



## Cas 006

Histoire du patient : John Lennon

mercredi 26 août 2009, par [Eddy Quillet](#)



### **HISTOIRE DU PATIENT : John Lennon.**

#### **L'arrivée des soigneurs**

Les joueurs se réveillent dans un salon. Ils ont apparemment été drogués et certains ont mal à la tête. Chance initiale de joueurs : 7 (rappelons-nous que le patient est un peu parano).

Ils sont dans une maison meublée. Ils ont tous un badge représentant un véhicule composé d'une grande roue à l'intérieur de laquelle il y a un chiffre (2d6 : 1 dizaine, 1 unité).

Dans le salon il y a 2 canapés, 3 fauteuils, une grande table et un grand buffet. Il y a également une télévision. Si on l'allume, n°2 apparaît.

Les autres pièces :

- une cuisine entièrement équipée avec le frigo plein,
- une salle de bains-toilettes entièrement équipée,
- à l'étage, une chambre pour chaque personnage avec son numéro sur la porte.

Dans toutes les pièces, il y a une enceinte diffusant de la muzak (instrumentale, chiante etc). Sur cette enceinte, il n'y a ni interrupteur, ni bouton de volume. Les fils qui y sont reliés entre dans le mur, et mènent à un réseau à l'extérieur de la maison. Tout le monde, dans le village, entend la même chose. Si les joueurs détruisent une enceinte, quelqu'un de très souriant, envoyé par les autorités

viendra la remplacer gratuitement au bout de quelques minutes.

La porte d'entrée s'ouvre toute seule et une voix annonce : "Bonjour chez vous" lorsque l'on entre et "A bientôt" à ceux qui sortent.

**Note :** N°2 à la télé est gros, gras, dégarni, il a une moustache et une voix mielleuse et agaçante. Il souhaite la bienvenue dans le village aux nouveaux venus et leur dit qu'ils se rencontreront sûrement.

### **LE VILLAGE**

Les rues sont bordées de végétation et ne sont ni droites ni plates. Il y a des escaliers partout et si on cherche un peu (PER à 6), on trouve des caméras vidéos et des micros partout.

De petits véhicules du type voiture de golf (30 km/h maxi) sont à la disposition de tous et n'appartiennent à personne en particulier.

Les habitants sont tous aimables et courtois, même lorsqu'on les provoque ou qu'on les agresse. Ils s'appellent tous par leur numéro et on ne sait jamais si ils sont prisonniers ou geôliers. Si on converse avec l'un d'eux, on s'apercevra très vite qu'ils sont plats et inintéressants, sans profondeur ni intérêt.



Si les joueurs s'éloignent trop du village, ils sont ramenés par les gardiens. Les gardiens du village sont de grosses boules blanches d'environ 2,5 m de diamètres qui ressemblent à d'énormes ballons de baudruche. Contrairement à leur apparente fragilité, ils sont pratiquement indestructibles. Leur mode d'attaque est très simple, ils pourchassent les fuyards et les étouffent en en se collant à leur visage.

### **La librairie**

On n'y trouve que des romans à l'eau de rose et des revues sur la pêche en rivière, le cricket ou les champignons.

Le libraire est un vieux monsieur à lunettes et à moustaches.

### **Les quartiers résidentiels**

C'est là que les joueurs se réveillent. Les maisons ne sont que des petits pavillons qui se ressemblent tous.

### **La gare**

Grand bâtiment fermé et vide.

Il ne passe jamais de trains bien que parfois, la nuit, on entende des bruits de train à vapeur qui parviennent jusqu'au quartier résidentiel.

### **Le bistrot**

Situé au bord de la rue qui longe la falaise après la plage. Il y a une terrasse avec des tables et des parasols.

On n'y sert que des boissons non alcoolisées mais dont certaines sont inconnues.

### **La plage**

C'est là que les joueurs rencontrent N°72.

N°72 est une superbe brune aux cheveux longs. Elle incarne le charme personnifié mais elle reste une énigme : elle se prétend prisonnière comme les

joueurs mais laisse penser par certains côtés qu'elle est dans le camp des geôliers.

