

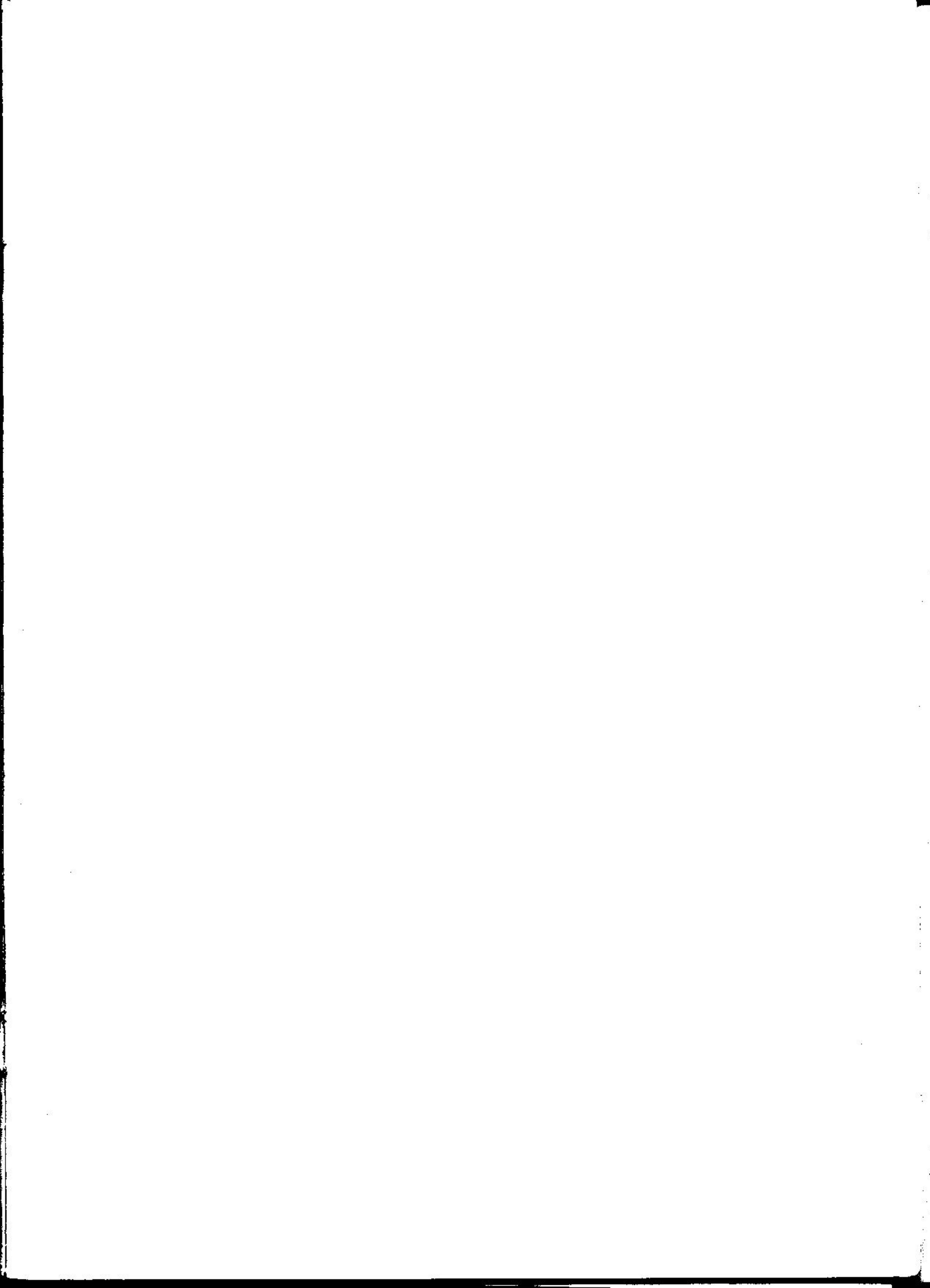
LA METHODE DU DOCTEUR CHESTEL



Un jeu de rôle par
Daniel DANJEAN

Les Presses du Midi

Karine Pagnot
24/02/91



SOMMAIRE

1. INTRODUCTION	3
2. LA METHODE DU DOCTEUR CHESTEL	3
3. LA CREATION DE PERSONNAGE	4
3.a- Types de caractéristiques	4
3.a.1- les caractéristiques de réalisation	5
3.a.2- les caractéristiques de possibilité	5
3.a.3- Les caractéristiques de caractère	6
3.b- Description	6
3.c- Compétences	6
4. LE SYSTEME DE JEU	9
4.a- Jet de dés et score	9
4.b- Niveau de difficulté N.D	9
4.c- Facteur de Réussite F.R	10
4.d- Influence des compétences	10
5. CHANCE ET POUVOIRS	10
5.a- Chance	10
5.a.1- Utilisation de la chance	11
5.a.2- Chance initiale et évolution de la chance	12
5.b- Pouvoirs	12
5.b.1- Téléperception	12
5.b.2- Dodécabilité	13
5.c- Transformation de l'Intracos du Patient	13
5.d- Entrer et sortir de l'Intracos	15
6. BLESSURES ET SOINS	17
6.a- Les blessures	17
6.b- les blessures temporaires (chocs)	17
6.c- l'encaissement	18
6.d- accumulation des blessures	18
6.e- les soins	18
6.e.1- les premiers soins	19
6.e.2- les soins de longue durée	19
7. EXPERIENCE ET EVOLUTION DU PERSONNAGE	21
7.a- Expérience	21
7.b- Evolution du personnage	21
7.b.1- Compétence	21
7.b.2- Séquelle	22
8. CONSEILS DE JEU	23
8.a- Conseil aux joueurs de jeux de rôle	23
8.b- Déroulement d'une partie	23
8.c- Le cas du combat	24
8.c.1- Comment éviter le combat ?	24
8.c.2- Résolution des combats	25
8.c.3- Table de localisation des blessures	26
8.d- Aphorismes Chestelliens	26
ANNEXE 1 - PROBALILTES	29
ANNEXE 2 - BIBLIOGRAPHIE	29
AIDES DE JEU	31
LIVRET DE SCENARIOS	37
Cas 101 L'Homme qui avait peur du noir	38
Cas 102 Le prêtre qui avait peur des enfants	42

1. INTRODUCTION

Dans le jeu «la Méthode du Docteur Chestel», les joueurs incarnent des Soigneurs qui pénètrent dans l'Univers Mental (le monde tel qu'il l'imagine) d'un Patient. Par leurs actions, ils vont transformer la conception du Patient du monde et le guérir de ses problèmes...

Ou du moins, ils vont faire tout leur possible pour y arriver.

Exemple : dans la réalité, un homme a peur des voitures rouges. Son Univers Mental ressemble à l'univers réel à part qu'il y existe une voiture rouge qui écrase les gens (vous connaissez «Christine» de Stephen King ?)

Si les Soigneurs empêchent définitivement la voiture rouge d'agir dans l'Univers Mental, le Patient est guéri dans la réalité.

Mais attention aux conséquences. Si les Soigneurs ont détruit la voiture au fusil, le Patient associera comme réponse à la peur des voitures rouges une réaction violente. Un jour, peut être effrayé par le klaxon d'une voiture de pompier (rouge), il sortira un fusil et tirera.

Généralement, les solutions violentes sont à rejeter (encore plus si vous habitez dans le voisinage du Patient).

2. LA METHODE DU DOCTEUR CHESTEL

En 1982, le docteur CHESTEL commence ses études sur le sommeil et les rêves. Son but est d'étudier les effets de diverses substances (en particulier les benzodiazepines) sur le sommeil, ses phases (en particulier le sommeil paradoxal), ses qualités (le rêve a été reconnu indispensable à une bonne santé psychique) et sa durée. En 1986, suite à un voyage en Inde, il ramène une substance, la Gunatraja (prononcer Gounatraïlla) utilisée par certains Yogi pour «mieux appréhender le monde». Il découvrira, après un an de recherche et de réflexion, que cette substance permet de voir ce qu'il appelle l'UNIVERS MENTAL, le monde tel qu'on l'imagine. Grâce à des techniques complexes et des dosages précis, une personne peut même imposer son Univers Mental (INTRACOS) à d'autres. Les utilisations de cette méthode sont multiples et variées :

- compréhension et guérison des problèmes d'un malade mental.
- visualisation et exploitation d'un univers créatif à l'usage des artistes, écrivains, ethnologues, et joueurs de jeu de rôle. Cette forme de loisir tend à se répandre et connaîtra sans doute un succès croissant au fil des années.

Malheureusement, cette méthode a des inconvénients majeurs qui interdisent son utilisation par un public non-averti, du moins dans l'état actuel des techniques. Le créateur de l'univers peut se trouver profondément affecté par les modifications imposées à son intracos.

Exemple de la phobie des voitures rouges.

De même, un auteur risquerait de basculer dans son univers (intracos), sombrant dans la schizophrénie.

Par contre, il est relativement facile de protéger les gens qui désirent étudier ces univers. La méthode consiste à les faire vivre dans cet univers dans la peau d'un personnage imaginaire, le Masque, en somme de vivre par procuration. Ce qui affectera ce personnage n'affectera que très peu l'être humain qui se cache derrière.

Comme toutes les techniques de manipulation mentale, la méthode du docteur Chestel peut être redoutable si elle tombe entre de mauvaises mains ou si elle est mal utilisée. Pour sensibiliser et éduquer l'opinion publique et hâter l'utilisation de cette merveilleuse technique, il a été décidé de publier un jeu de rôle baptisé «la Méthode du Docteur Chestel».

UNIVERS MENTAL/INTRACOS
Synonyme : INTRACOS, de INTRA, Intérieur et COSMOS, Univers. Le terme Intracos permet de différencier l'Univers réel (le nôtre) de celui vécu par le Patient.

Ce jeu s'adresse à des meneurs de jeu qui ont déjà pratiqué le jeu de rôle: la difficulté des concepts le réserve à des pratiquants expérimentés. Par contre, la simplicité des règles permet de s'adresser à un vaste public de joueurs, même débutants.

Actuellement, il existe plusieurs centres agréés par le docteur Chestel dans le monde, centres qui ne sont pas tous situés dans des grandes agglomérations car, rappelons-le, la méthode n'est pas encore reconnue par la médecine officielle. Renseignez-vous : il y en a sûrement un près de chez vous.

3. LA CREATION DE PERSONNAGE.

Le personnage (le Masque) est l'entité que vous allez contrôler pour pénétrer dans l'Intracos du Patient. En effet, vous ne pouvez y aller en personne pour raison de sécurité pour votre psychisme (lors des premières expériences, ces précautions n'étant pas prises, pour un Patient de guéri, il fallait soigner les Soigneurs). Vous allez donc créer un individu imaginaire qui supportera à votre place les conséquences de la thérapie.

Un personnage est une entité avec des qualités, des défauts, des champs de connaissances et d'ignorance dus à son passé. Car il a un passé. Quelque soit le Patient, votre personnage existait dans son Intracos. Il était seulement trop insignifiant pour que le Patient le remarque (un peu comme les inconnus que vous croisez dans la rue).

Votre personnage dépend de votre définition et de l'univers du Patient. Si vous jouez un chimiste et que vous vous retrouvez dans un univers médiéval, vous serez alchimiste.

Dans tous les cas, vous restez aux commandes du Masque. Toutes les décisions que prendra votre personnage seront vos décisions. Mais bien sûr, la réalisation dépend des caractéristiques. Vous désirer rester conscient sous les coups de votre adversaire ? Ceci dépend des capacités d'encaissement. Retenir sa respiration ? D'accord, mais au bout d'un certain temps, le personnage devra respirer.

Voyons maintenant ensemble comment définir votre personnage. Prenez une feuille de personnage (modèle en fin de livret) et un crayon.

3.a- Types de caractéristiques.

Les caractéristiques sont au nombre de 12 réparties en trois catégories :

- la définition physique et psychique du personnage (soi).
- les rapports du personnage avec les objets et la technique.
- les rapports du personnage avec les gens et la société.

Chaque catégorie comprend quatre caractéristiques, une indiquant si l'action est possible ou non, une quantifiant la réalisation et une indiquant une facette du caractère du personnage.

* *Vous devez répartir 0 point entre toutes les caractéristiques !*

Exemple :

+1,+1,0,-2,0,0,+2,+1,-1,-1,-1,0

Le maximum d'une caractéristique est +2, le minimum -2. La somme de toutes les valeurs des caractéristiques est de 0. Un seul -2 est autorisé (il n'est pas obligatoire). Par contre, vous pouvez avoir autant de +2 que vous pouvez.

Une valeur de 0 indique une caractéristique au niveau d'un humain moyen, une valeur de +1 (-1) indique un bon niveau (faible). A +2, l'individu est un surhomme. A -2, il est handicapé.

3.a.1- Les caractéristiques de réalisation.

CMB : CoMBat.

Le combat est la capacité à se battre, à utiliser une arme (du canon laser au lance-pierre en passant par le couteau, la tronçonneuse, le hachoir de boucher, une portière de voiture ...), une tactique, à avoir le bon réflexe qui vous sauve la vie. Cette caractéristique est plutôt pour les actions instinctives.

TEC : TEChnique.

La technique est la compréhension et l'utilisation de tout objet manufacturé. Ceci englobe les compétences en informatique, serrurerie, physique, chirurgic, médecine (sauf psychanalyse), premiers soins, chimie, toxicologie, démolition, les mathématiques, etc... Cette caractéristique est plutôt pour les actions d'une certaine durée.

SOC : SOCiété.

La société est l'ensemble des connaissances relatives à la vie en société, aux relations humaines et à tout ce qui en découle, comme l'histoire, la géographie, les superstitions, le droit, l'économie, l'archéologie, la musique, la littérature, les collections, la psychanalyse, etc. Cette caractéristique est plutôt pour les actions d'une certaine durée.

DEP : DEPlacement,

C'est tout ce qui concerne la coordination, l'agilité, bref les sports (sauf les sports de combat), c'est à dire la course à pied, la conduite d'une automobile, d'un avion de chasse, le ski, l'équitation, le parachutisme, la planche à roulette, l'escalade, le contorsionisme, etc... Cette caractéristique sert plutôt pour les actions instinctives ou pour calculer la durée du déplacement (avant, juste à temps, trop tard...). Le temps est ici souvent une notion subjective, un peu comme dans un rêve (plutôt comme il semble que ce soit dans la réalité).

3.a.2- Les caractéristiques de possibilité.

FOR : FORce physique,

l'endurance, la constitution, la robustesse, la taille et la masse. A titre indicatif :

-2 = 1,40 m	40 kg	0 = 1,70 m	70 kg	+1 = 1,90 m	100 kg
-1 = 1,60 m	60 kg			+2 = 2,10 m	130 kg

C'est aussi la capacité à encaisser les coups et à guérir (cf les blessures). C'est en quelque sorte les «points de vie».

MAT : MATériel.

C'est la capacité à posséder le matériel nécessaire à l'accomplissement d'une action, comme avoir une arme sur soi, un briquet, une carte de visite, etc. C'est une caractéristique que possèdent à un haut niveau la plupart des héros : James Bond a toujours un gadget adapté à la situation. Cette caractéristique permet de trouver la clé cachée sous le paillason, de posséder un passe-partout. De même, en cas de chute, elle ne sert pas à être retenu par un arbre (cf CHANCE) mais par ex.: avoir un parachute sur soi (gare aux conséquences pour le Patient) ou mieux, d'avoir une veste suffisamment solide pour pouvoir être utilisée comme frein de chute. C'est aussi la richesse, la qualité de la voiture, de la maison, du train de vie, etc.

REL : RELations.

Il s'agit des gens que le personnage connaît et qui sont prêt à lui rendre service: Docteurs, scientifiques, policiers, journalistes, truands, indics, hommes politiques, un ami prêt à se sacrifier pour le sauver, un démon à son service, etc. Cette caractéristique était très prisée des héros de Jules Verne.

PER : PERception.

C'est la vue, l'ouïe, le toucher, l'odorat, le goût, le sens de l'équilibre, l'intuition, l'art de la fouille, la détection du mensonge, l'art de lire sur les lèvres, etc...

Exemple : faire un piège dépend du combat (CMB) pour le choix du meilleur emplacement ou de la technique (TEC) pour la réalisation.

Exemple : trouver un objet caché ou un passage secret dépend de la perception (PER). Le fait que votre geôlier soit un ancien ami à qui vous avez autrefois sauvé la vie et qui va secrètement vous libérer dépend des relations (REL). Ma voiture vient de rentrer dans un arbre. Dans quel état est elle? (MAT + table des séquelles).

3.a.3- Les caractéristiques de caractère.

Ces caractéristiques représentent la capacité à faire naître un sentiment chez d'autres personnes ou à l'exprimer.

FOI : c'est la force psychique,

la volonté, l'autorité, le commandement, le leadership, la capacité à exprimer sa dévotion à une cause politique, idéologique ou religieuse. C'est aussi la santé mentale, la capacité à résister aux possessions ou à la torture, le fluide magique (s'il existe dans cet intracos). A -2, le personnage n'a pas de personnalité, c'est une girouette. A +2, c'est un général, un archevêque, un rocher au milieu des pires tempêtes.

LOI : c'est la loyauté apparente,

le sérieux, la ponctualité, la minutie, la capacité à rester attentif et concentré un long moment (lors de tours de garde ou pour éplucher un livre de comptes). C'est aussi la réputation professionnelle, la justice. A +2, l'intégrité du personnage ne fait aucun doute. A -2, tout passage à la douane implique une fouille systématique et une vérification des papiers (il ne peut pas ne pas être coupable).

SMP : la SyMPathie.

C'est un mélange de beauté, de charme, de bonne humeur. C'est la capacité à se faire des amis, à séduire. A +2, on ne peut pas en vouloir à ce personnage. A -2, tout le monde s'éloigne de lui même dans les réceptions les plus bondées (mais qui a pu avoir l'idée saugrenue de l'inviter ?).

ADA : ADAptabilité.

C'est la discrétion, la diplomatie, l'art de jouer la comédie, de passer pour un natif du milieu mais aussi de se cacher, de camoufler, de marcher silencieusement, de dévaliser quelqu'un tout en lui parlant, etc. Zelig (héros du film de Woody Allen du même nom) a +2. A -2, vous ne voyagez jamais avec moins de 18 valises!

Ces quatre dernières caractéristiques vont représenter le caractère du personnage, tel qu'il apparaît aux autres initialement. Par ses actions, cette première impression peut évoluer. Ceci ne représente aucunement le caractère du Soigneur.

3.b- Description

Trouvez un nom, un prénom et/ou un surnom. Choisissez votre sexe, votre âge, votre main de préférence droite ou gauche, il n'y a pas d'ambidextre), votre principale occupation dans la vie, votre taille et votre poids, et décrivez-vous (race, cheveux, yeux, habits, etc).

Il s'agit de donner une idée générale du personnage et non d'une fiche signalétique pour la police. Soyez logique et réaliste. Choisissez des individus plutôt neutres, d'un type courant et banal. En effet, si le Patient hait la catégorie d'individus dont vous faites partie, votre CHANCE risque de s'en repentir (cf CHANCE). De plus, un individu neutre peut souvent appartenir ou accéder à une catégorie de gens aimés, donc favorisés...

(Lors d'une séance de soins, les personnages jouent souvent initialement les faux-culs pour avoir le maximum de chance de survie lorsqu'ils vont devoir agir pour transformer le Patient...).

3.c- Compétences.

Pour préciser votre personnage, il va falloir noter les domaines où il «assure», les objets qu'il possède, les gens qu'il fréquente. Tout cela est regroupé sous le nom de compétence.

Initialement, votre personnage possède une compétence au niveau de maîtrise (N.M.) 5, une à 6, une à 7, une à 8 et une à 9.

Les compétences sont les connaissances spécifiques du personnage, les domaines relativement étroits qu'il maîtrise. Toute compétence dépend d'une caractéristique.

**Exemple : les compétences sont notées entre crochets [], les caractéristiques entre parenthèses().*

[conduire une voiture] [grimper] [nager] [sauter en parachute] dépendent de (DE-Placement).

[dessiner une carte] [crocheter une serrure] [opérer] dépendent de la (TEChnique).

[voir] [entendre] [fouiller] [reconnaitre une voix] dépendent de la (PERception).

[résister à la folie] [contrôle de soi] dépendent de la (FOI).

[se cacher] [dissimuler] [se déplacer silencieusement] dépendent de l'(ADaptabilité).

[séduire] [baratiner] [charmer] [calmer un animal] dépendent de (SyMPathie).

