



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Fiction > Ciné-TV > Films > **K-Pax, l'homme qui vient de loin (K Pax)**



K-Pax, l'homme qui vient de loin (K Pax)

dimanche 18 août 2002, par [ElvenHunter](#)

Fiche technique :

Film américain (2001)

Fantastique

Durée : 2h01

De : Iain Softley

Avec : Kevin Spacey, Jeff Bridges, Mary McCormack...

Synopsis (www.allocine.com) :

Un jour, un homme surgit de nulle part dans la gare centrale de New York. L'air avenant, les yeux dissimulés derrière d'épaisses lunettes noires, cet inconnu prétend être originaire d'une planète lointaine : K-Pax. Sourire aux lèvres, il se laisse embarquer sans résistance par la police, qui le conduit à la clinique psychiatrique de Manhattan.

Le docteur Mark Powell, directeur de l'établissement, est un habitué des cas de dédoublement de personnalité. Mais le patient Prot l'intrigue et il veut en savoir davantage sur cet homme aux affirmations loufoques. Ce dernier s'accroche obstinément à son délire et brosse à qui veut l'entendre un tableau idyllique de K-Pax, ses moeurs pacifiques et son haut niveau culturel. Au fur et à mesure de ses entretiens, le docteur Powell en vient à se demander s'il n'y aurait pas un fond de vérité dans ses histoires d'extraterrestres.

Site officiel : <http://www.k-pax.com>

Critique minute :

Je suis un grand fan de Kevin Spacey, donc je ne suis pas très objectif sur ce film. Je dois simplement dire que le scénario m'a beaucoup plu, même si j'ai trouvé que la fin n'était pas assez ouverte. Le jeu

des acteurs (en particulier de Kevin Spacey ☺) est excellent.

On sent bien comment tout évolue. Comment les fous de l'hôpital psychiatriques sont très humains mais rêvent en présence de Prot.

Le tout est filmé avec beaucoup de douceur et de talent. Que du bon, donc.

Inspirations pour le jeu de rôles :

Je pense que l'idée de fond peut être reprise pour beaucoup de jeux. Je donnerai donc des pistes dans la partie qui suit.

CoC : Les personnages peuvent avoir à enquêter sur Prot. Si l'un d'eux est médecin, Prot sera son patient. Il leur parlera de son monde beau et pacifique. Il séduira aussi les autres pensionnaires de l'asile. Reste à savoir s'il n'est pas l'envoyé d'un Ancien venu tromper les membres de cet asile, situé à un lieu stratégique, pour mieux qu'ils tombent sous sa coupe...

Shadowrun : Prot est en réalité le résultat d'une expérience ratée d'une corporation. Il s'est fait implanter des yeux ultrasensibles qui lui permettent de voir un spectre de couleurs jusqu'ici inconnu. Cela l'a rendu fou et il pense être un extraterrestre. Il est parvenu à s'enfuir en trompant ses gardiens. Aux PJs de le retrouver. Aux PJs de décider s'ils exécutent le contrat ou s'ils laissent ce doux fou charismatique en liberté.

Vampire : Prot est un malkhavian qui est devenu totalement fou. Il parle de K-Pax, mais le monde qu'il décrit correspond de plus en plus à l'organisation de la Camarilla de sa ville. La



Mascarade risque d'être rompue. Aux PJs de retrouver le vampire fou en fuite.

AD&D : Prot est un homme qui erre de part le monde. Il est doux et rêveur, il parle aux gens et, du fait de son haut charisme, il parvient à séduire une masse de plus en plus importante de gens du commun. Les différentes Eglises s'interrogent et prennent peur. Ceci d'autant plus que Prot semble acquérir des pouvoirs magiques. Un nouveau Dieu verrait-il le jour ? Si c'est le cas, cela ne fera pas le jeu de tous.

Paranoïa : La zone est sans dessus dessous. Un homme, un Orange, parle d'un monde qui semble être bien supérieur à celui créé par l'Ordinateur. Cela prouverait qu'il y a bien quelque chose, dehors... Le plus grave, c'est que ce fou est introuvable. La dernière fois qu'il a été vu, il était dans une zone dans laquelle il ne devait pas pouvoir

se trouver...

Star Wars : Un homme parle d'une planète jusqu'alors inconnue. K-Pax. Les rebelles aimeraient bien y implanter une base car, aux dires de l'homme, la planète pourrait jouer un rôle stratégique. Les personnages sont donc envoyés à la recherche de cette dernière. Mais, au fur et à mesure du voyage, le doute s'insinue dans les esprits... et là où est le doute, le côté obscur approche souvent...

Berlin XIII : Les PJs ont reçu comme mission de partir à la recherche d'un homme qui s'est échappé d'un asile. Mais, il se cache dans un squat et est maintenant protégé par des punks qui croient que ses élucubrations sont vraies... Beaucoup de diplomatie va devoir être déployée.

ElvenHunter