



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Méthode du Dr Chestel > Scénarios > Amaury Lebrac > **A tout jamais !!!**

A tout jamais !!!

Histoire du patient Amaury Lebrac

mercredi 26 août 2009, par [Merin](#)



HISTOIRE DU PATIENT : [Amaury Lebrac](#)

Introduction :

L'arrivée des soigneurs

C'est une vaste forêt de feuillus, probablement à l'automne au vu des ors qui ornent la plupart des arbres. L'épaisse couche de feuilles mortes et de brindilles qui couvre le sol craque sous les pas des Soigneurs. Une brume dense ne permet pas de porter le regard au delà d'une cinquantaine de mètres et étouffe les bruits.

Les Soigneurs sont divisés en deux groupes assez éloignés l'un de l'autre (plus de cinquante mètres en tout cas) et ils ne se voient pas. S'ils s'interpellent, ils entendront les cris du second groupe qui semblent provenir de très loin, mais ils peuvent toutefois en connaître la direction et choisir de se retrouver.

Tous sont en sueur et essoufflés. La personne qui fait le plus mauvais jet de FOR est obligée de s'arrêter et de s'asseoir pour se reposer.

Des souvenirs reviennent peu à peu. Ils s'étaient tous retrouvés dans les bois pour faire une balade et un pique-nique. La promenade avait commencé

sous le soleil mais la brume s'était rapidement levée. Vers midi ils avaient posé leurs sacs pour commencer leur collation. D'ailleurs en y repensant, les Soigneurs retrouvent bien le goût des différents aliments qu'ils viennent de consommer. Ils en étaient au dessert lorsque quelque chose les avait contraint à partir précipitamment... ou quelqu'un...

C'est à ce moment que le groupe qui a du s'arrêter entend des pas qui viennent dans leur direction. Apparaît alors dans la brume, une silhouette sombre qui tient dans sa main droite un objet longiligne. C'est un homme aux habits souillés de terre, de feuilles. Il est atrocement défiguré (difficile de dire son âge ou de lui trouver une ressemblance avec quelqu'un de connu) et tient en main une longue épée souillée de tâches de rouille. Il se dirige droit vers eux... et lève l'épée.

Les Soigneurs peuvent s'enfuir ou choisir d'affronter immédiatement la créature. Dans les deux cas il doit finir par blesser l'un d'entre eux, ce qui devrait être facile avec ses caractéristiques. A ce moment, la forêt s'estompe et... on passe au cauchemar suivant.



Notes au MJ :

- *les déplacements du zombie n'obéissent à aucune règle. Ainsi il se trouve loin derrière et l'instant d'après il apparaît près d'un arbre juste devant. Il marche assez rapidement mais ne court jamais.*
- *Il serait mieux que les deux groupes se rejoignent trop tard, mais il serait bien que tous voit le coup d'épée tomber, à vous de gérer le timing ;-)*
- *Si on observe mieux l'épée on peut conclure que les traces de rouille sont en réalité des traces de sang séché et que l'épée est parfaitement aiguisé.*

pelle puis avait enterré le corps dans la forêt, en un endroit éloigné des chemins.

Amaury Lebrac

Il est présent dans tous ses "cauchemars". C'est lui que le mort-vivant cherche à tuer, mais par défaut il tuera tout ceux qui se mettront en travers de son chemin et l'empêcheront d'accomplir sa vengeance.

A l'exception de la première attaque dans la forêt, si les joueurs ne choisissent pas de se mettre vraiment devant Amaury, le zombie s'en prendra uniquement au jeune homme. Celui-ci est plutôt passif et s'il fuit dans les premières minutes, il renonce rapidement et préfère se recroqueviller dans un coin en pleurant et en gémissant, "il arrive, il arrive..."

Dès qu'il est touché, tous le monde change de cauchemar.

Philippe

C'est un zombie bien frais : il ne sent pas mauvais et on ne verra aucun ver grouillant sur sa peau. On pourrait le croire vivant si ce n'était le fait qu'il ne respire pas, ne parle pas et est atrocement défiguré. Il tient toujours une grande épée d'influence médiévale à la main, et elle est parfaitement aiguisé.

Les autres personnages

Très rares et ils ont toujours un bon moyen d'éviter la mort ou de ne pas être là. Plus on avance dans les cauchemars, moins on croit de gens et plus il va être difficile d'en trouver. Mais comme un 12 est toujours possible il faudra improviser.

Ce seront :

- Quelques noceurs qui partent rapidement sur la plage.
- Les habitants du village au bas de la colline de la maison délabrée (mais peu de chance qu'ils acceptent d'ouvrir leur porte)

LES PERSONNAGES

Le véritable problème du Patient

C'est le meurtre de son ami Philippe alors qu'ils s'entraînaient tous les deux dans les bois au maniement des armes médiévales. Philippe dirigeait depuis plusieurs années une campagne dont le personnage d'Amaury était le héros principal. Philippe venait d'apprendre à son ami son raz le bol de cette campagne qu'il avait décidé d'arrêter. Amaury avait alors essayé de le convaincre de continuer, il l'avait supplié. Rien n'y faisait et le jeune homme avait commencé à s'énerver, donnant des coups d'épée de plus en plus forts.