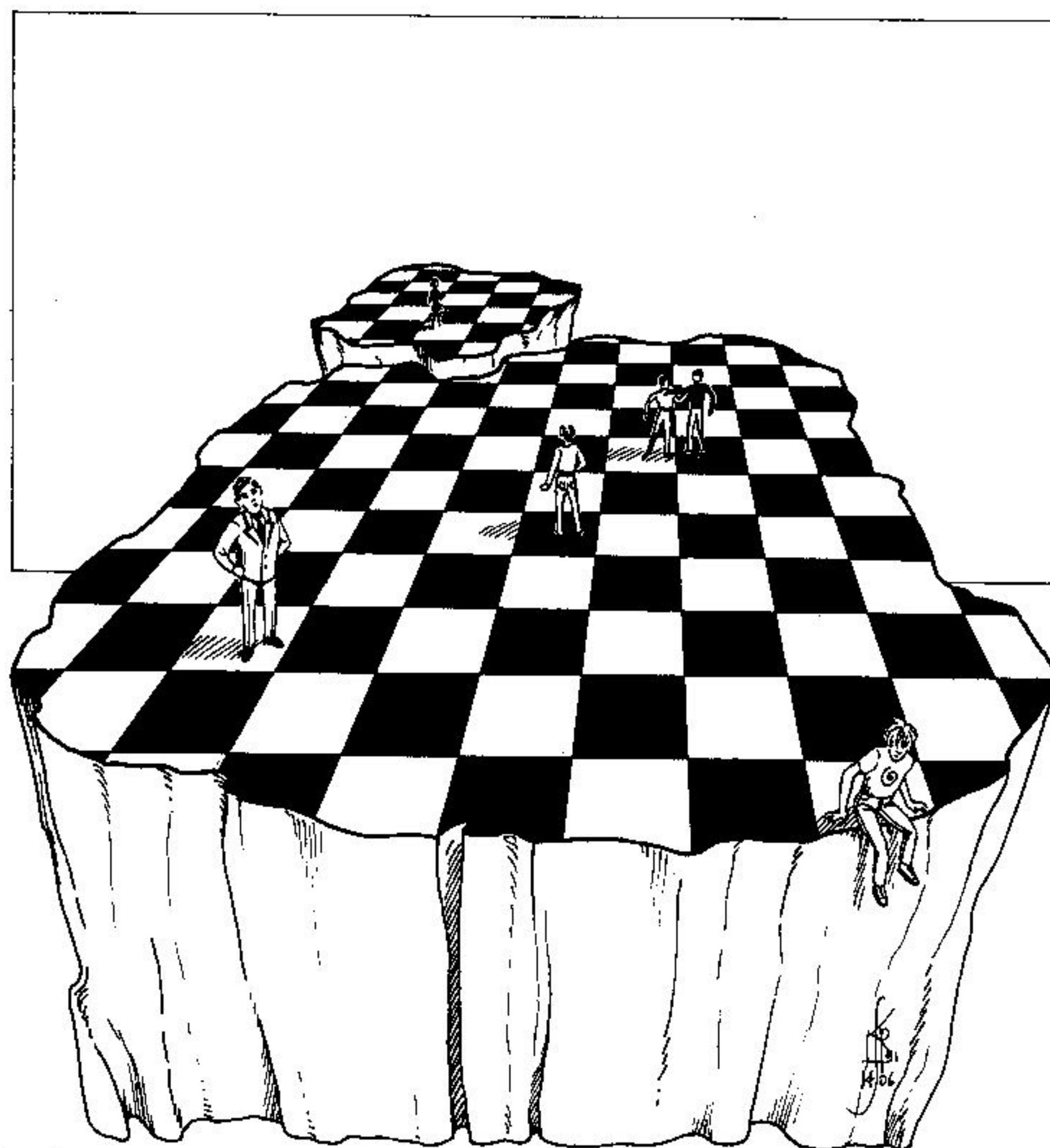
[avoir une belle voiture] [être bien habillé] [avoir les dents brillantes] dépendent de (MATériel).

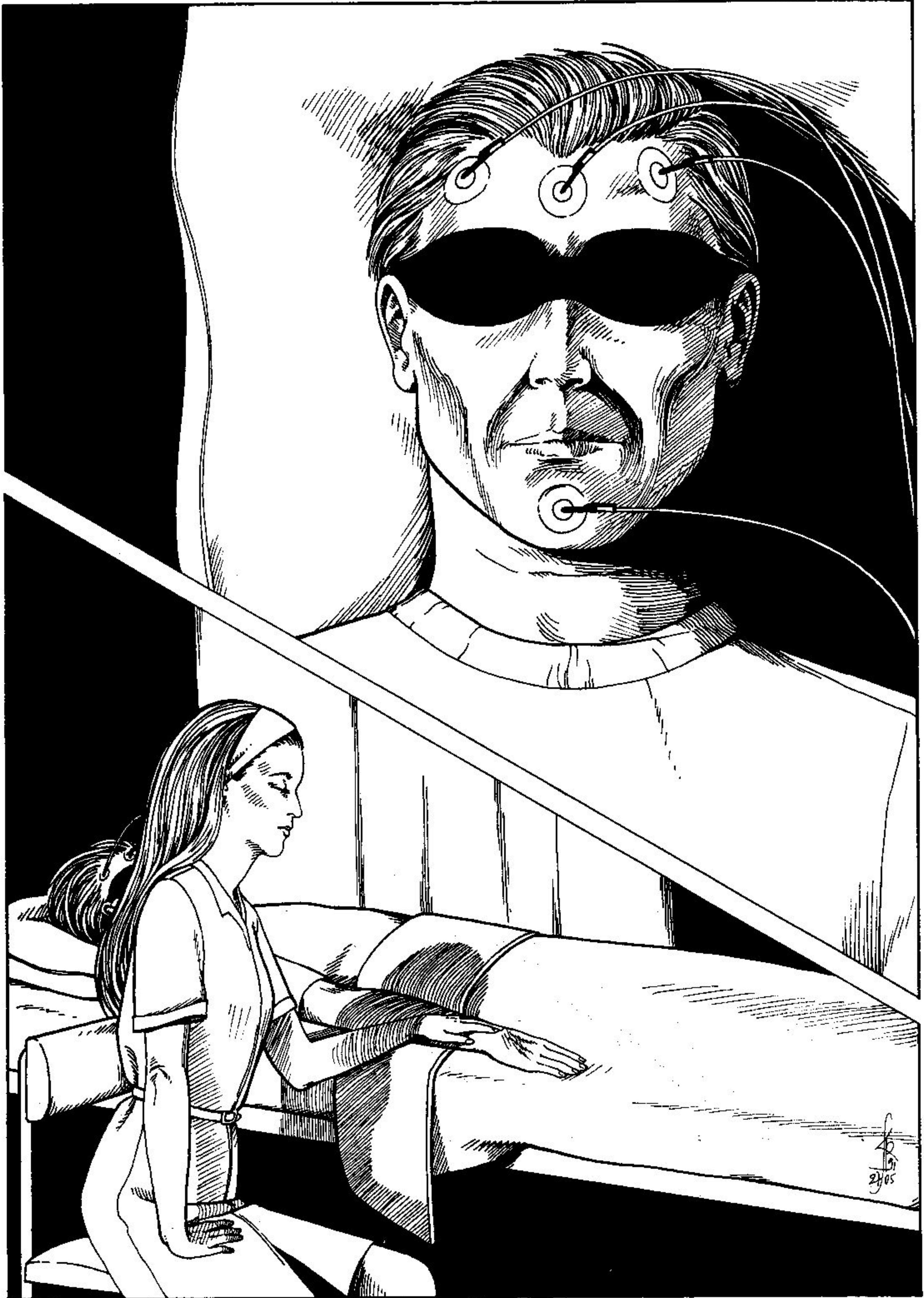
[connaître les milieux louche] [policiers] dépendent des (RElations).

[géographie] [lire le latin] [histoire] dépendent de (SOCiéte).

Une compétence est une spécialité que maîtrise le personnage à un certain niveau. Le Niveau de Maîtrise (N.M.) est un nombre de 5 à 9.

Il n'y a pas de limite au nombre de compétences que peut posséder un personnage. Les compétences sont des assurances (cf le système de jeu). Plus leur valeur est élevée, plus le personnage est sûr de réussir des actions difficiles.





4- LE SYSTEME DE JEU

4.a- Jet de dés et score.

Toute action dépend d'une compétence qui dépend d'une caractéristique. La réussite ou l'échec d'une action dépend du résultat d'un jet de dés, le SCORE. Un score est toujours la somme de deux dés à 6 faces (D6). Mais la manière de lancer les dés dépend du niveau de la caractéristique dont dépend l'action, comme indiqué dans le tableau suivant (rappelé sur la feuille de personnage sous la rubrique expérience) :

Tableau 1 : jet de dés /niveau de la caractéristique.

Un niveau 0 lance 2D6 et en fait la somme (mémo : 2/2D).
Un niveau +1 lance 3D6 et fait la somme des 2 meilleurs dés (mémo : 2+/3D). Un niveau +2 lance 4D6 et fait la somme des 2 meilleurs dés (mémo : 2+/4D).
Un niveau -1 lance 3D6 et fait la somme des 2 plus mauvais dés.(mémo : 2-/3D). Un niveau -2 lance 4D6 et fait la somme des 2 plus mauvais dés (mémo : 2-/4D).

4.b- Niveau de difficulté N.D.

Quand un personnage tente une action, il la décrit au MENEUR DE JEU (M.J.) qui estime son Niveau de Difficulté (N.D.). Le niveau de difficulté est généralement le même pour tout le monde. Le niveau de caractéristique interviendra pour ajuster les chances de réussite au profil du personnage.

** Le N.D. est le score minimum à réaliser pour réussir une action.

Tableau 2 : Niveau de difficulté et score minimal à réaliser.

Niveau de difficulté estimé	score minimum à réaliser
Impossible	12
Exceptionnel	11
Très Difficile.....	10
Difficile	9
Mal Aisé	8
Moyen	7
Aisé	6
Facile	5
Très Facile	4
Inratable	3
Echec	2

*Exemple : Angel doit soulever une lourde table. Cette action est difficile. Il doit donc réussir un score de 9 ou plus sur son jet de dés de Force pour soulever la table, sinon il échoue. S'il fait un score de 2, il subit un «tour de rein». Quelques soient la personne qui tente l'action, le N.D. sera de 9. Heureusement, un personnage plus fort aura plus de chances de faire un score supérieur à 9.

Points particuliers :

- Un score de 12 correspond à un niveau de difficulté *Impossible*. Un personnage qui réussit un 12 naturel (c'est à dire sur le jet de dés sans d'éventuels bonus) peut accomplir l'action qu'il désirait au niveau qu'il souhaite, ceci pouvant même s'exécuter en dépit de toutes les lois physiques de l'Intracos. Mais attention aux conséquences...
- Cette possibilité n'est accessible qu'aux Soigneurs. Dans tous les cas, les autres entités vivant dans l'Intracos du Patient ne peuvent enfreindre les lois fondamentales.

Exemple : sur un 12 en CMB, un coup de poing peut incrusté sa cible dans un mur de béton armé. Sur un 12 en DEP, vous pouvez vous envoler pour échapper à vos poursuivants (et un jour le Patient fait une chute mortelle dans la réalité...).

- Un score de 12 qui enfreint les lois fondamentales de l'univers perturbe toujours le Patient et fait presque systématiquement perdre un point de chance (cf pouvoirs : dodécabilité) et souvent un point d'expérience (cf expérience et évolution du personnage).

**Exemple : Hart tente de défoncer une porte et fait 2. Non seulement la porte tient bon mais c'est son épaule qui encaisse douloureusement le choc. Hart a une chance de 5. Il subit donc une blessure Sérieuse.*

- Un score de 11 correspond à un exploit ou une accumulation de coïncidences qui bien que n'ayant pratiquement aucune chance de s'accomplir, est physiquement possible. Par exemple, transformer sa veste en parachute lors d'une chute et ce suffisamment rapidement. Il est fortement conseillé de toujours rechercher une solution de type 11 plutôt que 12. Ainsi, les Soigneurs évitent les conséquences facheuses et augmentent leurs chances de réussite. En fait, un bon Soigneur utilise son astuce pour n'avoir à accomplir que des actions 5 (facile). De toute façon, il ne sera pas pénalisé au niveau de l'expérience.
- Un Score de 2 est une catastrophe, un «fumble». Tout va de travers, et ce que l'on pouvait imaginer de pire se produit. Une roue éclate, une tuile vous tombe sur la tête, vous glissez sur une peau de banane. Généralement, le personnage subit une blessure ou un préjudice d'intensité égale à son niveau en chance (cf. Blessures).

4.c- Facteur de Réussite F.R.

- On appelle Facteur de Réussite (F.R.) la différence entre le score réalisé aux dés et le niveau de difficulté. Le F.R. sert à déterminer la qualité de l'échec ou de la réussite de l'action.

$$\text{** F.R.} = \text{Score} - \text{N.D.}$$

Si F.R. < 0, l'action a échouée. Si F.R. = 0, l'action a juste réussi. Si F.R. > 0, l'action a bien réussi. En temps normal, un F.R. < -4 indique un échec grave et un F.R. > 4 indique une réussite exceptionnelle. Si votre personnage est en équilibre sur une corde à 20 m du sol, un F.R. de -1 est déjà très grave...

**Exemple : le Masque possède la compétence (avoir une croix, une gousse d'ail et un miroir en argent) au niveau de maîtrise 9. Le meneur de jeu lui précise qu'il serait difficile (9) d'avoir ce matériel sur lui à ce bal populaire en plein été alors que la lune n'est même pas pleine. Son jet de MATériel a été de 6. 6 est inférieur à 9, donc, le score est de 9. Le Masque est donc venu au bal avec sa croix autour du cou, sa gousse d'ail et le miroir dans la poche de la chemise.*

**Exemple : Malab Hart a trouvé une poterie ancienne. Il tente d'estimer la nature de l'objet. compétence [archéologie]6, caractéristique (SOCiété) de niveau -1.*

Le lancer de dés donne un résultat brut de 4, 1 et 5, soit 1+4=5. Comme 5<6 niveau de maîtrise en archéologie, le score obtenu est de 6. Le M.J. ayant estimé le N.D. à 9, le F.R. est de 6-9 = -3. C'est un échec assez grave mais pas catastrophique. Malab Hart ne reconnaît pas la poterie.

4.d- Influence des compétences.

Le résultat du jet de dés est égale au niveau de la compétence dont dépend l'action s'il est inférieur au niveau de maîtrise et s'il est différent de 2 (catastrophe). Ceci constitue une sorte d'assurance : des actions d'un certain niveau sont presque automatiquement réussies.

- ** Score = 2 si (jet de dés = 2)
- ** Score = N.M. de la compétence si (jet de dés < N.M. compétence) et (jet de dés > 2)
- ** Score = jet de dés si (jet de dés > N.M. compétence)

- on calcule le F.R. et le M.J traduit en fait ce qui se passe.
- si le personnage ne possède aucune compétence se rapportant à l'action en cours, alors Score = jet de dés (puisque N.M. compétence = 0). C'est ce qu'on appelle travailler sans filet).

5- CHANCE ET POUVOIRS.

5.a- Chance.

La chance est une caractéristique très importante qui s'utilise de différentes manières. Elle évolue au cours du jeu en fonction de la manière dont vous vous comportez. Comme il a déjà été signalé, lors d'une séance de soins, les personnages jouent souvent initialement les faux-

cults pour avoir le maximum de chance de survie lorsqu'ils vont devoir agir pour transformer le Patient.

Certains esprits négatifs ont fait remarquer que cette caractéristique devrait plutôt s'appeler la «poisse» car plus son niveau est élevé, moins on a de chance.

5.a.1- Utilisation de la Chance.

La Chance se note sur la feuille de personnage dans les cases justes sous la rubrique Chance et peut varier de 2 à 12.

* la chance comme caractéristique.

La Chance est une caractéristique normalement de niveau variable rappelé sur la feuille de personnage sous la rubrique expérience et dans le tableau suivant :

Tableau 3 : niveau de caractéristique en chance en fonction du niveau de chance.

Niveau de chance	Niveau de caractéristique
Chance 11-12	n.c= -2
Chance 9-10	n.c= -1
Chance 7-8	n.c= 0
Chance 5-6	n.c= +1
Chance 3-4	n.c= +2
Chance 2	<i>le personnage a automatiquement La Chance...</i>

Exemple : Vous allez être agressé dans une rue déserte. Peut-être qu'un policier apparaît ? Vu le lieu, l'heure et le monde, le meneur de jeu décide que sur un résultat de 9 ou +, un policier apparaît effectivement.

Exemple : vous vous retrouvez attaché dans un entrepôt abandonné. Connaissez vous cet endroit ?

Quand aucune autre compétence ne fait l'affaire, un jet de chance décide de la tournure des événements.

* la Chance comme niveau de difficulté.

La Chance est chiffrée de 2 à 12. Un jet de Chance dont le score est inférieur au niveau de compétence est considéré comme raté.

- Chaque fois qu'un individu fait un score naturel de 2 (sans malus aux dés), il lui arrive un évènement abominable. La gravité de cet évènement dépend de son niveau en Chance (ceci est rappelé sur la feuille de jeu sous la rubrique Chance et Blessure).

Tableau 4 : niveau de gravité de la catastrophe en fonction du niveau de chance.

Gravité	niveau de chance
Mortelle	11-12
Incapacitante	9-10
Grave	7-8
Sérieuse	5-6
Légère	3-4
rien	2

Remarque : contrairement aux autres compétences, plus le niveau de chance est faible, plus le personnage est chanceux.

Exemple : une grenade est lancée sur le groupe. Tout personnage qui fait un score inférieur à sa chance reçoit des éclats et donc des points de blessure. Si le groupe est espacé, les plus proches font leur jet au niveau -1. Les individus partiellement protégés font leur jet à +1. Le F.R. indique la gravité des blessures.

Exemple : un personnage inspecteur des impôts risque fort de commencer avec une chance de 6.

Exemple : Hart a un score de 7. Il grille un feu rouge, action qui déplait au Patient (qui a eu un accident à cause d'un chauffard). Si le jet de dé est supérieur à 7, sa chance augmente d'un point (ce qui le défavorise). Sinon, il ne se passe rien.

- Pour évaluer les conséquences d'un évènement aléatoire, faites un jet de Chance. Plus le score est élevé, plus le personnage a de chance vis à vis de cet évènement. Le jet se fait généralement au niveau indiqué par le tableau 3 mais peut être modifié par les circonstances (favorable : niveau +1, défavorable : niveau -1), sans jamais toutefois dépasser +2 ou -2.

5.a.2- Chance initiale et évolution de la Chance.

La Chance initiale des Soigneurs est de 5 si le Patient souhaite guérir et de 7 dans le cas contraire. La chance n'est jamais conservée d'une séance de soin à l'autre car elle dépend du Patient.

La chance des autres entités est de 5 pour un individu normal, de 7 ou plus pour un individu mal aimé. Certaines personnes ont un statut privilégié. Ainsi, le Patient a un score en chance de 2 (sauf s'il désire se suicider). Toute tentative d'action contre sa personne par un Soigneur entraîne une augmentation de la chance à 12 et un jet de chance. Tirer sur le Patient implique presque systématiquement l'explosion de l'arme entre les mains du tireur et une longue et douloureuse agonie.

Si le personnage choisi appartient à une catégorie détestée par le Patient, cette chance peut être augmentée de 1 ou 2 points (le personnage sera alors moins chanceux). Voici pourquoi il est important d'avoir un personnage relativement neutre.

La chance évolue au cours de la séance de soins. Chaque fois que le personnage fait quelque chose qui plaît ou qui déplaît au Patient, sa chance risque d'évoluer.

Lancer les dés au niveau indiqué dans le tableau 3.

- Si le personnage a fait une action qui plaît au Patient, son score de chance diminue de 1 point si le résultat du lancer de dé est inférieur (strictement) au niveau de chance.
- Si le personnage a fait une action qui déplaît au Patient, son score de chance augmente de 1 point si le résultat du lancer de dé est supérieur (strictement) au niveau de chance.

Remarquons que par ce système, la chance est toujours comprise entre 2 et 12.

5.b- Pouvoirs.

5.b.1- Téléperception.

Tout Soigneur A sait ce que voit, entend, subit un autre Soigneur B dans le même Univers Mental. Ainsi, si B reçoit un coup de couteau, A a senti la douleur de B. Heureusement, A peut se déconnecter, s'il le désire.

En pratique, cela signifie que les joueurs restent dans la même pièce et reçoivent tous les mêmes informations du meneur de jeu.

Ce pouvoir ne concerne que les Soigneurs et non leur personnage. Si un masque devient fou à la suite d'un horrible phénomène dont il est le seul spectateur physique, les autres personnages ne deviennent pas fous.

Par contre, la qualité de la téléperception dépend de la qualité de perception du masque. Si le personnage B est aveugle, A ne verra rien à travers B. Si B est mort, évanoui ou contrôlé par autre chose que le Soigneur, A ne capte plus rien. Si B est endormi, A capte seulement ses rêves. Ce que B ne remarque pas, A ne peut le remarquer à travers lui.

Ceci présente l'inconvénient d'empêcher les Soigneurs de perdre leur temps au jeu de cartes qui est totalement dénué d'intérêt, mais après tout, ils ne sont pas là pour s'amuser.

De plus, il est courant de se «débrancher» quand un personnage de l'autre sexe prend une douche (attention aux univers où règnent les sadiques qui sont fortement influencés par les films d'horreur). Remarquons que B ne sait jamais si A est en téléperception ou non...

Il est fortement recommandé de tenir ce pouvoir secret. Il est très mal vu de monter un numéro de télépathie ou autre magie dans l'Intracos du Patient (conséquences...).

