénix avec l'argent de son employeur, s'arrête, à la nuit tombée, dans un motel peu fréquenté. Le jeune propriétaire, Norman Bates, se confie à elle : il vit avec sa mère qu'il adore, mais qui est parfois difficile à vivre. Prenant sa douche avant de se coucher, Marion est assassinée par une vieille dame, qui semble être Mme Bates. Norman, bien que réellemnt désolé de ce qui s'est passé, remettra les lieux en ordre. Il nettoiera tout et fera disparaître le corps et les biens (voiture comprise) de la victime dans un étang noirâtre. Marion est bientôt recherchée par sa sœur Leila et un détective privé. Celui-ci se rend au motel et presse Norman de questions. Il souhaite aussi rencontrer la mère, mais le jeune propriétaire reste inflexible. En fait de rencontre, c'est la mort qui sera au rendez-vous du détective. Au même moment, le shérif apprend à Leila que Mme Bates est morte et enterrée depuis huit ans. Se rendant au motel, Leila échappe de peu à la mort.

LA FOLIE

Norman est démasqué. Il était à la fois lui-même et sa mère défunte. Les deux personnalités cohabitaient en lui.

LE SILENCE DES AGNEAUX (The Silence of The Lambs)

Réalisation : *Jonathan Demme. Scénario : Ted Tally d'après un roman de Thomas Harris. Musique : Howard Shore. Avec : Jodie Foster, Anthony Hopkins, Scott Glenn, ... Sortie à Paris : 1991.*

Spécialiste de l'étude du comportement, une brillante élève du FBI, aux souvenirs douloureux, se voit confier la mission de suivre la piste d'un assassin qui tue les femmes pour les dépecer. Pour ce faire, elle a comme compagnon un psychiatre, supérieurement intelligent, incarcéré en asile psychiatrique pour cannibalisme. Ayant eu un temps l'assassin comme patient, Hannibal Lecter, le psychiatre, pourrait donner à Claire, l'inspecteur, des informations. Ils passent un marché : il la conduira à l'assassin, Bill, mais elle devra lui offrir un meilleur lieu de *« résidence »*, et surtout des confidences sur elle-même, ses rêves intimes et ses terreurs secrètes. *« Leur relation trouble et troublante, mélant fascination et répulsion, est passionnante »*. Mais Claire risque d'être confrontée à un maniaque, autrement plus dangereux que celui qu'elle a mission de poursuivre. Une fois Bill éliminé, qui de l'inspecteur ou du psychiatre aura le dernier mot?

SOUDAIN L'ÉTÉ DERNIER (Suddenly, Last Summer)

Réalisation : *J.L. Mankiewicz. Scénario : Gore Vidal et Tennessee Williams d'après la pièce de celui-ci. Musique : Boxton Orr et Malcom Arnold. Avec : Elisabeth Taylor, Katherine Hepburn, Montgomery Clift, ... Sortie Paris : 1960.*

Mme Venable, richissime veuve, offre d'agrandir et d'améliorer un hôpital psychiatrique à condition qu'un de ses chirurgiens accepte de pratiquer sur sa nièce, Catherine, une opération du cerveau qui l'arracherait à la folie en lui apportant l'oubli de la scène atroce qui a motivée son déséquilibre : la mort du fils de Mme Venable. Le chirurgien, intrigué par le silence de Mme Venable concernant son fils autant que par le prix que celle-ci accorde à la prochaine opération de Catherine, mène son enquête.
La jeune fille est loin d'être dérangée mentalement, mais elle est tenue par le secret sur la mort de son cousin. Mme Venable vouait à son fils une passion sans partage et detestait Catherine pour son influence grandissante auprès de son fils. Le médecin s'éfforce d'éviter l'intervention chirurgicale et d'arracher la jeune fille à son secret. Lors de la confrontation entre Catherine et Mme Venable, celle-ci perdra la raison, alors que la jeune nièce sera enfin délivrée de son secret.

VOL AU-DESSUS D'UN NID DE COUCOU (One Flew Over The Cuckoo's Nest)

Réalisation : *Milos Forman. Scénario : Lawrence Hauben et Bo Goldman d'après une nouvelle de Ken Kesey. Musique : Jack Nitzche. Avec : Jack Nicholson, Louise Fletcher, William Redfield, ... Sortie Paris : 1975.*

Petit truand, Mac Murphy (Jack Nicholson), se fait passer pour fou afin d'échapper à la prison. Il se fait enfermer en observation dans un asile. Son intrusion, dans cet univers totalement policé et rigide, fait l'effet d'une bombe. Les malades vont être ballotés entre : le désir de conserver un semblant de tranquilité sous l'autorité incontestée de l'infirmière-chef, et celui de se rebeller sous la direction de Mac Murphy, indépendant et intrépide. Ces deux fortes personnalités seront, tout le long du film, en lutte. Mais à la fin, l'ordre l'emportera. Même si au cours du film, lors de l'échappée en mer du bagnard et de ses condisciples, leur comportement quasi-normal face au danger, ait montré la possibilité d'une autre solution. Ce film, féroce satire de l'hôpital psychiatrique, peut paraître encore plus comme une métaphore politique. Milos Forman, réfugié politique après le printemps de Prague, fait référence dans ce film aux pays qui n'hésitent pas à envoyer ceux qui ne pensent pas *« correctement »* dans un asile psychiatrique, plutôt qu'en prison. C'est aussi une critique de nos sociétés. Les *« malades »* de cet hôpital psychiatrique (comme des autres) sont là volontairement. Cet asile librement consenti, c'est l'abrutissement de la télé, des pillules contre l'angoisse, des machines ; c'est le monde des moutons.

VOYAGE AU BOUT DE L'ENFER (The Deer Hunter)

Réalisation et Scénario : *Michael Cimino. Musique : Stanley Myers. Avec : Robert de Niro, John Cazale, John Savage, Meryl Streep, ... Sortie Paris : 1978.*

Mike et Nick sont ouvriers dans une acierie de Pennsylvanie. Ils appartiennent à une communauté d'origine slave, ayant immigré avec ses coutumes, sa culture et sa religion. Avec leurs amis ouvriers, ils forment un groupe d'une demi-douzaine de compagnons partageant leur temps de travail (harassant), de loisir (le billard) et les beuve-

ries. De cette existence routinière, coincés entre le rougeoiement de l'acier et la froide grisaille de la ville, ils s'évadent le temps d'une journée ou d'un week-end pour aller à la chasse au cerf. Pour nos deux héros, cette chasse, loin de n'être qu'un passe-temps, est un défi. Un long exercice de traque et de poursuite pour abattre le cerf d'une seule balle. En fait, c'est eux-même qu'ils poursuivent à travers la bête. La guerre du Viet-Nam, à laquelle ils prendront part, le leur fera découvrir. Partis là-bas comme pour une partie de chasse entre copains, avec l'idée de servir Dieu et la Patrie, ils découvriront l'horreur et la cruauté, ils y rencontreront la peur, la douleur et la mort. Le point culminant, c'est cette absurdité que l'on appelle la roulette russe. L'instinct de chasseur de Mike le sauvera, alors que Nike, suite au choc psychosomatique résultant de la torture subie, n'aura de cesse de trouver la balle salvatrice. Les survivants, physiquement diminués et moralement broyés, tenteront de réunir les débris de leur existence et de continuer à vivre comme par le passé. Ce film construit en trois volets — l'Amérique avant, pendant et après la guerre du Viet-Nam — montre les conséquences dévastatrices de cette guerre sur toute une génération, en définitive sacrifiée.

QUELQUES AUTRES FILMS

A Dieu Ma Belle (Murder, My Sweet) *de Edward Dmytryk (1945)*
A Double Tranchant (Jagged Edge) *de Richard Marquand (1985)*
Agnès de Dieu (Agnes of God) *de Norman Jewison (1985)*
Amanda (Carefree) *de Mark Sandrich (1938)*
Un Amant dans le Grenier (The Bliss of Mrs Blossom) *de Joe McGrath (1968)*
Les Ames Nues (Dial 1119) *de Gerald Mayer (1950)*
Amour Sauvage (Wild In The Country) *de Philip Dunne (1961)*
Ange ou Démon (The Shrike) *de Jose Ferrer (1955)*
Les Années Fantastiques (The Impossible Years) *de Micheal Gordon (1968)*
Annie Hall (Annie Hall) *de Woody Allen (1977)*
Appelez-moi Chef (Call Me Bwana) *de Gordon Douglas (1963)*
L'Arrangement (The Arrangement) *de Elia Kazan (1969)*
Arsenic et Vieilles Dentelles (Arsenic and Old Lace) *de Frank Capra (1944)*
Au Bout du Chemin (End of The Road) *de Aram Avakian (1970)*
Au Cœur de la Nuit (Dead of Night) *de Alberto Cavalcanti (1946)*
Autopsie d'un Meurtre (Anatomy of a Murder) *de Otto Preminger (1959)*
Bedlam (Bedlam) *de Mark Robson (1946)*
Bedtime for Bonzo (Bedtime for Bonzo) *de Frédérick de Cordova (1951)*
La Bête S'Eveille (The Sleeping Tiger) *de Joseph Losey (1954)*
Bob, Carole, Ted et Alice (Bob and Carol and Ted and Alice) *de Paul Mazursky (1969)*
Bronco Billy (Bronco Billy) *de Clint Eastwood (1980)*
La Brûlure (Heartburn) *de Mike Nichols (1986)*
C'Est Ma Chance (It's My Turn) *de Claudia Weill (1980)*
Le Cabinet du Dr. Caligari (The Cabinet of Dr. Caligari) *de Roger Kay (1962) ; première version de Robert Wiene (1919).*
Camisole de Force (Strait Jacket) *de William Castle (1964)*
Le Célibataire (The Lonely Guy) *d'Arthur Hiller (1984)*
Le Cercle Noir (The Stone Killer) *de Michael Winner (1973)*
Le Charlatan (Nightmare Alley) *de Edmund Golding (1947)*
Choc (Moment to Moment) *de Mervyn LeRoy (1966)*
Les Choses de l'Amour (Blume in Love) *de Paul Mazursky (1973)*
Le Chouchou du Professeur (Teacher's Pet) *de George Seaton (1958)*
Le Clochard de Beverly Hills (Down and Out in Beverly Hills) *de Paul Mazursky (1986)*
Confidences sur L'Oreiller (Pillow Talk) *de Michael Gordon (1959)*
Le Couloir de la Mort (The Evil) *de Gus Trikonis (1978)*
Le Coup de l'Oreiller (A Very Special Favour) *de Michael Gordon (1965)*
Un Cri dans l'Ombre (House of Cards) *de John Guillerman (1969)*
Crimes sans Châtiments (King's Row) *de Sam Wood (1941)*
Daisy Clover (Inside Daisy Clover) *de Robert Mulligan (1966)*
Les Dépravés (So Young, So Bad)

LA FOLIE

de Bernard Vorhaus (1950)
Depuis Ton Départ (Since You Went Away) *de John Cromwell (1944)*
Desire (Desire) *de Frank Borzage (1936)*
Le Détective (The Detective) *de Gordon Douglas (1968)*
Deux Sœurs Vivaient en Paix (The Bachelor and The Bobby Soxer) *de Irving Reis (1947)*
Dr. Jekyll et Mr. Hyde (Dr. Jekyll And Mr. Hyde) *de Victor Flemming (1941)*

La Double Enigme (The Dark Mirror) *de Robert Siodmak (1946)*
Dracula (Dracula) *de Tod Browning (1931)*
Du Haut de la Terrasse (From The Terrace) *de Mark Robson (1960)*
L'Echelle de Jacob (Jacob's Ladder) *de Adrian Lyn (1990)*
Elle (10) *de Blake Edwards (1980)*
L'Emprise (The Entity) *de Sidney J. Furie (1983)*
Enquête sur une Passion (Bad Timing : A sensual Obsession) *de Nicholas Rœg (1980)*
Equus (Equus) *de Sidney Lumet (1977)*
L'Etrange Rêve (Blind Alley) *de Charles Vidor (1939)*
L'Etrangleur de Boston (The Boston Strangler) *de Richard Fleicher (1968)*
L'Exorciste (The Exorcist) *de William Friedkin (1973)*
L'Exorciste II : L'Hérétique (The Exorcist II : The Heretic) *de John Boorman (1977)*
L'Extravagant Mr. Deeds (Mr. Deeds Goes to Town) *de Franck Capra (1936)*

Face to Face (Face to Face) *de Ingmar Bergman (1976)*
Faits l'Un Pour l'Autre (Made For Each Other) *de Robert B. Bean (1971)*
Le Faux Coupable (The Wrong Man) *d'Alfred Hitchcock (1956)*
La Féline (The Cat People) *de Jacques Tourneur (1942)*
Une Femme Cherche son Destin (Now Voyager) *de Irving Rapper (1942)*
Femmes de Médecin (Doctor's Wives) *de George Schaefer (1971)*
La Fièvre dans le Sang (Splendor in The Grass) *de Elia Kazan (1961)*
La Folle Mission du Dr. Shaeffer (The President's Analyst) *de Theodor J. Flicker (1967)*
La Fosse aux Serpents (The Snake Pit) *de Anatole Litvak (1948)*
Freud, Passions Secrètes (Freud) *de John Houston (1962)*
Gorges Profondes (Deep Throat) *de Gérard Damiano (1972)*
Un Grain de Folie (Knock on Wood) *de Norman Panama et Melvin Frank (1954)*

Le Grand Frisson (High Anxiety) *de Alfred Hitchcock (1977)*
La Grande Menace (The Medusa Touch) *de Jack Gold (1978)*
Le Groupe (The Group) *de Sidney Lumet (1966)*
Hanna et Ses Sœurs (Hanna and Her Sisters) *de Woody Allen (1986)*
Harold et Maude (Harold and Maude) *de Hal Ashby (1971)*
Harvey (Harvey) *de Henry Koster (1950)*

Henry, Portrait of a Serial Killer *de John Mac Naughton (1990)*
L'Homme à Femmes (The Man Who Loved Women) *de Blake Edwards (1983)*
L'Homme aux Lunettes d'Ecaille (Sleep, My Love) *de Douglas Sirk (1948)*
L'Homme Terminal (The Terminal Man) *de Mike Hodges (1974)*
L'Hôpital (The Hospital) *d'Arthur Hiller (1971)*
Horreur dans la Ville (Silent Rage) *de Michael Miller (1982)*
Hurlements (The Howling) *de Jœ Dante (1981)*
Illusions Perdues (That Uncertain Feeling) *d'Ernest Lubitsch (1941)*
L'Impossible Mr. Bébé (Bringing up Baby) *de Howard Hawks (1938)*
Les Internes (The Interns) *de David Swift (1962)*
Intérieurs (Interiors) *de Woody Allen (1978)*
L'Invasion des Profanateurs de Sépultures (Invasion ofThe Body Snatchers) *de Don Siegel (1956)*
Jamais Je ne t'ai Promis un Jardin de Roses (I Never Promised You a Rose Garden) *d'Antony Page (1977)*
J'Aurais ta Peau (I, The Jury) *de Harry Essex (1953)*
Je Suis Un Nègre (Home of The Brave) *de Mark Robson (1949)*
Jeux Pervers (The Magus) *de Guy Green (1968)*
Journal Intime d'une Femme Mariée (Diary of a Mad Housewife) *de Frank Perry (1970)*
Les Jours et les Nuits de China Blue (Crimes of Passion) *de Ken Russel (1984)*
Un Justicier dans la Ville II (Death Wish II) *de Michael Winner (1982)*
Les Liaisons Coupables (The Chapman Report) *de George Cukor (1962)*

Lifeforce (Lifeforce) *de Tobe Hooper (1985)*
Le Locataire *de Roman Polanski (1976)*
Ma Femme a des Complexes (Oh Men! Oh Women!) *de Nunnally Johnson (1957)*
Madame Croque-Maris (What a Way ToGo) *de Lee Thompson (1964)*
La Maison du Dr. Edwards (Spellbound) *d'Alfred Hitchcock (1945)*
La Malédiction (The Omen) *de Richard Donner (1976)*
Marat/Sade (Marat/Sade) *de Peter Brook (1967)*
La Marque (The Mark) *de Guy Green (1961)*
Le Médaillon (The Locket) *de John Brahm (1946)*
Mélinda (On a Clear Day You Can See Forever) *de Vincente Minnelli (1970)*
Le Mépris *de Jean-Luc Godard (1963)*
Mercredi Soir, Neuf Heures (Who's Been Sleeping in my Bed) *de Daniel Mann (1963)*
Le Miracle de la 34ème Rue (Miracle on 34th Street) *de George Seaton (1947)*
Mirage (Mirage) *d'Edward Dmytryk (1965)*
Les Mirages de la Peur (The Accused) *de William Dieterl (1949)*
Misery *de Rob Reiner (1990)*
Mon Epouse Favorite (My Favorite Wife) *de Garson Kanin (1940)*
La Mort Aux Enchères (Still of The Night) *de Robert Benton (1982)*
La Mort N'Etait Pas au Rendez-Vous (Conflict) *de Curtis Bernhardt (1945)*
Le Mur des Ténèbres (High Wall) *de Curtis Bernhardt (1947)*
Le Mystérieux Dr. Clitterhouse (The Amazing Dr. Clitterhouse) *de Anatole Litvak (1938)*
Le Mystérieux Dr. Korve (Whirlpool) *d'Otto Preminger (1950)*
Nick Gentleman Détéctive (After the Thin Man) *de W.S. Van Dyke (1936)*
La Nuit des Masques (Halloween) *de John Carpenter (1978)*
Les Nuits Ensorcellées (Lady in yhe Dark) *de Mitchell Leisen (1944)*

Obsessions Erotiques (Three Nuts in Surch of a Bolt) *de Tommy Noonan (1964)*
Ouragan sur le Cain (The Cain Mutiny) *de Edward Dmytryk (1954)*
Peter Ibbetson Avait Raison (The Guilt of Janet Ames) *de Henry Levin (1947)*
Le Piment de la Vie (The Thrill of It All) *de Norman Jewison (1963)*
Les Plaisirs de Pénélope (Penelope) *d'Arthur Hiller (1966)*
Le Point de Rupture (Pressure

DOSSIER FILMOGRAPHIE

Point) *de Hubert Cornfield (1962)*
Portier de Nuit (The Night Porter) *de Liliana Cavani (1974)*
Portnoy et Son Complexe (Potnoy's Complaint) *de Ernest Lehman (1972)*
La Possédée (Possessed) *de Curtis Bernhardt (1947)*
Prend l'Oseille et Tire-Toi (Take The Money and Run) *de Woody Allen (1969)*
Pris au Piège (Caught) *de Max Ophuls (1949)*
Prisonnier de la Peur (Fear Strikes Out) *de Robert Mulligan (1957)*
Promettez-lui n'Importe Quoi (Promise Her Anything) *d'Arthur Hiller (1966)*
Psychose II (Psycho II) *de Richard Franklin (1983)*
Psycho III (Psycho III) *de Anthony Perkins (1986)*
Pulsions (Dressed to Kill) *de Brian de Palma (1980)*
Un Pyjama pour Deux (Lover Come Back) *de Delbert Mann (1961)*
Quatorze Heures (Fourteen Hours) *de Henry Hathaway (1951)*
Que Faisiez-Vous Quand les Lumières Se Sont Eteintes? (Where Were You When The Lights Went Out?) *de Hy Averback (1968)*
Qu'est-ce Qui Fait Courir les Filles? (Holiday For Lovers) *de Henry Levin (1959)*
Qui Est Harry Killerman? (Who Is Harry Killerman and Why Is He Saying Those Terrible Things About Me?) *de Ulu Grosbard (1971)*
Quoi de Neuf Pussycat? (What's New Pussycat?) *de Clive Donner (1965)*
Retour Avant La Nuit (Home Before Dark) *de Mervyn LeRoy (1958)*
Le Rivage Oublié (They Might Be Giants) *de Anthony Harvey (1971)*
Les Séducteurs (Bedtime Story) *de Ralph Levy (1964)*
Sept Ans de Reflexion (The Seven Year Itch) *de Billy Wilder (1955)*
Sept Fois Femme (Woman Times Seven) *de Vittorio de Sica (1967)*
La Septième Victime (The Seventh Victim) *de Mark Robson (1943)*
Le Septième Voile (The Seventh

NOUVEAU

LES PIN'S CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

DES PIN'S 100 % JEU DE ROLE

Série limitée non renouvelée : 2 000 exemplaires !

Au choix 3 PIN'S : PIN'S N° 1, N°2, N° 3 (voir avant-dernière page de ce numéro et bons de commande pages 4 et 7)

LA FOLIE

Veil) *de Compton Bennett (1945)*
Un Shérif à New-York (Coogan's Bluff) *de Don Siegel (1968)*
Sherlock Holmes Attaque l'Orient-Express (The Seven-Per-Cent Solution) *de Herbert Ross (1976)*
Le Sixième Sens (Manhunter) *de Michael Mann (1986)*
Un Soupçon de Vison (That Touch of Mink) *de Delbert Mann (1962)*
Le Sous-Marin de l'Apocalypse (Voyage to The Bottom of The Sea) *de Irwin Allen (1961)*
Sueurs Froides (Vertigo) *d'Alfred Hitchcock (1958)*
Suicidez-Moi Docteur (The End) *de Burt Reynolds (1978)*
Tendre Est la Nuit (Tender Is The Night) *de Henry King (1962)*
T'Es Fou Jerry (Smorgasbord) *de Jerry Lewis (1983)*
Le Testament du Dr Mabuse (Das Testament Von Dr. Mabuse) *de Fritz Lang (1933)*
La Toile d'Araignée (The Cobweb) *de Vincente Minnelli (1955)*
Trois Sur un Canapé (Three on a Couch) *de Jerry Lewis (1966)*
Les Trois Visages D'Eve (The Three Faces of Eve) *de Nunnally Johnson (1957)*
Un Truand (Dead Heat on a Merry-Go-Round) *de Bernard Girard (1966)*
Le Tueur Frappe à Sept Heures (The Couch) *de Owen Crump (1962)*
Vacances à Paris (The Perfect Furlough) *de Blake Edwards (1958)*
Le Vampire de Ses Dames (Love at First Bite) *de Stan Dragori (1979)*
Vénus au Vison (Butterfield 8) *de Daniel Mann (1960)*
Une Vie de Chien (The Shaggy Dog) *de Charles Barton (1959)*
Une Vierge Sur Canapé (Sex and The Single Girl) *de Richard Quine (1964)*
Vivons Un Peu (Let's Live a Little) *de Richard Walace (1948)*
Willy Wonka au Pays Enchanté (Willy Wonka and The Chocolate Factory) *de Mel Struart (1971)*

ALINE GEMAVEL

DOSSIER PRATIQUE

LA F

ttention! Si vous espérez trouver ici le parfait manuel pour rendre cinglé vos joueurs, vous avez perdu : malgré ce que l'on a pu en dire, les règles d'AD&D1 ne sont pas destinées à faire n'importe quoi. Son univers reste médiéval-fantastique, inutile donc d'y introduire des règles de santé mentale précises. L'objectif d'AD&D1 reste l'Epique : c'est-à-dire montrer comment votre pauvre petit personnage de niveau 1 va devenir, grâce à son expérience, riche, puissant et respecté (en théorie). Rien à voir avec l'Appel de Cthulhu (AdC) qui est un jeu centré sur la folie et où les personnages sont, au bout du compte, destinés à terminer broyés par une tentacule, prisonniers dans des dimensions inconnues ou, plus probablement, enfermés dans l'asile du comté...

LA FOLIE POUR AD&D1

Même si la folie est à considérer comme un événement marginal dans la vie d'un personnage, il peut se révéler un moment très propice pour le jeu de rôle, encore faut-il que le Maître de Jeu connaisse bien le système de la folie prévu dans les règles. Ce système de règles concernant la folie devrait répondre obligatoirement à ces trois questions : comment devient-on fou? Quelle est le nature de cette folie (de ces folies)? Comment les guérit-on?

L'ORIGINE DE LA FOLIE

Le système proposé est vraiment très (trop) pauvre : les trois sources de folie répertoriées étant l'attaque

LA FOLIE

OLIE D'AD&D1

Cette aide de jeu se propose de faire le point sur la gestion de la folie dans les règles d'AD&D1 afin de vous donner en tant que Maître tous les moyens nécessaires pour faire craquer « raisonnablement » le mental des personnages de vos joueurs. Aux règles officielles, nous vous proposons quelques ajouts dont COM a le secret pour donner encore plus d'ambiance à vos parties.

mentale (le psi-blast), la malédiction et « *tout autre raison* ». Cette dernière catégorie fourre-tout laissant le MD débutant dans la plus grande expectative. Impression renforcée par le conseil donné quant à l'attribution d'un type de folie : elle peut être arbitraire ou aléatoire! Bref : faites ce que vous voulez et si vous ne savez que faire lancez toujours un d20... Non! La folie d'un personnage mérite mieux comme traitement, c'est pourquoi il faut rentrer plus dans les détails de ses origines.

L'attaque mentale

A moins d'être dans le cas d'une campagne ou d'un module centré sur les psis, il y a peu de chance pour des PJ de devenir fous suite à une explosion mentale (psi-blast). Mais si c'est le cas, les règles décrites p.74 du Guide du Maître (GM) sont à suivre scrupuleusement, cependant évitez d'abuser de jets aléatoires.

La malédiction

Le sortilège du même nom n'indique absolument pas cette possibilité dans ces effets, deux solutions : soit vous considérez que le sort en est quand même capable, dans ce cas, une folie aléatoire est conseillée afin que la magie ne soit pas trop puissante et la durée devrait être similaire à celle d'un charme des personnes en remplaçant l'intelligence par la sagesse pour la détermination de la durée du sort. Le jet de protection correspondant tiendra compte d'éventuels bonus liés à la sagesse. Soit vous décidez que le terme malédiction est réservé à des objets ou à des puissances dépassant les PJ (dieux, ancienne magie perdue, etc...). Notez que ces deux options ne s'excluent pas et qu'une folie permanente sur un objet magique très puissant peut vous permettre d'en retirer l'utilisation à vos PJ. Dans tous ces cas, et ceux-là uniquement, un retrait de la malédiction (remove curse) pourra guérir le personnage affecté.

Les autres raisons

Il appartient à la subjectivité de chaque maître de décider si une situation est ou non génératrice de folie, cependant se contenter de dire « *en voyant ou subissant ceci, tu es devenu fou!* » témoigne d'un arbitraire certain et tout système de règle se doit de limiter le pouvoir absolu

Pour tous courriers, commandes, infos, etc. Ecrivez à COM à l'adresse suivante :

Welcome Multimédia
Chroniques
d'Outre-Monde
Allée A, 17, rue Froment
75011 PARIS

du Maître de Jeu même si l'interprétation des règles reste, en dernière analyse, son privilège. Voici quelques réflexions afin que vous puissiez gérer avec la plus grande sérénité les cas de folie dans AD&D1 en utilisant les règles suivantes.

DE NOUVEAUX CAS DE FOLIE

L'esprit de ces règles est de respecter celui des règles existantes pour les autres aspects du jeu. Un système comme celui de l'AdC pourrait être appliqué brutalement, mais nous pensons que la possibilité d'un guerrier sombrant dans la folie à la vision de son premier squelette animé ne répond pas à l'esprit AD&D1. Inutile donc de créer une caractéristique *« santé mentale »* spécifique, cependant nous vous proposons l'ajout d'un modificateur dépendant de la sagesse du PJ que nous appellerons l'équilibre (EQU). Ce modificateur est toujours négatif ou nul, ce dernier cas traduisant un PJ dont la stabilité mentale est parfaite : soit qu'il soit totalement sain, soit qu'une profonde folie le protège des événements extérieurs. Il est utilisé lorsque le MD considèrera l'éventualité d'un choc mental pour le PJ.

Le choc mental

Il traduit une situation de stress intense dans lequel est plongé le personnage. On peut considérer qu'une situation est stressante lorsque le PJ n'entrevoit plus de possibilité pour s'en sortir grâce aux moyens habituels. Un cas typique est la première rencontre que peut faire un guerrier avec une créature qui ne peut être touchée qu'avec des armes enchantées qu'il ne possède pas. Si ce combattant ne connaissait pas l'existence d'un tel pouvoir, il est certain qu'il sera fortement stressé car se trouvant totalement démuni dans une situation où il excelle généralement. De même pour le magicien constatant l'inefficacité totale de certains de ses sorts sur une créature d'un autre plan. L'équation est donc simple : surprise + impuissance = stress. La surprise peut être parfois remplacée par la durée : ainsi un groupe restant enfermé dans une caverne effondrée depuis des mois et n'arrivant à survivre que grâce à quelques moyens magiques cependant impuissant à les faire sortir sera une *« belle »* situation de stress. Enfin, il faut bien sûr tenir compte des alignements : une forêt hantée d'esprits bénéfiques et chaotiques peut être désagréable pour un groupe de bons, mais ce peut être un enfer de stress pour des êtres mauvais. De manière plus générale, un choc mental est subi par un PJ à partir du moment où le joueur même est en état de stress ; petits rires nerveux, tripotages des dés, tentatives pour sortir de l'ambiance de la partie par la dérision, etc... Est-il vraiment utile de continuer d'étaler ce genre de symptômes ? C'est le moment d'opérer un test mental.

Le test mental

Il s'effectue en cas de choc mental. C'est un jet sous la sagesse avec un d20 modifié par l'EQU du PJ. Ainsi un personnage ayant 12 en sagesse et -2 en EQU devra réussir un jet de 10 ou moins. Pourquoi avoir pris la sagesse comme base ?
Parce qu'elle est définie comme étant la capacité de jugement d'un personnage, mais aussi sa volonté, sa ruse, son intuition. Un personnage fou

peut être très rusé, posséder une grande volonté et une intuition à toute épreuve, cependant sa capacité de jugement, c'est-à-dire d'appréhension de la réalité en vue d'un comportement adapté, est, elle, largement réduite. C'est le score d'EQU qui traduira cette diminution. Nous avons écarté l'option d'un jet de protection, car rien n'indique qu'un haut niveau garantisse une bonne stabilité mentale, bien au contraire : qui n'a pas entendu parler de puissants magiciens fous ?

