

Numéro 3 35 F

PLEINE LUNE

Contes des Dragons



BEN

Pleine Lune

*Recueil d'Aventures et de Contes
pour Hurlements
le Jeu de l'Initié*



Tome III

La Guilde des Veneurs

SOMMAIRE

t o m e III

L'ÉDITO

page 2

THÉRAPIE

Au XX^{ème} siècle, on ne croit plus aux sorciers. Les gens qui ont des comportements étranges, on ne les brûle plus, on les psychanalyse. Mais Eric est un patient un peu particulier. Dans ses rêves, il se transforme en animal...

page 3

C r e d i t s

Pleine Lune, tome III
est édité par l'Association loi 1901
La Guilde des Veneurs,
au superbe siège social avec balcon :
175, bd de la République
92210 St Cloud.
Périodicité anecdotique, et toc !

Directrice de la publication :
Isabelle Collot

Comité de rédaction :
Isabelle & David Collot,
François Edelin,
Jean-Philippe Palanchini

Contribution :
MultiSim

Illustrations :
Ben,
Didul,
Mathieu Sapin

Le dessin représentant Sigismond de Für est une esquisse de Sigmund Freud par Salvador Dali.

On le remercie bien.

Couverture :
Ben

Maquette :
Hiedel

Correction :
JPP & Parnet

N°ISSN : 1162-1176

Dépot légal : 4^{ème} trimestre 1994

Avertissement aux lecteurs :
Hurléments est un jeu de
Valérie & Jean-Luc Bigien,
édité par
Les Editions de la Lune Sang
Le jeu
Chiaeres
de
Valérie & Jean-Luc Bigien,
est édité par
MultiSim.

Alors faites gaffe!

CA THARSIS

Ce scénario, basé sur le rêve, permet d'avancer à grand pas vers la révélation finale. Le guide qui accompagnera les joueurs tout au long du rêve n'est autre que le grand Sigmund.

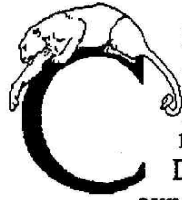
page 14

EN SOMME

un numéro dingue !

Si ce numéro de Pleine Lune est dédié à et à tous ceux qui ont permis à sa maquette de vivre. Dieu vivant de la mise en page descendu sur Terre.

Le Roi est mort, vive le Roi !



C'est ainsi qu'autrefois le peuple acclamait l'arrivée au pouvoir du nouveau souverain succédant à l'aïeul que Dieu avait rappelé à lui. Cette expression semble s'appliquer au nouveau jeu de Valérie et Jean-Luc Bizien dont la sortie annonce la mort définitive de Hurlements, c'est à dire la confirmation que plus aucune extension officielle ne paraîtra. On ne peut s'empêcher alors de repenser aux rumeurs de l'année dernière sur la possible sortie d'un Hurlements II, et de faire le parallèle avec Chimères dans lequel des mots bien connus résonnent dans nos têtes : Caravane, Veneur, Quête. Pourtant l'analogie s'arrête ici, car à n'en point douter *Chimères* est un jeu nouveau. Les auteurs ont su négocier un virage difficile avec brio pour faire un produit différent et de qualité, sans abandonner les fidèles d'hier. Ils ont surtout pu convaincre un éditeur — dont l'image de sérieux n'est plus à faire — du probable succès d'un tel projet. Je tire mon chapeau bien bas et fais mon mea culpa car je n'aurais misé sur l'affaire qu'à fonds perdus.

Tout ceci engendre de nombreuses questions : la Guilde des Veneurs saura-t-elle aussi négocier le virage ? Ses adhérents sont-ils prêt à "émigrer" ? Comment ? Avons-nous le choix ? Non ! Non, nous n'avons pas le choix. Il faut se rendre à l'évidence, ce ne sont pas 10 000 francs, soixante fidèles et un bulletin (bimestriel depuis un an) qui suffiront à maintenir à flot un jeu aussi confidentiel. IL FAUT CHANGER !

Moi qui suis trésorier, je vous le dit mes frères, l'association vit surtout grâce aux cotisations, et à moins de 4 000 francs annuels (soit 40 adhérents), adieu veaux, vaches, cochons, Pêcheurs de Lune, GN... Nous devons accepter de suivre le mouvement, de changer pour un nouveau jeu. Oh je sais, certains seront enthousiastes et d'autres trouveront la pilule amère mais encore une fois, nous n'avons pas le choix et tant que je serai élu au bureau, je me battraï pour cela. Frères Veneurs révélez les questionneurs de votre Caravane. Frères Chevaliers, recevez la Vérité et apprêtez vous à découvrir une nouvelle dimension du rôle, un autre rôle.

En toute objectivité, il y a moult raisons pour la Guilde de promouvoir Chimères :

- Jean-Luc nous a sollicités dans ce sens à la dernière assemblée générale.
- Le jeu est intrinsèquement bon et dans la même veine que l'Ancêtre.
- L'éditeur y croit et consacre de réels moyens financiers à sa diffusion.

Et pour le faire, la Guilde dispose de nombreux atouts :

- Nous sommes répartis sur l'ensemble du territoire, et pouvons donc agir sur le plan "local".
- Nous sommes une des associations les plus mûres dans le micro-monde du jeu de rôle : 4 ans d'existence et un bulletin atteignant le numéro 13 (regardez les numéros des autres fanzines français dans Casus, vous verrez).
- Nous avons les moyens artistiques, informatiques et financiers de faire du beau (ce Pleine Lune couleur en témoigne, j'espère).
- Nous disposons d'un fond de scénarios de qualité qui est négociable auprès de Multisim (remises, pubs, sponsoring, rencontres, etc);

Mes frères, plus que jamais nous devons avoir un comportement associatif et non individuel. vous aimez *Chimères* ? Aidez-le. Vous n'aimez pas ? Laissez-lui une chance en évitant de lui nuire (les anciens savent quels conflits cela peu engendrer). A ce sujet je rappelle que l'objet de notre association est "d'offrir à ses adhérents toutes les facilités pour développer "Hurlements, le jeu de l'Initié" et tout autre jeu s'y rapportant dans ses aspects les plus divers".

C'est dans cette optique que Pleine Lune n°3 tente de poser les premières pierre du nouvel édifice en proposant deux approches concrètes sur la révélation finale. "Thérapie", une nouvelle de notre (aimée) présidente et "Catharsis", un scénario que j'ai écrit.

Tout le bureau attend avec impatience vos réactions, vos questions (de nouvelles adhésions aussi !) et vous souhaite de bonne fêtes de fin d'année.

Francois Edelin

PS : Un grand merci à Multisim pour le soutien financier apporté à ce numéro.

O
 I
 T
 I
 O
 I
 T
 I
 O
 I
 T
 I
 O

THERAPIE

Attention : Cette nouvelle est réservée aux Veneurs.

REIMS, jeudi 17 Novembre 1994

“ Parlez-moi de vos rêves.

- Lesquels ?

- Ceux que vous faites le plus souvent.

- Je rêve de paysans qui me poursuivent avec une torche.

- Et ce rêve vous fait peur ?

- Une peur atroce.

- Pourquoi ces hommes vous poursuivent-ils ?

- Parce qu'ils ont encore plus peur de moi que je n'ai peur d'eux.”

“ Revenons à votre dernière crise.

- Encore ? Que pourrais-je vous apprendre de plus ?

- Je pense qu'à force de la raconter quelque chose vous reviendra.

- Bon. Je sortais de mon travail.

- Où travaillez-vous ?

- A la bibliothèque Carnegie.

- Continuez.

- J'allais prendre le bus. Je marchais dans la rue.

- Quelle rue ?

- Rue Chanzy. J'étais encore à une centaine de mètres de l'arrêt de bus quand celui-ci a tourné dans la rue. Je me suis mis à courir et j'ai traversé en catastrophe. A ce moment-là, une voiture sortant d'une rue adjacente m'a renversé. Je n'avais rien mais j'avais eu très peur. Je me suis relevé, paniqué, et je suis parti en courant.

- Pourquoi cette panique ?

- Je ne sais pas. Je ne voulais plus que les gens me voient.

- Et ensuite ?

- Ensuite plus rien, jusqu'à ce que j'entende un flic me dire :

“ Allez, monsieur, soyez gentil. Habillez-vous et venez avec moi.”

J'étais nu dans les jardins de la cathédrale, les bras autour d'un arbre. Et peu de temps après, j'étais ici.

- Vous n'avez opposé aucune résistance.

- Non. J'étais perdu.

- Et dans l'intervalle ?

- Rien. Le trou noir.”

“ [...]”

Un nouveau patient aujourd'hui: Eric. Il souffre de crises soudaines qui pour une raison inconnue le poussent à se déshabiller. Que fait-il pendant ses crises ? Aucune idée et lui non plus. La police l'a amené à l'hôpital de jour au début de la semaine. C'est un homme intelligent, fortement désireux de savoir ce qui lui arrive. Il répond volontiers à toutes mes questions, même les plus personnelles, sans la moindre gêne. Je n'ai rien trouvé, ni dans sa vie actuelle, ni dans son enfance, qui aurait pu engendrer ce phénomène. C'est un homme parfaitement normal les trois quarts du temps.

Toutefois, certaines de ses réponses sont déconcertantes. Je suis revenue à son rêve de paysans



porteurs de torche.

“ C’est une image d’un autre âge, lui ai-je dit. Qui sont pour vous ces paysans à notre époque ?

- Je ne sais pas, m’a-t-il répondu. Vous, dans une certaine mesure.

- Moi ? Qu’est-ce qui vous fait penser cela ?

- J’ai l’impression que lorsque vous m’aurez compris, vous rejoindrez la troupe des paysans, comme toujours. Pour l’instant, vous êtes la scientifique qui tente de les raisonner.”

Indiscutablement paranoïaque. Par contre, il est incapable d’expliquer plus avant ce genre de phrase.”

Elle referma son carnet de comptes-rendus. Percevant ce geste comme un signal, Hobbes, son chaton tigré commença à escalader sa jupe. Il était largement temps de souper. Elle jeta un regard peu convaincu sur le réfrigérateur et se leva. Le chaton dans les jambes, elle ouvrit une boîte “Poulet aux légumes” pour lui et un paquet de chips pour elle. Puis, elle alluma la télé.

Lundi 21 Novembre 1994

“Quand avez vous eu votre première crise ?

- A 17 ans.

- Que s’est-il passé ?

- J’étais très amoureux d’une fille de ma classe et ce soir-là, je devais l’emmener au cinéma. Cette fille m’impressionnait beaucoup car elle habitait seule dans une chambre en ville et qu’elle avait une voiture.

A l’heure dite, je vais sonner chez elle. Aucune réponse. Je vois la lumière de sa chambre qui s’éteint. Je sonne, je l’appelle, rien à faire. C’est là que j’ai eu, comme vous dites, ma première crise.

- De quoi vous souvenez-vous ?

- De rien, bien sûr. Je me revois me rhabiller dans un état de stupeur et rentrer chez moi.

- Aucun indice sur ce qui s’est passé ?

- Le lendemain, la fille m’a dit qu’après ce que j’avais fait la veille, il était hors de question qu’elle m’adresse à nouveau la parole. Comme je n’avais aucun souvenir, j’avais honte de ce que j’avais pu faire et je n’ai pas posé de question.

- Etiez-vous malheureux quand elle vous a laissé à sa porte le soir ?

- Très malheureux. D’autant plus que je ne savais pas pourquoi elle refusait de m’ouvrir.

- Le savez-vous maintenant ?

- Je pense qu’elle ne me prenait pas au sérieux. J’étais bien plus jeune qu’elle. Non, en fait, elle était bien plus mûre que moi. Elle savait bien l’effet qu’elle me faisait. Elle devait me prendre pour un gosse.

- Quand vous y repensez, vous êtes encore mal-

heureux ?

- Non.

- Vous n’êtes pas marié.

- Ce n’est pas parce que je me suis fait mettre à la porte à 17 ans que je ne m’approche plus des filles. J’ai eu d’autres petites amies et je vis avec quelqu’un depuis deux ans.

- Comptez-vous l’épouser un jour ou avoir des enfants avec elle ?

- ...

- Eric, répondez-moi.

- Je... Je voudrais bien mais...je ne veux pas m’engager déjà.

- Pourquoi ?

- Je la connais depuis trop peu de temps...

- Quand vous étiez petit, vous m’avez dit que vous aviez fait un rêve qui vous a terrorisé. Suite à ce rêve, vous étiez persuadé que vous alliez mourir à 23 ans.

- Oui.

- Décrivez-moi à nouveau ce rêve.

- J’avais 8 ans. Il y avait un grand homme en noir qui venait me voir et je mourais. Je vous l’ai déjà dit.

- Vous pouvez décrire cet homme ?

- Non, je ne voyais pas son visage, il portait un chapeau.

- Eric, quel âge avez-vous aujourd’hui ?

- 23 ans.

- Et vous pensez toujours que vous allez mourir ?

- Oui.

[...]

Pour la première fois, je l’ai réellement troublé. Ce rêve de mort qu’il a fait à l’âge de huit ans est bien plus présent en lui qu’il n’a voulu le laisser paraître. Il tente de se raisonner mais au fond de lui, il est tellement sûr qu’il va mourir qu’il ne prend aucun engagement sentimental. L’apparente désinvolture qu’il a affichée la première fois qu’il me l’a raconté n’était là que pour se rassurer lui-même. Il a vraiment peur. Il en tremblait dans mon fauteuil.

Je ne vois pas vraiment de rapport entre ses crises et cette prémonition morbide mais il est certain que tout se tient.”

Mercredi 23 Novembre 1994

Ce soir-là, Hobbes rentra furieux de sa promenade sur le balcon. Cette substance collante et mouillée faisait trop froid aux pattes. Avait-il jamais vu une chose si révoltante en quatre mois d’existence,

une chose aussi répugnante sur son balcon ? Ce n'était pas drôle du tout et il alla bouder sur le canapé.

"[...]"

Il a neigé.

Eric n'est pas venu. La dernière séance l'a ébranlé plus que prévu. J'en ai profité pour retrouver cette fille qui l'avait laissé en bas de chez elle. Elle s'appelle Anne Lucas, elle est maintenant secrétaire comptable et habite toujours Reims.

Elle se souvient bien d'Eric et de cette nuit-là. Elle m'a dit qu'il lui avait foutu la frousse de sa vie.

Elle habitait donc toute seule sous les combles d'un immeuble d'une toute petite rue dans le centre. Elle avait décidé qu'elle n'avait finalement pas envie d'aller au cinéma avec lui et quand il a sonné, elle a rapidement éteint la lumière.

"Ce qu'on peut être bête à cet âge-là" m'a-t-elle dit.

Elle le laissa donc tempêter en bas.

Finalement, il sembla partir. Elle allait rallumer quand elle entendit des grattements à ses volets métalliques, d'horribles grattements, comme si des griffes rayaient le métal. Elle l'appela mais personne ne répondit. Les grattements continuaient et les volets en tremblaient. Elle était morte de peur mais s'est finalement approchée pour voir. Elle vit une forme ailée gigantesque accrochée à sa fenêtre.

"Evidemment, me dit-elle, j'ai poussé un cri terrible et j'ai filé sous mes draps jusqu'au matin".