La téléperception permet de communiquer entre Soigneurs. Ces paroles ne sont jamais en-

tendues par les entités du monde du Patient. Si ainsi B se fait attaquer, A peut toujours le conseiller. Bien entendu, ceci n'arrête pas le déroulement du temps. Mais il ne pourra l'aider que si son personnage est physiquement présent. Arrivera-t-il à temps ? Encore faut-il savoir où B se trouve par rapport à lui. La téléperception n'est pas un radio-compas.

Enfin, n'en veuillez pas aux autres Soigneurs s'ils sont confortablement installés dans leur canapé en train de siroter un cocktail et de vous encourager alors que vous rampez dans la boue.

5.b.2- Dodécabilité.

Chaque fois qu'un joueur fait un score de 12, il obtient exactement ce qu'il souhaite. Il est recommandé au joueur de toujours préciser ce qu'il veut faire et ce qu'il veut obtenir, ce qui permettra de préciser les conséquences d'un 12.

Tout jet de 12 risque d'influencer fortement le Patient. Si le joueur se contente d'un résultat acceptable, le Patient n'en sera que peu perturbé (au pire, il aura un peu plus tendance à croire en sa bonne étoile et au fabuleux pouvoir des coïncidences).

Si par contre le résultat va à l'encontre des lois physiques, le Patient risque de devenir fou dans la réalité.

Si un joueur tente quelque chose d'impossible en pleine connaissance de cause, il perd automatiquement un point de chance, que sa tentative réussisse ou non.

Exemple : Bobol voit un monstre hideux avancer vers lui alors qu'il est seul dans une impasse. Son Soigneur télécommunique aux autres Soigneurs : «hé, les mecs, qu'est ce que je fais. Vite, il arrive. Il va me SCROUIK schlompf BURP» (fin de contact).

Exemple : un joueur monte dans un camion pour s'enfuir. Les clefs sont-elles sur le tableau de bord ? Jet de chance, résultat 12. Non seulement les clefs sont là mais le moteur est resté allumé et le camion est dirigé du bon côté. Par contre, ce jet fabuleux ne permet pas d'obtenir la présence d'une carte du coin ou d'une arme dans le camion, car le jet a été fait seulement pour avoir un départ facile.

Exemple : un personnage se fait renverser par un poids lourd qui le projette à 20 mètres et (12) se relève comme si de rien n'était. Le Patient n'a plus vraiment peur des éventuels accidents de circulation (priez pour ne pas croiser la route de ce Patient chauffeur poids lourd dans la réalité...).

5.c- Transformation de l'Intracos du Patient.

Toutes les actions que vont entreprendre les Soigneurs risquent d'influencer le Patient. Plus de gens sont au courant de ce qui se passe, plus les modifications vont avoir du retentissement sur le caractère du Patient.

Les modifications prennent effet immédiatement.

On distingue plusieurs niveaux de modifications suivant la divulgation de l'information par ordre décroissant :

- **Universelle** : une loi physique de l'univers est violée. Il n'y a pas besoin de témoins. L'univers le sent. Donc le Patient dans la réalité. La modification est qualifiée de mortelle.

- **Mondiale** : l'opinion mondiale est mise au courant par suite d'une campagne médiatique ou par la propagation des rumeurs adéquates dans les milieux autorisés. Remarquons qu'il suffit parfois de persuader quelques personnes proches du Patient (ou le Patient) que ces rumeurs existent pour qu'elles se mettent à exister. La modification est qualifiée d'incapacitante.

- **Locale** : l'information concerne le proche entourage du Patient comme la ville où il vit. La modification est qualifiée de grave.

Ces trois niveaux entraînent automatiquement des modifications du caractère du Patient.

- **Confidentielle** : l'information ne touche que quelques rares personnes qui ne vont pas la divulguer. L'information a peu de chances de parvenir jusqu'aux oreilles du Patient ou de toucher beaucoup de personnes. La modification est qualifiée de sérieuse.

- **Cachée** : l'information n'est accessible qu'après une enquête soigneuse et difficile qui a de fortes chances de ne pas aboutir. Il faut déjà être assez futé pour soupçonner quelque chose. La modification est qualifiée de légère.

- **Secrète** : personne n'est au courant hormis les personnages. Tous les éventuels intermédiaires n'ont aucune raison de soupçonner quoi que ce soit. La modification est qualifiée de parfaite.

Exemple : une annonce est faite au journal télévisé, avec fausses preuves scientifiques à l'appui, comme quoi la terre est plate. Le Patient y croit. Dans son univers, dès maintenant, la terre est plate (et les preuves deviennent vraies).

Les modifications sérieuses ont des chances d'évoluer. Tout les 6 mois qui suivent la séance de soins, jeter un dé.

- Sur un score de 1 ou 2, l'information a été oubliée. Il n'y a pas de modification à l'état du Patient.
- sur un score de 3 ou 4, l'information n'a pas évoluée. Recommencez 6 mois plus tard.
- sur un score de 5 ou 6, l'information a été diffusée au moins localement dans l'Intracos du Patient et agit sur son caractère réel. Ceci peut même éventuellement annuler des modifications antérieures.

Les modifications légères ont des chances d'évoluer. Tout les 6 mois qui suivent la séance de soins, jeter un dé.

- Sur un score de 1, 2 ou 3, l'information a été oubliée. Il n'y a pas de modification à l'état du Patient.
- sur un score de 4 ou 5, l'information n'a pas évoluée. Recommencez 6 mois plus tard.
- sur un score de 6, l'information devient confidentielle et donc la modification sérieuse. Qu'advient-il 6 mois plus tard ?

Les modifications d'ampleur universelle sont à proscrire en général car il existe toujours une solution d'un autre type. Elles ne peuvent avoir lieu que sur un 12 et sont trop délicates et aléatoires.

Les modifications incapacitantes sont envisageables mais nécessitent souvent un travail très précis et des modifications légères ou sérieuses qui ne doivent pas évoluer. Elles sont à réservier aux Soigneurs expérimentés.

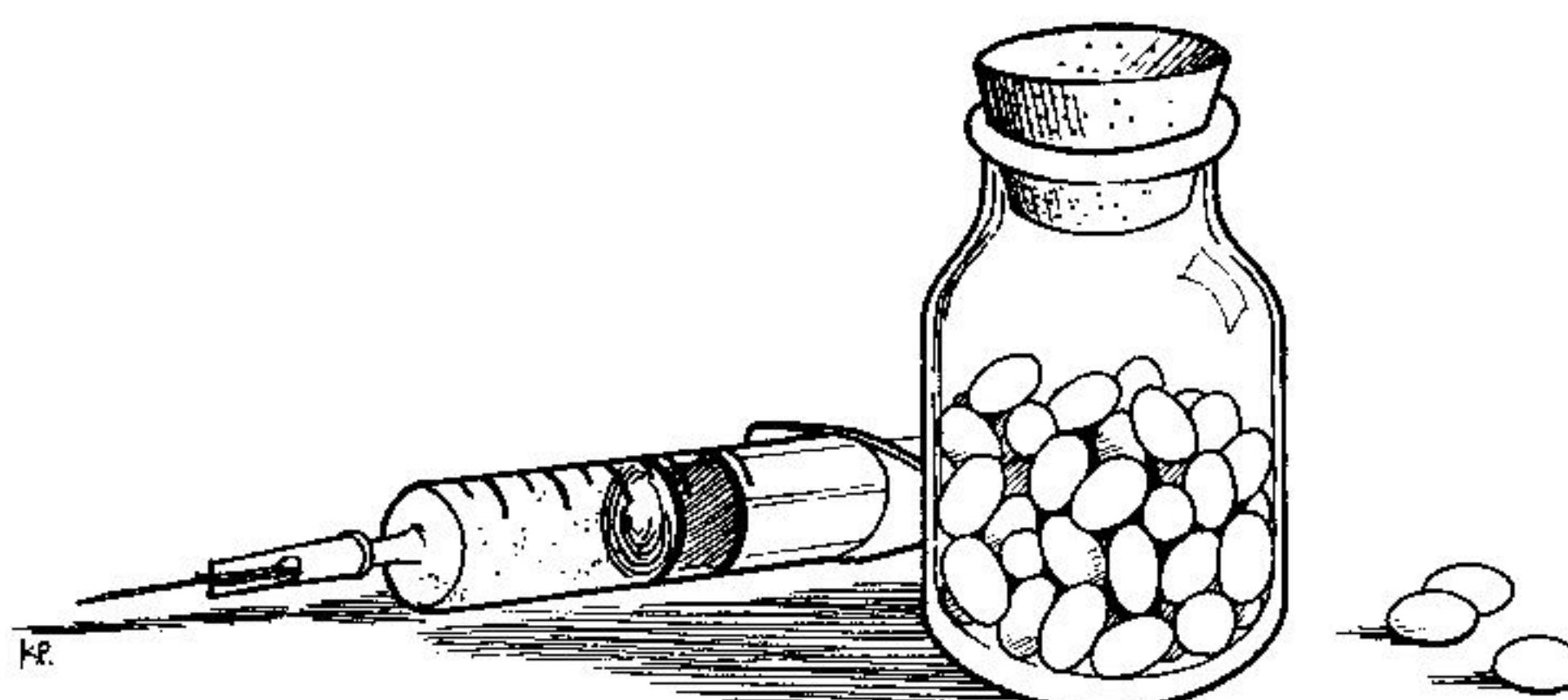
Une bonne modification grave est le plus souvent à l'origine de la guérison. C'est souvent le minimum nécessaire et suffisant.

Les modifications sérieuses et légères ne devraient être que des imperfections aux processus de guérison et doivent être évitées le plus souvent possible.

Toute bonne équipe ne devrait donc faire qu'une modification grave qui suffit à soigner et des modifications parfaites, vu que ces dernières ne modifient rien du tout.

A haut niveau, les séances de soins devraient ressembler aux «missions impossibles» : une énorme machination secrète pour faire avaler une gigantesque couleuvre au Patient.

Il ne faut pas chercher à déterminer l'origine des problèmes. Si le Patient est là, c'est souvent parce que la psychanalyse s'est révélée incapable de le guérir. La cause du mal peut être un fait insignifiant qui a été amplifié petit à petit, alimenté par les films, les croyances, les divagations. Imaginez la réaction d'une personne à qui on a répété durant toute son enfance que l'on devait le respect au mort sinon il revenaient se venger, qui a lu des livres sur les revenants, puis qui voit le film «*les griffes de la nuit*» où un certain Freddy revient de l'au-delà. Laissez murir des mois, des années. Et qui risquez-vous de rencontrer dans cet Intracos ?.



5.d- Entrer et sortir de l'Intracos.

Avant d'entrer dans l'Intracos du Patient, les Soigneurs se voient remettre un dossier (cf le patient- voir à la fin des règles) contenant le maximum d'informations sur le Patient et sa conception du monde réel. Les questions posées sont d'ordre général. Une information plus précise peut être éventuellement recueillie auprès de l'organisateur de la séance.

Il est fortement recommandé de ne pas poser de questions au Patient juste avant le début de la séance, bien que ce ne soit pas interdit. En effet, si des points sensibles étaient par hasard touchés, la sympathie du Patient envers les Soigneurs pourrait en être affecté (et donc la chance des personnages). Les questions les plus anodines ont eu quelquefois des conséquences dramatiques.

(Remarquons que le Patient ne connaît pas l'identité des Soigneurs au préalable. Si son Intracos peut développer des soupçons, la preuve ne lui en sera fourni que par le comportement bizarre des personnages qui sont sensés avoir vécu dans cet univers. Ils y sont d'ailleurs normalement enregistrés par les administrations locales : hélas, dans la plupart des mondes, on doit payer des impôts..).

Pour entrer dans l'Intracos du Patient, il faut être préparé. 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). Dans certains centres, la drogue est injectée sous forme de piqûre mais ceci est en voie de disparition. Alors que la drogue fait effet, les murs de la salle s'estompent... et les personnages se retrouvent dans l'Intracos du Patient.

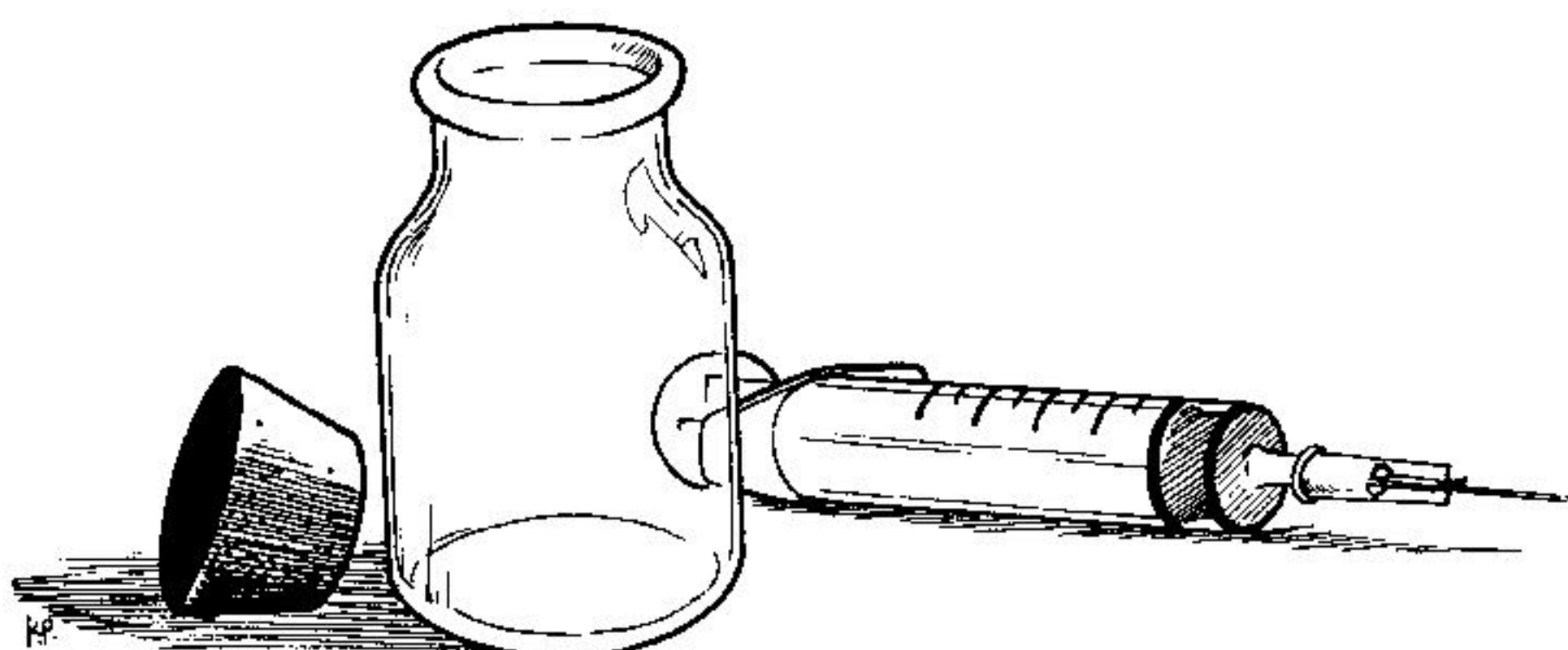
Chaque Soigneur peut quitter quand il le désire l'Intracos. Il reprend alors esprit dans la salle de soin où il était installé. Son masque est alors dédoublé : une partie reste avec lui dans son esprit et pourra être utilisée dans un autre Intracos. Cette partie pourra évoluer (cf Expérience et évolution du personnage). L'autre partie restera dans l'Intracos éternellement et continuera sa vie suivant l'impulsion que lui aura donné le Soigneur.

Cette évacuation a lieu généralement pour deux raisons différentes :

- les Soigneurs ont accomplis leur mission et ont pansés leur blessures.
- un Soigneur est en mauvaise posture et fuit avant que son personnage n'accumule trop de dégâts. En effet, les séquelles que conservera le personnage sont celles qu'il possède au moment de sa sortie de l'Intracos.

Pour des raisons technique, il n'est actuellement pas possible de rentrer dans l'Intracos du Patient avant plusieurs heures de temps réel (ce qui peut correspondre à plusieurs mois de temps subjectif dans le monde du Patient). Il est en effet nécessaire que votre organisme élimine la Gunatraja qu'il a ingurgité (sinon, il y a risque d'overdose).

Exemple : le Soigneur quitte le monde alors qu'il est attaché sur une voie ferrée et que le T.G.V. arrive à grande vitesse. Son masque n'aura aucune séquelle (à part les marques des liens). Par contre, le personnage qui existe dans l'univers du Patient est réduit en bouillie sanglante et étale sur plusieurs mètres (SNCF : c'est possible....).





AB
12/06

6- BLESSURES ET SOINS.

Le système des blessures est un terme générique qui peut recouvrir aussi bien des blessures physiques, mentales ou au portefeuille, des lacunes de connaissances, des pertes de statut social. Nous ne traiterons ici que des blessures physiques, le système étant facilement transposable.

6.a- Les blessures.

La gravité des blessures est caractérisée par un niveau. Il existe 5 niveaux de blessures, rappelés dans la colonne blessure de la feuille de personnage (voir en fin de livret).

- les blessures légères : ce sont de simples marques, bleus, cestafilades, ampoules, douloureux ou simplement visibles mais qui ne constituent pas une gène véritable. elles sont causées par les coups d'ongles, les coups de poings...
- les blessures sérieuses : elles peuvent se révéler gênantes. Elles n'empêchent pas vraiment d'agir. Elles sont dues à des coups de couteaux, des balles de petits calibres tirées par des armes peu puissantes, les coups de bâton, le passage chanceux à travers une vitre...
- les blessures graves : agir devient difficile. Il faut se battre contre l'évanouissement, les actions de longue durée sont presque impossibles. Elles sont dues aux pistolets de calibre moyen, aux épées, aux fusils de chasse à moyenne distance...
- les blessures incapacitantes : la mise hors combat est pratiquement certaine. On peut encore ramper quelques mètres, tenter une dernière action pour l'honneur mais de toute façon, ça ne va pas aller bien loin. Elles sont dues aux armes de gros calibres, aux haches, aux chutes d'une dizaine de mètres, aux tronçonneuses...
- les blessures mortelles : c'est l'agonie. Plus ou moins longue, parfois, miracle, la victime murmure un indice. Sans soins rapides, l'issue est souvent fatale. Elles sont dues aux armes de guerre, aux chutes vertigineuses, aux pièges diaboliques, aux machines infernales...

Il existe encore des niveaux de blessure supplémentaires pour les puristes, sans grand intérêt sauf pour le spectacle, c'est la mort (propre, nette et définitive), le gore (pire que mortel et en plus salissant) et la destruction (immersion dans l'acide, désintégration). Un personnage peut très bien mourir sur le coup.

Une blessure légère est de niveau 3.
Une blessure sérieuse est de niveau 5.
Une blessure grave est de niveau 7.
Une blessure Incapacitante est de niveau 9.
Une blessure mortelle est de niveau 11.

Les blessures font échouer tout score de niveau inférieur au niveau de blessure. Et ce n'est pas tout (cf le chapitre suivant).

Exemple : Aldo est mortellement blessé (niveau 11). Il ne pourra agir que s'il fait un score de 12 aux dés, car tout score inférieur ou égal à 11 sera un échec, vu son état.

6.b- les blessures temporaires (chocs).

Comme les blessures normales, il y en a cinq types, rappelés dans la colonne choc de la fiche de personnage.

- la douleur : le personnage crie. La puissance du cri est égale au résultat d'un jet de FOR du personnage.
- sonné : le personnage est inconscient pour le résultat d'un jet de (-FOR) secondes (si la FOR=+1, faites un jet de niveau -(+1), soit -1).

Le score obtenu indique la durée de l'inconscience en secondes.

- Evanoui : le personnage est inconscient pour une durée de (-FOR) minutes.
- Coma (h) : le personnage est inconscient pour une durée de (-FOR) heures.
- coma (j) : le personnage est inconscient pour une durée de (-FOR) jours.

Ces états de chocs sont temporaires : à la fin de son évanouissement, le personnage n'a plus

*Ex : La force = +1
Faites un jet de niveau -(+1), soit -1.*

Exemple : En état de blessure incapacitante (9), Krono essaie de fuir. Il obtient un score de 8. Son action échoue. De plus, il subit un évanouissement. Sa FOR est de -1, il fait un jet de niveau +1, obtient un score de 12 et s'évanouit donc pour 12 minutes.

de blessure temporaire. Ces chocs peuvent être dus à des armes contondantes, des chutes ou des actions ratées par un personnage blessé. En effet, chaque fois qu'un personnage fait un score inférieur ou égal à son niveau de blessure, il rate son action et subit une blessure temporaire correspondant au score obtenu.

- Si l'échec est un 11, il subit un coma (j).
- Si l'échec est un 10 ou 9, il subit un coma (h).
- Si l'échec est un 8 ou 7, il subit un évanouissement (min).
- Si l'échec est un 6 ou 5, il est sonné (s).
- Si l'échec est un 4 ou 3, il crie (remarquez que les plus «forts» sont les plus bruyants par ce système).
- Si l'échec est un 2, sa blessure s'aggrave suivant la méthode normale.

6.c- l'encaissement.