Rater son test mental

A chaque fois qu'un PJ rate son test mental (un tirage de 1 est toujours un succès), il perd 1d6 en EQU, devenant donc de plus en plus négatif. Si le résultat du test est 20 il attrape automatiquement une folie, sinon on se réfère au tableau suivant donnant l'état mental du personnage en fonction de son EQU (on retrouvera un tableau similaire dans le module Elisa, centré sur la folie ayant ses règles particulières).

LA FOLIE

Tableau des folies

-1 à -3 : le personnage perçoit une sourde angoisse.
-4 à -6 : le personnage est stressé, en cas de test mental raté, il fait une crise nerveuse durant son EQU en rounds.
-7 à -10 : le personnage subit les mêmes effets qu'un sortilège de confusion durant 2d6 rounds.
-11 à -15 : le personnage est atteint d'une folie bénigne.
-16 et moins : le personnage est atteint d'une folie temporaire, en cas de test mental raté supplémentaire, sa folie devient permanente et son score en EQU revient à 0. En effet, sa folie marque une forme particulière d'adaptation à une situation stressante et, de son propre point de vue, il a réussit à échapper à ce stress en se réfugiant dans la folie.

GÉRER LA FOLIE

Les règles ne prévoient pas grand chose, se contentant de quelques conseils trop généraux. Aussi, nous préciserons trois points importants : comment choisir une folie, comment la faire jouer et comment un personnage peut-il récupérer sa raison.

Choisir une folie

Le GM conseille un choix arbitraire ou aléatoire : ce flou peut mener à l'absurde ; un magicien deviendra-t-il kleptomane car sa famille a été torturée à mort par une troupe d'orcs? Non, l'aléatoire ne doit être utilisé que dans des cas précis où il est nécessaire (malédiction d'un objet par un dieu du chaos par exemple) mais il ne doit pas être la solution-poubelle pour le MD en mal de réflexion. Le choix d'une folie a toujours été délicat en JdR et le MD se trouvera confronté au même problème qu'un gardien des arcanes à l'AdC, ainsi, l'idée directrice doit être la cohérence de la folie avec les évènements l'ayant amené. Parfois le rapport peut ne pas être direct et seul un détail d'une situation stressante peut être à l'origine de la folie. Par exemple, l'attaque répétée d'araignées géantes, jour après jour durant une semaine entière, dans le couloir effondré d'un château peut être à l'origine de bien des obsessions et phobies. Peur des araignées? Angoisse des souterrains? Claustrophobie? Mégalomanie (*« je les tuerai toutes »*)? Tendance schizoïde (*« je suis le roi des araignées »*)? Schizophrénie (*« Je suis un Nain, d'ailleurs il faut creuser un autre couloir pour s'en sortir »*)? etc... Vous pouvez cette fois utiliser l'aléatoire si vous n'arrivez pas à vous décider entre les options que vous avez imaginé.

Les folies proposées par les règles

Elles sont assez complètes et hilarantes à lire (P.79-80 du Manuel du Maître). Seul petit bug à corriger dans la folie n°11, il apparait plus cohérent de donner un bonus de force équivalent à un sort de force plutôt que de passer directement à des forces exceptionnelles. Ainsi un nabot ayant 5 de force ne pliera pas Conan sous prétexte qu'il est fou-furieux! On notera la remarque finale fort à propos : *« Naturellement, ces formes de folie ne sont pas cliniquement correctes »*. Il ne s'agit pas en effet de transformer vos parties en salon de psychanalyse mais bien d'apporter une dimension supplémentaire au jeu en gardant à l'esprit son caractère épique, afin de générer des situations psychologiques originales comme le complexe d'infériorité d'Elric pour Stormbringer.

Jouer la folie

Lorsqu'un personnage est atteint d'une folie, les règles précisent : *« En tant que MD, vous devez assumer le rôle du personnage »*...*« car la plupart des joueurs rechigneront à le faire »*. Nous vous suggérons de détourner ce conseil : si, effectivement, le joueur rechigne à jouer la folie de son personnage, n'hésitez pas à lui en enlever temporairement le contrôle. De même si le personnage est sensé ne pas être conscient de ses actes durant ses crises de démence ; il est même alors bon de le faire sortir de la pièce. Son retour et ses questions angoissées *« mais qu'ai-je fait? »* seront l'occasion de belles scènes de jeux de rôles! Mais dans les autres cas, faites confiance à vos joueurs pour continuer à incarner leur personnage. Prenez-les en apparté et expliquez-leur en détails ce qui change dans la manière de penser de leur personnage, le principe étant que jamais un joueur ne doit révéler à ses compagnons que son personnage est fou : à eux de s'en apercevoir par ses actes. N'hésitez pas à soutenir le joueur si les autres l'accusent de jouer n'importe comment et de rappeler constamment à tous, si nécessaire, que seules les discussions inter-personnages sont autorisées et non celles entre joueurs à propos de leur personnage.

Retrouver la raison

Aucun processus de *« retour à la normale »* n'est prévu en AD&D1. Aucun sort n'évoque la guérison des troubles mentaux, si ce n'est pour *« Guérison »* (Heal) dont il est précisé qu'il ne guérit pas les troubles mentaux graves. A peine peut-on extrapoler le fait qu'il puisse guérir les troubles mentaux légers, c'est à dire les folies douces (Dipsomanie, Kleptomanie, Menteur pathologique et Schizoïde). De même, le sort polyvalent du souhait (Wish) serait efficace contre toutes les sortes de folies vu son niveau.

Notre système de guérison

Plusieurs cas se présentent : tout d'abord il est logique qu'un personnage récupère 1d6 d'EQU quand il arrive à vaincre la situation à laquelle il était confronté. Ainsi le guerrier ayant perdu de son EQU face à un monstre enchanté invulnérable aux armes non-magiques aura sans doute une grande joie à le défaire avec une épée enchantée et ainsi retrouver confiance en ses capacités. Par contre, si son épée est insuffisamment enchantée (+1 contre monstre atteignable que par des +2), le stress sera d'autant plus grand! Enfin, si le personnage passe une semaine sans situation stressante, il récupère, s'il réussit un test de moral, 1d6 en EQU, 1 étant toujours une réussite. Ce système de guérison conduit les personnages faiblement atteints à retrouver facilement la raison et inversement.

Que tout ceci vous ait permis d'y voir plus clair dans les méandres de la folie d'AD&D1 et vous donne toute l'inspiration pour mettre un grain de folie dans vos prochaines aventures!

BRUNO-ANDRÉ GIRAUDON

LA FOLIE DES

Du Pharaon Akhenaton à nos dirigeants contemporains, l'histoire n'a pas épargné les peuples leur imposant cycliquement des chefs apparemment sujets à des dérèglements mentaux plus ou moins graves. L'énumération de ces maîtres à l'esprit, peut-être, dérangé serait longue et fastidieuse pour le lecteur. Aussi, pour illustrer la présence de la folie (ou de ce qui y ressemble) au pouvoir, nous contenterons-nous d'évoquer le comportement parfois bien étrange, de deux des plus célèbres empereurs de la Rome antique.

CALIGULA

Caligula a 24 ans en l'an 37 lorsqu'il succède au grand empereur Tibère. De son court règne, qui prendra fin en 41 par son assassinat, l'histoire gardera surtout l'image d'un prince que nombre d'historiens nous présentent comme un dangereux illuminé, un pervers et un dément. Il est certes vrai que si l'on se limite à la stricte lecture des faits, notre opinion ne pourra aller que dans ce sens. Pourtant, une étude plus approfondie du personnage, de son époque et de ses actions rend cette conclusion un peu simpliste.
Avant d'en arriver là, résumons, en quelques lignes l'existence de Caligula. Fils de Germanicus et d'Agrippine l'Ainée, né à Antium, Caligula passe son enfance au milieu des complots qui occupent sa mère en permanence. Après l'arrestation de cette dernière, il passera chez sa grand-mère Antonia la fin de son enfance. Ensuite il est appelé à Capri auprès de Tibère où il semble qu'il fit preuve d'une grande servilité. C'est à la cour de l'empereur vieillissant que Caligula acquière un mépris profond pour les hommes et qu'il mène une existence débauchée. A la mort de Tibère, en mars 37, le Sénat, réuni pour désigner un nouveau césar, remet les insignes du pouvoir absolu entre les mains de Caligula. Les premiers mois de règne se déroulent dans l'allégresse. Le peuple n'a de cesse d'acclamer son nouveau souverain dans lequel il voit avant tout le fils de Germanicus qu'il avait tant idolâtré. Pourtant, ce climat idyllique va s'assombrir rapidement. Apparemment mal remis d'une maladie qui le frappa 6 mois après son avènement, Caligula modifie son comportement dès la fin de 37. Très vite, sa conception monarchique du pouvoir et l'absolutisme qu'il pratique l'amènent à entrer en conflit avec le Sénat. Durant trois années, gouvernant par la terreur et baignant dans le scandale, Caligula est le seul maître de Rome. Sachant ménager l'armée et le peuple, il domine le Sénat qui, dérouté par tant de despotisme et menacé d'extermination, ne trouve pas les moyens de s'opposer à l'empereur. Les sénateurs sont à tel point déstabilisés que Caligula peut s'offrir le luxe de quitter Rome pour se rendre en Gaulle de l'automne 39 à l'été 40. Durant ce voyage le Sénat se montre incapable de profiter de son absence.
De retour en Italie, Caligula poursuit ses excès, imposant par la force et même par le meurtre ses idées, voulant inspirer l'adoration par la peur. Pourtant, ses rêves de gloire ne tarderont pas à s'effondrer. Les caisses de l'Etat étant vides il se voit contraint d'engager une guerre fiscale contre le Sénat. Cette fois, comme bien souvent en matière d'impôts, le peuple, d'abord surpris, devint hostile et se rangea du côté des sénateurs. La situation se bloqua et il fut évident que la seule façon de sortir de l'impasse était de détruire l'un des deux adversaires. La neutralité de l'armée rendit possible l'événement libérateur qui eut lieu le 24 janvier 41 en début d'après-midi. C'est à cette date qu'un groupe de conjurés mit fin à cinq ans de règne en assassinant Caligula. Nous l'avons vu, Caligula fut considéré par les chroniqueurs de son temps et par de nombreux historiens comme un malade mental. Différentes raisons ont été données pour expliquer ce dérèglement : les séquelles de la maladie de 37, un filtre d'amour donné à Caligula par sa maîtresse Caesonia et d'autres explications aussi fantaisistes. La lourde hérédité de l'empereur, sa déplorable éducation, les traumatismes de sa jeunesse sont des explications plus sérieuses quoi qu'insuffisantes.

Au regard de recherches récentes, qui ont le mérite de vouloir se débarrasser de la malignité romaine bien connue et qui tentent de nettoyer l'histoire des légendes et ragots

LA FOLIE DES AIGLES

soigneusement entretenus, l'image de Caligula peut, désormais, être vue sous un jour différent. Certes, il fut un tyran, certes il fit assassiner son cousin et son beau-frère. Cependant, face à d'autres césars que l'on ne suspectera jamais de folie, il eut surtout le tort de ne pas entourer ses gestes d'un peu plus de discrétion et de démagogie. Il est évident aujourd'hui que Caligula n'était pas fou mais que pour s'en débarrasser, car il dérangeait, il était plus simple de le faire passer pour tel. Néron, son neveu, subira, comme nous allons le voir, un traitement et une injustice identiques.

NÉRON

Personnalité extrêmement complexe, véritable mythe, Néron est, avec Jules César, l'empereur romain le plus célèbre. Qui, de nos jours, n'a pas en mémoire les scènes hollywoodiennes du gigantesque incendie de Rome que le cinéma, reprenant les légendes patiemment bâties au fil des siècles, attribue sans hésitation à l'empereur? Qui n'a pas lu quelques uns des innombrables romans, au travers desquels Néron a perdu toute réalité pour devenir le monstre sanguinaire que nous croyons connaître? Les faits marquants de l'existence de l'empereur étant connus de tous, il n'apparaît pas utile d'y revenir dans les détails. Souvenons-nous seulement que Néron est né en 37 à Antium, qu'il était le fils d'Ahenobarbus et d'Agrippine et qu'il fut adopté par l'empereur Claude auquel il succéda en 54. Néron mourut, en 68, contraint au suicide.

Entre autres crimes effrayants, l'histoire le rend responsable de l'assassinat de son frère, de sa mère, de sa femme et de son précepteur, Sénèque. Elle lui attribue aussi, relayant les fausses accusations de l'époque, l'énorme incendie qui détruisit, en 64, dix arrondissements de Rome (sur les 14 que la ville comptait alors). Comme son oncle Caligula, Néron se vit attribuer toutes les tares. Comme Caligula il se vit qualifier de fou. Cependant, une étude sérieuse de son régne remet en question l'image que ses contemporains ont laissé de lui. Image malhonnêtement entretenue au fil des siècles par de nombreux historiens mal documentés et souvent peu scrupuleux (quand ce n'était pas les deux).

Il apparaît, en effet, que l'empereur ne fut pas le monstre cruel, le fou sanguinaire, le psychopathe infâme que l'on a bien voulu nous présenter. Certes, il est impossible et même absurde de prétendre que Néron fut un empereur compétent et équilibré, bien que son administration, avec le recul du temps, ne fut pas toujours mauvaise. Il est vrai qu'il était lâche, jouisseur et mégalomane, que sa personnalité était double. Il est exact qu'il agissait sur l'impulsion du moment, qu'il était faible et cruel, d'un tempérament lascif doublé d'une nature exubérante. C'était aussi un poltron, un artiste capricieux et cabotin à l'imagination fébrile. Quoi qu'il en soit, l'on reste loin du portrait entaché d'une grande part de fiction que la littérature a fait passer dans ce que nombreux croient être la réalité. La légende, soigneusement entretenue, a fait le reste. Les milieux judaïques et particulièrement les écrivains chrétiens y ont veillé, animés par un sentiment de vengeance contre Néron, à qui ils ne pardonnèrent pas de les avoir persécutés. Nous leur devons l'image erronée, mensongère de cet empereur : le démon, la bête immonde, la figure de l'apocalypse. Durant des siècles, leurs mensonges ont alimenté l'histoire, en faisant un outil de propagande à leur service. Souvenons-nous, par exemple, de la fausse correspondance St Paul-Sénèque inventée de toutes pièces par les écrivains catholiques. Ces derniers se sont, notamment, acharnés sur Néron, à tel point qu'il devient difficile de nos jours de faire accepter la véritable personnalité de l'empereur. Pourtant, il n'est plus admissible de croire en ces ragots. Nous savons que Néron n'était pas fou, malade sans aucun doute, sujet aux traumatismes de son enfance malheureuse et instable, c'est évident. Mais certainement pas fou au sens donné à ce mot par les psychanalystes du XXème siècle.

Nous n'avons ici survolé que très rapidement la vie et la psychologie des deux césars. Ces quelques lignes sont nettement insuffisantes pour se faire une idée précise de ce qu'ils furent. Pour y parvenir, nous vous invitons à lire, sur Caligula l'excellent ouvrage de R. Auguet (« *Caligula* » éditions Payot) et sur Néron la biographie de E. Cizek (« *Néron* » éditions Fayard). Ces deux livres, avec d'autres, sont le reflet d'une vision moderne de l'histoire enfin lavée des inepties qu'on lui a fait nous transmettre.

LAURENT DEPRUNEAUX

HUMEURS

LA FOLIE

Comment l'interpréter de manière suffisamment crédible sans pour autant en perdre la boule! Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur ce sujet qui en a mené plus d'un au goulag. Voici, en exclusivité pour COM les révélations du dr Zottegem.

splendeur matinale, élévation miasmatique d'un au-delà trompeur, infuse nous de tes réparties aériennes. C'est par cette phrase fort peu conventionnelle que je commencerais cette éloge à la folie, car, en effet, vous l'admettrez, après leur avoir mené une vie de chien, il conviendrait enfin de rétablir les fous. Après tout, ne sont-ils pas les seuls à avoir compris que, justement, il n'y a rien à comprendre?

AU COMMENCEMENT...

Et bien, « *COM* » tout le monde le sait, au commencement il n'y avait rien. Puis un beau jour, pris par une envie quelconque, le tout-puissant décida de se mettre au boulot et nous pondit le plus beau réservoir d'insanités et de merveilles entremêlées, le tout dans un univers fou, fou, fou : mais oui, nous! Et n'est-ce pas justement cette folie créatrice, et divine de surcroît, qui donna naissance à notre propre folie, nous petits hommes, car de la folie il en fallait pour décider du jour au lendemain, de s'encombrer de milliards de vermisseaux aux imprévisibles comportements. Dieu est donc, vous en conviendrez, le premier fou ; mais comme c'est quand même Dieu, personne n'a jamais osé le lui dire et, qui plus est, c'est au nom de Dieu encore que l'on s'est permis de tuer et d'emprisonner, voire pire encore, nos chers petits fous qui, au fond, ne se sont jamais aventurés que sur la voie tracée par l'Unique. Voici donc, à travers les temps, un petit aperçu de la perception de ce qui ne se perçoit que si l'on arrive à percer l'imperceptible.

LE MOYEN-AGE ET LES LUMIÈRES

Période fort appréciée des joueurs puisqu'elle permet à chacun de nous, de se plonger dans un monde où ses instincts les plus grégaires trouvent enfin un parfait exutoire. Que ce soit ADD, MERP, RUNEQUEST ou que sais-je encore..., l'engouement est le même, il y subsiste une magie désormais absente de nos sociétés asseptisées. Alors, le tout est de se rappeler que, si la société est différente, les conceptions fondamentales donnant naissance aux normes, le seront également. En langage clair : un fou actuel n'a rien à voir avec un fou moyenâgeux, leur statut et la manière dont ils seront traîtés par le reste de la population sont fondamentalement différents.

Ulf le fou

Ce cher Ulf est béni des Dieux. Il se trouve en effet qu'il partage sa tête avec quantité d'esprits lui confiant secrètement les ragots et humeurs des Dieux, sa cervelle est un véritable bouillon de culture de laquelle il sort parfois quelques mixtures fort peu digestes, intellectuellement parlant, que lui seul et quelques initiés sont abilités à comprendre. D'où une position sociale extrêmement élevée, lui donnant droit justement à ne pas devoir respecter le droit. Qu'il soit bouffon ou idiot du village, Ulf dispose d'un intarrissable crédit auprès de la population, il est celui de la caverne dont les yeux sont suffisament sensibles pour distinguer les ombres de la réalité, il est le confident des Dieux, malheur à qui portera la main sur sa tête bénie.

Alors surtout ne négligez pas de lui attribuer cette position qui est la sienne, qu'il soit le bouffon du seigneur ou l'idiot du village, il est en quelque sorte respecté, et ses tirades sont redoutées. Ulf est bien plus sensible que vous et moi à tout un tas d'éléments difficilement perceptibles par le commun des mortels : un être fortement mauvais ou chaotique, une aura puissante, un objet maudit et quantité de signes tels que le vol de corbeaux ou la forme des nuages ou encore la présence de créatures qu'il est seul à apercevoir, font d'Ulf un être à part qui peut se révéler très utile ou très gênant.

Benjamin le crétin

Mais nous voici désormais entrés, pas moins de 7 siècles plus tard, dans une période qui marque le début de l'obscurantisme tout en portant, paradoxalement, le titre pompeux de Siècle des Lumières. Si les grandes idées fusent de partout et tendent à promouvoir l'indépendance et à défendre la liberté de chacun en se rangeant derrière le sacro-saint concept de la Raison, le sort de ceux qui, justement, semblent ne plus avoir la leur, s'est retrouvé laminé par une panoplie d'arguments divers, allant des raisons médicales à la simple honte de ce qui est différent.

Et voici le nœud gordien du problème, les fous, ne disposant que d'une raison déficiente dans le meilleur des cas, se retrouvent hors des normes fixées par la société, on ne peut donc plus les laisser en liberté puisqu'ils constituent une insulte vivante à la très puissante Raison, fondement de toute chose. C'est pourquoi ils se retrouvent, comme Benjamin, enfermés dans une cave, tel un animal nocif pour la société. Hors, justement, qu'y a-t-il de plus nocif et inutile à la société que la superstition ou la sorcellerie, ennemis héréditaires de la Raison?

LES TEMPS PRÉSENTS ET MODERNES

Enfin, voici certainement la plus terrible des époques, après l'enfermement-animalisation des rationnalistes, voici les temps modernes ou l'enfermement-médicalisation, finis les croutons de pain rassi et les geôles partagées avec les rats. Désormais le fou n'a même plus la possibilité de dénoncer le traitement qu'on lui fait subir, car, c'est retranchés derrière des blouses blanches et armés de

JEUX DE ROLE ET PSYCHANALYSE

CHRONIVISION

Ceux qui pensent avec Shiller que « l'homme n'est pleinement lui-même que lorsqu'il joue », ne s'étonneront pas que le jeu de rôle puisse avoir, dès son invention, intéressé le milieu de la recherche psychanalytique. Ceux qui savent que le Monopoly est utilisé par certains psychologues dans le cadre d'études portant sur l'inhibition du comportement social ne seront pas, eux non plus, surpris que Donjon et Dragon, entre autres, soit utilisé comme méthode de catharsis.

sourires faussement trompeurs, que ses tortionnaires lui sapent, jour après jour, sa volonté, avec les produits les plus avançés de notre science bien aimée.

Pour peu que l'on soit gênant pour le reste de sa famille, ou que nos normes de vie ne correspondent pas à celles de la société, chacun de nous peut se retrouver prisonnier de ce cauchemar blanc, sans repères aucuns de la réalité, avec inlassablement une lutte désespérée, perdue d'avance, pour tâcher de conserver notre personnalité.

Avez-vous jamais essayé de sortir de votre petit appartement situé au 2ème étage, par la fenêtre plutôt que par la porte? Car après tout, en quoi serait-ce plus débile que de se teindre les cheveux en vert fluo ou de se ballader en kilt? Et bien, la différence est toute simple, le premier cas constitue une déviance par rapport à la *« normal »*, tandis que le second n'est qu'une différence, en marge des normes, mais toujours dans le champs d'application.

Zox 23H-I le déviant

Les lumières de la mégalopole scintillent telles des étoiles dans le firmament, le fonctionnaire numéro 23 du service des impôts section H dont le siège se trouve avenue Zox, vient de débrancher l'implant de contrôle qui émerge de sa nuque, il dispose désormais de ses premiers moments de solitude, de liberté de pensée, sans parasites, sans chaînes pour entrâver le cours de ses pensées. Mais cet instant sera bref et il le sait, car la police mentale aura tôt fait de le retrouver et de le renvoyer dans l'un des trops nombreux centres de reconditionnement, dont l'appellation officielle est *« Centre de Resocialisation et de Réinsertion »*. Les progrès considérables de la science sont une nouvelle fois utilisés à mauvais escient, l'individu se retrouve opprimé par un système qui ne doit sa survie qu'à l'incessant remodelage des individualités en une pâte absorbable par la communauté, une communauté sclérosée par ses propres extensions, qui, aux problèmes de violence (à tous les niveaux et dans tous les domaines) qu'elle génère, a répondu par l'internement généralisé.

ALORS...

Alors, simuler la folie en jeu de rôles est pour le moins difficile, et ceci d'autant plus que les à priori et les stéréotypes sont fortement implantés dans les cervelles oisives des joueurs de deuxième zône ou, pire encore, dans les modules poussiéreux de quelque maître tout bonnement inintéressant. Alors combien de fois allons-nous devoir supporter l'image grotesque du savant fou, que l'on voit venir à cent kilomètres avec ses gros sabots et ses éprouvettes, et qui, tout compte fait, est tout aussi discret que ce cher comte Strad von Zarovitch dans son uniforme de vampire et qui pourtant sent aussi frais que les petites filles de *« La petite maison dans la prairie »*, lorsque pour la 500ème fois, elles se roulent dans les herbes hautes et fleuries d'un pays qui, en matière de débiles, est pas mal gâté!

JEAN-MARC DEBRICON

Dans les années 1920, un médecin autrichien naturalisé américain, J.L. Moreno, spécialiste de la psychothérapie de groupe, élabore une nouvelle théorie, le psychodrame. La mettant en pratique avec des malades, il cherche à ce que dans un *« théâtre de la spontanéité »*, le sujet puisse se *« libérer des rôles dans lesquels la vie sociale, avec ses conflits, l'a aliéné »*. Ainsi, il parviendra à *« recréer sa propre personnalité au travers une liberté qui le fait évoluer selon lui-même et en fonction de rencontres vraies avec autrui »*. Dans les années 1970, un cordonnier du Wisconsin, G. Gygax, invente avec Donjon et Dragon, un nouveau genre ludique : le jeu de rôle. Véritable révolution, cette nouvelle façon de se détendre fera couler beaucoup d'encre et sera considérée, par certains, comme un important phénomène social.

UNE CONFUSION TROP COURANTE

Entre ces deux *« inventeurs »* et leurs *« inventions »* il n'y a aucun rapport. Mort en 1974, J.L. Moreno, même s'il en a eu connaissance, n'a guère eu le temps de s'intéresser au jeu de G. Gygax qui, de son côté, n'est pas connu comme spécialiste de la psychanalyse ni du psychodrame. Pourtant, dès 1975, une équipe de psychanalystes et d'universitaires américains, va faire le lien entre psychanalyse et jeu de rôle. Mais avant de nous préoccuper de leurs recherches et de leurs conclusions, il apparaît utile de

(Suite à la page 72)

ÉLISA

La folie... Un thème réservé à l'appel de Cthulhu? Assurément non, car les règles d'AD&D possèdent aussi un vaste chapitre sur les maladies mentales, malheureusement peu exploité par les MJ. Ce pavé va vous permettre de déstabiliser un peu vos joueurs trop confiants en leur capacité : leur mental sortira-t-il indemne de l'exploration de l'asile Elisa? Souhaitons-le, sinon ils risquent d'y terminer leur vie en tant que pensionnaires!

Ce long module, joué par plus de 20 équipes de six joueurs en tournoi, est très facilement intégrable dans vos propres campagnes. Il ne s'adresse pas particulièrement à un groupe d'alignement précis, cependant l'introduction proposé nécessite au moins un chef de mission d'éthique loyale. Vous pouvez la changer afin de l'adapter à votre groupe de personnages, il est même possible, vu la nature oublié du lieu, qu'ils en fassent la découverte purement par hasard! Le niveau des personnages doit être entre le 5° et le 7°, soit une expérience d'environ 40 000 XP chacun.

NOTE : on utilisera les abréviations suivantes : AL pour Alignement, JP pour Jet de Protection, CA pour Classe d'Armure, PdV pour Points de Vie, DV pour Dés de Vie, DM pour Dommages, F I S C D Ch pour les caractéristiques AD&D. L'utilisation du Fiend Folio et du Monster Manual II est requise, mais vous pouvez toujours inventer vos propres monstres si vous ne possédez pas ces grimoires.

LA MISSION DE GERWAN

La salle d'attente

Pour tous se retrouver dans l'antichambre du scribe royal Gerwan, il y a fort à parier que nos PJ ont eu connaissance de l'annonce placardée partout dans les auberges du royaume. Celle-ci, en récompense de l'exécution d'une mission d'exploration et de recherche, promettait la somme rondelette de 10 000 po pour chacun de ses participants. Après avoir écarté nombre de candidats peu sérieux, c'est votre équipe d'aventuriers qui a été autorisée à être reçue par Gerwan.

Durant les quelques quarts d'heure d'attente, les PJ ont pu, s'ils le désiraient, en apprendre un peu plus sur leur éventuel futur employeur : Gerwan est un personnage politique puissant redouté par la vieille noblesse locale dont les privilèges ont été peu à peu rognés par les scribes dirigeant une administration efficace au service du roi. On le dit fabuleusement riche et secondé par de puissants prêtres et magiciens. Son intégrité est irréprochable et son sens de la justice reconnu par tous, même s'il tend parfois plus à appliquer la loi à la lettre que dans son esprit. Lorsqu'il passe un contrat, Gerwan est connu pour toujours en respecter scrupuleusement les termes. Bref, c'est un employeur idéal même si certains lui reprochent d'engager parfois des gens un peu louches. A ces critiques, le Grand Scribe répond que seule l'efficacité de ses agents l'intéresse.

L'entrevue

Un valet installe les PJ autour d'une large table de bois massif finement travaillé, quelques collations leur sont offertes avant que Gerwan ne pénètre dans la pièce. L'homme frappe tout d'abord par son âge ; marchant lentement, appuyé sur un long bâton luminescent, soutenu par deux jeunes apprentis, il s'assoit lentement dans un des larges fauteuils et, après avoir repris son souffle, s'adresse d'une voix chevrotante à ses hôtes :

« Chers amis, je suis content de voir que ma proposition a attiré d'aussi vaillants aventuriers en ces lieux. Ceci me réconforte car assure un fort degré de réussite à la mission que j'aimerais vous entendre accepter. Comme vous avez pu le remarquer, je suis fort vieux, bien plus encore que vous ne pouvez l'imaginer et l'homme à la faux hante de plus en plus

fréquemment mes rêves, annonçant clairement que ma fin est proche ». Après avoir toussoté un instant, le vieil homme reprend avec une lueur de désespoir au fond des yeux : « *Soyez sûr que j'ai tout tenté de manière naturelle ou surnaturelle afin de prolonger l'existence de ce pauvre corps. De nombreux prêtres se sont déplacés des royaumes les plus éloignés, et des magiciens du plus haut renom se sont téléportés jusqu'ici afin de m'aider dans mon rêve de vivre plus longtemps. J'aime la vie et je ne veux pas mourir alors que je suis au sommet de ma puissance. Lubie de vieillard? Peut-être... Quoiqu'il en soit, j'ai engagé mes meilleurs scribes dans la recherche des légendes pouvant m'apporter un nouvel espoir* ». Son visage semble alors s'animer d'une vigueur nouvelle tandis que sa voix se fait plus assurée et son ton plus grave : « *Pour chacune de ces légendes, j'ai engagé un groupe de personnes qui devraient être efficaces : vous représentez une partie de mes espoirs, ne me décevez pas et vous serez largement récompensés.* »

Marquant une pause en dévisageant chacun des PJ de ses petits yeux noirs pétillants d'intelligence et de vie, le Grand Scribe reprend son discours en dévoilant l'énigme qui le préoccupe...

