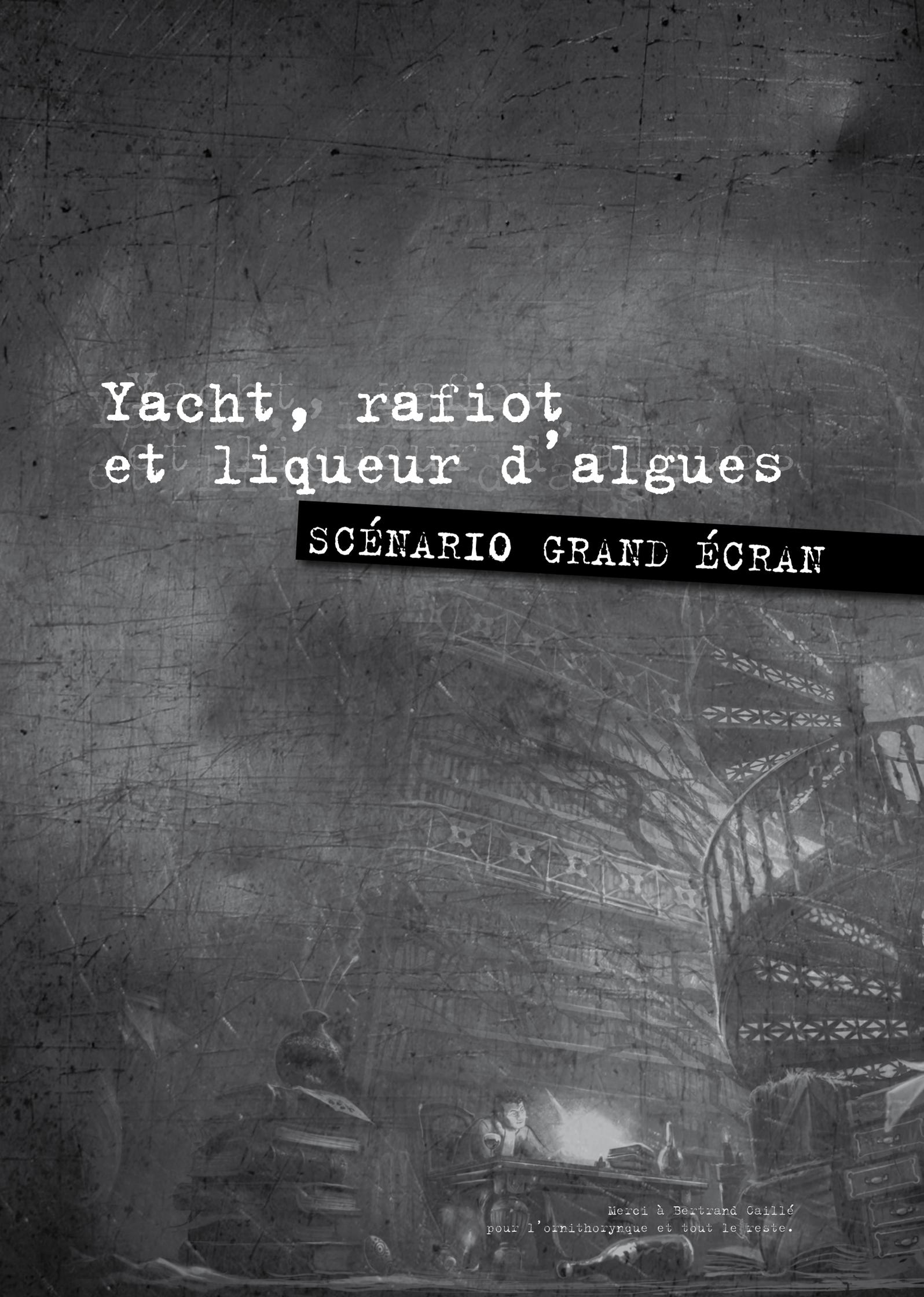


Yacht, rafiot et liqueur d'algues

SCÉNARIO GRAND ÉCRAN



Merci à Bertrand Caillé
pour l'ornithorynque et tout le reste.

Un peu plus tard dans la soirée, alors que tous les naufragés sont au bar, Katarina s'approche de celui des investigateurs qui lui a paru le plus efficace lors de l'enquête sur le yacht. Elle paraît nerveuse... et finit par lâcher qu'elle sait qui est l'assassin de Winsworthy !



Katarina lui fixe rendez-vous à minuit dans sa cabine. Ici, elle ne se sent pas en sécurité. Bien entendu, Tanner est à portée d'oreille, à la table voisine (qu'il partage avec un ou deux autres passagers ; à vous de déterminer qui, en sachant que ce sont ceux que vos investigateurs considéreront comme les suspects n° 1). Katarina part prendre un peu l'air sur le pont. Si les personnages essayent de la suivre, c'est le bon moment



pour organiser une diversion, genre grosse bagarre... et s'ils arrivent quand même sur le pont, ils perdent Katarina de vue, mais tombent sur la livraison des Profonds. Peu avant minuit, la fête atteint son paroxysme. Tous les marins et la plupart des naufragés sont complètement ivres. Tanner profite de la confusion pour s'éclipser. Dans l'idéal, il arrive au rendez-vous avant les investigateurs et liquide Katarina, mais si nos héros montent une garde vigilante

Entraîneuses et autres non-combattants

APP	13	Prestance	65 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	7	Connaissance	35 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	11
Santé mentale	50

Compétences

Hurler	60 %
S'aventurer dans des endroits dangereux	60 %
Autres à votre bon vouloir	

Armes

Armes improvisées	25 %
-------------------	------

Et les autres ?

