



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Méthode du Dr Chestel > Scénarios > Omar Rachid > **Le démineur miné**

Le démineur miné

Histoire du patient Omar Rachid

mercredi 26 août 2009, par [Daniel Danjean](#)

HISTOIRE DU PATIENT : Omar Rachid.

Introduction

Les Soigneurs sont réunis autour du Patient. Petit à petit, les murs de la salle s'estompent et les Soigneurs se retrouvent séparés, en train de pratiquer une activité à risque.

Saut à l'élastique : le Soigneur est sur la rambarde d'un pont, en train de regarder le fond du ruisseau au moins une cinquantaine de mètres plus bas. Il sent le vent qui le pousse lâchement dans le dos... Jet de VOL pour ne pas fermer les yeux et perdre l'équilibre. Quelque soit le résultat, passer aux autres joueurs sans signaler que ce soigneur est en train de pratiquer le saut à l'élastique, qu'il est convenablement harnaché et qu'il ne risque rien.

Entraînement au lancer de grenade : le Soigneur est derrière un mur, une grenade à la main, la goupille de sécurité dans l'autre. Il suffit de jeter la grenade de l'autre côté du mur. Un jet de PER permettra de réaliser ultérieurement qu'il s'agit d'un centre d'entraînement.

Descente en VTT sur du gravier : le Soigneur est lancé sur une forte pente, il y a des rochers à droite et un ravin à gauche, il y a des petits cailloux sous les roues. Freiner et c'est la catastrophe. Demander un jet de CMB et TEC pour maîtriser la trajectoire.

En moto sur le périphérique parisien : les voitures roulent lentement mais changent de files, certains véhicules sont plus larges. Les réflexes sont prépondérants, la moto lourde : ralentir fait perdre l'équilibre. Un jet de DEP permet de sortir de la zone dangereuse.

Spéléologie : passage en apnée. Le boyau est étroit. Vous pouvez passer à la condition de creuser votre poitrine et de retenir votre souffle. Une fois engagé, si vous paniquez et tenter de respirer, vous y passez. Il y a deux mètres à franchir en rampant en retenant son souffle. Un jet de FOI pour y arriver.

Note

De toute façon, les personnages ne risquent pratiquement rien.

Si l'action commence à rater (jet inférieur ou égal à 5, alors que l'on devrait estimer le niveau de difficulté à 9), un jet de CHANCE réussi permettra de le sauver (un véhicule libère la place sur le périphérique, le personnage tombe dans le vide au saut à l'élastique, une main secourable vous tire en spéléo pour vous sortir du boyau, un arbuste vous réceptionne au VTT ou la grenade fait long feu). Si l'action est ratée catastrophiquement (jet de 2) ou si le jet de chance est raté, le personnage se retrouve à l'hôpital pour une journée.

LE MONDE

Le véritable problème du Patient



Omar RACHID souffre apparemment d'inconscience du danger. Il faudrait amener les Soigneurs à provoquer des accidents dans l'entourage du Patient pour lui faire prendre conscience du danger et éviter qu'il stocke des explosifs non dans un HLM.

Hélas pour eux, c'est un diagnostic erroné. Omar souffre d'un complexe de culpabilité. Il est persuadé d'avoir tué sa femme à petit feu à cause de son métier à risque, l'inquiétant quand il partait en mission urgente, la minant quand il omettait de lui téléphoner pour la rassurer. Le fameux OMAR M'A TUER a été pour lui un message de sa femme venant de l'au-delà qui lui était destiné. Inconsciemment, il prend des risques en espérant mourir pour expier. Si les Soigneurs renforcent sa conscience du danger, son complexe de culpabilité va se renforcer et son Intracos va basculer dans le surnaturel.

Il y a deux indices essentiels : son attitude face au surnaturel et ses véhicules. Comment un homme aussi respectueux des lois peut-il avoir de tels véhicules, absolument pas conçus pour respecter les limitations de vitesse. Les Soigneurs pourront s'apercevoir que son goût pour les sports à risque et les véhicules de course sont apparus quelques mois après la mort de sa femme.

LA VIE AVANT LA MORT

Les activités à risque se traitent dans cet univers de la manière suivante : le niveau de difficulté est abaissé de 4 et un échec se termine par un séjour à l'hôpital très court en général.

HOPITAL

Les hôpitaux sont occupés par des gens qui se remettent rapidement de bobos superficiels dus à des activités à risque. Il n'y a pas de mourants, de vieillards séniles, d'agonisants. On peut trouver par contre des policiers ou des voyous blessés par arme à feu (et non par explosifs), à divers stades de blessures. Il ne sera pas facile de rester longtemps, le personnel de l'hôpital tenant à ce que la vie privée des blessés soit respectée.

POURQUOI

Omar a occulté tout souvenir de la mort de sa femme et de son séjour à l'hôpital. Pour un individu de sa forme physique, avec des réflexes entraînés, habitué à côtoyer des commandos ou des membres du GIGN, la plupart des accidents ne sont que des incidents. Il n'y a pas d'accidents de voiture, de malade. Seules les armes à feu blessent sérieusement, mais pas les explosifs.