L'énigme de Noss Illuil

Noss Illuil est un illusionniste qui servit le grand Al Mastar, maître des illusions et de l'altération de la réalité. Atteint d'une maladie inconnue, le Maître envoya son apprenti se faire guérir dans la grande cité celtique de Gwenmir, dirigée par les adorateurs de Dianceht, Dieu de la guérison. L'élève ne revint jamais et son maître, aujourd'hui décédé, le crut mort.

L'étude conduite par les scribes aidés par de puissants bardes apportèrent plus de précisions sur le déroulement passé des événements. Le développement de Gwenmir repoussa les limites de la forêt celtique environnante et les druides s'en trouvèrent fort indisposés. Cette tension dégénéra en une guerre fratricide lorsque le Grand Druide, soigné par les servants de Dianceht mourut brutalement durant sa convalescence. Les forces de la Nature se déchainèrent sur la cité qui fut rasée avec l'ensemble de ses habitants. Grâce aux légendes, le Grand Scribe a pu établir une carte menant jusqu'aux ruines sans doute aujourd'hui recouvertes d'une épaisse végétation.

Banale histoire guère digne d'intérêt si les prêtres du Grand Scribe n'avaient pas fait la découverte la plus étonnante : Noss Illuil est toujours vivant selon eux car il est impossible de lui parler dans le royaume des morts ou celui des limbes! Gerwan a contacté des prêtres de Dianceht, mais ceux-ci sont restés insensibles à ses demandes d'explications, leur Dieu leur ayant visiblement donné pour consigne d'oublier Gwenmir et sa tragique destinée. Un arch-mage, ami de Gerwan a utilisé le puissant sortilège du Souhait pour en savoir plus : Noss Illuil habiterait un lieu où la dégénérescence du corps serait stoppée! La piste est donc sérieuse et la mission que veut confier Gerwan aux PJ constitue en la recherche de Noss Illuil afin de savoir s'il peut lui aussi profiter d'une telle longévité, l'illusionniste humain étant né il y a plus de neuf siècles.

Si les PJ acceptent la mission de Gerwan, il leur confiera la carte localisant l'ancienne cité de Gwenmir où l'on a perdu la trace

de Noss Illuil. De plus, il leur donnera à chacun une potion de super-soin (extra-healing), une avance de 1000 po ainsi que tout équipement courant dont ils pourraient avoir besoin. Le Grand Scribe leur donne deux mois pour lui transmettre l'avancée de leurs recherches. Si elles s'avéraient infructueuses, il ne leur en tiendra pas rigueur à condition d'avoir un rapport détaillé. Mais s'ils cherchaient à le « *doubler* », Gerwan utiliserait les sommes qui leur étaient allouées pour les punir : les PJ sont prévenus.

EN ROUTE POUR ÉLISA

Tarandar, dernier village civilisé

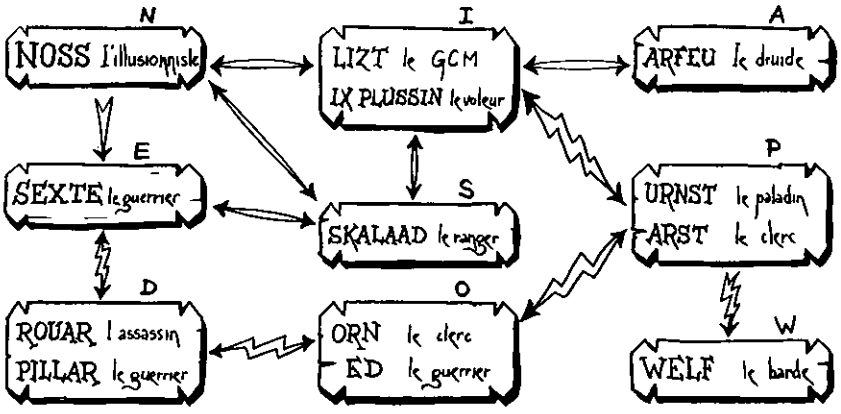
En se déplaçant à cheval, les PJ mettront environ un mois avant d'aboutir dans l'un des endroits les plus reculés du royaume. Au village de Tarandar situé en lisière de la grande forêt de Dendura, les Pj pourront apprendre la mauvaise réputation de la forêt aussi peu propice à la chasse qu'à l'exploration. Les quelques centaines d'habitants vivent cependant tranquillement en se contentant de leur travail de bûcheron. Le bourgmestre, un ancien guerrier à la retraite (AL :LN, G7°, HP :70), sera accueillant si les PJ se montrent amicaux, sinon, la loi du silence règnera face aux « *étrangers pas de chez nous* ». S'ils sont bien disposés, les villageois pourront dévoiler certains faits et légendes : — Jadis, une grande cité aurait été érigée au centre de la forêt, mais elle fut détruite par des ouragans et des tremblements de terre ; — Les druides ont quitté la forêt depuis deux siècles par manque d'adorateurs, la région ayant été convertie au panthéon grec progressivement ; — La forêt reste très sauvage et un groupe d'araignées géantes sème parfois la panique chez les bûcherons.

La grande forêt de Dendura

En consultant leur plan, les PJ constateront que les ruines devraient se trouver à une quarantaine de kilomètres de la lisière de la forêt. Impossible pour les chevaux d'y voyager tant la végétation est dense ; les arbres centenaires s'élancent vers le ciel et leur épais feuillage forme une voûte végétale ne laissant passer que quelques rares rayons de soleil ; le sol est recouvert d'un sous-bois touffu où les champignons paraissent particulièrement se développer dans une atmosphère perpétuellement sombre et moite.

NOTE : cet environnement est propice au pullulement de germes infectieux et les PJ ont 20% de chance d'attraper une maladie que le MJ choisira selon son humeur (voir manuel du MJ).

La progression s'avére donc difficile et sans aide particulière (ranger, druide, barde) les chances de se perdre sont importantes (30% par jour). Il faut une bonne semaine pour que les PJ atteignent les ruines de Gwenmir. Durant le trajet, et notamment durant la nuit si les PJ ne font pas de feu, de mauvaises rencontres sont



possibles (serpents, nuées d'insectes...), toutes de nature animale. Arrivés à une journée de marche des ruines, il y a 20 % de chance par 12 h qu'ils rencontrent les araignées en train de chasser (voir caractéristiques plus loin). En communiquant magiquement avec les animaux, les PJ pourront apprendre le nombre et la force relative des arachnides géantes. Leur repère, au centre des *« pierres entassées »* (ruines) possèderait aussi quelque chose de *« pas naturel »* qui provoque une répulsion instinctive chez tous les animaux de Dendura. Pour le reste, ce sont les seuls humains s'étant aussi profondément enfoncés dans la forêt depuis des lustres.

Gwenmir, la cité oubliée

Après un voyage éprouvant, les PJ découvrent une vaste clairière de plusieurs centaines de mètres de circonférence garnie de petits murets de pierre parfois totalement recouverts d'une mousse verte humide. Au centre, on peut nettement distinguer le seul bâtiment encore debout. Une atmosphère de désolation et d'oublie règne ici sans partage, la forêt encerclant les ruines semble encore leur rappeler la puissance que peut déployer les forces aveugles de la Nature sur les éphémères réalisations des hommes.

NOTE : 30% de chance d'une attaque des arachnides géantes. Les mousses sont naturelles et tendent à rendre le terrain très glissant : JP sous la DEX si un PJ tente un mouvement rapide (dont combat), +4 de bonus si pas d'armure, -2 de malus en cas d'armure lourde (CA 3 ou 2), DM=1d3-1.

L'entrée d'Elisa

En fait de bâtiment, il s'agit plutôt d'une entrée souterraine. L'ensemble de l'édifice a subi les assauts du temps et les murs fendillés par endroits marquent la vétusté de la construction. Vous pouvez vous reporter au plan de l'entrée pour localiser les lieux suivants :

I) Les portes écroulées. Au seuil des marches s'enfonçant dans les ténèbres opaques, on peut découvrir les restes éparts des deux battants d'une porte monumentale de bronze qui jadis devaient être impressionnants vu leurs dimensions : 3mx3m. Des symboles celtiques de guérisons sont gravés sur chacun d'eux.

II) L'escalier. Il est en mauvais état, les PJ subissent les mêmes effets que pour les mousses mais avec un DM augmenté de 1d6 pour la chute. En bas, d'épaisses toiles d'araignées occultent la vue, elles sont particulièrement gluantes : considérez-les comme le sort du même nom, notamment pour leur vulnérabilité au feu.

III) Couloirs. Les mêmes toiles d'araignées sont accrochées de parts et d'autres. Des bancs de bois complètement pourris forment des monticules de petits champignons noirs dégageant une odeur nauséabonde. Une solide porte de bronze fait face à l'escalier et parait être la seule issue. Sur le sol, des cadavres de rats vidés de leur sang sont en lente décomposition.

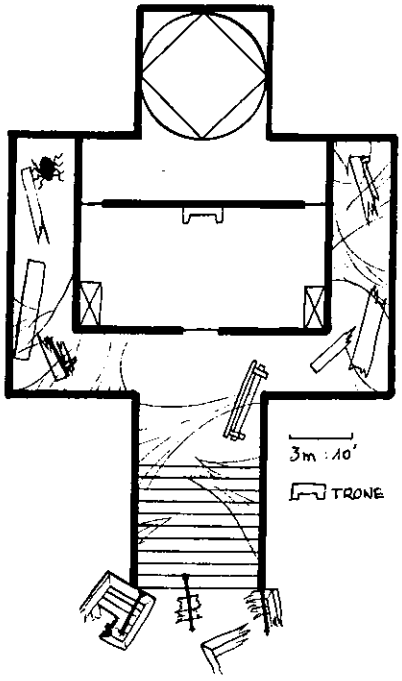
NOTE : la porte est fermée mais non verrouillée, les PJ peuvent donc la passer sans problème. Les couloirs servaient autrefois de salle d'attente mais aujourd'hui ils constituent le repère des araignées géantes... Elles sont particulièrement volumineuses (taille L) et agressives. Il y en a 6 plus une, *« la mère »* (8 DV, 45 PdV, CA=6) qui ne quitte jamais l'un des couloirs. Elle seule a le pouvoir de lancer ses toiles à une distance de 6m (effet identique au sort) trois fois par jour, mais elle est par contre dépourvue de poison. Caractéristiques des araignées : DV=6, PdV 42, 37, 28, 17, 15, 15. CA=4, AL=NM, INT=5, DM=1-6+ JP contre le poison mortel en 1d6 rounds.

IV) Salle du trône. L'épaisse couche de poussière et l'odeur très forte de renfermé montre que cette pièce n'a pas été visité depuis des décennies. Excepté cela, elle est parfaitement ordonnée : deux armoires se font face de chacun des murs latéraux, leurs panneaux ouverts laissent découvrir qu'elles sont l'une et l'autre totalement vides. Devant la porte, un trône de pierre constitue le reste du mobilier. Deux autres portes fermées sont visibles et apparamment en bon état.

NOTE : les anciens réceptionnistes de l'asile ont disparu depuis des siècles, mais avant de partir ils ont bien pris soins de verrouil-

ler les portes et de mettre les clefs dans une cache située à la base du trône (% trouver piège pour qu'un voleur la découvre). Une écoute contre les portes peut permettre de déceler le son d'une pulsation par minute provenant d'une salle attenante (salle V). L'inspection des portes révèlera aussi par des interstices que le lieu suivant est faiblement éclairé.

V) Le téléporteur. Un grand cercle magique frappé d'un losange attire immédiatement l'attention des familiers des arcanes de la magie. Des runes sont gravées dans la périphérie intérieure de la figure, tout magicien comprend qu'une *« lecture de la magie »* est nécessaire pour les décrypter. Au centre du cercle, une faible lueur bleue émet une pulsation régulière.



NOTE : ce cercle est un téléporteur fonctionnant de la manière suivante : dès qu'une créature ayant plus de 3 en intelligence y entre, elle, et tout élément présent dans le cercle, sont téléportés dans Elisa (pièce 1) lors de la prochaine pulsation magique. Le cercle sert aussi à réceptionner des personnes utilisant un autre téléporteur. Lancer des cadavres de rats morts ou des pièces n'aura donc aucun effet, cependant, gare à ceux occupant lors d'une pulsation, l'intérieur et l'extérieur du cercle car une partie d'eux-même pourra alors être transportée, laissant le reste sur place! Un sortilège de *« lecture de la magie »* permet de connaître le fonctionnement du téléporteur et révèle que la destination se trouve dans un autre espace-temps.

ÉLISA : PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Elisa est un lieu très étrange se trouvant dans un univers n'obéissant plus tout à fait aux mêmes lois qu'à celui des PJ. En fait Elisa est en soi un plan d'existence : hors d'Elisa il n'y a que le néant le plus absolu! De plus, il n'y a aucun contact avec les plans ethérés ou astraux.

La magie d'Elisa

La conséquence de cet isolement est qu'aucune aide extérieure ne peut être espérée et tous les sortilèges d'invocation ou d'appel de créatures sont totalement voués à l'échec. Ceci signifie aussi que la magie cléricale de niveau 3 ou plus ne peut être récupérée et que les sortilèges divinatoires sont inopérants (augure, divination, souhait divinatoire), le contact du prêtre avec son Dieu étant rompu. Seule la Foi du prêtre pourra le soutenir dans ce monde.

Mais il ne faudrait pas croire pour autant que les magiciens soient à la fête : la structure particulière de l'espace-temps d'Elisa a parfois tendance à troubler l'exécution des sortilèges allant jusqu'à en inverser les effets sur l'infortuné lanceur de sorts! A chaque lancement, il doit réussir un test sous son intelligence avec comme modificateur négatif le niveau du sortilège (une boule de feu le fera tester à +3 au d20), un résultat supérieur à 20 est catastrophique ; non seulement le sort n'atteint pas sa cible, mais il se retourne contre sa source. Au MJ de créer cet effet négatif s'il ne s'avère pas évident comme le retour d'un projectile magique par exemple.

Ces distorsions ont néanmoins des conséquences surprenantes qui peuvent étonner agréablement plus d'un prêtre ou d'un magicien : ainsi, aucun composant n'est nécessaire pour lancer un sortilège, une simple concentration mentale suffit. Un lanceur de sorts ressentira tout d'abord l'inutilité des composants matériels, mais s'il en fait la tentative, et uniquement dans ce cas, il pourra réaliser de nouvelles facilités que lui procure cet univers.

Ce n'est pas tout, les sortilèges subissent eux aussi des distorsions inexplicables dès que leur effet dure plus de deux segments, ils deviennent... permanents!!! Lors de la description des PNJ vous trouverez une section *« Pouvoirs »*, il s'agit en fait de sortilèges à l'effet permanent comme, notamment, ceux de détections. Alors Elisa est-elle finalement un paradis pour lanceur de sorts? Nullement! Bien plutôt un enfer lorsque l'on considère les effets d'Elisa sur le mental de ses habitants.

Le mental dans Elisa

C'est un élément essentiel à prendre en compte et le danger qui guette les PJ ressemble plus à la folie qu'à la mort. Pour cela chaque personnage dans Elisa possède une nouvelle caractéristique appelée l'Equilibre (EQU). Lorsque cette caractéristique est à zéro, ceci prouve que le personnage est totalement sain. Les scores d'équilibre s'expriment donc de manière négative et le tableau des folies permet de déterminer l'état mental d'une créature.

Plusieurs causes peuvent affecter le mental d'un personnage, mais ce sera à vous en tant que MJ de définir, en dernière analyse, si une situation est productrice ou non d'un déséquilibre. Ce Choc Mental (CM) est néanmoins parfois indiqué lors des descriptions de salles ou d'événements dans Elisa. D'une manière générale il y a CM lorsque le joueur incarnant le PJ est lui-même en état de stress... Attention, ce n'est pas toujours le cas, alors, répétons-le : à vous de juger! Cependant tenez compte d'un élément important : plus un personnage est atteint, moins il est sujet à CM, mais si celui-ci survient il y est beaucoup plus vulnérable. La seule exception concerne la récupération des sortilèges : à chaque fois qu'un clerc ou magicien tente

de récupérer un sort, il subit un CM automatique. A chaque CM, le personnage doit tester au d20 sous sa sagesse diminuée par son score d'équilibre. S'il le rate, il perd 1d6 en EQU et on ajuste son état en fonction du tableau des folies décrit ci-dessous.

Tableau des folies

-1 à -3 : le personnage perçoit une angoisse d'une profondeur proportionnelle à son EQU.

-4 à -6 : le personnage est en état de stress permanent, en cas de CM, il fait une crise nerveuse durant son EQU en rounds.

-7 à -10 : le personnage subit les mêmes effets qu'un sortilège de confusion durant 2d6 rounds.

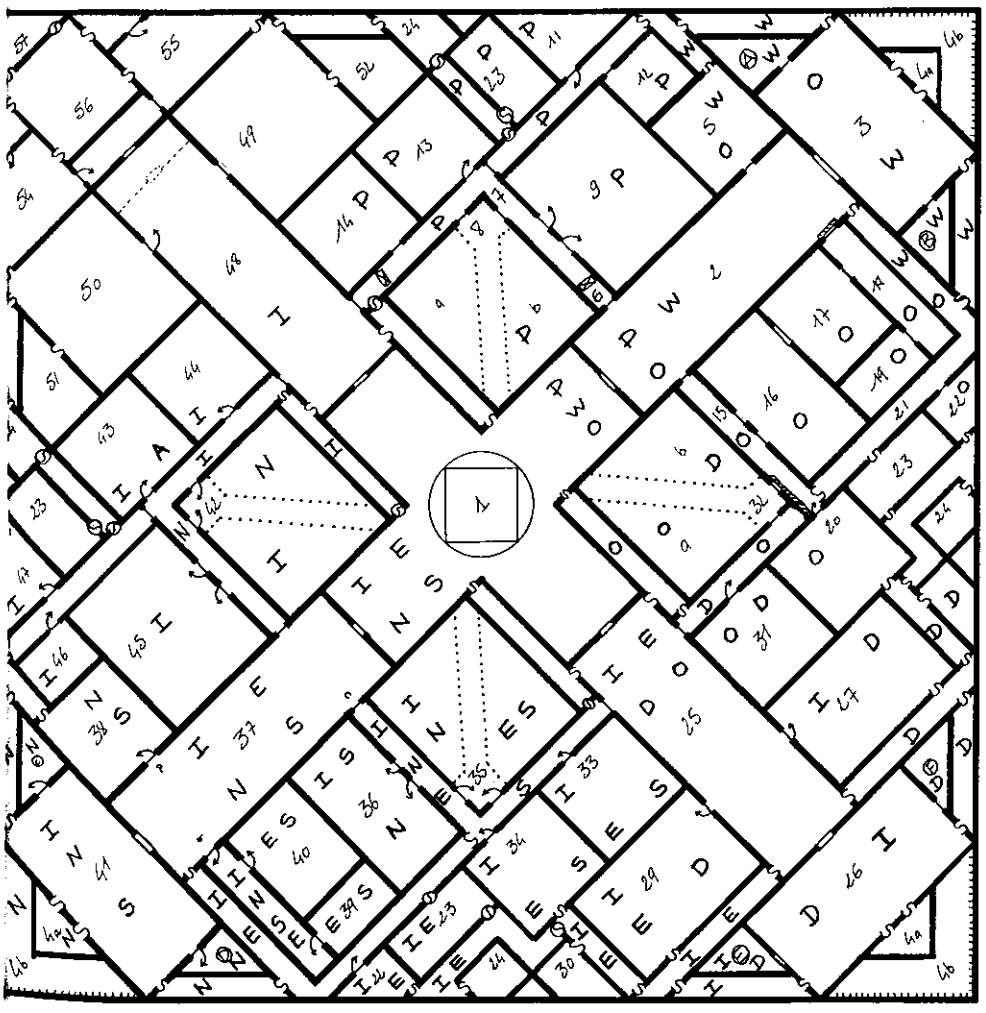
3-11 à -15 : le personnage est atteint d'une folie mineure (mild insanity) que vous choisirez en fonction de la situation.

3-16 et moins : le personnage est atteint d'une folie grave (insanity) dont nous vous laissons le choix.

NOTE : quand un personnage est fou et qu'il rate un test mental, il subit les mêmes effets qu'un sort de confusion durant seulement un round. Ceci traduit la reconstruction mentale que se fait le personnage de la réalité qu'il trouve alors moins menaçante tant il est psychologiquement dépendant de sa folie.

La vie dans Elisa

L'air d'Elisa se recycle par lui-même grâce aux plantes de la salle 50. Toutes les créatures d'Elisa ne subissent ni la faim, ni la soif, ni la fatigue, ni le vieillissement (eh oui!), on peut néanmoins y manger, boire ou dormir, mais il n'y a pas de nécessités biologiques pour cela. Les murs d'Elisa font 30 cm d'épaisseur et sont dix fois plus résistants que le granit. Si un accès est creusé vers *« l'extérieur »* d'Elisa il en résulte sa destruction immédiate. Les murs d'Elisa produisent une lumière douce et bleuté en permanence, ils peuvent être sujet à un *« dissipation de la magie »* mais leur charme est considéré au trentième niveau. Si un PJ s'interroge sur cette lumière semblant provenir de nulle part, accordez-lui un test sous son intelligence. S'il le réussit, il comprend son origine, sinon... CM!



Le temps d'Elisa

A chaque fois qu'une créature utilise le téléporteur, le temps d'Elisa s'écoule pendant 24 heures pour ensuite se refiger! Si durant ces 24 h nos PJ ne sont pas sortis, ils se retrouvent bloqués dans le temps... sans s'en apercevoir! Cependant, le téléporteur s'activera encore deux fois : - 25 ans plus tard, un groupe de hobgobelins jettera l'un des leurs dans le cercle pour repartir, effrayés de sa disparition soudaine.
Caractéristiques de l*« hobgob »* : AL=LM, INT=8, DV 2, PdV 7, DM=1-6.

Il s'appelle Gomir et s'attachera au premier personnage puissant venant à sa rencontre. Questionné, il pourra révéler les changements à l'extérieur, notamment une obscure invasion du royaume par d'autres humains. A force de réponses les PJ pourront comprendre qu'une génération s'est écoulée depuis leur entrée dans Elisa : CM! - 14500 ans plus tard, Shan-Rhorh, émissaire de la flotte spatiale impériale déboulera dans Elisa.
Caractéristiques : AL=LN, INT=18, SAG=14, DV 2, PdV 13, sa résistance à la magie est nulle. Il

possède une armure de combat intelligente qui déclanche un processus nucléaire d'auto-destruction si ses ondes mentales changent trop rapidement traduisant une influence mentale externe. Sa CA est de -10 et n'est transperçable que par des armes au moins +3. L'homme est armé d'un désintégrateur à anti-matière : si le moindre tir est effectué dans Elisa, il percera vers l'extérieur... bref ce sera définitif pour tous. A vous de mener le jeu comme vous le désirez avec ce PNJ, mais il y a fort à parier qu'il amènera la destruction d'Elisa! Sinon, replacer des personnages de ADD dans un monde de SF vous est offert dans ce module ; génial, non?

ÉLISA : UN UNIVERS HABITÉ

Cette partie se décompose en deux : tout d'abord, nous vous proposons la description détaillée des 57 pièces d'Elisa, puis nous vous révèlerons les caractéristiques des 13 fous animant cet asile. Mais avant cela, nous ferons un bref rappel historique des événements ayant eu lieu dans le temps d'Elisa.

Que s'est-il passé?

10 septembre : un groupe d'assassins tente de s'infiltrer dans l'asile afin de délivrer leur Grand-Père en transit avant de rejoindre la capitale pour être interrogé en profondeur par les prêtres. S'agissait-il d'un commando de délivrance ou d'une expédition pour faire taire définitivement celui qui en savait trop sur leur Confrérie? Nul ne saura jamais...

11-15 septembre : le Grand-Père est assassiné par un membre du commando qui se disloque alors totalement. Les assassins s'éparpillent dans Elisa, torturent des docteurs afin de découvrir la sortie tandis que d'autres délivrent des fous qu'ils pensent utiles à leurs buts. Le Grand Druide est étranglé dans une cellule par les chaînes d'un fou alors qu'il dormait paisiblement.

16-18 septemnbre : alors que la Nature se déchaîne à l'extérieur et rase la cité de Gwenmir, un chaos indescriptible s'installe dans Elisa. Le dernier responsable, un paladin, rédige un compte-rendu des événements avant de partir essayer de remettre de l'ordre dans Elisa : il échouera dans sa mission et sera tué, bien qu'il ait réussi a débarrasser Elisa des assassins qui y erraient encore.

19-26 septembre : arrivées successives de différents groupes d'aventuriers. Le 19 : Sixte Marve, à la recherche de la beauté légendaire de Skalaad. Le 20 : Lizt, par pur hasard alors que son groupe campait près des ruines de Gwenmir. Le 21 : un groupe de pourris voulant vérifier une très ancienne légende d'assassin mentionant Elisa, Rovar et Pillar en sont les survivants. Le 22 : Urnst et Arst, à la recherche d'une épée légendaire de chaos (détenue par Sixte Marve). Le 23 : un pauvre chasseur égaré dans la forêt dont la curiosité sera fatale. Le 24 : Welf le barde, attiré par les légendes celtiques concernant Gwenmir. Le 25 : un pauvre goblin égaré se retrouve là, il finira dans les bras du golem d'argile. Le 26 : arrivée des PJ.

Elisa : description physique

Dans cette partie nous détaillerons les salles d'Elisa, pour chaque numéro, reportez-vous au plan correspondant. Certains éléments visibles sur le plan ne sont pas répétés dans les descriptions. Le second plan fourni reprend le premier en précisant les secteurs connus par chaque PNJ.

1) Les PJ remarqueront qu'ils sont dans un cercle pratiquement identique au précédent : il n'y a plus de pulsations et l'environnement a totalement changé ; l'air est doux et sec, une lumière douce baigne cette salle vide d'une teinte bleutée. On distingue au bout de chaque couloir une plaque métallique totalement lisse.

MJ : le cercle magique n'a plus les mêmes effets, ce que pourra constater un magicien s'il parvient toujours à lire la magie. Car si l'on peut ressortir librement du téléporteur, y retourner provoque un phénomène surprenant : tout l'équipement du personnage disparait, remplacé par une longue robe blanche d'une matière apparamment très résistante. Cette robe est magique ; dès que le PJ a la pensée d'une action pour s'en délivrer, elle se contracte et l'immobilise totalement! Si cela ne suffit pas, elle poursuit sa contraction provoquant l'évanouissement du PJ pour 1d6 rounds! Il faut infliger 30 pts de dommages à la robe avec une arme magique afin de la déchirer et lui faire perdre sa magie. Son détenteur prend 1/2 DM dans cette opéra-

tion. On peut aussi l'enlever en réussissant un « *dissipation de la magie* » (contre 30° niveau) suivi d'un retrait de la malédiction (remove curse). Le reste de l'équipement a été téléporté dans différentes salles d'Elisa : en A pour les armes magiques, en B pour les armures et boucliers magiques, en C pour les autres objets magiques, en D pour l'équipement divers, en E pour les armes normales et en F pour les armures et boucliers normaux. Les portes métalliques s'ouvrent simplement en les touchant des deux mains mises à plat, exception faite des gens portant une robe blanche. Elles s'ouvrent en glissant de bas en haut et se referment automatiquement en deux rounds.

Salles A, B, C, D, E, F : on y trouvera l'équipement éventuellement téléporté des joueurs en robe blanche. Il y a 40% de chance cependant qu'un objet magique ait été récupéré par un des PNJ du coin (au choix du MJ).

En salle B, on trouvera aussi une armure de cuir +2 taille humaine, en salle C un anneau magique (anneau de faiblesse (weakness)) et en D un équipement standard (cordes, torches, sac à dos, 2 flasques d'huile, un briquet d'amadou, etc.).