Les personnages non-joueurs présentés dans le texte ne sont qu'un petit échantillon de la faune qui peuple la *Mary Flanders*. En tout, il y a une vingtaine de personnes à bord. Comptez cinq entraîneuses, une dizaine de matelots, trois officiers et deux ou trois extras comme le barman et le croupier. Si le besoin s'en fait sentir, amusez-vous un peu en les animant. Il suffit de peu de choses pour caractériser un personnage non-joueur : un tic de langage, un trait vestimentaire, une ou deux anecdotes qu'il aime à raconter, et voilà une future victime prête à se faire massacrer !

Les soutes



Hybride

APP	8	Prestance	40 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	8	Connaissance	45 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	13
Santé mentale	0

Armes

• Armes de poing diverses	30 %
• Fusil de chasse	40 %
• Corps à corps	de 20 à 50 %

L'hybridation d'un humain



que poussière. Il sait Contacter une larve stellaire de Cthulhu, et n'hésitera pas à le faire en cas de danger.

- **Elfrida Jackson**, 24 ans. Chez elle non plus, le masque d'Innsmouth n'est pas apparent. En fait, elle commence même à espérer y échapper. Elle est belle et a envie de vivre toute sa vie sur terre, plutôt que de se métamorphoser en monstre marin. Les investigateurs lui apparaissent comme une planche de salut inattendue. Elle les aide dans la mesure du possible, allant même jusqu'à les libérer en cas de capture. En échange, elle veut partir avec eux. Évidemment, sa métamorphose commencera bientôt. À vous de décider de son sort...

La distillerie

Que ce soit par infiltration ou surveillance discrète, les investigateurs découvrent bientôt que les algues et le reste sont déposés dans une grotte, sur la côte. L'endroit n'est guère propice à une intrusion discrète : l'entrée est submergée par la marée deux fois par jour. Les deux grandes salles intérieures restent sèches, mais les investigateurs ne le sauront pas tant qu'ils ne s'y seront pas risqués.

La première grotte sert d'entrepôt, avec des algues séchées, des fioles vides et des bonbonnes de produits chimiques divers... et inflammables. La seconde contient le laboratoire, avec tout le matériel nécessaire pour distiller les algues. Le liquide est ensuite dilué et mélangé à d'autres composantes. Toutes les semaines, le Profond qui dirige le laboratoire enchante la production des huit derniers jours, qui est ensuite convoyée vers la *Mary Flanders*, et sans doute dans d'autres centres. Les investigateurs peuvent assister à la cérémonie. Elle est très impressionnante, avec une trentaine de monstres aquatiques, des chants, peut-être un ou deux sacrifices

d'animaux (SAN 1d4/1d10 ; considérez que cela comprend aussi la vision des Profonds, sinon vous aurez un groupe de légumes avant la fin du scénario).

Que faire ?

En gros, les investigateurs ont trois solutions. Bien entendu, ils en trouveront sans doute d'autres, inattendues.

- Acheter des armes, beaucoup d'armes, et faire eux-mêmes une descente sur Rockport et la distillerie. Cela risque de faire une fin violente, mais certains aiment les films de guerre... Honnêtement, leurs chances de s'en sortir vivants ne sont pas terribles, à moins qu'ils ne provoquent une confusion telle que les hybrides seront convaincus d'être attaqués par des forces très supérieures en nombre. Si on leur donne le temps de se ressaisir, ils contre-attaqueront. Il y a bien une cinquantaine de Profonds à portée d'appel, plus une larve de Cthulhu, plus les villageois eux-mêmes...
- Se rendre à Portland après avoir réuni assez d'informations, et essayer de convaincre les autorités qu'il y a un repaire de dangereux trafiquants d'alcool à Rockport. Après quelques semaines épuisantes, ils parviennent à convaincre la police de faire une descente. On revient au même cas de figure que ci-dessus, avec des forces un tout petit peu plus équilibrées. De toute manière, même si le raid est un échec, les gens de Rockport plieront bagage et iront s'installer à Innsmouth. Si les personnages tentent de répéter la procédure pour cette ville, ils n'auront aucun succès. Le raid du gouvernement est encore à plusieurs années dans l'avenir...
- Enfin, discuter avec Dole. Il a trouvé une formule dans un vieux livre, qui permet de faire venir « le feu céleste », et il meurt d'envie de l'essayer. Il tente de convaincre les investigateurs de l'aider. Une lecture de

No Man's Land

SCÉNARIO COURT-MÉTRAGE





Le sort tragique du soldat Tomlinson

La séquence d'événements suivante est *optionnelle*.

