



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Méthode du Dr Chestel > Scénarios > René Herbien >
Chasse gardée

Chasse gardée

Histoire du patient : René Herbien.

mercredi 26 août 2009, par [Sylvain Plagne](#)



HISTOIRE DU PATIENT : René Herbien.

LES LIEUX

L'inavouable

Nous sommes le lundi 5 octobre 1987, la méthode du Docteur Chestel en est à ses débuts.

René Herbien est accablé de remords : il a tué à la chasse Monsieur Albert Dufayet au cours de l'automne 1985.

La raison de ce meurtre remonte à la Seconde Guerre mondiale, pendant laquelle est mort Honoré, le père de René, suite à une trahison d'Albert Dufayet. Celui-ci l'avait laissé monter la garde pour simuler une présence tandis que le reste de la troupe s'enfuyait à son insu.

Deux personnes ont assisté au meurtre.

Un troisième chasseur, Johannes Monfierry qui, très lié à René Herbien, ne le dénonce pas (il n'a en fait pas directement assisté au meurtre mais, arrivé sur les lieux quelques secondes après, a tout compris). L'autre témoin est un scout, Stéphane Jacquourt, qui avait 12 ans au moment du meurtre, et donc 14 aujourd'hui. Le Patient a toujours pensé que celui-ci

n'osera rien dire, trop impressionné. Cependant, il nourrit depuis une véritable haine à l'égard des scouts (il a lui-même été scout pendant son enfance, les Soigneurs pourraient croire que sa haine remonte à cette époque, mais c'est une fausse piste...). C'est pourquoi, dans son Intracos, il arrivera fréquemment des incidents aux scouts venus fêter le trentième anniversaire de leur centre dans les forêts entourant le Pic/Iseline.

De plus ce jour fatidique, le chien de M. Dufayet devenu enragé à cause de la mort de son maître, a mordu à plusieurs reprises le Patient. Celui-ci a donc développé une phobie supplémentaire.

Dans l'Intracos

A chaque occasion (visite chez quelqu'un, promenade dans les bois...), le MJ pourra signaler - discrètement - l'air menaçant des chiens. Lorsque les Soigneurs se seront rendus compte de la chose, ils pourront même se faire attaquer par des représentants de la race canine (CMB +1 ; Base d'attaque 7 ; Dégâts Griffes et crocs B2).

Tout le monde au village du Pic sur Iseline a oublié l'accident de chasse aujourd'hui... ou presque.

Johannes Monfierry, le chasseur, a laissé chez lui (maison inoccupée pour l'instant) un journal où il relate les faits : il avait besoin de se confier. Il est mort en janvier 1986 d'un cancer. Il y raconte également qu'il se trouvait à la guerre avec Honoré Herbien et Albert Dufayet, et qu'il se sent un peu responsable de la mort d'Honoré : c'est pourquoi il n'a pas dénoncé René de son vivant.



Le fantôme

Dans son univers, le patient a "ressuscité" sa victime sous la forme d'un fantôme. René pense que sa faute ne peut pas rester impunie, et le fantôme d'Alfred Dufayet est revenu pour se venger. Pas directement, mais en forçant son fils, Patrick Dufayet, à le faire (note : la mère de Patrick est morte). Patrick a été contacté par le fantôme de son père, qui l'a engagé à le venger : ainsi dès le deuxième jour après l'arrivée des Soigneurs, le chat de Pauline Herbien sera retrouvé crucifié sur la porte de l'église.

Le fantôme d'Alfred ne se promène pas en permanence dans le village, il n'apparaît que de temps en temps, pour donner des injonctions à son fils ou s'occuper du monument aux morts (voir ci-après). Les Soigneurs peuvent le rencontrer (il rode très peu au cimetière, bien davantage dans les bois, là où il est mort, près d'un étang...). Le convaincre de laisser la famille Herbien tranquille, dans la mesure où les 2 familles sont quittes après tout, sera chose Très Difficile et peu conseillée (en effet le fantôme est fermement décidé à se venger). Repérer le fantôme nécessite un jet de PER 8, puis un jet de SMP (ou ADA) à 9 pour converser.

Petit conseil : le fantôme pourrait commencer à reprocher aux Soigneurs de venir le gêner, et décider de leur attirer des ennuis, soit par l'intermédiaire de Patrick (freins de voiture trafiqués, embûches...), soit directement, en effrayant les plus sensibles (si jet FOI à 8 raté : séquelle "Crainte des ectoplasmes") ou en attirant sur les Soigneurs les animaux sauvages de la forêt...