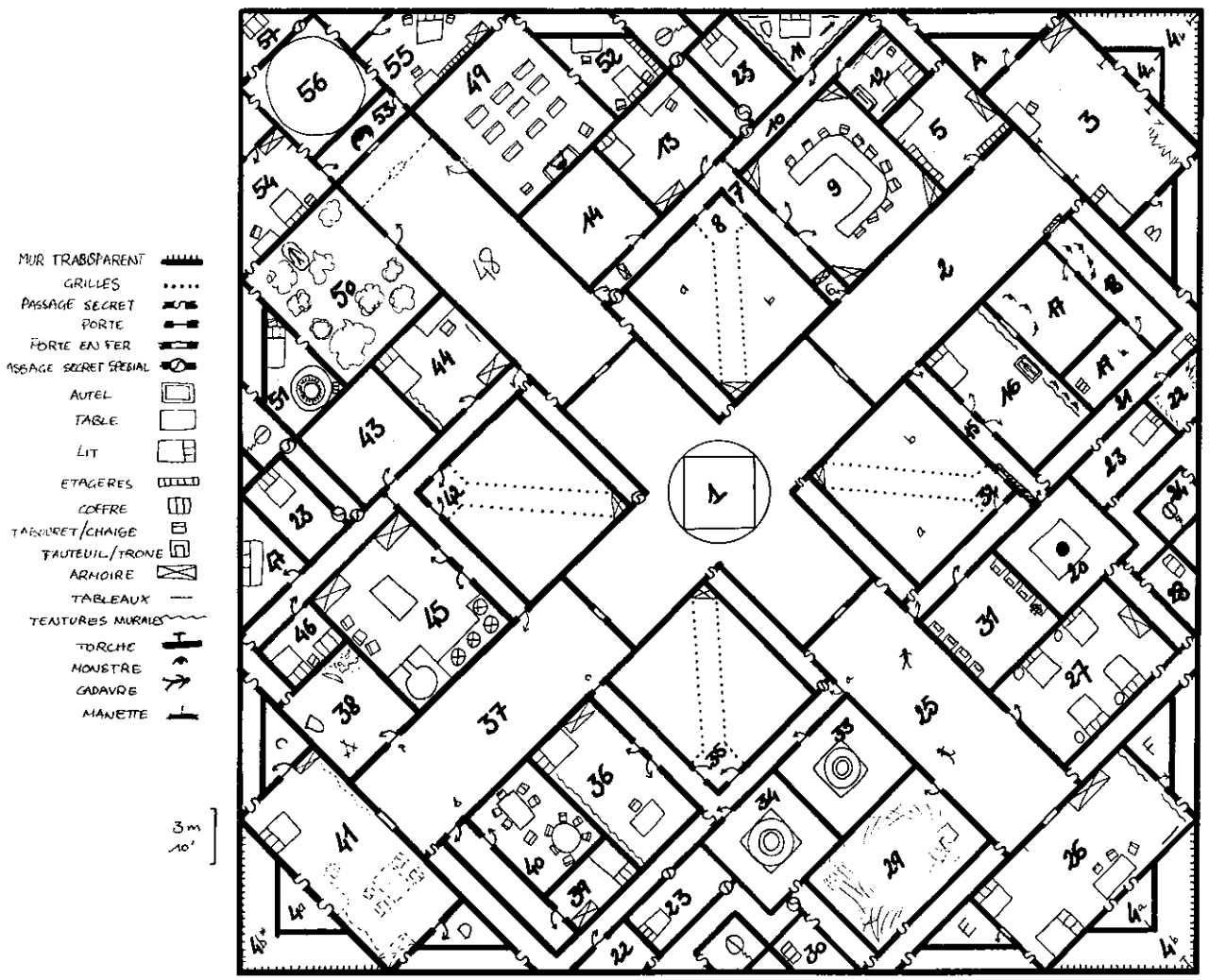
2) Les PJ découvrent un grand et large couloir vide. Cependant, ils remarquent que l'une des portes est condamnée avec de larges planches de bois cloutées.

MJ : 30 pts de DM suffiront pour l'éclater, de l'autre côté, il en faut le triple. Les autres portes sont en chêne massif, mais sans serrure, sauf pour la porte métallique du fond fonctionnant comme les précédentes.

3) Contrairement au reste d'Elisa cette pièce est éclairée par de simples torches. On peut y trouver (60%) un homme en train de dormir profondément en poussant un lourd ronflement. Une odeur âcre d'alcool règne dans la pièce. Elle se mélange avec celle de la litière du tigre, installée en face du lit ou repose l'homme (Welf le barde). Sur une table, on notera plusieurs potions vidées regroupées en désordre.

MJ : l'armoire est protégée par un sort de piège à feu (10 pts de DM). A l'intérieur, on trouvera quelques vêtements ordinaires ainsi que deux bouteilles contenant de l'alcool. Sous la litière 300 po et 5 petits rubis de 200 po sont soigneusement dissimulés. Les portes secrètes peuvent être détectées par un détection de la magie car elles possèdent chacune un glyphe de garde pouvant pomper un niveau! Le mot de passe est « *Alchimiste* », profession du locataire initial de cette chambre.

4) a) C'est une pièce très étrange où l'on ressent une atmosphère pesante sans raison apparente. Une manette en position haute se trouve au fond de la pièce, une



inscription magique faiblement lumineuse est inscrite sur son manche.

MJ : encore un piège ! Si un PJ tente de lire l'inscription, il est automatiquement ensorcelé et lentement cherchera à abaisser la manette. Si quelqu'un tente de l'en empêcher, il cherchera à s'en débarrasser par tous les moyens dont il peut disposer, y compris violents. Mais au bout de 1D6+1 rounds l'ensorcellement se dissipe complètement laissant le PJ sans aucun souvenir de ce qui s'est passé. Il existe une autre inscription, gravée quelques centimètres au-dessus de la manette sur le mur : *« Arsh, Maître Architecte de Dianceht »*. Si on l'abaisse en lisant ces mots, les murs s'enfoncent dans le sol et agrandissent la pièce en 4-b), sinon une boule de feu surgit du néant et explose dans la petite pièce (pas de JP) causant 9d6 de DM.

4) b) Le spectacle est effrayant car les nouveaux murs latéraux sont translucides et donnent une vision directe du Néant Absolu régnant à l'extérieur d'Elisa (CM) !

MJ : CM pour chaque round durant lequel le PJ continue de regarder dans cette direction. Cependant, il pourra alors voir un sceptre accroché dans l'angle opposé de la pièce. Un parchemin entoure son manche, il explique dans un commun de tournure très ancienne les pouvoirs de ce sceptre (rod of smitting), son nombre de charges et son mot de commande : *« Arsh »*.

5) Comme on peut le constater cette salle est bien remplie ; c'est visiblement une salle de travail (MJ : celle de l'alchimiste). Sur la table, il ya des traces de produits peu communs ; feuilles de mandragore, bulbes de Kandar, huiles de violettes, etc. Dans l'armoire, les PJ découvriront avec horreur le cadavre d'un homme atrocement torturé pendu haut et court. Il est nu et subit une lente décomposition émettant une odeur pestilentielle, sa langue bleue et gonflée pend, à moitié découpée, de sa bouche entr'ouverte dont on peut apercevoir les dents brisées ou arrachées (CM)... (MJ : voici le cadavre de l'alchimiste, mort sous la torture, garroté et empoisonné depuis les premières heures des troubles de l'asile.) Les étagères supportent de nombreuses potions en désordre, certaines sont cassées, d'autres manquent visiblement, mais d'autres encore paraissent intactes et remplies de substances mystérieuses.

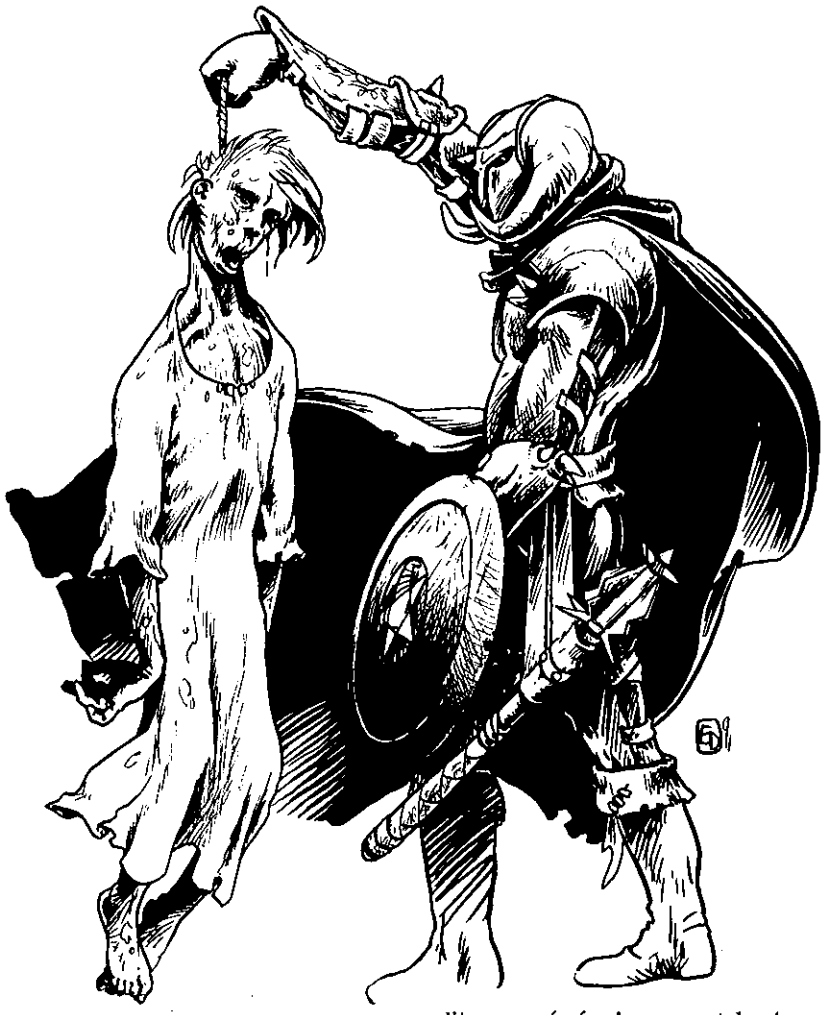
MJ : étagère a) une potion remplie d'yeux de chat, une autre de fourrure pilée de loup-garou, une autre de chlore et une dernière de vinaigre. Etagère b) une de sang sombre et verdâtre (troll), une autre de longue langues violettes (harpies), la dernière d'un liquide noir et visqueux (trois doses de poison mortel de type insinuatif).

6) Le couloir est barré par une énorme armoire de deux mètres de haut et d'un mètre cinquante de large, elle est bourrée à craquer de bois afin de l'alourdir. Un parchemin y est placardé avec une inscription en commun : *« Vous ne passerez pas, Esprits du Démon ! »*.

MJ : ceci est l'œuvre d'Arst. L'avertissement est réel, l'armoire possédant un glyphe de garde pouvant causer 14 de DM électriques. Le claquement sec d'une décharge attirera les défenseurs d'Ukko habitant le secteur (voir PNJ).

7) On peut entendre, provenant de 8), des cris, pleurs et gémissements plaintifs. Le couloir est bloqué de l'autre côté de la même manière qu'en 6).

8) En entrant, les PJ assisteront à un spectacle bien inhabituel : de chaque côté des grilles de pièce, des êtres humains et semi-humains sont parfois enchaînés



et, à quatre pattes, se mettant à aboyer puissamment à l'arrivée des PJ! (CM)

MJ: ils sont fous à lier. L'armoire du fond contient les clefs permettant l'ouverture des grilles et des chaînes.

Caractéristiques des fous : AL=NN, INT=2, CA=10, PdV (en a) ; 1, 1, 1, 2, 29 (ancien guerrier 5°), (en b) ; 2, 3, 4, 6, 8. DM : 1-2 (morsures!). Ils sont incapables de parler car leur esprit n'est qu'un vaste chaos. Une tentative de contact télépathique (ESP, ...) est une bonne occasion de CM!

9) Salle de réunion déserte. Dans chaque coin de grandes armoires vides dont deux auxquelles il manque quelques planches.

10) Chaque porte du couloir est protégée par un glyphe de garde pouvant provoquer la cécité. Les mots de passe sont Arst et Urnst.

11) Cette salle est richement décorée de fresques peintes récemment du type « *chevaliers invincibles terrassant démons et dragons* ». Une épée et un bouclier gisent des deux côtés du lit. MJ : c'est la chambre d'Urnst, sous l'oreiller une bourse est dissimulée, elle contient une douzaine de topazes (12 × 150 po), sous le lit, une épée longue +1 et une dague +1 sont placées contre le mur.

12) Pièce similaire à la précédente à la différence d'un autel dédié à un Dieu symbolisé par une épée enflammée. On y trouve posée en évidence une épée courte magique +1.

MJ: c'est la chambre d'Arst. L'épée, offrande à Ukko est protégée par trois glyphes de 14 pts de DM de feu. Chacun d'eux se déclanchant tour à tour chaque fois qu'un être touche l'épée sans invoquer le nom d'Ukko.

13) Une salle bien rangée exceptée une dague semblant traîner à terre près du lit, elle semble inoccupée.

MJ: en fait, un Poltergeist la hante (Fiend Folio, p.73, Pdv : 4), reste maudit d'un des docteurs d'Elisa responsable de la sécurité du Grand Druide. Cet esprit tourmenté ne quitte jamais la pièce, il pousse parfois un long gémissement lugubre en prononçant ces mots « *Qui me pardonnera? J'ai causé la perte de mes frères...* »

14) La porte est barrée d'une lourde pièce de fer, on peut entendre quelques bruits violents provenant de l'autre côté.

MJ: il faut un total de 30 en FOR pour dégager la barre bloquant la porte. Derrière, une créature monstrueuse, un grell (Fiend Folio, p.47) a détruit la plupart du mobilier en le fracassant contre les murs de ses puissantes tentacules. C'est une création de Noss, un Monstre des Ombres (Shaddow monster).

15) Le fond du couloir est bloqué par de solides planches de bois empéchant tout passage. Des traces de sang sont visibles un peu partout.

MJ: soyez vigilants aux bruits provoqués par les PJ qui peuvent attirer l'attention d'Orn et Ed.

16) Cette salle est un temple très dépouillé. Sur une grande tenture, d'anciens symboles ont été recouverts et remplacés par des têtes de bouc noires sur fond gris. Un cadavre en décomposition gît sur l'autel, des lambeaux de chair traînant de ci de là.

MJ: c'est l'appartement d'Orn. La tenture dissimule le passage secret menant en 17. Le cadavre est un Zombie ayant 16 PdV qui a ordre d'attaquer par surprise quiconque porterait la main sur lui. Derrière le rideau noir, trois squelettes ont pour instructions d'attaquer ceux tentant de passer la porte cachée sans invoquer le nom du Dieu Hades (pdV=8x3). La porte est fermée à clef (que détient Orn) et protégée par un glyphe de garde pouvant aveugler dont le mot de passe est « *gloire à Hades* ».

17) Trois goules occupent la pièce. Elles attaquent tout être ne possédant pas un symbole d'Hades (Pdv 5, 8, 14).

18) Idem 17) avec trois Huecuvas (Fiend Folio p.51).

19) Dans le coffre réside un horrible fils de Kyus (Fiend Folio p.83, PdV 17). Il est gardé par un Zombie Monster (Monster Manuel II, p.131, PdV 29) qui attaque tout le monde sauf son maître et créateur.

MJ: au fond du coffre, on trouvera une large cassette contenant 400 po, une potion de soins (Healing), un rouleau contenant un sort de Protection contre le Mal et huit améthystes d'une valeur de 500 po chacune.

20) Dans cette salle, la luminosité

est plus faible qu'ailleurs. Au centre, un carré lumineux entoure une demi-sphère enfoncée dans le sol, d'une noirceur profonde à l'absence totale de reflet.

MJ : dès que quelque chose franchit le carré lumineux, la sphère d'anihilation est activée pour une durée de six rounds. Elle aspire l'air qui est à son contact et détruit toute chose la touchant en l'avalant avec une force relative de 25! Au bout de six roundS le temps se fige dans le carré et la sphère redevient alors inactive. Ce lieu était initialement le dépotoir fort pratique d'Elisa.

21) On pourra s'étonner de la présence de ce lit pour enfant dans un passage secret...

MJ : C'est la demeure d'Ed qui ne connait que les passages de chaque extrémités. C'est lui qui a barricadé l'autre couloir avec le matériel d'Orn et les outils présents en 22.

22) Réserve remplie d'outils aussi variés que nombreux ; haches, marteaux, clous, planches, etc...

MJ : le tonneau est en deux parties : la première contient des barres de fer qui, une fois retirées, découvrent un double fond débouchant sur le passage secret.

23) Pièce sobre avec un lit peu douillet surmonté d'un petit écriteau en bois où l'on peut lire : *« Etre son gardien, est mon propre gardien ».*

MJ : c'était la chambre d'un des moines gardant les cerveaux de la salle suivante.

24) Un énorme cerveau bicéphale lévite dans la pièce ; tous les segments, il envoie une décharge d'énergie bleutée vers une paroi transparente où l'on distingue un magma rouge en pleine agitation.

MJ : le cerveau a un diamètre d'un mètre. Il est d'une importance primordiale car c'est lui qui fournit l'énergie nécessaire au maintient de la structure spatio-temporelle d'Elisa. La destruction de l'un de ces quatre cerveaux provoque l'anéantissement de l'ensemble d'Elisa dans une gigantesque implosion. Chaque cerveau n'a qu'un point de vie et une CA de 10. Le simple fait de toucher l'un deux provoque un tremblement de terre dans tout l'univers. DM de 1D6 pour ceux ratant un test sous la dextérité. Tenter d'entrer en contact télépathiquement avec cette créature cause un CM et produit aussi un tremblement de terre.

25) Deux cadavres de demi-orcs en décomposition jonchent le sol de ce large couloir similaire au 2).

26) Les lits sont brodés d'or et l'armoire de fer parait d'une solidité à toutes épreuves. Des tentures représentant un losange avec un point en son centre ornent la pièce.

MJ : l'armoire est piégée par un poison de contact causant 5d6 de DM (1/2 DM si JP réussit). De plus, si on tente de l'ouvrir, elle bascule brusquement écrasant ce qui lui fait face ; test de DEX pour l'éviter sous peine de se prendre 4d6 de DM plus 1d6 d'écrasement par round resté en dessous. Il faut au moins 15 de force pour dégager quelqu'un, 25 pour la remettre debout. L'armoire est bourrée de barres de métal et ne contient rien d'intéressant. Visiblement celui qui a mis en place ce piège est un spécialiste, peut-être un assassin?

27) Salle-dortoir sans grand intérêt, on peut trouver dans l'armoire deux robes bleues et quatre gourdins blancs.

MJ : et dans le double-fond, un piège à aiguille... DM=1d3 + JP contre le poison pour 10 pts de plus.

28) Pièce contenant un énorme coffre métallique fermé de deux serrures.

MJ : la serrure de gauche est fausse, elle renferme un piège à gaz incapacitant pour 2d6 rounds (suffocations), l'autre pourra poser des problèmes d'ouverture : - 10% pour forcer les serrures. A l'intérieur, entassés pêle-mêles, 1000 po, 2000 pa et 500 pc, il y a aussi un double-fond dissimulant 200 pp, une gemme orange d'une valeur de 1000 po et un gourdin magique étourdissant (stun) pour 1d4 rounds toutes créatures touchées ayant raté leur JP contre les bâtons.

29) A en juger par les tas de cendre disséminés dans cette

salle, un violent incendie a dû y avoir lieu.

MJ : ou une brave boule de feu selon tout bon magicien...

30) Le coffre est identique à celui présent en 28).

MJ : la serrure a déjà été forcée ; on peut l'ouvrir sans problème et avec un peu de chance trouver le double-fond contenant une robe d'or brodée magique (+2 de protection), un gourdin similaire à celui du 28) et deux opales noires d'une valeur de 500 po chacune.

31) Huit superbes sièges en bois rembourés et recouverts de fines étoffes noires composent le seul mobilier de cette pièce. Sur l'un des sièges, un homme d'âge moyen à l'allure robuste, habillé d'une simple robe blanche et d'une ceinture, tient une longue dague plantée au travers sa gorge. Ses yeux restés ouverts témoignent d'un dernier sentiment de terreur mêlé à de l'impuissance.

MJ : c'est le cadavre du chasseur égaré. En s'asseyant il a commis une terrible erreur car ces fauteuils sont magiques et retiennent toute personne habillée de la robe blanche des malades. Il ne le relâche que si une personne extérieure lui donne un coup de main. Cette salle d'attente pour les fous ne présente autrement que peu d'intérêt. Cependant, l'observation du cadavre permettra de déterminer qu'il a été ausculté récemment, d'une manière fort primitive et peut-être alors qu'il était encore vivant (action de Rovar et Pilar)!

32) Salle d'internement identique à la 8). D'un côté on pourra trouver un charnier de corps humains aux crânes écrasés, de l'autre, des fous terrorisés ne cessant de geindre et de fuir à l'approche de toute créature.

MJ : les morts ont subi un traitement de choc un peu trop poussé de la part des médecins orcs, les vivants sont tout aussi cinglés que leurs homologues de la salle 8). PdV 1, 1, 1, 2, 3, il leur manque tous un ou deux PdV. Si on les guérit, ils se comporteront comme des chiens reconnaissants et chercheront à suivre celui qui les a soigné.

33) Un cercle magique occupe la pièce.

MJ : c'est le traitement électrochoc de l'asile, toute créature en robe blanche y pénétrant doit réussir un choc système sous peine de décéder d'une crise cardiaque (passage à 0 PdV). Si elle survit, elle teste sous la sagesse et peut récupérer 1 pt en EQU en cas de succès, sinon elle subit un CM. Dans tous les cas la créature perd 1d4 PdV à cause du choc électrique.

34) Encore un cercle magique.

MJ : il est bénéfique : toute créature le franchissant récupère 3d6 PdV. Mais il n'est utilisable qu'une seule fois par jour par personne.

35) Autre salle de fous, mais tous ont été tués par le monstre se ruant sur les PJ dès l'ouverture de la porte.

MJ : c'est un Monstre des Ombres (Shaddow Monster) de l'illusionniste, un « *hook horror* » (Fiend Folio, p.51, 24 PdV) qui ne pouvait sortir de la pièce car il était incapable de faire tourner la poignée avec ses pinces!

36) C'est une chambre décorée avec goût, une flagrance subtile enbaume l'air. Le large lit possède des draps de soie bleue et rose et les murs soutiennent une tapisserie représentant des thèmes épiques d'amour courtois.

MJ : elle est généralement occupée par la seule femme d'Elisa, Skalaad. En fouillant la pièce, on trouvera plusieurs flacons de parfum, quelques poésies rédigées avec une écriture d'homme (Sixte) louant la beauté de skalaad et quelques pièces d'or dans une petite bourse.

37) Un grand couloir avec une porte entrebaillée en a).

MJ : a) conduit en 38) et les portes b) et c) sont verrouillées.

38) Une ancienne salle d'armes comme en témoignent les râteliers vides le long des murs et les armes gisant au sol. Dans un coin de la pièce un tas d'or scintille doucement.

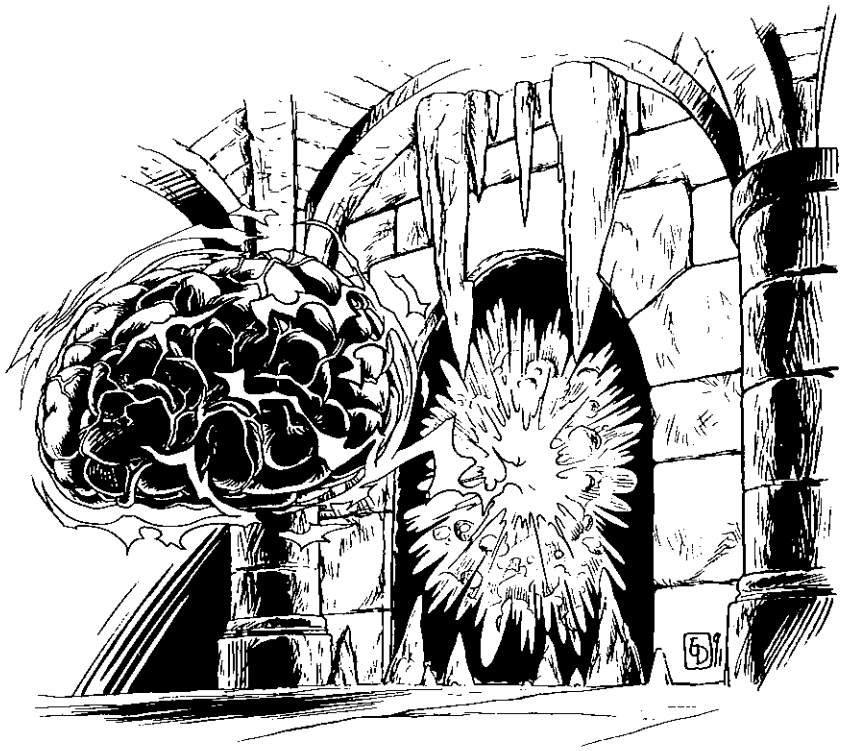
MJ : une illusion : les po disparaissent dès qu'on y touche. Un démon type III (42 PdV) est prêt à surgir de derrière la porte pour surprendre les PJ et tenter de les terrasser. C'est aussi une illusion, un Monstre des Ombres. On peut récupérer dans cette salle une épée à deux mains, une épée longue, deux dagues, un arc et un carquois ne contenant que 9 flèches utilisables. Les autres armes sont impropres au combat.

39) Pièce sobre avec une armoire munie de sa clef et un lit fait.

MJ : chambre de Sixte Marve. L'armoire contient quelques manteaux de couleurs et de qualités variées. Dans le sommier, Sixte a caché un parchemin de protection contre les morts-vivants et deux bourses. La première contient 6 diamants d'une valeur de 700 po chacun, la seconde est remplie d'une poudre jaune inodore : à son contact, un PJ attrape automatiquement une maladie qui réduit heure par heure d'1 PdV le total maximum des PdV du personnage qui ressent une fatigue croissante. Au début, le processus est indécelable et il n'est pas sûr que le PJ fasse le lien entre sa maladie et la poudre. Un sort de guérison des maladies est efficace et restaure tout le potentiel perdu.

40) Une simple salle à manger apparemment inoccupée.

MJ : atmosphère trompeuse, car sous une des tables se cache un Drum-Drum qui cherche à s'échapper de cette pièce pour batifoler librement dans les couloirs. Le Drum-Drum est une créature de taille moyenne ressemblant à un nuage de gaz ovoïde soutenu par deux puissantes pattes musclées kangourouesques. Suivant l'état de ses PdV, sa nature change tout comme la couleur de son nuage, ainsi que ses motiva-



tions mais son intelligence reste celle d'un chat (2-3) : - 30 à 20 PdV ; couleur dorée, CA=3, une attaque pour 1d12 de DM électriques, AL=CB, le monstre est alors assez joueur, bondissant partout en émettant des petits sons « *drum-drum* » ; - 19 à 10 PdV ; couleur vert acide, CA=0, deux attaques par round, en cas de toucher JP contre la paralysie pour 2d12 rounds, AL=CN, résistance à la magie : 15%, la bête cherche à mettre un maximum de chaos autour de lui ; - 9 à 1 PdV ; couleur rouge sang, CA=-3, trois attaques par round, en cas de toucher JP contre la désintégration, AL=CM, résistance à la magie : 30%, le monstre dans cet état ne cherche plus qu'à tuer toutes les créatures vivantes à sa portée. De plus, dans ce dernier état, s'il gagne l'initiative, il peut disparaître avant que son adversaire n'ait pu répliquer pour réapparaître en début de round suivant dans son dos, si cela est possible. Une fois mort, les PJ pourront découvrir que la tête du monstre se trouvait juste à le réunion de ses pattes et qu'il ne possédait donc pas d'abdomen (CM)!

41) Pièce richement meublée.

MJ : tous ceux en pointillés sur le plan ne sont que des illusions qui disparaissent au contact alors qu'une bouche magique se forme sur le mur et se met à hurler de rire (CM). Ceci alerte Noss de la présence d'intrus dans sa chambre. La table de chevet contient un Monstre des Ombres : un serpent venimeux au poison mortel (DV 1, PdV 1, +4 au toucher grâce à sa rapidité, DM=1 par morsure + JP contre le poison). L'armoire contient quelques robes empilées où sont dissimulés ses rares parchemins d'illusionniste (voir PNJ).

41)b) Identique à la 4)b) mais sans la présence du sceptre.

42) Salle d'internement vide. Les grilles sont ouvertes, les clefs éparpillées dans la pièce, l'armoire à moitié détruite.

43) La porte est verrouillée. A l'intérieur, un homme tient un discours à une créature apparemment invisible.

MJ : en fait, il n'y a personne ; cet humain est le druide Arfen dont la raison s'est définitivement effondrée dans une hébéphrénie profonde, il possède 48 PdV car c'est un ancien druide 7° niveau. En cas d'agression, il ne réagira absolument pas, insensible à la douleur (CM)!

44) Idem 13). MJ : cette pièce est un véritable hâvre de paix.

45) Dans cette salle flotte une odeur forte (un magicien pourra détecter la présence de l'éther). La table, tachée de sang brun séché, paraît avoir servi à d'ignobles tortures comme l'indiquent les chaînes présentes à chacun de ses pieds. Dans les armoires, des rateliers contiennent un tas d'instruments aussi étranges que différents : chignoles, ciseaux, lames minuscules, vrilles, pinces, bassines... On y trouvera aussi une pile de linge blanc à côté d'un large four.

MJ : un prêtre d'un dieu de guérison pourra reconnaître là une salle d'opération chirurgicale. Le four sert de repère à Ix le Hobbit qui y dissimule un coffret avec ses possessions : un bric à brac de fioles vides, de verreries et de piécettes où en cherchant bien (1 tour minimum) on pourra trouver une superbe émeraude d'une valeur de 1500 po.

46) La porte verrouillée donne sur une chambre dotée d'un large coffre de bois fermé à clef.

MJ : c'est la demeure de Lizt. Il y a dans le coffre un tas de composants matériels, ses livres de magie, 200 po et sept pièces de cuivre possédant une fausse aura magique (Nystul) que Lizt prétend indispensable pour pouvoir quitter cet univers.

47) Cette pièce ne contient qu'un large divan confortable.

MJ : Lizt aime y recevoir ses éventuels adorateurs pour leur y tenir de longs serments.

48) Couloir d'aspect similaire aux autres. Dès l'entrée des PJ, une bête monstrueuse, haute de 8 pieds, large de 3, brandit une énorme poutre et charge les intrus. Sinon, le couloir est un peu plus court que les autres et la porte du fond n'est pas métallique et donne sur une pièce carrée de 9 m de côté totalement vide.

MJ : ce « *Tapdur* » ne cherche qu'à tuer tout ce qui passe à sa portée. Caractéristiques : AL=NM, CA=7, DV 12, PdV 57, DM=3d6. Cette créature stupide a un incorrigible défaut : elle s'acharne durant 1-4 rounds quand son adversaire s'écroule pour le dévorer par pur plaisir (2-8 de DM par round) quel que soit les évènements environnants! Les seules paroles que l'on peut en tirer sont « *Tape dur!* » suivies d'un ricanement bestial (CM). Quant à la pièce vide, c'est une illusion permanente et si les PJ ont l'impression d'en faire le tour, ils restent en fait immobiles devant. Tous les êtres acceptant la vision du fond du couloir comme réelle sont sujets à ce

sortilège sans JP, les autres en ont droit à un avec +4 de bonus. Apparait alors la véritable porte métallique, 3m derrière l'illusion donnant sur la salle 53.