- **Le détachement.** Sur la route entre Arras et l'hôpital, les investigateurs dépassent un petit groupe de soldats britanniques et français qui arpentent le *no man's land*. Ils semblent faire des relevés, plantent de petits fanions de couleur, étendent des bâches et paraissent très absorbés. S'ils s'arrêtent et vont voir de quoi il retourne, les investigateurs réalisent qu'ils dégagent... des cadavres. Ils s'efforcent de retrouver et d'identifier un maximum de restes humains, que des corbillards viendront ramasser dans quelques jours pour les conduire dans les cimetières militaires des divers belligérants. Le lieutenant Edward Wilkes, qui dirige l'équipe, leur demande de regagner leur voiture avant de se blesser.
- **Le drame.** Alors qu'ils sont en pleine discussion avec West, les investigateurs entendent une explosion dans le lointain. Un quart d'heure plus tard, un soldat boueux et paniqué frappe à la porte de l'hôpital. C'est le deuxième classe Morelli, qui appartient au détachement de tout à l'heure. Il leur explique qu'en creusant pour dégager un corps, ils ont fait sauter un obus. Le lieutenant et deux autres hommes sont légèrement touchés, le soldat Tomlinson, en revanche, est grièvement atteint.
- **Le bilan.** West demande aux investigateurs de rapatrier les blessés, pendant qu'il se charge de préparer la salle d'opération. Le lieutenant Wilkes, l'adjudant Pierre Masson et le soldat Lebrun sont capables de marcher. Tomlinson, en revanche, a le torse et le visage constellés d'éclats, et paraît vraiment mal en point. Bien entendu, l'un des personnages peut rester à l'hôpital et commencer à fouiller les lieux pendant que les autres jouent les ambulanciers.
- **Les premiers soins.** Si l'un des investigateurs a une formation médicale, West demande un coup de main pour stabiliser Tomlinson, puis pour traiter les blessés légers, avant de tenter une opération de la dernière chance sur l'agonisant. Une fois Wilkes et les autres sommairement bandés, West leur demande de rentrer à Arras et de le laisser travailler. « Tout se jouera dans la nuit. Revenez demain matin et si votre ami est encore en vie, c'est qu'il s'en tirera ».
- **West à l'œuvre.** Si l'un des personnages assiste à l'opération, il constate que West est un excellent chirurgien, adroit et méticuleux, et qu'il fait réellement de son mieux pour sauver Tomlinson. Il faut un test de Psychologie pour réaliser que par instants, ses yeux brillent d'une convoitise tout à fait anormale. À moins qu'un investigateur n'obtienne une réussite spéciale à un test de Médecine, Tomlinson succombe sur la table d'opération. West paraît déçu... Quant à vous, vous avez un cadavre tout frais pour la grande scène de la réanimation nocturne !

À quoi sert cette séquence ?

- À faire passer une information utile pour la suite : les tranchées sont *dangereuses*.
- À fournir de l'occupation aux investigateurs qui, sinon, seraient coincés dans un tête-à-tête stérile avec West pendant une grande partie de la journée.
- À donner au docteur West un minimum d'épaisseur. Il est fou, certes, mais c'est aussi un médecin de grand talent... et le voir sous ce jour amènera peut-être les investigateurs à hésiter à l'abattre.
- Une fois Tomlinson mort et les investigateurs couchés (croit-il), West prépare une dose de réurrecteur, même si « avec les grands blessés, les résultats ne sont jamais excellents ». Dans son esprit, c'est la suite logique de l'opération. Il n'a pas pu soigner les blessures de Tomlinson ? Aucune importance, il va le « guérir » de la mort.
- Wilkes et les autres sont de retour aux petites heures du lendemain matin. Que trouveront-ils ? Si Tomlinson a survécu, West organise son rapatriement à Arras dans la journée. S'il est mort, il veille à ce que personne ne l'examine de trop près...
- Le détachement de Wilkes reste aux alentours. Si vous avez besoin de victimes additionnelles, ou de renforts, ils peuvent jouer ce rôle... de jour, bien sûr. De nuit, ces braves soldats rêvent à leurs villages respectifs, dans un cantonnement d'Arras.

Herbert West

Génie détraqué

APP	14	Prestance	70 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	19	Intuition	95 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	15
Santé mentale	20
Aplomb	3

Compétences

Conduite (auto)	50 %
Chirurgie	55 %
Médecine	80 %
Métier (électricité)	40 %
Premiers soins	95 %
Psychologie	60 %
Sciences formelles (biologie, chimie et pharmacologie)	90 %

Langues

Anglais	90 %
Latin	50 %
Français	40 %

Arme

- Revolver cal. 45 (en général sur lui) 30 %
- Dégâts 1d10 +2



Les templiers noirs

CON	17	Endurance	85 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	18	Puissance	90 %
TAI	12	Corpulence	60 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	15
Mvt	3

Compétences

Discrétion	50 %
Marmonner des psaumes en latin	60 %

Armes

• Épée longue	50 %
Dégâts 1d8 +2 +2	

Protection : 2 points de peau, plus 1d6 de cotte de mailles rouillée.