Lorsqu'un personnage subit une blessure, il doit faire un jet d'évolution. Si cette blessure est physique, il fait un jet de FOR et en lit le résultat dans la colonne évolution de la fiche de personnage ou sur le paragraphe ci-dessous.

- si le résultat est compris entre 5 et 9 (inclus), le personnage subit la blessure au niveau normal.
- si le résultat est supérieur ou égal à 10, le personnage subit une blessure d'un niveau inférieur car il a mieux encaissé grâce à sa robuste constitution. Ainsi, une blessure Grave devient Sérieuse.
- si le résultat est inférieur ou égal à 4, le personnage subit une blessure d'un niveau supérieur car son organisme faible a mal supporté le choc. Une blessure Grave devient Incapacitante.
- si le résultat est égal à 12, un Soigneur peut obtenir ce qu'il veut. Un personnage non dirigé par un joueur baisse sa blessure d'un niveau et recommence la procédure.
- si le résultat est égal à 2, agravez la blessure et recommencez la procédure d'encaissement. Si un personnage a ainsi la malchance de faire plusieurs 2 successifs, il peut très bien mourir d'une blessure légère. Heureusement, c'est extrêmement rare.

Le jet d'évolution peut avoir d'autres utilisations, par exemple chaque fois qu'une action, une capacité ou une compétence peut légèrement influencer un résultat. Au meneur de jeu de trancher !

*Exemple : recherche d'information.
+1 : donnez un indice important. 0 : restez vague. -1 : donnez une fausse piste.*

6.d- accumulation des blessures.

Les blessures non temporaires s'ajoutent les unes aux autres : une blessure légère et une blessure grave font une blessure légère et une grave. Une croix coche alors chacune des cases indiquant le niveau de blessure.

Si un personnage subit deux blessures de même niveau, que ce soit simultanément ou successivement, il reçoit une blessure de niveau supérieur. Deux blessures graves font une blessure grave et une blessure incapacitante.

Si un personnage subit deux blessures mortelles, il est mort.

6.e- les soins.

Ce chapitre traite de l'évolution des blessures. Si un personnage souffre de plusieurs blessures, les blessures sont traitées par ordre croissant de gravité, c'est à dire les légères avant les sérieuses, etc.

Une blessure ne diminue de niveau de gravité que si le blessé ne souffre pas d'une blessure de gravité inférieure. Ainsi, une blessure grave ne peut pas diminuer tant que le personnage est sérieusement blessé.

Par contre, les blessures peuvent s'aggraver. On utilise alors le système d'accumulation des blessures. Un blessé sérieux et grave voit sa blessure sérieuse devenir grave. Il souffre donc dorénavant d'une blessure grave et d'une blessure incapacitante (l'ex-sérieuse).

6.e.1- les premiers soins.

Les premiers soins servent à empêcher une blessure de s'aggraver ou à réveiller une victime d'un évanouissement. Le niveau de difficulté des premiers soins est égal à la gravité de la blessure (3, 5, 7, 9 ou 11, un résultat égal au niveau de la blessure indiquant un succès). Si un score de 2 est obtenu par la personne exerçant les premiers soins, c'est le blessé qui subit les conséquences du 2 au niveau de chance du Soigneur.

Une réussite :

- diminue le niveau des blessures temporaires (ou chocs) de un niveau de gravité.
- ajoute +1 au niveau de FOR lors du prochain jet d'évolution (pour une FOR maximale de +2) de la blessure soignée.

Exemple : gravement blessé (7), un personnage de FOR 0 subit des premiers soins avec succès. La gravité de sa blessure ne change pas, mais le prochain jet d'évolution sera fait avec une FOR de +1.

Si le personnage a subit plusieurs blessures non soignées, chaque blessure est traitée de manière distincte.

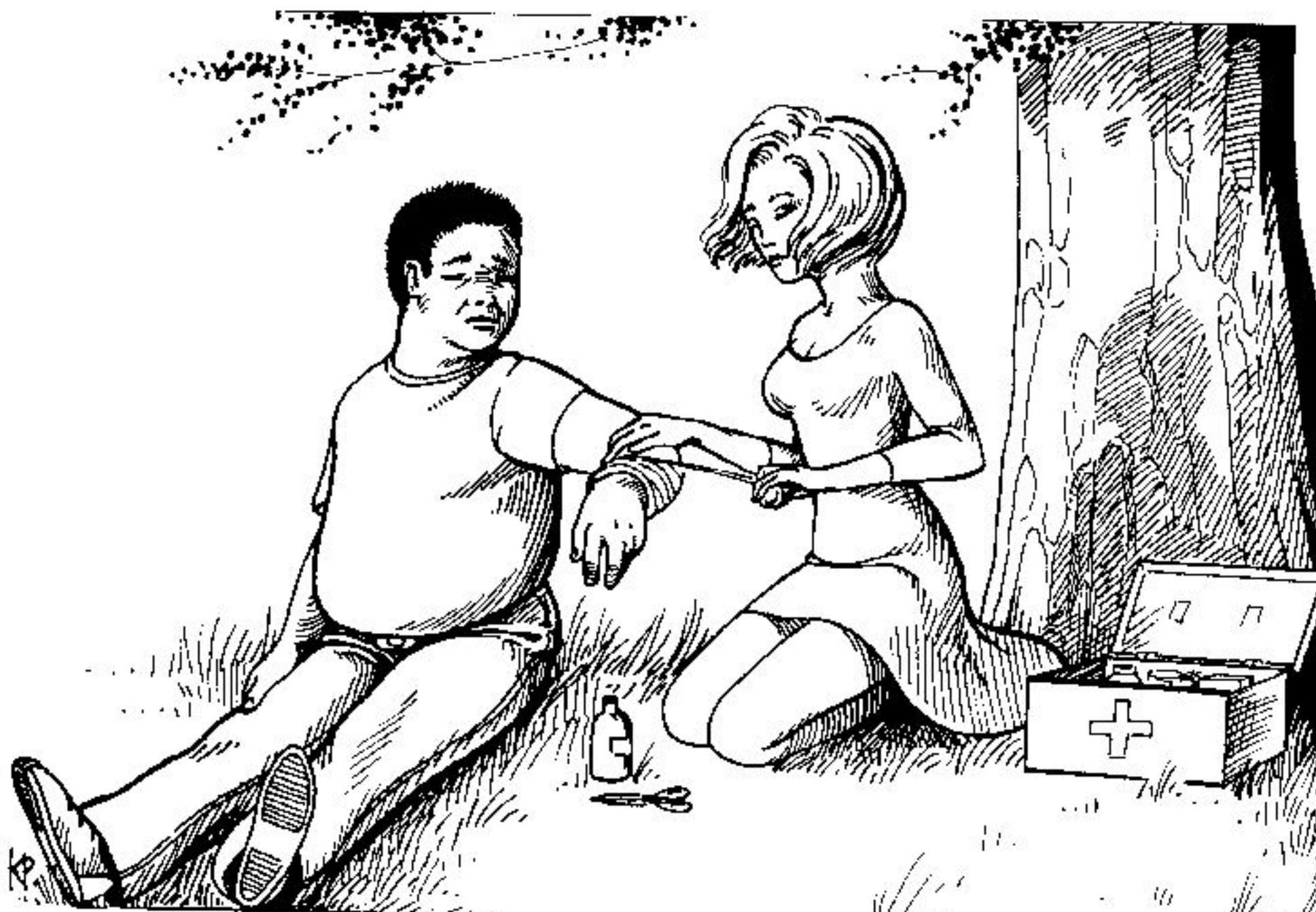
6.e.2- les soins de longue durée.

Les soins de longue durée comme le repos, l'hospitalisation, sont comptabilisés par périodes de 12 heures (et en fin de période). Toutes les demi-journées, on regarde ce qu'a vécu le personnage et on additionne les facteurs :

- le type de soins : +2 pour un séjour complet à l'hôpital, +1 pour de bons soins et du repos, 0 si le Patient ne subit rien, -1 si les conditions sont défavorables (atmosphère malsaine, demi-journée fatiguante), -2 si le personnage est torturé et non soigné.
- la gravité de la blessure : mortelle -2, incapacitante -1, grave 0, sérieuse +1, légère +2.
- la réaction du corps : faites un jet d'évolution sous la FOR. Si le total est supérieur à +2, il est ramené à +2. S'il est inférieur à -2, il est ramené à -2. Un jet d'évolution de niveau sous ce total indique l'évolution de la blessure (-1, s'aggrave d'un niveau, 0, ne bouge pas, +1, diminue d'un niveau).

Ce système de blessures peut s'appliquer aux dégâts mentaux (santé mentale, remplacer les jets de FOR par des jets de FOI), des dépenses excessives (remplacer FOR par MAT), des baisses de popularité (remplacer FOR par SMP), etc...

Exemple : sérieusement blessé, un personnage continue à agir tout en prenant des précautions élémentaires. Au bout de 12 heures, il n'a rien fait qui puisse aggraver sa blessure. Soins = 0. La blessure est sérieuse = +1. Un jet d'évolution sous sa FOR de +1 donne un résultat de 0. Le total est de 0+1+0 = +1. Le jet d'évolution donne un résultat de +1 : la blessure devient légère.





7- EXPERIENCE ET EVOLUTION DU PERSONNAGE.

7.a- Expérience.

Pour chaque séance de soins, les personnages accumulent des points d'expérience (XP). Le nombre de points ainsi gagné est à peu près égal au nombre d'heures nécessaire pour guérir le Patient. Un bonus de 1 ou 2 points peut être accordé si la guérison est exceptionnellement bien réalisée (c'est à dire exempte de séquelles pour le Patient).

Si un Soigneur a quitté l'Intracos avant la guérison du Patient, il reçoit une fraction du nombre de point d'expérience des autres Soigneurs proportionnelle à sa participation.

Tout Soigneur qui conçoit un plan efficace pour soigner le Patient gagne immédiatement un point d'expérience.

Inversement, toute personne qui effectue une modification grave ou pire non désirée perd un point d'expérience.

Le Meneur de Jeu peut récompenser les actions bien réalisées mais sans conséquence pour le Patient en donnant des compétences aux joueurs qui les ont exécutées (cf compétences).

7.b- Evolution du personnage.

Un personnage va évoluer au fil des aventures. Il va apprendre de nouvelles choses, avoir de nouvelles expériences, des cicatrices vont marquer son corps... L'évolution des compétences se fait en dépensant des points d'expériences (XP). Les cicatrices et les amputations diverses sont joyeusement distribuées par le MJ. suite aux diverses blessures reçues par le personnage.

7.b.1- Compétence.

En dépensant des XP, les personnages peuvent faire des jets d'expérience et de séquelle aux niveaux indiqués ci-dessous et rappelés sur la feuille de personnage dans la colonne expérience.

Pour 4 XP, jet d'expérience au niveau +2
 Pour 3 XP, jet d'expérience au niveau +1
 Pour 2 XP, jet d'expérience au niveau 0
 Pour 1 XP, jet d'expérience au niveau -1
 Pour 0 XP, jet d'expérience au niveau -2 si le Meneur de Jeu vous y autorise, par exemple pour l'acquisition d'une nouvelle compétence ou d'une séquelle.

- Acquisition d'une compétence.

Faites un jet d'expérience (il peut être fait au niveau -2 si votre meneur de jeu vous l'offre). Si vous faites 2, vous ne l'avez pas. Si vous faites 3 ou plus, vous la possédez au niveau 5. Une compétence peut vous être offerte si vous avez fait ou imaginé quelque chose d'important. Ce n'est pas parce que vous avez eu un 12 que vous allez gagner une compétence.

Exemple : un joueur se fait passer pour un représentant en encyclopédie et vante ses produits de façon splendide. Le Meneur de Jeu lui donne la possibilité d'acquérir la compétence «se faire passer pour un représentant en encyclopédie». Il fait donc un jet d'expérience au niveau -2, ne dépensant aucun XP.

Exemple : un joueur trouve dans sa poche un ouvre-serrure électronique universel sur un score de 12 en MAT. Il n'en a pas vraiment besoin. Il ne gagne aucune compétence (mais il perd un point de chance et sans doute un XP).

- Augmentation d'une compétence.

- Dépensez de 1 à 4 XP et faites un jet d'expérience comme indiqué précédemment.
- Lisez le niveau maximum correspondant sur le tableau ci-dessous, rappelé sur la feuille de personnage dans la colonne expérience :

pour un score de 11 ou 12, le niveau max de compétence est 9.
pour un score de 9 ou 10, le niveau max de compétence est 8.
pour un score de 7 ou 8, le niveau max de compétence est 7.
pour un score de 5 ou 6, le niveau max de compétence est 6.
pour un score de 3 ou 4, le niveau max de compétence est 5.
pour un score de 2, la compétence est diminuée d'un point. Si elle est inférieure à 5, elle est perdue, oubliée.

- Si le niveau max de compétence obtenu est strictement supérieur à votre niveau de compétence, votre compétence augmente d'un point.
- Si le niveau max de compétence est inférieur ou égal à votre niveau de compétence, vous avez dépensé vos XP pour rien.

Remarquez que l'on ne peut jamais dépasser le niveau de compétence 9.

- Vous pouvez faire autant de jet d'expérience que vous le pouvez en fin de séance ou avant d'en commencer une nouvelle. Les points d'expérience non dépensés sont conservés.

7.b.2- Séquelle.

De même que vous pouvez acquérir des compétences, votre personnage peut conserver des séquelles de ses aventures. Les jets de séquelle se font au même niveau que les jets d'expérience en dépensant des XP.

Une séquelle est toujours de niveau inférieur ou égal à la blessure qui est à l'origine de la séquelle. Ce calcul s'effectue après guérison, si possible, dans l'univers du Patient (cf Blessures et soins).

Si le personnage est mort, il aura droit comme séquelle à une phobie de niveau initial 11 en rapport avec la cause de sa mort.

Une séquelle est à un niveau 3, 5, 7, 9 ou 11. Tout jet de dé inférieur à ce nombre est un échec, à condition que la séquelle puisse empêcher la réalisation.

Bien entendu, le M.J. doit tenir compte des séquelles pour estimer le degré de difficulté des actions. Dans l'exemple ci-dessus, les compétences faisant appel à la réflexion ne sont pas pénalisées, mais grimper à la corde avec un bras en moins est automatiquement très difficile.

Comme pour les compétences, l'évolution de la séquelle dépend d'un jet de dé. Si le résultat du jet indique un niveau de blessure inférieur (strictement) au niveau actuel, la séquelle diminue d'un niveau. Sinon, elle reste au même niveau.

Une séquelle n'augmente jamais de niveau sur un jet de dé.

Niveau minimum de séquelle en fonction du score du jet de séquelle (ceci est rappelé sur la feuille de personnage dans la colonne séquelle).

Exemple : lors d'une chute à ski, le personnage s'est cassé une jambe. Après un séjour à l'hôpital et plusieurs mois de rééducation, il ne boite même pas. Il n'a aucune séquelle.

Exemple : un mort noyé aura peur de s'aventurer sous l'eau. Un enseveli vivant sera claustrophobe. Un tué par balle aura peur des armes à feu.

Exemple : un personnage a eu le bras droit arraché par une repasseuse-presseuse (il s'agit d'une machine qui passe à la vapeur, écrase pour repasser et plie en quatre les draps ... ou éventuellement autre chose). Le personnage est désormais manchot dans l'univers du Patient, ce qui reste du bras n'étant plus greffable. Le personnage a gagné la séquelle «bras droit» au niveau 7, ce qui veut dire qu'il est gêné pour la réalisation des faits les plus courants car la moindre action est de niveau Mal Aisée (8) au minimum. Il ne pourra utiliser son bras droit.

Niveau	Minimum de séquelle	Score
rien	(disparue)	12
Légère	(3)	11-10
Sérieuse	(5)	9-8
Grave	(7)	7-6
Incapacitante	(9)	5-4
Mortelle	(11)	3-2

Les séquelles réclament beaucoup de XP pour être éliminées. Soyez donc prudents. Si un personnage a dû (et seulement dans ce cas précis) se sacrifier pour guérir le Patient, il lui sera accordé un bonus d'XP pour atténuer sa séquelle.

N'oubliez pas que le Docteur Chestel peut décider à tout moment d'éliminer un personnage qui serait trop atteint pour pouvoir soigner. Alors, un conseil, n'abusez pas des phobies. Bref, évitez au maximum les combats.

Exemple : suite à une morsure de zombie, un personnage a définitivement perdu un doigt. Il possède maintenant la séquelle « Index de la main droite » au niveau 5 (sérieux). Un premier jet de séquelle donne un score de 10, soit un niveau de blessure Légère, inférieur au niveau Mortelle. Sa séquelle baisse donc d'un niveau. La troisième phalange a repoussé (ou le personnage a appris à s'en passer...).

8- CONSEILS DE JEU

8.a- Conseils aux joueurs de jeux de rôle.

D'habitude, les conseils s'adressent plutôt aux débutants. Il faut savoir que généralement, les novices du jeu de rôle se débrouillent mieux à "La Méthode du Dr Chestel" que les joueurs chevronnés, habitués à d'autres jeux de rôles existant dans le commerce.

Pourquoi ? Plus vous restez naturel, plus vous pensez simplement, plus vous augmentez vos chances de réussite. Sachez que si vous jouez à votre manière habituelle, c'est à dire en fouillant tout systématiquement, en évitant les dangers et en détruisant les ennemis, vous allez soit trop réussir, soit tout rater.

Si vous êtes trop efficace, il y a de grandes chances que vous ayez agi trop vite, guérissant le Patient mais lui infligeant tant de séquelles qu'il va regretter d'être venu se faire guérir (remarquez que le docteur Chestel préconise la souscription d'abonnements aux soins dans certains cas). Si vous êtes trop superficiel, vous ne trouverez jamais la manière de guérir le Patient.

8.b- Déroulement d'une partie.

Après l'introduction dans le monde du Patient, vous allez rencontrer rapidement le premier indice. Le Patient, dans sa soif de guérir, vous pousse vers lui.

Surtout, ne tentez pas d'agir avant de comprendre ce qui se passe. Vous pouvez tester certaines attitudes, mais si vous voyez qu'elles ne marchent pas, renoncez y avant qu'il ne soit trop tard. Il est extrêmement important de comprendre les ressorts du monde et les motivations de ses habitants. N'oubliez jamais que le tiers de vos compétences décrit la manière dont vous vous comportez avec les gens.

Quand vous pensez avoir tout compris, réfléchissez au plan d'action et au rôle de chacun, et évaluez les conséquences de vos actes, les solutions de recharge éventuelles. Quand vous allez commencer à guérir le Patient, votre chance risque fort de baisser rapidement. Il faudra agir vite et bien. Les solutions les plus simples ont le plus de chance de réussir. Ne comptez jamais sur un miracle.

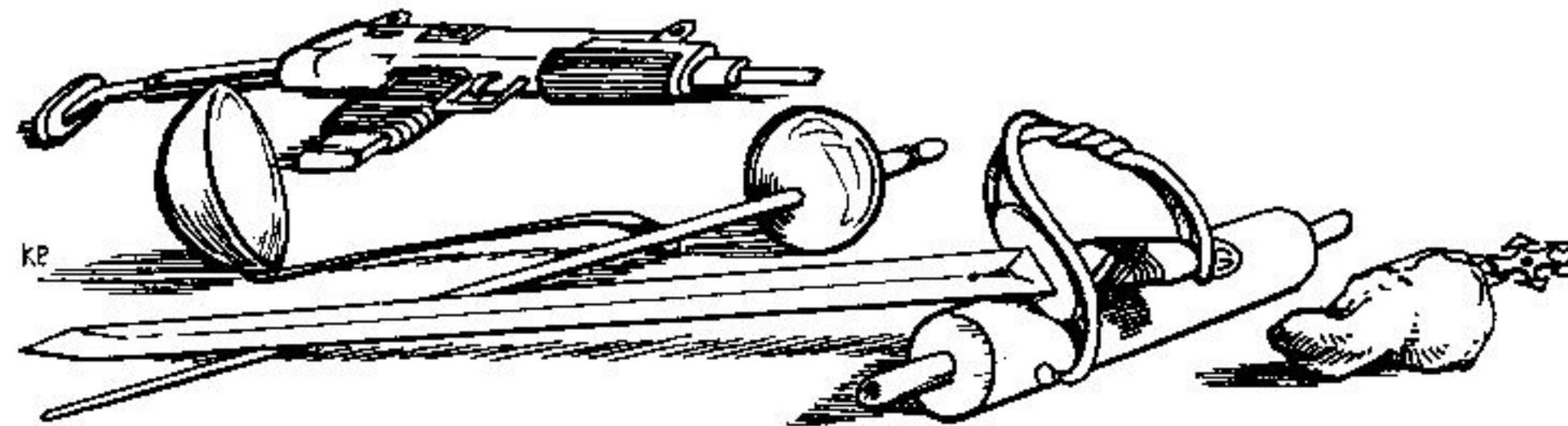
Sachez que dans le feu de l'action, vous risquez fort d'oublier de ne pas traumatiser le Patient. La meilleure solution n'existe pas. Tout dépend de l'équipe, des idées et souvent

d'un jet de dé. Au moment où j'écris ces lignes, j'ai fait jouer le même scénario à 14 équipes différentes et il ne s'est jamais déroulé de la même façon. Le Patient n'a pas toujours été guéri, il a eu quelquefois des séquelles difficilement imaginables, mais il y a au moins trois solutions qui ont fonctionnées.