Le lendemain, elle se dit que ce devait être un gros pigeon et elle alla ouvrir les volets. A sa plus grande terreur, elle vit des rayures sur les volets et sur son appui de fenêtre hors de capacité d'un vulgaire pigeon. Elle pensa alors à une vengeance d'Eric.

Qu'a-t-il bien pu faire sur ce toit ? Se doute-t-il même de ses facultés d'équilibriste ? Et c'est quoi, cet oiseau ?"

Avec lassitude, elle repoussa le carnet. Encore une longue soirée en tête à tête avec Hobbes. Ce monstre à rayures était un cadeau que lui avait fait Philippe à la mort de Gilles.

Tiens, elle pourrait l'appeler. Son collègue rondouillard et jovial savait toujours la dérider. Et puis, il avait toujours plein de gens sympas autour de lui, qui allaient au cinéma, au concert, qui avaient lu des tas de bouquins intéressants et qui refaisaient le monde chez lui jusqu'à des heures indues.

Non, malgré sa tentation, elle ne l'appellerait pas. Les coups d'œil apitoyés qu'il lui lançait involontairement, cette manie qu'il avait de lui présenter

ses amis célibataires... A leur âge, c'était ridicule. Elle avait trente-sept ans et lui presque quarante. Trop gentil, Philippe.

Elle n'était pas à l'aise chez lui. Sa prévenance lui faisait ressentir deux fois plus la mort de Gilles. Et puis, au cours de la soirée, il y avait toujours quelqu'un qui lui demandait si le fait d'être psychanalyste ne la gênait pas dans ses rapports avec les autres.

A partir de là, la soirée était fichue.

Elle répondait que puisque cela ne gênait pas Philippe, elle ne voyait pas pourquoi cela la gênerait, elle. Une fois la question fatidique posée, la moitié de l'assistance regardait par terre, mal à l'aise. Ce sont ceux qui savent. Quelqu'un donne un coup de coude au curieux qui se demande ce qu'il a fait et Philippe repropose à boire.

La plupart des amis de Philippe savent que malgré sa soit-disant connaissance de la nature humaine, elle a été incapable d'empêcher le suicide de son petit ami. Qu'est-ce qui l'incommode le plus, au fond ? La question ou la gêne qui suit la question ? Comment se convaincre elle-même qu'elle n'y pouvait rien si tout le monde semble penser que sa compétence professionnelle est mise en cause ?

Tout le monde sauf Philippe, mais c'est un vrai ami.

Vendredi 25 novembre 1994

"Je suis désolé de ne pas être venu mercredi. Notre précédente conversation m'a fait appréhender ce rendez-vous.

- Vous êtes revenu aujourd'hui.

- Oui.

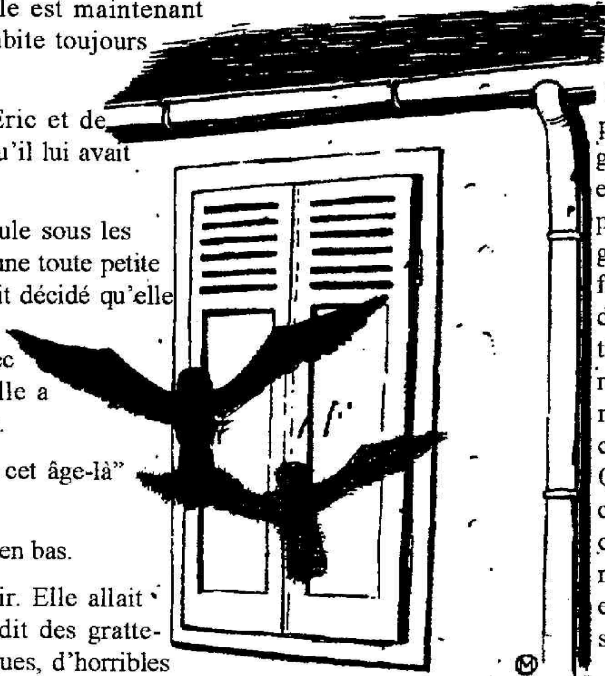
Il s'agita dans son fauteuil.

- J'ai toujours voulu rationaliser ce rêve et agir comme s'il n'avait aucune importance. Je me suis clairement rendu compte à notre dernière séance que je me suis leurré. S'il y a quelqu'un qui peut vraiment me convaincre que ce n'est rien, c'est vous.

Il marqua une pause.

- Que pensez-vous de moi pour le moment ?

- Je pense qu'il y a effectivement une relation entre vos crises et le fait que vous pensez mourir bientôt mais je ne sais pas encore laquelle. J'ai



téléphoné à Anne Lucas et j'ai appris ce que vous avez fait cette nuit-là.

- Était-ce très honteux ?

- Non. Vous avez grimpé jusqu'à sa fenêtre et gratté à ses volets.

- Gimpé à sa fenêtre ? J'en serais incapable, c'est au quatrième étage, allez voir !

- Je compte le faire. D'ailleurs, il se peut que vous ne soyez pas responsable des grattements. Elle a eu trop peur pour aller voir qui c'était.

- Je serais incapable d'escalader sa façade.

- Vous peut-être. Mais il est possible que celui que vous devenez pendant vos crises y arrive. N'avez-vous jamais découvert que vous étiez blessé en reprenant vos esprits ?

Il réfléchit.

- Une fois, il m'est arrivé une chose curieuse. Mais c'est peut-être sans rapport.

- Racontez quand même.

- J'étais parti me promener dans la forêt de Verzy. Je me suis allongé au pied d'un arbre et comme il faisait très chaud, j'ai fait la sieste. Quand je me suis réveillé, j'avais mal partout et une gueule de bois terrible. Et puis j'avais du sang séché sur les bras. De toute évidence, ce n'était pas le mien, je n'étais pas blessé. C'étaient seulement mes muscles qui me faisaient mal. J'ai regagné ma voiture d'un pas mal assuré et en me regardant dans le rétroviseur j'ai vu que j'avais également beaucoup de sang sur le visage.

- Vous êtes sûr que ce sang n'était pas le vôtre ?

- Certain. J'ai eu beau chercher, je ne me suis découvert aucune blessure.

- Vous allez souvent faire de telles balades ?

- Chaque fois que je peux. Le mauvais temps ne m'arrête pas. Mon amie ne vient d'ailleurs plus avec moi. Cela ne l'intéresse pas.

- Quand vous vous êtes réveillé, vous étiez habillé ?

- Oui... Ce sang, vous pensez que j'aurais pu attaquer quelqu'un ?

- Sincèrement, je ne le pense pas. Vous en auriez entendu reparler. C'était quand ?

- L'été dernier, en juillet.

Elle eut une inspiration.

- Voulez-vous que nous nous voyions en forêt, pour notre prochaine séance ?

- Pourquoi pas, avec plaisir.

Lundi 28 novembre 1994

"J'ai tout d'abord fait des recherches sur l'aventure d'Eric en forêt. Heureusement, je n'ai rien trouvé, pas de promeneurs attaqués par un homme nu. Ensuite, je suis allée sous les fenêtres d'Anne

Lucas. C'est vrai qu'il faut être un fameux monteen-l'air pour arriver à ses volets. La gouttière ne semble pas pouvoir supporter le poids d'un homme. Par contre il se peut qu'il soit entré dans l'immeuble et qu'il ait atteint le toit par un grenier.

Ensuite, je suis allée à notre rendez-vous. Je lui avais proposé de le voir en forêt pensant qu'il y serait plus détendu. La ruse a partiellement marché.

Je l'ai d'abord mis au courant du résultat de mes recherches et il a paru soulagé."

—◆—
" Pourquoi aimez-vous autant la forêt ?

- Je m'y sens bien, protégé.

- Protégé de qui ?

- Des hommes.

- De ces paysans porteurs de torches ?

- Oui.

Elle se frotta les mains.

- Il fait froid. J'ai bien fait de me couvrir. Vous n'avez pas froid ?

- J'ai l'habitude. Comme je vous l'ai dit, je viens souvent.

- Que pensez-vous de nos rendez-vous ?

- Elle n'est pas au courant. Elle pense que je suis au travail.

- Vous ne croyez pas qu'elle pourrait vous aider si elle savait ?

- Non, je ne crois pas.

- Toujours cette honte ?

Il changea de sujet.

- Vous n'avez pas peur que j'aie une crise, ici ?

- Non. Et même si vous en aviez une, je ne pense pas que je risque quoi que ce soit. Vous auriez plutôt tendance à vous sauver en courant."

Ils firent quelques pas silencieusement. La neige n'avait pas tenu deux jours et l'herbe gelée crissait sous leurs pas. Une petite buée se formait à chaque respiration.

" J'ai fait un rêve qui devrait vous intéresser.

- Racontez.

- Mon fameux rêve de paysans, je l'ai rêvé jusqu'à la fin.

- Et que se passe-t-il ?

Il s'arrêta et son regard devint fixe.

- Ils me poursuivent. Ils sont armés de pieux et de fourches. Ils puent. Ils crient "A mort la bête". Et moi, je cours vers les bois car c'est ma seule chance de leur échapper. Ils sont trop nombreux pour que je me batte. Ils continuent leur chasse et nous

entrons dans les bois. Je prends de l'avance mais ils n'abandonnent pas. Après une course effrénée, l'un d'eux me rejoint. Il est isolé du reste du groupe, je vais me venger. Je fais volte-face et j'avance en grondant. Le paysan est terrorisé. Je me vois dans ses yeux, je suis un loup."

Mercredi 30 Novembre 1994

Serait-ce l'indice que je cherchais ?

"Je suis un loup", m'a-t-il dit.

Il m'a dit aussi: "J'ai l'impression que ce n'est pas un rêve, que j'ai vraiment vécu cette scène dans un autre temps."

Là, il s'est arrêté, se rendant compte de ce qu'il avait dit. Par-dessus la volonté qu'il a de comprendre, il a honte. Toute sa culture est en contradiction avec ce qu'il raconte. Il se trouve ridicule et censure ses réponses, même avec



quer.

Elle revint avec les tasses.

moi. Mais quand il est vraiment perturbé par ce qu'il est en train de dire, on va au bout de sa pensée. C'est à cet endroit que je dois l'amener. Tant qu'il se bloquera lui-même, nous n'arriverons à rien. Nous n'avons pas échangé d'autres mots de notre promenade. Je le laissais réfléchir pendant que moi-même, je réfléchissais. Le fond de l'affaire est peut-être là, bien que cela paraisse incroyable. Pendant ses crises, il est un loup. Non, zut ! Cela ne colle pas avec l'histoire d'Anne Lucas. Sauf si, ce jour-là, il était un oiseau. Qu'a-t-elle réellement vu à travers ses volets ? Un cas passionnant mais pas simple. Eric est conscient de l'absurdité de la chose. Il ne croit pas plus être un loup qu'il ne croit mourir cette année. Et au fond de lui, malgré tout, il le croit."

Elle avait invité ce soir-là Philippe à dîner, et elle lui parla d'Eric. Il lui fit part de son enthousiasme.

"Mais c'est un sujet formidable que tu as là ! Le patient rêvé par toute la profession. D'un type comme lui, on fait un bouquin.

- Il est peut-être génial mais pas moi. Tu te rends compte, je n'ai même pas un début d'idée à son sujet.

- Tu le connais depuis à peine deux semaines, c'est normal. Et puis, c'est pour ça qu'il est génial, un sujet facile avec les mêmes phobies que monsieur tout-le-monde ne fait pas un livre. Tu

me disais qu'il se prend pour un loup et un oiseau ?

- Au moins ! En aussi peu de temps, on a déjà identifié deux animaux. Il y en a peut-être bien plus. Il se peut qu'il pense pouvoir se transformer en n'importe quel animal.

- Un loup-garou, en somme. Tu sais qu'au Moyen-âge, les sorciers s'enduisaient le corps de substances stupéfiantes grâce auxquels ils pensaient réellement se transformer. Est-ce qu'il prend des hallucinogènes ?

- D'après lui, il ne fume même pas un joint et j'ai toutes les raisons de le croire. Tu veux un café ?

- Oui, merci."

Elle alla à la cuisine allumer la cafetière.

- Il est peut-être dangereux, mine de rien, lui cria-t-il depuis le salon. S'il pense être un loup, il peut t'atta-

- Je n'y crois pas, dit-elle en les disposant. Il aurait déjà attaqué quelqu'un avant de s'en prendre à moi. La seule chose qu'on lui reproche officiellement c'est de se promener tout nu.

- Tu oublies la trouille qu'il a flanquée à sa petite amie. Et la fois où il s'est réveillé couvert de sang. Tu as pris un risque inconsidéré en te promenant avec lui. Aimable le jour, meurtrier la nuit.

- Docteur Jeckyll et Mr Hyde en quelque sorte ? Non, je ne pense pas risquer quelque chose. Le sang qu'il a trouvé sur lui n'était pas nécessairement réel. Il a beaucoup de mal à différencier ses rêves de la réalité.

- Dis-moi, physiquement, il est comment, ton loup-garou ?

- Comment ça, il est comment ?

- Il est séduisant ?

- Oui, il est pas mal, pourquoi ? Tu crois au vieux mythe de la psy qui tombe amoureuse de son patient ?

- Tu m'en parles quasiment depuis mon arrivée. Et tu le défends quand je l'attaque.

- Arrête de vouloir me caser avec tout ce qui bouge, dit-elle d'un air boudeur.

- Je me contente de faire des observations. Et puis, je pense à Hobbes. Imagine la gueule qu'il tirerait

si tu lui ramenaient un loup-garou. Pas vrai, Hobbes ?

Le minet venait d'arriver sur la table. Elle l'attrapa par la peau du cou et le posa par terre.

- Prends du café au lieu de dire des bêtises, lui dit-elle.

- D'accord. Mais sois quand même prudente."

Vendredi 2 décembre 1994

"Je me demande si cette thérapie me fait du bien.

- Pourquoi dites-vous ça ?

- Je rêve de plus en plus.

- C'est très positif, au contraire. De quoi rêvez-vous ?

- Je me demande en fait si je rêve. J'ai l'impression parfois que ce sont des souvenirs. Mais ça ne peut pas être des souvenirs. Je suis un oiseau, je vole en quête d'un lièvre. L'instant d'après, je suis un chat, je marche le long des gouttières. Je suis pendu à l'envers dans une grotte, j'attends que la nuit tombe. Je suis la salamandre qui guette les insectes, les pattes dans la vase de la mare. J'ai été tous ces animaux, j'en suis sûr. Je sens encore l'odeur du gibier, le sang chaud dans ma gueule, l'air qui siffle au tour de ma tête... Je ne sais plus qui je suis.

Et il cacha sa tête dans ses mains.



"Que puis-je répondre à cela ? A part une petite paranoïa, Eric est quelqu'un de tout-à-fait équilibré. Il n'a rien d'un schizophrène dans ses attitudes. Je ne sais pas du tout où je vais avec lui. Et comment aller voir mes collègues pour leur dire : "A l'aide, mon patient est un loup-garou sain d'esprit ?" Et quand je dis "loup", je simplifie. Où va-t-il chercher un tel fantasme ? Je tourne en rond. Je n'arrive plus à faire de comptes-rendus cohérents sur lui, tellement je suis dépassée.