SAN : 1/1d8

perdre leur gibier, les investigateurs ont intérêt à se montrer rapides et discrets. Von Scharssen et ses sbires ne s'attendent pas à être suivis, et ces catacombes ne sont pas entièrement silencieuses (mieux vaut ne pas imaginer d'où viennent ces grattements et ces gémissements que l'on entend, de loin en loin). Même dans le meilleur des cas, nos héros perdent la trace de leur gibier et la retrouvent plusieurs fois, de manière à arriver dans la caverne du Baphomet après le début de la cérémonie. Après plusieurs heures de descente, les investigateurs débouchent dans une suite de cavernes faiblement éclairées par une sorte de lumière noire. Tous les objets blancs deviennent bizarrement phosphorescents. Les armes, les outils et tout ce qui est métallique sont entourés d'un halo d'étincelles violettes. Il y a des bruits de voix, loin devant eux.

L'offrande au Baphomet

La caverne où ils débouchent est immense. Au centre se dresse **un cercle de monolithes (2)** de roche noire, gravés de symboles étranges. Les templiers sont disposés entre ces pierres et la grande **vasque de pierre (1)** qui occupe le centre du cercle. Ils sont en train de psalmodier quelque chose dans un latin dégénéré. Si les investigateurs



L'entrée des tunnels

traduisent, ils comprennent : « Gloire à toi, Baphomet, qui s'est enfin éveillé et va engendrer le Messie qui amènera la paix universelle », et autres variations autour du même thème. Dans la vasque bouillonne quelque chose de noir, qui est en train d'étendre quelques tentacules exploratoires vers le corps nu de la jeune Maryam, étendue aux pieds de von Scharssen.

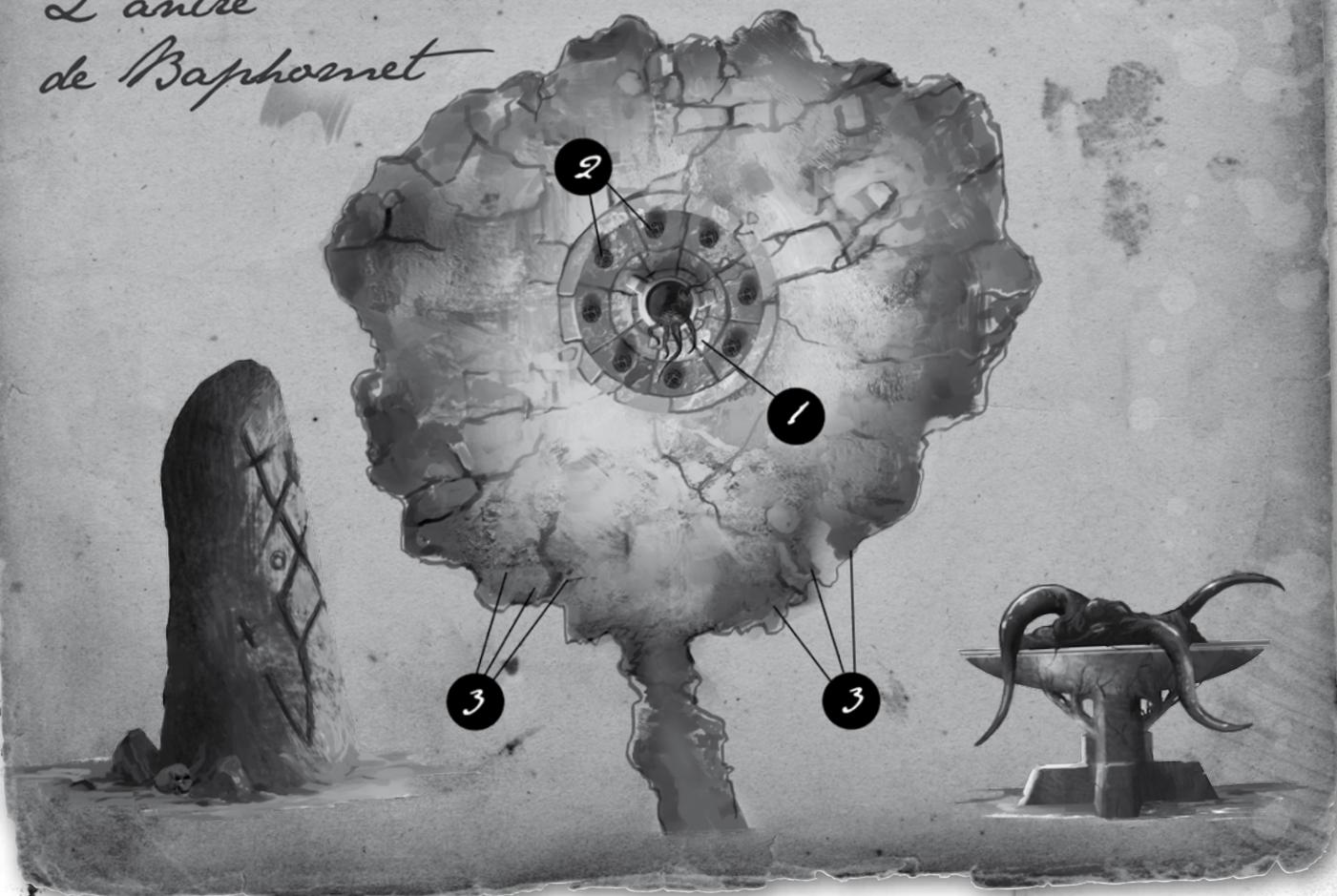
Une fois cela décrit, c'est le moment de demander : « Que faites-vous ? » La réponse la plus probable sera du genre : « On tire et on les bute tous ». Au moment où les investigateurs sortent leurs armes, ils entendent quelque chose bruiser derrière eux, se retournent... et se trouvent nez à nez avec **une demi-douzaine de cadavres pourrissants (3)**, encore vêtus de lambeaux de robes blanches où l'on distingue encore la croix pattée rouge. Les templiers noirs viennent défendre leurs descendants !