Le fantôme se présente sous l'apparence d'un voile pâle, silhouette d'Alfred Dufayet, et se promène parfois avec le fantôme de son chien Bill...

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

Le monument aux morts

Le Pic sur Iseline compte environ 600 habitants, 2 bars (le "Cerf d'Or" et le "Tropicana"), un hôtel (le "Cerf d'Or"), une église, une mairie, un cimetière, une école primaire et... un monument aux morts. N'attirez pas trop vite l'attention des Soigneurs sur ce monument aux morts. C'est près de lui en effet que risque de roder le fantôme. Honore Herbien est inscrit dans la liste des "tombés pour la France" pour 1939-1945. Le fantôme va tenter de faire disparaître son nom. Il lui faudra 4 jours, à partir de l'arrivée des Soigneurs. S'ils s'en aperçoivent, ils peuvent décider d'y remédier en refaisant graver les lettres. Mais celles-ci risquent de disparaître à nouveau, à moins que les lettres soient saupoudrées d'un certain matériau, empêchant le fantôme d'y apporter de nouvelles retouches.

Les matériaux pouvant faire l'affaire sont : l'argent, la poudre d'os (plus particulièrement ceux du chien du fantôme, Bill, mort quelques mois après lui et enterré dans la ferme qu'occupe maintenant Patrick)... Le MJ est laissé seul juge de la validité des matériaux employés.

Ceci ne constitue qu'une intrigue secondaire, dont la résolution ou non n'affectera pas énormément l'état du Patient, si ce n'est qu'il reprochera à tout le village de laisser se perdre la mémoire de son père, qui a pourtant combattu pendant la guerre. S'ils résolvent le problème, les Soigneurs peuvent gagner de 1 à 3 XP supplémentaires.

LES BELLIGÉRANTS

Patrick Dufayet

Il peut être convaincu (roleplay + jet de SMP à 7) de laisser la famille Herbien tranquille ("le plat de la vengeance commence à être froid", pense-t-il), à la condition que le fantôme de son père le laisse tranquille.



Reste donc aux Soigneurs à trouver un moyen de se débarrasser du fantôme.

C'est un apiculteur de 39 ans, célibataire et qui occupe la ferme de ses parents. Il a un fusil de chasse et un magnifique labrador...

Véhicule : vieille GS.

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

Savoirs : apiculture 9, pêche 8, comprendre les animaux 7

La famille Herbien

Elle se comporte raisonnablement, allant assister à la fête du village, au feu d'artifice...

Pauline va à l'école, sauf les 2 jours qui suivront la mort de son chat (le "sacrifice" du chat a eu lieu dans la nuit du samedi au dimanche). Ce sacrilège sera d'ailleurs vivement critiqué par le curé du village, Père François, mais personne ne se dénoncera à l'église (de toutes façons, Patrick Dufayet n'est pas pratiquant et n'assistera pas à cette messe).

Le Patient, même s'il semble préoccupé, continue de mener une vie normale, effectue ses déplacements professionnels, mais se restreint désormais à un rayon d'activité moins étendu (le village plus un ou deux autres aux alentours, contre plusieurs dizaines de kilomètres auparavant...). De plus, il est en train de construire une clôture autour de chez lui (pour les lapins et les chiens errants, dira-t-il), et agrandit le garage (il veut acheter une voiture supplémentaire).

Il possède un fusil de chasse.

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

Savoirs : Plomberie 9, Chasse 8, Maçonnerie 7

Les jeunes du village

Une dizaine, ils sont le plus souvent désœuvrés. Ils organisent parfois des soirées à boire et à faire de la moto dans les bois, où il règne paraît-il, une ambiance étrange depuis quelques jours (jet de SMP à 8). Ils fréquentent assidûment les bars du village. Samedi soir, ils ont vu tourner une GS dans le village (et donc à proximité de l'église... c'était bien évidemment Patrick venu crucifier le chat). Pour les jeunes, qui savent qu'il n'y a que 2 GS dans le village (mais Patrick Dufayet sort peu, "il reste dans ses ruches"), c'était certainement "le borgne", un ermite plus ou moins ivrogne et illuminé, habitant à l'écart du village dans un petit chalet de bois.

Le borgne

Il était bûcheron, mais il a pris sa retraite (il s'est soi-disant blessé l'œil au travail).