8.c- Le cas du combat.

Le combat a toujours un chapitre particulier dans tout jeu de rôle. En effet, il représente généralement la plus grande partie de l'action.

Le problème dans ce jeu, c'est que le combat est plutôt une situation d'échec. Soit l'adversaire est invulnérable, soit il entraîne des complications relationnelles insurmontables. Dans tous les cas, une blessure est extrêmement pénalisante et le jeu est suffisamment hasardeux pour que personne ne puisse se sentir invulnérable.



8.c.1- Comment éviter le combat ?

Il est souvent très difficile (10) d'éviter un combat, ce qui fait une probabilité de 52 % si vous utilisez une compétence de niveau +2 et de 36 % si vous n'utilisez qu'une compétence de niveau +1, ce qui est loin d'être négligeable.

- la fuite : trouvez un truc, et un jet de DEP, puis se planquer avec un jet d'ADA.
- la pitié : un bon discours et un jet de SMP.
- le retournement de veste : «je suis avec vous» et un jet de LOI (pour paraître sincère).
- l'autorité : «arrière, mécréants» et un jet de FOI.
- le port d'une arme impressionnante et un jet de MAT.
- la découverte d'un ami : «toi, je te connais. Tu es le fils d'Antonio. Tu me ferais mal à moi, le frère de Luigi ?» et un jet de REL.
- etc...

Bien sûr, il faut trouver une astuce compatible avec la situation. Rien n'est jamais automatiquement acquis.

8.c.2- Résolution des combats.

Bien sûr, il est parfois nécessaire de combattre. Chaque protagoniste explique ses intentions (fuite, esquive, attaque et contre attaque, prudence, attaque à outrance), dit comment il réagit si l'adversaire attaque comme un fou ou observe, expose ses armes et ses ruses.

- Les protagonistes indiquent leurs intentions et leur tactique (attaque prudente, normale ou sans souci de défense) et leur cible. On ne peut porter qu'une attaque par tour de combat. Les déclarations d'intention sont simultanées (elles ne se font pas en fonction des intentions de l'adversaire).
- Le Meneur de Jeu détermine les chances de toucher et d'être touché.
- Les joueurs qui agissent lancent les dés. Les dés sont lancés simultanément.
- Les joueurs qui ont le Facteur de Réussite le plus élevé sont considéré comme ayant agi

les premiers. En cas d'égalité, les actions sont simultanées. Les actions des suivants n'ont lieu que si leur résultat est supérieur à leur nouveau niveau de blessure et s'ils sont encore conscients.

Il n'y a pas de «jet d'esquive»: si un personnage est touché, il doit subir les dégats.

Situations classiques :

Arme à feu : base 7, tenir compte des obstacles (cible à moitié cachée, aux trois quart ...).

Pour le corps à corps :

- arme plus rapide ou plus longue : le niveau de difficulté pour toucher est diminué de 1.
- en situation défavorable (plus bas, sur un terrain triste comme le sable, la glace ou attaque de côté ou de dos) : le niveau de difficulté pour toucher l'adversaire est augmenté de 1, quelque soit le nombre de désavantages.
- tactique d'attaque (base 7, les modificateurs s'ajoutent suivant la tactique employée par les deux adversaires. Pour avoir la simultanéité, les joueurs peuvent tendre la main suivant le symbolisme décrit ci après) :

Attaque prudente : +1 (symbole : poing fermé, pouce levé vers le haut, le "vie" des césars.

Attaque : 0 (symbole : poing fermé à plat)

Sans souci de défense : -1 (symbole : poing fermé, pouce en bas, le "mort" des césars) Retraite défensive sans porter d'attaque (pas de jet de CMB) : +2 (mais il faut pouvoir reculer). Cette tactique n'est pas valable si le personnage est acculé. Symbole : les doigts écartés, style «touche pas à mon pote»). Ceci n'est pas la fuite éperdue. On surveille toujours l'adversaire.

A un contre plusieurs, la tactique employée par le solitaire est valable contre tous ses opposants. Evidemment, il ne pourra porter qu'une seule attaque.

Si le résultat du jet pour toucher est réussi, la cible est touchée. Il n'y a pas de jet d'esquive.

Suivant la qualité de réussite, la partie du corps visée, le type d'arme utilisé et le type de protection portée, le meneur de jeu estime les dégats. Pour la suite, cf. Blessures et soins.

Dégats (C pour type choc, B pour type blessure)

Poings nus FOR -2 ou -1 : douleur C1.

Poings nus FOR 0 ou +1 : sonné C2.

Poings nus FOR +2 : évanoui C3.

Frapper au bâton : dégats poings nus C + léger B1.

Frapper au chandelier : dégats poing nus C + sérieux B2.

Ongles aiguisés : dégats légers B1 contre la peau nue.

Couteau : dégats sérieux B2.

Grand couteau : dégats graves B3.

Epée, hache : dégats incapacitants B4.

Fronde, gors lance-pierre : dégats sonné C2 + légers B1.

Armes de poing petit calibre : dégats sérieux B2.

Armes de poing calibre moyen et fusils de chasse : C1 B3.

Armes de poing gros calibre et fusils à balles : C2 B4.

Armes de guerres : C3 B5.

Exemple : Alfred est en combat contre Charlie. Facteur de réussite des jets de CMB : Alfred +1, Charlie +2. Charlie tape donc le premier car son F.R. est le plus élevé. Supposons qu'il inflige à Alfred un évanouissement : ce dernier ne peut donc porter son attaque.

Exemple : Alfred et Bernard attaquent Charlie, qui ne s'y attend pas. Charlie est sans souci de défense (-1). Le fait qu'il soit surpris lui interdit de porter une attaque ou d'agir avant la résolution de la première passe d'arme. Le fait qu'il y ait deux attaques est pris en compte car chaque adversaire portera une attaque. Ce tour, Alfred et Bernard attaquent sans souci de défense car Charlie surpris ne pourra riposter, donc ils bénéficient d'un bonus de -1 pour toucher et être touché.

Alfred devra donc faire un score de 7 (base) -1 (sans souci de défense de Charlie) -1 (sans souci de défense d'Alfred) = 5 pour toucher. Idem pour Bernard.

Charlie aurait un niveau pour toucher de 7 (base) -1 (sans souci de défense de Charlie) -1 (sans souci de défense d'Alfred s'il désirait attaquer Alfred) = 5. Mais comme il est surpris, il ne porte pas d'attaque.

Protections

les protections sont de deux types : les amortisseurs A (diminue les chocs d'une catégorie) et les résistants R (transforment un ou plusieurs niveaux de blessures en niveaux de chocs qui peuvent être amortis).

Exemple : blouson de cuir : R1.
 manteau de fourrure : R1 A1.
 cotte de maille : R2.
 gilet pare balle : R3 A1.
 casque intégral : R2 A1.

Exemple d'action :

357 magnum C2 B4 contre gilet pare-balle.

C2-A1=C1 : cri de douleur.

B4-R3=(C3)+B1 : blessure légère.

C3-A1=C2 : sonné.

8.c.3- Table de localisation des blessures.

Si besoin est, la table de localisation suivante vous permettra de mieux situer les blessures :

- lancez un dé à 6 faces :

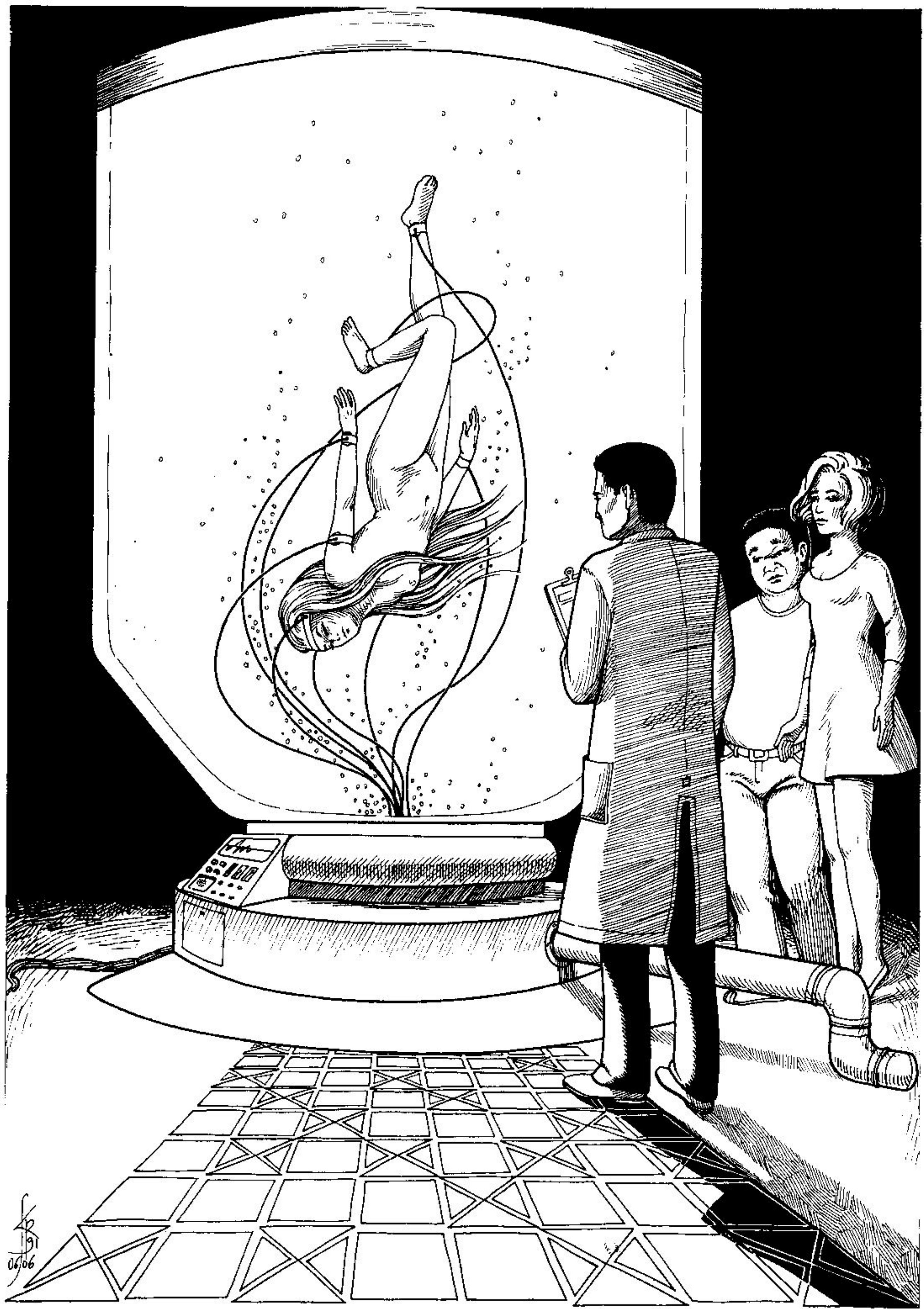
Tête	1
Torse ou abdomen	2
Bras droit	3
Bras gauche	4
Jambe droit	5
Jambe gauche	6

8.d- Aphorismes Chestelliens.

- « Guérir le Patient est facile. Le problème, c'est de ne pas le rendre malade».
- « Insister, c'est risquer
 - a) de rater (Aïe le personnage).
 - b) de réussir (Aïe le Patient).»
- «Un individu normal a un Univers Mental fou. Alors les vrais fous...»
- «Un héros est quelqu'un qui accumule trop de malchance».
- «Un 12 cause souvent plus de problèmes qu'il n'en résoud».

9- LE PATIENT

Il arrive fréquemment de rencontrer le Patient dans son Intracos: il est alors fortement enrichissant de comparer la situation dans son monde et dans la réalité. Pour cela, un dossier est rempli et remis aux Soigneurs qui pourront à tout moment s'en souvenir (en terme de jeu, les joueurs ont accès au dossier durant la partie). Voir page 28.



DOSSIER N°	[Redacted]
Problème :	
Date d'apparition des événements :	
Nom :	-
Prénom :	-
Sexe :	-
Age :	-

Profession, Hobbies, Anciens emplois :

Adresse (Tel) :

Description du lieu d'habitation :

Moyens de transport (immatriculation) :

Situation familiale : le père, la mère, le conjoint, les enfants.

Position sociale estimée. Souhaitée. Relations.

-
-
-
-
-

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

-
-
-

Opinions :

Politiques

Sociales

Religieuses

Loisirs

Que pensez vous ?

De l'armée et du service national

De la police

De la justice

Des journalistes

Des fichiers informatiques

Des truands et du banditisme

De la violence

Des riches

Des pauvres

Des jeunes

Des vieux

Des moyens anti-cambriolages

De la science et des scientifiques

Du surnaturel

De l'horoscope

-
-
-

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

ANNEXE 1 : PROBABILITES

(aux erreurs d'arrondis près)

Pourcentages de chance de réussite d'un score donné :

niveau	-2	-1	0	+1	+2
score 12	0.1	0.5	2.8	7.4	14.2
score 11	0.3	1.4	5.6	12.5	18.8
score 10	1.2	3.2	8.4	15.7	20.1
score 9	2.5	5.6	11.	16.7	17.3
score 8	5.0	8.8	13.9	15.7	13.2
score 7	8.3	12.5	16.7	12.5	8.3
score 6	13.2	15.7	13.0	8.8	5.0
score 5	17.3	16.7	11.1	5.6	2.5
score 4	20.1	15.7	8.4	3.2	1.2
score 3	18.8	12.5	5.6	1.4	0.3
score 2	14.2	7.4	2.8	0.5	0.1

Pourcentage de réussite d'un niveau de difficulté :

niveau	-2	-1	0	+1	+2
score 12	0.1	0.5	2.8	7.4	14.2
score 11	0.4	1.9	8.3	19.9	32.0
score 10	1.6	5.1	16.7	35.7	52.2
score 9	4.0	10.7	27.8	52.3	69.4
score 8	9.0	19.5	41.7	64.1	82.6
score 7	17.4	32.0	58.3	80.6	91.0
score 6	30.6	47.7	72.2	89.4	96.0
score 5	47.8	64.4	83.3	94.9	98.5
score 4	68.0	80.1	91.6	98.2	99.9
score 3	86.8	92.6	97.2	99.6	99.9
score 2	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0

ANNEXE 2 : BIBLIOGRAPHIE

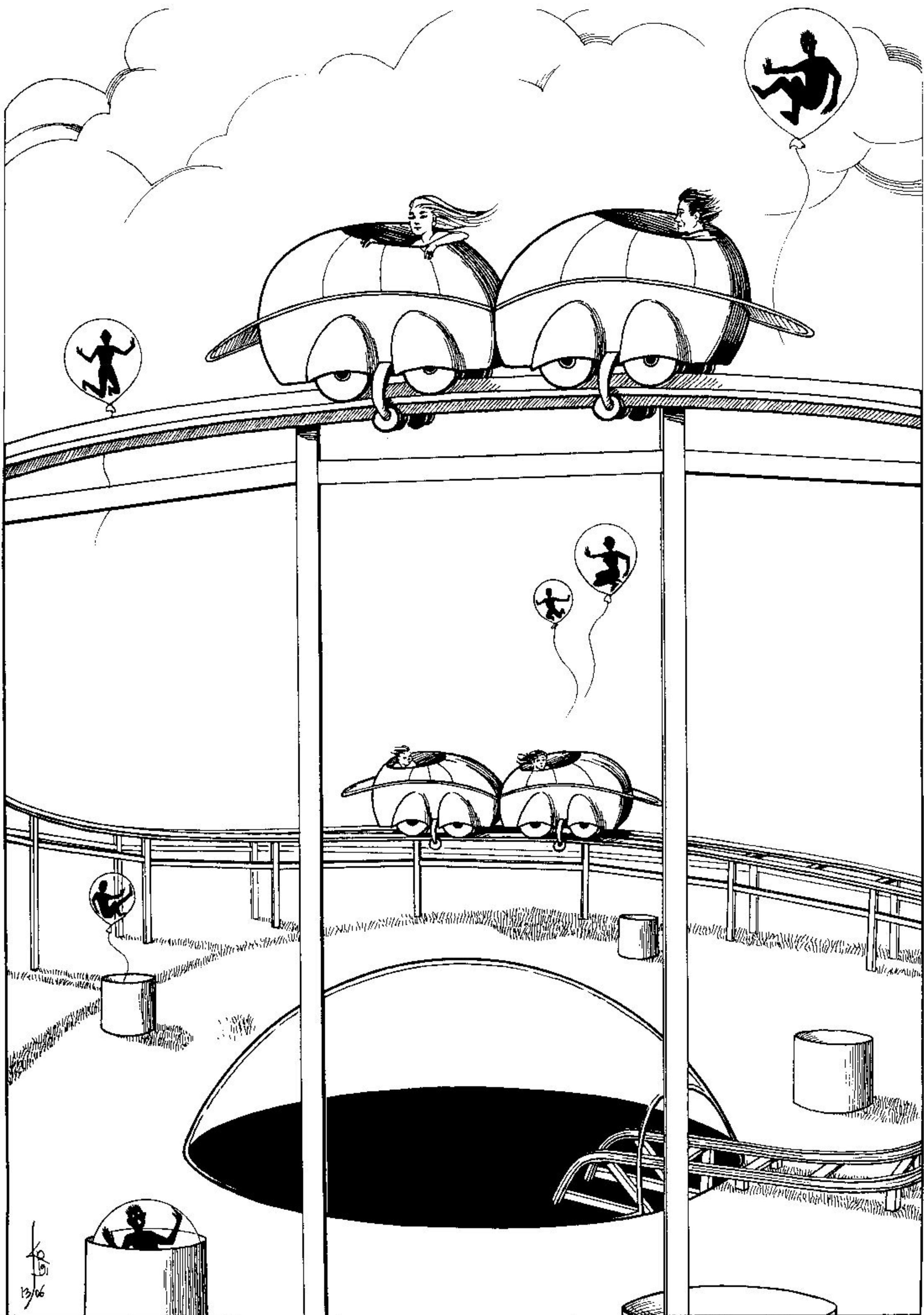
A propos du jeu :

«L'oeil dans le ciel» de P.K. Dick, collection J'ai Lu. C'est ce livre qui est à l'origine du jeu, et en plus, il est excellent.

«Le Façonneur» de Roger Zelazny, nouvelle parue dans «Histoires de mirages», collection Le Livre de Poche.

«Une mer de visage» de Robert Silverberg, nouvelle parue dans «Histoires de mirages», collection Le Livre de Poche.

«Le Pays d'esprit» de Robert F. Young, collection Néo.



LA METHODE DU DOCTEUR CHESTEL : AIDES DE JEU.

La Méthode du docteur Chestel est un jeu particulier. Si les règles en sont simples, l'essence du jeu est délicate à mettre en oeuvre. Les conseils qui suivent ne sont que des trucs développés par l'auteur au fur et à mesure des parties. Lisez-les, inspirez-vous en, mais adaptez-les à votre personnalité et à celle de vos joueurs.

La violence.

Chestel est un jeu non violent, c'est à dire que la voie de la violence est fortement déconseillée à vos joueurs. Ceci part d'un concept personnel : ce jeu a été créé pour permettre de partir à la découverte de l'Autre et de ses différences. Je pense qu'il y a suffisamment de violence au cinéma ou à la télévision, sans parler d'autres jeux dont la conclusion doit nécessairement être un affrontement.

Mais cela ne veut pas dire que la violence doit être absente d'un scénario de Chestel. Je dirai même au contraire. La déchéance physique est la sanction palpable et immédiate de l'échec. De plus, la menace et le danger apportent un plus émotionnel incontestable.

Faut-il donc assaisonner tous les scénarios des ingrédients à la mode actuellement, c'est à dire, déchainement de combats, poursuites, créatures de rêves (pour les films en provenance des Etats Unis où la censure est plus forte qu'en France) et sexe ? La réponse est nuancée, mais j'aurais plutôt tendance à dire oui. Pourquoi ? Tous les ingrédients cités plus haut font partie intégrante de notre univers mental à tous, facilement imaginable, évocables dans l'esprit de tous. Mais le but du meneur de jeu n'est pas de décrire des scènes d'orgies. Tous ces ingrédients doivent faire partie du décor sans en être les points principaux comme dans, hélas, beaucoup trop de scénarios sans originalité.

La violence fait partie de notre univers quotidien : faire ressentir au joueurs la crainte du patient des rues sombres ne veut pas dire en égorger systématiquement un. Les pulsions sexuelles régissent la plupart de nos attitudes en société, mais justement à cause de cette société, ils prennent rarement la forme dite du "Crak-Crak" debout de suite. La passion aveugle s'estime en terme de FOI, le charme classique est classé sous la compétence SMP. Les femmes ne sont pas toutes nymphomanes (comment ça j'ai dit hélas ?).

La violence ne doit jamais être gratuite. Généralement, les phobies du patients se traduisent en termes de peur pour son moi physique dans son Intracos. Ceci est d'ailleurs la base des scénarios simples d'introduction ou quand le MJ doit improviser.