### **La place du village**

C'est une grande esplanade avec un échiquier géant dessiné sur le sol.

C'est ici que les joueurs rencontrent N°6 (John Lennon). Il est parano et ne leur fera jamais totalement confiance. Il est cynique, avec un humour à froid typiquement britannique et ne rentre jamais trop profondément dans les conversations tout en faisant sans cesse des références mystérieuses.

Pour l'instant, il joue aux échecs en déplaçant des pièces humaines sur l'échiquier géant en donnant ses ordres avec un mégaphone. On ne voit pas son adversaire mais il semble que sa voix soit celle de N°2.

Si les joueurs discutent assez longtemps avec N°6 et qu'ils arrivent à le convaincre qu'ils ne sont pas complètement pourris (SMP à 10) il leur donnera rendez-vous le soir même sur la place.

---

## **LE CHATEAU**

Vu de l'extérieur, le château a un aspect gothique. Le rez-de-chaussée est accessible au public. Une partie est constituée d'un musée avec des objets hétéroclites et sans rapport apparent les uns avec les autres (voir le château de Bruce Wayne). L'autre partie du rez-de-chaussée est une sorte de grande salle des fêtes où des spectacles peuvent être organisés.

Officiellement, les étages sont inaccessibles car en cours de rénovation et les sous-sols dangereux et sans intérêts.

En réalité on peut pénétrer dans les sous-sols par deux moyens :



- 1 - N°72 connaît une entrée sur l'échiquier de la grande place. Lorsque les blancs font roquer le roi avec la tour, une petite porte s'ouvre dans le mur qui longe la place sur la gauche.

- 2 - A l'arrière du château (sur le bord d'une falaise qui longe la mer) il y a une petite porte cachée dans les lierres (PER à 8)

## **L'intérieur du chateau**

### *- Pièce 1*

La pièce est entièrement sombre. Tout à coup, une lumière stroboscopique éblouissante apparaît et les joueurs entendent le dialogue suivant :

- Où suis-je ?
- Au village.
- Qu'est-ce que vous voulez ?
- Des renseignements.
- Dans quel camp êtes-vous ?
- Vous le saurez en temps utile. Nous voulons des renseignements, des renseignements, des renseignements.
- Vous n'en aurez pas.
- De gré ou de force vous parlerez.
- Qui êtes- vous ?
- Le nouveau N°2.
- Qui est N°1 ?
- Vous êtes le N°6.
- Je ne suis pas un numéro, je suis un homme libre.
- Ah ! Ah ! Ah ! Ah ! Ah ! Ah ! Ah ! Ah !..."

### *- Pièce 2*

C'est l'endroit stratégique d'où tout le village est contrôlé. Deux des murs sont tapissés d'écrans vidéos. Sur ces écrans, il y a tout le Village jusque dans ses moindres recoins et évidemment l'intérieur des habitations.

Assis aux consoles, il y a deux gardes. Si les joueurs entrent dans la pièce, les gardes déclencheront une alarme (qui ne sert qu'à faire peur aux joueurs) et les attaqueront.

Sur un autre mur, un immense écran laisse voir d'énormes bulles blanches qui remonte à la surface dans un liquide translucide rougeâtre (voir les lampes ringardes des années 70).

Sur le quatrième mur, il y a un ordinateur superpuissant qui répondra (parfois de façon énigmatique) à n'importe quelle question sauf celles concernant l'identité de N°6.

Au centre de la pièce, il y a un objet qui ressemble à une caméra Louma tournant continuellement autour d'un axe. Un garde est assis à l'une des deux extrémités.

### *- Les escaliers*

Ils descendent et mènent à une porte. Au dessus de cette porte, il y a une caméra. Au bout de quelques secondes la porte s'ouvre sur un sas. Sur la deuxième porte, il y a un écran qui montre ce que voit la caméra (pour l'instant un couloir vide puisque les joueurs sont dans le sas).

Après quelques instants, sur l'écran s'affiche le message "SORTEZ".

