

Cas n 101, par Daniel Danjean

Un scénario pour la Méthode du Dr Chestel

(voir dossier du Patient, l'Homme qui avait peur de la nuit, en fin de scénario)

Dans une salle spéciale calme et isolée du monde extérieur, le Patient est endormi et allongé sur une table d'opération. Des électrodes sont posées sur son crâne et reliées à une machine . Un écran permet éventuellement d'avoir l'électroencéphalogramme.

Les Soigneurs sont installés dans des fauteuils autour du Patient. Des infirmières leur placent des électrodes sur la tête pendant qu'ils s'imprègnent du personnage qu'ils vont incarner. Enfin, on leur apporte une pilule dorée contenant la gunatraja (chaque pilule est dosée pour une personne donnée). Alors que la drogue fait effet, les murs de la salle s'estompent...

Vous vous retrouvez tous ensemble dans une rue de Paris déserte, dans un quartier perdu, peu fréquenté. Il est aux alentours de deux heures du matin de Samedi, et vous venez juste de finir la fête (de quoi: à vous de le de terminer). Certains ont bu plus que de coutume (jet de LOI: score 2, finissez de vomir. score 3-4, la station debout est pénible, état équivalent à blessure sérieuse, entraînant une chute sur tout prochain score inférieur ou égal à 5. score 5-6: éméché. état équivalent à blessure légère. score ~ ou +, heureux) et c'est pourquoi le retour à pied aux voitures garées dans le parking souterrain non surveillé à 500m commence bruyamment (connaître des chansons dépend de SOC, crier le plus fort dépend de FOR, la voix la plus mélodieuse et la plus juste dépend de SMP).

Personne ne semble réagir aux cris des personnages, comme si tout le monde dormait...ou comme si personne ne se préoccupe des cris dans la nuit... Soudain, un bruit métallique (jet de CMB pour évaluer la vitesse de réaction). C'est une vieille boîte de conserve qui vient de tomber sur le sol depuis les poubelles tandis qu'un chat noir, effrayé par votre approche, traverse la rue devant vous de la droite vers la gauche (si un personnage se pose la question, un jet de SOC facile lui permettra de savoir que les anciens considéraient cela comme un signe de malheur prochain).Faites durer cette scène. La tension doit monter: rappeler que les personnages sont heureux, que c'est une nuit calme, très (trop?) calme. Décrivez minutieusement les lieux, mètre par mètre, insistez sur les petites ruelles latérales qui sont pour la plupart des impasses. Et quand il reste 300 m à parcourir... Un bruit de motos... L'éclat cru de phares qui déchirent la nuit. Les motos roulent doucement. La moitié du groupe de passe les personnages et va se garer dans une ruelle 50 m plus loin, libérant autant de motards qu'il y a de joueurs. Les autres motos roulent à 50m derrière. Le piège se referme...

Les motos: Harley Davidson avec des rétroviseurs en forme de croix gammée, des lames sur les moyeux, des phares en forme de crânes ricanants, etc... De vraies motos de méchants. Les motards: deux par motos, il y a autant de motos qu'il y a de personnages. Cuir, cheveux longs, santiags, chaînes, balles de base-ball, certains habillés à la façon Orange Mécanique. Des rictus sardoniques. Leur but:s'amuser en effrayant quelques bourgeois, leur vider les poches, peut-être les marquer de quelques cicatrices si certains se rebiffent, les dépouiller de leurs voitures et saccager

leurs appartements. Et si par hasard certains d'entre eux voulaient jouer les héros, leur en faire passer le goût. Le chef de la bande attrapera le chat noir et l'éventrera avec son couteau: "on m'a dit que les bourgeois aimaient les manteaux de fourrure. Tenez, c'est pour vous... Mettez le". Et, suivant les réactions des joueurs, "vous refusez mon cadeau ? Ce n'est pas gentil, on va devoir vous apprendre les bonnes manières. Et vous, qu'est-ce que vous nous offrez ?"

CARACTERISTIQUES des motards:

Chef: CMB +2, FOI +1, TEC-1, SOC -1, SMP -1.

Un homme aux yeux noir sur cheveux noirs, 1m80, 80 kg, 22 ans. Arme: cran d'arrêt, dégâts Sérieux, inflige séquelle cicatrice 9.

Compétences: garder le contrôle de ses troupes 8, combat à main nue 9, se parfumer à l'eau de Cologne 7.

Séquelle: sadisme (faire durer le plaisir) 11 (doit réussir un score de 12 pour agir de manière logique plutôt que sadique: ainsi, au combat il préfère marquer son adversaire au couteau plutôt que l'assommer aux poings).

Momo la baston: CMB +1, FOR +2, FOI-1, SMP -1, ADA -1.

Arme: batte de Base-ball, dégâts évanoui et légers. Une fois sa victime assommée, adore lui retourner les doigts pour entendre craquer les ligaments ce qui inflige des séquelles aux mains (7) temporaires (durée une semaine).

Séquelle: manger des sucettes au citron 9, abrutissement 7 (sur un score de 7 ou moins continue son action précédente), odeur de sueur rance 7.

Canik: FOR +1, TEC +1, LOI +1, SMP -1, ADA -1, REL -1.

Arme: clé anglaise, dégât Sérieux. Possède aussi un lance-pierres dont il se sert pour tirer des boulons (dégâts Légers et sonnes).

Compétences: mécanique (moto) 9, maquiller une voiture 8, relations avec les réseaux de revente de véhicules volés 7.

Séquelle: fiché par la police pour vol et recel de voiture 11.

Mecs: CMB +1, SMP -1.

Chaînes, dégâts légers et sonné.

Meufs: DEP +1, FOR -1.

Rasoirs, dégâts légers, inflige séquelles cicatrices 9.