Considérez les caractéristiques ci-contre comme indicatives. Ajustez-les de manière à ce que les personnages puissent s'en débarrasser, mais qu'il leur faille un petit moment. Pendant ce temps-là, la cérémonie continue, et Maryam commence à hurler... Évidemment, les investigateurs peuvent rompre le combat avec ces créatures pour se précipiter dans le cercle, mais les templiers vivants les y attendent. Ils sont armés, et bien résolus à les massacrer. Si vous sentez qu'ils s'en sortent trop facilement, von Scharssen entre dans la danse. Il n'a que deux sorts offensifs, mais ils ont été choisis pour infliger un maximum de dégâts, tant physiques que psychologiques. Enfin, le Baphomet commence à s'agiter... Il n'intervient pas, à moins que vous n'ayez un groupe de joueurs bourrins et surarmés

Les templiers noirs



L'autre de Baphomet



qui font de la chair à pâté de vos templiers. Mais l'idée qu'il puisse se lancer dans la bagarre a de quoi tétaniser le plus endurci des investigateurs.

Si la bataille devient vraiment désespérée, les goules du monastère sortent du tunnel. Elles se chargent des templiers noirs, laissant les investigateurs s'occuper de von Scharssen et de ses hommes.

Prolongements et complications

Le danger immédiat est écarté, mais quelques questions non résolues pourraient donner lieu à des suites intéressantes.

- L'avenir de **Maryam** s'annonce compliqué. Pour l'instant, elle sanglote sans discontinuer, et met plusieurs jours à redevenir cohérente. La crise passée, elle ne semble pas blessée, ni souffrir de séquelles psychologiques. L'ennui est qu'elle est devenue malgré elle un symbole politique pour une cause qui ne l'intéresse pas, et son retour sera un événement important pour des milliers de gens. Que va-t-elle raconter ? Si elle admet avoir été enlevée, à qui va-t-elle attribuer sa disparition ? Si elle prétend être partie volontairement, elle a intérêt à trouver une raison qui préserve sa réputation...

- **Monsignore Di Marco** a-t-il remis la main sur les papyrus ? Ou sont-ils revenus aux goules ? À moins que les investigateurs ne les aient conservés et soient résolus à les publier ?
- **Lilian Hammond** rentrera sans doute aux États-Unis. Une fois remise de ses émotions, elle se lancera dans une carrière d'investigatrice parallèle à celle des investigateurs. Elle fera un bon contact, à l'avenir.
- La **Miliz der Armen Ritter** est toujours solidement en place, là-bas en Allemagne. En fait, à terme, von Herschell est probablement un adversaire plus dangereux que ne l'était von Scharssen. Il ignore tout du Mythe de Cthulhu, mais il a de l'argent, beaucoup d'appuis et il est promis à une belle carrière dans l'Allemagne des années 30.

Conclusion

Au bout du compte, les investigateurs vont se retrouver dans une caverne jonchée de templiers morts, en compagnie d'une jeune fille hystérique et de quelques goules qui les bénissent avant de disparaître. Le Baphomet a fini par se lasser et par se retirer dans les entrailles de la Terre. Il ne reste plus aux investigateurs qu'à remonter à la surface et à panser leurs plaies, avant de rentrer aux États-Unis.

Gérer la SAN

Récapitulons les pertes de Santé mentale possibles : l'endroit, 1/1d4 points ; la cérémonie 1d3/1d6 ; les templiers noirs, 1/1d8 ; le Baphomet, 1/1d10. Logiquement, vous allez avoir au moins un ou deux fous. Dans une optique *pulp*, considérez que l'adrénaline fait des miracles... Même si l'investigateur perd suffisamment de points de SAN pour devenir fou, on considère que cela ne prendra effet qu'au moment où tout danger sera écarté. Cela évite de se retrouver avec un groupe de légumes en pleine scène finale, à cause de jets de dés ratés. Attention à l'effet pervers : certains joueurs décideront de « suicider » leurs investigateurs tant qu'ils les contrôlent encore. C'est de l'antijeu, et vous pouvez parfaitement décider que, non, décidément, ils ne se sentent pas le courage d'allumer leur stock de dynamite avant de se jeter sur le Baphomet...