Puis l'inévitable s'accomplit : un coup finit par toucher Philippe. Pas mortellement bien sûr, mais suffisamment violent pour le blesser au bras et lui faire lâcher son arme. Hors de lui, Amaury s'était alors acharné sur son "ami" tant et si bien qu'il avait fini allongé dans les feuilles, mort et défiguré.

Il avait alors essayé de cacher son méfait. Il était retourné jusqu'à son domicile pour chercher une



- Les copains satanistes dans le cimetière.

- si l'on excepte la forêt, les lieux sont de plus en plus clos.

- à chaque nouveau cauchemar, le patient va se rapprocher de plus en plus de ses sauveurs potentiels.

- le zombie va faire de même, cherchant à éliminer les sauveurs s'ils affichent trop leur envie d'aider Amaury (il veut expier, il est coupable et le sait très bien).

QUE SE PASSE-T-IL ?

Les cauchemars

Ce sont des scènes très courtes qui s'inspirent des films d'horreur les plus connus. Le passage dans la forêt reviendra plusieurs fois, car c'est là qu'on peut trouver la vraie tombe de Philippe et qu'il sera le plus facile d'appliquer l'une des deux solutions proposées.

Ordre des cauchemars :

- la forêt
- la fête sur la plage
- la maison délabrée
- la forêt
- le cimetière
- la base polaire
- la forêt
- le bateau dans la brume
- la forêt...

Toutes ces scènes doivent être assez courtes, et vous devez vous arranger pour que les Masques ne sortent pas trop du cadre prévu. Mais il est vrai qu'il est difficile de prévoir toutes les idées "géniales" qu'auront les joueurs.

Si vous souhaitez faire durer le scénario, il faudra étoffer les décors, prévoir d'autres actions.

Vous pouvez également choisir d'autres thèmes en gardant à l'esprit que :

Note au MJ :

Il est impossible au sens chestelien, de quitter l'univers d'Amaury. A chaque fois que l'un des Soigneurs, ou Amaury, est blessé par un coup d'épée (ou meurt d'une autre manière), on change de cauchemar. Si un Soigneur décide de se déconnecter, il doit faire un 12 sur un jet de FOI, sinon il rejoint ses compagnons au cauchemar suivant.

Un Soigneur gravement blessé et prenant la chose très à cœur, recevra une séquelle. Tenez compte des personnes malchanceuses mais ne vous acharnez pas toujours sur la même. Le but n'est pas de les dégoûter de rejouer et la principale victime de Philippe RESTE AMAURY.

La fête sur la plage

C'est la nuit, l'été. Sur la plage plusieurs grands feux lancent de dernières flammes vers le ciel étoilé. Les gens s'en vont les uns après les autres. Un dernier groupe regagne sa voiture, garée à côté de celle des Soigneurs.

Le long de la plage maintenant déserte, une silhouette arrive dégoulinante d'eau de mer, un zombie décidé dont l'épée scintille sous les rayons lunaires.

La voiture des personnages ne démarre pas et un peu plus loin une moto fait de même et dans son cas, pas de 12 possible. Amaury renonce rapidement et préfère s'enfuir à travers les dunes.

La maison délabrée

La nuit, l'unique petite lampe torche des Masques éclaire un couloir poussiéreux aux murs décrépis et au plancher en mauvais état (quelques planches manquent de ci de là, de quoi trébucher n'en doutons pas). Des tapotements contre la fenêtre au bout du couloir... une branche agitée par le vent. Dehors la lune ronde éclaire la colline au sommet de laquelle se trouve la maison. Une silhouette gravit la pente d'un pas régulier. Elle tient une épée à la main.

Dans la dernière chambre au fond du couloir, des craquements attirent l'attention des Soigneurs. Le rayon de la lampe se pose sur une forme blanchâtre et ondulante, une femme vêtue d'un linceul que le vent agite. Une femme encore jeune, pendue, au visage livide mais reposé et partiellement recouvert par de longues mèches brunes.

Dans un coin de la pièce, Amaury sanglote, le regard fixé sur le cadavre.

Note au MJ :

Il s'agit de la mère du Patient. Dans la réalité, celle-ci s'était pendue à son domicile et c'était son jeune fils Amaury, alors âgé de cinq ans, qui avait découvert le cadavre. Des joueurs perspicaces peuvent se douter de la réalité à ce moment. Questionné, Amaury n'en parlera que très difficilement, dans un moment calme qui reste à trouver.

