

1. LE TRAUMA

1.a – L’histoire

Julien s’est créé un personnage virtuel qu’il joue dans n’importe quel jeu, en le transformant légèrement. Il s’agit d’une magnifique rousse appelée Ginger. C’est son avatar dans les jeux vidéo comme World of Warcraft ou dans Skyrim, c’est son personnage dans l’Appel de Cthulhu (la jeune Ginger Allenby, assistante à l’université Miskatonic), à Donjons & Dragons (Ginger Lézérius, la rôdeuse humaine niv.9) et à Star Wars (Ginger Kormak, pilote de chasse impériale devenue contrebandière). Avec son groupe d’amis, il participe à trois campagnes simultanées (une pour chaque jeu). Gaëtan est le MJ. Comme ses parents lui ont laissé la maison pour le weekend, il a eu l’idée d’un weekend de folie : une partie pour chaque jeu en trois jours : le vendredi, ce sera Cthulhu, le samedi, D&D et le dimanche, Star Wars.

Julien passe des heures, dans sa chambre, à imaginer et à peaufiner la vie de son héroïne. Il la dessine, il compile ses exploits dans des nouvelles inspirées de ses aventures autour de la table de jeu, il remplit des « dossiers de personnage » et cherche sans cesse à améliorer ses capacités dans chaque jeu. Les autres joueurs se moquent un peu de sa façon de faire, car eux changent de personnage pour chaque jeu, et jouent des persos assez différents d’une fois à l’autre. Ils considèrent à tort que Julien aurait aimé être Ginger, alors qu’en fait, il en est amoureux. Secrètement, Gaëtan et les autres joueurs ont décidé de faire un sale coup à Julien : ils vont tuer Ginger dans chacun des jeux pendant ce weekend. Ils espèrent ainsi le pousser à enfin abandonner sa marotte. C’est ce qui va causer le traumatisme psychologique : Julien s’investit tellement dans son personnage et dans le jeu de rôle en général que la perte de Ginger sera pour lui un choc insurmontable. Même si on lui propose de créer un nouveau perso avec les mêmes avantages, il se refermera comme une huître tout au long du weekend. A la fin, il saluera à peine ses compagnons et prétextera une course à faire en ville pour ne pas retourner à la gare avec Ronny. Il reprendra le train suivant, rentrera chez lui où sa mère sera surprise de le voir en si piteux état. Ils se disputeront brièvement puis il se cloîtrera dans sa chambre jusqu’à sombrer dans cet état que les soigneurs lui connaissent aujourd’hui.

1.b – Le déroulement

Les soigneurs vont revivre les moments-clés où le trauma s’est installé, c’est-à-dire le weekend de jeu de rôle qu’a vécu Julien. Lorsque le patient revivra les aventures de son héroïne, ils seront immergés avec lui dans les univers ludiques et pourront agir comme s’ils étaient des personnages non-joueurs... A eux de voir comment ils vont comprendre le problème et surtout, comment ils vont le régler. Lire « Conclusions » à ce sujet.

2. INTRODUCTION

2.a – De la réalité à l’Univers Mental.

Les soigneurs sont réunis dans la salle de briefing de la clinique. Le docteur Marie Gérard leur remet le dossier de leur premier patient. Des électrodes leurs sont apposés sur le torse et sur la tête au son crépitant des machines et des enregistreurs de données à aiguilles. Dans la pièce voisine, séparé d'eux par une vitre sans teint, Julien Franticzek, 16 ans, est endormi sur un lit d'hôpital, le corps bardé d'électrodes également. Une fois le dossier lu et les premières impressions échangées, une fois les masques choisis, le docteur leur remet à chacun un petit gobelet de plastique et une pilule dorée contenant la dose individualisée de gunatraja.

Les murs de la pièce vacillent doucement et s'affaissent alors que le décor se met en mouvement et qu'un grondement sourd envahit l'espace...

