



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Méthode du Dr Chestel > Scénarios > Claude Canin > **Le Volontaire**

## Le Volontaire

Histoire du patient : Canin Claude

mercredi 26 août 2009



### HISTOIRE DU PATIENT : Canin Claude.

#### L'arrivée des soigneurs

Après injection de la gunatraja, les murs de la salle s'estompent et les masques se retrouvent en train de nager dans un liquide transparent ne semblant contenir aucune trace de vie. Ils sont près d'une île de forme ovoïde et au contour biscornu.

**Note au MJ :** la mer représente le liquide céphalo-rachidien (connaissances du patient en physiologie). Dans l'île (le cerveau), deux mondes sont en conflit : Rigor, l'hémisphère gauche et Rictus, l'hémisphère droit.



### RICTUS

C'est le monde de Souriant Ier. Il y pleut continuellement et le ciel est gris. Le centre de Rictus est une fête foraine entourée d'un cimetière aux pierres tombales d'un noir intense (de l'obsidienne).

Les tombes sont défraîchies et portent des noms étranges (qui sont en fait des anagrammes) : KARAI (AKIRA), MATBAN (BATMAN), NED MASS (MADNESS),

LE BASILE (ISABELLE)... inventez en d'autres. Une des tombes est fraîche, vide et porte le nom de SERIEUX.

La fête foraine est remplie de farceurs, hommes de main de Souriant Ier (ce sont des nains clownesques et maquillés, habillés de façon extravagante). Lorsqu'ils n'assistent pas, stupéfaits, aux actions des masques, ils peuvent être très dangereux. En effet, ils entassent dans la FUN HOUSE (A sur le plan) des caisses remplies d'armes chargées (grenades à fragmentation, pistolets mitrailleurs etc.) sorties d'on ne sait où...

#### Souriant Ier

Maître absolu de Rictus, il est vêtu de façon extravagante, avec beaucoup de couleurs. Il arbore perpétuellement le masque grec de la comédie. Quand Souriant tourne la tête, le masque, lui, continue de fixer les personnages. Partisan du rire à tout prix, il lutte contre Sérieux Ier, roi de Rigor. Comme lui, il est gaucher. Souriant se montrera un hôte affable, comique et farceur, mais également raciste, mégalomane et paresseux. Il laissera les personnages se promener à leur guise dans son royaume. Tout comme Sérieux Ier, il peut se rendre instantanément en n'importe quel point de celui-ci. Il a également conscience de tous les agissements des personnages sur son territoire.

#### FUN HOUSE

La devanture du bâtiment est très "flashy". Un néon clignote "FUN HOUSE" de façon irrégulière en crépitant. Des nains chargés de caisses (les farceurs) les acheminent périodiquement dans la salle des



munitions (3).

plan de la "Fun House"



#### 1) Salle de réception

Cette salle présente des murs bariolés de couleurs vives. Il y a sur le sol une couche épaisse de confettis et de serpentins qui font penser à un lendemain de fête. Il y a également un gigantesque trône en bois peint où siège quelquefois Souriant Ier. Si celui-ci a prévu un discours à l'encontre des personnages, c'est là qu'il aura lieu.

#### 2) Salle des photos

Cette salle est couverte de photos couleur de Souriant dans des poses très variées et des formats très divers.

#### 3) Salle des munitions

Cette salle regorge de caisses de munitions et des farceurs en amènent sans cesse de nouvelles. Elle est gardée en permanence par deux nains très curieux et vindicatifs.

#### 4) Salle de torture

Elle contient de grandes tables sur lesquelles reposent des instruments effroyables couverts de taches de mauvais augure. Bien que ne les utilisant jamais, Souriant adorera y attacher des personnages afin de leur faire peur. (Quel farceur !)