Compétences communes: relations avec les membres des éventreurs de chats 9. Utiliser son arme 8.

Conduire une moto 7.

Les coups de poing font des dégâts sonnés sauf pour Momo (évanoui et les meufs (légers)). Leurs attaques sont prudentes (+1), sauf pour Momo qui attaque de manière normale (0).

Alibi: ont passés la nuit chez Bebert, le garagiste, à réparer des voitures et à faire la fête. Environ une vingtaine de témoins.

La Police ne peut rien faire. Bebert, le garagiste qui les a accueilli toute la nuit (si, si, je le jure) est soupçonné de trafic de voitures volées mais n'a jamais pu être inculpé car il n'y touche pas directement. Les loubards ont leur Quartier Général dans un terrain vague au bord de l'autoroute, dans un coin isolé.

Il existe plusieurs bandes rivales qui terrorisent la ville, comme:

- les Eventreurs de Chats.
 - les Vampires
 - les Mad Brothers.
 - les Cyberdemons.
-
-

Méthodes pour guérir le patient et conséquence dans la réalité:

- l'incorporer dans une des bandes. Il risque fort de prendre un look chébran et de devenir violent.
- organiser une guerre des gangs en multipliant les fausses provocations. Pas mal, le problème aura tendance à se résoudre tout seul mais que pensera le patient de l'avenir des jeunes.
- monter un Bang de justiciers et exterminer cette engeance du démon. Tout faux. Risque de rendre le Patient adepte de la self- défense et exterminateur (à titre préventif) des jeunes.
- lancer une campagne médiatique pour faire éclater le problème au grand jour et forcer les hommes politiques à agir. Pas mal, avec en plus la possibilité de restaurer la confiance du patient en la classe politique (mais est-ce vraiment un bien ?).

- aller prêcher la non-violence chez les loubards. Si ,ca réussit, chapeau, car cela va réhabiliter la jeunesse. Le Patient risque de se mettre à la mode Baba-cool, mais c'est un détail mineur.

Si les joueurs exterminent les loubards lors du premier combat, ils vont déclencher une vendetta. Si par contre ils laissent faire, les dégâts seront plus symboliques que réels. Les cicatrices de coups de rasoirs font des se quelles Légères (3) maximum. Si les joueurs cherchent le Patient: Il habite à l'adresse normale. Son immeuble ressemble à son immeuble réel, mais: -il y a une porte blindée en bas avec une caméra de surveillance, un vigile avec une matraque et un chien. Les entrées sont fortement réglementées. - le patient se déplace en voiture, rentre directement dans son garage et de là gagne son appartement. Le seul moyen de le joindre est le téléphone. Il ne connaît pas les personnages, donc pour le rencontrer en chair et en os, il faudra être très persuasif. Idem pour sa femme.

Le décor. Le décor semble normal, mais on peut remarquer:

- la quasi absence de maternelles et d'écoles (le patient se fout des enfants) ainsi que de panneaux publicitaires aux images valorisant les enfants. En cherchant bien, on peut en trouver, mais dans des

emplacements reculés (le patient sait que cela existe, mais il l'enlève de son univers par manque d'intérêt).

- l'aspect sinistre des lieux mal famés ou mal éclairés la nuit.
- les boutiques informatiques sont clinquantes, bien éclairées et très détaillées (le patient y fait très attention).

DOSSIER DU PATIENT

Problème :

- Le patient a peur de sortir de son appartement la nuit.

Date d'apparition et événements :

- approximativement à la date de son déménagement depuis Clermont-Ferrand, le 19/4/1988.

Nom, Prénom, Sexe, Age, Description : Arthur Baudoin, sexe masculin, 28 ans, lm78, 80 kg, yeux et cheveux noirs, calvitie naissante.

Profession, Hobbies, Anciens emplois : Informaticien pour Internationale Intelligence Informatique. Passionné par son emploi.

Adresse (Tel): 108, rue du Château des Rentiers, Paris 13e, au 9e étage. Tel dans l'annuaire.

Description du lieu d'habitation : Immeuble classique avec porte é serrure codée à l'entrée.

Moyens de transport: 504 gris métallisé

Situation familiale : le père, la mère, le conjoint, les enfants. Position sociale estimée. SouhaitÃ©e.

Relations.

- parents à Bordeaux. Séparation tardive.
- vit maritalement avec Josiane Monge, informaticienne, 27 ans (ils se sont connus à Paris où elle est venue travailler il y a un an).
- pas d'enfants.

Les ami(e)s (Nom, nature, ...)

- pas vraiment, juste des relations

Opinions :

- politiques : la majorité des politicards sont des magouilleurs qui ne pensent qu'à se faire élire.
- sociales : les chômeurs devraient être utilisés comme main d'oeuvre comme les chinois. Ca les occuperait.
- religieuses : comme tout le monde. Ne pratique pas. élevé dans la religion catholique. A fait sa communion.

Loisirs : travail et lectures sérieuses (hebdomadaires d'actualités).

Que pensez vous ?

De l'armée et du service national : un bienfait.

De la police : pas assez nombreux.

De la justice : trop lente et pas assez sévère.

Des journalistes : ils font bien leur boulot.

Des fichiers informatiques : pas assez protégés.

Des truands et du banditisme : une plaie de la société.

De la violence : parfois nécessaire.

Des riches : bientôt nous.

Des pauvres: s'ils voulaient travailler, ils ne le serait plus.

Des jeunes: les enfants, on les aura quand on sera plus vieux.

Des vieux : le réservoir de sagesse de l'humanité.

Des moyens anti-cambriolages : très efficaces.

De la science et des scientifiques: les sauveurs de l'humanité.

Du surnaturel : foutaises.

De l'horoscope : Taureau ascendant balance .

A quelle époque situez vous l'âge d'or ? maintenant .