Les soigneurs se retrouvent alors assis sur des banquettes de part et d'autre d'une petite tablette dans un wagon ferroviaire. Les banquettes sont revêtues de cuir orange et de vieux chewing-gums y restent collés depuis quelques mois au mieux. Des graffitis au marqueur indélébile sont plus ou moins illisibles sur les dossiers et sur la tablette. Le train est en mouvement, il fait jour. Il y a des voix tout autour d'eux. Le wagon n'est pas bondé mais il y a une dizaine de personnes en plus des soigneurs...

2.b – Entrée en gare

S'ils disposent d'une montre, les soigneurs peuvent voir qu'il est presque 17 heures, le vendredi, trois semaines plus tôt. Le train roule à allure modérée et change souvent de voie, signe qu'il approche probablement d'une gare. Les voix sont celles d'adultes affairés : des ouvriers, des employés de bureau, deux femmes âgées qui comparent les mérites de leurs tricots respectifs...

Faites-vous présenter les personnages, avec un jet de MAT pour chacun d'eux pour savoir s'ils disposent de matériel précis (ordinateur portable, GSM, tablette graphique, lecteur MP3, clés de voiture, etc.)

Un GSM sonne bientôt. La voix d'un adolescent, sur la banquette voisine, retentit.

« Salut m'man. Ouais, ça a été. Fastoche. Le prof a posé des questions vaches, mais j'ai su répondre. Mais oui, ne t'en fais pas. Mais non. Ah, tu ne vas pas recommencer, tu sais bien que c'est qu'un jeu. Mais non, on ne va quasiment pas sortir tu sais ? Promis... Mais arrête avec ça, je te dis. Mais oui, c'est ça. C'est comme tes séries télé à la con alors. Naaaaan. Bon, allez, on arrive à la gare. Mais oui. T'en fais pas. Ok. D'accord. Allez, salut, m'man je t'embrasse. »

Julien est habillé comme un ado : tout en noir à l'exception de ses baskets blanches. Son t-shirt représente un dragon chinois. Il a un sac à dos en guise de cartable et une farde plastifiée sous le bras. On voit des dessins colorés au travers du plastique.

Si les soigneurs veulent agir, il faut qu'ils fassent vite, car le train entre en effet en gare. Les panneaux indiquent la gare de La Louvière-Centre.

Une bonne partie des voyageurs se lèvent et s'approchent des portes de sortie du wagon. Le train s'immobilise et les portes s'ouvrent. Julien descend parmi les premiers et s'engouffre rapidement dans le tunnel sous les quais pour sortir de la gare.

2.c – Sur le parking, jusque chez Gaëtan

A l'extérieur de la gare, des voitures tournent pour happer au passage les voyageurs. Julien semble chercher quelqu'un du regard, puis fait signe à un autre jeune homme, Ronny Richard en l'occurrence (l'un de ses amis rôlistes). Il traverse le parking de part en part.

Si les soigneurs veulent interpeler Julien, cela semble être le bon endroit. Il sera méfiant, car il noue difficilement contact avec des inconnus. C'est là que le choix des masques se révélera crucial. Si les soigneurs ont opté pour des adultes, il y a peu de chance que le premier contact soit chaleureux. Par contre, s'ils ont opté pour des masques d'adolescents pas trop chics, alors les défenses de Julien seront baissées. Si quelqu'un a l'idée de prendre l'apparence d'une rousse sculpturale comme celle dessinée si souvent par Julien, l'ado se montrera timoré, d'une timidité malade, et ne pourra pas cacher un certain malaise (c'est en fait une mauvaise idée, faites passer la Chance de 9 à 7).