Je lui ai fixé le rendez-vous suivant à 14 heures au Grand Café. Mon bureau le rend nerveux. Il se sent épié et comme il a honte de lui, il n'ose pas raconter. Les meilleurs résultats, somme toute, je les ai eus en forêt. Comme j'ai promis à Philippe d'être prudente, j'ai choisi un lieu public. J'aurais aimé le voir chez lui, détailler son environnement, voir ce qu'il accroche à ses murs... Mais comme sa copine n'est pas au courant de ses visites c'est impossible. Donc, demain, Grand Café. Je m'arrangerai pour arriver un peu en retard pour voir quelle place il choisira.

Je n'ai pas l'habitude de donner mes rendez-vous le samedi mais au moins, j'aurai l'après-midi à lui consacrer et il le mérite."

Samedi 3 décembre 1994

Comme elle le pensait, Eric s'était assis tout au fond de l'immense salle, contre le mur, à droite,

tout seul. Même un samedi, quasiment personne n'allait s'asseoir tout au fond.

Pendant qu'elle traversait le café, il promenait son regard sur la décoration vert et or de la salle, les reproductions d'anciennes publicités accrochées aux piliers, les grandes glaces aux murs, les banquettes rouges, tout ce qui faisait qu'elle appréciait l'endroit. Quand il l'aperçut, il se leva pour l'accueillir.

"Je n'étais jamais venu ici, cet endroit me plaît beaucoup", lui dit-il.

Il avait l'air étonnamment décontracté et souriant. Elle remarqua sa veste chaude posée négligemment sur la table et il portait aujourd'hui une chemise pastel jaune et verte sur un pantalon brun. Quel contraste avec les costumes sérieux qu'il avait quand il venait à son cabinet après le travail. Et ce sourire franc et ouvert... Elle avait eu une bonne idée en proposant ce rendez-vous.

Ne voulant pas le replonger trop vite dans ses problèmes, elle lui lança un "Comment ça va ?" aussi détendu que possible.

"Très bien aujourd'hui. Je suis en paix avec mes cauchemars."

Insouciance feinte ou non ? Alors qu'elle l'observait, la serveuse arriva. Elle commanda un thé glacé et il prit un café.

"Vous prenez du thé glacé en cette saison ?

- Je prends presque toujours ça quand je viens ici."

La conversation roula sur des sujets quelconques tels que les travaux dans le centre ville ou l'approche de Noël avant qu'elle ne se décide à attaquer réellement la séance.

"Vous dites que vous êtes en paix avec vos cauchemars, que voulez vous dire par là, que vous n'en avez plus fait ou qu'ils ne vous angoissent plus ?

- J'ai encore eu un souvenir impossible hier que j'appellerai rêve pour la commodité du récit mais j'ai décidé de le considérer avec plus de décontraction.

Il était vraiment transfiguré. D'où pouvait bien venir une telle réaction ?

- Où puisez-vous donc cette décontraction ?

- En sortant de chez vous, hier, je me suis rendu compte que si je continuais sur la même pente, j'allais fondre les derniers plombs qui me restaient intacts. Ce n'est pas le but de l'analyse et étant donné le temps que vous passez avec moi, j'aurais manqué de correction. J'ai donc fait preuve de volonté, conscient que vous ne pouvez pas faire tout le boulot à ma place et depuis ça va mieux. J'ai accueilli le rêve de la nuit dernière avec sérénité. Etes-vous fière de moi ?

- Je suis très fière de vous dit-elle avec un petit rire.

"Illusion de sérénité" se dit-elle. Elle n'était pas dupe. Il voulait qu'elle l'aide, qu'elle le sauve et qu'elle rationalise tout. Il venait de s'en remettre entièrement à elle. Abrisé derrière la certitude qu'elle le guérirait, il se sentait bien.

- Alors, racontez-moi donc ce rêve !

- Je n'en ai pas envie maintenant.

- Bien. Et de quoi avez-vous envie de parler ?

- De vous.

- De moi ?

Avait-elle rougi ? Elle en avait bien peur.

- Vous savez tout de moi, reprit-il. C'est injuste.

- Je ne sais pas tout de vous, puisque vous êtes là.

- Etes-vous mariée ?

- Non.

- Fiancée ?

- Non.

- Pas de petit ami ?

- Non, pas en ce moment.

- Et c'est moi que vous accusez d'avoir des problèmes sentimentaux ? dit-il d'un air faussement outré.

- Mais j'ai une relation très équilibrée avec un chaton tigré appelé Hobbes.

Il prit un air scandalisé.

- Et vous croyez que ça me rassure ! Mais dites-moi un peu dans quel monde on vit, une psychanalyste qui avoue avoir une relation équilibrée avec son chat !

Il changea brusquement de sujet.

- Mine de rien, j'aurais bien une relation équilibrée avec un café liégeois. Je vous paye une glace."

Et elle commanda une glace. C'était la première fois qu'elle le voyait faire de l'humour et le sourire lui allait bien. Mais soudain, il prit un air grave.

- Vous savez, je sais plein de choses sur vous. Je suis allé papoter ce matin avec la concierge du groupe médical en me faisant passer pour un médecin.

Elle pâlit et le laissa continuer.

- Cette vieille pie ne vous apprécie guère, vous devez le savoir. Elle ne s'est pas fait prier pour tout me raconter, le suicide de votre ami, votre culpabilité et tout le reste.

Devant son air affolé, il lui prit la main.

- C'est après cette conversation que j'ai décidé de vous faire totalement confiance. Jusque là, vous aviez l'air d'un robot, trop parfaite, trop impersonnelle. Je ne voulais pas confier mes émotions à un robot. Je ne voulais pas découvrir une humaine et courageuse. Vous êtes quelqu'un de formidable. J'emmerde ceux qui pensent le contraire et je suis très heureux que vous soyez mon médecin. Maintenant, ne me lâchez pas."

A sa grande confusion, elle ne savait pas quoi répondre. Heureusement, les glaces arrivèrent et elle s'embusqua derrière la chantilly.

"Soyez tranquille, je ne vous lâcherai pas. Je vous le promets."

Il lui fit un sourire plein de gratitude et elle se dit qu'il venait de bien plus lui remonter le moral en cinq minutes que tous les autres en trois mois. Maintenant, il fallait qu'elle soit de taille.

Reprenant ses esprits, elle lui dit:



" Bon ce rêve, c'était quoi ?

- Ah, je vois que le robot reprend le dessus ! Bon, je vous raconte.

C'est un rêve très fort. Quand j'y repense, j'ai une sensation de fierté tout à fait ridicule tellement ça a l'air vrai. Je suis habillé comme les brigands dans Robin des Bois, en un peu plus pouilleux, peut-être. On se croirait dans un authentique campement de coupe-jarrets mais en fait tous les gens qui sont là sont des bateleurs, des troubadours... quelque chose comme ça. Enfin, je ne situe pas bien dans quelle époque la scène est supposée se tenir.

Il fait nuit. A la lueur de la lune, je me vois allongé dans l'herbe, la tête sous mes mains et je ressens une immense fierté. Et savez vous pourquoi ? Ne riez pas ! Je viens juste de faire un numéro de jonglage réussi devant les autres membres de la troupe et je vais être intégré au spectacle.

Attendez, ce n'est pas fini.

Je suis donc couché dans l'herbe en train de me dire : "Enfin, je suis un vrai artiste !" quand une fille aux cheveux longs et emmêlés vient me voir. Elle me fait un baiser sur la joue et me dit : "J'étais sûre que tu réussirais."

Et là, ma réussite me paraît insignifiante en regard de ce baiser. Et pendant que la fille s'éloigne, j'ai plusieurs pensées hautement répréhensibles à son sujet.

Les gens vont peu à peu se coucher et je reste tout seul dans l'herbe. Au loin, j'entends s'élever un long hurlement de loup et je n'ai même pas peur.

Voilà mon rêve. Pour une fois que c'est bucolique et à peu près normal ! Qu'en pensez-vous ?

Ce besoin désespéré de réponse, se dit-elle.

"Vous savez, il ne faut pas chercher la cause de votre dédoublement de personnalité dans tous vos rêves. Moi aussi je fais des rêves. Ils sont en rapport avec ce que j'ai fait dans la journée ou en rapport avec des émotions plus profondes. Ce serait une erreur de vouloir le rattacher absolument au reste.

- Il se rattache aux autres, croyez-moi. Il en a la force. Comme les autres, j'ai l'impression que c'est un souvenir.

- Je pense que vous avez en vous plusieurs personnalités, au moins deux. L'une d'entre elles vit au moyen-âge, elle est maudite car elle peut se transformer en animal et, nous venons de l'apprendre, elle est troubadour. En outre, on peut aussi considérer que les animaux que vous croyez incarner sont encore d'autres personnalités. Et ces personnalités se manifestent à vous par l'intermédiaire de rêves.

- Vous croyez à la réincarnation ?

Elle se doutait bien qu'on allait en arriver là.

Voilà aussi une des sources de son calme, il n'est pas dingue, il est réincarné, c'est beaucoup mieux.

"Je veux bien y croire mais avant d'explorer cette voie, je préfère m'assurer que ce n'est pas votre cerveau qui vous joue des films. Il est tentant de dire : "C'est de la réincarnation" puisque de toute façon, c'est un phénomène inexplicable. Après, on vous envoie vivre avec vos multiples personnalités en vous disant : "Vous êtes un cas intéressant", mais il y a peu de chance que votre problème s'arrange. On fera des recherches de ce côté. Mais pas exclusivement de ce côté. Ce serait de la lâcheté.

- C'était juste une idée comme ça.

Tu parles ! On ne lui fait pas le coup du pseudo détachement.

- Vous savez jongler ? lui demanda-t-elle.

- Figurez-vous que ce matin je me suis posé la question. J'ai pris des oranges et j'ai essayé. Bizarrement, je m'en tire vraiment bien. Tenez, regardez vous-même."

Il se leva, alla demander cinq tasses à la serveuse et se mit à jongler. Indéniablement, il savait s'y prendre.

"Et c'est la première fois que vous essayez ? lui demanda-t-elle.

- A vrai dire, quand j'étais gosse, je l'avais déjà fait deux ou trois fois et je me débrouillais bien."

Le reste de l'après-midi se passa agréablement. Après leurs glaces, ils se promènèrent en ville et regardèrent les vitrines de Noël. Vers dix-huit heures, quand les décorations s'illuminèrent, ils se séparèrent en se disant "A lundi".

Elle s'éloigna vers sa voiture, rêveuse, en pensant que c'était dommage qu'Eric soit un patient et qu'il fallait qu'elle soit plus vigilante, à l'avenir.



Elle terminait le compte-rendu de l'après-midi dans son carnet quand Hobbes se mit à cracher et gronder en direction de la fenêtre du balcon. De l'autre côté de la vitre, un gros chat noir miaulait pour entrer. Elle lui ouvrit la fenêtre.

" Dis-donc, mon gros, à qui appartiens-tu ? Tu n'as pas du tout l'air d'un chat abandonné."

Hobbes alla lui renifler le museau, se disant qu'il valait mieux être copain avec un animal de cette taille. Le gros chat se laissa faire.

Hobbes, convaincu que sa vie (sinon sa gamelle) n'était pas en danger, tourna

les coussinets et fit semblant de se désintéresser de l'affaire. A ce moment, on sonna à la porte. Elle alla ouvrir : c'était Philippe.

" Je ne te dérange pas ?

- Non, entre, assieds toi.



Il prit place dans le canapé.

- Tiens, tu as deux chats maintenant ?

- Non, c'est un copain de Hobbes qui est venu passer la soirée avec lui.

Le copain en question était assis sur le bureau à contempler le carnet vert.

- Où en es tu avec ton loup-garou ?

Elle décida de ne pas lui parler de l'après-midi, et de s'en tenir à la séance de vendredi.

- La situation se dégrade. Il commence à mettre en doute les bienfaits de la thérapie.

- C'est une réaction possible, tu ne vas pas me dire le contraire. Tous les patients ne sont pas instantanément soulagés par les premières séances.

- Je suis bien d'accord. Mais je n'arrive pas à en tirer grand chose quand il est consentant alors s'il se braque... Maintenant, en plus, il fait des rêves médiévaux. Moralité, il se croit réincarné.

Philippe se renversa dans le canapé et gratouilla le ventre de Hobbes.

- Voilà qui est original. Je t'avais bien dit que tu avais un patient fantastique. Des rêves médiévaux ?

- Oui. Il aurait été troubadour. En fait de réincarnation, je crois qu'il y a un sacré conflit de personnalité.

- Et que s'est-il passé d'autre hier ?

- Hé bien, comme je l'avais prévu, il se souvient d'avoir été une multitude d'animaux. Il pense que la thérapie stimule ses rêves et lui complique encore davantage la vie. Il accorde énormément d'importance à ses rêves. Il s'y voit sous la forme d'oiseau, de chat, de loup bien sûr et même de chauve-souris ou de salamandre.

- C'est bizarre, ce choix. Il pourrait plutôt se voir en animaux plus conventionnels ou plus flatteurs pour lui. Le loup d'accord, mais pourquoi pas le lion ou le cheval ?

- Je ne lui ai pas demandé. N'importe quel animal fait peut-être l'affaire.

- Je ne sais pas. Ses exemples sont tout de même curieux parfois. En fait, j'ai l'impression que tous ces animaux sont maudits ou magiques, le loup, la chauve-souris, le chat, la salamandre pour le dragon... le point commun est peut-être là.

- Il faudra que je lui en parle.

- Bien, je ne suis pas venu te parler d'Eric. Je te sors ce soir, on est samedi. Tu tournes en rond en ce moment."

Elle mit son manteau et fit sortir le chat noir.

Lundi 5 décembre 1994

"J'ai réfléchi à la question que vous m'avez posée samedi. Je pense en effet que si tous les animaux que je crois incarner sont maudits ce n'est pas un

hasard. Je ne m'imagine pas en n'importe quel animal. Une chauve-souris oui. Un cheval ou un lion, impossible.

Elle était stupéfaite.

- Je ne vous ai pas posé cette question vendredi.

- Vous êtes sûre ? Pourtant...

- Vous souvenez-vous quand je vous l'ai posée ? Me revoyez-vous le dire ?

- Non, mais... non, c'est vrai. Mais qu'en pensez-vous ?

Elle tenta de raffermir sa voix et cacha ses mains tremblantes sous le bureau. Heureusement, Eric, concentré ne semblait rien avoir remarqué.

- Je pense en effet que ce n'est pas un hasard. Si les paysans vous poursuivent, c'est parce que vous êtes maudit. C'est aussi pour ça que vous leur faites peur et que vous voulez vous cacher.

- J'ai eu une autre crise samedi soir que vous pourrez consigner dans votre carnet vert.

Elle ne put empêcher cette fois-ci sa voix de trembler.

- Que vous est-il arrivé ?

- J'étais seul chez moi et... entre 19h 30 et 21h 30 environ, je suis incapable de dire ce que j'ai fait. J'ai l'impression que je me suis promené sur les toits car j'ai retrouvé la fenêtre des combles ouverte. J'ai également lacéré un angle de la tapisserie à vingt centimètres du sol. Il faut absolument que vous trouviez ce qui m'arrive. J'étais quoi, samedi, un chat ?

Il se leva brusquement et se mit à tourner en rond.