49) C'est une magnifique chapelle dédiée au Dieu Dianceht comme le démontre les nombreux symboles couvrant les quatre murs.

MJ : un charme puissant y règne interdisant toute créature de pouvoir attaquer magiquement ou physiquement. De plus, à chaque heure de recueillement, une créature récupère 1d4 PdV.

50) La porte de cette salle est bien particulière : elle possède une infinité de petits trous d'où s'échappent un air à forte teneur d'oxygène. Elle est verrouillée. De l'autre côté, on peut découvrir une véritable petite jungle composée de larges plantes grasses et d'arbres aux branches basses et au feuillage touffu. L'atmosphère y est légèrement enivrante.

MJ : ici est produit l'essentiel de l'oxygène nécessaire à la survie dans Elisa. En parcourant la pièce, on peut découvrir une tombe datant de plusieurs semaines. Si l'on tente de déterrer le corps, on est immédiatement attaqué par un lynx géant dissimulé sur une branche haute, défendant la sépulture de son maître avec courage et opiniâtreté (PdvV 16). Les pilleurs de tombes trouveront une armure de cuir +2, taille demi-elfe, un cimeterre +2 et un coffret contenant une potion d'invisibilité à moitié vide et dix pièces d'or.

51) Le cercle de magie semble indiquer la chambre austère d'un magicien. En son centre on aperçoit un petit coffret de bois fermé mais sans serrure apparente.

MJ : le pentacle génère un mur de force de forme semie-sphérique empêchant tout non-magicien d'y pénétrer. L'ouverture du coffret ne peut être réalisée que par un être d'alignement bon ; toute tentative pour le forcer provoquerait sa desintégration immédiate avec ses trésors. Une dissipation de la magie peut éviter ce cas, mais le niveau du sort à casser est le 18° ! Il renferme un message entourant une baguette magique qui explique qu'il s'agit d'une baguette de paralysation contenant encore 21 charges. L'auteur souhaite qu'elle serve utilement celui qui la découvrira, quant au mot de commande, il prétend qu'il est évident pour tout être sensé (« *stop!* »). On y trouve aussi une dague +1 et une potion de soins (Healing).

52) Cette belle chambre est ornée d'une superbe bibliothèque de 32 volumes reliés en cuir traitant d'ethique bonne. Le tiroir de la table est parfaitement vide. Tout laisse penser que le locataire précédent a définitivement évacué les lieux. Au dessus du lit, sur le symbole de Dianceht, un gui croisé avec un chêne, on peut lire une inscription.

MJ : « *L'important est le mot, le seul et l'unique, qui doit être prononcé dans la position qui se doit* ». Si un PJ se met à genoux et prononce le mot Dianceht, tous les grains de poussières de la pièce se réunissent en un sceptre magique gravé de nombreuses runes évoquant le retour du printemps. C'est un sceptre de résurrection contenant encore six charges, ce que les PJ ne peuvent deviner naturellement. Les deux mots de commande sont « *Par Dianceht* », ils doivent être obligatoirement dit afin que la magie soit déclanchée.

53) Une colossale créature d'argile se tient face à la porte. A ses pieds, le cadavre d'un goblin aux membres déchiquetés tend à prouver que l'immobilité de la chose n'est pas permanente.

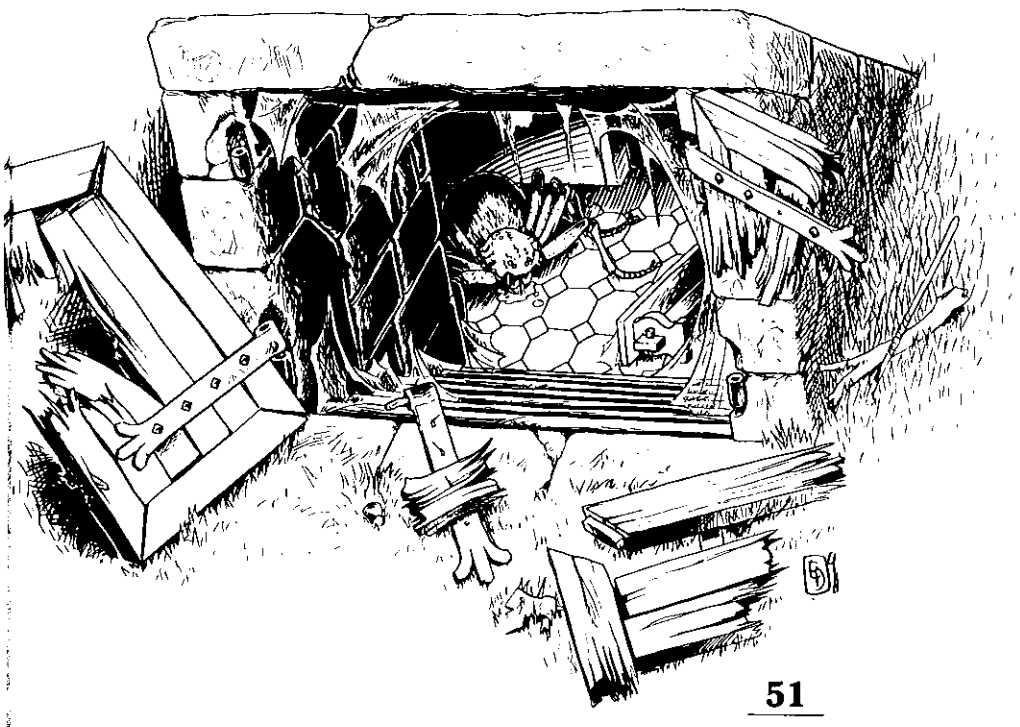
MJ : ce monstre est un golem d'argile (clay golem) protégeant la sortie d'Elisa. Il attaque toute créature osant s'introduire dans sa pièce si les manettes situées en 54) et 55) sont abaissées, ce qui est normalement le cas. Sinon, il reste totalement inerte.

54) Cette chambre meublée sobrement paraît inoccupée. A côté du lit, on peut remarquer une paillasse visiblement destinée autrefois à un animal de taille moyenne. Une manette abaissée se trouve près de l'armoire.

MJ : ancienne chambre du druide enterré en 50, une fouille se révèlera vraiment infructueuse.

55) Cette chambre est aussi abandonnée que la précédente, il s'y trouve aussi une manette abaissée. Une enluminure met en exergue une devise sur le mur principal : « *La Loi est ma Force, le Bien est mon Droit* » (paladinesque, non ?). Une épée à deux mains à la lame enchantée est posée en évidence sur le lit. Au bout de quelques minutes, les PJ pourront détecter une odeur désagréable : il s'agit du cadavre du paladin manifestement égorgé alors qu'il enfilait son armure de plaque, d'ailleurs fort légère, qui a été poussé sous le lit. Une aura fantômatique apparaîtra lors de cette découverte.

MJ : elle est totalement inoffensive et cherche seulement une créature non-mauvaise pour écouter son histoire avant de disparaître à jamais. Si les PJ sont tous mauvais, elle cherchera à les effrayer en poussant des mugissements sépulcraux. L'esprit du paladin relatera sinon son assassinat alors qu'il se préparait au combat et précisera comment sa volonté



lui a permis de rester sous cette forme afin d'effrayer les créatures mauvaises osant s'approcher de sa dépouille. Avant de disparaître définitivement, il confiera la possession de son épée enchantée à la personne selon lui la plus digne de confiance. C'est une épée sainte (holy avenger) d'une INT de 12 détectant les passages secrets à 1m 50. L'armure de plaque est +2, au doigt du paladin se trouve aussi un anneau d'action libre (free action).

56) Le cercle de magie est identique à celui de l'entrée d'Elisa. Seules les créatures n'ayant pas de folie peuvent être téléportées dans le plan matériel, dans le premier pentacle. Elles feront bien de ne pas y rester plus d'un round sous peine de se retrouver à nouveau en 1!

57) Un coffre en fer forgé est placé au centre de cette petite pièce. Au dessus de lui, on peut lire un panneau où est inscrit en commun : *« l'inverse de la nature de ce lieu est le mot nécessaire à ta survie »*.

MJ: en effet, le coffre est protégé par un glyphe de garde ultra-puissant puisqu'il provoque une destruction totale de la créature tentant de l'ouvrir sans dire le mot *« Elisa »*! De plus, il ne se décharge pas et peut ainsi détruire autant de créatures que de tentatives. L'intérieur du coffre recèle une plume avec des traces d'encre séchée à sa pointe, un encrier vide et un gros volume magique. Sa lecture prend six heures en continu sous peine d'annuler ses effets bénéfiques qui sont le gain d'un point en sagesse, en intelligence et en charisme ainsi que la récupération de 10 pts en EQU! Les lignes disparaissent au fur et à mesure de leur lecture. L'ouvrage raconte l'histoire de la création d'Elisa pour guérir les maladies mentales, précise toutes ses caractéristiques particulières et conclue sur les incidents ayant menés à la perte de cette œuvre de guérison magnifique (cf historique). Le récit se termine un 18 septembre 1289.

LES PNJ D'ÉLISA

Certains PNJ se sont regoupés dans Elisa, leurs relations sont décrites grâce au schéma ci-joint. Noss Illuil est l'un des plus puissants : c'est lui qui a créé le tapdur ou le drum-drum ainsi que les Monstres des Ombres que l'on trouve un peu partout. Il vous appartient en tant que MJ de choisir la localisation de tous ces gens ainsi que de gérer leurs déplacements dans les secteurs qu'ils connaissent (voir plan).

Pillar Von Stratten, G7°, schizophrène.
F17 I16 S8 C19 D15 CH6 EQU-18
PdV 75, CA=3, AL=LM, DM=1-8+1
Equipement : une cotte de maille, une masse et une épée large, un bouclier, un heaume, une cape en peau d'ours, quelques clefs et une robe blanche.
Apparence : une brute à demie humaine à l'arcade sourcilière proéminente couvrant partiellement deux petits yeux cruels.

Rovar Von Lueurk, A6°, schizophrène
F12 I12 S10 C16 D17 CH4 EQU-16
PdV 39, CA=5, AL=NM, DM=1-6
Equipement : une armure de cuir, un bouclier, une masse, une robe blanche.
Apparence : une horrible épave demi-orc malodorante avec une tête de tueur imbécile et buté.

Ces deux schizophrènes sont les rescapés d'une expédition d'assassins. Ils sont persuadés d'être des médecins remarquables et considèreront amicalement des confrères éventuels. Ils tenteront d'interner toute créature se présentant vêtue d'une seule robe blanche. Leur traitement psychologique à la masse est original, mais son efficacité douteuse. Ils détestent Orn et Ed qui leur volent parfois des cadavres auxquels ils tiennent.

Orn le Guérisseur, C8°, mégalomane
F17 I14 S16 C16 D17 CH12 EQU-21
PdV 51, CA=-3(-5), AL=NM, DM=1-6+1
Equipement : une armure de plaque, une masse d'arme, un bouclier magique +2, un heaume, une cape noire et une robe blanche.
Pouvoirs : connaissance des alignements, détection de la magie, du bien et du mal et des pièges, résistance au feu et au froid, protection contre le Bien, prière et langues.
Sorts : soinsx3, commande, paralysiex2, silence, marteau spirituel, animation nécromantique avancée.
Apparence : redoutable en tout point...

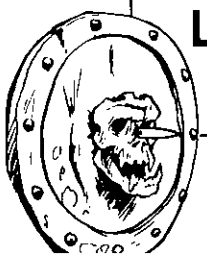
Ed Zarlon, G6°, folie du meurtre
F20 I13 S9 D13 C17 CH13 EQU-20
PdV 55, CA=3(5), AL=NM, DM=1-8+8

Equipement : une cotte de maille, une ceinture de force de géant, une hache de bataille et une cape grise sur une robe blanche.
Pouvoirs : résistance au froid et au feu, protection contre le Bien.
Apparence : un nain suffisant à l'air prétentieux et condescendant. Ses yeux sont en perpétuel mouvement, traduisant un état nerveux permanent.

Orn et Ed sont associés car leur folie sont complémentaires : le premier n'arrête pas de créer des morts-vivants (il a même amélioré le classique *« Nécro-animation »*) afin d'imposer sa domination sur Elisa, le second échange des cadavres contre des sortilèges de soins. Dès qu'il s'agit de tuer, Ed est prêt à proposer son aide et Orn à soutenir toute attaque contre ses ennemis.

Welf le Strict, G5°V7°B5°, alcoolique
F15 I16 S15 D14 C12 Ch15 EQU-13
PdV 42, CA=8, AL=LN, DM=1-8
Equipement : des vêtements de courtisan, une épée longue, une bouteille vide.
Pouvoirs : détection de la magie et langage animal.
Sortilèges : soins et échauffement des métaux.

NE MANQUEZ PAS NOTRE PROCHAINE PARUTION
LE N° 26 COM, nouvelle génération
SPÉCIAL « TERRORISME »



Apparence : un ivrogne bien habillé.

Ses motivations sont claires : sa raison a vacillé et seule l'alcool lui apporte un réconfort. Son tigre-garou est aussi cinglé : il se prend pour un vrai tigre et conserve donc toujours cette forme animale. Parfois, il ne fait pas attention et se met à répondre quant on lui parle. Son attachement à Welf est digne du chien le plus fidèle.

Urnst Skodald, P7°, paranoïaque
F18,93 I12 S14 C17 D10 Ch18 EQU-22
PdV 60, CA=1, AL=LB, DM=1-10+7
Equipement : une armure de plaque +1, une potion de neutralisation du poison, une épée à deux mains +2, une cape avec le symbole d'Ukko.
Pouvoirs : détection de la magie, bénédiction, sanctuaire, résistance au feu et au froid.
Apparence : puissante et noble.

Arst Assald, C7°, paranoïaque
F8 I15 S17 C16 D14 Ch15 EQU-18
PdV 37, CA=0, AL=LB, DM=1-4+7
Equipement : un marteau pour LB conférant une force de 18/00 en combat, une armure de plaque +2, un bouclier, deux fioles d'eau bénite et une cape blanche.
Pouvoirs : détection de la magie, du Bien, du Mal, protection contre le Mal, connaissance des alignements, détection du mensonge.
Sortilèges : soinsx3, dissipation de la magieX2, soins majeurs (cure serious).
Apparence : un prêtre-combattant ayant fière allure arborant sur son bouclier le symbole d'Ukko.

Ces deux êtres sont totalement paranoïaques : ils ne font confiance à personne et à la moindre incartade ou mensonge n'hésiteront pas à recourir à des procédés violents. Ils sont persuadés d'être dans un repère de démons auxquels ils identifient tout étranger! Avec des trésors de diplomatie, Arst peut accepter de soigner des créatures bonnes.

Ix Plussin, V9° Hobbit, kleptomane
F11 I12 S8 C13 D19 Ch13 EQU-12, CA=6, AL=CN, DM=1-4+2
Equipement : une robe blanche, quelques outils dans un sac et une dague +2.
Pouvoir : détection de la magie (grâce à Lizt).
Apparence : un gentil hobbit plutôt mal habillé.

Dévoré par le démon du vol, il ne pourra pas s'empêcher de « *pickpocketer* » tout ce qui passe à sa portée pour le ramener dans son repère. Il est jovial mais assez inconstant, disparaissant et apparaissant un peu partout à l'improviste grâce à sa connaissance étendue des passages secrets d'Elisa. Il connait aussi pas mal de PNJ vu son tempérament d'explorateur-voleur curieux.

Lizt, Demi-elfe, G5° C6° M5°, mythomane
F12 I17 S14 C15 D10 Ch18 EQU-21, CA=1, AL=CB, DM=1-8+1
Equipement : une épée +1 de chance (luck blade) contenant encore deux souhaits (mais lizt l'ignore), une armure de plaque et un anneau +2, une épée longue, des clefs et une fiole d'eau bénite.
Pouvoirs : connaissance des alignements, protection contre le Mal, détection de la magie, du Bien et du Mal et de l'invisible, protection contre les armes de jet normales, bouclier, compréhension des langues, résistance au feu et au froid, vol, amitié (le faisant passer soit à 17, soit à 23 en Ch en fonction du JP), aura magique de Nystul sur tout son équipement!
Sortilèges : soinsx3, boule de feu.
Apparence : celle qu'il cherche à se donner ; celle d'un fils de Dieu Elfe!

Ce mythomane cherche à faire reconnaître sa nature divine par tous ceux qu'il rencontre et ses pouvoirs étendus peuvent convaincre... Il cherchera ensuite à faire des sermons aussi longs qu'obscures et demandera constamment des marques d'adoration de la part des « *mortels* ». Il prétend connaître une voie de

Nos articles : trauma, nouveaux et anciens numéros sont disponibles par correspondance mais aussi directement chez l'éditeur, de **10 h** à **18 h,** du **lundi** au **vendredi** à **l'adresse suivante :**
Welcome Multimédia
Allé A,
17, rue Froment
75011 PARIS

NOUVEAU

LES PIN'S CHRONIQUES D'OUTRE MONDE
DES PIN'S 100 % JEU DE ROLE

Série limitée non renouvelée : 2 000 exemplaires !

Au choix 3 PIN'S : PIN'S N° 1, N°2, N° 3
(voir avant-dernière page de ce numéro et bons de commande pages 4 et 7)

sortie, ce qui est faux mais peut lui permettre de mieux obtenir l'assentiment d'éventuels suivants PJ. Poussé à prouver sa nature divine, il pourra réaliser un souhait sans savoir qu'il provient de son épée enchantée.

Noss Illuil, 111°, monomaniaque
F8 I18 S11 C8 D17 Ch10 EQU-27
PdV 27, CA=3(-1), AL=CN, DM=1-4
Equipement : des brassards de défense CA6, une potion de soins, une robe blanche, une dague.
Pouvoirs : invisibilité avancée, non-détection, détection de la magie et de l'invisible.
Sortilèges : création d'un monstre réel, monstres des Ombres, motif hypnotique, force fantasmique.
Apparence : vraiment, arrivez-vous à le voir?

Noss est torturé par l'idée fixe de créer un monstre parfait et il n'hésitera pas à demander à des nouveaux venus quelques conseils. Mais que les joueurs fassent attention car Noss possède un pouvoir de création vraiment extraordinaire et il peut transformer en une terrible réalité les propositions ingénieuses des joueurs! Il lui faut 2d6 heures pour cela. Si les PJ lui parlent du monde extérieur, il les tiendra pour fous et cherchera à s'en débarrasser en les envoyant à l'autre bout d'Elisa.

Skalaad Adsh, R7°, manie dépressive
F13 I12 S14 C12 D15 Ch18 EQU-16
PdV 56, CA=9, AL=CB, DM=1-4
Equipement : une robe blanche, une ceinture avec une dague.
Apparence : une jeune femme blonde à la beauté vraiment stupéfiante alliant grâce et douceur.

Sixte Marve, G9°, phobie
F16 I13 S12 C18 D15 Ch13 EQU-12
PdV 81, CA=-2, AL=CB, DM=1-8+3
Equipement : l'épée du Chaos +3, AL=CN, INT=16, ayant pour pouvoir d'infliger *« Traumatisme »* (harm) une fois par jour à un adversaire, une cotte de maille +4, un bouclier +1 et deux potions de soins dans un sac contenant un matériel courant.
Apparence : un beau et solide guerrier à l'air un peu rêveur.

Sixte est profondément amoureux de la belle Skalaad, est-ce une folie? Certainement si l'on considère que la phobie de Sixte est une horreur de... la folie! Il cherchera ainsi toujours des explications rationnelles au comportement très changeant de sa bien-aimée passant souvent brutalement de l'état d'exaltation à celui de l'abattement le plus total. Ces sauts d'humeur étant d'autant plus fréquents qu'une situation devient stressante. Sixte cherchera à rester en présence de sa belle en permanence et n'acceptera d'accompagner les PJ dans leur recherche de la sortie que s'ils admettent aussi la présence de la ranger dont le comportement parfois exalté et fonceur peut provoquer bien des catastrophes.

La meilleure fin serait celle de la sortie indemne des PJ, souhaitons leur! Dans ce cas, Gerwan n'hésitera pas à doubler la récompense pour la qualité des informations recueillies par son groupe d'aventuriers. Mais les résultats du tournoi ont révélé que seule 3 équipes sur 20 y sont parvenues : beau challenge à relever pour vos joueurs, non?

BRUNO-ANDRÉ GIRAUDON

Pour tous courriers, commandes, infos, etc. Ecrivez à COM à l'adresse suivante :

Welcome Multimédia
Chroniques
d'Outre-Monde
Allée A, 17, rue Froment
75011 PARIS

LA PORTE

Londres, 5 septembre 1890. Les investigateurs sont réunis au domicile de Philippe Bornstone, l'un de leurs amis. Le jeune homme, employé d'une respectable compagnie d'assurance de la City, a hérité, il y a quelques semaines, d'un lointain cousin qu'il n'avait jamais vu et dont il ignorait jusqu'à l'existence. Le testament lui lègue, en plus de la rondelette somme de 350 000 Livres Sterling, une demeure de campagne sise à Adisham dans le Kent. Heureux de cette bonne fortune, Bornstone a décidé de se rendre dans la propriété de Paul Walker, son défunt cousin, et il invite les investigateurs à l'accompagner. Rendez-vous est pris pour le lendemain matin à Charing Cross. Connaissant leur nature soupçonneuse et tatillonne, il est possible que les investigateurs mettent à profit le temps qui leur reste, avant de retrouver Bornstone à la gare, pour tenter de glaner quelques renseignements sur le bel héritage. De Bornstone, ils ne peuvent apprendre autre chose que le nom du testateur, à savoir Paul Walker et celui du notaire Silver Goldenbox dont l'étude fort honorable, se situe à Old Bond Street. Il ne sera pas possible aux aventuriers d'être reçus par le notaire. Un clerc (si jet d'éloquence réussi) pourra, cependant leur confirmer que leur ami est bien l'héritier de P. Walker et que ce dernier lui a bien laissé une forte somme d'argent ainsi qu'une maison. Si les investigateurs comptent dans leurs rangs un journaliste, il lui sera possible de consulter les archives de son journal. Il n'y est fait aucune mention du décès de Paul Walker qui n'a, d'autre part, jamais fait l'objet d'un quelconque article. Pour ce qui est des autres recherches auxquelles les investigateurs voudraient s'adonner (County-Court, Bibliothèque, ...), le délai dont ils disposent est trop bref pour espérer trouver le moindre indice, le moindre renseignement. Enfin, quant à la police londonienne, elle n'a jamais entendu parler de Walker. Il ne reste plus aux investigateurs qu'à regagner leurs domiciles respectifs et à y préparer leurs bagages pour le lendemain.

Tapie au fond de l'inconscient du vieil homme, la chose sommeillait. Tandis que ceux qui l'avait combattue la croyait vaincue, disparue à jamais, elle se reposait. Chaque jour, travestie en une maladie réputée incurable, elle reprenait des forces. Attendant le moment où, de nouveau, un insensé ouvrirait la porte. Alors, la chose reviendrait pour reprendre possession de son royaume.

AYKEL SMITHALL

Le train qui emmène les investigateurs et Philippe Bornstone s'arrêtera à Canterbury où, après un voyage sans histoire, les voyageurs pourront trouver facilement un cab qui les conduira à la sortie sud d'Adisham où se trouve la maison de Paul Walker. Il est environ 17 heures en ce 6 septembre 1890, lorsque le cab arrive, après avoir traversé un agréable village de campagne, devant les hautes grilles d'Aykelsmithall, nom de la nouvelle demeure de campagne de Philippe Bornstone. Les investigateurs découvriront, tout d'abord, un vaste parc planté d'arbres vénérables et agrémenté de grandes pelouses aux nombreux massifs floraux. Au fond du parc, à environ trois miles des grilles d'entrée, se dresse la maison. C'est une imposante construction de pierres du Kent, témoignage de l'immense fortune de ses premiers propriétaires, Peter et Elisabeth Aykelsmith. Sur le large perron, un couple de personnes âgées, les Pauwels, attendent le nouveau propriétaire. Ce sont les seuls domestiques encore employés à Aykelsmithall et c'est avec une certaine appréhension qu'ils accueillent leur nouveau maître. Rapidement, Bornstone, les mettra à l'aise,

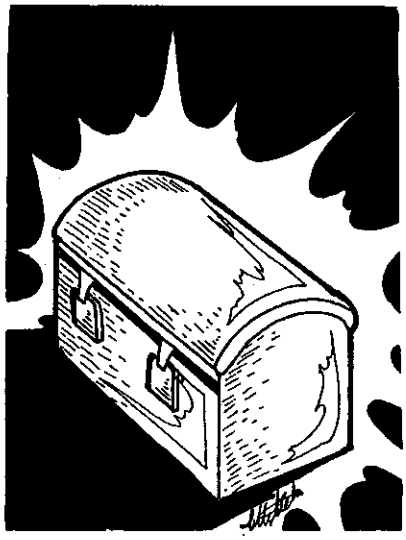
en les informant de son désir de les garder à son service, puis leur commandera de lui faire visiter, ainsi qu'à ses amis, la grande demeure. A la suite des domestiques, les investigateurs découvriront le rez-de-chaussée avec son alignement de somptueuses pièces de réception, salon, fumoir, bibliothèque, bureau et salle à manger d'apparat. Puis ils accèderont au premier étage par l'escalier d'honneur du monumental hall d'entrée. Là, ils visitent de nombreuses chambres meublées avec goût et luxe. Les Pauwels profiteront de la visite pour indiquer à Bornstone et à ses invités les chambres qu'ils leur ont préparés. Le second étage, quant à lui, est le domaine des domestiques, inoccupé pour l'instant à l'exception de la chambre des époux Pauwels. Une fois la visite terminée, les investigateurs pourront prendre un peu de repos dans leurs chambres avant de se préparer pour le dîner.

Le luxe de la maison, la gentillesse de leur ami Bornstone, l'efficacité et l'amabilité des Pauwels, le temps qui s'annonce splendide et le charme de la campagne du sud de l'Angleterre, tout cela concourt à donner aux investigateurs le sentiment qu'ils vont passer un excellent séjour.

Leur impression sera confirmée par leur première soirée à Aykelsmithall. Pour célébrer dignement l'arrivée du nouveau maître, Alicia Pauwels, fin cordon bleu, s'est surpassée et, malgré l'absence d'une domesticité suffisante, le service sera à la hauteur de l'exceptionnelle qualité des mets. Après le dîner, une agréable discussion entre amis, avec cigares succulents et alcools délicieux, clôturera la soirée. Vers 23 heures, les investigateurs et leur hôte rejoindront leurs chambres, se promettant un lendemain de randonnée équestre dans les environs d'Adisham.

LE COFFRET

Il est environ 8 heures, le 7 septembre, lorsque les investigateurs se retrouvent pour le breakfast, servi dans l'une des salles du rez-de-chaussée. La table a été disposée de façon à permettre aux convives d'avoir vue sur le parc par les hautes fenêtres que la douceur de l'automne a permi d'ouvrir largement. Une fois tous les investigateurs réunis, ils attendent, en contemplant les splendides jardins, que Philippe Bornstone vienne les rejoindre pour commencer à se restaurer. Une heure, peut-être même une heure et demi s'écoulera avant que les investigateurs se décident, enfin, à aller voir ce que peut bien faire leur ami. La porte de la chambre de Bornstone n'est pas fermée à clef. N'ayant aucune réponse à leurs appels, les investigateurs décideront, sans doute, d'entrer. La porte s'ouvrira sur un triste spectacle : au centre de riches tapis couvrant la presque totalité du sol, les investigateurs découvriront le corps de leur ami. Un rapide examen, même sans connaissances médicales, donnera la certitude que le jeune homme est mort. Le cadavre ne porte aucune blessure, aucune trace suspecte. Il est vêtu d'un pyjama et d'une robe de chambre (le lit n'a pas été ouvert). Les investigateurs, malgré la surprise et la tristesse que leur cause la mort de leur ami, ne manqueront pourtant pas de remarquer, à proximité du corps, un coffre de métal. Le couvercle est soulevé, et Bornstone tient encore la clef dans sa main. Un examen approfondi du coffret ne révèlera rien de particulier. A l'intérieur, les investigateurs trou-



veront divers documents : un petit cahier d'écolier sur les pages duquel ont été collées des coupures de presse ; une grande feuille de papier parchemin pliée, sur laquelle un arbre généalogique a été dessiné ; et enfin, un carnet à couverture de cuir noir.

NOTE MJ : le Maître des Arcanes trouvera, en fin de scénario, le détail des différents objets du coffret.