L'ami qui attend Julien est donc Ronny Richard, membre de son groupe de joueurs. Ils se sont donné rendez-vous pour monter ensemble vers la maison de Gaëtan Scolazzo, où ils vont passer le weekend. S'il ne se passe rien, tous deux vont se diriger à pied vers la ville et se rendre chez Gaëtan (le trajet leur prend quinze minutes). Une fois qu'il sera à l'intérieur de la maison, a priori, il ne va plus ressortir avant que le traumatisme survienne (voir Le trauma). Il est donc impératif que les soigneurs trouvent un moyen de rentrer dans la maison avant la tombée de la nuit.

2.d – Chez Gaëtan, premier soir

Les parents de Gaëtan sont partis en weekend et les ados ont la maison pour eux seuls. Outre Gaëtan, Julien et Ronny, deux autres ados arrivent vers 18h30 : Nolwenn Remo et Toni Quaglia, un jeune couple. Pour ceux qui auraient l'œil à ce genre de détails, Nolwenn a les cheveux noirs, est plutôt petite et boulotte (rien à voir avec la fille dessinée par Julien). Tous sont dans la même classe à l'Athénée Royal de Binche. Jusqu'à 20h, les ados vont passer leur temps à jouer à la console, se raconter les derniers potins, boire des sodas (rien d'alcoolisé) et manger des chips avant de commander des pizzas. Lorsque les pizzas sont avalées, Gaëtan rassemble son petit monde dans le salon. La table est déjà dressée pour la partie de jeu de rôle. L'écran du MJ évoque des créatures tentaculaires. Les dés semblent briller d'une aura malsaine. Soudain, Gaëtan semble plus grand, plus âgé, plus sombre. Les traits de chaque joueur changent un peu et c'est comme s'ils prenaient tous de l'âge, à l'exception de Julien. Julien ne change pas. Si les soigneurs n'ont pas pu se faire inviter à la soirée, au moins l'un d'eux en tout cas, ils ne peuvent bien sûr pas s'en rendre compte. Qu'à cela ne tienne, ils seront tout de même happés dans l'univers suivant où qu'ils se trouvent (ils sont connectés à Julien, ne l'oublions pas). Cette transformation et ces phénomènes étranges ont une explication rationnelle dans l'intracos de Julien : le jeu de rôle prend une telle place dans sa vie que les dés s'illuminent, signe que son imagination est en ébullition. Les joueurs prennent assez rapidement les traits de leurs personnages, sauf lui, car il sait qu'il n'est pas Ginger, son héroïne, mais qu'au contraire, il souhaite par-dessus tout la rencontrer...

3. L'APPEL DE CTHULHU

3.a – Le village de la Nouvelle Angleterre

Les soigneurs voient la maison de Gaëtan (ou l'endroit où ils se trouvent) se dissiper vers 20h30 et le décor est bientôt remplacé par celui d'une petite place verte bordée d'arbres, dans un village inconnu. Les gens sont habillés à l'ancienne (années 1920) et de rares voitures – de vrais ancêtres – progressent lentement sur les rues avoisinantes. Une petite église de bois attire l'attention. Devant celle-ci, une Hispano-Suiza est arrêtée. Quatre personnes en descendent, dont une magnifique rousse... Ce sont bien entendu les personnages des rôlistes. Ginger Allenby, l'assistante universitaire, et ses compagnons ont été mandatés par un ami notaire pour enquêter sur une maison que tous les visiteurs candidats-acheteurs ont fui, l'estimant hantée. Ils se rendent donc chez un prêtre pour tenter de percer le mystère de la maison O'Toole... Les « investigateurs » vont emmener le prêtre le même soir pour qu'il « exorcise » la maison. Laissez les soigneurs se demander ce qu'ils font là et poser quelques questions. Il ne leur sera pas difficile d'interroger les villageois pour en apprendre plus sur le groupe de personnages : ils ont posé des tas de questions et comme tout bon PNJ, les villageois ont l'attention rivée sur les PJs dans l'attente de quelque chose...