- Je meurs de peur que ça ne m'arrive un jour devant des proches ou à mon travail. Outre le ridicule, je risque de les choquer et même de les attaquer. Je n'ose pas m'endormir le soir, j'ai peur de mes rêves. J'ai peur d'être seul car je ne sais pas ce que je suis capable de faire. J'ai peur aussi d'être en société. Et par-dessus tout, j'ai une peur atroce de mourir. Non seulement je sais que je mourrai à 23 ans mais je sais aussi que c'est tout proche."

Et il s'effondra dans le fauteuil en pleurant.

Elle était presque aussi désespérée que lui.

—◆—

"A quoi ai-je affaire ? Un psychopathe ? Un mystificateur dingue ? Comment sait-il que j'inscris des compte-rendus sur un carnet vert ? Comment a-t-il eu connaissance de la question de Philippe ? Il m'a redonné les mêmes exemples. Et il prétend avoir été un chat cette nuit-là alors que, justement, il y en avait un chez moi à ce moment précis. Il m'espionne. Mais comment fait-il ? J'habite au dernier étage. J'ai l'impression d'avoir fait une erreur impardonnable en passant l'après-midi avec lui.

Il prétend avoir tout oublié. Je ne sais pas si je



dois le croire. Comment a-t-il pu entendre cette conversation, il n'y avait que nous dans la pièce. Il est stupide de penser qu'il aurait pu être derrière la porte ou sur le balcon... ou qu'il ait des micros. Il aurait fallu qu'il soit dans le chat... Aïe, ça y est, je disjoncte. Lequel des deux est le plus fou, le patient qui se prend pour un chat ou sa psy qui le croit ?

Je n'arrive pas à joindre Philippe. Le chat noir n'est à personne de l'immeuble. S'il revient, je n'ouvre pas. J'ai beau crier à la coïncidence, je n'arrive pas à me convaincre. Allons, j'écris n'importe quoi. Sur ce carnet réservé aux patients, je parle plus de moi que d'Eric. En tout cas, moi aussi cette nuit, j'aurai peur de mes rêves."

Mercrèdi 7 dècembre
1994

"Aujourd'hui, j'ai revu Eric. Il m'a servi son sourire enjôleur de samedi qui ne m'a pas rassurée. La séance s'est mal engagée dès le début. Eric a eu un comportement tout à fait irrationnel. Sa paranoïa semble le reprendre alors que je pensais avoir instauré un climat de confiance lors de notre dernière entrevue. Peut-être a-t-il perçu inconsciemment ma tension nerveuse ?

J'ai compris que la séance allait être dure quand il m'a dit..."

- Je crois en la réincarnation.
- Qu'est-ce qui vous rend si catégorique ?
- J'ai encore eu un rêve. Ecoutez-le bien:

La Cour du Roi est au Château. Nous donnons une pièce devant elle. Toute la troupe est morte de peur en se demandant ce qu'en pensera le Roi. Moi, je suis danseur de ballet. J'ai l'impression que la pièce est fantastique. Elle a intérêt à plaire car elle a coûté une fortune en costumes et décors. A mon réveil, j'ai reconnu cette pièce, c'était Le Bourgeois Gentilhomme.

J'ai fait des recherches à la bibliothèque. En automne 1670, cette pièce est jouée à Chambord devant Louis XIV qui l'aime tant qu'il l'a fait rejouer quatre fois pendant son séjour. Les costumes et décors avaient coûté près de 50000 livres si bien qu'il a fallu rogner sur les payes des comédiens.

Je peux vous assurer que j'y étais. J'ai réellement vu Louis XIV. J'étais avec Molière."

Et il ajouta presque désespéré :

"Ce n'est pas de la vantardise, c'est réel."

Il lança à sa psychanalyste un regard plein d'espoir, espérant l'avoir convaincue.

Elle prit le temps de digérer ces faits nouveaux, essayant de les accorder avec les anciens. Depuis l'apparition mystérieuse du chat noir, elle tendait à se méfier d'Eric. D'autre part, elle ne voulait pas se montrer bornée au point de refuser en bloc cette histoire de réincarnation. Si, du moins, Eric était sincère.

- Avez-vous entendu parler de la régression sous hypnose ? Je connais quelqu'un capable de le faire. Il tentera de vous renvoyer avant votre naissance pour voir s'il y a vraiment quelque chose. C'est absolument sans danger et quoi qu'on obtienne, nous aurons avancé."

Eric sembla tout d'abord tenté. Il penchait la tête d'un air songeur avec un demi-sourire. Il pensait à la proposition et elle semblait lui plaire. Soudain, son expression changea radicalement et il regarda la psychanalyste d'un air terrifié.

"Vous voulez dire que je lui dirai tout sur moi ?

- Non pas nécessairement."

Elle se voulait rassurante. La paranoïa prenait le pas sur la curiosité et si on voulait progresser, il fallait tenter cette expérience.

"Nous apprendrons peut-être ce que sont vos personnalités. Mais ne vous inquiétez pas, rien de ce que vous pourriez nous dire ne sera répété au-dehors. C'est le secret professionnel."

Il se leva et battit en retraite vers la porte.

"Je ne dois rien dire. Je... J'en ai trop dit. J'ai mis tous mes frères en danger en parlant autant.

- Quels frères ?

Il transpirait. Appuyé dos contre la porte, il semblait se rendre compte d'une horrible faute qu'il aurait commise. Il roulait des yeux paniqués autour de lui.

"Vous ne devez rien dire à personne, jamais.

- Je ne dirais rien mais de quels frères parlez-vous ?"

Elle se leva pour lui porter secours mais il la repoussa. Il parlait sans comprendre apparemment ce qu'il disait, au bord de la panique.

"J'ai été égoïste, je n'ai vu que moi... Oubliez-moi, oubliez tout ce que je vous ai dit."

Comme un voteur. Il ouvrit la porte du bureau et



partit en courant.

Vendredi 8 décembre 1994

“ J’ai eu des nouvelles d’Eric aujourd’hui. Il a été blessé par un chasseur. On a retrouvé un plomb de chasse dans son épaule, j’allais dire dans son aile. Comme on l’a retrouvé nu, sans le moindre papier d’identité, on lui a demandé qui prévenir de l’accident. C’est mon nom qu’il a donné.

Sa blessure n’est pas grave, il aurait pu sortir de l’hôpital aujourd’hui même mais je l’ai fait transférer dans une maison de repos. D’une part, je l’ai sous la main, d’autre part, il est surveillé. Il a été d’une docilité déconcertante après sa panique d’hier. Il regarde le monde autour de lui avec un parfait détachement.

Il m’a fallu par contre donner des explications à sa copine qui effectivement ne savait rien. J’ai expurgé. Si je lui avais tout dit d’un coup, je l’aurais enfermée avec lui. Je ne sais pas en outre ce qu’Eric lui a dit cet après-midi mais elle semblait paniquée.

“Une telle résignation ne pousse pas au suicide ?” me demande-t-elle.

Je devrais m’y connaître en matière de suicide. Mais je suis allée moi-même trop loin sur la voie d’Eric pour être aussi rassurante avec elle que j’aurais dû l’être. Eric ne se suicidera pas. Il attend la mort. Elle viendra inéluctablement le chercher. Enfin, selon lui. Suite aux événements de cette journée, je suis obligée de dire que je ne suis pas loin de le croire. Je ne sais que penser.

La journée fut trop dure pour moi. Je n’ose plus lui poser de questions car j’ai peur de ses réponses. Je suis allée le trouver dans sa chambre. Quand je suis entrée, il était allongé dans son lit, les yeux dans le vague. Son bras était en écharpe. Il ne manifesta aucune joie à me voir. J’ai voulu lui dire d’un air enjoué :

“Vous voyez, vous avez eu une mauvaise mauvaise prémonition. Vous êtes juste égratigné.

- Cette blessure n’a rien à voir avec ma vision de mort, me dit-il. Le jour approche. Je me sens de moins en moins terrestre, de moins en moins humain. Vous voulez un exemple ?

Pour la première fois, il était agressif.

- Parlez-moi de vos rêves de la nuit dernière me dit-il. De quoi avez-vous rêvé ?

- Je ne me souviens plus.

- Je connais vos rêves, madame. Je les génère, je les modèle comme je l’entends. Vous avez oublié, vous dites ? Allons, je ne peux pas le croire, pas un rêve pareil. Vous vous souvenez, je suis venu vous voir.

-...

- Vous ne dites rien ? Vous ne pouvez pas le nier, cette fois-ci. Vous n’avez plus d’explication. Je suis venu vous rendre visite dans votre rêve. Malgré mes cornes et mon corps de lion, vous

saviez bien dans votre rêve que c’était moi. Je vous l’ai dit.

Je poussai un faible cri et je reculai jusqu’à la porte.

Il se laissa retomber sur ses oreillers.

- Alors si je peux aller dans vos rêves, je peux mourir vendredi. Vous ne pouvez plus m’aider.”

Et je m’enfuis parce que c’était vrai.”

Vendredi 9 décembre 1994

Après deux nuits de cauchemars et deux jours en somnambule, je dus me résoudre à aller le voir, m’attendant presque à le voir mort. Quand j’arrivai vers six heures à la maison de repos, la nuit était tombée. Dans un état proche de la crise de nerf, je traversai la forêt de pins qui bordait le parc. Le hall était presque vide. Je demandai à la première infirmière que je rencontrai des nouvelles d’Eric.

“Il est avec un ami à lui, un type bizarre, grand, habillé avec un manteau noir et un chapeau d’un autre temps. Ce type a un regard terrible, je ne l’oublierai jamais.

- Et où sont-ils maintenant ?

- Dès qu’Eric l’a vu, il s’est levé, lui a dit qu’il l’attendait et ils sont sortis dans le parc.

J’empoignai l’infirmière à sa blouse.

- Et vous les avez laissés faire ?

- Ben oui, pourquoi ? Tenez, en sortant, il m’a donné ça pour vous.”

Elle sortit de sa poche un papier plié en quatre qu’elle me tendit. Je le dépliai les doigts tremblants. Eric avait écrit :

“Rêvez de moi souvent.”

Je courus vers le parc et vers les pins, ne sachant ce que j’allais y trouver. L’homme en noir de ses rêves, était-ce vraiment la mort qui était venue le chercher ? Si j’avais su, mon dieu, serais-je allée jusqu’au bout ?

Arrivée dans les pins, je ne voyais presque plus rien, j’étais glacée avec mes chaussures de ville dans l’herbe gelée et je vis une lumière bleue, un peu plus loin devant moi. Je me dirigeai vers elle, me demandant ce qui pouvait la produire. J’arrivai dans une clairière entièrement baignée de cette lumière dans laquelle se tenait l’homme en noir tel qu’on me l’avait décrit mais qui ne pouvait être la mort à cause de l’infinie douceur de son regard.

A quelques mètres du sol, irradiant cette lumière maintenant aveuglante, un être terrifiant et beau flottait, ses ailes membraneuses dépliées contre le ciel, sa queue battant l’air, confondant de puissance et de mystère.

Et devant la stupéfiante beauté du Dragon, je tombai à genou et ne pus rien dire.”

Isabelle COLLET

CATHARSIS

I AVERTISSEMENT

"Catharsis" est un peu en marge des aventures classiques car il se déroule uniquement dans le plan du rêve. Les tests ont montré qu'il est relativement difficile pour des joueurs n'ayant jamais été confronté au monde qu'impose la Chimère, commencez donc par l'excellent "Songe d'un matin d'automne" (Hurlelune n°4) et vérifiez que vos frères de route comprennent bien que le rêve possède une forme, une sorte de support qui le crédibilise, qui lui donne sa logique (Lewis Carroll, Sigmund Freud, etc) ; mais aussi un fond, un but, une raison d'être qu'il faut découvrir pour progresser dans la quête et... garder son intégrité mentale ! Car le rêve est DANGEREUX pour les joueurs qui le vivent. S'ils le refusent, se donnent la mort ou se perdent dans ses méandres tortueux, alors la folie prendra leurs esprits et les condamnera à errer dans leur fantasmes sans jamais plus comprendre ou se trouve la réalité.

Mais vous aussi Veneur devez prendre garde au rêve et particulièrement à "Catharsis" car contrairement aux apparences il laisse à ses acteurs une grande marge de manoeuvre. S'ils vous échappent, de gros ennuis vous attendent... Je vous laisse imaginer les réactions d'un joueur qui a le contrôle sans en avoir conscience... Tout lui semblera si facile qu'il en modifiera la forme et le fond, le modelant à la convenance de son inconscient, tentant par la suite de résister mentalement à ses compagnons de route qui, à leur tour, chercheront à prendre le contrôle en exprimant des envies ou des besoins... Vous ne ferez plus que jeter les dés et diminuer les caractéristiques mentales de chacun, en assistant impuissant au cauchemar qui surgit telle la tempête en montagne. Bien sûr en tant que Conteur caché derrière son écran, vous pouvez tricher pour vous sauvegarder ; mais cela serait comme mijoter un bon petit plat puis oublier de le saler. Etes-vous dragon oui ou non ? Alors assimilez bien les règles qu'impose le rêve (cf aide de jeu), et sans nul doute vous resterez maître du Conte...

L'objet (le fond) de "Catharsis" est d'aider les chevaliers à appréhender les tenants et les aboutissants de leur quête, à approfondir les hypothèses qu'ils ont pu ébaucher lors de "Songe d'un matin d'automne", à se préparer à l'ultime aventure qui leur fera découvrir la Vérité (Rêve de dragons, Hurlelune n°7) ou... à passer directement au jeu Chimères, car c'est bien de cela qu'il s'agit !

Cette aventure est plus particulièrement destinée à un groupe de bateleurs dont l'un au moins est chevalier d'un élément (air, terre ou eau) car certaines énigmes demandent un minimum d'expérience. Dans le cas contraire, incluez Martial, chevalier de l'Eau (cf PNI) dans le groupe.

II PREAMBULE

Le scénario est composé d'un ensemble de tableaux initiatiques, genre de saynètes qui s'enchaînent dans un ordre précis. Ces séquences comportent des conditions de succès précisées sous la question "Alors ? Que faire ?". Tant que ces dernières ne sont pas remplies, il est impossible de passer au tableau suivant (veillez à ce que leurs finalités soit bien comprises par les joueurs).

Prenez un exemple : les bateleurs tournent en rond dans le village d'Hégaalt ; faute d'idée, ils cherchent une issue et décident de reprendre le chemin par lequel la Caravane est arrivée. Après plusieurs heures de marche, quelle n'est pas leur surprise de s'apercevoir qu'ils sont de retour à ce même village ! A eux de comprendre que la "sortie" est ailleurs.

Certains paragraphes sont intitulés "Échappatoire". Ils vous offrent la possibilité d'interrompre le rêve avant la fin du scénario pour "faire une pause" en revenant à la réalité de la caravane ou plus simplement pour découper l'aventure en plusieurs séances de jeu.

Si d'aventure vous veniez à déplorer des victimes, "réinjectez-les" dès le tableau suivant, car mourir c'est voyager et voyager c'est aussi franchir une étape de plus vers la révélation non ?

L'histoire est rêvée dans sa quasi totalité. Elle est proposée par le Veneur, chevalier Dragon, qui incarne une Chimère. Bien entendu cette dernière information ne regarde que vous, et les joueurs ne doivent à aucun moment soupçonner votre implication en tant que conteur-joueur avant la fin du scénario, si tant est qu'ils l'apprennent. L'entraînement consiste à présenter une matérialisation onirique d'un espace affectif (cf schémas), une sorte de nouvelle Réalité, simplifiée bien sûr, à un groupe de compagnons afin de les familiariser avec ce plan étrange qu'est celui du rêve.