Une fois hors du sas, les joueurs se retrouvent devant la caméra et la porte s'ouvre à nouveau.

L'opération se répète deux fois. A la troisième, les joueurs doivent faire un jet de FOI à 9. Si la majorité réussit, lorsqu'ils pénètrent dans le sas, ils voient sur l'écran qu'ils apparaissent encore dans le couloir.

La porte s'ouvre alors sur une pièce au milieu de laquelle se tient, de dos, une silhouette encapuchonnée avec le chiffre 1 dans le dos.

C'est N°1, qui n'est autre que N°6.

Il explique aux joueurs qu'il doit absolument



rencontrer N°6 mais qu'il ne peut sortir de cette pièce. Cette pièce est effectivement un endroit de l'inconscient profond de John Lennon. C'est le seul endroit où les deux entités que sont N°1 et N°6 peuvent se rencontrer sans que le patient ne devienne totalement schizophrène, car plus on va dans l'inconscient, et moins il y a de règles.

Les joueurs devront donc convaincre N°6 de rentrer dans son inconscient et de rencontrer N°1 (SMP à 11 et LOI à 10).

---

## QUE S'EST-IL PASSÉ ?

John Lennon est un agent secret britannique qui a été kidnappé par une puissance étrangère. Celle-ci a tenté sur lui un lavage de cerveau afin de lui soutirer des renseignements mais son esprit a conçu un moyen de défense très particulier. Il s'est enfermé sur lui-même et a occulté tous ses souvenirs.

Dans son intracos, il a dû se reconstruire un imaginaire et il a utilisé la série "Le Prisonnier" comme base.

N°1 est le noyau dur de la personnalité réelle de John Lennon mais pour revenir à la conscience, il doit entrer en contact avec N°6 pour le convaincre que tout danger est écarté.

N°6 représente le système de défense de John Lennon. Tant qu'il se croira en danger, il ne laissera pas ses souvenirs remonter à la surface.

N°1 n'a plus de contact avec N°6. John Lennon va devenir schizophrène et son amnésie ne guérira pas.

- 2/ *S'échapper du village sans N°6*

Sans intérêt, il n'y a rien au-delà des limites du village.

- 3/ *Détruire le village ou le château*

Pour John Lennon, il n'y a plus de barrière entre le conscient et l'inconscient. Il sombrera donc dans une psychose aiguë.

- 4/ *Tuer N°1 ou N°6*

Impossible.

- 5/ *Faire se rencontrer N°1 et N°6*

Le problème est résolu mais l'amnésie ne disparaîtra pas complètement. Mais peut être que le patient simule car il a encore des choses à cacher.

## Remerciements

Je remercie les auteurs de la série "Le prisonnier", ainsi que Patrick Mac Goohan qui, en plus d'incarner merveilleusement le type le plus têtue de l'histoire des séries TV, a produit bon nombre d'épisodes.

Merci aussi aux frères Bogdanoff qui ont été (à ma connaissance) les premiers à diffuser cette série en France.

Merci enfin à Iron Maiden pour les deux morceaux inspirés de la série : "The prisoner" (album "666, the number of the beast") et "Back in the village" (album "Powerslave").

Les "vrais" fans de la série auront peut être repéré dans ce scénario quelques incohérences voire plusieurs "blasphèmes" par rapport à l'original. Qu'ils m'en excusent, je ne suis qu'un amateur qui a apprécié la série sans se pencher dessus plus avant.

---

## COMMENT CONCLURE

- 1/ *S'échapper du village avec N°6*



On peut le tuer ou s'en débarrasser, mais il sera très vite remplacé par un autre N°2, différent physiquement (une grosse femme noire par exemple ou un adolescent boutonneux...) mais qui aura les mêmes caractéristiques.



## N°72



### Les gardes dans la salle n°2 du château

Les gardes ne sont pas armés.



## N°1/N°6



## ANNEXES :

### Les gardiens

Grosses sphères blanches ressemblant à des ballons de baudruche de 2,5 mètres de diamètres, elles sont pratiquement indestructibles, et constituent un des plus grand danger du village.



### N°2