JOUEUR	PERSONNAGE	PROFESSION
Julien	Ginger Allenby, 25 ans	Assistante universitaire
Ronny	Allan McCann, 31 ans	Détective privé
Nolwenn	Judith Marlowe, 29 ans	Infirmière
Toni	Antonio Mirri, 35 ans	Mafieux

3.b – la maison hantée

Le soir, donc, les investigateurs vont emmener le prêtre dans les collines, vers la maison O'Toole. La maison est hantée par l'esprit de son premier propriétaire, un sorcier de la pire espèce. Celui-ci va prendre possession de l'âme du prêtre et s'en servir comme outil pour attaquer les investigateurs. Le prêtre, à un moment, va se saisir d'un fusil de chasse et faire exploser la tête de Ginger... Du moins, si tout se passe comme prévu. Les soigneurs peuvent intervenir à n'importe quel moment.

Attention, dans ce monde, la maison est vraiment hantée et l'esprit du sorcier existe bel et bien. Volets qui claquent, bruits bizarres, portes qui s'ouvrent brutalement pour assommer les investigateurs, vieux clous qui fument des parois, escaliers traîtres sans oublier les rats morts-vivants dans la cave... Si les soigneurs arrivent sans qu'on les attende, les investigateurs risquent de les prendre pour des incarnations du mal s'ils tentent d'être discrets... Les soigneurs ne savent pas encore ce qu'ils veulent faire, mais ils doivent comprendre que Julien est le joueur de Ginger. Ils vont peut-être vouloir aider Ginger à s'en sortir et donc la prévenir de l'attaque du prêtre possédé ou attaquer eux-mêmes le prêtre... Quoi qu'il en soit, la partie s'achèvera avec la mort du prêtre, dans lequel le sorcier s'était incarné... Faites durer la scène aussi longtemps qu'il vous plaira, si vous aimez le genre « maison hantée ».

4. LA NUIT DE VENDREDI A SAMEDI

4.a – Fin de séance

Après la fin de la partie, c'est l'habituel debriefing. Si tout s'est passé comme prévu, Ginger Allenby est morte et Julien est furieux. Mais les plaisanteries de ses camarades et une partie ou deux à la console finiront par le remettre de bonne humeur. Ceux qui auraient l'occasion d'observer

attentivement la scène peuvent toutefois remarquer le comportement étrange de Julien : il caresse sa feuille de personnage, gomme scrupuleusement les points de vie perdus, comme si cela allait faire ressusciter son personnage, il range soigneusement sa fiche dans sa farde plastifiée, prête à resservir.

4.b – Nuit calme et matin paisible.

Les cinq amis vont aller se coucher à une heure raisonnable, vers une heure du matin. Julien dort dans le salon avec Ronny. Gaëtan dort dans sa chambre et le couple composé de Nolwenn et de Toni dort dans la chambre d'amis (personne n'ose aller dormir dans la chambre des parents de Gaëtan). Le lendemain matin, Gaëtan met la table pour le déjeuner et rapidement, après quelques parties de jeux vidéo, le groupe se réunit pour la deuxième partie de jeu de rôle. Cette fois, l'écran du MJ présente un dragon allongé sur un trésor... A nouveau, le rituel reprend dans l'esprit de Julien : les dés brillent et les joueurs prennent peu à peu l'allure de leurs personnages... Puis, le monde bascule...

5. DONJONS & DRAGONS

5.a – La salle du conseil du palais royal de Burgondia

De hauts murs couverts de tapisseries et de torches entourent une grande table autour de laquelle des hommes en armure, en tabard coloré, des hommes et des femmes en robes rouges ou sombres, mais aussi des elfes et des nains discutent à haute voix. Les masques sont automatiquement intégrés en fonction des désirs des seigneurs (ils ont peu de temps). Demandez-leur peut-être quelques tests en REL ou en MAT pour déterminer le rôle qu'ils vont jouer dans cette scène.

Soudain, des trompettes sonnent... Quatre personnages hauts en couleurs entrent dans la grande salle, suivis par un autre homme dont le front est garni d'une couronne dorée.