Le delirium tremens lui procure des visions de reptiles très longs qu'il a vu lorsqu'il va chasser le sanglier dans les forêts... Sa GS est encore en état de rouler, mais le plus souvent son possesseur est à peine en état de conduire... Il arbore un bandeau sur le visage, bien qu'il voie très bien des deux yeux : c'est juste pour impressionner la galerie. Il offre volontiers à boire du tord-boyaux qu'il confectionne lui-même (jet de FOR difficulté 6, +1 à chaque verre ; pour chaque échec, malus -1 cumulatif sur toutes les actions pendant les 12 heures à venir).

Le Patient n'a pas "inventé" le Borgne, il a simplement amplifié son alcoolisme et ses délires : il est vrai qu'un jour le Borgne a raconté au bar qu'il avait vu une grosse salamandre, dans la réalité, mais c'est tout !

Il porte une barbe courte et bandeau sur l'œil. Saoul assez souvent, boursoufflé et rougeaud, il a une voix à la Bohringer. Il possède une hache de bûcheron et un bouledogue anglais.

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



Savoirs : Boire l'apéro 9, le digestif 8, le reste 7, Couper du bois 6, chasser le lézard 5

Les scouts

Ils ont organisé un camp pour fêter le trentenaire de leurs installations (cuisine, salle de repos, sanitaires, ponton sur l'étang pour le kayak...). Les trente promotions sont presque toutes représentées.

Ils sont environ une centaine à faire différentes activités en fonction de leur âge : escalade, kayak, randonnée, fête du village, bar du village. Durant la fête les accidents vont se multiplier : incendie (2 blesses graves), chute en rappel (1 mort).

Il ne devrait pas être aisé de trouver Stéphane Jacquourt, de la promotion 85, et même impossible si les Soigneurs n'ont pas d'indice leur permettant de s'intéresser particulièrement à cette promotion.

Les chasseurs

On peut les trouver dans les bois en période de chasse, au "Cerf d'Or" ou chez eux.

Des histoires de chasse, ils en ont à raconter, tout comme la différence entre le bon et le mauvais chasseur. Ils parleront à contrecœur et avec émotion de l'accident. Ils ne savent pas exactement ce qui s'est passé ("Johannes et Herbien sont les seuls à avoir assisté au drame, mais Johannes est mort, et Herbien souhaite oublier aussi, je crois savoir...").

Les Scouts les gênent parfois, les empêchant d'aller ou ils veulent comme ils le faisaient par le passé. Ils vont parfois boire un coup chez le Borgne, quand la chasse n'est pas bonne ou qu'il fait mauvais, pour lui raconter "tous les lézards qu'on a loupés, ha ha !!". Les chasseurs ont des chiens (ils ont d'ailleurs l'air méchant, ces chiens...).

Quelques chasseurs :

- "Le Maurice" : c'est le héros du moment, puisqu'il a abattu récemment 2 sangliers. Il en est lui-même très fier et à la retraite.

- Pascal Mahon : le facteur du village. Il chasse à l'arbalète, ce qui lui vaut de nombreuses plaisanteries, pas toujours de bon goût d'ailleurs... Le plus jeune et le moins alcoolique des chasseurs (26 ans et 1,2 g en moyenne...).

- Le Viking : lui c'est plutôt la pêche qui l'intéresse. Il raconte lors des soirées ivres au "Cerf d'Or" ses exploits de pêche et les vapeurs d'eau qu'il a observées récemment en pleine journée (en réalité le fantôme). "Comment dire, c'est comme si y avait de la brume juste au-dessus d'un endroit d'la rivière, d'la brume qui s'déplace. Mais rassurez-vous ça m'a pas empêcher d'ramener une belle truite, grande comme ça !".

Madame Jupiter

Il s'agit d'une brave vieille dame venue s'installer depuis environ 6 ans dans une très vieille maison du village qu'elle a trouvée charmante. Elle fréquente rarement les gens du village, et sort peu. Elle est à la retraite, mais était avant cela voyante extralucide à Clermont-Ferrand. Rien d'étonnant donc au fait que dans l'Intracos de René, "madame Jupiter" ait réellement quelques facultés de spiritisme.

Elle sera capable, si les Soigneurs l'en persuadent, d'organiser un rituel de renvoi du fantôme au pays des morts. Cela peut sembler une assez bonne solution. Par contre le Patient se verra confirmer les prétendues facultés de Madame Jupiter.

Il est possible également par son intermédiaire de "contacter les morts". Une discussion avec Honoré Herbien ou Johannes Montfierry peut en effet s'avérer intéressante... On peut également se servir de Madame Jupiter pour localiser le fantôme. Il faut 12 heures de repos à Madame Jupiter entre deux communications. Chaque intervention de spiritisme qu'elle tentera ne réussira que si les Soigneurs lui apportent suffisamment d'énergie : ils font tous un jet de FOI, et doivent totaliser entre 20 et 40 points, suivant leur nombre, la difficulté de l'opération tentée, le repos de Madame Jupiter depuis la dernière opération, et le bon sens du MJ...