A moins que les investigateurs veuillent l'en empêcher, et l'on se demanderait pourquoi, Pauwels se déclarera prêt à se rendre à Adisham pour prévenir les autorités du décès de son maître. A compter de son départ, les investigateurs auront environ une heure devant eux avant l'arrivée de la maréchaussée. Sauf s'ils ont perdu toute subtilité et toute curiosité, il est plus que probable qu'ils mettront ce délai à profit pour étudier de près les documents du coffret. Puis, les policiers arriveront, accompagnés d'un médecin qui se livrera, dès son entrée dans la chambre, à un examen minutieux du cadavre de Philippe Bomstone. Les représentants de la loi, eux, s'occuperont à interroger les investigateurs et les époux Pauwels. Leurs questions seront de pure routine, les policiers n'ayant aucune raison de suspecter quiconque. Cette absence de soupçons sera d'ailleurs renforcée par les premières conclusions du docteur qui informera l'assistance que, pour lui, Philippe Bornstone a succombé à une foudroyante attaque cardiaque (si l'un des investigateurs est médecin, il était déjà arrivé à cette conclusion). Avant de partir, les policiers informeront les investigateurs, qu'à moins qu'ils ne désirent s'en occuper, les services compétents de Canterbury rentreront en contact avec le notaire londonien de Philippe Bornstone et prendront les mesures nécessaires à l'organisation des obsèques qui devraient pouvoir avoir lieu dans les 3 à 4 jours à venir. En ce qui les concerne, les investigateurs, reconnus comme proches du défunt pourront, s'ils le souhaitent, loger à Aykelsmithall jusqu'à l'enterrement. Passée cette date, le notaire chargé de régler la succession sera seul habilité à, éventuellement, les autoriser à résider plus longtemps dans la demeure de leur ami décédé. Les divers documents contenus dans le coffret devraient inciter les investigateurs à enquêter. Très certainement, ils décideront de se rendre à Fordwich pour voir d'un peu plus près la bien étrange clinique du Dr. Permingham. Pour ce faire, ils trouveront assez facilement un véhicule à louer à Adisham. Et de là, grâce aux indications du journal de Paul Walker, ils ne devraient pas rencontrer de difficultés pour trouver la clinique. Si, avant de s'y rendre, ils mènent une petite enquête dans le village de Fordwich, en discutant avec quelques autochtones, ils apprendront qu'après avoir eu, entre 1875 et 1887, une excellente réputation dans la région, pour la qualité des soins dispensés, la clinique en avait une mauvaise depuis au moins trois ans. C'est à cette date que son propriétaire, le Dr. Thomas Permingham, avait abandonné la médecine et la chirurgie pour s'intéresser aux fous et autres débiles mentaux. Dès le début de 1888, son établissement avait périclité pour devenir ce qu'il était encore, un mouroir pour malades mentaux jugés incurables et auxquels plus aucun soin n'était donné. A la sortie sud de Fordwich, une sorte de chemin de terre conduit directement au portail de la clinique.

LA CLINIQUE DU DOCTEUR PERMINGHAM

Située à l'écart de la ville (sortie sud), la clinique est installée dans une vieille bâtisse sise au centre d'un petit parc en friche. Un vieux mur et de hautes grilles rouillées en défendent l'accès. L'ensemble présente un aspect désolé et vaguement inquiétant. Pour entrer, à moins d'escalader le mur (3 m de haut), il faut actionner violemment (sinon personne ne l'entendra) la cloche fixée à proximité de la grille. Cela fait, il faudra s'armer de patience et attendre qu'un vieux serviteur, tout décati, daigne sortir de la petite maison de gardien construite à côté de l'entrée. Au travers des grilles, d'une voix chevrotante, il s'enquièrera, auprès des visiteurs, du but de leur visite.

NOTE MJ : les investigateurs devront faire preuve de beaucoup de persuasion pour que le vieillard les laisse entrer. Par contre, s'il y a un médecin parmi eux et qu'ils pensent à expliquer qu'ils désirent voir un malade nommé Sidney Walker, l'entrée se fera alors sans difficultés.

Le gardien laissera les investigateurs remonter seuls le chemin qui conduit au bâtiment, la distance lui paraissant, sans doute, trop longue. Si ils emploient le moyen ci-dessus, les investigateurs seront reçus à leur arrivée au bâtiment par un infirmier dont les caractéristiques principales sont la saleté de sa blouse grisâtre maculée de taches et la bêtise profonde lisible sur ses traits bovins. Il ne fera aucune difficulté à accéder aux désirs des investigateurs. Visiter la clinique, rencontrer le docteur Permingham, médecin chef et propriétaire ou encore se faire directement conduire à la chambre de Sidney Walker. Une visite de la clinique ne prendra pas beaucoup de temps et pourra s'avérer, sinon d'un grand intérêt, du moins instructive quant à l'état et l'ambiance générale des lieux. Il est déjà apparu comme évident aux investigateurs que la clinique psychiatrique du docteur Permingham avait connu des jours meilleurs. L'état de délabrement du parc et de la construction est confirmé par l'intérieur. Le hall d'accueil, tout d'abord, avec son plancher usé, poussiéreux et ses murs gris à la peinture craquelée. Ensuite, la visite commencera, dirigée par l'infirmier. Le rez-de-chaussée où les investigateurs découvriront un réfectoire sale, au mobilier branlant, une sorte de salle de classe envahie d'une telle épaisseur de poussière que sa dernière utilisation doit remonter à des années. Puis les salles d'auscultation et de soins dont l'équipement mal entretenu date, au moins, d'une cinquantaine d'années.

Tout est vieux, sale, en mauvais état et complètement dépassé. Parvenus à ce stade de la visite, les investigateurs devraient, logiquement, se montrer surpris de n'avoir pas rencontré de malades, de personnel médical ou autre. Si ils s'en inquiètent auprès de leur guide, celui-ci leur répondra que le médecin chef et le personnel doivent se trouver soit à l'étage, visitant les malades, soit de l'autre côté du hall où se situent le bureau et les appartements privés du docteur Permingham et les salles de

repos des infirmiers. Si, profitant de cette pose dans la visite, les investigateurs demandent à l'infirmier quels sont les effectifs de la clinique, ce dernier leur répondra qu'en plus du médecin-chef et de lui-même, il y a deux infirmiers, un cuisinier et trois femmes de service, sans oublier le gardien, le vieux Charly et les quatre malades, actuellement, *« soignés »* à la clinique. Ensuite, la visite reprendra, au choix des investigateurs, soit par la seconde partie du rez-de-chaussée, soit par l'étage. Manifestement désireux de garder le plus longtemps possible la direction des opérations, l'infirmier insistera, sur des prétextes fallacieux, pour monter d'abord à l'étage avant de terminer la visite en rencontrant le médecin-chef. Le niveau supérieur de la clinique se compose d'un pallier, d'une salle (vide) réservée au personnel, d'un local de service, de sanitaires et d'une vingtaine de chambres donnant sur un long couloir. Tout est triste et d'une propreté douteuse, les peintures sont passées, craquelées, le peu de mobilier, ancien et très abîmé. Les chambres, qui devraient plutôt être appelées cellules, sont de toutes petites pièces séparées du couloir par de lourdes portes en bois, renforcées de métal. A l'intérieur, les investigateurs ne verront pour tout mobilier qu'un vieux lit, une table de nuit et une armoire. Le tout métallique et en très mauvais état. Ayant dépassé les cellules vides, les investigateurs arriveront au fond du couloir où se trouvent les quatre derniers malades du docteur Permingham. L'infirmier avertit aussitôt les investigateurs que les chambres sont fermées et qu'il n'en a pas la clef ; par contre, il ne voit aucun inconvénient à laisser les visiteurs regarder par les judas dont les portes sont munies. La première cellule est occupée par une vieille femme qui se tient prostrée dans l'angle le plus éloigné de la porte. Dès que le judas s'ouvre, elle jette en cette direction des regards apeurés et commence à geindre doucement. Si les investigateurs restent à l'observer quelques minutes, elle finira par pousser un petit cri étranglé et par se cacher sous le lit. Dans la seconde cellule, les investigateurs découvriront un homme, assez jeune, vêtu d'un pyjama bleu en lambeaux. Il est à demi couché sur son lit et semble, du bout de l'index, dessiner de vastes signes dans l'air. Il ne prête aucune attention à l'ouverture du judas et ne réagira pas plus à un bruit, un appel ou quoi que ce soit d'autre tenté par les investigateurs.

NOTE MJ : à toute question posée à l'infirmier sur les malades, celui-ci refusera de répondre, se retranchant derrière un *« ça, il faut voir avec le patron »*. Il acceptera, cependant, de donner les noms des pensionnaires. *« La vieille, c'est Emilie Garspers ou un nom comme ça, le type du 32, celui qui dessine tout le temps, c'est Peter, il a pas d'autre nom, là bas, y a Arthur Toots, z'allez voir, l'est pas triste, puis au fond, c'est Sydney, y'a 3 ans qu'il est là, c't'un bon bougre, complètement fêlé mais gentil »*.

La troisième cellule abrite un homme d'une cinquantaine d'années. Il est totalement nu et présente des cheveux et une barbe hirsutes. Dès que le judas glisse, l'homme se met à aboyer en courant à quatre pattes autour de la pièce, puis il finit par s'arrêter devant la porte et à faire le beau. L'infirmier lui jette alors un sucre en éclatant de rire et ferme le judas. Il se dirige ensuite vers la dernière cellule. Par le judas, comme précédemment, les personnages peuvent distinguer l'intérieur de la cellule : la pièce est meublée comme les autres, mais avec en plus, une petite table et une chaise. Assis à la table, un vieillard se tient courbé sur un journal dont il semble étudier le moindre mot avec une très grande attention. Il n'a pas un geste à l'ouverture du judas et ne semble pas entendre quoi que ce soit, si les investigateurs l'appellent, lui parlent ou font du bruit. *« Faut ouvrir la porte pour qui lève son nez »*, affirmera l'infirmier, qui annoncera ensuite que la visite est terminée et que si les investigateurs le désirent, il peut, maintenant, les conduire dans la seconde aile du rez-de-chaussée où ils pourront rencontrer le Dr. Permingham.

Le docteur Permingham

Les investigateurs trouveront le docteur dans son bureau, une pièce triste et sombre qui donne sur l'arrière de la construction. Thomas Permingham est un homme d'une soixantaine d'années, de taille modeste et d'une impressionnante maigreur. Il accueille les investigateurs avec amabilité, ne montrant aucun signe de surprise. En fait, il est totalement indifférent, et si la visite des investigateurs ne le dérange pas (il n'a jamais grand chose à faire), elle ne l'intéresse pas non plus. Il ne les questionnera même pas sur le but de leur visite. Par contre, il ne fera aucune difficulté à parler de Sidney

LA PORTE

Walker. Par lui, les investigateurs pourront apprendre que le vieil homme qui montrait de graves troubles mentaux, lui a été confié par la justice qui estimait que son état rendait impossible son maintien en prison. Ce qui est une bonne affaire pour le docteur, car il perçoit une bourse intéressante pour ce malade. Il expliquera aussi que, comme les autres pensionnaires de la clinique, Walker est un incurable, que la maladie mentale qui fait de lui un fou n'est pas soignable dans l'état des connaissances médicales de l'époque. D'ailleurs, le vieillard ne crée pas d'ennuis, il est généralement calme, et passe le plus clair de son temps à lire le même exemplaire du Guardian (édition du 15 octobre 1873). En fait, les investigateurs constateront certainement, que le docteur, qui fut un grand praticien, a totalement démissionné et qu'il ne s'intéresse pas du tout à sa clinique et aux patients dont il a reçu la garde. Pour peu que les investigateurs le demandent, il acceptera sans hésiter de leur permettre d'examiner Sidney Walker et, à cette fin, leur donnera les clefs de la cellule.

Sidney Walker

Lorsque la porte de la cellule s'ouvre en grinçant, Walker lève les yeux de son journal et regarde les personnages entrer. Les investigateurs découvriront un homme âgé, environ 70 ans, au visage ridé et très pâle, mais propre et frraîchement rasé. L'homme est totalement chauve, de petite taille et, sans être maigre, ne semble pas entretenir la moindre once de graisse superflue. Il est vêtu de l'horrible pyjama de la clinique. Si les investigateurs ont de la chance, peut-être pourront-ils apercevoir, l'espace d'un instant, une très étrange lueur verte dans les yeux du vieillard. Lueur inquiétante qui disparaît presque immédiatement pour faire place au doux regard bleu pâle, un peu inexpressif, de Sidney Walker. Ayant un instant observé ses visiteurs, Walker se replonge dans la lecture de son journal. Il sera impossible d'en tirer quoi que ce soit en le questionnant. Il refusera de répondre, paraissant ne rien entendre ou ne rien comprendre aux questions. Par contre, si les investigateurs tentent de lui retirer son journal, il poussera une sorte de grognement sonore et tentera de le reprendre. Au début, il semble faible et lent puis, brusquement, il se redresse, devient rapide. Si les investigateurs tentaient encore de garder le journal, il aura recours à la violence et, à la surprise de ses adversaires, fera montre d'une force peu commune. Il pourra même devenir dangereux. Si il y a combat, ou début de combat, les personnages pourront peut-être remarquer à nouveau la lueur verte qui, à une ou deux reprises, sera visible dans les yeux du vieillard. A moins qu'ils ne désirent prendre le risque d'une bagarre qui pourrait très bien tourner à leur désavantage, les investigateurs devront rendre le journal à Sidney qui s'y replongera aussitôt. Ces événements auront, quand même l'intérêt de prouver qu'il est impossible de communiquer avec Sidney Walker par des moyens normaux. La maladie semblant interdire toute compréhension et l'usage de la parole au vieillard. Le seul moyen de parvenir à entrer en communication avec le malade sera de tenter sur lui un hypnotisme (le docteur Permingham n'y verra aucun inconvénient).

La séance d'hypnose

C'est la seule possibilité de rentrer en contact avec Sidney Walker, mais il faudra, bien sûr, que l'un des personnages ait cette compétence. Sinon, il sera possible de demander l'aide du docteur Permingham qui lui, sans être spécialiste, est capable de procéder à une expérience d'hypnose. Dans un premier temps, il refusera, prétextant qu'il ne connaît rien à ces techniques. Mais quelques Livres Sterling (au moins 5), le feront changer d'avis. La séance pourra alors avoir lieu dans l'immédiat.

Même si les investigateurs ont une idée de ce qui risque de se passer, la séance promet d'être mouvementée. Au début, tout se passera normalement, Sydney s'endort, puis répond sans problème aux questions rituelles sur son nom, son prénom, son âge, puis, alors que l'hypnotiseur lui demandera l'endroit de sa naissance, une voix grave, totalement différente répondra quelque chose dans une langue étrangère (c'est de l'égyptien ancien), puis la voix normale de Walker répondra : « *Londres* ». Il est vraisemblable que les investigateurs n'auront pas manqué de remarquer l'éclair vert qui a violemment illuminé les yeux du malade lorsque l'autre voix a parlé par sa bouche. La suite de la séance s'avèrera difficile. En effet, à chaque question, anodine ou concernant la période de sa vie antérieure à 1870, Sidney Walker répondra de sa voix douce, sans d'ailleurs que ses réponses présentent un réel intérêt pour

les investigateurs. Lointain parent de Sir James Aykelsmith, Walker se souvient vaguement du grand explorateur et des découvertes de ce dernier, mais cela ne semble pas l'avoir marqué outre mesure. Par contre, dès que les questions touchent l'année 1870 et les suivantes, c'est la voix grave qui prend le relais, répondant dans cette langue qu'il est impossible de comprendre.

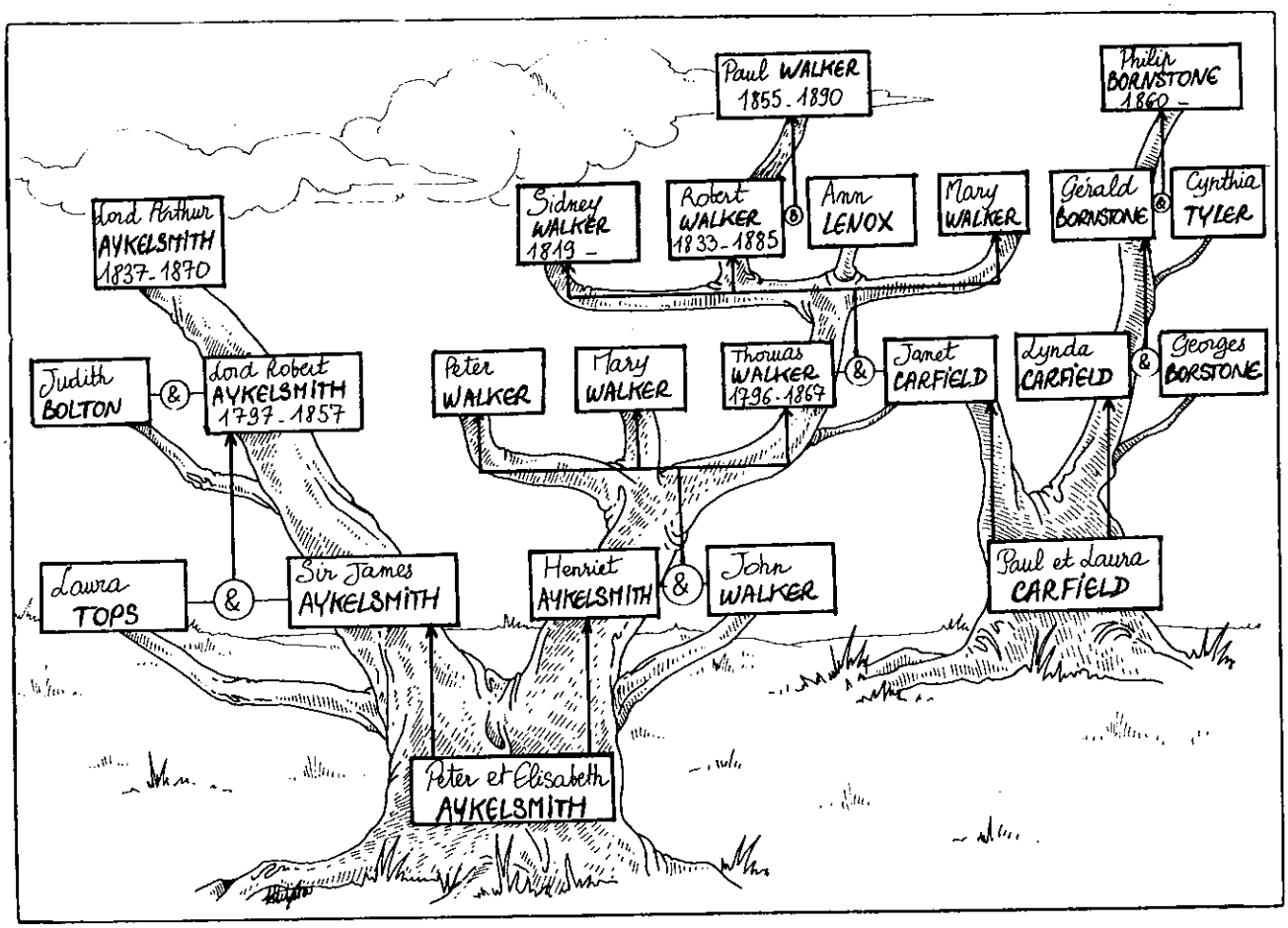
NOTE MJ : la langue employée est de l'égyptien antique, parlé à une époque très lointaine IV et III millénaire environ et même avec des compétences en langues anciennes, un investigateur n'y comprendra rien ou à peine quelques mots qui ne lui seront d'aucun intérêt. A chaque fois que la voix s'exprimera, la lueur verte brillera dans le regard de Sydney.

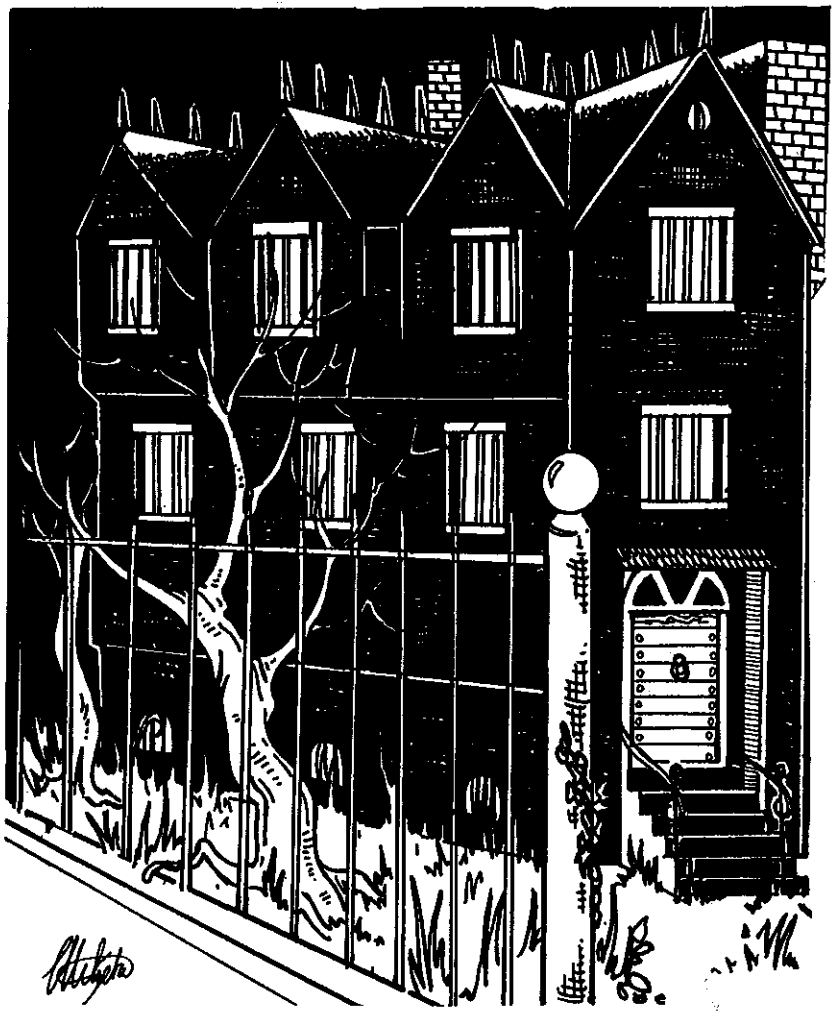
En définitive, la séance d'hypnose ne peut rien apporter de bien instructif aux investigateurs si ce n'est la confirmation de ce dont ils devaient se douter depuis la lecture du journal de Paul Walker. A savoir que quelque chose, un esprit s'est emparé de Sydney Walker et l'a poussé à commettre des actes, à avoir un comportement qui l'ont fait passer pour fou. A moins que le vieux Sidney ne le soit véritablement. Les investigateurs se trouveront à ce moment dans une impasse. Ils disposent bien de certains éléments mais après leur visite à la clinique, ils ne sont guère avancés. D'ailleurs, compte tenu de l'heure tardive, il leur faudra quitter les lieux et passer la nuit à Fordwich où leur choix se limitera à une seule auberge pratiquant des tarifs prohibitifs par rapport à son confort très relatif, même pour l'époque.

LE RÊVE

Après un repas médiocre, les investigateurs iront se coucher. Cela fait, le MJ choisira l'investigateur ayant le capital de SAN le plus bas et, à son réveil, le lendemain matin, lui apprendra que durant la nuit il a fait un rêve dont il se souvient parfaitement : le rêve montrait, tout d'abord, un homme de race européenne, vêtu d'une livrée de domestique se penchant sur le cadavre d'un autre homme gisant sur le sol d'une pièce très bourgeoisement meublée. Le domestique semble chercher quelque chose puis, se retourne et regarde derrière lui, comme s'il avait entendu un bruit. Le rêve montre ensuite le même homme, vêtu d'un costume élégant, marchant sur le pont promenade d'un grand navire qui, à en juger par l'activité qui y règne, s'apprête à appareiller. Le rêve se poursuit toujours avec le même individu qui se trouve maintenant dans une cabine. Soudain, la porte s'ouvre et un autre homme entre et se jette sur le premier. Un combat acharné a lieu, que le nouvel arrivant fini par gagner en assommant son adversaire. A l'instant où le vaincu tombe à terre, une sorte de forme brumeuse s'échappe du corps.

Elle paraît flotter, un instant, dans la cabine et, soudainement fond sur le deuxième homme à l'intérieur duquel elle disparaît. L'homme semble alors en proie à une profonde douleur, il tourne en rond en hurlant, ses yeux sont révulsés. Puis, il commence à montrer des signes évidents de folie, il chante, se roule par terre, est pris de crises de fou rire. Ensuite, le rêve se modifie. Il montre l'homme, apparemment calmé. Au décor qui l'entoure, il est possible de reconnaître la cale d'un grand bateau. L'homme est agenouillé sur le sol et est, sans aucun doute, en train de mettre le feu à un tas de vieux





LA PORTE

chiffons. Tout autour de lui la cale est pleine de caisses de bois. Sur les caisses, le rêveur pourra parfaitement distinguer, en grosses lettres : Alexandrie. Le rêve se poursuit et il montre, l'incendiaire dans la salle d'un tribunal puis, sans transition, dans une cellule de prison. Le rêve le montre vieillir, et il est bientôt possible de reconnaître Sidney Walker, dans sa chambre à la clinique.

Brusquement, le rêve change totalement, le rêveur est transporté dans un pays ensoleillé, autour de lui, une ville importante, faite de constructions de pierres claires, de torchis brun-rouge. Les maisons n'ont pas de fenêtres mais d'étroites ouvertures sans vitres ni volets. Le rêveur avance dans les rues, croisant une population à la peau brune, vêtue de tissus clairs, rehaussés de couleurs vives. Il arrive bientôt à une vaste place au bout de laquelle se dresse une haute et imposante construction qui fait penser à un temple. Le rêve entraîne le personnage à l'intérieur. Après avoir traversé de multiples salles plus vastes les unes que les autres, somptueusement décorées, il arrive dans une pièce sombre aux murs peints de fresques immenses. Au centre, se dresse un autel de marbre dégoulinant de sang. Sur l'autel, un corps disséqué est allongé. Des hommes au costume rappelant celui des prêtres de l'ancienne Egypte s'affairent autour du crâne ouvert du mort. Ils chantent et, brassant l'air de leurs mains, paraissent pousser à l'intérieur d'une amphore artistiquement décorée, une sorte d'ombre sombre qui sort lentement du crâne brisé. La vision se modifie de nouveau pour montrer Sidney Walker. Ses yeux brillent étrangement et il semble appeler le rêveur à venir le rejoindre en ouvrant les bras. Enfin, le rêve se termine, le personnage continue de dormir.

L'appel de l'ombre

Au réveil, alors qu'il se souvient parfaitement du rêve, l'investigateur se sent pris d'une irrésistible envie de rejoindre Sydney Walker dans sa chambre.

NOTE MJ : en fait, l'esprit démoniaque est celui du fils d'un pharaon de l'époque thinite. Très tôt, l'enfant avait montré des signes de folie mais aussi de profonde cruauté. A l'âge de 16 ans, alors qu'il avait tenté d'assassiner son père, le jeune prince fut condamné à mort et exécuté. Avant de le mettre en terre, les prêtres parvinrent, grâce à une magie, depuis oubliée, à isoler puis à enfermer l'esprit maléfique et immortel du prince dans une jarre sacrée dont il ne devait jamais pouvoir sortir. En faisant le ménage, un domestique de Lord Arthur Aykelsmith — qui avait hérité de la jarre trouvée par son grand-père l'explorateur — fit tomber la jarre qui, en se brisant, libéra l'esprit qui prit aussitôt possession de Jack Pooland, le domestique maladroit. A ce moment, survint le maître de maison qui, pour son malheur, eut le temps d'apercevoir l'ombre noire entrer par le nez de son domestique. L'ombre commanda alors à son nouveau corps de détruire ce témoin gênant. Puis, prenant totalement le contrôle du pauvre Pooland, elle traversa Londres, puis le sud de l'Angleterre pour arriver à Southampton où le domestique, sous un faux nom, prit une cabine dans un bateau en partance pour l'Egypte. Sidney Walker, qui se rendait chez Lord Aykelsmith, vit Pooland quitter la demeure précipitamment et le suivit après avoir découvert le meurtre. Il rejoignit le fuyard dans le bateau et se jetant sur lui, parvint à l'assommer, mais l'ombre s'empara alors de lui. Affaiblie par les siècles passés enfermée dans la jarre, et par la domination de la volonté de Pooland, elle fut incapable de contrôler totalement Paul Walker. Mais sa présence dans l'esprit de l'homme le rendit à moitié fou. Ne sachant pas ce qu'il faisait, il incendia le bateau. Arrêté, l'alternance de folie et de *« normalité »* dont il fit preuve lors de son procès lui valut d'être condamné à une lourde peine de prison. Durant toutes ces années, et malgré ses efforts, l'ombre ne put prendre totalement le contrôle de Walker qui sombra dans la folie. L'ombre décida alors d'utiliser le pauvre Sidney pour se cacher et se reposer. Au moment où les investigateurs entrent en scène, l'ombre s'est rendue compte que le vieillard allait mourir et qu'il était temps pour elle de se trouver une nouvelle enveloppe charnelle avec laquelle elle pourrait regagner l'Egypte où toute sa puissance pourra se libérer. Lors de leur visite à la clinique, elle a trouvé l'un des investigateurs à son goût, et utilisant ses pouvoirs magiques, elle a tenté de le subjuguer pour le faire revenir. Cependant, la complexité de la pensée d'un homme moderne l'a désorientée et elle n'a pu réussir totalement, d'où l'apparition d'un rêve mettant en garde indirectement l'investigateur contre la terrible envie qu'il a de retourner à la clinique.

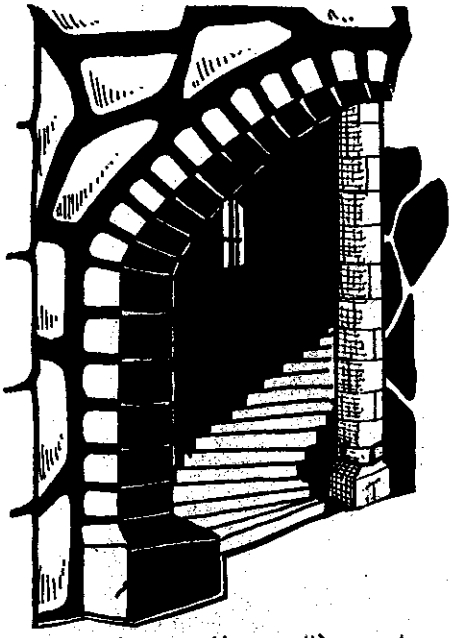
L'investigateur est donc, à son réveil, saisi d'une irrésistible envie de partir pour la clinique du docteur Permingham. Il tirera un jet de SAN. Si le résultat est négatif, rien, si ce n'est la force, ne l'empêchera de partir retrouver Sydney Walker. Par contre, si le jet de SAN est réussi, l'investigateur est capable de résister à l'envie et il pourra raconter son rêve à ses compagnons. Cependant, au fil de la journée, il lui sera de plus en plus difficile de ne pas répondre à l'appel

de l'Esprit (au début, un tirage de SAN toutes les deux heures pour arriver ensuite à un tirage par heure et enfin, toutes les demi-heures). Dès lors, la situation pourra évoluer de deux façons.