- **Les goules** se retirent discrètement dans leur monastère, après avoir reconduit tout le monde à la surface. Elles ne semblent plus s'intéresser aux investigateurs, mais c'est peut-être une fausse impression... Surtout s'il y avait un religieux parmi eux. Quoi qu'il en soit, à l'avenir, les goules du Moyen-Orient et, dans une moindre mesure, d'Europe, éviteront de se frotter aux investigateurs (mais pas celles d'Amérique, malheureusement, elles sont trop primitives pour obéir aux Anciens).
- À plus long terme, **Maryam** risque de poser d'autres problèmes. Selon les goules, elle est destinée à porter l'Antéchrist. Les templiers voient en elle la mère du Messie qui sauvera le monde. Qui a raison ? Bien sûr, Maryam ne semble pas être enceinte, et rien n'indique qu'elle ait été fécondée, ni même qu'il y ait eu viol. Mais les mécanismes de reproduction des démons visqueux qui vivent au fond d'une cuve sont imprévisibles. Il est tout à fait possible que Maryam reprenne une vie normale, se marie, ait un enfant de manière parfaitement naturelle... et que le cher petit soit tout différent de ses parents biologiques. C'est le genre de choses qui peut revenir hanter les investigateurs dans trente ou quarante ans. S'ils préfèrent couper court au débat en abattant Maryam sur place, c'est leur droit, mais faites-leur perdre 1d6 points de SAN, pour la peine.