Note : Madame Jupiter a horreur qu'on l'appelle par ce sobriquet (malus -2 aux jets de SMP pour discussions futures), elle se nomme en réalité Solange Chassagnon (c'est écrit sur la boîte aux lettres), et a un "magnifique" et néanmoins agressif fox-terrier répondant au nom de Gri-gri. Elle est très maquillée, porte des habits de couleurs vives et se donne un air un peu mystérieux.

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

Savoir : Jouer la comédie 9, Tarot divinatoire 8, Spiritisme 7, Main de Fatima 6

- Samedi 3 : arrivée des Soigneurs.

- Dimanche 4 : le chat de Pauline est retrouvé crucifié. Pauline et sa mère arrivent en pleurs à l'église. A la messe sermon du Père François.

- Lundi 5 : un mort d'environ 15 ans en rappel au camp scout. Si les Soigneurs n'ont pas agi, le fantôme commence à pousser Patrick à davantage de violence

- Mardi 6 : un deuxième mort en rappel au camp scout, d'environ 15 ans

- Mercredi 7 : battue aux sangliers, les chasseurs rentrent bredouille. Certains ont vu flotter un "voile blanc" dans les bois. Le nom du père Herbien commence à être effacé du monument aux morts.

- Jeudi 8 : Incendie au camp scout : 2 brûlés graves, assez âgés

- Vendredi 9 : Fête du village, feu d'artifice. Un des jeunes a un accident de moto. Le nom est complètement effacé sur le monument. Ce calendrier d'événements est indicatif, le meneur est libre de les modifier à volonté...

A partir du vendredi, si les Soigneurs n'ont pas commencé le traitement, Patrick Dufayet trafique les freins du Renault Express, il va faire peur à Pauline en se déguisant sous une cagoule, donne des coups de téléphone anonyme à la famille en annonçant leur mort prochaine... Le Patient s'affole, s'armer d'un fusil et abattre Patrick, après quoi il tirera sur tout le monde. Dans la réalité il deviendra complètement fou, intimement persuadé d'être responsable d'un carnage.

QUE VA-T-IL SE PASSER ?

Arrivée des soigneurs

Ces derniers arriveront par les bois (suivant un jet de MAT : à pied, en VTT, en moto trial, en 4x4, éviter les chevaux...).

Commencez donc par décrire ces bois, qui semblent contenir plein de mystères, les arbres noueux dans lesquels on croit reconnaître la silhouette d'un homme... Enfin ils finissent par arriver au village, où ils peuvent loger (chez l'habitant, au "Cerf d'Or", au camping ou à la ferme). La chance initiale des masques sera de 7 (+/- modifications éventuelles dues à des professions mal vues par le patient : il n'aime pas les scouts notamment...).

Les événements

Les Soigneurs arrivent le samedi 3 Octobre 1987 dans l'Intracos (c'est important pour la correspondance du Patient avec les dates "officielles" : fête du village...). Voici ci-dessous résumé les principaux événements.

CONCLUSION

Solution proposée par mes joueurs : les Soigneurs ont forcé Patrick Dufayet et le Patient à dénoncer



leurs méfaits, après avoir réhabilité Honoré Herbien à travers un article dans la presse locale, conduisant alors le Patient en prison pour 10 ans dans son Intracos, de manière à l'inciter à faire de même dans la réalité. Ceci peut sembler une bonne idée, car en payant sa faute, il est quitte auprès de la société, et de nouveau en paix avec sa conscience.

On peut aussi s'associer à Patrick Dufayet pour nier l'existence du fantôme. Il faudrait persuader Patrick de faire un discours sur la place publique ou il se dénonce comme unique responsable de la mort du chat, qu'il regrette, qu'il laissera désormais tranquille la famille Herbien (pour persuader Patrick : roleplay +jet de SMP à 10). Le Patient risque alors

de douter de lui, et si la couleuvre est avalée, on en tire l'avantage que le Patient minimise sa croyance envers les fantômes. Par contre, il sera bel et bien persuadé que Patrick Dufayet a essayé, seul, de s'attaquer à sa famille : cela pourrait très bien lui reprendre, ne vaut-il pas mieux l'abattre avant ?

La réussite des soins devrait pouvoir rapporter de 2 à 5 Xp (plus des bonus éventuels) aux Soigneurs.

P.-S.

Auteur : [Sylvain Plagne](#)