Note: Pour aider les joueurs à se repérer, photocopiez le plan des lieux en l'agrandissant au format A3, puis découpez le suivant les pointillés. Présentez leur ensuite les morceaux de plan, un par un tel un puzzle, en fonction du lieu où ils se trouvent.



III INTRODUCTION

C'est par une matinée douce et pluvieuse que la caravane, précédée de son guide, quitte le village de Saint Florent sur le bord du Cher. Tous ont encore la tête remplie des applaudissements du public venu nombreux admirer les exploits des animaux savants, jongleurs et autres artistes de la veille au soir...

Le convoi s'ébranle et s'enfonce dans la forêt au rythme lymphatique des bœufs et des mules. Le Veneur a choisi comme destination le bourg d'Issoudun à 15 lieues au sud, où le seigneur qui y réside en ce moment est paraît-il friand de divertissements et généreux pour qui sait y faire.

IV OU LE REVE COMMENCE

La nuit est tombée depuis longtemps quand le Veneur rejoint le cercle de chariots. La lumière blafarde du croissant de lune perce avec difficulté les frondaisons sous lesquelles la caravane s'est installée au terme de cette deuxième journée de route. Le chevalier Dragon se déplace avec assurance en direction de sa roulotte, sa nyctalopie et sa discrétion le rendent presque invisible. Seuls deux yeux de braises à peine dissimulés par un large chapeau sombre trahissent son identité...

Alors vient le temps où la Chimère déploie ses ailes sur l'esprit des bateleurs assoupis. La prise de contrôle est délicate mais l'animal sait agir avec précision et souplesse, il a tôt fait d'établir les liens nécessaires pour que nos amis se retrouvent ailleurs... Dans un rêve... Ou dans une autre réalité...

Note : Le Veneur prépare cette aventure de longue date. Il a étudié le caractère des joueurs, cerné leurs qualités et leurs défauts afin mettre toutes les chances de son côté. Considérez donc lors des calculs de transfert, que vos "victimes" sont intimes (+75%), localisées, et vases (+40%).

V LE MOI (L'ERRANCE)

Après une troisième journée de route, la caravane arrive en vue d'un petit village alors que la nuit tombe. Une demi-douzaine de familles y subsistent grâce à quelques arpents de terre volés à la forêt. Une halte pour la nuit est décidée; l'Initié fait mettre les roulettes en cercle et chacun part vaquer à ses occupations: spectacle au hameau, corvées, entraînement, promenade... Bref des situations comme il s'en produit presque tous les jours dans la vie des gens de route.

A partir du lendemain les PJ vont certainement constater que l'ambiance au village et l'humeur de leurs frères sont plutôt surprenantes, voire inquiétantes...

Souvent les gens du voyage se sentent épiés, surveillés lors des haltes aux abords de bourgs ou de cités; mais dans ce petit village, c'est tout le contraire que ressentent les joueurs. Une sorte d'absence, d'indifférence, de passivité même,

émane des habitants. Les enfants ne chahutent pas comme à l'accoutumée; ils ne viennent pas tirer les braies des bateleurs en leur posant des milliers de questions sur le vaste monde ou sur les animaux savants. Les paysans ne sont ni joyeux ni tristes, et pas plus affables que méfiants; en observant leur comportement l'on constatera qu'ils cultivent le même lopin de terre d'un jour à l'autre! Et puis Hégault est un nom vraiment étrange pour un bourg en plein Berry. Enfin comment ce village peut-il être étape alors que la route se termine en cul-de-sac à une demi lieue au sud?

A la caravane, les frères de route déclarent ne rien savoir. Ils constatent avec approbation les bizarreries que leurs exposent les PJ mais tirent au flanc dès qu'il faut prendre une décision ou donner un coup de main pour en savoir plus. Quant à l'Initié, il informe les joueurs du départ du Veneur dans la nuit de la veille, et bien entendu il paraît délicat de repartir sans lui.

La forêt aussi semble étrange, pas un gazouillis d'oiseaux durant la journée et aucun chant de grillons pendant la nuit. La flore y est luxuriante mais étonnamment pauvre dans sa diversité et la

faune de la région (hormis les attelages et autres animaux de ferme) ne compte plus qu'une douzaine d'espèces animales bien connues des joueurs.

D'autre part, toute tentative de quitter le village est vouée à l'échec. Que les bateleurs s'enfuient à tire d'aile ou rebroussent chemin,

ils reviendront inéluctablement au village, comme s'ils tournaient en rond! Bref, le paysage et les gens apparaissent simplifiés tels des caricatures de Réalité... (car ceci n'est pas leur réalité, rappelez-le).

Il en est de même pour les facultés lycantropiques du groupe (Martial compris). Il y a bien transformation, mais impossible de choisir l'animal; il arrive même qu'un joueur obtienne une forme qu'il ne maîtrise pas!

Note : et pour cause, celle-ci se détermine par un tirage sur la table des formes animales tant que le joueur ne comprend pas qu'il dispose en fait de TOUTES les lycantropies.

Alors ? Que faire ?

Réaliser où l'on est, c'est à dire énoncer :

"Nous sommes dans un rêve.", "Nous rêvons." ou "Nous avons changé de plan.", "Nous sommes dans une autre réalité." ou tout autre raisonnement similaire.

Une fois ces conclusions tirées, les PJ pourront remarquer un panache de fumée qui barre l'horizon à une lieue au sud. La route en cul-de-sac débouche désormais sur un drôle de fleuve...

VI LE SURMOI (LA LUNE)

Plus on approche de la rivière, plus il fait chaud, car dans son lit coule... de la lave! Un magma en fusion qui dérive lentement en un fantastique bar-



rage. La vapeur d'eau provoquée par la bruine forme un brouillard permanent qui réduit la visibilité à moins d'une toise et empêche d'apercevoir l'autre rive. Un volant constate que le fleuve barre la forêt d'est en ouest à perte de vue, sur une largeur de 40 toises environs.

Légerement en retrait de la rive, à l'orée du bois, est assis un homme. Un carré de toile tendue entre les arbres protège de la pluie les nombreux parchemins déroulés sur son écritoire. Il les gratte frénétiquement à l'aide de plumes d'oie au bout noirci par l'encre, semblant ne pas avoir remarqué la présence des bateleurs.

C'est un homme dans la force de l'âge, d'apparence vigoureuse. Un collier d'une épaisse barbe noire lui mange le bas du visage et ses vêtements de belle facture trahissent un rang social élevé.

C'est avec un fort accent germanique qu'il se présente: "Sigismond, originaire de la baronnie de Für en Moravie (Autriche)". Son comportement est déroutant: tantôt il grommelle dans sa barbe des phrases incompréhensibles en noircissant frénétiquement ses parchemins; tantôt il harcèle les joueurs de questions sur leurs parents, leur enfance (!), leur vie sexuelle ou encore leurs angoisses, en leur demandant de venir s'allonger à côté de lui.

Parfois Sigismond semble avoir des éclairs de lucidité et parle du rêve:

- Par la libre association: "A quoi pensez-vous quand je dis: Chien? Chat? Hibou?..." (il déclina ainsi toutes les lycanthropies...).

- En définissant le rêve: "C'est une activité mentale qui a lieu pendant le sommeil. Elle est composée d'un contenu manifeste qui est le rêve tel qu'il apparaît, mais aussi d'un contenu latent à caractère sublimatoire, je veux dire INI-TIATIQUE. Il se construit par tableaux ayant une finalité précise.

Quel est le but de ce tableau? Hmm?"

- En avertissant les PJ: "Achtung! Vous ne passerez pas ce tableau avant d'avoir compris son but n'est ce pas?" (cf préambule).

Alors? Que faire?

Discuter avec Sigismond de Für et répondre à sa question quant à la finalité du tableau. "Maîtriser toutes les lycanthropies" est un exemple de bonne réponse. Reste à traverser le fleuve de lave; aucun problème pour un volant mais gare au rase-motte car les différences de température engendrent de grosses turbulences.

Note: n'oubliez pas qu'il est atypique de vouloir progresser dans le rêve sans avoir répondu correctement à Sigismond. Si les joueurs s'avisent de franchir la rivière (ou de faire demi-tour car revenir à Hégaalt est

désormais impossible), faites leur emprunter un chemin à travers bois et ramenez-les près de la rivière.

VII LE CA (LES ELEMENTS)

a) Un nouveau monde (les plans élémentaires)

Après avoir traversé le fleuve, nos amis retrouvent un chemin qui plonge entre des arbres immenses, cernés de grandes tiges végétales qui courent le long des troncs. L'atmosphère reste aussi chaude et humide qu'aux abords de la rivière de lave bien qu'il ne bruine plus. Les vêtements (s'il y en a encore) collent à la peau, les moustiques et autres bestioles s'agglutinent sur les corps détrempés de sueur. Chaque pas est une épreuve car le sol spongieux grouille de vie; des cris inconnus surgissent de la végétation épaisse et exubérante, où les hautes herbes se mêlent en un fouillis verdoyant à des fougères, des bambous et des palmiers. Les joueurs serpentent de plus en plus péniblement entre les troncs; en effet, la piste se fonde imperceptiblement dans le décor pour ne bientôt plus exister. Ils doivent alors se rendre à l'évidence: ils sont perdus dans la jungle! Et pour couronner le tout, l'endroit est habité par de charmantes bêtes aussi exotiques que le décor... Toute une faune qui risque de faire passer un mauvais quart d'heure au PJs.

Alors? Que faire?

Hormis le combat mental, la seule façon d'échapper à cet enfer vert (et à la mort) est de s'y fondre, d'abandonner son corps blessé et boursoufflé par les piqûres d'insectes pour en partager un autre, plus adapté au milieu; oh, pas un ours ou un aigle mais plutôt un tigre, un cacatoès ou un piranha.

Bref, effectuer un transfert vers l'un des trois plans élémentaires.



Note: ici l'aide de Martial peut s'avérer précieuse pour expliquer le "décès" d'un frère ou pour sauver un questeur mourant par une explication de dernière minute); mais une fois le transfert accompli, ce dernier ne peut

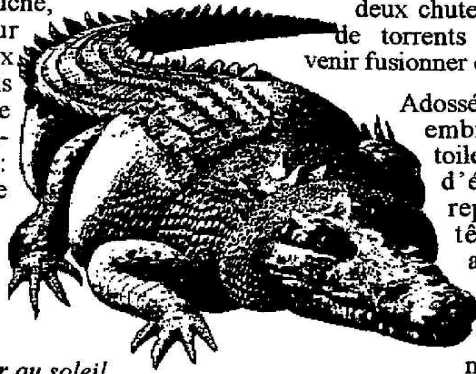
plus rejoindre le groupe qu'il vient de quitter. Ci-dessous est donné un exemple de ce que peut être le transfert dans cette jungle. Adaptez le pour chaque joueur en fonction de leur plan élémentaire et de l'animal dans lequel ils évoluent.

b) Un solo tropical

Martial sait qu'il va mourir, ou plutôt il ne sait plus car peut-on vraiment mourir dans un rêve? Il n'a plus la force de penser. La petite piqûre d'araignée à son bras est devenue une grosse boursouffure émaciée qui bat au rythme de son cœur...

"Il faut vivre! Comment pourrai-je me réveiller si je perds conscience? Mais peut-être suis-je déjà mort, ou peut-être la mort est-elle le réveil? Non! Je dois survivre et me battre, n'est-ce pas ce que disent les règles de la caravane? Quoi qu'il en soit mon corps, lui, arrive au bout... Mon corps? Tiens tiens... Et si... Le transfert! Après tout peu importe d'être humain, ver de terre ou grenouille puisque je rêve!"

Alors Martial ouvre son esprit vers le royaume liquide, à la recherche de l'âme salvatrice... Et le contact s'établit. Avec quoi ? Difficile à dire tant ce monde est étrange, mais ce n'est pas le moment de faire la fine bouche, n'est-ce pas ? Le bateleur ouvre péniblement les yeux pour regarder une dernière fois ses frères accroupis autour de lui. Il tente de sourire et articule dans un dernier souffle : "Le transfert, mes frères, le transfert..."



"Bienvenue! Bienvenue avec moi, Ami. Qui es-tu?"

- Euh..."

- Comme c'est bon de lézarder au soleil, tu ne trouves pas?"

- Si... Si... Mais..."

- Chut ! On vient. Miam ! Voici enfin mon repas; chaque fois que le jour décline, je sais qu'elles viennent boire. Les jour-tu?"

En effet, Martial reconnaît avec horreur une odeur qui rappelle étrangement celle de la biche. Le prédateur glisse dans l'eau puis dérive imperceptiblement vers la proie qu'il a choisie, ne laissant que son museau et ses yeux rider la surface de l'eau. Il plonge. Quelques toises sous-marines et le voilà jaillissant sur sa victime. Les redoutables mâchoires du saurien se referment sur le cou délicat du bovidé qui se débat avec l'énergie du désespoir. Un horrible craquement... C'est fini...

"Comme il est bon d'être rassasié"

- Euh... Oui, quel délicieux repas. Dis-moi, as-tu vu des animaux blancs et faibles qui marchent sur deux pattes ?

- Oui. Ils sont faibles mais malins et je me méfie d'eux.

- Pourrait-on aller voir ce qu'ils font?"

- Si tu y tiens..."

Le crocodile-Martial replonge dans l'eau et nage à contre-courant. Après un long moment, le fleuve devient rivière, puis ruisseau et l'avance se fait difficile.

"C'est ici."

En effet, le ruisseau se divise en deux torrents qui délimitent un terre-plein sur lequel sont allongés des formes que Martial devine être humaines.

"Je dois partir, dit-il, veux-tu me ramener près de mon corps ?

- Oui, car moi aussi je dois partir, j'ai peur ici.

- Adieu croco.

- Adieu homme."

L'animal effleure le corps inerte puis fait volte face pour fuir l'humain qui revient à lui...

Échappatoire : Ce réveil est l'occasion d'un retour à la réalité des joueurs. Tous sont alors chevalier d'un plan élémentaire. Peut-être rêveront-ils la suite de cette aventure une prochaine nuit, ou dans une autre vie...

c) Le retour aux sources

Tous les joueurs reprennent conscience dans une clairière qui bute au pied d'une falaise de laquelle

jaillit deux cascades. La première est limpide et fraîche; quel contraste avec cette atmosphère moite ! L'autre colle mieux au décor : elle est tiède, chargée de boue fétide et empoisonnée. Ces deux chutes d'eau s'écoulent en autant de torrents qui cernent la clairière pour venir fusionner en contrebas.

Adossé contre la falaise, protégé des embruns par un vaste carré de toile est assis un homme en train d'écrire. Tandis que chacun reprend ses esprits, il lève la tête et s'écrit avec un fort accent germanique : "Arrhhh, Dieu merci vous voici éveillés, je vous croyais tombé en catalepsie catatonique ou dans une apathie à caractère autistique !" Et tout de go il enchaîne : "A quoi pensez-vous quand je dis : Eau ? Air ? Terre ? Plan élémentaire ?". Abasourdis, les joueurs reconnaissent Sigismond qui renchérit : "Quel est le but de ce tableau ? Hmm ? Achtung ! Vous ne le passerez pas avant d'avoir compris son but n'est ce pas ?"