#### 5) Salle de Prof

C'est ici que travaille Prof, le nain scientifique de Souriant. Il travaille à la conception d'une nouvelle arme, "POUF", capable de désintégrer un adversaire dans un "pouf !" sonore. Pour terminer la mise au point de cette arme qui pourrait changer le cours de la guerre, il ne lui manque qu'un élément, introuvable sur l'île : une plume de paon. (il n'y a pas d'animaux dans l'intracos du patient). Si les joueurs la lui fournissent, ils courent à la catastrophe (cf. "Dénouements possibles").

#### 6) Bibliothèque

La bibliothèque de Souriant ne contient que des bandes dessinées et des livres d'histoires drôles à l'exception de deux livres sérieux avec un passage souligné de rouge : "L'Apocalypse" de la Bible et le "Sixième Palais" du Coran.

#### 7) Chambre de Souriant

La chambre est triste et nue. Néanmoins, on peut y trouver un nounours en peluche caché sous le lit (témoignage de la sensibilité du patient).

### LA FÊTE FORAINE

Elle comporte différentes attractions délabrées :

- un train fantôme
- une grande roue
- un jeu de massacre
- un grand toboggan
- une cartomancienne électronique
- des miroirs déformants
- une exposition de phénomènes
- une attraction "Testez votre force"
- un stand de vente de ballons
- un stand de vente de barbabapa

#### Le train fantôme

Au fil d'une traversée dans les ténèbres vont apparaître des scènes à droite et à gauche du wagon. Elles représentent les peurs du patient :

- un chien sur une table de vivisection,
- un défilé de SS. devant Hitler,
- un adolescent qui s'enfonce une aiguille dans le bras,
- une tranchée remplie de barbelés et de cadavres,
- un vieillard dans un fauteuil,
- le champignon atomique sur Hiroshima.

#### La grande roue

Métaphore du cheminement intellectuel et des âges de la vie. Chaque wagon contient un objet relatif à un âge de la vie :



- une tétine
- un ballon de football
- un rasoir
- des bottes militaires
- un jeu de tarot.

### **Le jeu de massacre**

Les cibles sont des boîtes à l'effigie de Sérieux. Si un masque se prête au jeu, il sera pris de frénésie et soudain deviendra la proie d'une crise de haine et de violence incontrôlée mais passagère. Souriant s'adonnera volontiers au jeu.

### **Les miroirs déformants**

Il s'agit d'un vieux bâtiment à l'intérieur duquel se trouvent une douzaine de miroirs déformants piqués de rouille par endroits. Si l'on force Souriant à y entrer, c'est Sérieux qui apparaîtra comme reflet dans le miroir. Eclatant alors d'une rage folle, Souriant fracassera le miroir tandis qu'au dehors, la pluie redoublera de violence. (perte de points de chance pour tous les masques)

### **Le grand toboggan**

Si les masques l'utilisent, ils pourront constater qu'une fois sur le point d'arriver en bas, ils sont instantanément téléportés en haut du toboggan (symbole de chute continue). Il suffit de quitter le toboggan avant la téléportation pour sortir du mouvement perpétuel.

### **La barbabapa**

Rose ou verte, son goût variera en fonction de la chance du personnage qui se risquera à la goûter :

- 1-4 urine ou vomi
- 5-8 piment
- 9-12 fade

### **Les phénomènes**

L'aboyeur public devant ce bâtiment défraîchi est en fait un robot gesticulant au sourire en inox et

équipé d'un disque rayé qui répète inlassablement : " Mesdames et messieurs, venez contempler les phénomènes, les monstres, les aberrations les skkwiiik !"

Dans la petite galerie que recèle le bâtiment, il s'avère que les phénomènes sont en fait des gens normaux, figés dans de la pâte de verre dans des attitudes classiques de la vie de tous les jours. Parmi eux, les masques sont également représentés.

### **"Testez votre force"**

Le plus léger coup de maillet peut faire monter le palet jusqu'à la cloche. Seul Souriant ne peut le faire monter, malgré tous ses efforts (cette incapacité traduit l'obsession de l'échec chez le patient).

