

## De la Psychose à la Névrose

*Vous êtes une schizophrène me disait souvent Sartre : au lieu d'adapter mes projets à la réalité, je les poursuivais envers et contre tout, tenant le réel pour un simple accessoire. Mémoires d'une jeune fille rangée - Citations de Simone de Beauvoir*

*Ce scénario est un plongeon dans les abysses de la terreur. Le désespéré, le pyromane, l'hypersexuel, le tueur d'enfants et le boucher sanguinaire, tous des psychopathes schizophrènes en quête de vérité. Voyage mystique et surréaliste dans un univers glauque, sinistre et trash. Pour joueurs avertis !*

Le But de ce scénario d'horreur est de faire comprendre aux joueurs peu à peu que leurs personnages sont eux-mêmes la source de l'horreur.

De nos jours, printemps 1981, à l'hôpital **Sainte Marie**, dans la ville de Charleston, USA Caroline du Sud. Le docteur en psychologie **Douglas Valentine** essaye un nouveau traitement expérimental contre la schizophrénie. Le but du procédé est de faire partager l'univers intérieur des schizophrènes entre eux. Cela devrait leur permettre de s'entraider pour s'extraire de leurs illusions et de leurs délires schizophréniques simplifiant leur psychose en névrose.

Les personnages sont tous des patients atteints d'une plus ou moins forte schizophrénie. Comme tout malade en début de traitement, aucun n'est conscient de son état mental. Certains se sentent totalement sains d'esprit...

Le bon docteur Valentine, va essayer de les soigner grâce à sa nouvelle expérience à base de psychotrope et d'une chaise de contact mettant les mondes intérieurs en relation. Valentine se résumera au début à une simple voix désincarnée s'exprimant au travers d'un micro derrière une vitre sans tain. Il leur demandera de s'asseoir sur la chaise.

### Information Générales

Ce scénario se déroulera en une succession de cinq huit clos, cinq interprétations différentes du même décor. C'est le dédale mental dans lequel est enfermé le groupe de personnages-joueurs schizophrènes. Et ce n'est qu'à la fin du voyage qu'ils auront une chance de pouvoir vaincre leur illusions, voyant l'extérieur, le monde réel et constatant les dommages qu'ils ont causés.

Essayez de noter les dommages infligés aux décors et aux monstres et ennemis au cours des huis clos, car ceux-ci sont en réalité infligés à l'hôpital et à l'innocent personnel soignant.

Les blessures que les personnages subiront pourront être soignées par le médecin du groupe. Il donnera l'impression de faire un excellent travail. Pourtant de retour dans la réalité, la désillusion sera grande.

### Les personnages des joueurs

**Abby Miller** est une jeune étudiante en art contemporain qui a des dons de voyance. Elle perçoit parfois les morts qui lui livrent des informations sur leur décès. Allan Gilder Stone, de la police criminelle, a déjà prêté attention à ses divagations morbides. C'est ce qui lui a permis de résoudre quelques affaires policières grâce à ses dons de médium. Mais depuis la disparition de son amie Carolyn, elle a sombré dans une profonde dépression où ses visions se font plus intenses. Elle est donc depuis quelques temps en suivi intensif à la clinique Saint-Marie pour son propre bien.

**La crue vérité** : En réalité elle n'est pas étudiante, et ses dons de voyance n'existent pas. Il s'agit de fenêtres sur des éléments du réel. Une sorte d'appel à l'aide de son propre esprit. Elle a simplement des crises de lucidité lors de sa schizophrénie. Cependant, comme ses visions sont très brèves, elles la terrifient telles des apparitions fantomatiques. Elle a été kidnappée avec son amie Carolyn durant sa jeunesse par le terrible psycho-pédophile de l'affaire du "Démon de Babylone". Le boucher l'a forcée à tuer sa propre amie, après les avoir violées et torturées toutes les deux. Parvenant à s'enfuir, elle a occulté ces événements. Elle s'est persuadé que Carolyn, encore en vie, l'attendait quelque part. Convaincue que ses dons de médium lui permettront de la retrouver un jour, elle a sombré dans une profonde démence schizophrénique. Elle cherchait alors Carolyn dans les maisons familiales isolées similaires à celle dans laquelle elle avait été cloîtrée. Persuadée qu'ils étaient les coupables, elle les massacrait tous, puis investissait une nouvelle maison. Reproduisant les tortures et les meurtres qu'elle avait vus plus jeune, elle a été arrêtée et internée dans l'hôpital Sainte Marie. Cela fait sept ans maintenant qu'elle s'est construit sa nouvelle identité.