LA MORT

elle n'est pas accessible normalement. Les cimetières ne voient arriver aucun nouvel occupant, même pas un tué par balle. Les morgues sont vides. Les mourants agonisent ou disparaissent dès qu'on ne les regarde plus. Dans ce monde, la mort est tabou.

Il y a plusieurs manières de faire avancer les choses :

- provoquer des accidents par sabotage (les freins de voitures lors d'une course automobile, les parachutes lors d'un meeting aérien, etc.) Petit à petit, les sauvetages seront flous, impossible de savoir comment ça s'est passé, mais la victime est sauvée.
- jouer avec des armes à feu : les forces de police régleront le problème.
- suivre un mort ou tenter de communiquer avec un mort.

Quand cette notion de mort commence à refaire surface et que les Soigneurs vont supposer que leur mission est accomplie, tout va basculer. Le message « OMAR M'A TUER » apparaîtra sur les murs en lettres de sang. Le ciel devient gris et triste. Une vague de mélancolie s'abat sur le pays...

LE TEMPS DU REMORDS

Chaque Soigneur fait un jet de SMP représentant les mauvaises actions accomplies. Tout jet inférieur à 7 mérite un châtement. Le résultat le plus bas mérite un traitement exemplaire, à l'image de celui infligé à OMAR. Dès les premiers événements, le coupable se souvient des circonstances de son crime.

Exemple, par ordre croissant de gravité (il est suggéré d'adapter les histoires au passé du masque, par exemple les aventures vécues).

6) pour avoir arraché les ailes des mouches, le masque trouve des mouches démembrées dans son verre.

5) pour avoir mis une boîte d'épingles dans le lit de sa grand-mère qui s'est piquée les pieds et s'est fracturé une hanche en tombant du lit, le masque se pique à des épingles qui apparaissent spontanément dans ses vêtements et ses chaussures...

4) pour avoir attaché des casseroles à la queue d'un chien qui s'est jeté sous les roues d'une voiture, les ustensiles de cuisines dégringolent à son passage et les voitures le frôlent. Les chiens le mordent.

3) pour avoir écrasé un enfant un jour d'été sur une route, le masque trouve des cailloux de la taille des grains de maïs dans sa bouche, même la nuit, au risque de l'étouffer (allusion au module des enfants du maïs).

2) le masque a assassiné quelqu'un, peut être en étant tout petit. Il gagne la séquelle "meurtrier" et est hanté par un fantôme, des poltergeist, des esprits frappeurs.

OMAR subit deux choses : des traces de sang avec le message « OMAR M'A TUER » apparaissent à son passage et il reçoit des coups de fil qui restent sans réponse (c'est sa femme qui l'appelle de l'au-delà : il est possible d'entrer en conversation avec elle).

Pour stresser les joueurs, il est conseillé d'amplifier le climat morose au fur et à mesure que la dépression d'OMAR prend de l'ampleur :

- le temps tourne à la tempête permanente, allant

jusqu'à projeter les gens contre les murs ;

- les couleurs des vêtements et des maisons sont délavées par la pluie en un gris informe ;
- les ombres se dissolvent en formes tourmentées subies à des châtements inimaginables ;
- des fantômes apparaissent et suivent les vivants ;

Si les Soigneurs laissent trop le temps passer, OMAR aura un accident banal, puis grave, le privant de l'usage de ses membres dans son univers mental (et donc dans la réalité), au fur et à mesure que ses instinct suicidaires s'amplifient.

COMMENT CONCLURE ?

Heureusement, les Soigneurs peuvent intervenir avant . Voici quelques suggestions.

- 1) Aller dans le royaume des morts (par un suicide ou par un accident) et discuter avec eux pour savoir ce qu'ils veulent. Leur chef est une espèce de démon-ombre, sorte de djin. Il a un souci de justice et est en quelque sorte un super chef de la police. Il souhaite que les vivants paient leurs dettes vis à vis des morts. Un renforcement de la morale chez les vivants, par l'éducation, les programmes TV, etc., pourront le convaincre de laisser les vivants tranquilles et en particulier OMAR. Dans la réalité, ce dernier se lancera dans la politique (avec tendances à l'extrême droite)..

- 2) Discuter avec la femme d'OMAR, par exemple au téléphone : elle demandera réparation mais elle aime son mari qui lui est resté fidèle, qui a honoré sa mémoire et qui mérite quand même la paix. Discuter les termes du pardon comme un contrat. C'est la solution la plus tranquille.

- 3) Repousser les morts. Je pense que cela contribuera à radicaliser les positions des différents



partis : les morts se feront plus insistants pour pousser les vivants au suicide. Attention : Omar n'est pas catholique (il a plutôt une éducation religieuse musulmane).

- 4) Amener OMAR à sauver une femme enceinte (ou prétendument telle) d'un accident qui aurait pu causer la perte de l'enfant, par exemple lors d'une

stage de survie. Il a sauvé une vie et sa femme peut lui pardonner.

P.-S.

Auteur : Daniel Danjean