Si un joueur se targue de parler allemand (et réussit un % sous MENTAL) voici ce qu'il peut comprendre des délires verbaux de Sigismond : "...est une manœuvre défensive qui consiste à éviter les objets et les situations qui suscitent l'angoisse phobique. L'objet phobique (la situation) induit l'angoisse non de son propre chef mais du fait qu'il est devenu le symbole de quelque chose d'autre, c'est à dire parce qu'il représente quelque impulsion, désir, objet interne ou partie du SELF que le patient a été incapable d'affronter..."

Et s'il arrive à lire un parchemin : "Les objets internes sont des fantômes, c'est-à-dire des images qui se représentent dans des fantasmes auxquels on réagit comme s'ils étaient "réels". Ils découlent des objets externes par introjection et sont situés, tels qu'on les conçoit, dans la réalité psychique."

Alors ? Que faire ?

Discuter avec Sigismond de Rûf et répondre à sa question quant à la finalité du tableau. "Nous faire comprendre ce qu'est le transfert" est un exemple de bonne réponse. Dans éclair de lucidité, l'homme barbu dira : "Bido est la rivière, suivez son lit"

Note : S'il vient l'idée à un joueur de brataiser Sigismond, il en sera par ^{our} ^{met} jamais en colère même s'il est molesté et il ne cède à aucune menace sauf... celle de devoir accompagner les ^{trouvères.} Il a une peur bleue des voyages, cette perspective le fait suer à grosses gouttes et il préfère être plus clair dans ses ^{prop} ^{as} d'avoir à booger de son tabouret.

VIII LA LIBIDO (L'OMBRE)

a) La descente du fleuve

Les joueurs doivent maintenant longer l'impétueux torrent qui ne tarde pas à devenir une large rivière serpentant paresseusement à travers la forêt. Sur la rive, de nombreux arbres abattus gisent dans un entrelacs de roseaux et de lianes. Tout cet amoncellement rend la progression difficile, voire dangereuse, sans compter la virulence des sangsues qui ne laissent pas passer une telle abataine.



Le jour décline rapidement et finit par laisser place à une nuit sans lune aussi noire que le fond d'un encier. Sans la lumière du jour, la jungle est encore plus sombre, inextricable et menaçante. La fatigue alourdit les jambes (ou les ailes, s'ils ont la bonne idée de se déplacer sous forme d'oiseau) et le groupe se doit bien se résoudre à faire une halte pour prendre un peu de repos.

Les rives de la Bido sont calmes mais la jungle semble grouiller d'une vie nouvelle, différente et suffisamment inquiétante pour comprendre qu'y dormir relèverait de la plus totale inconscience.

C'est au coeur de la nuit que les joueurs remarquent leurs toutes nouvelles facultés :

- Ils voient dans le noir ! Attention il ne s'agit pas du regard affûté des chats ou des hiboux mais d'une parfaite nyctalopie.

- Dès que l'un d'eux s'immobilise, il disparaît ! Même nyctalope, il est quasiment impossible de le remarquer tant son corps se fond naturellement dans le décor.

- Enfin, quand un joueur se meut, il semble glisser au travers des obstacles sans difficulté aucune, avec la discrétion et la grâce d'un félin.

Après une nuit relativement tranquille, l'aube point et les joueurs reprennent leur pénible route. Ils sentent bien que s'enfoncer dans la jungle est dangereux (et inutile), ils continuent donc à longer (survoler) la Bido.

b) Au pied du mur

Après une matinée de voyage, ils aperçoivent une gigantesque falaise, plate à son sommet qui barre l'horizon. A mesure qu'ils approchent, les PJ constatent avec étonnement que le fleuve semble buter contre la base de sa paroi. En fait, il devient simplement souterrain, mais comme l'ouverture dans la falaise est légèrement plus étroite que le lit de la Bido, il faut une bonne dose d'OBSERVATION pour la remarquer.

La seule manière d'avancer dans le scénario est de plonger dans l'eau et de nager en apnée au petit bonheur la chance (sauf si un chevalier de l'eau joue les éclaireurs) en espérant trouver une grotte de l'autre côté. Le boyau ressemble à un entonnoir interminable dont le courant croissant empêche tout retour.

C'est la bouche grande ouverte que les joueurs font surface dans une caverne circulaire, faiblement éclairée par une torche fixée contre la paroi. A droite, on remarque une petite plage de sable sur laquelle est assis un homme en train d'écrire.

Attention ! A partir de cet instant et jusqu'à la fin du rêve, interdisez toute transformation animale, les éventuels chevaliers "transformés" redeviennent humains. Si un joueur insiste, vous devez l'affronter (en secret) mentalement

"Encore toi !" s'écrit Martial qui reconnaît la barbichette de Sigismond de Für.

- Ja, ja, j'allais le dire... Cela tourne à la névrose obsessionnelle avec une forte tendance schizo-phrénique. Mais dites-moi à quoi vous pensez quand je dis : Nuit ? Libido ? Ombre ? Regard ? Plan ? Étape ? Initiation ? Et quelle est la finalité de ce tableau ?

Alors ? Que faire ?

Encore une fois, répondre du mieux que l'on peut à Sigismond et comprendre que ces nouvelles facultés se rattachent au titre de chevalier de l'Ombre.

IX LE REFOULEMENT (LE FEU)

"Comment sort-on de ce maudit trou à rat ? demande Martial

- Arhh, ja. Le demi-tour est impossible car à contre-courant vous n'aurez pas assez de souffle pour franchir le boyau. Vous devez continuer à longer la rivière grâce au bateau" dit-il en pointant du doigt un misérable radeau amarré au bord de l'orifice sombre où l'eau s'engouffre. Alors, il range soigneusement son matériel à écrire, se lève, salue les bateleurs d'un "Gute nacht" guttural et disparaît au travers de la paroi de la grotte.

Les PJ doivent se sentir bien petits, perdus dans un boyau aux parois lissées par l'érosion qui s'enfoncent toujours plus loin. L'atmosphère est moite, et au fur et à mesure que le temps passe la température ne cesse de monter. Les respirations se font haletantes pour devenir difficiles et seul un jet réussi sous PHYSIQUE évite l'évanouissement. Les poumons brûlent et un vrombissement qui va crescendo fait trembler les murs, faisant trembler la frêle embarcation. Les parois du boyau sont devenues rouges sous l'insupportable chaleur. De grosses bulles crèvent la surface de l'eau et dégagent de la vapeur brûlante qui gêne considérablement la navigation, mais point d'endroit pour mettre pied à terre.

Et soudain le radeau se démembré et coule ; les marins de fortune tombent dans le liquide bouillant et tentent d'éviter la noyade en NAGEANT. Ceux qui arrivent à se maintenir à flot constatent alors qu'il survivent et résistent à une chaleur digne de la lave d'un volcan ! C'est à n'en point douter une faculté nouvelle. Mais alors qu'ils commencent à reprendre espoir, ils débouchent dans une vaste grotte où, horreur, l'eau forme un gigantesque siphon qui engloutit tout dans un vacarme assourdissant. Seul un petit ruisseau à l'opposé de la grotte s'échappe par un orifice sombre... Malgré leurs efforts PHYSIQUES désespérés pour l'atteindre, les PJ encore conscients ne peuvent éviter d'être pris dans le tourbillon qui les avale tels des fétus de paille.

Martial est le premier à reprendre conscience.

A coté de lui gisent ses compagnons d'infortune...

Échappatoire : Ce réveil est l'occasion d'un retour à la réalité des joueurs. Tous sont alors chevalier de l'Ombre et du Feu (pour ceux qui ont surnagé évidemment). Peut-être réveront-ils la suite de cette aventure une prochaine nuit, ou dans une autre vie...

X LE COMPLEXE

(le rêve et ses dangers)

Tous les membres du groupe ont fini par échouer sur cette berge. Les petits clapotis que fait la rivière en léchant la gangue de sable trouble le silence sépulcral qui règne sur cette berge souterraine. Au fond, les parois luisantes de la grotte se referment sur une gigantesque porte en bois barrée de fer.

On peut choisir de retourner dans l'eau et de nager jusqu'à une possible sortie, mais on retomberait alors inéluctablement sur ladite grotte. Il faut ouvrir la porte et s'avancer à nouveau dans l'inconnu. Une fois celle-ci franchie, les PJ pénètrent dans un brouillard cotonneux si dense qu'on pourrait presque le couper au couteau. Il n'y a rien

LES TABLEAUX PHOBiques

PEUR DES GRANDS ESPACES

(agoraphobie)

Un flot de lumière crue inonde l'extrémité du couloir. D'immenses clameurs provenant de toutes parts s'élèvent à l'unisson : "A mort ! A mort !". Une odeur de sang emplit les narines. Alors que les yeux s'habituent au jour, l'on découvre une grande arène, cernée par des tribunes bondées d'un public vociférant. Au centre, sur la piste de sable, deux lions se disputent les derniers morceaux de pauvres malheureux dont l'un pousse encore des cris insupportables.

Une OBSERVATION permet de remarquer dans le mur opposé de l'arène la découpe sombre d'une issue de taille humaine. Sur le coté droit de la piste, deux autres accès plus petits sont ouverts.

En traversant l'arène bille en tête, le pj devra affronter les deux fauves (M25-R25-P45), mais en se DISSIMULANT, un seul lion tentera de le dévorer.

PEUR DU VIDE

(vertige)

Une odeur d'humus plane dans le boyau qui débouche sur un vide circulaire, de deux toises de diamètre, cerné par un mur de pierres humides. D'invisibles gouttes d'eau rident une lointaine nappe d'eau en un bruit lugubre et régulier. Plus haut, beaucoup plus haut, est une rondelle de lumière que l'on devine être l'issue du puits. Les pierres luisantes et couvertes de mousse ôtent tout espoir de l'atteindre par l'escalade ; à quoi bon d'ailleurs puisque l'accès est fermé par une grille de fer ?

Une OBSERVATION permet de distinguer sur la paroi opposée une échelle métallique rouillée. A son sommet, six toises plus haut, une forme rectangulaire et sombre laisse subodorer une seconde issue.

Le PJ doit tout d'abord réussir à sauter pour attraper le dernier barreau de l'échelle (DEXTÉRITÉ+20) ou aller se noyer quelques 25 toises plus bas... L'issue n'est plus qu'à six barreaux; encore faut-il qu'ils supportent le poids inhabituel du troubadour (PHYSIQUE). En cas de rupture, la chute est inéluctable et "mortelle".

PEUR DES ARAIGNES

(arachnophobie)

Une atmosphère moite, presque étouffante emplit l'espace du couloir. Il fait noir comme dans un four et l'on ne peut réaliser tout de suite que ce dernier s'élargit en une vaste grotte. De nombreuses plantes aux larges feuilles sont couvertes d'étranges toiles qui collent à la peau et aux vêtements. L'unique moyen de trouver un hypothétique chemin est de progresser à tâtons, en longeant les parois ou en coupant au hasard entre les plantes.

peut même pas longer les parois car l'ouverture semble être au centre d'une énorme grotte tel un pilier de soubassement. Une fois engagés (en groupe ou individuellement), les joueurs se perdent malgré eux dans la brume ; le moment est venu pour chacun de tenter sa chance seul. Ils trouvent à tâtons les uns après les autres une sorte de couloir dont les parois sont de roche, qui tourne à angle droit quelques toises plus loin, pour déboucher sur une scène qui se réfère à leurs peurs morbides, leurs angoisses irraisonnées que l'on nomme phobies...

Note sur l'ambiance :

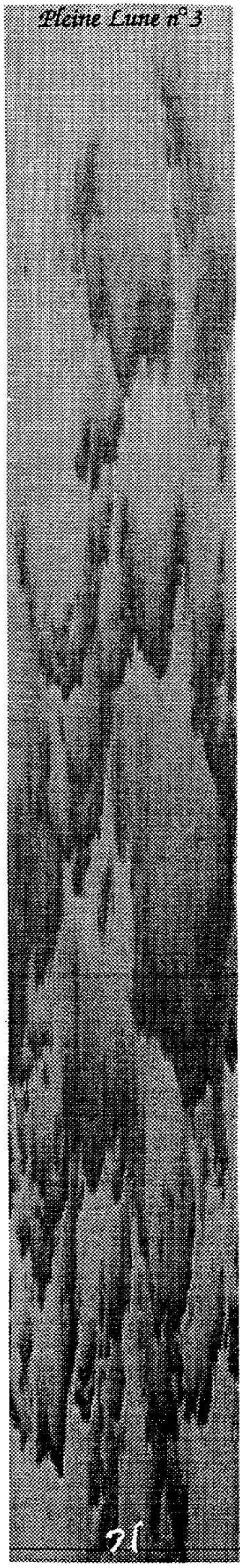
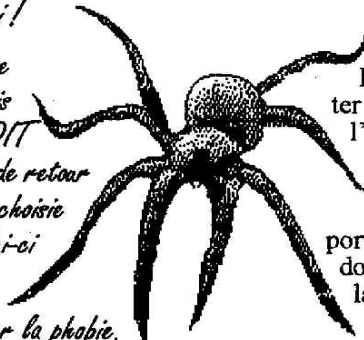
Cette dernière partie de l'aventure va donner l'occasion aux aventuriers d'affronter la plus terrible rencontre que l'on puisse faire dans un rêve : soi-même. Confrontés leurs propres peurs, ils vont devoir se battre pour les surmonter et s'en libérer à tout jamais, ou admettre leur échec en leur tournant le dos et devoir vivre avec. Choisissez avec soins la scène la plus appropriée à chacun, quitte à en inventer de nouvelles si aucune des cinq présentées ci-dessous ne convient et faites jouer les bateleurs à tour de rôle. Pour accentuer la pression, ne faites pas d'appartés, demandez plutôt le silence à ceux qui ne jouent pas, ils sont les témoins muets du courage (ou de la coardise) du joueur "actif". Faire face à ses angoisses profondes annihile TOUTES les facultés (lycanthropie, nyctalopie, etc) car, encore une fois, il s'agit d'affronter sa phobie et non de la fuir, la réussite de l'épreuve est plus liée au courage par qu'aux artifices métamorphiques et autres tirages de %.

Note sur les deux réactions possibles :

Le joueur peut REFUSER le tableau, c'est-à-dire revenir sur ses pas. L'action est donc terminée ; mais refuser d'affronter une phobie c'est accepter de vivre avec. De retour à sa réalité et jusqu'au prochain voyage, notre frère souffrira au dernier degré de l'angoisse qu'il n'a voulu combattre. Par exemple, s'il n'a su vaincre le vertige, tenir debout sur une table relèvera de la prouesse pour lui !

Le joueur peut AGIR. C'est à dire tenter d'atteindre la sortie. Une fois la première porte franchie, il DOIT atteindre l'autre issue, il n'y a pas de retour possible. Reportez-vous à la scène choisie pour connaître les actions que celui-ci doit accomplir.

Survivre au tableau, c'est sublimer la phobie, s'en libérer pour n'en conserver aucune trace. Cependant, en cas "d'accident" de parcours, le PJ conserve des séquelles qui pourront resurgir à son retour dans la Réalité sous la forme de flashes lors d'actions similaires. Vous êtes seul juge. A l'issue de l'action et quelqu'en soit les résultats, arrangez-vous pour rassembler les personnages dans un même lieu, de préférence au gouffre (cf S XI).