### **La cartomancienne électronique**

C'est une machine qui crache des billets aux prédictions ambivalentes à chaque fois qu'un levier est tiré.

Exemples :

" Demain, il fera beau, sauf s'il pleut. "

" Tu mourras un jour ou une nuit. "

" Un quart d'heure avant ta mort, tu vivras encore. "

" Tous les nains sont muets, c'est un nain qui me l'a dit. "

Cela traduit l'obsession de dualité présente chez le patient.

### **Les ballons**

Ils sont suspendus au stand par bouquets de cinq. Dès que l'on en décroche un, il explose dans une gerbe de sang.

Lorsqu'ils le désirent, les masques peuvent passer sur l'autre partie de l'île en traversant le rideau de pluie. Ils arrivent alors dans le royaume de Sérieux ler : Rigor.



## RIGOR

Le soleil est au zénith et ce, de façon permanente. Il n'y a pas un seul nuage dans le ciel. Située symétriquement à la FUN HOUSE et entourée d'un bitume rigoureusement propre (à la mesure de la rigidité mentale de Sérieux Ier), se dresse l'usine (B sur le plan), bâtiment propre et net, sans cheminée apparente et aux fenêtres opaques. Le cimetière est ici remplacé par une plage de galets blancs.

### Sérieux Ier

Comme Souriant, il arbore un masque fixe (celui de la tragédie). Il est également gaucher et dispose des mêmes pouvoirs que lui dans son royaume. Il est vêtu de façon très stricte (complet veston cravate gris).

Il est juste, logique, pacifique et ouvert (quoique manquant singulièrement de spontanéité). La guerre l'affecte profondément mais il est prêt à tout pour protéger son territoire. Il sort rarement de son bureau (7), étant très occupé.

### L'usine



Un garde armé, portant une tenue bleue ornée de la lettre majuscule K et avec un masque blanc sans expression (de type masque de carnaval vénitien féminin) se trouve à l'entrée de l'usine. Il demande aux personnages ce qu'ils sont avant de les laisser entrer, perplexe (il croit que ce sont des informations d'un nouveau type). Notez bien que les employés de Sérieux portent un K (première partie du nom du patient : Ca) sur leur tenue alors que Souriant est secondé par des nains (deuxième partie du nom du patient : nin). De même, la personnalité du patient présente deux parties en conflit.

#### 1) salle des machines

Une pièce gigantesque avec des machines monstrueuses et incompréhensibles, à l'exception de quelques ordinateurs. Les machinistes (en tenue orange, ornée de la majuscule K, et avec un masque

blanc sans expression) s'occupent, imperturbables, des machines (symbolisant le fonctionnement du corps humain). Des soldats identiques au garde à l'entrée de l'usine et armés jusqu'aux dents veillent à ce que rien ni personne n'interfère avec le bon fonctionnement des machines.

#### 2) salle de réception des données

Une multitude d'hommes vêtus de blanc avec un masque blanc inexpressif (en fait, comme tous les personnages masqués de l'île, ils n'ont pas de véritable visage) attendent là, immobiles, connectés à une machine. Puis, les uns après les autres, ils posent leur main gauche sur un écran avant de se rendre, disciplinés, vers la salle de traitement des données (3). S'il y a un problème, des gardes en bleu interviennent, surgis d'on ne sait où.

#### 3) salle de traitement des données

Les hommes en blanc qui entrent dans cette pièce passent les uns après les autres devant un individu au masque blanc et habillé en juge, le costume orné de la lettre majuscule K, assis à une table qui leur dit simplement : " Correct ! " ou "défaut ! ". Là aussi, les gardes en bleu interviennent au moindre problème. En fonction du verdict, les hommes en blanc (les données ainsi traitées) se rendent ensuite dans la section C (correct) ou D (défaut).