Le patient a peur de...

a) un monstre. Il faudra l'éliminer. Comme généralement il est insensible aux armes physiques, il faudra recourir à la sagesse antique ou au seul truc que craint le monstre (l'ail pour les vampires, les balles d'argent pour les sorciers, l'eau salée pour les zombies ou les moustaches de chat pour les poissons rouges) ou forcer le patient à l'affronter directement et surtout, l'éliminer, sinon la phobie s'en trouverait renforcée.

b) une catégorie de gens. Dans son Intracos, tous ces gens sont méchants. Il faudra donc en trouver un qui ne le soit pas, quitte à le créer.

c) des objets. Soit les objets ont une personnalité et alors on retrouve le cas a), soit il est utilisé à des fins maléfiques par des gens, et on retrouve le cas b).

d) des lois de l'univers, comme par exemple la mort d'un être humain est programmée pour 33 ans. Il faut fournir un contre-exemple sur un 12 ou, plus intelligent, «prouver» que cette loi est fausse car elle résulte de l'action d'un monstre ou d'un groupe (par exemple de vieux dirigeants accrochés au pouvoir dans l'exemple ci-dessus).

Le jeu des PNJ.

Les Personnages Non Joueurs appartiennent trop souvent à deux catégories : les génies qui savent tout mais ne disent rien, se contentant de se moquer des joueurs et de réduire en miette leurs plans et combines les plus sophistiquées, et les idiots stéréotypés qui feront systématiquement tout de travers.

Eh bien non, les PNJ n'ont pas une intuition géniale. Souvenez vous qu'ils n'ont pas lu le scénario. De même, ils ne sont pas idiots au point de se tordre systématiquement la cheville en marchant dans un endroit discret et pousser de hauts cris capables de réveiller un équipage complet d'Aliens en sommeil cryogénique (il y a longtemps que l'on sait que dans l'espace, on ne vous entend pas crier). Mettez-vous à la place des PNJ et des joueurs quand vous endossez une personnalité. Le résultat doit être vivant.

Donc un PNJ est un type normal. Passez en revue toutes les informations dont il dispose vraiment, mettez-vous dans sa peau et réagissez comme il aurait réagi.

Comment créer un PNJ ?

Les romanciers utilisent une série de trucs pour rendre quelqu'un vivant.

- 1) faites le réfléchir, douter, puis prendre une décision.
- 2) donner lui un truc qui le distingue des autres et un surnom approprié : le bègue, blondine, brutos pour son air angélique, le boucher car il est un médecin réputé mais avec peu de clients, bibendum pour sa masse imposante, Berthe pour ses grands pieds. Ainsi Holmes a une pipe, le docteur Watson un chapeau melon.

Il existe des ouvrages de morpho-psychologie (correspondance entre la morphologie, le visage, les proportions des parties du corps et le caractère) et des études entre le nom et le caractère d'une personne. Ouvrez-les au hasard et vous aurez inventé un personnage en quelques minutes.

L'ambiance.

Un scénario type passe par plusieurs phases distinctes et plusieurs ambiances.

- 1) la découverte du monde et la peur de l'inconnu.

Au tout début, les personnages ne doivent avoir aucune idée de ce qui va leur tomber dessus. faites des descriptions détaillées, statiques, laissant présager l'évènement qui va faire basculer le quotidien le plus banal dans l'horreur la plus délirante.

Ensuite, au fur et à mesure de la progression des joueurs, révez les menaces cachées, des dangers, des choses qui risquent d'arriver. Forcez les joueurs à ralentir quand ils vont trop vite et se font donc repérer, questionner, menacer. Forcez les joueurs à accélérer quand ils sentent qu'ils vont être rattrapés par des évènements qu'ils ne maîtrisent pas car ils n'ont pas encore tout compris.

Le début est donc la "partie angoisse".

Au début, le MJ est le maître. Il guide les joueurs de scènes en scènes, leur faisant frôler les dangers qu'ils auront à affronter plus tard. Profitez-en, car après, ce ne sera plus pareil.

2) la compréhension du monde et la préparation du plan.

Au bout d'un moment, les joueurs vont comprendre ce dont souffre le patient et vont pouvoir envisager une technique de guérison. Rappelez alors soigneusement que le but du jeu est de soigner sans aggraver le cas du malade. Forcez-les à envisager les conséquences de leurs actes, au besoin, discutez en ensemble. Les joueurs sont suffisamment intelligent pour vous souffler des idées auxquelles vous n'aurez jamais songé... De plus, ceci permettra d'affiner la perception du monde du patient du MJ qui va bien en avoir besoin pour la suite.

C'est la partie 'intellectuelle'.

3) l'exécution du plan et le suspens.

Un plan ne doit jamais être trop facilement réalisé. Il doit toujours y avoir, du moins apparemment, un besoin de chance. Faites multiplier les jets de dés : à force, les joueurs feront des 2 qui vous permettront de mettre de l'animation dans les prévisions les plus complexes. Les joueurs feront aussi des 12 qui leur permettront de rétablir les pires des situations et d'avoir le sentiment qu'ils se sont vengés de ce MJ sadique qui fait tout pour les empêcher de réussir.

Votre objectif est de leur faire sentir que ce n'est pas du tout cuit et ce jusqu'au bout. Le plus amusant est quand ni le MJ ni les joueurs n'ont d'avantages décisifs pour faire basculer le patient vers la guérison ou la folie.

C'est donc la "partie suspens", c'est à dire que la machine est lancée mais on ne sait pas si elle va aller jusqu'au bout.

4) les conséquences et les marchandages.

Réfléchissez-y en groupe. Le MJ explique les tenants et les aboutissants de la pensée du patient avant. C'est le moment de récompenser. Décidez en discutant sur ce qui aurait pu être mieux fait, les autres plans. Le travail du MJ étant assez arbitraire en général, profitez-en pour paraître le plus équitable possible.

Généralement, un patient est guéri d'un côté pour être rendu plus malade d'un autre. Insistez sur les tics bizarres du patient en train de remercier ses Soigneurs.

L'atmosphère.

Au début, les joueurs ont peur de tout. Soyez réaliste, décrivez les plus petits détails comme s'ils étaient importants. Noyez les indices dans une foule de choses futiles, des petits événements qui renforcent l'étrangeté du monde. Ainsi un taxidermiste remarquera les champs de paille, la couleur des yeux des gens, le mouvement d'un petit animal, le tranchant d'un instrument, l'odeur du formol. Il sera intéressé par les momies égyptiennes et donc on trouvera une affiche annonçant une exposition, un marchand ambulant proposant un appareil à aiguiser pourra venir s'installer dans la rue, les enfants jouent avec des billes de verres qui ressemblent à des yeux. Multipliez les fausses pistes.

Au cours de la phase d'exécution du plan, faites vous préciser les détails comme le matériel, la tenue, le lieu, l'attitude. Il sera alors facile d'imaginer des grains de sables qui iront perturber le bon déroulement. Soyez à l'affût du 2 qui va tout casser et puis laissez les joueurs réajuster. Bien sur, si vous êtes machiavélique, un 3 ou un 4 peuvent suffire...

Les scénarios.

Voici quelques idées de scénarios types :

- les phobies. Mettez vos joueurs dans une situation telle qu'ils soient terrifiés à l'idée de s'y retrouver.

Exemple type : Airport. Le patient a peur de monter en avion. Les personnages sont dans le hall d'attente d'un aéroport en attente de l'embarquement... pour un vol mouvementé. Bien sur, les pilotes seront malades et ce sera aux joueurs de sauver les passagers. Comment un vol peut-il être mouvementé ? Cette phobie très courante est répertoriée dans les cas 740 et suivants :

740 : détournement d'avion.

741 : monstre accroché aux ailes.

742 : écrasement sur un haut sommet. Organisation de la survie en attendant les secours. Comment faire face au délicat problème de la faim...

743 : amerissage et immersion dans les flots. L'appareil est situé en équilibre près d'une faille et une partie des gens préfèrent mourir écrasés par la pression plutôt qu'asphyxiés.

744 : présence d'un fou homicide dans l'avion qui tue les passagers discrètement les uns après les autres.

745 : crise de folie des instruments, puis des gens, dûe aux éruptions solaires.

746 : capture par un OVNI en vue d'un test d'intelligence organisé par des extra-terrestres.

747 : défaillance technique entraînant une rupture de la coque en plein vol.

748 : écrasement aux pôles suite à une interception par un chasseur étranger.

749 : écrasement en plein désert suite à un attentat.

750 : écrasement dans la jungle à cause d'une météorite.

751 : changement de dimension suite à un éclair de foudre.

752 : changement de temps pour un vol de longue durée (la personne a confondu le changement horaire avec un changement de siècle).

Généralement, une solution consiste à organiser la survie du groupe en attendant les secours (sauf 746, 751, 752) tout en essayant de minimiser le nombre de victimes. Généralement, si le patient est à bord et à moins qu'il ait des tendances suicidaires, les secours arriveront à temps pour le sauver, chance oblige.

- les recherches d'informations : il s'agit généralement de vrai "missions impossibles". Un espion ou un criminel, kidnappeur, etc, possède une information vitale qu'il refuse de livrer. La police, l'armée, le président, demandent aux Soigneurs de retrouver cette information ou d'obliger le criminel à la livrer. Le principal problème est que le patient ne vous aime pas à priori (aïe la Chance) et qu'il fera tout pour vous éliminer s'il reconnaît vos véritables intentions. Ces cas peu nombreux sont répertoriés dans la série 660 et suivante :

660 : un des ravisseur d'enfant a été capturé. Où est cachée sa jeune victime ? les personnages assistent à l'enlèvement, poursuivent les ravisseurs. Solutions envisagées : tuer l'enfant, faire disparaître les traces, faire effectuer le partage de l'argent en oubliant le patient afin de lui donner le sentiment que ses copains l'ont abandonné. Ainsi, avouer sera plus facile pour lui.

661 : un terroriste a placé une bombe atomique dans une ville. Où et comment la désamorcer.

662 : un professeur a eu un grave accident durant un transfert de virus. Mais où est passé l'échantillon mortel qu'il transportait ? Une approche différente d'un patient dans le coma et qui se sent aux portes de la mort. Source d'inspiration possible : ENtreFER de Iain Banks, présence du futur n°456.

663 : qui a assassiné le ministre de l'intérieur dans son cabinet fermé à clé ? Seul son chat a assisté au meurtre. Mais comment le faire parler ? Une première mondiale... et sans doute une dernière. On ne devient pas un chat impunément...

664 : Peut-on guérir ce président directeur général qui tue d'un pieu dans le cœur les gens qui s'embrassent ? Sa famille est prête à récompenser fortement les sauveurs... Inspiration "Life Force" (film).

665 : de simples individus deviennent des fous dangereux quand ils entendent une certaine phrase au téléphone. Il y a longtemps, une puissance étrangère avait ainsi programmé des espions par hypnose en leur inculquant de faux souvenirs. Un des espions a été récupéré vivant. Il faut trouver la phrase qui annule l'ordre. Un voyage dans un univers mental double où deux personnalités s'affrontent en un combat titanesque...avant de se retourner contre les intrus.

666 : un fou homicide se prend pour le diable...On l'appelle Monsieur Gel... Inspiration : "Mister Frost" (film).

Ces scénarios sont souvent extrêmement complexes. On dit même que le docteur Chestel n'a pas trouvé de solutions envisageables pour certaines d'entre elles. Vos soigneurs peuvent ils faire mieux ? Le meneur de jeu doit ici préparer des univers très particuliers et laisser les joueurs faire le module.

- les fous. Certains personnages ont un grain. Ils s'imaginent une autre époque, dans des univers délirants. Il n'y a souvent rien à faire sauf soulager certaines angoisses du patient. Le remodelage d'univers n'est pas évident. Ces cas sont regroupés dans la série 000.

001 : un écrivain de S.F. se prend pour Napoléon. Aurait-il trop lu "La machine à voyager dans le temps" ?

002 : un architecte est retrouvé au petit matin en train d'essayer de casser des H.L.M. au marteau et au burin. Est-ce ce petit choc sur la tête qu'il a reçu en visitant un chantier qui lui fait croire que les maisons se reproduisent la nuit pour envahir la terre ?

003 : pourquoi ce marchand de jouet a-t-il tenté de tuer l'ambassadeur du japon? Croit il vraiment que les dessins animés japonais sont inspirés de faits réels?

004 : il est là tapi dans mes rêves. N'est pas mort ce qui à jamais dort...Cthulhu est il vraiment une invention? Non, vous dira Peter Sandecraft.

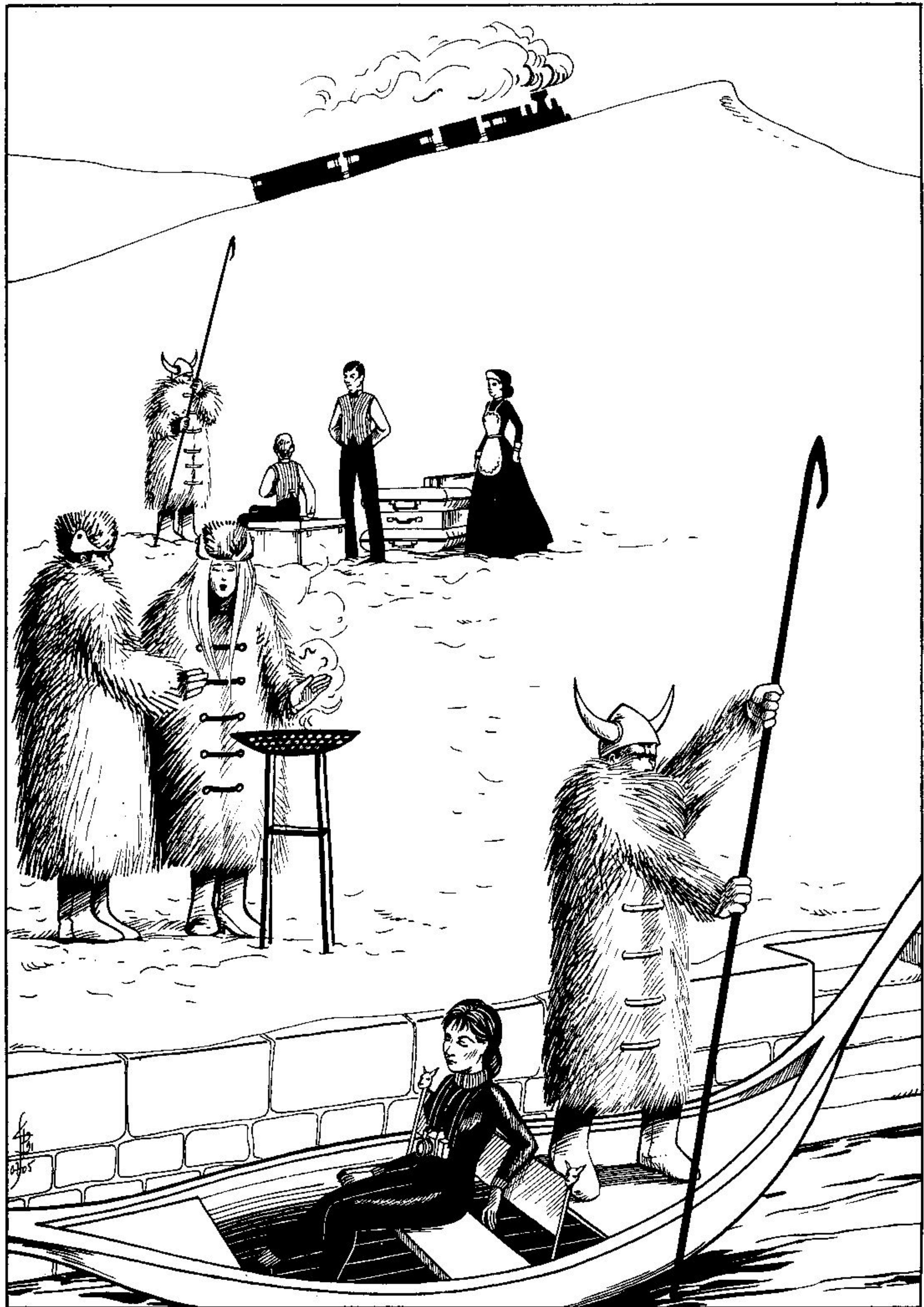
005 : un joueur de Donjon & Dragon à l'esprit trop fragile. Le grand Gégé est un patient très demandé, mais toujours pas guéri, comme si les soigneurs ne cherchaient pas vraiment à le guérir.

006 : un paranoïaque s'imagine au être centre d'un complot destiné à lui faire avouer... il ne sait pas quoi, mais il ne le dira pas.

007 : my name is Bond, James Bond. Mais non, on vous répète que vous êtes Eugène Leglandu. Saurez-vous vous montrer persuasif ?

- sans aller dans ces extrêmes, certaines catégories sociales ont des visions du monde partielles et troublantes. Les enfants, par exemple. Trop d'entre eux adorent le cinéma fantastique et d'horreur, voire le gore. Quelles séquelles abominables ces images laissent sur leur fragile psychisme ? Voilà la série des 900...





LA METHODE DU DOCTEUR CHESTEL

Livret de scénarios

Les "cas" qui sont proposés dans ce livret offrent des situations de difficulté croissante. Maître de Jeu et Soigneurs vont ainsi pouvoir s'imprégnier progressivement de l'ambiance spécifique de La Méthode du Docteur Chestel.

CAS 101 "L'homme qui avait peur du noir"

CAS 102 "Le prêtre qui avait peur des enfants"

Premiers cas...

Scénario d'introduction Cas n°101

Problème.

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

Date d'apparition et évènements :

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

Nom, Prénom, Sexe, Âge, Description :

Arthur Baudoin, sexe masculin, 28 ans, 1m78, 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 à serrure codée à l'entrée.

Moyens de transport :

504 gris métallisé.

Situation familiale :

le père, la mère, le conjoint, les enfants.
Position sociale estimée. Souhaitée. 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, justes des relations de travail.

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'œuvre comme les chinois. Ca les occuperait.
- religieuses : comme tout le monde. Ne pratique pas. (note : 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.

L'homme qui avait peur de la nuit.

Cas n°101.

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 déterminer). 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 7 ou +, heureux) et c'est pourquoi le retour à pied aux voitures garées dans le parking souterrain non surveillé à 500 m 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 dépasse 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 50 m derrière. Le piège se referme...



Les motos : Harley Davidson avec des rétroviseurs en forme de croix gammées, des lames sur les moyeux, des phares en forme de crânes ricanant, etc... De vrai motos de méchants.

Les motards : deux par motos, il y a autant de motos qu'il y a de personnages. Cuir, cheveux longs, santiag, chaînes, bâtons 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 aimait les manteaux de fourrures. 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 vous nous offrez ? »

CARACTERISTIQUES des motards:

Chef : CMB +2, FOI +1, TECH -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 assommé, 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-pierre dont il se sert pour tirer des boulons (dégâts Légers et sonnés).

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 sonnés.

Meufs : DEP +1, FOR -1. Rasoirs, dégâts légers, inflige séquelles cicatrices 9.

Compétences communes : relations avec les membres des éventreurs de chat 9. Utiliser son arme 8. Conduire une moto 7.

Les coups de poing font des dégâts sonné 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 Bébert, le garagiste, à réparer des voitures et à faire la fête. Environ une vingtaine de témoins.

La Police ne peut rien faire. Bébert, 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 Cyberdémons.

Méthodes pour guérir le patient et conséquence dans la réalité :

- l'incorporer dans une des bandes. Il risque fort de prendre un look chéban 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 gang de justiciers et exterminer cette engaceance 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 ça 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 se laissent faire, les dégâts seront plus symboliques que réels. Les cicatrices de coups de rasoirs font des séquelles Légères (3) maximum.