Une OBSERVATION permet d'entrevoir un faible halo rectangulaire qui s'avère être une issue. Le contre-jour occasionné fait ressortir une myriade d'animaux pleins de pattes et grands comme des mains qui grouillent entre les plantes.

En progressant à tâtons l'on s'expose inévitablement aux piqûres des araignées. A six reprises le pj devra agir d'INSTINCT pour les éviter, ou être de bonne constitution (PHYSIQUE) pour résister au poison.

PEUR DES ESPACES CLOS

(claustrophobie)

Le joueur se trouve dans une toute petite grotte au centre de laquelle est un orifice d'une toise de diamètre. C'est le début d'un boyau qui s'enfonce de cinq pieds pour filer ensuite à l'horizontale sur une dizaine de toises avant de déboucher verticalement sur une autre caverne où se trouve la seconde issue.

Le boyau est particulièrement humide. Il va progressivement se remplir d'eau jusqu'à être complètement inondé. Il faut avoir du sang froid (MENTAL) pour rester calme, mais aussi de la force PHYSIQUE afin de ne pas se coincer.

Pour pouvoir s'engager dans la partie horizontale du boyau, le joueur doit pénétrer la tête la première; cela signifie qu'une fois le coude franchi il est matériellement impossible de faire demi-tour !

PEUR DES MALADIES

(nosophobie)

Le couloir débouche sur une grande cour circulaire cernée de maisons identiques à celle d'où sort le bateleur. Toutes ces façades crasseuses s'ajoutent à la nuit sans lune et renforcent l'aspect lugubre de l'endroit. Une OBSERVATION permet néanmoins de deviner la porte de chaque maison, mais laquelle choisir pour sortir d'ici ? Encore faut-il y arriver car loin d'être déserte, la place ressemble à une mini cour des miracles ou régnerait l'ambiance d'un mouroir. Une écoeurante odeur de pourriture saisit les narines. Des hommes et des femmes vont et viennent en agitant mécaniquement leur crécelle, d'autres sont allongés et gémissent. De la faible luminosité des braseros surgissent des visages noircis par les bubons

Dès que le joueur s'engage, une marée humaine s'abat sur lui pour quémander argent, nourriture ou prière.

XI LES ERSATZ (REVELATIONS)

C'est après avoir franchi la seconde issue que les joueurs ayant affronté victorieusement (ou fui lâchement) leur peur, débouchent au fond d'un gouffre. La lumière du soleil, filtrée par les frondaisons des arbres quelques 40 toises plus haut baigne le lieu d'une clarté bleue qu'on dirait surnaturelle. Sur le sol recouvert de mousse, gisent les infortunés PJ victimes de leur phobie, qui ne tardent pas à revenir à eux.

Alors, se matérialise peu à peu devant leurs yeux exorbités, un être de légende. Une créature gigantesque au corps de félin et à la tête de bouc dont

les grands yeux noirs mettent à nu l'âme de ceux qui osent soutenir son regard sans âge. L'on ne peut s'empêcher de réprimer un frisson de peur à la vue de sa queue-serpent mais l'on sent qu'il faut faire confiance à l'animal. N'est-il pas un frère après tout ?

Note : Ex dialoguant avec la "treizième forme", les joueurs vont (enfin) trouver des réponses aux nombreuses interrogations que pose leur quête de la Vérité. Afin d'accentuer le caractère initiatique de cette rencontre, limitez les répliques de la chimère aux questions ci-dessous et à des "oui" ou des "c'est exact" pour confirmer les bonnes réponses. Attention, ce n'est pas facile de parler uniquement par interrogations! Utilisez ces quelques questions supplémentaires pour reprendre l'initiative du débat s'il dérive :

- Je pose les questions, n'est-ce pas pour vous la meilleure façon de trouver des réponses ?

- Une question en engendre toujours une autre, ne vaut-il pas mieux des réponses ?

- Que répondez-vous aux questeurs écorchés qui posent trop de questions ?

- Saviez-vous qu'avancer dans sa quête c'est émettre des réponses et non poser des questions ?

a) Premiers éclaircissements (le scénario)

Où sommes nous ? (dans un rêve), qui dirige le rêve actuellement ? (toi).

A quel moment de la journée sommes-nous ? (toute réponse acceptable), qu'en déduisez-vous ? (le temps n'est pas mesurable), combien de lieues avez-vous parcourues ? (toute réponse acceptable), qu'en concluez-vous ? (les distances ne sont pas estimables).

Quel est le nom du village ? (Hégault), comment évolue la forêt depuis Hégault jusqu'aux sources du fleuve ? (ordonnée puis chaotique), qu'est-ce qui sépare la région en deux ? (la rivière de lave), combien de sources à le fleuve Bido ? (2), par où passe-t-il ? (un souterrain), où débouche-t-il ? (à Hégault), que vous y est-il arrivé ? (nous avons été refoulés sous la rivière de lave).

En conclusion, qu'avez-vous rêvé ? (d'un schéma affectif). S'il n'y a pas de réponse juste à la dernière question (ce qui est probable) remettez le schéma au joueurs.

b) Une explication plus sérieuse (le rêve)

Le rêve a-t-il une logique ? (oui), est-elle similaire à celle de la réalité ? (non), donc que peut-on dire ? (le rêve a une logique qui lui est propre).

Qu'avez-vous appris de votre quête depuis le tout début ? (résumé des règles dont les joueurs ont connaissance), pourquoi ai-je interféré dans vos rêves ? (pour nous faire progresser dans notre quête).

Que représentent l'eau, l'air et la terre ? (le plan élémentaire), qu'est-ce que le rêve ? (un plan), quel est le vecteur de la réalité au rêve ? (le sommeil).

c) Préparer la révélation

Quel est mon nom ? (la Chimère). Qu'est-ce que

la Chimère ? (une lycanthropie). Quel est mon pouvoir ? (voyager dans les rêves et les contrôler).

Quels plans connaissez-vous ? (Eau, Air, Terre, Ombre et Feu). Où sommes nous ? (dans le plan du Rêve). Qu'est-ce qui différencie le Rêve de la Réalité ? (ce n'est pas le même plan).

Alors ? Où est le rêve ? Où est la réalité ? (à chacun sa réponse !)

d) Si l'heure de la Révélation a sonné

Sous les yeux des joueurs, la Chimère se transforme peu à peu en jeune homme dont les traits crispés par l'effort, leur sont familiers (et pour cause puisque c'est vous !). Il sourit et articule ces quelques mots : " Félicitations mes frères, votre perspicacité vous a menés au bout du chemin. L'heure est venue de reprendre notre forme naturelle pour connaître la Révélation ultime...".

Alors en un grand éclair bleu profond, le décor disparaît et c'est ainsi que quelque part dans l'espace, de nouveaux immortels reprennent conscience ; quittent le rêve et réalisent à quel point ils doivent s'y replonger de tout leur cœur...

Note : Afin de créer l'ambiance magique de rigueur pour cet événement, passez du conte à la lecture en utilisant des extraits de la nouvelle d'introduction de "Chimères"; puis appuyez-vous sur le chapitre 2 pour répondre à multitude de questions et de remarques qui ne manqueront pas de suivre le long silence perplexe de vos joueurs....

e) Si vous restez sur Hurlements

Les joueurs sentent leurs paupières se fermer irrésistiblement, et leur esprit s'abîmer dans un profond sommeil... Sans rêve !

C'est l'initié qui les réveillera. Le temps est clair et il faut prendre la route sans tarder si l'on veut rejoindre Issoudun à temps pour donner un spectacle ce soir...

Note : Pour faire progresser votre groupe dans la quête, considérez que le nombre de décès d'un PJ dans le rêve est autant de voyages dans sa réalité. Précisez-lui son nouveau titre, et entraînez-le à maîtriser ses nouvelles facultés...

XII AIDES DE JEU

a) Les règles

Voici sous forme condensée un rappel sur les règles du jeu concernant le rêve (livret n°1, pages 27 et 28 et Hurlélune 2, pages 24-30).

Le transfert :

Additionner le Mental de toutes les créatures incarnées par le chevalier (MC) et par la victime (MA). Tirage de % sous MC-MA modifié des tableaux 1 et 2 pour un transfert réussi, sinon c'est la mort. Si MC-MA est négatif le chevalier ressent l'impossibilité du transfert.

Exemple : Martial est chevalier de l'eau. Il peut se transformer en humain (M=40), chat (M=30), ours (M=25), rat (M=35) et en cerf (M=10). Son Mental Camélé est donc égal à 140. La Chimère (MC=270) le connaît bien (+0%), est éloignée de lui

mais sait où il dort (-10%) : le transfert est automatiquement réussi (270-140=130).

La prise de contrôle :

Pour influencer un tableau du rêve, tirage de % sous MC/4 sinon la chimère perd le contrôle et le résultat est inverse. La reprise de contrôle du rêve se tente par un % sous MC/4 mais avec un malus de 15% par tentative qu'elles soient consécutives ou pas (les règles utilisent M/4 mais c'est injouable). Si les chances de reprise de contrôle arrivent à zéro c'est la folie et l'esprit rejette le Chevalier (75%) ou le détruit (25%). En cas de rejet, % tableau 3 pour connaître la durée de prostration totale du Chevalier.

Exemple : Dans la grotte (cf S 8), un PJ (MC/4=37) essaye de se transformer, vous l'informez qu'il ressent comme une impossibilité mais il insiste en énonçant : " je me transforme néanmoins en chapeau-soaris", ce qui revient à tenter de prendre (inconsciemment) le contrôle du rêve. Vous lui tirez un % sous 37 : 13 ! Il se transforme et dirige le rêve. Vous réagissez (immédiatement ou non) et tentez de reprendre le contrôle par un % sous 67 (270/4) : 82 ! C'est raté ! Vous insistez par un nouveau % sous 52 (67-15) : 47, vous maîtrisez à nouveau le rêve et le PJ redorment hamain. S'il refait une tentative, son % est désormais égal à 22 (37-15) et le vôtre à 52. Dernière chose : le PJ qui rate d'entrée son % n'a plus jamais le droit de combattre mentalement en redemandant la même chose (on ne s'en sort plus sinon).

La fuite :

Un % sous MC/5 (non modifié) permet de s'arracher à un esprit dont le contrôle est perdu. Le PJ ainsi libéré se réveille et se souvient de son rêve.

Note : Vous retrouverez toutes les explications sur les règles à appliquer pendant le rêve dans Hurlélune 2. Les tableaux suivants en sont extraits :

Voyage dans le rêve

Tableau 1 : Connaître la personne

"Victime" inconnue.....	-40%
"Victime" entrevue.....	-30%
"Victime" observée.....	-20%
"Victime" peu connue.....	-10%
"Victime" connue.....	0%
"Victime" parfaitement connue....	+15%

Tableau 2 : Localiser la cible

	Proche	Lointaine	Vue
Victime non Localisée	-10%	-50%	X
Victime Localisée	0%	-10%	+40%

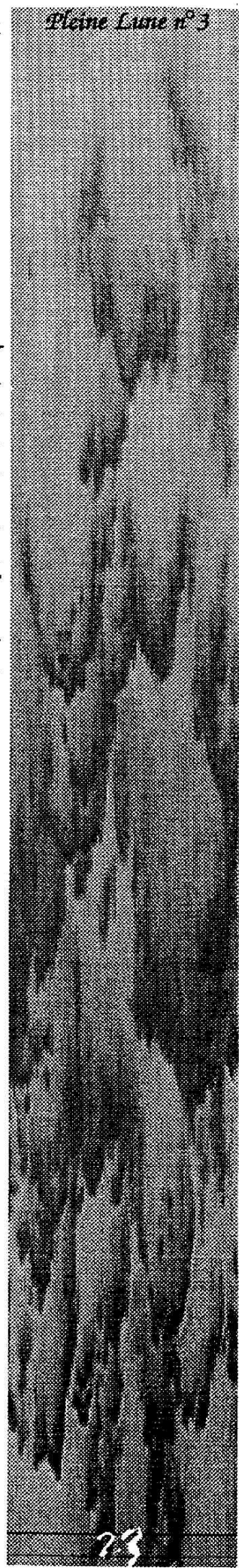


Tableau 3 : Séquelles dûes au choc en retour

Résultat	Durée de l'état de choc
01-50	1d4 heures
51-80	1d4 + 4 heures
81-95	1 journée
96-00	1d4 journées

b) Le scénario par rapport aux règles

Les règles ne donnent aucune indication sur le moyen d'amener des "esprits" dans son rêve. C'est pourtant possible (cf "Songe d'un matin d'automne", Hurlélune n°4).

Pour ce scénario, les joueurs sont dans leur propre rêve, le Veneur "se contente" de les modifier simultanément de manière à donner l'impression à chacun d'être dans un rêve unique. C'est un peu tordu, j'en conviens, mais cela permet de conserver des tirages de transfert et de contrôle individuels et donc de limiter les dégâts en cas de "ravage".

Il n'est pas nécessaire de faire des "tirages de contrôle" à chaque nouvel événement bizarre car finalement, la Chimère ne fait que répondre à la curiosité des joueurs en leur proposant la suite de l'histoire non ?

Néanmoins un joueur peut refuser un tableau (la rivière de lave par exemple), chercher à tout prix à se réveiller ou encore vouloir se transformer en volant contre votre gré. Dans ce cas il n'y a pas d'alternative, la Chimère doit faire un tirage sous MC/4 (67%).

S'il est réussi, le joueur ne pourra plus jamais souhaiter la même chose.

S'il est raté soyez honnête, accordez la lycanthropie si telle est la requête. Pour un souhait de réveil, prenez le troubadour à part et demandez lui une ultime confirmation en lui faisant comprendre qu'il sort du scénario... Attention ! Un tirage raté signifie aussi que le rêveur est passé hors contrôle et ses prochaines requêtes devront être accordées automatiquement à moins que vous ne tentiez une reprise de contrôle en effectuant un tirage sous MC/4-15%.

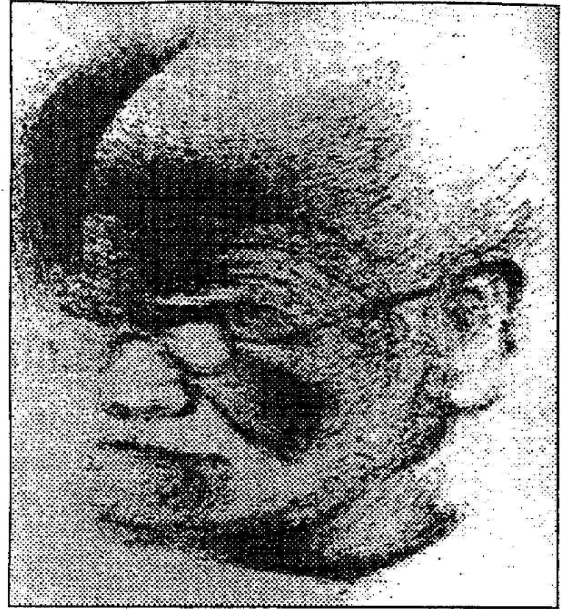
En dernier recours, si cela se passe mal, fuyez les esprits rebelles (MC/5 par esprit) car n'oubliez pas que vous êtes sensé jouer votre vie et votre intégrité mentale...