La Maison reste
ouverte pendant
les travaux

SCÉNARIO GRAND ÉCRAN

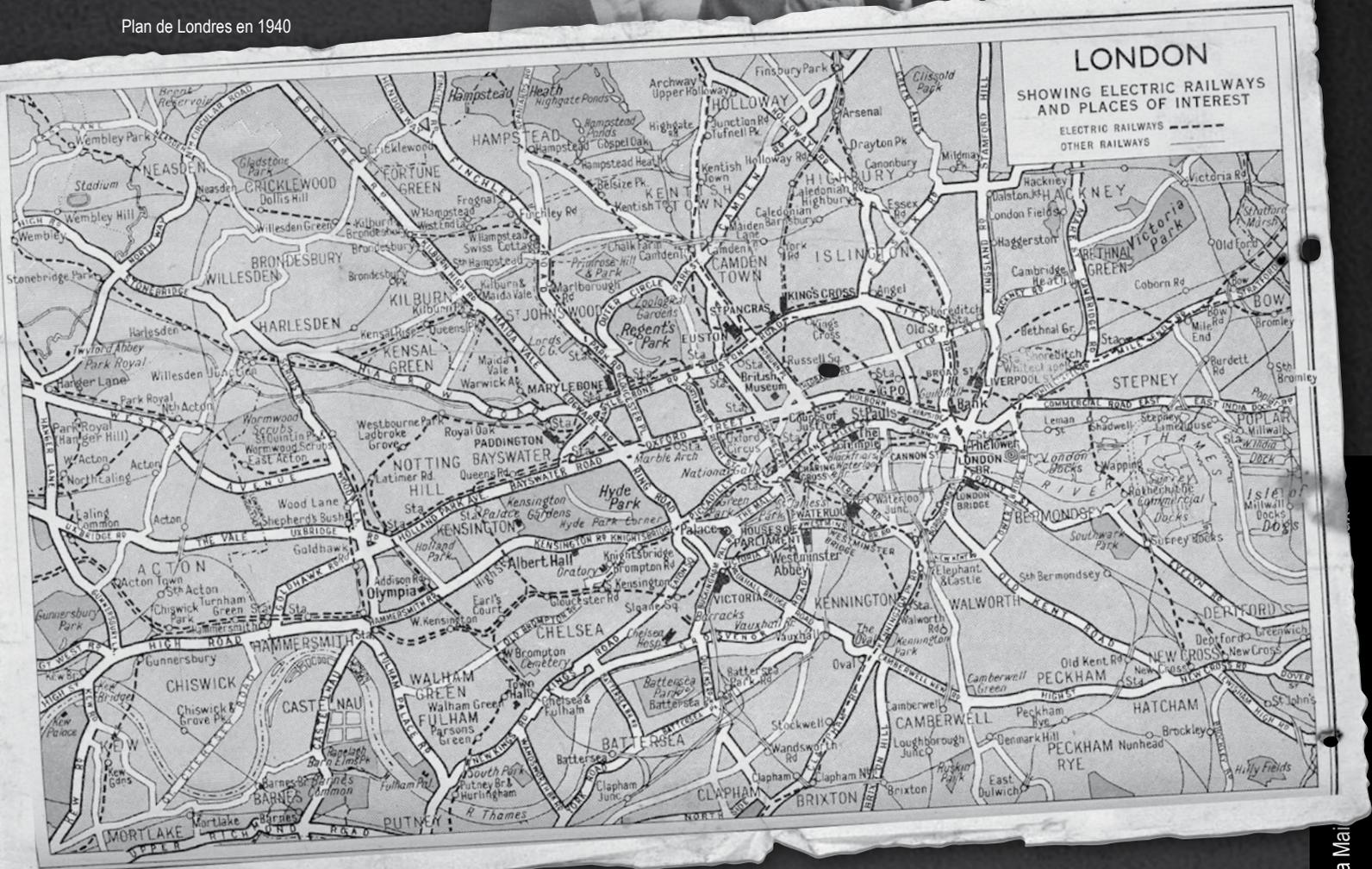


La bataille d'Angleterre

Les bombardements aériens sur Londres sont la troisième partie d'un combat qui dure depuis la chute de la France. Les Allemands ont tenté de s'assurer la maîtrise de la Manche en juillet. En août, ils ont entrepris une intense campagne de bombardement des aéroports de la RAF, qui a été à deux doigts d'anéantir l'armée de l'air britannique. Tout le monde, gouvernement compris, s'attend à un débarquement allemand, littéralement d'un jour à l'autre. Personne ne se fait d'illusions sur la résistance de l'armée britannique face aux panzers qui ont conquis la France, mais tout le monde paraît décidé à se battre.



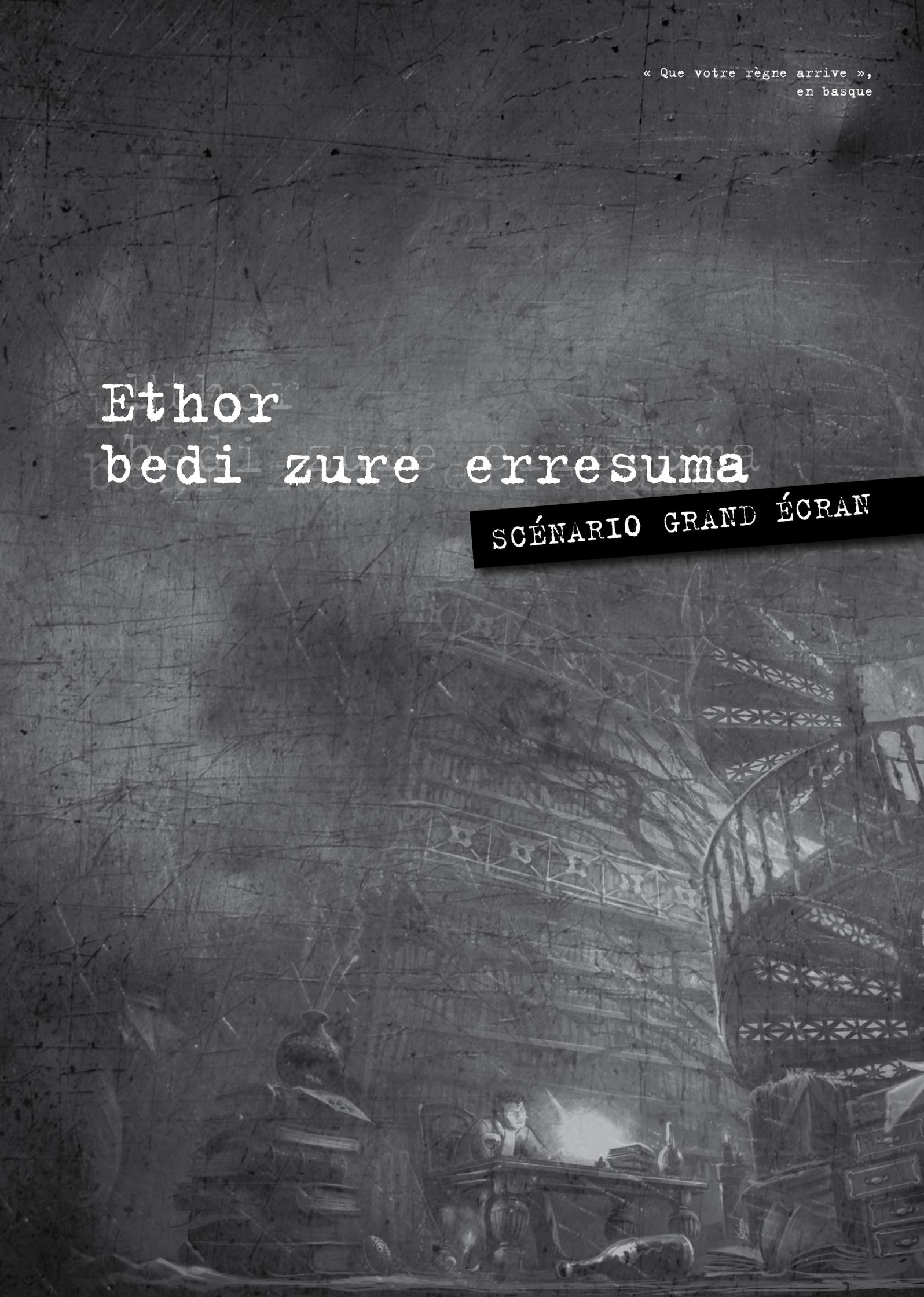
Plan de Londres en 1940



« Que votre règne arrive »,
en basque

Ethor bedi zure erresuma

SCÉNARIO GRAND ÉCRAN





On se pose, on plie les parachutes et on marche. La zone de regroupement est atteinte. Il manque deux hommes, Achmed et Jeannot. Vingt minutes d'attente, puis départ. Deux disparus avant de commencer, pas bon...