Si les joueurs cherchent le Patient :

Il habite à l'adresse normale. Son immeuble ressemble à son immeuble réel, mais :

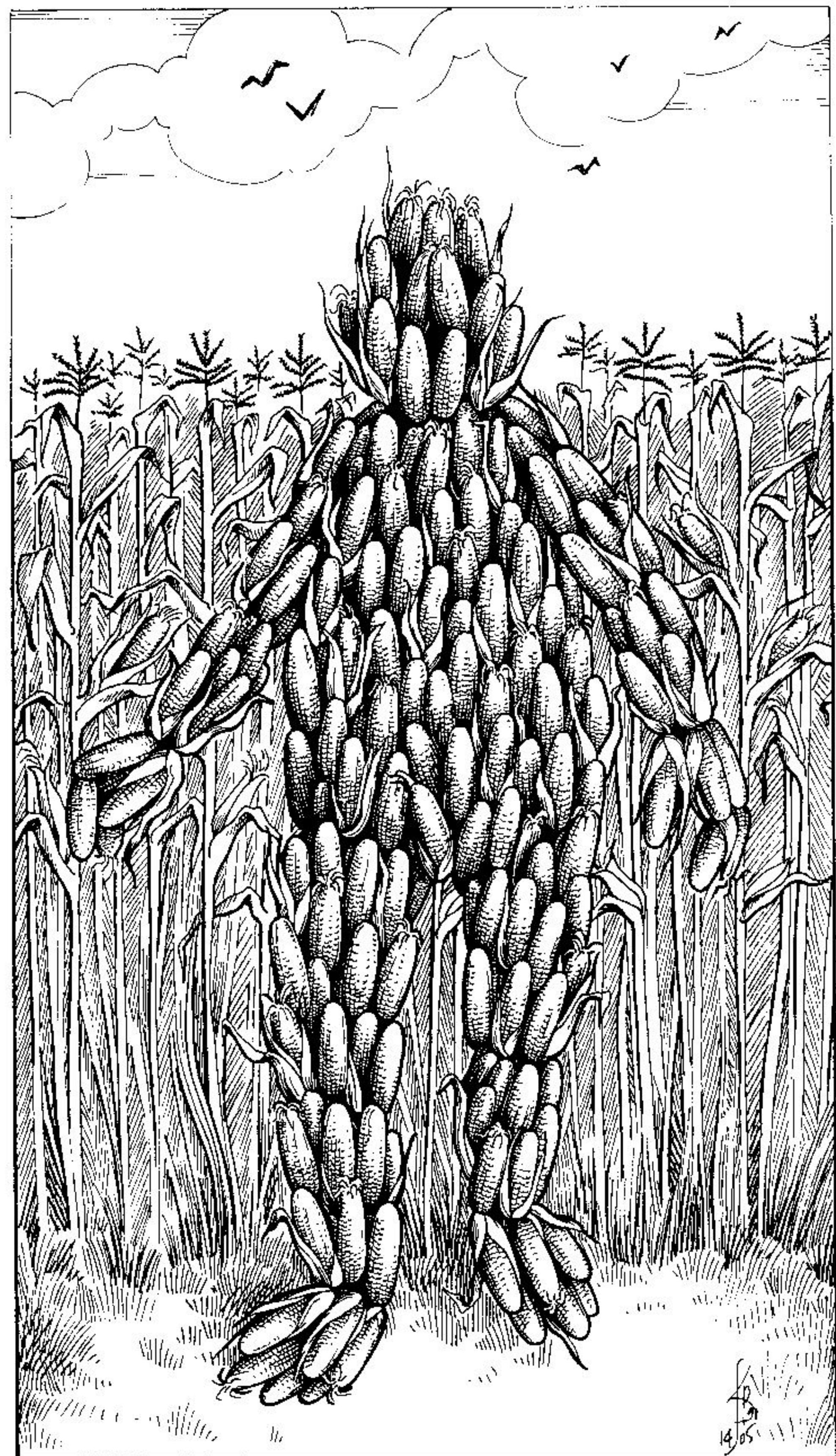
- il y a une porte blindée en bas avec une caméra de surveillance, un vigile avec une matraque et un chien. Les entrées sont fortement réglementées.
- le patient se déplace en voiture, rentre directement dans son garage et de là gagne son appartement. Le seul moyen de le joindre est le téléphone. Il 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 emplacement 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).

Cas n°102 :
**le prêtre qui tremblait devant
les enfants.**



Problème.

- Ce prêtre de religion catholique a peur devant les enfants, surtout ceux de 8 à 13 ans. Il bégaye, sue. Il est incapable de leur faire le catéchisme.

Date d'apparition et évènements

- il semble que cette phobie soit une séquelle traumatische d'un accident de la route survenu en juin 1983, date à laquelle un camion volé par des loubards a poussé la «Deuch» du prêtre dans un champ de maïs. Prisonnier des décombres bien que pratiquement indemne, le prêtre n'a été retrouvé et délivré que 18 heures plus tard.

Nom, Prénom, Sexe, Age :

Père Grégoire, Jérôme, homme grand et maigre, cheveux bruns, petites lunettes rondes. Il a 31 ans.

Profession, Hobbies, Anciens emplois :

Une seule vocation. Il est entré au séminaire à l'âge de 18 ans. Il a passé un bac A. Il a une passion pour la linguistique. Il parle Français (bien sûr), mais aussi Anglais, Italien, Latin et lit l'Espagnol, l'Allemand et l'Hébreu (peu).*

Adresse :

Chapelle Sainte Virginie, Bissègue, à 10 km au nord de Florac, en Lozère (c'est un coin perdu).

Description du lieu d'habitation :

Une chapelle toute simple avec le cimetière à droite et un petit deux-pièces à gauche qui lui sert d'habitation.

Moyens de transport :

Une deux-chevaux Citroën Charleston, sa précédente ayant été détruite en 1983.

Situation familiale : le père, la mère, le conjoint, les enfants.

Position sociale estimée. Souhaitée. Relations.

- non marié. Ses parents sont morts (de manière naturelle). Un frère ainé paysan marié à St Affrique (Aveyron) qui a repris l'exploitation familiale et qu'il fréquente épisodiquement environ une fois par mois.

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

- plutôt solitaire, le père Jérôme s'occupe de quelques associations de personnes âgées. Sa phobie l'empêche d'accomplir tout le travail qu'il souhaiterait.

Opinions :

politiques : dans ma campagne, je suis un peu isolé. Mais je m'intéresse beaucoup à l'actualité mondiale et j'ai suivi avec passion les évènements à l'est. Par contre, je trouve que les syndicalistes poussent les gens à la violence et je n'aime pas ça.

Sociales : la misère financière de certains s'accompagne d'une misère morale de beaucoup. Je regrette que l'opinion soit aussi pollué par la déraison morale dominante à la télévision.

Religieuses : je crois en Dieu, sincèrement. Je crois en l'homme, c'est d'ailleurs pourquoi je viens me faire soigner ici, afin de mieux accomplir mon humble tache. Notre Seigneur n'a t il pas dit "laissez venir à moi les petits enfants"?

Loisirs : les romains décadents voulaient du pain et des jeux. Je pense l'homme moderne est guidé par un esprit de surconsommation et passe à coté des valeurs saines ancestrales.

Que pensez vous ?

De l'armée et du service national : ça a été pour moi une expérience enrichissante au point de vue humain. Je regrette que cet élan de fraternité soit mis au service de la destruction de l'homme par l'homme. Je n'ai pas reçu, du fait de ma position, d'instruction militaire, mais j'ai été choqué par le plaisir de certains à manipuler des armes à feu.

De la police : des gens honnêtes, mais il leur manque une éducation morale pour les guider.

De la justice : je crois en la justice divine. Celle des hommes n'est que provisoire.

Des journalistes : beaucoup ne sont que des machines à fournir des événements «à sensation» pour un public blasé alors qu'ils devraient être des directeurs de conscience de la société.

Des fichiers informatiques : tout dépend de la morale de leurs utilisateurs.

Des truands, du banditisme et de la violence : un fruit pervers de la société actuelle.

Des moyens anti-cambriolages : vous voyez ce que notre société a été obligé de développer?

De la science et des scientifiques : Science sans conscience n'est que ruine de l'Homme.

Du surnaturel : je crois en Dieu et en ses miracles.

De l'horoscope : à notre époque, même les croyances se vendent. Certains exploitent toujours la crédulité.

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

du temps de mes parents et de leurs parents, quand la morale avait de la valeur. C'est pourquoi je préfère ces régions françaises reculées aux villes appauvries en valeurs morales. Je reconnaît aussi que mon éducation littéraire ne me permet pas de bien comprendre le monde scientifique qui nous entoure.

NOTES DU DOCTEUR CHESTEL :

- attention : la science risque d'être plus aléatoire que dans un univers normal. En effet, le patient affiche un certain mépris pour la culture scientifique. Il serait d'ailleurs bienvenu, si possible, de corriger légèrement ce trait.

- il est indispensable de conserver sa foi au prêtre. Toute transformation dans ce domaine serait sans doute très mal jugée. Un échec sur ce cas peut être une très mauvaise publicité pour la méthode.

- nous avons fait un complément d'enquête qui nous a permis de savoir que le Patient a été molesté lors d'une manifestation à Paris alors qu'il avait 16 ans. Ses lunettes ont été cassées et il a gardé ce souvenir de sa seule visite à la capitale.

* A propos des langues : les soigneurs comprennent toutes les langues que comprend le patient au même niveau que le patient. C'est normal. Si le Patient traduit quelque chose, il est exprimé dans son monde en un langage clair. Inversement, si le patient ne parle pas une langue, le soigneur ne la comprend pas, même s'il la parle couramment dans la réalité. Il peut même être incapable de la reconnaître.

Mais attention, il n'en va pas de même du personnage. Ce dernier peut connaître une langue que ne comprend pas le patient. Il peut ainsi traduire «rouawouaouaiwar» par bonjour comment allez vous.

Le cas où le soigneur comprend une langue et non le personnage est plus classique. Généralement, on passe sous silence l'ignorance du personnage et on fait comme s'il comprenait.

Exemple : le Soigneur parle français dans la réalité. Le Patient ne parle qu'anglais. Le personnage joué parle théoriquement russe.

Dans le monde du patient, le personnage parle russe. Le Soigneur comprend l'anglais par l'intermédiaire du Patient, donc son personnage peut comprendre et parler l'anglais (oui, j'ai passé quelques années en Angleterre comme Babysitter). Attention, ceci peut servir à acquérir des compétences gratuitement...

Par contre, le personnage n'a aucune chance de reconnaître du Français sauf s'il possède effectivement cette compétence. Il pourra alors traduire « tabedi bodu Parisse » par : "je suis fier d'habiter la plus belle ville du monde, Paris".

1- INTRODUCTION

1.a- De la réalité à l'Univers Mental.

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...et les personnages se retrouvent sur une petite route départementale toute droite, dans la chaleur de l'été...

1.b- On the road again...

La visibilité est parfaite (on verrait venir un camion de très loin...). Les personnages sont ensemble dans un grand véhicule dont la qualité dépend d'un jet de MAT (grosse limousine, mini bus, Renault Espace, neuf ou d'occasion). Le propriétaire est la personne qui fait le plus gros jet de MAT. Le conducteur est au choix des joueurs.

Faites vous préciser :

- le véhicule (décapotable, robuste, avec ou sans auto radio, neuf, d'occasion,...).
- la vitesse (ligne droite, voie étroite mais visibilité parfaite).
- le propriétaire.
- le conducteur (suivez toujours le trajet des clés. le moteur reste-t-il allumé ou le trousseau se trouve-t'il dans la poche d'un personnage.
(où il risque peut-être de s'égarer), les portières sont elles verrouillées, l'alarme est elle mise, etc).
- le type à la place du mort...
- la position des passagers (à droite, à gauche, avec ou sans ceinture de sécurité ...).

C'est l'été, il fait beau, chaud, de temps en temps un moucherons vient s'écraser sur le pare brise. Vous êtes en train de traverser d'immenses champs de maïs qui s'étendent à perte de vue, un peu comme dans «La mort aux trousses» d'Hitchcock, juste avant que Gary Cooper se fasse attaqué par l'avion pulvérisateur. Est ce que certains d'entre vous surveillent le ciel ? Voyons, il n'y a aucune raison de ne pas être calme.

Il fait si beau, si chaud. L'odeur des maïs, haut de 2 mètres en cette saison, est enivrante. Vous avez vraiment choisi la bonne saison pour partir en vacances, et quelle bonne idée d'avoir pris ces petites routes. Sur la nationale, on aurait respiré les gaz d'échappement des camions, alors qu'ici, la nature, la solitude, personne depuis des heures.

Il faut dire que la Lozère est un département plutôt dépeuplé. Il faudra d'ailleurs penser à faire le plein au prochain village, Saint Omeir, 30 km avant Bissègue, les stations étant tellement rares par ici (autonomie : il reste de quoi faire une vingtaine de kilomètres, largement de quoi arriver au prochain village, mais guère plus, sauf si le propriétaire de la voiture a demandé auparavant un jet de MAT pour avoir le réservoir plein (+10 km par point au dessus de 5) ou un bidon difficulté 7. Sinon, il est trop tard. Il est Impossible (12) de changer quoi que ce soit).

Tient, on vient de changer de propriétaire, celui ci a des maïs plus beau, plus hauts (2m10), plus resplendissants, plus serrés aussi. Avec un peu d'attention, on peut voir à une dizaine de kilomètres les silos à grains de Saint Omeir. On peut sentir aussi un changement d'atmosphère... (Le Meneur de Jeu doit ostensiblement lever les yeux au ciel en espérant que les joueurs en font autant).

1.c- Action.

Soudain, une forme jaillit du champ de maïs pour se jeter devant la voiture. Jet de PER pour voir ce qui arrive. Puis jet de CMB du conducteur au niveau de difficulté égal à 14 moins le résultat de son jet de PER pour avoir le temps de réagir. Enfin, un jet de DEP pour éviter la chose et l'accident.

Résultat du jet de DEP :

12 : au choix du joueur.

11 : le corps est évité par une manœuvre acrobatique même si le conducteur a raté son jet de CMB.

10 : le corps est évité si le conducteur a réussi son jet de CMB. Sinon, cf ci dessous.

9 à 6 : le conducteur écrase le frein car la route est trop étroite pour manœuvrer. L'avant de la voiture roule sur quelque chose (clong) puis l'arrière (clong) et la voiture s'arrête plus loin.

5 : la forme a heurté l'avant du véhicule puis a disparu sous les roues (comme 9 à 6). Le véhicule dérape et se met en travers de la route. Le propriétaire de la voiture fait un jet de MAT pour voir l'état de son véhicule. Lire le résultat sur la table des séquelles, le résultat étant diminué de deux niveaux.

4 comme 5, mais le résultat est abaissé d'un niveau.

3 comme 5, mais lire directement le résultat.

2 comme 3, plus la voiture quitte la route et se renverse dans le champ de maïs. Les personnages subissent des blessures égales à leur niveau de chance (généralement sérieuse) mais ils se retrouvent dans le champ...

1.d- La forme.

La forme est le corps d'un jeune garçon de 14-15 ans, maigre, bronzé et musclé. Il gît sur le ventre, plus ou moins sur les traces du freinage, à quelques dizaines de mètres de la voiture (il n'y a pas de sang par terre). Il est habillé d'un short de sport blanc et d'un tee shirt vert pomme.

Abandonner ce jeune ici, sans sacrement, fait perdre de la chance aux personnes qui tentent de mettre en pratique cette idée sacrilège.

(avis à ceux qui quittent la voiture : position clef, moteur allumé, surveillant, distance par rapport au maïs, chance d'éviter une voiture qui viendrait ...).

1.e- L'enfant.

Le corps est tiède, légèrement rigide. Si on le retourne, on s'aperçoit que l'enfant a été égorgé et vidé de son sang. Il est mort (jet de TEC, facile pour un médecin, difficile pour un non initié) depuis une demi-heure environ. Il porte autour du cou une lanière de cuir à laquelle est attachée une croix faite dans un épis de maïs. Des grains ont été enlevés, laissant une silhouette vaguement humaine crucifiée, aux yeux peints en rouge. Mais surtout, cette

croix est portée la tête en bas. Un jet de SOC facile pour ceux qui s'intéressent aux cultes, moyen pour les autres permet de savoir que ceci est typique des cultes sataniques...

Mais d'où vient-il ? Un examen du lieu de l'accident permet de trouver une sorte de niche dans le mur de maïs qui vous entoure, niche dans laquelle un humain debout serait invisible de la route. Le dos de cette niche est constitué d'épis de maïs poussant en rang serrés (en fait, ce sont ces maïs qui ont catapultés le corps sous la voiture qui passait). Il n'y a pas de traces de pas ni de sang par terre, même dans les sillons vides de pousses de maïs ! (le corps a été porté de maïs en maïs. Il a été égorgé beaucoup plus loin, au cœur du champ).

1.f- Le maïs

Le maïs se laisse facilement pénétrer. Il a tendance à s'ouvrir devant sa proie. Les autres joueurs pourront voir le champ s'agiter alors que le vent n'a pas changé ! Revenir sur la route implique une lutte FOR contre FOR avec le maïs. S'il est attaqué, il riposte en cinglant le visage de son agresseur (dégâts Légers, B1).

Caractéristiques du champ de maïs : FOR 0, CMB +1 au contact seulement, FOI -1 (il craint les menaces, le feu et les objets bénis), LOI +2 (il est tout dévoué au diable et à ses serviteurs), TEC-2. PER = +2 en son sein, +1 en lisière jusqu'à 5 m, 0 jusqu'à 10 m. Il est ne perçoit rien au delà. Toutes les autres caractéristiques sont inutilisables.

Le maïs ne se déplace pas mais il peut s'ouvrir pour indiquer la direction à prendre, permettre de récupérer quelqu'un, faciliter ou gêner le passage, porter quelque chose en l'air. Il lui est presque impossible d'agir directement sur quelque chose au ras du sol. Il est pour les forces du mal et sent si quelqu'un en est ou non. Il doit réussir un jet de FOI de niveau 9 pour ne pas s'écartier d'un objet béni.

Si les personnages arrivent à en capturer un pied, ils verront les choses suivantes :

- le pied ressemble à un homoncule, comme la racine de la mandragore..
- le maïs saigne vert.
- il ne se déplace pas.
- il meurt hors de terre en quelques minutes mais il est difficile à arracher.
- son goût rappelle la viande...

Ils doivent maintenant poursuivre leur route, et sans doute emmener le corps avec eux. Où l'installer, comment et derrière qui ?

2- LE VILLAGE

2.a- Description sommaire de Saint Omeir.

Saint Omeir est un petit village de 6 maisons d'habitations, une station service, une petite épicerie bar tabac hôtel restaurant et un terrain de football autour de la route. A gauche, un petit chemin mène à l'église et au cimetière. A droite, un chemin de terre s'enfonce dans le maïs, sans doute vers les silos à grain que l'on aperçoit. Le maïs encercle le village. Tous les volets sont fermés. Il n'y a personne dans la rue. Même les moucherons ont abandonnés le village...

(Il y a des fils du téléphone. Ils sont coupés plus loin. Toutes ces machines modernes en panne ou abandonnées n'inquièteront personne, c'est du moins l'opinion du Patient).

2.b- la station service.

Elle a l'air abandonnée. Il y a un guichet de paiement ouvert et quelques voitures entassées près du maïs.

2.b.1- les pompes.

Elles fonctionnent. Elles sont recouvertes de poussière sauf sur la poignée du Super, comme si l'on s'en était servi récemment (les motards ont besoin d'alimenter leur engin).

2.b.2- le guichet de paiement.

Alors que le «client» s'approche, il distingue une tâche rouge sur le mur derrière le guichet. Le garagiste gît : il a reçu une décharge de chevrotine en pleine poitrine (d'où la tache) alors qu'il faisait ses comptes le matin. Il a l'air d'avoir été surpris par le coup. Sa mort semble remonter à quelques jours, mais c'est difficile à préciser. Curieusement, il n'y a pas de mouches... (C'est le maïs qui les éliminent et les effraient).

2.b.3- les voitures entassées.

Il y a une 504, une camionnette au moteur déposé, une vieille voiture de sport bleu (Matra : non identifiable car le patient n'a pas assez de connaissances) et une deux chevaux Charleston (la voiture du prêtre Jérôme, avec ses papiers à l'intérieur).

2.c- l'église.

2.c.1- aspect extérieur.

Il s'agit d'une petite église de pierres avec une croix au faîte et un petit carillon. La porte d'entrée a été fracassée. Les rares vitraux ont été cassés.

2.c.2- aspect intérieur.

Tout l'intérieur de l'église a été saccagé. Les bancs sont en miettes, l'autel maculé de graffitis obscènes, les statues sont fracassées. Les bénitiers sentent la bière. Au fond de la chapelle, une grande et lourde croix de bois gît inversée... Une petite porte ouverte (on voit la lumière) permet de passer dans le cimetière.

2.d- le cimetière

2.d.1- Description.

Le cimetière est petit, quoiqu'ancien. Il a l'air encore entretenu : la grille grince très peu. Il est entouré d'un muret de deux mètres. Les côtés opposés à la grille et à l'église sont contigus au maïs dont on peut voir la tête blonde dépasser, comme s'il voulait surveiller... Face au mur du fond, tournant le dos à la grille, une robe de bure marron se tient immobile devant une petite tombe ouverte. Elle semble habité par une espèce de pèlerin en prière, mais son large capuchon empêche toute identification. De même, la longueur de la robe empêche de voir les pieds de la «chose».

2.d.2- Le Pèlerin.

Le pèlerin ne répond pas ni ne fait un mouvement tant qu'il n'a pas été touché ou identifié. Si un des personnages s'approche, il lui faudra se pencher au dessus de la tombe pour identifier... une tête de bouc aux yeux jaunes, deux petites cornes et le grand sourire de Satan (lui-même), tandis qu'une odeur de soufre le prendra à la gorge : "tu désirais me parler, mortel ?".

Si le personnage a mis la main sur le diable ou une partie de son vêtement, il y reste collé. Il sent alors sa main chauffer et s'il reste suffisamment longtemps, elle commencera à se racornir, devenant une main de démon (séquelle grave...). Un seul moyen de s'en sortir : utiliser la FOI, faire un signe de croix ou tendre un objet béni. A cette première tentative, le diable va demander "tu crois vraiment que ceci peut faire quelque chose contre moi ?". Le personnage en train de brûler devra alors faire, pour se libérer, un jet de FOI de niveau 5 s'il répond "OUI" fermement, 7 s'il émet un faible "oui" et 9 ou plus s'il dit "non". Sinon, l'odeur de chair grillée et la douleur se feront de plus en plus forte.