« Mesdames et messieurs, le Roi ! »

Les quatre héros sont évidemment les personnages des rôlistes. Durant les précédents épisodes de la campagne, ils ont bien servi le royaume de Burgondia, à tel point que ses voisins jaloux ont décidé de s'unir pour renverser le roi Vladimir II. Lors du précédent scénario, Ginger Lézérius, la jeune et belle rôdeuse, a humilié le chef de guerre de la Principauté de Lormar. Celui-ci a fait engager un assassin pour se venger au plus fort de l'affrontement... L'assassin est déjà dans les murs de la forteresse de Burgondia, en la personne d'un nain qui se fait passer pour un riche négociant étranger. Au dehors, la ville est en émoi : les armées coalisées du Lormar, de Keztch et de Vilmor assiègent la ville... Tout le monde compte sur les héros du royaume pour réaliser un miracle...

5.b – Sur les murs de la cité

Les héros vont tenter d'organiser les défenses de la ville (ils demanderont peut-être aux seigneurs de les y aider s'ils se sont incarnés dans des masques utiles (un soldat, un forgeron, etc.). Lorsque l'assaut ennemi démarrera, les héros seront pris à parti par un griffon qu'ils vont combattre. C'est le moment que l'assassin de Lormar choisira pour planter une lame dans le dos de Ginger...

A la mort de la rôdeuse rousse, le monde deviendra nettement plus sombre, et les héros des autres rôlistes souffriront mille morts, tout en réussissant finalement à sauver la cité et le royaume en tuant les généraux ennemis... Malgré la victoire de Burgondia, un climat de défaite s'installera avant que la

partie cesse. C'est dû à la frustration éprouvée par Julien, qui aura perdu son héroïne pour la deuxième fois du weekend (à moins que les soigneurs ne l'aient déjà sauvée une fois dans le scénario de l'Appel de Cthulhu).

JOUEUR	PERSONNAGE	PROFESSION
Julien	Ginger Lézérius, 25 ans	Humaine rôdeuse
Ronny	Thérion Sauvage, 27 ans	Humain barbare
Nolwenn	Isaria Sakash, 31 ans	Demi-elfe magicienne
Toni	Hunthor, 41 ans	Demi-orque guerrier

6. LA NUIT DE SAMEDI A DIMANCHE

6.a : une nuit agitée

Si les soigneurs sont intervenus dans la maison hantée ou en Burgondia pour sauver Ginger d'une mort annoncée, la nuit sera plus calme : les rôlistes joueront un peu à la console ou regarderont un film, puis iront se coucher. Par contre, si Ginger est déjà morte deux fois, la projection mentale de Julien se lèvera de nuit et tentera d'assassiner Gaëtan, le MJ. Pour rappel, nous sommes dans l'intracos de Julien, pas dans la réalité. Il reporte sur le MJ la responsabilité de la mort de son personnage fétiche. Julien se lèvera sans bruit, ira prendre un couteau dans la cuisine et montera dans la chambre de Gaëtan. Il le poignardera sauvagement avant de retourner se coucher, un dessin de Ginger chiffonné à la main.

6.b : même si Gaëtan est tué dans l'intracos, il se lèvera le dimanche comme si rien ne s'était passé (c'est Julien qui écrit les règles). Après le petit déjeuner et quelques parties de jeu de société, la troisième et dernière partie de JDR démarrera... Destination : une très lointaine galaxie...

7. STAR WARS

7.a : piège de métal

Le cérémonial de l'écran, affichant un fond spatial étoilé, une planète en feu et quelques vaisseaux spatiaux engagés dans un combat acharné, et des dés brillants, reprend... Cette fois, les murs du salon deviennent métalliques et des hublots remplacent les fenêtres. Nous sommes à bord d'un vaisseau spatial, le « Dark Strider », du type transport customisé... La carlingue résonne de cliquetis électriques, et soudain, une grosse explosion secoue l'appareil... « Les boucliers ne vont pas tenir ! », s'écrie la voix de Ginger...