Seul face à l'ombre

L'investigateur a raté un jet de SAN, la tentation le domine alors totalement et il part, sans même prévenir ses amis, pour la clinique. Arrivé, il n'aura aucune difficulté à y entrer et à retrouver la cellule de Sydney. Lorsqu'il s'en approche, la porte s'ouvre toute seule. Dans la chambre, le cadavre de Sydney Walker gît sur le sol. Au-dessus flotte une sorte d'ombre noire sans forme précise.

Dès que l'aventurier entrera, la porte se refermera derrière lui, se verrouillant d'elle-même. Alors, avec une lenteur effrayante, la forme sombre s'élèvera et, tournoyant doucement, se dirigera vers l'investigateur. Ce dernier est presque totalement hypnotisé et devra, pour résister, réussir trois jets de SAN consécutifs (s'il réussit, il pourra tenter de combattre l'ombre dans ce cas voir paragraphe ci-dessous). Si il ne peut lutter,



l'ombre le contrôlera entièrement. Lentement, sa mémoire, sa personnalité s'effaceront. D'étranges images se formeront dans son cerveau (images de l'Egypte Antique). Puis, son esprit mourra, totalement remplacé par celui de l'ombre. Dans son nouveau corps, l'ombre utilisera toute sa puissance enfin retrouvée, pour créer sur l'un des murs de la cellule la porte magique qui lui permettra de revenir dans le passé. Elle cheminera, alors, vers l'Egypte du IVe millénaire pour y accomplir sa vengeance et y achever son destin. Durant cette phase, elle sera relativement affaiblie. Mais pour la combattre, il faudra d'abord l'obliger à quitter le corps de l'investigateur en le tuant. Si l'ombre parvient à créer la porte sans être dérangée, elle l'empruntera, utilisant le corps qu'elle a volé. Il n'y aura plus rien à faire. Sur le mur de la pièce, un cercle de flammes rouges subsistera quelques heures avant de disparaître. Il sera impossible d'y entrer. L'ombre est partie détruire celui qui fut son père. Le cours du temps en sera peut-être modifié mais cela est une autre histoire. Pour ce qui est de l'aventurier, son esprit mort n'aura même pas la satisfaction de voir son corps s'installer sur le trône des Pharaons.

L'équipe face à l'ombre

L'investigateur est parvenu à résister, même provisoirement, à l'appel de l'ombre. Il peut donc raconter son rêve à ses compagnons et aller ensemble à la clinique. En y arrivant, ils ne trouveront aucune trace du docteur Permingham ni du personnel. Quant aux malades, ils semblent dans un état d'excitation totale. Ils tournent en rond dans leurs chambres, poussant de petits cris entrecoupés de hurlements déchirants. Au bout du couloir, alors qu'ils s'approchent, la porte de la cellule de Sydney Walker s'ouvrira doucement. Le vieillard *« jaillit »* en hurlant de sa chambre, il paraît transformé. Son corps totalement nu montre une musculature très développée, incroyable chez un vieillard. Ses yeux brillent d'une éclatante lueur verte et ses lèvres se relèvent sur de puissantes dents blanches et acérées. Il se rue, toujours hurlant, sur les investigateurs en brandissant un large couteau de cuisine. Il faudra le combattre, ce qui ne sera pas facile car il fait montre d'une force peu commune (prendre celle du plus fort des investigateurs et la multiplier par 2). Il se sert de son couteau avec une grande habileté (70 %). Si les investigateurs parviennent à le tuer (il combat jusqu'à la mort regagnant 2 points de vie à chaque fois que son couteau blesse un de ses adversaires), une forme sombre, brumeuse s'échappera du corps et tentera de posséder l'investigateur ayant la plus faible santé mentale. La possession est réussie si l'investigateur rate son jet de SAN. Si l'ombre ne peut posséder l'un de ses adversaires, elle tournoie au plafond et peu à peu perd de sa noirceur. Elle fait alors une dernière tentative de contrôle et si elle échoue, elle se dissipe, mourant définitivement de ne pouvoir habiter une enveloppe corporelle.

Par contre, si elle parvient à contrôler l'un des investigateurs, elle le fera se retourner contre ses compagnons et le combat reprendra. Le but de l'ombre est d'arriver à se débarrasser des investigateurs, n'en conservant qu'un seul qu'elle aura possédé. Si le premier qu'elle domine est tué par ses compagnons, elle tentera de prendre le contrôle d'un autre et ainsi de suite en commençant par celui qui a le moins de SAN. Si elle parvient à ses fins, elle créera la porte et disparaîtra comme il est précisé dans le paragraphe précédent.

Avant de proposer cette aventure à ses joueurs, le Maître des Arcanes pourra l'enrichir à son gré, ce module n'étant qu'une trame à peine développée. Si les investigateurs triomphent de l'ombre, le MdA choisira de leur attribuer la récompense, en points de pouvoir, qui lui paraît justifiée par le comportement des joueurs et de leurs personnages.

ANNEXES

Coupures de presse :

Document 1 : The Times, 12 Avril 1810 : *« ...c'est alors que l'explorateur, sir James Aykelsmith, découvrit dans le désert d'Abyolos, la petite tombe d'un noble de la période thinite (IV millénaire). A l'heure où nous écrivons, le célèbre archéologue vient de rentrer à Londres. Parmi les nombreuses merveilles qu'il a ramené de son expédition, nous avons pu admirer : une splendide amphore de terre peinte, parfaitement préservée, malgré les siècles, encore hermétiquement bouchée à l'aide d'un capuchon scellé... ».*

Document 2 : The Manchester Guardian, 16 Septembre 1870 : *« Lord Arthur Aykelsmith, petit fils du grand explorateur James Aykelsmith, a été retrouvé hier, mort dans le salon de sa résidence londonienne de Craven Street. Près du cadavre, dont le visage portait encore les stigmates d'une terreur atroce, une jarre egyptienne très ancienne, gisait, brisée, sur le sol. La police recherche, actuellement, Jack Pooland, le majordome de Lord Arthur Aykelsmith .»*

Document 3 : The Times, 22 Août 1872 : *« Le H.M.S. Forstal »* en partance pour Alexandrie a presque entièrement brûlé, ce jour, dans le port de Southampton. Si il n'y a eu aucun survivant parmi l'équipage, les autorités portuaires ont repêché un homme, Sidney Walker, sur lequel pèsent de lourds soupçons depuis qu'il a été établi que l'incendie qui a dévasté le *« Forstal »* était d'origine criminelle.

Document 4 : The Times, 15 Octobre 1873 : *« Aujourd'hui, s'est terminé le procès de Sidney Walker. L'on se souvient que ce scientifique renommé, accusé d'avoir incendié le H.M.S. Forstal »* dans le port de Southampton, avait défrayé la chronique par les étonnantes déclarations qu'il avait faites pour expliquer son geste criminel. L'incendiaire, qui n'a pas daigné adopter un système de défense plus sensé, a été condamné à 30 ans d'emprisonnement et enfermé à Newgate.

Document 5 : The Times, 8 Décembre 1887 : *« Condamné à 30 ans de prison en 1873, Sidney Walker, l'incendiaire du H.M.S.* "Forstal", *qui présentait depuis plusieurs mois de graves troubles mentaux a quitté pour l'asile de Fordwich dans le Kent. »*

Document 6 : Le journal de Paul Walker : le MJ trouvera ci-dessous un résumé (qu'il est libre d'agrémenter) du petit carnet de cuir noir trouvé dans le coffret : ce carnet est le journal de Paul Walker. Il traite exclusivement des recherches menées par ce dernier, dans les années qui ont précédé sa mort, sur son parent Sydney Walker. Il ressort de la lecture que Paul Walker était persuadé que son parent, condamné pour l'incendie du HMS Forstal, était possédé par un esprit démoniaque. Il n'y avait pas d'autre explication à son comportement : scientifique de renom, Sydney Walker n'avait aucune raison d'incendier un bateau et d'avoir le comportement totalement irrationnel qu'il avait durant son procès. Paul Walker s'en déclarait persuadé : son parent n'était absolument pas fou. Dans son carnet, le rédacteur émet l'hypothèse que la jarre rapportée par l'explorateur, sir James Aykelsmith, contenait *« quelque chose d'abominable »* qui a été libéré et qui, après avoir tué le petit fils de sir James s'est emparé de l'esprit de Sydney Walker par des moyens et dans un but inconnu. La lecture du carnet apprend également aux investigateurs que Paul Walker s'était intéressé de très prés à un asile des environs de Fordwich dans le Kent, asile dirigé par un certain docteur Permingham. Les notes de

RIFTS

LA PORTE

Paul Walker révèlent aux investigateurs qu'il avait la ferme intention de se rendre dans cet asile pour y rencontrer son parent. Ce dernier y est, en effet, interné depuis décembre 1887. Il semble qu'il désirait y faire la preuve de la possession de Sydney Walker et tenter d'y mettre fin par des moyens dont il ne donne aucun élément. Les dernières pages du carnet montreront aux investigateurs que la maladie qui frappa Paul Walker en 1888 (et dont il est mort en 1890), l'empêcha de mettre ses projets à exécution. Cependant, en conclusion, il supplie son héritier (à qui s'adresse le carnet), Philippe Bornstone, de reprendre l'enquête pour parvenir à faire toute la lumière sur l'affaire et, si possible, de sauver Sydney Walker.

Document 7 : L'arbre généalogique.

LAURENT DEPRUNEAUX

Cobaye ou Gibier est un scénario pour Rifts, il est réalisé afin de mettre les nerfs des pjs à rude épreuve! La raison des joueurs oscillera entre leur qualité tantôt de cobaye soumis à d'étranges expériences tantôt de gibier d'une chasse inexplicable. Ils manqueront sans doute de sombrer dans les affres de la folie face au personnage de Manifred le Fol, immonde psychopathe et véritable pivot de ce scénar.

COBAYE OU GIBIER

Ce scénario va vous permettre de profiter (enfin !) du fameux mégaverse de PALLADIUM. Les éléments mis en scène ici sont tirés principalement de Rifts et de Ninja & Superspies. Il se déroule dans l'univers post-apocalyptique de Rifts, en Amérique du Sud, près de l'actuelle ville de Manaus. Pour profiter du scénario et de son ambiance, il vaut mieux éviter la présence de Glitter boys et encourager celle de Crazy heroes. Un des autres avantages qu'il présente est d'être assez souple : il s'accommode aussi bien d'aventuriers expérimentés que novices ; il convient par ailleurs très bien à la découverte des PALLADIUM BOOKS.

NOUVEAU

LES PIN'S CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

DES PIN'S 100 % JEU DE ROLE

Série limitée non renouvelée : 2 000 exemplaires !

Au choix 3 PIN'S : PIN'S N° 1, N°2, N° 3 (voir avant-dernière page de ce numéro et bons de commande pages 4 et 7)

QUELQUES MOTS SUR LE MÉGAVERSE DE PALLADIUM

Le système de jeu

Il y a huit caractéristiques de base : I.Q. (Intelligence Quotient), M.E. (Mental Endurance), M.A. (Mental Affinity), P.S. (Physical Strength), P.P. (Physical Prowess), P.E. (Physical Endurance), P.B. (Physical Beauty), Spd. (Speed), qui correspondent respectivement à : intelligence, sagesse (force mentale), charisme, force, souplesse, constitution, beauté, vitesse. Pour les humains, elles sont tirées sur 3D6, mais la plupart des héros profitent de nombreux bonus dus à l'entrainement, ce qui les place dans une tranche de 3 à 30.
Il y a deux sortes de « *points de vie* » : les HpT (Hit Points), dérivés de la PE et les S.D.C. (Structural Damage Capacity), dérivés de l'entrainement. Les SDC correspondent à la capacité d'encaisser des blessures superficielles et les HpT aux blessures graves. Lorsqu'un personnage est blessé, on baisse en premier ses SDC puis ses HpT en second. Le coma survient lorsque les HpT sont à zéro et la mort lorsqu'ils sont à moins PE.

Les objets inanimés n'ont que des SDC.
Il existe aussi des M.D.C. (Mega Damage Capacity), qui correspondent à peu près à 100 SDC chaque. Seule une arme qui fait des DG en MDC peut entamer une structure en MDC. Par exemple, un M16 fait des SDC de DG : on ne pourra jamais percer le blindage d'un char (en MDC) avec des rafales de M16.
Suivant sa profession (O.C.C. : Occupation Character Class), un personnage peut choisir des qualifications (skills) dans certaines listes où il acquiert ainsi un score en pourcentage.
Voila donc de quoi comprendre facilement ce scénario et l'adapter à un autre jeu si besoin est.

L'univers de Rifts

Il y a longtemps déjà, il y eut un grand cataclysme, un apocalypse atomique, où périrent des myriades d'hommes et de femmes : leurs corps irradiés ou détruits laissèrent s'échapper leurs énergies psychiques (P.P.E.) qui se rassemblèrent en une mystérieuse et unique force. Celle-ci, soudain libérée, engendra de nouvelles catastrophes (tempêtes, raz de marée, rifts, éruptions volcaniques, ...).

De nouvelles morts survinrent et les « *fils conducteurs* » (lay lines) déjà pleins de PPE se remplirent à nouveau et ce cycle infernal se perpétua jusqu'à nos jours. C'est ce mécanisme qui permit l'ouverture des portes multidimentionnelles, croit-on. Ainsi magie et légendes purent envahir de nouveau la Terre. Et sorciers, démons, savants fous et robots révol-

tés se partagent maintenant la planète. L'être humain actuellement n'a plus qu'un but : survivre. Pour cela, il a choisi sa voie : augmenter au maximum ses capacités physiques et psychiques. C'est de cette necessité que naquirent les Juicers qui s'injectent sans cesse des drogues d'augmentation (emphétamines et anabolysants du futur) et les Crazy heroes aux cerveaux saturés d'implants électriques et à la personnalité instable.

LE DÉCOR DE COBAYE OU GIBIER

Le scénario prend place en Amérique du sud, là où se trouve actuellement la ville de Manaus. Deux tribus s'y opposent : ceux de l'Est (EastMen) et ceux de l'Ouest (WestMen). Partout se développe une végétation tropicale et luxuriante, dotée de nouveaux spécimens, hybrides nés des radiations, témoins mystérieux des combats titanesques qui opposent les créatures de ce nouveau monde. L'humidité est partout, les mousses corrosives, nées de mutations fantasques, trônent détruisant peu à peu tout ce qu'elles recouvrent. Le silence est parfois coupé par les cris d'un animal à l'agonie ou d'un prédateur triomphant.

Ceux de l'Est (EastMen)

Ils logent dans des cités de type inca, pleines de constructions aux couleurs vives et de temples pyramidaux étagés. Un roi les dirige. Mais la durée de son règne est soumise à une règle particulière : tous les dix ans, on tranche la tête du souverain en public et on la jette dans la foule en délire ; celui qui la rattrape devient roi pour dix nouvelles années.

Afin d'éviter qu'un de leurs monarques ne cherche à s'échapper sur la fin de sa carrière, les EastMen imbibèrent sa nourriture de Bouchra : une drogue euphorisante. Or, un de leur roi, Emoras, a fait preuve d'une résistance remarquable au Bouchra. Grâce à cela, il pu diriger les EastMen avec un sang froid exceptionnel et ainsi les mener à de nombreuses victoires. Par respect de ses actes et par désir de goûter à ce breuvage auquel ils attribuaient désormais la réussite de leur monarque, les EastMen commencèrent à en consommer. C'était il y a cinquante ans ; depuis ils sont constamment sous l'effet de cette drogue. Peu à peu, leur crâne est devenu lisse et leur visage a pris la teinte de la craie. Ils se vêtent de pagnes en cuir aux couleurs et lignes les plus folles.

Ceux de l'Ouest (WestMen)

Le système parlementaire des WestMen n'est pas plus rationnel que la monarchie de leurs ennemis et voisins. Pour siéger à la « *Chambre des Maîtres* », il faut vaincre en duel l'actuel occupant d'un siège. Les deux combattants ont les mains liées derrière le dos et le torse nu, exposant les tatouages traditionnels des WestMen à la vue de tous : des matrices aux pouvoirs prétendument magiques et des dessins de grands animaux mythiques s'y enchevêtrent. Les deux duellistes se précipitent alors l'un contre l'autre : tête contre tête, jusqu'à ce que l'un d'entre eux s'écroule à terre, généralement le crâne fendu.

Les WestMen vivent dans des maisons souterraines semblables à des bunkers. Ils portent une longue barbe et si un cal est apparu sur l'avant de leur crâne, ils laissent pousser leurs cheveux qu'ils tressent sur leur nuque.

ET LES PJS DANS TOUT ÇA : LA OU L'AVENTURE COMMENCE

Les personnages sont enlevés séparément (ils ne se connaissent pas encore) par des guerriers et des sorciers WestMen. Ceux-ci utilisent soit des filets magnétiques soit des sorts (« *Carpet of Adhesion* » -niv.4- ou « *Magic Net* » -niv.4-). Ces WestMen viennent d'unités d'élite : ils sont vêtus d'armures semblables à celles des Stormtroopers de StarWars, mis à part que seules les parties couvrant les jambes et l'abdomen sont de couleur blanche ; celles couvrant les bras, le buste et le cou sont en plastacier translucide, der-

rière lequel on devine leurs tatouages fantastiques. Ils vont tête nue, fiers et armés seulement d'une pique de force (AT : +5, DG : si touché, l'adversaire doit faire un ST vs. Non-Lethal Poison (16 ou plus) avec +1 par 10MDC de l'armure qu'il revêt, afin de ne pas s'évanouir pour 2D10 melees) ; ils ont 4 AT/melee, +3 à l'esquive et à la parade, à peu près 40 HtP et 80 SDC.
Lorsqu'ils s'éveillent, les pjs sont nus (sauf les juicers qui ont encore leurs injecteurs), ont les mains liées aux pieds derrière le dos par des attaches magnétiques soudées au sol. Ils sont las et ressentent une douleur lancinante au côté due à l'injection de nourriture par intraveineuse qu'ils se découvrent au côté. Ils portent sur la tête des casques qui leur envoient des impulsions sonores et ultrasonores à intervalles irréguliers, empêchant toute concentration.

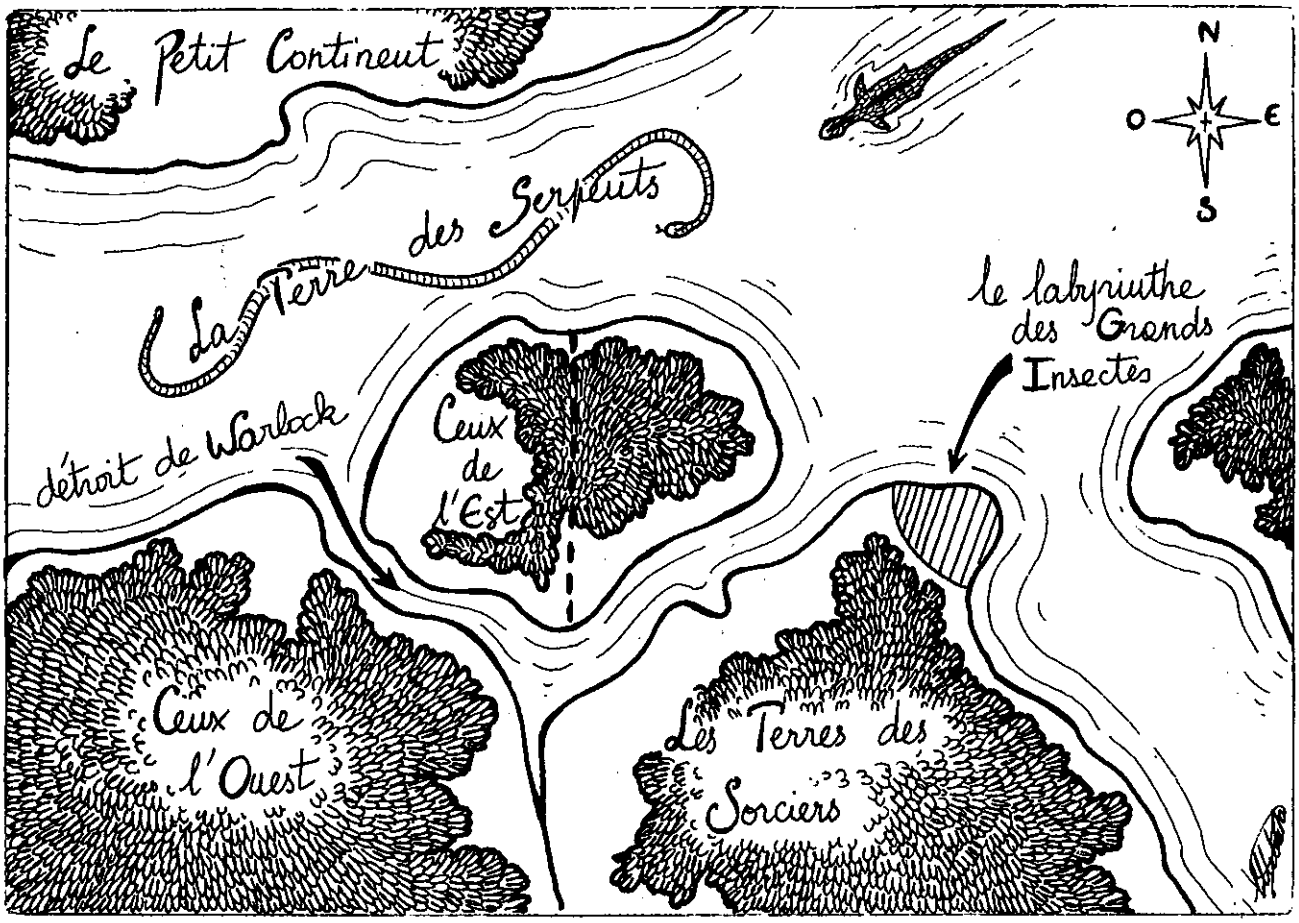
Ils ne sont pas seuls, un Dog Pack (mutant homme-chien) pnj leur tient companie, il est dans la même situation (au combien périlleuse !) qu'eux. Il hurle à la mort.

Tous sont dans des cellules individuelles disposées au fond de la pièce, délimitées par des murs de force (6 MDC renouvelés toutes les 6 secondes) signalés par des traits de peinture au sol (les champs de force jouent aussi le rôle d'isolants sonores).

La pièce est recouverte de lino blanc, et a tout d'une salle d'opération chirurgicale : une table au centre avec 4 arceaux et une ceinture à fermeture magnétique, une lampe forte au plafond et un chariot chargé d'instruments divers et (surtout) menaçants.
Les pjs peuvent apercevoir deux portes coulissantes de part et d'autre de la table d'opération et une troisième, vitrée, qui donne accès à une cabine de contrôle (confère plans).

Puis un WestMan entre, il est en blouse blanche et dévisage les pjs et le Dog Pack, l'air satisfait. Il se saisit d'une petite boîte noire sur le chariot et la pointe vers le Dog Pack. Après une seconde (le temps que le champ de force s'évanouisse : la boîte est la télécommande des champs de force), il repose la boîte et se dirige vers le malheureux animal. Il sort d'une de ses larges poches un pistolet à vaccins et l'applique sur l'épaule du pnj, il appuie sur la gachette et le mutant sursaute puis s'effondre, endormi. Le WestMan le dégage alors des menottes, dont il a visiblement une clef ; il le charge sur son épaule et l'allonge sur la table d'opération, sur le dos. Après avoir fermé les bracelets magnétiques afin de le plaquer sur la table, il commence à lui ouvrir le dos et y farfouille avec tous les instruments qui lui tombent sous la main (de la scie à métaux à la roulette de dentiste en passant par l'incontournable scalpel). Entre temps, le Dog Pack s'est éveillé et crie de tous ses poumons. L'opérateur poursuit, imperturbable et apparemment fier de lui.

Lorsqu'il estime le travail terminé, le WestMan applique à nouveau le pistolet à vaccin sur l'épaule de son patient involontaire qui s'endort à nouveau. Il le retourne et ne l'attache que par une ceinture, autour du ventre, puis il se rend dans la cabine de contrôle. L'opérateur manipule quelques boutons, le Dog Pack se réveille alors et implose en deux fois : tout d'abord les abdominaux (ou les viscères), il regarde alors les pjs, implorant ; puis tout le reste du corps, ses restes s'éparpillant partout dans la salle et dégoulinant sur les murs, le plafond et les champs de force.
Le WestMan sort alors de sa cabine, furieux. Ou bien il n'aime pas le désordre, ou bien il n'est pas arrivé



au résultat escompté : la deuxième proposition semble plus appropriée à la situation. Il sort de la pièce par la porte de gauche, qu'il claquerait sans doute si elle n'était pas coulissante.

Ce passage éprouvant a un « *horror factor* » de 17 un échec provoque un jet sur la « *Phobia Table* » (P20 de Rifts), comme indiqué sur les règles. De toute façon, ceux qui échouent à un jet sous PEx3 sD100 sont pris d'un dégout soudain pour l'existence et tout ce qui l'entoure et ...vomissent abondamment.

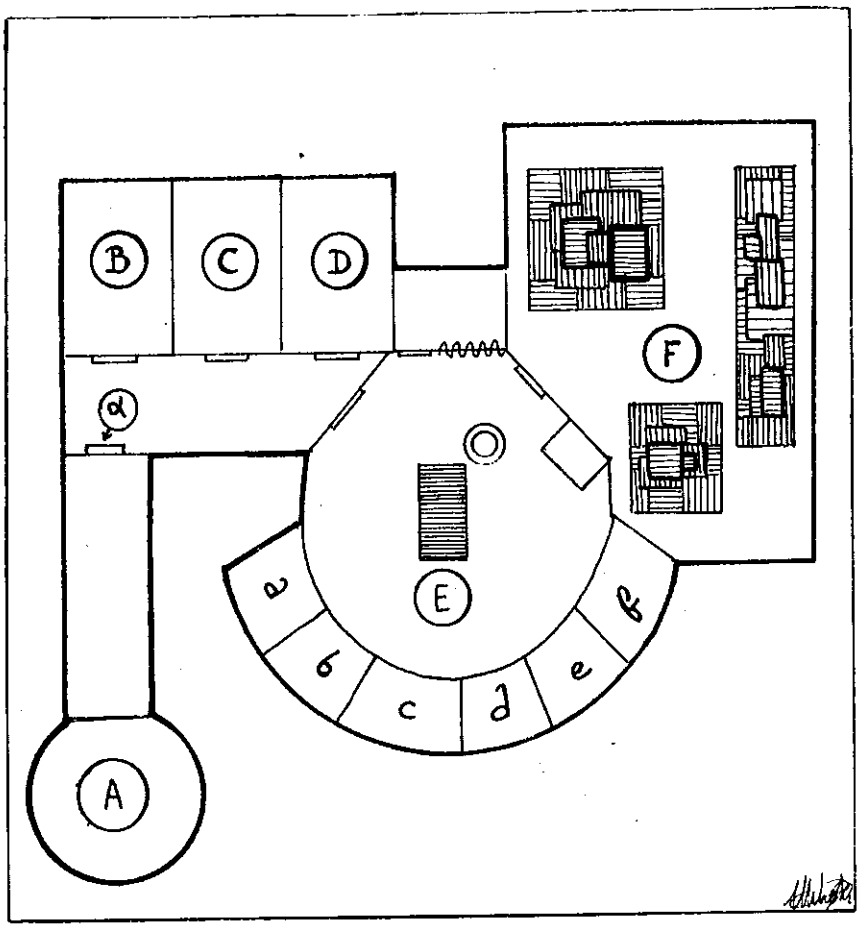
Quelque temps après (le sang a coagulé), l'opérateur revient et recommence son petit jeu avec un des pjs au hasard.
Lorsqu'il l'a porté sur la table d'opération, la lumière déjà blafarde lancée par la lampe se met à clignoter, le sol à vibrer : visiblement, il s'agit là d'un tremblement de terre. L'opérateur, affolé, se précipite vers la porte de gauche, un pan de plafond lui tombe dessus, il s'écroule, le crâne ouvert. Tout s'éteind, les pjs s'évanouissent.

Avant que les personnages s'éveillent, il convient de préciser que la nourriture qu'ils ont absorbé, bon gré ou mal gré, par intraveineuse, contenait différentes substances qui, conjuguées, produisent les effets suivants. Chaque matin pendant 3+1D6 jours, il faut réussir un jet de protection contre le poison (16) ou subir pendant 24h un des effets décrit sur la table ci-dessous (résultat d'1D10) :

1-2-3 : un membre paralysé pendant 1D6 heure(s) toutes les 2+1D6 heures.
4 : troubles visuels : tout choc ou effort physique (course, chutte, blessure), rend aveugle pour 1D6 heure(s).
5-6-7 : problèmes d'estomac : tout choc ou effort physique (course, chutte, blessure) engendre des nausées et fait vomir (2D6 minutes d'immobilisation).
8-9 : problèmes d'équilibre : ne peut faire plus de trois mètres par melee sans chuter.
0 : paralysie d'un membre toute une journée.

Description du labo (après explosion)

A : cage d'ascenseur inondée : 20 mètres de haut, ce n'est plus qu'un puits hérissé de morceaux de fer.