#### 4) section C

Les hommes en blanc qui entrent ici sont désintégrés par un rayon vert provenant du mur. Une disquette apparaît à la place de chaque homme ainsi abattu et tombe au sol. Quand il y en a un nombre conséquent, un technicien (en blouse orange ornée de la lettre majuscule K) les prend et les amène dans la salle des stocks (6).

#### 5) section D

Les hommes en blanc qui entrent dans cette pièce se font tirer dessus à bout portant par un technicien (en blouse orange ornée de la lettre majuscule K), portant une cagoule noire de bourreau et armé d'un gros pistolet. Les corps abattus disparaissent



mystérieusement, sans effusion de sang.

#### 6) *salle des stocks*

Cette vaste salle est encombrée de disquettes (qui peuvent être lues sur les ordinateurs de la salle des machines). Un technicien les entasse ici. Les données transférées s'avèrent être des informations, essentiellement d'ordre physiologique.

Exemples :

" besoin d'uriner "

" mouvement des yeux "

" sensation de froid " etc.

Au fond de la salle, dans un casier poussiéreux intitulé "souvenirs", on peut trouver des disquettes traitant de la famille, des amis, de l'enfance et de Souriant (!). On peut y découvrir l'affection cachée qu'a Sérieux pour le souverain de Rictus et qu'un incident dramatique inconnu a provoqué leur séparation.

#### 7) *chambre de Sérieux*

Un bureau strict sans décoration. Sous le lit, néanmoins, on peut trouver la même peluche que dans la chambre de Souriant.

Comme on l'a déjà vu, les deux mondes sont en guerre. L'enjeu en est simple : la conquête de l'île. Rictus assaille et Rigor résiste. Le conflit est surtout une affaire de tension, de type "guerre froide". En effet, les nains de Souriant et les soldats de Sérieux sont générés spontanément : il y a donc status quo. D'autant plus que Souriant et Sérieux sont conscients de ne faire qu'un. Aucun ne l'avouera et ils nieront avoir un lien de parenté. Pourtant, il arrive qu'ils passent sans transition à la première personne quand ils parlent de l'autre.

### COMMENT CONCLURE ?

Le cas du volontaire est un exemple saisissant de schizophrénie. Le patient souffre en effet d'un dédoublement de personnalité qui se traduit dans son intracos par les deux royaumes en conflit. Ces royaumes fonctionnent chacun selon un système incluant les différents centres d'intérêt du patient et les deux souverains antagonistes représentent les deux aspects de la personnalité "splitée" de celui-ci. La cause de la rupture est inconnue mais elle a provoqué chez lui le développement indépendant et pathologique de deux caractères antagonistes.

Le problème est que si les joueurs aident Souriant à prendre l'avantage, ils risquent de faire du patient un fou dangereux (à l'image du Joker, l'ennemi de Batman) tandis que s'ils aident Sérieux, ils tuent la fantaisie et la spontanéité, risquant ainsi de faire du patient un être fade, voire un légume (uniquement préoccupé par la satisfaction de ses besoins physiologiques). Dans les deux cas, la moitié de l'île appartenant au vaincu deviendra la réplique exacte de celle appartenant au vainqueur.

Si les joueurs fournissent à Prof le moyen de terminer son arme absolue, Souriant n'hésitera pas à l'utiliser (contrairement à Sérieux). Les blessures infligées à l'un des dirigeants affectant également l'autre, l'arme provoquera donc la mort des deux souverains et les soignants se verront aussitôt déconnectés, ayant provoqué la mort cérébrale du patient par leur collaboration (involontaire, espérons-le !) au suicide auquel le patient aspirait.

La solution idéale serait de montrer aux deux souverains qu'ils peuvent cohabiter sans renoncer pour autant à leur personnalité et ce, sans violence (avec éventuellement quelques concessions de part et d'autre).

Exemple : Jouer devant les deux souverains une scène de Cyrano (comédie dramatique), à cheval entre les deux royaumes, pour démontrer que deux genres, a priori très différents (voire antagonistes), peuvent se marier avec bonheur.