Les héros sont des contrebandiers offrant parfois leurs services à l'Alliance Rebelle et unis par leur haine de l'Empire Galactique. Ils viennent de dérober un holocron (un cube de données jedi) sur une planète interdite et tentent maintenant d'échapper à la flotte impériale qui leur a donné la chasse. C'est l'amiral Wako qui dirige le croiseur impérial « Punisher », un vieil ennemi des héros. Les soigneurs s'incarnent étrangement en droïdes, sans avoir vraiment le choix (c'est un appareil de petite taille, pas un spatioport)... On peut imaginer un droïde de protocole, une unité R2, un droïde de service, etc.

Le déroulement du scénario est dramatiquement simple : l'appareil va éviter un bon moment les tirs des chasseurs ennemis, mais ne pourra malheureusement éviter celui d'un canon du croiseur, qui va

endommager le générateur d'hyperdrive du Dark Strider... Il faudra faire une sortie dans l'espace, en scaphandre, pour réparer... Ginger ayant les meilleures compétences techniques, c'est elle qui sortira... Et devrait se faire happer par un nouveau tir de la canonnière. Mais ici, les soigneurs ont une carte majeure à jouer : les droïdes peuvent faire cette sortie et réparer ! A eux d'essayer de convaincre les personnages.

JOUEUR	PERSONNAGE	PROFESSION
Julien	Ginger Kormak, 25 ans	Humaine pilote
Ronny	Tweelo, 31 ans	Rodien mercenaire
Nolwenn	Isala, 22 ans	Twil'lek contrebandière
Toni	Maz Solis, 41 ans	Humain, ex-sénateur

Si la réparation est pratiquée dans les temps, le vaisseau entrera en hyper-espace et échappera aux Impériaux. Par contre, en cas d'échec de la réparation, un rayon tracteur emmènera le Dark Strider dans les entrailles du Punisher, et les héros seront arrêtés... Ginger se fera sans douter tuer en tentant de résister ou de s'échapper...

8. CONCLUSIONS

8.a – La fin du weekend

A la fin du weekend dans l'intracos de Julien, il faudra tirer le bilan de l'intervention des soigneurs. Si Ginger est morte deux ou trois fois, cela ne changera rien à l'état de Julien dans la réalité. Si elle n'est morte qu'une fois (ou pas du tout), Julien ira mieux, mais risque de basculer à toute nouvelle perte pour son héroïne. Le problème ne sera que repoussé.

Les soigneurs ont toute latitude pour essayer de l'aider en profondeur. Peut-être en expliquant à Julien, dans l'intracos où il ne joue pas Ginger, le sens du sacrifice de Ginger ou encore en l'aidant à se détacher de son héroïne (en lui trouvant une petite amie, par exemple)... Le scénario que vous tenez entre les mains ne fait que présenter le déroulement initial du weekend où le trauma s'est installé, et peut avoir les apparences de la linéarité, mais en réalité, il est très ouvert : les soigneurs peuvent faire ce qu'ils veulent à la fois dans l'intracos direct de Julien et à la fois dans les trois univers ludiques traversés...

N'oubliez pas qu'à chaque fois qu'ils changent de monde, les soigneurs peuvent changer de masque (même quand ils reviennent dans l'intracos direct). Faites quelques tests de MAT pour déterminer s'ils peuvent assumer le rôle qu'ils veulent se donner (par exemple : les parents de Gaëtan, un policier, un cambrioleur, le sosie de Ginger, etc.). Dans le cadre de l'intracos direct, il leur faudra trouver un moyen de se joindre au groupe de rôlistes (pour jouer au jeu ou pour entrer dans la maison). S'ils n'y parviennent pas, quoi qu'il arrive, au moment des parties, ils seront projetés dans le monde ludique.

Bref, bonne chance à vos soigneurs !