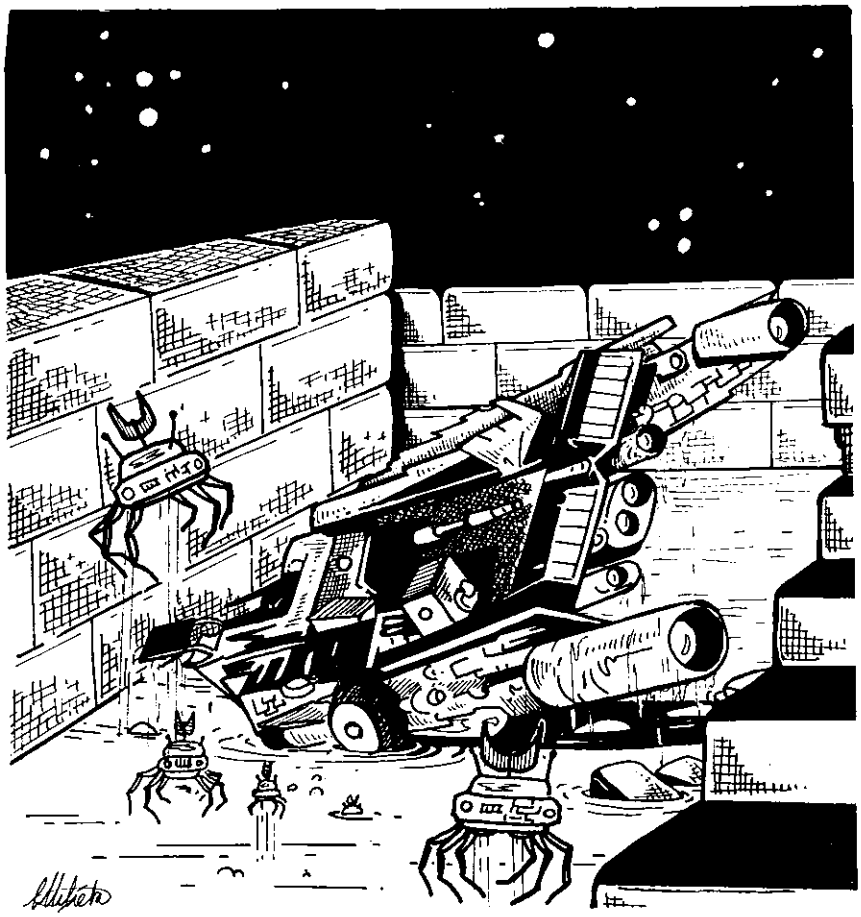


B & C : chambres des opérateurs : un lit, un bureau et une série de bandes magnétiques (rendues illisibles par les éboulements). Les murs (pourtant en plastacier!) sont fissurés et les plafonds presque totalement effondrés.
D : poste de contrôle et de communication : 3 sièges trônent devant des écrans maintenant éventrés, des écouteurs tordus et inutilisables, des micros brisés. Plus rien ne marche.
E : a-e : cellules des pjs.
f : cellule du Dog Pack.
g : cabine de surveillance : initialement, un siège devait être posé devant un tableau de commande. Maintenant, des interrupteurs divers tapissent le sol devant une plaque de métal éventrée par le dossier du siège en question.
F : réserves : zone 1 : vivres.
Zone 2 : linge.
Zone 3 : caisses contenant les armures des pjs et du Dog Pack. On ne leur a pas enlevé avant de les mener ici car on avait peur de détacher des correspondances d'implants vitaux. Il n'y a ici que la partie passive des armures (sans aucun accessoire ni générateur).

Ce qui s'est passé réellement

Les EastMen ont repéré l'emplacement du laboratoire secret où sont retenus prisonniers les pjs. Les West-Men l'ont choisi car une ley line y passe (source de PPE non négligeable et en tout cas suffisante de très loin pour contre balancer toute peur).

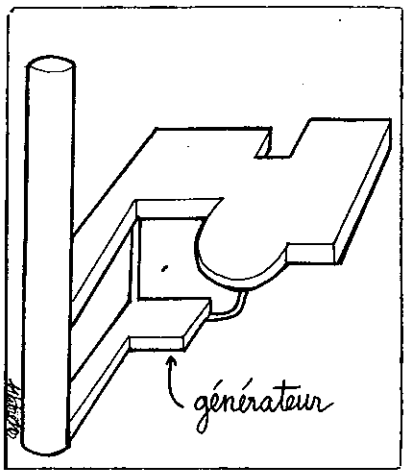
Ceux de l'Est ont donc envoyé une série de missiles, une fusée-sonde et pour couronner le tout : le pire, l'immonde, l'affreux, en un mot, le méchant : Manifred le Fol, terrible rejeton d'une race dégénérée aux mœurs d'un autre temps, vermisseau tantôt rampant tantôt glissant, gluant, informe, psychopathe et schizophrène ; vous avez tous compris : c'est lui que tous les MJ attendent avec avidité pour profiter de ses habitudes sadiques afin de déstabiliser les joueurs, c'est lui qu'ils n'osent imaginer dans leurs rêves les plus fous, il est là et il compte bien y rester tant qu'il n'aura pas déniché les pjs.
Le labo a donc été partiellement détruit, mais la ley line qui se trouvait là a aussi implosé ce qui a provoqué le glissement de terrain monstrueux qui a non seulement tout cassé à l'intérieur, mais aussi un peu à l'extérieur puisque depuis le labyrinthe est inondé.



Un mot d'explication

Même si ce n'est pas véritablement indispensable, voici quelques éclaircissements à propos des motivations profondes des WestMen : ils pensent pouvoir découvrir une drogue qui leur assurerait la victoire lors de toutes leurs confrontations avec les EastMen. Il s'agit d'un mélange qui permettrait, lors de la mort de celui qui en a consommé, de lui propulser les bras vers l'avant! Ainsi, il suffirait de tendre un objet vers son agresseur pour que, les bras se propulsant à 2 ou 3 mètres en se détachant du corps (évidemment), le lui enfoncent dans la gorge. « *Voila une idée qu'elle est bonne* » : c'est du moins ce qu'on scandé les parlementaires WestMen lorsqu'on leur à proposé ce projet lors d'une scéance extraordinaire.

Les pjs ont donc l'honneur et l'immense avantage d'être les premiers bénéficiaires de cette technique de combat révolutionnaire mais encore pas très au point (demandez donc au Dog Pack ce qu'il en pense).



DESCRIPTION : LE LABYRINTHE DES GRANDS INSECTES

Il est ainsi nommé en souvenir des Xiticix qui l'ont longtemps peuplé. Aujourd'hui, il ne subsiste que quelques ruines de leurs tannières troglodytes et trois d'entre eux, vieillards témoins solitaires d'une civilisation brillante depuis longtemps exilée. Il est constitué de monolithes à l'aspect marbré, dressés vers le ciel, hauts de 10 à 30 mètres, dont la cîme parait colonisée par une végétation agressive peuplée sans doute de prédateurs divers.
Formé dans un cratère vieux de plusieurs siècles, il est bordé d'une falaise à pic donnant, après une dénivellation de quelques 40 mètres, sur une forêt amazonienne. Actuellement, il est recouvert d'eaux boueuses sur une profondeur variant de un à trois mètres. L'habitat des derniers Xiticix est au Nord-Ouest du labyrinthe.

Les pjs se réveillent 12 heures après l'explosion, ni le casque, ni les menottes, ni même les champs de force sont encore en état de marche : il fait noir et le silence est complet (15% de chance de penser que, si le silence est si complet que cela, c'est peut-être aussi parce qu'il n'y a plus d'aération!). Dans trois heures en effet, le manque d'air se fera ressentir et une heure plus tard : c'est l'asphyxie!
Pour forcer une porte, il faut totaliser 100 points (par 10 cm de coulissage) en multipliant la force des protagonistes par le résultat d'un D6 pondéré comme suit : 1 - > 0, 2-3 - > 1, 4-5-6 - > 2 (exemple PS=19 et 1D6=3 donne 19x1=19 points). Chaque tentative dure 30 secondes. L'utilisateur d'un levier multiplie par deux sa force.

COBAYE OU GIBIER

LA FAUNE ET LA FLORE DU LABYRINTHE

Depuis l'implosion de la ley line, les contraintes de température sont d'une sévérité exceptionnelle : 10 à 29°C le jour (7+1D10+2D6), et -2 à -12°C la nuit (-2D6), la surface de l'eau a donc le temps de geler légèrement pendant la nuit.

La flore

Seule la végétation du haut des monolithes n'a pas souffert de l'inondation. Elle est constituée de ronces, d'horties et d'épines diverses mais toutes gênantes et désagréables.
Au sol, quelques buissons semblables à du buis émergent ; leurs racines sont mangeables, même si elles ont un goût infect et la consistance de la pomme de terre crue. Quelques sureaux (que l'on appelle ici les « *arbres du géant triste* », allez savoir pourquoi...) trônent ça et là, narguant semble-t'il les eaux saumâtres qui les entourent.

La faune

La plupart des animaux sont morts noyés (surtout les rongeurs) et seules des espèces hybrides, fruit de la puissance maladive des ley lines avoisinantes, semblent avoir survécu à la montée du niveau de l'eau et aux caprices de la température. D'autres proviennent de la mer. Ils règnent maintenant en maîtres sur ce territoire. En voici une liste, bien entendu non exhaustive :

ESTUARIN : sorte de crocodile à la peau brune
Taille : à peu près 2 mètres
AR : 8
SDC : 30+2D8
Spd : land : 4, water : 12
AT : queue : 3D6 SDC + mâchoire : 1MDC
Bonus : +2 AT
Abilities : Swim : 89%, Prowl (water) : 75%.

MURURENE : sorte de murène qui vit à l'air libre dans les escarpements des monolithes
Taille : 1-2 mètres
AR : 12
SDC : 3D10
AT : crocs : 2D6 SDC + venin : 2D6 SDC par melee pendant 1D8 melee
Bonus : +3 AT
Abilities : vision de nuit, Prowl : 75%.

GROSTOCK : c'est un monstre marin, il a un énorme corps, deux pattes avant ridicules et une queue de poisson, il se déplace en ondulant dans l'eau. Tout son corps est recouvert d'un cal qui ressemble à une carapace de rhinocéros. Il attaque en se précipitant sur sa proie et c'est généralement le choc qui la tue, sinon, il utilise ses crocs.
Deux grostocks se sont perdus dans le labyrinthe car ce sont des animaux de pleine mer. Ici, leurs corps frottent le sol lorsqu'ils se déplacent et cela les a rendu fous de douleur. Les pjs peuvent entendre le sourd râclement de leurs ventres sur le sol et leurs mugissements terribles. Ils avancent droit devant eux et attaquent tout ce qui tombe à leur portée : ce sont de véritables rouleaux compresseurs.
Taille : de 4 à 5 mètres
AR : 12 normalement, ici 8
MDC : 10+1D6
Spd : 18 normalement, ici 12
AT : corps : 3D6 MDC + mâchoire : 1D6MDC
Bonus : +4 AT
Abilities : vision de nuit, Prowl (water) : 50% normalement, ici 0% !, resist fire & cold : 50%.

LA FUSÉE-SONDE

Elle s'est écrasée au centre du labyrinthe et de ses entrailles déchiquetées sortent en grouillant des sondes programmées pour envoyer tout ce qu'elles voient et entendent à un satellite qui traite les informations et les retourne au véhicule de Manifred. Seulement, la technologie n'est plus ce qu'elle était et le choc de l'atterrissage en catastrophe à *« perturbé »* la plupart d'entre-elles qui se prennent pour des droïds-tueurs de StarWars.
Taille : 1,5 m de diamètre
AR : 8
MDC : 6
Spd : de 12 à 20
AT : suivant armement
Bonus : suivant armement et programmation
Abilities : Swim : 30%, Climb : 70%, Prowl : 25%
Armement « classique » : fusil : 2D6 MDC (610m), grenades : 3D6, MDC dans un diamètre de 4 m (360m)
Smart Bombs : 5D6 MDC sur la cible, 1 MDC dans un rayon de 2m, (800 km/h, 1,5 km).

L'ÉQUIPE DE MANIFRED LE FOL OU LES 12 SALOPARDS

D'abord l'équipement

UN MOUNTAINEER A.T.V. AMÉNAGÉ

Type de véhicule : armored ATV transport
Equipage : 3 pilotes et 10 passagers
Vitesse maximale : 193 km/h terrain plat ou 120 km/h rocailleux
Engine : nuclear
Longueur : 10 m
Largeur : 5 m
Hauteur : 6 m
Poids : 8 tonnes
Localisation des MDC :
Roues : 25 chaque
Corps principal : 140
Compartiment du pilote (blindé) : 50
Equipement : une cache d'armes, un relais-satellite, un scanner très particulier. Le but de sa présence est de pouvoir étudier les transformations que les WestMen ont fait subir aux pjs. Seulement, pour prendre moins de place et sur l'initiative de Manifred, il a été remplacé par un appareil étrange. En effet, ce scanner donne une image *« en coupe »* du corps humain qu'il trouve (un peu comme du jambon) ; il ne reste plus qu'à porter les tranches dans un appareil nettement moins volumineux qui se trouve à côté et qui fait les analyses.
Description sommaire : c'est une sorte de gros camion blindé monté sur des roues de 2 m de diamètre, hérissées de lames de rasoir.

QUATRE A.T.V. SPEEDSTERS HOVER CYCLE

Type de véhicule : Hover cycle
Equipage : un conducteur et éventuellement un passager
Vitesse maximale : 192 km/h
Engine : electric
Longueur : 3 m
Poids : 300 kg
Localisation des MDC : 75 uniformément
Arme : aucune
Equipement : une radio ondecourte reliée au Mountainer
Description sommaire : c'est une moto volante, autrement dit pour les amateurs de StarWars : un Land-Speeder.

MAINTENANT SES DOUZE SOLDATS :

IQ : 10-15
ME : 11
MA : 9
PS : 16-21
PP : 15-18
PE : 14-17
PB : 10
Spd : 16-22
Age : 20-25
Size : 10 (normal)
HtP : 23
SDC : 30
AR : 9 (gilet pare-balle : 2 MDC)
Climb : 86%
Prowl : 72%
Swim : 74%
Detect Conceal : 55%

Land nav : 62%
Track : 55%
Survival : 50%
Demolition : 79%
Pilot : 88%
Radio : 75%
Armement : assez variable, principalement de C-18 Laser pistols (2kg, 4D4 MDC, 250 m, 10 shots, 12.000C), des filets en plastacier (2 MDC) et des C-12 HALR Rifles (3,2 kg, 4D6 MDC/2D6 MDC/6D6 SDC, 610 m, Playload : 20MDC, visée laser : +1, 20.000-60.000C).
Personnalité : ils sont complètement fanatisés et sourtout terrorisés par Manifred le Fol. En effet, il arrive par exemple qu'ils en prennent un et l'étranglent ou le torturent, uniquement pour se distraire.
Aspect : ils portent un gilet pare-bale à même la peau. Ils ont l'allure de tout bon EastMan qui se respecte.

Manifred le Fol

Remarque : la seule part de scénario qui fait intervenir les règles de Ninja & Superspies est le personnage de Manifred ; mais laissez-moi vous compter son histoire : il y a bien longtemps, un gamin de 8 ans fut adopté par un vieillard. Le gamin s'appelait Manfred et le vieillard était un maître en arts martiaux, un de ces vestiges de la civilisation qui se comptent sur les doigts de la main dans l'univers malade de Rifts. Il instruisit le gamin qui déjà avait quelques idées fixes, pas bien méchantes mais tout de même existantes. On le surnomma Manfred le Maniaque, ou Manifred. Et, plus il grandissait, plus son esprit, enfermé dans le monde des attitudes martiales que lui imposait son maître, s'emplissait de haine et de perversions ; il commençait à se détruire lui-même.

Et plus la folie gagnait son esprit malade, plus sa maîtrise des arts martiaux grandissait. Tant et si bien que son maître reconnu en lui un être d'exception, qui aurait pu manier avec habileté toutes les formes de combat. Pourtant, le sage vieillard ne se doutait pas que la tendresse qu'il avait pour ce fils adoptif l'aveuglait et qu'il ne pouvait ou ne voulait discerner l'immondice qui naissait en lui.

C'est à trente ans environ que Manifred craqua : il tua son vieux maître et s'enfui. C'est lors de ces périgrinations diverses qu'on le surnomma Manifred le Fol, nom qu'il porte désormais avec une fiérté démente.

IQ : 20
ME : 24
MA : 23
PS : 21
PP : 23
PE : 20
PB : 20
Spd : 25
HtP : 40
SDC : 60

Il maîtrise toutes les formes de combat de Rifts et la plupart de Ninja & Superspies ce qui lui donne les caractéristiques suivantes :
Forme principale d'arts martiaux : aïkido
6 AT/melee
+6 AT

Roll with punch, Break fall, Dodge, Parry, Automatic Parry, Multiple dodge, Circular parry, Disarm, etc.
Plus plusieurs powers dont un seulement sera utilisé dans ce *scénario* : Sun Shih K'an Chien Chih, autrement dit, vous l'avez tous compris : le pouvoir de se rendre invisible (vous l'avez sans doute déjà vu à la télé en regardant *« Dragon Ball »*) à 80%, avec les modificateurs de -30% à la lumière du jour et -20% en terrain dégagé.

Et maintenant, à vous de jouer. Utilisez Manifred mais pas trop au début. Il aura d'ailleurs plutôt envie de rester en hauteur juste au bord du cratère et d'envoyer ses hommes sur Speedsters dans le labyrinthe.

CHARLES LEHALLE

NOUVEAU

LES PIN'S CHRONIQUES D'OUTRE MONDE
DES PIN'S 100 % JEU DE ROLE

Série limitée non renouvelée : 2 000 exemplaires !

Au choix 3 PIN'S : PIN'S N° 1, N°2, N° 3
(voir avant-dernière page de ce numéro et bons de commande pages 4 et 7)

CHRONIQUES LITTERAIRES

LES FOURMIS
Bernard Werber
Ed. Albin Michel 1991
P.P. 120 F

Extraits d'un interview de l'auteur par Patrick Vanlanghenhoven :
« Quand j'étais jeune il n'y avait pas d'activités, pas de télévision. La seule animation qui existait, en fait, c'était les fourmis. Je me suis aperçu que c'était une petite ville avec des personnages, un peu comme les hobbits du Seigneur des Anneaux, à part que les fourmis sont bien réelles.
J'ai commencé à les recueillir dans des bocaux et là, j'ai pu examiner au jour le jour comment elles vivaient, comment elles fonctionnaient.
C'est un autre pouvoir, à côté du nôtre.
Je me suis dit : il y a là une source de scénario. La réalité est suffisante. Il n'y a pas besoin d'extrapôler, de leur mettre des lasers, de les transformer en fourmis géantes : elles sont déjà formidables. Ce sont de véritables personnages. (...)

Le livre a été construit comme un polar parce que c'est tout simplement la meilleure façon de captiver le public. Les fourmis sont juste un moyen de nous emmener en voyage dans un univers exotique. (...)
Est-ce qu'elles ont des gouvernements, des armées, des diplomates, des économies, etc ? Elles ont tout ça à la fois. (...)
Mon espoir, c'est qu'à la page 130 environ les lecteurs vivent et ressentent les choses un peu comme des fourmis. »

Philip José Farmer

LES AMANTS ETRANGERS
L'UNIVERS A L'ENVERS
LA NUIT DE LA LUMIERE
LE SOLEIL OBSCUR
DES RAPPORTS ETRANGES
Editions J'ai Lu
UN EXORCISME RITUEL
COMME UNE BETE N°1
GARE A LA BETE N°2
Editions Presse Pocket

Dès « *The Lovers* » Farmer annonce la couleur et nous donne les thèmes qui seront son interrogation jusqu'à son œuvre ultime, « *Le monde du fleuve* » : biologie et sexualité, religion et métaphysique, pensée mythique et fonctionnement de l'imaginaire. Ce premier roman était aussi une métaphore ironique sur la SF américaine.

« *Un exorcisme rituel* », « *Comme une bête* », « *Gare à la bête* » et, à venir, « *L'homme qui trahit la vie* », renouent avec le fantastique gothique et les loups-garou et vampires que Farmer introduit dans un Los Angeles recouvert par le smog. Face à ces démons, pour faire bon poids, bonne mesure, Farmer compose avec l'image du privé style Bogart, Marlowe et surtout Sam Spade.

Il joue aussi avec plaisir la carte du pastiche humoristique, allant même jusqu'à parler du sexe puisqu'il se moque de la pornographie dans « *Un exorcisme...* »

Ainsi a-t'il pu s'essayer à toutes les formes narratives de la SF : space opéra, heroïc fantasy, ...
Lire Farmer, s'est prendre conscience d'un tournant dans la SF, mais aussi découvrir l'œuvre admirable d'un grand du genre.

THANEROS
1 - LE CHANT DU MAJORDOME
2 - DELIT D'ENFANCE
Larnoy/ Carré/ Parent
Ed. Novedi 1991

Au-delà des eaux quel est donc cet étrange univers que viennent de découvrir Harold et Hanna ? Dans quel étrange jeu sont-ils entrés ? Hasard ou volonté d'un inconnu ? Qui est le majordome qui semble veiller sur leur vie tout au long de cette course poursuite qui doit les mener à la cité mythique de Thanéros ?

Ils devront traverser l'hiver pour rejoindre l'été et commencer à trouver les premières réponses à leurs angoisses. Mais ils ne savent pas que ce nouveau monde est aussi fou que le premier ; moins violent mais tout autant déphasé..

Cités mythiques, combat des ténèbres contre la lumière ; Sodomme et gomhorre sont devenus Sodhorre et Gomonne ; Jéricho, Canaan, Carthoplois, La Spéranza, les Scribles : autant de références à la Bible et à d'autres traditions mythiques.

Le tout compose un album très manichéen de par ces deux saisons, l'hiver et l'été, et où l'on retrouve les symboles de froid, mal, violence, chaud, bonheur, calme. Mais tout n'est pas si simple...

PETITES ANNONCES

01 - VENDS ordinateur Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + tuner tv + 2 manettes + cable minitel + 30 disquettes + plus de 100 jeux, 1 an prix 3 500 F à débattre. Borowski Pierre, 3 rue Jules Vallées, 01810 Bellignat. Tél. 74.77.69.37

31 - ACHÈTE Casus-Belli 2 à 5, 7, 9, 17, 19. Dragon Radieux N° 6 et 8, Chroniques 1 et 17. Tél. au 61.80.84.50, demander Pierre

31 - VENDS Capitaine Cosmos, Baston, Cry Huvos, Okinawa, Fire power, nombreux J&S, tout à moitié prix. Ecrire à Arguimbow Stépahne, 7 allée Camille Soula, 31400 Toulouse.

35 - VENDS console Atari Lynx + 6 jeux (California games, électro cap, Blue lightning, Rampage, Gauntlet, Road blasters, prix intér.,tél. après 18 h au 99.98.88.81.

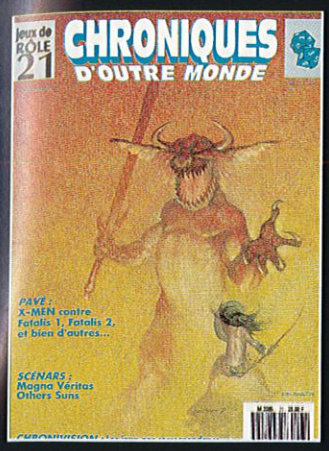
61 - ACHÈTE nombreux jeux de plateau en très bon état, version française : Advanced Héroquest, Fantasay Warriors, Zargos, Full métal planete, Cry Havoc, Advanced space crusade, Space hulk, Space marine, Siege... faire propositions en écrivant à Métairie Raphaël, 10 rue de la demi lune, 61000 Alençon.

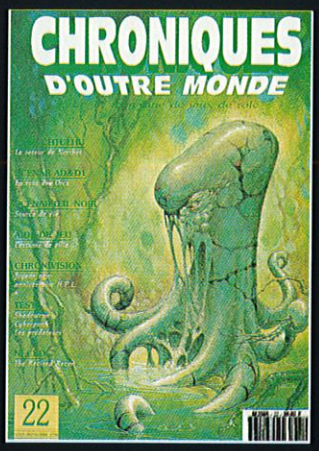
74 - VENDS pour Séga à 50% du prix d'achat, 62 cartouches et cartes de jeux. Liste avec prix contre un timbre à Bernold Bruno, 9 rue de l'Helvètie, 74100 Ambilly.

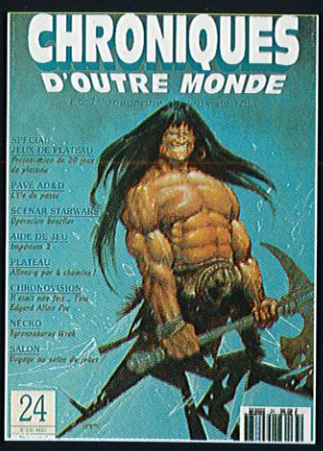
75 - VENDS jumelles Zeiss Dialyt 8 x 56 BT, état neuf pour 5 000 F. Tél. 45.57.04.04.

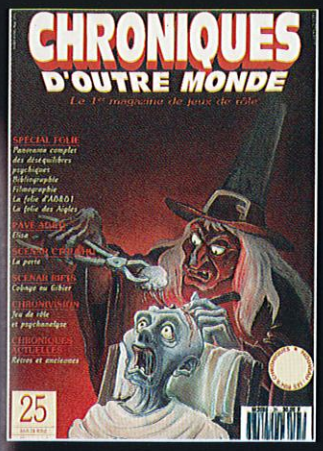
78 - OPÉRATION PORTES OUVERTES : Le club Féathalion organise les samedi 14 et Dimanche 15 septembre 1991 une opération portes ouvertes. Venez découvrir l'un des clubs les plus actifs des Yvelines. Au programme : Expo, photos, démonstrations, initiations, table de jeux de rôle, jeux de plateau, etc. Contact : Ateliers du C.S.C, 99 rue de la Muette, 78600 Maisons Lafitte, pour plus d'informations, écrire ou tél. au 39.12.10.76.

92 - VENDS ou échange : AD&D, Fiend-folio, Stormbringer, Œil noir, ainsi que scénarii + aides de jeux pour ces jeux. Liste, prix et échanges sur demande à Cognetta J.C., 71 rue des Chênes, 92150 Suresnes.

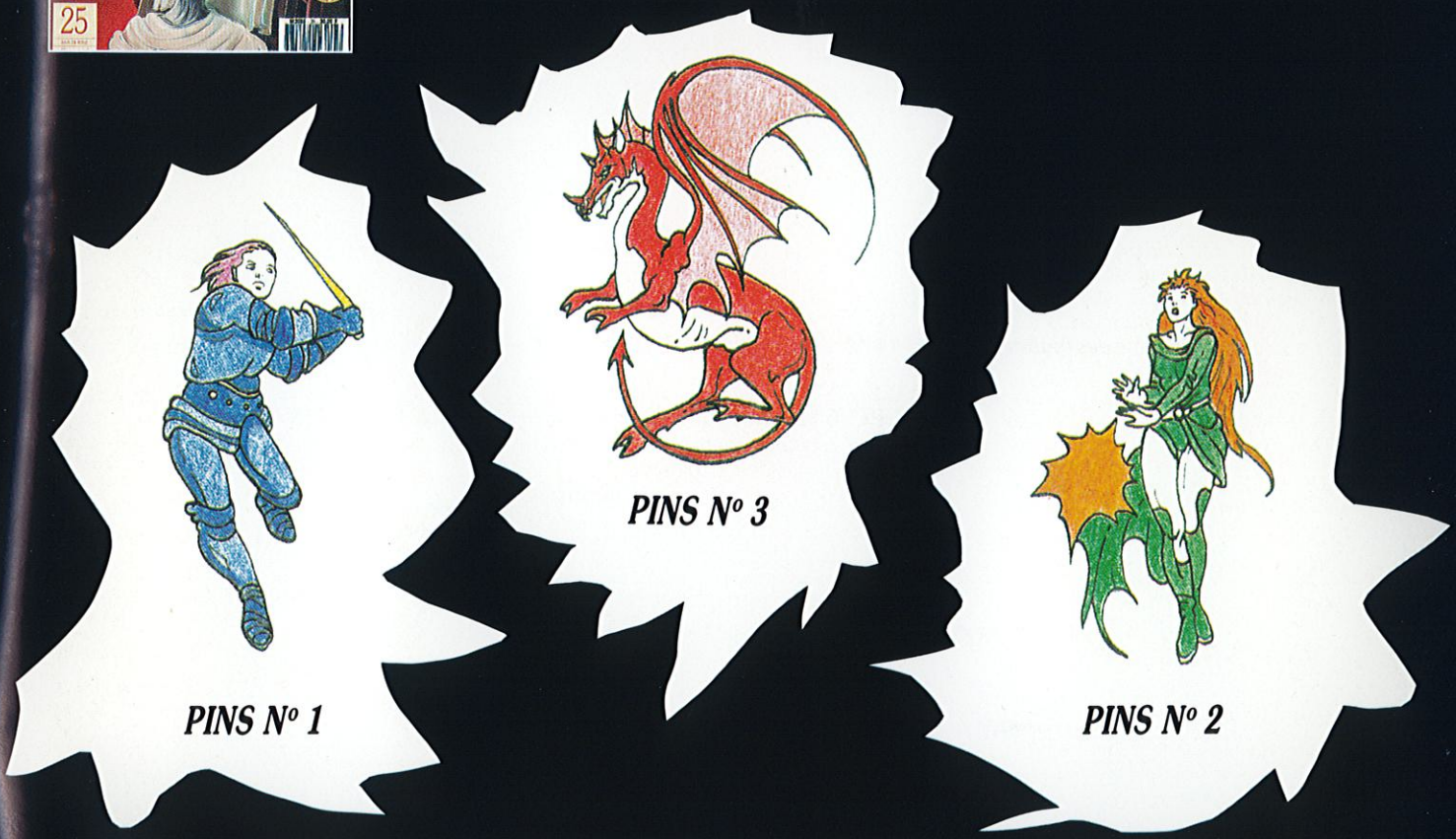








Les N° 21, 22, 23, 24, 25 sont toujours disponibles chez l'éditeur... Voir p. 6 et 7 !



NOUVEAU ET EXCLUSIF

LES PIN'S CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

DES PIN'S 100 % JEU DE ROLE

Série limitée non renouvelée

Disponible directement chez l'éditeur
Bons de commande pages 4 et 7 de ce numéro...