XIII P N J**Martial M75-R55-P75-MC115**

Chevalier de l'Eau qui peut se transformer en chat noir, en ours, en rat et en cerf. Il est très prévoyant et ne quitte jamais la caravane sans un sac contenant cordes, couteau, torches, gourdes, pain et vêtements propres.

VOUS M75-R60-P75-MC270

Chevalier Dragon incarnant un chevalier de la Chimère, vous êtes le guide spirituel de la Caravane. Discret, parfois absent, vous ne prenez pas part au spectacle ni aux tâches quotidiennes, provoquant souvent des réflexions de la part des Chevaliers inexpérimentés qui vous accusent de feignantise. Vous êtes pourtant un frère qui veille en permanence à la sécurité de la Caravane en détournant les rêves de conquête et de pillage des errants mal intentionnés.

**SIGISMOND DE FÜR (M50-R10-P25)**

Vous avez sans doute reconnu de qui ce personnage est la caricature... Non ? Alors je vous aide : De Für est l'anagramme d'un célèbre médecin autrichien. Ça y est ? J'étais sûr que vous trouveriez...

Note : Pour bien planter le personnage, préparez-vous une liste de phrases "psy" et si possible obscènes. Voici un dernier exemple à propos de la violence : "un ensemble de tendances qui s'actualisent dans des conduites réelles ou fantasmatiques visant à nuire". Bon courage...

LES HABITANTS DE LA JUNGLE

Tous plus agressifs les uns que les autres :

- **BOA** (M5-R50-P25), constriction
- **JAGUAR** (M25-R25-P40)
- **VEUVE NOIRE** (M5-R10-P5), piqure
- **CROCODILES** (M10-R20-P40)J25

Francois Edelin



SYNOPSIS

Pleine Lune n° 3

JOURNÉE 1

Départ de Saint Florent. La caravane fait route au sud vers Issoudun (seize lieues, quatre jours).

Le convoi chemine en une épaisse forêt toute la journée, le temps est doux mais il bruine.

JOURNÉE 2

Les roulottes suivent le chemin étroit qui s'enfonce au cœur des bois.

En fin d'après-midi, le Veneur décide d'une halte pour que chacun puisse s'entraîner et jouer de ses "différences" avec les errants, loin des regards indiscrets.

A la nuit tombée, quand chacun a regagné sa couche et s'est endormi, le Veneur pénètre l'esprit des personnages joueurs et le rêve commence...

VENEUR: M75-R60-P75 MC=270 (bonus transfert: +55%) MC/4=67 MC/5=54

JOURNÉE 3

Les bateleurs arrivent à Hégault en fin de journée. Il est possible de monter un spectacle ou d'exécuter des numéros individuellement dans l'auberge du village.

LE MOI (L'ERRANCE)

L'ambiance est bizarre au village, la forêt est étrange, les frères de route "différents".

Il est impossible de quitter le village sans finir par y revenir.

Les transformations sont incontrôlables.

Alors ? Que faire ? Réaliser que l'on est dans un rêve.

LE SURMOI (LA LUNE)

Découverte du chemin sud qui part vers la rivière de lave.

Première rencontre avec Sigismond de Für qui questionne les PJ de manière détournée.

Alors? Que faire? Dire à Sigismond que l'on possède toutes les lycanthropies.

LE CA (LES ELEMENTS)

• Errance désespérée dans la jungle, ponctuées de moult rencontres : Veuve noire (M5-R10-P5, gare au poison !), crocodile (M10-R20-P40), jaguar, panthère (M25-R25-P40), serpents (M5-R50-P25, chimpanzé (M40-R25-P20, gare aux vols !)...

Alors ? Que faire ? Abandonner son corps et projeter son âme vers un plan élémentaire.

• Solo dans la jungle, le PJ choisit le plan mais pas l'animal.

* Fin du rêve possible ici *

• Deuxième rencontre avec Sigismond dont le comportement est toujours aussi anachronique.

Alors ? Que faire ? Comprendre que l'on vient de passer la deuxième étape de l'initiation, c'est à dire que l'on est chevalier de l'EAU, de l'AIR ou de la TERRE, et en informer Sigismond.

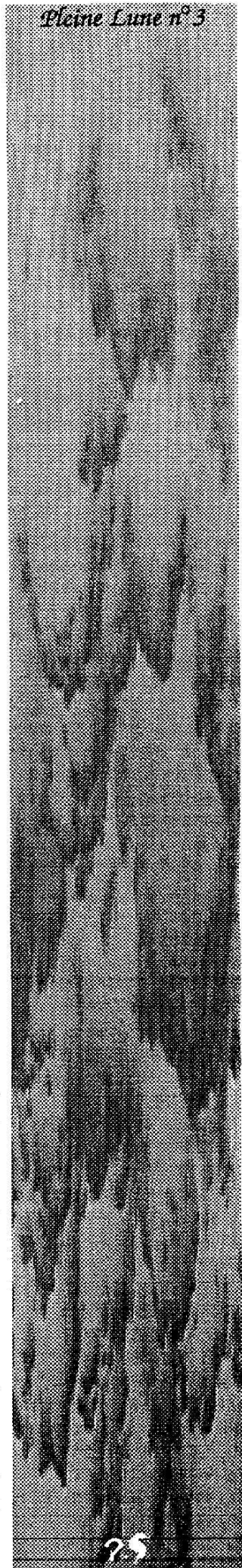


Schéma de la vie affective selon Sigmund Freud

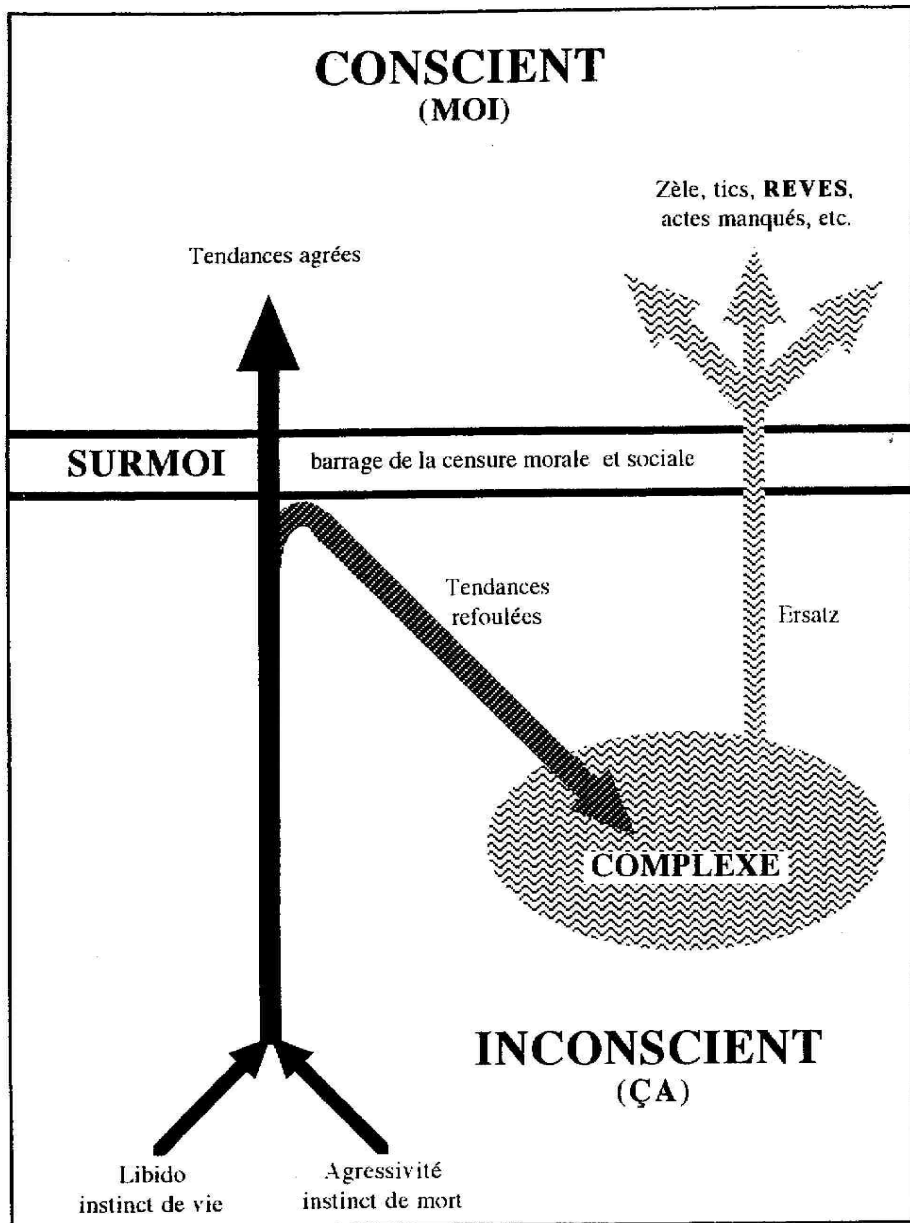
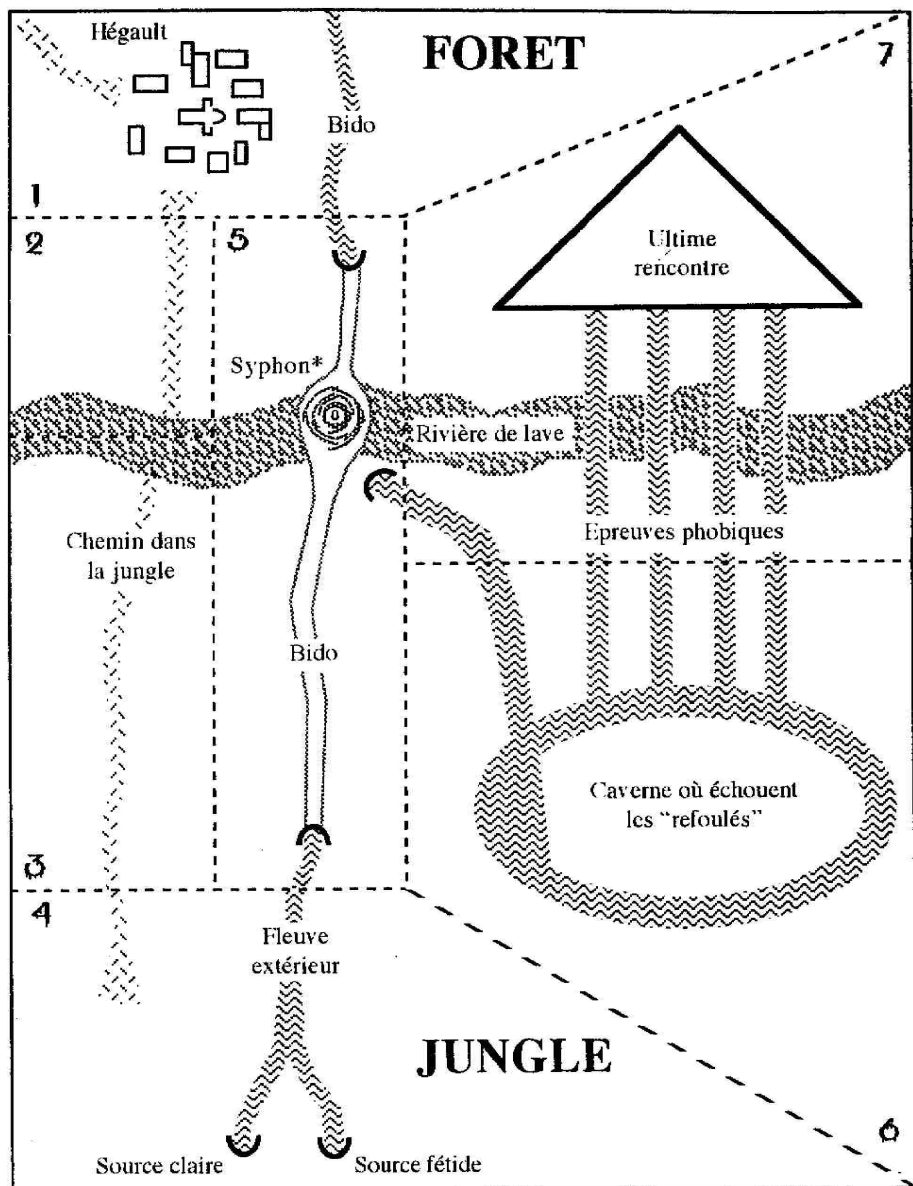


Schéma du rêve de Martial



* Pour des questions de lisibilité, le syphon est représenté au dessus du fleuve de lave.

LA LIBIDO (L'OMBRE)

Première et unique nuit dans la jungle, devenue tellement touffue que les PJ doivent longer la rivière.

La nuit noire comme l'encre mais les PJ voient parfaitement le décor.

Leurs facultés de dissimulation et de discrétion nocturnes sont exceptionnelles.

Après une matinée de marche, arrivée devant une grotte dans laquelle le fleuve disparaît.

C'est en apnée que l'on rentre dans la grotte où se trouve Sigismond, prêt à les interroger.

Les pouvoirs lycanthropiques sont désormais inopérants.

Alors ? Que faire ? Comprendre que l'on vient de passer la troisième étape de l'initiation, c'est à dire que l'on est chevalier de l'OMBRE, et en informer Sigismond.

LE REFOULEMENT (LE FEU)

Embarquement sur le radeau que montrait Sigismond.

Navigation souterraine, l'eau et l'air sont de plus en plus chauds

La rivière devient agitée car l'eau bout.

Le radeau finit par se démanteler et les PJ tombent dans l'eau bouillante, il faut nager ou "mourir".

Les PJ sont entraînés par le courant et débouchent dans une caverne où l'eau disparaît en un syphon.

Ils sont engloutis sans avoir pu atteindre le filet d'eau qui s'échappe en face.

*** Fin du rêve possible ici ***

Les PJ se réveillent sur une petite plage souterraine.

Une porte en bois barrée de fer donne sur le brouillard

LE COMPLEXE (LES DANGERS DU REVE)

Chacun franchit à son tour une porte et se voit confronté à une épreuve phobique :

Exemple de tirages à faire pour renforcer le climat d'angoisse :

Agoraphobie : combat contre deux lions (M25-R25-P45) ou un seul si dissimulation.

Vertige : % DEXTERITE +20 (MR) puis % PHYSIQUE pour chacun des 6 barreaux.

Arachnophobie : %x6 sous INSTINCT pour éviter les piqûres.

Claustrophobie : %x6 sous DEXTERITE pour éviter d'être coincé dans le boyau.

Nosophobie : %x6 sous MENTAL avant de trouver la bonne porte.

LES ERSATZ (LES REVELATIONS)

Questions-réponses sur :

Le Scénario

Le Rêve

La Vérité

Réveil, les personnages sont désormais Initiés, Chevaliers de la Chimère ou ... Chevalier Dragon.

MULTISIM PRÉSENTE

A high-contrast, black and white illustration. In the center, a man with long, straight hair and a full beard is depicted. He has a serious expression. He is flanked by two dogs, one on each side, looking towards the center. The background is dark and textured. At the top, the text 'MULTISIM PRÉSENTE' is written in a serif font. At the bottom, the word 'CHIMÈRES' is written in a large, stylized, white font with a gothic or medieval feel.

CHIMÈRES