Satan : toutes les caractéristiques sont à +2, sauf la SMP, et encore seulement sous sa forme actuelle.

Il est insensible aux armes physiques. Sur un jet de 12, il peut accomplir des miracles comme

animer les morts, bloquer les voitures, animer la moissonneuse batteuse. Son contrôle sur les enfants et sa présence sur Terre cesse s'il est blessé, soit par un objet béni (mais il peut toujours esquiver lui), soit par de bonnes paroles, chants, etc. Si les choses tournent à la violence, et c'est ce qu'il désire, il enverra les enfants se battre...

Dorénavant, toutes les actions qui sont faites avec la foi, une prière et/ou quelque objet béni est de niveau de difficulté 5, sauf s'il n'est pas fait pour lutter contre le Mal et ses sbires ou si les intentions ne sont pas pures.

Les personnages les plus dévots risquent d'avoir comme séquelle "Foi en Dieu et pratique de la religion catholique".

2.e- l'épicerie bar hôtel restaurant.

Il s'agit d'une petite boutique avec deux chambres pour d'éventuels voyageurs égarés. Tout y est encore en état de marche, mais les rayons réfrigérés sont vides de bières. De même, les sucreries, le chocolat et les biscuits secs manquent. La plupart des boîtes de conserves ont disparu. Un calendrier indique la date de deux jours auparavant.

2.e.1- le bar.

Le bar a été fréquenté récemment par des individus en petit nombre qui se sont comportés comme des vauriens. Il y a des flaques de vomis séchés. Derrière le comptoir, sous un rebord, on trouvera un fusil à pompe et une boîte de cartouches (dégâts C1+B3) (c'est un piège : les bons soigneurs doivent abandonner cet objet. S'il s'en servent, ils risquent de créer un curé «de choc»).

2.e.2- les chambres.

Il y a deux chambres vides avec un crucifix au dessus du lit. La troisième chambre est celle des tenanciers de la boutique : le couple a été tué dans son lit, lui d'un coup de hache en travers du crâne (la hache est toujours plantée), elle avec des aiguilles à tricoter qui ont traversé les yeux pour aller percer le crâne. Là encore, le sang a séché mais il n'y a pas de mouches. Le crucifix au dessus du lit a été fracassé.

Il y a une porte qui donne sur une autre chambre d'enfant avec deux lits, vides. Dans la salle de bain, on pourra remarquer des traces sanglantes d'un petit pied (un enfant meurtrier a laissé cette trace).

2.f- les habitations.

2.f.1- généralités.

Comme chez l'épicier, les pièces sont vides, à l'exception des chambres. Le drame a l'air d'avoir eu lieu le matin : une cafetière automatique est encore pleine de café froid. Un radio réveil fonctionne encore, laissant entendre un feuilleton radiophonique à suspens...

2.f.2- les chambres à coucher.

Dans les chambres des parents, le même drame : l'assassinat au saut du lit. Fusil, lacet étrangleur, masse, couteau électrique, perceuse,... Les chambres des enfants (dont on peut voir les photos sur les tables de nuit) sont vides. Souvent, les draps ont été enlevés (ils servent pour dormir dans la grange).

2.g- Que s'est-il passé ?

Il y a deux jours, le diable et les motards ont envahi la ville, poussant les enfants au meurtre. Ceux-ci, hypnotisés, ont massacrés leurs parents diaboliquement endormis et les ont offert en sacrifice au maïs qui en a acquis une nouvelle vigueur.

Aujourd'hui, tôt dans la matinée, le prêtre Jérôme qui revenait de chez son frangin a traversé le village. Il a été capturé par la bande. Il est enfermé et torturé par les enfants dans la grange. Voilà la cause de sa phobie.

3- AU COEUR DU CHAMP.

Les personnages qui continuent à tenter de combattre peuvent être exterminés sans pitié. Le truc à employer est la discussion. Tous sont prêts à discuter si on le leur demande. Bien sur, il sera difficile (9) de faire douter les enfants et Gérard, très difficile (10) de faire douter Tony et le Chef.

Une fois le doute installé dans leur coeur, un jet de LOI sera nécessaire pour savoir s'ils continuent à agir mal ou non. Le niveau de difficulté pour continuer à mal agir est de 7 tout seul, de 6 quand guidé par un ordre du mal, de 8 quand guidé par un ordre du bien.

Un personnage qui tente d'attaquer (quelqu'un en prière qui a réussi au moins un jet de FOI facile (5)) tente une action presque impossible (11).

3.a- Les Hell's Partisans.

Les Hell's Partisans sont trois convertis de longue date au satanisme qui ont découverts ce petit village et ont décidés de s'y amuser. Chaque Hell's porte un tee shirt avec une lettre à son sobriquet : C pour Chef (le coriace), G pour Gérard (le généreux), T pour Tony (le trouillard). On peut ici sentir l'influence du Patient qui a été molesté lors d'une grève.

Chef :	FOR +1 LOI 0 PER 1	CMB +1 SOC -1 DEP 0.	FOI +1 REL -2	TEC -1 SMP -1	MAT 0 ADA 1
---------------	--------------------------	----------------------------	------------------	------------------	----------------

Arme : Batte de base ball cloutée : C2+B2
Tactique : attaque folle : -1

Gérard :	FOR +1 LOI -1 PER 0	CMB +1 SOC -1 DEP +1	FOI -2 REL -1	TEC +1 SMP +2	MAT 0 ADA -1
-----------------	---------------------------	----------------------------	------------------	------------------	-----------------

Arme : Clé anglaise : C2+B2
Tactique : attaque normale 0

Tony :	FOR 0 LOI -1 PER 0	CMB +1 SOC 0 DEP 0.	FOI -1 REL 0	TEC +1 SMP -1	MAT 0 ADA +2
---------------	--------------------------	---------------------------	-----------------	------------------	-----------------

Arme : rasoir : B2
Chaîne (utilisée au lancer): entrave (difficile d'agir 9), compétence non maîtrisée.
Tactique : prudente +1.

Compétences communes : conduire moto 8, corps à corps 7, arme de préférence 9.
Les motos sont noires avec des rétroviseurs en forme de croix gammées.

3.b- Les enfants.

Les 8 enfants des deux sexes ont entre 7 et 14 ans. C'est le corps du plus âgé d'entre eux que les joueurs ont trouvés : il a tenté de se révolter et a été sacrifié. Tous viennent du village. Ils n'ont aucun pouvoir particulier.

Enfant :	FOR -1 LOI 0 PER +1	CMB 0* REL 0 DEP 0	FOI -1 SOC 0	TEC -1 SMP +2	MAT -1 ADA +1
-----------------	---------------------------	--------------------------	-----------------	------------------	------------------

**(ils sont entraînés)*

Armement : à choisir entre :

- fourche B2, pioche B3 (difficile à utiliser 9), lance-pierre C2+B1, bâton B1+C1, chaîne de vélo B1+C1, couteau C2, poings C1.

3.c- La grange et les silos à grain.

En suivant le chemin de terre, on débouche 1 km plus loin sur une vaste clairière dans le maïs contenant 4 silos à grains (de gros cylindres de 10 m de haut). Il y a une grange en bois de 6 x 10 x 30 m aux portes coulissantes presque fermées pour empêcher la chaleur de rentrer. Juste devant sont parquées les trois motos et 2 vélos de cross des enfants.

Durant la journée, les enfants sont utilisés aux travaux d'irrigation. Un puits et une pompe fournissant l'eau nécessaire sont installés derrière la grange. La moissonneuse batteuse est inutilisée mais en parfait état de marche. Ce genre d'engin se démarre automatiquement sans clef.

3.c.1- la grange et la cage du Père Jérôme.

La grange est le lieu de résidence des Hell's et des enfants. Des draps et des sacs de couchage sont installés sur la paille. Au centre, des boîtes de conserve, de bières et des papiers gras traînent à côté des cendres d'un feu. Une radio tonitruante passe une cassette de Very Hard Rock (mélange de Hard Rock, Alternatif, bruits divers, le tout remixé et surtout sur-amplifié).

Juste au dessus, à une hauteur de 2 m, une cage. Dans cette cage, le prêtre Jérôme. Il a l'air plutôt mal en point et déprimé. Il a été visiblement battu. La cage est accrochée par une corde qui passe par une poutre au sommet de la grange (donc à 6 m du sol) et qui est attachée à un montant de bois près du tas de paille, à portée de main.

3.d- Que s'est il passé ?

Le prêtre a été capturé et enfermé dans la cage. Les enfants lui ont jeté des pierres. Le seul être qu'il a réussi à émouvoir est le jeune garçon que les personnages ont récupéré et qui a été tué devant ses yeux. Jérôme a perdu tout espoir. Toutefois, si les joueurs le délivrent, il fera tout ce qu'on lui suggère mais ne prendra pas d'initiatives, surtout au début. Tout ce qu'il tentera réussira.

4- ACTIONS ET REACTIONS.

Le but des personnages est de délivrer le prêtre et de libérer les enfants de l'influence du mal. Pour cela, chants, discussions, persuasion sont nécessaire. Les personnages feront autant de jets de dés qu'ils feront de tentatives. Une fois réussie, le doute s'installera définitivement dans le cœur des méchants.

Le Diable est très limité dans ses actions. Il a tous les pouvoirs tant que Dieu ne s'oppose pas à lui. Toute personne qui prie Dieu se voit investie d'une protection contre le démon. Si le climat devient trop Saint, le démon devra fuir, libérant ainsi automatiquement les enfants de son emprise.

Les Hell's partisans sont des individus plus redoutables car corrompus. Le départ du Démon ne suffira pas.

Le maïs ne survivra pas au départ du démon et commencera à se faner.

Dieu peut, si on le lui demande, faire des miracles, permettant de tout restaurer. Ceci influencera fortement le Patient qui y croira désormais. Si cela arrive, il deviendra dans la réalité leader d'un groupuscule voulant faire reconnaître les miracles par l'Eglise Officielle. Il ira bien sûr en pèlerinage à Lourdes.

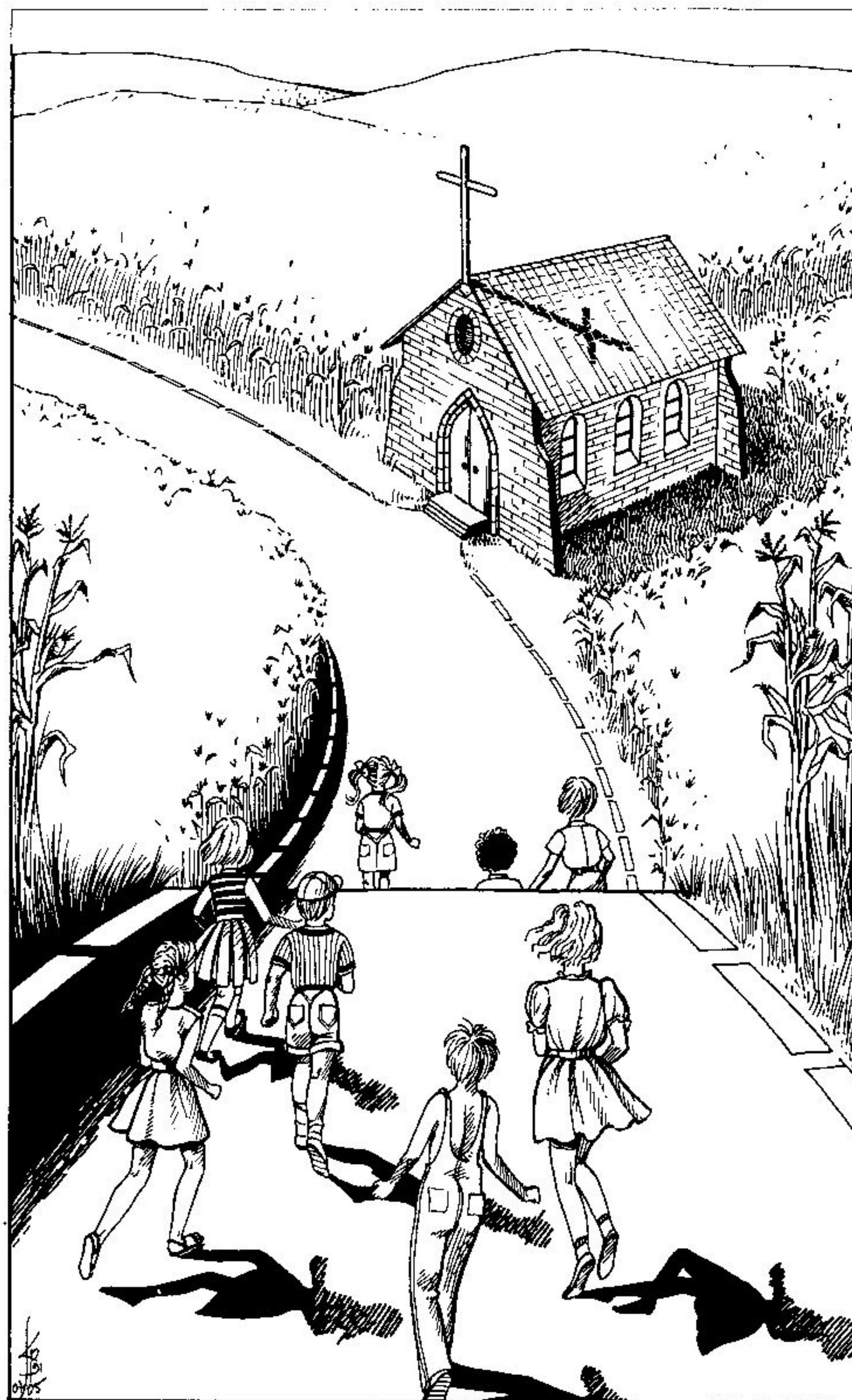
Si le maïs est incendié, le feu prendra difficilement car il se défend. Mais une fois qu'un foyer important sera déclenché (explosion de la station service ou prières), il sera très difficile à contrôler. Il pourrait même s'étendre aux autres champs... De toute façon, le Patient développera des tendances à la pyromanie.

Si des enfants sont molestés voire tués, le Patient aura une attitude plus musclée. Il pourra même faire la une des journaux pour cela. Si des Hell's partisans sont tués, il risque de s'inscrire dans un club de combat et plus tard, peut-être...

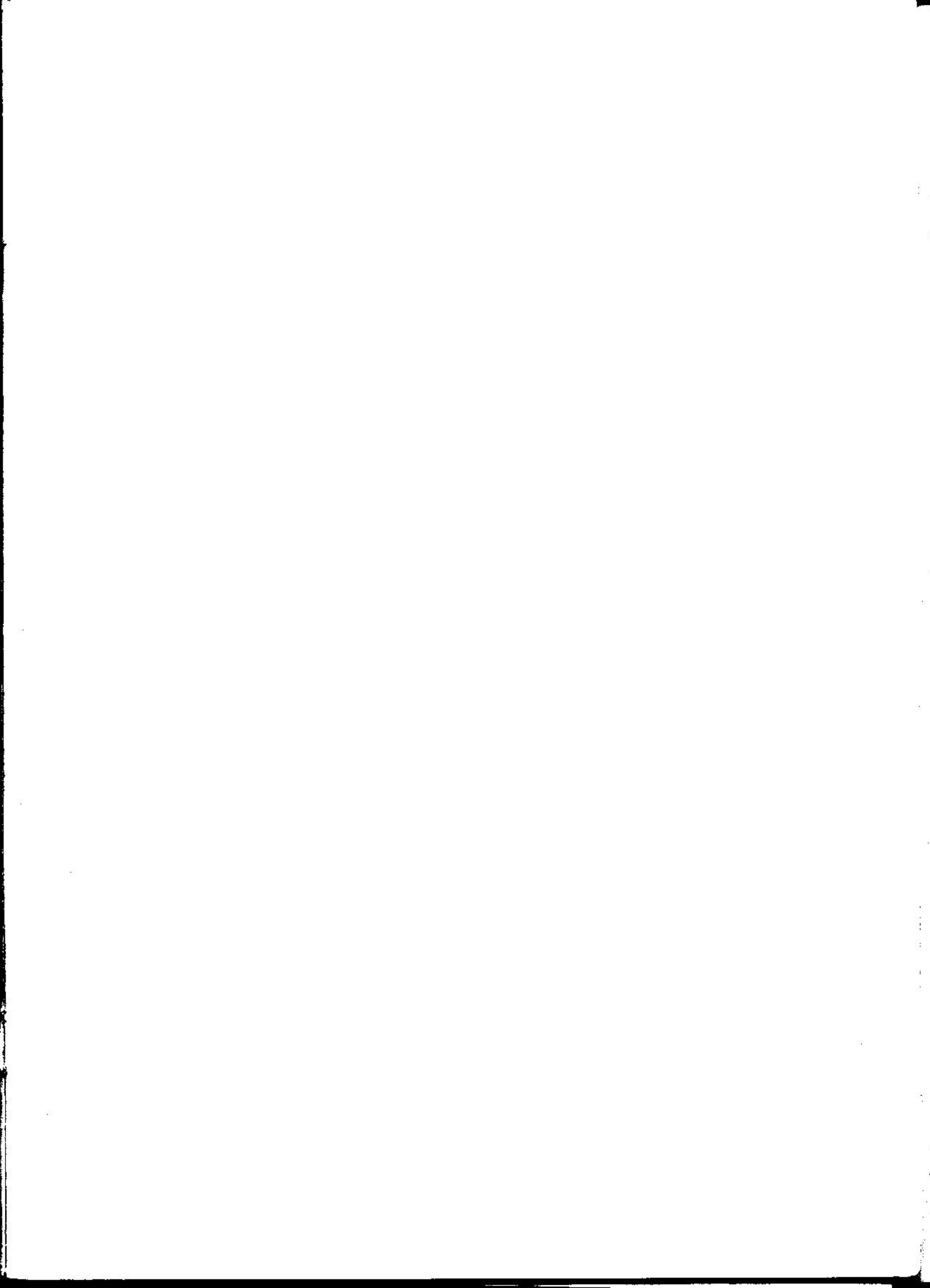
Plus de gens sont mis au courant (autorités, prêtre de la ville voisine, journaux ...), plus l'impact de la présence du démon sera important et poussera donc le prêtre à devenir exorciste dans la réalité.

Si les personnages vont chercher un autre prêtre, ils pourront en trouver facilement (REL) un avec une FOI dc +2, un peu exorciste, qui acceptera de les aider.

.....



ISBN 2-87867-009-4
Achevé d'imprimer en juillet 1991
sur les presses de l'imprimerie EDIPUB à Toulon
Dépôt légal 3ème trimestre 1991



LA MÉTHODE DU DOCTEUR CHESTEL

Caractéristiques

moyenne = 0 +2 max. - 2 min. 1 seul -2

	soi	les objets	les gens	l'environnement
réalisation	CMB combat	TEC technique	SOC social	DEP déplacement
possibilité	FOR force phy	MAT matériel, rich.	REL relations, amis	PER perception
manière	FOI autarité, volonté	LOI sérieux, honnêteté	SMP sympathie, charme	ADA adapt., discr. comédie

Pouvoirs : téléperception - dodécabilité

Comp. 56789

Nom : _____
Profession : _____
Apparence : _____

Sexe : **Age :** **Main :**
Taille : **Masse :** **kg**
Yeux : **Cheveux :**

Difficulté	Dés	Evolution	Chocs	Dégats	Blessures	Dés	Chance	Expérience	Dés	Séquelles
IMPOSSIBLE	12	+1*	Coma (J)		Mortelle	12	-2= 2-/4D		12	Aucune
EXCEPTIONNEL	11	+1	Coma (h)	Équipement		11	coût de 0 pt	9	11	
TRES DIFFICILE	10		Evanoui (min)	Réputation	Argent	10	-1= 2-/3D		10	L (3)
DIFFICILE	9		Sonné (s)	11 M M 11		9	coût de 1 pt	8	9	
PAS FACILE	8	0	Douleur (cri)	9 I I 9		8	0= 2/2D		8	S (5)
MOYEN	7			7 G G 7		7	coût de 2 pt	7	7	
AISE	6			5 S S 5		6	+1= 2+/3D		6	G (7)
FACILE	5			3 L L 3		5	coût de 3 pt	6	5	
TRES FACILE	4	-1				4	+2= 2+/4D		4	I (9)
INRATABLE	3					3	coût de 4 pt	5	3	
ECHEC	2	-1*	Heures de jeu		XP	2	Max. C. non acquise		2	M (11)

LA METHODE DU DOCTEUR CHESTEL

UN CONCEPT DIFFERENT

GUERISSEZ DE VOS ANGOISSES

(ce produit n'est pas encore remboursé par la sécurité sociale)

(nous déclinons toute responsabilité en cas d'utilisation abusive)

Jeu de rôle de Daniel DANJEAN.

Illustré par Karine PAQUOT.

Maquette de Patrick DURAND-PEYROLES
Scénarios Cas n° 101 et n° 102 de Daniel DANJEAN

Les Presse Du Midi ©1991. Tous droits réservés.

Reproduction même partielle, interdite sans l'autorisation écrite de l'auteurs, illustrateur
et de l'éditeur.

ISBN 2-87867-009-4



LES PRESSE DU MIDI
121 avenue d'Orient - 83100 TOULON