Le cimetière

Les Soigneurs de retrouvent dans un cimetière la nuit. Ils viennent de retirer la terre d'une tombe. L'un d'entre eux tient un pied de biche et s'apprête à retirer le couvercle d'un cercueil. Sur la pierre tombale il est inscrit "Philippe, 1982" suivi d'une deuxième date, qui correspond à peu près à la date de disparition de Philippe. Le cercueil est vide bien entendu et ne semble pas avoir servi.

Ils voient ensuite arriver le zombie mais il ne semble

pas vraiment s'intéresser à eux. En effet dans une autre allée se trouve Amaury et deux de ses comparses. Ils sont en train de peindre des croix gammées sur une tombe. Les deux autres rient, lancent des plaisanteries bien grasses et seul Amaury ne semble pas à son aise. Il regarde dans toutes les directions d'un air angoissé et finit par voir lui aussi le zombie. Il va alors chercher à s'enfuir avant de recevoir un coup d'épée... et tout le monde change de lieu.

Les portes du cimetière sont toutes fermées et les hauts murs sont garnis de pointes acérées.

La base polaire

Dehors la tempête fait rage donc difficile d'échapper au spectacle des trois hommes morts dans le couloir au travers de la petite fenêtre en haut de la porte. Ils ont été massacrés à coups d'épée mais leur sacrifice n'a pas été vain. Ils ont retardé la progression du zombie et permis aux survivants, le Patient et les Soigneurs, de se mettre momentanément à l'abri dans cette petite pièce qui sert de sas avec l'extérieur. On y trouve quelques combinaisons bien chaudes, des pelles, des pioches, des raquettes.

Amaury est debout devant la porte de sortie et regarde la neige qui tombe par le petit hublot. Des raclements se font entendre à l'autre bout de la pièce, du côté du couloir morbide, les raclements métalliques d'une lame que l'on traîne sur le sol (vraiment aucun respect pour le matériel !)

Des coups violents font trembler la porte. Elle se fend. Une lame souillée la traverse.

Si on ne l'en empêche pas Amaury préfère affronter la tempête et part en courant à travers la neige. En quelques secondes il disparaît et la base fait de même.

Le bateau dans la brume

Les personnages sont en compagnie du Patient sur un petit bateau de pêche perdu au milieu de la nuit et d'un épais brouillard. Tous sont vêtus de cirés jaunes avec une capuche qui leur couvre la tête. Le



capitaine vient de s'absenter.

Au loin une corne de brume, lugubre. Des raclements se font entendre le long de la coque.

Le capitaine, toujours vêtu de son ciré jaune, revient... il s'agit du zombie qui attaque immédiatement Amaury.

S'il réussit à échapper, Amaury se jette à l'eau mais comme il ne sait pas nager...

La forêt

Pour la description, référez-vous à l'introduction.

Lors du deuxième passage les Soigneurs sont toujours divisés en deux groupes lorsque des pas s'approchent. Ce sont cette fois ceux du Patient qui passe en courant près de l'un des groupes. Quelques secondes plus tard arrive le zombie.

Au troisième passage (et suivants si nécessaire), les Soigneurs sont tous ensemble et en compagnie du Patient. Des pas approchent...

Dans la forêt, lieu du drame donc particulièrement important pour le Patient, Amaury peut leur montrer l'emplacement où il a enterré Philippe. Il s'agit d'un trou, vide bien entendu.

Il peut également conduire les personnages hors de la forêt jusqu'à son domicile : un petit pavillon isolé en pleine campagne à l'orée des bois. Là on pourra trouver dans le garage, des outils, des armes médiévales, des costumes... On peut aussi trouver une Bible sur la table de chevet du père avec à l'intérieur une photographie de la mère du Patient. On notera alors la ressemblance avec la femme pendue dans la maison délabrée.

Trouver la maison sans l'aide d'Amaury est impossible au sens chestelien.

COMMENT CONCLURE

La seule façon de sauver Amaury va être de se débarrasser du zombie.

Deux solutions :

- La manière violente, la plus probable, en le réduisant en charpie.

- La manière un peu plus subtile (plus efficace ce n'est pas sûr) : tenter d'apaiser le zombie qui recherche plus ou moins le repos éternel. Mais il faudra se débrouiller seuls car peu probable de trouver un prêtre dans les environs. Pour ce faire il suffit de bénir la fosse afin que Philippe repose en paix (jet de SOC pour savoir quoi dire puis de FOI pour en être bien convaincu).

Dans les deux cas, Amaury retrouve la raison (plus ou moins car croire aux zombies n'est jamais anodin). Il va avouer son crime et choisir d'expié. En fonction de ce que les joueurs auront dit dans ses cauchemars au sujet de sa mère, on le retrouvera mort pendu dans sa cellule deux jours plus tard.

Mais après tout il était coupable...

ANNEXES



P.-S.

Auteur : Karine Paquot alias Merin