La progression est lente et périlleuse. Il faut notamment traverser un torrent en pleine crue. N'hésitez pas à voir un ou deux *Rambo* et *Platoon* pour poser l'ambiance et le décor. Soudain, l'homme de tête entend quelque chose. On stoppe. Oncle Ho part en reconnaissance : un campement de Nord-Vietnamiens à moins de 300 mètres ! Leur présence n'était pas franchement prévue. Pire ! Il s'agit apparemment de soldats réguliers. Autrement dit, il y a au moins une compagnie, soit cent vingt hommes, dans les environs...

Large détour dans le plus grand silence. Il est déjà 2 h 08. Le soleil se lève dans moins de quatre heures... soudain, l'équipe réalise qu'il manque un homme. Marc Serret a disparu dans la jungle. Perdu ? Capturé ? En fuite ? Peu importe, au fond, impossible de faire demi-tour pour le récupérer. Onze mercenaires moins deux pilotes, moins les deux perdus lors du parachutage, moins Serret... il ne reste plus que six hommes avec les investigateurs.

Le temple est à peine à un kilomètre. Nouvelle reconnaissance. C'est encore pire. Une autre compagnie viêt-cong campe dans la zone du temple ! Les mercenaires décident d'abandonner la partie. Après quelques longues minutes de discussion passionnée et la promesse d'un salaire très largement réévalué, ils acceptent de continuer. Ce qui se passe ensuite dépend entièrement des personnages. L'infiltration

Les onze mercenaires

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	15
Santé mentale	65
Applomb	1

Compétences

Athlétisme	60 %
Camouflage	45 %
Construire un « piège à cons »	40 %
Discrétion	65 %
Écouter	40 %
Explosifs	60 %
Parachutisme	70 %
Pilote : avion	50 %
Premiers soins	40 %
Survie : jungle	50 %
Tactiques	55 %
Vigilance	55 %

Langues

Allemand, Anglais,	
Arabe ou Russe	20 %
Français	80 %
Chinois, Laotien ou Vietnamien	30 %

Armes

• Baïonnette	40 %
Dégâts 1d4 +2	
• Coup de poing	70 %
Dégâts 1d3	
• Corps à corps	65 %
Dégâts : spécial	
• Fusil MAT-49	65 %
Dégâts 2d6 +1	

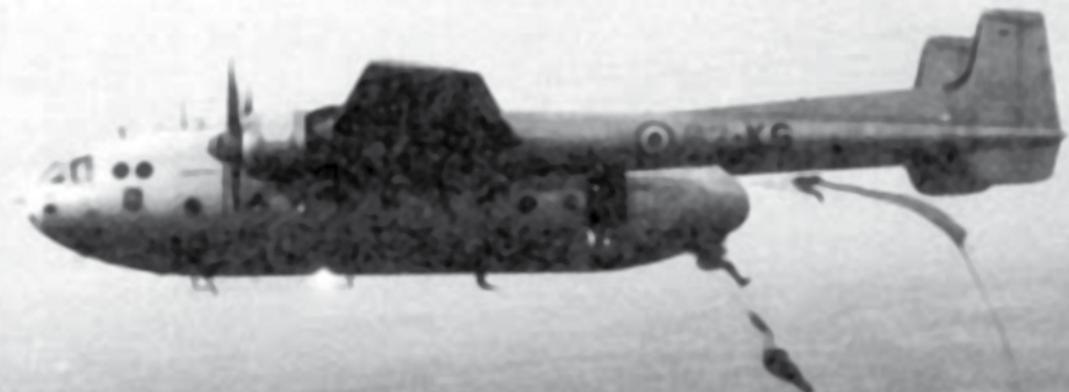
tion et plasticage du temple, puis exfiltration rapide sur 30 km de jungle afin de rejoindre l'Antonov. Après, on file vite et loin, à Bangkok dans un premier temps, en Europe ensuite.

Contact !

22 h 03, quelque part au-dessus du nord du Laos.

Dans moins d'une minute, c'est le grand saut. Le parachutage se passe plutôt bien, pour peu que les joueurs réussissent leur test de Parachutisme (les personnages transportent 25 kg de matériel, assez pour leur imposer un malus de 15 %, si vous êtes d'humeur taquine). Les corolles des parachutes se déploient dans la nuit tropicale. Au loin, l'Antonov s'éloigne avec Bonaventure et La Flambe, à destination du point de rendez-vous.





Une horde de Tcho-tchos

N'hésitez pas à les réutiliser si besoin.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DEX	12	16	13	18	11	9	14	8	17	11
POU	11	14	15	12	16	13	11	19	13	8
PdV	13	11	10	14	15	16	12	15	11	14
Impact	0	-2	0	-2	+2	+2	0	0	0	+2

Compétences

Athlétisme	55 %
Cannibalisme rituel	80 %
Discrétion	60 %
Mythe de Cthulhu	25 %

Langues

Laotien	80 %
Tcho-tcho	80 %

Armes

• Masse	70 %
• Dégâts 1d8 + impact	
• Poignard	60 %
• Dégâts 1d6 +2 + impact	

Sorts : Le n° 8 connaît *Déflagration mentale*.