**Jordan Foster** est une junkie nymphomane. Cela fait peu de temps qu'elle a découvert ses origines royales. Elle est princesse d'Angleterre, mais comme une des nombreuses bâtardes, la famille royale ne veut pas en entendre parler. N'ayant jamais pu bénéficier des avantages de son statut, elle a compensé en plongeant dans les expérimentations sexuelles et les drogues. Elle a développé depuis un syndrome de manque psychologique, autant pour le sexe que pour les drogues. Les camisoles chimiques ne semblent pas capables de les refreiner.

**La crue vérité** : En réalité, affublée de nombreuse paraphilies déviantes, elle s'est laissé sombrer dans la drogue voilà longtemps. Elle s'est autoproclamée princesse d'Angleterre depuis qu'elle est devenue, sans vraiment s'en rendre compte, le sujet d'expérience de Norman Kendrick. Les drogues qu'il lui a données, lui ont détraqué le cerveau faisant d'elle une parfaite schizophrène. Depuis ses penchants pour la drogue et le sexe se sont développés dans un abominable mélange de zoophilie et de cannibalisme extrême : la vorophilie : excitation à l'idée de manger le partenaire ou se faire manger. Arrêtée, elle a été internée.

**Franck Peterson** est un excellent pompier qui passe son temps à sauver la veuve et l'orphelin. Brulé dans l'exercice de ses fonctions, son dur travail l'a confronté à de graves pressions psychologiques. Comme cela est courant chez les pompiers, son supérieur n'a vu aucun inconvénient à lui offrir un congé maladie prolongé afin qu'il guérisse. Il prend donc du repos dans l'espoir de rapidement réintégrer son corps de métier au sommet de sa forme.

**La crue vérité** : En réalité il n'a jamais réussi le concours de l'académie des pompiers, car il a été jugé trop instable. Depuis sa passion pour les flammes et le feu s'est amplifiée. La plupart des souvenirs qu'il possède en tant que pompier sont liés aux personnes qu'il essaie vaguement de sauver dans les incendies qu'il provoque intentionnellement. Son loisir : marcher au milieu des flammes vives en sentant la douce caresse du feu. Cela lui a valu une belle brûlure au torse juste avant d'être interné.

**Allan Gilders Stone** est un enquêteur de la police criminelle. Il a travaillé longtemps sur une affaire extrêmement stressante : un psycho-pédophile sillonnait le pays enlevant des enfants qu'il violait et torturait puis tuait. Cet assassin, méticuleux, ne laissait que très peu d'indices derrière lui. C'est pour cela qu'il a fallu cinq ans à Allan pour l'arrêter. Maintenant qu'il a la certitude que le vrai criminel est sous les verrous, le stress accumulé l'a plongé dans une profonde apathie. Ainsi, il reçoit des soins à l'hôpital Sainte-Marie avant de se sentir assez fort pour reprendre le travail. Il n'a aucun souvenir d'Abby.

*La crue vérité* : En réalité c'est lui le tueur pédophile, c'est ce qui explique qu'il ait eu tant de mal à s'arrêter lui-même. Il a tué 258 enfants avant d'abattre son coéquipier qui avait compris un peu tard. Ce sont les remords de ce dernier geste qui l'ont poussé à se livrer à la police dans un bref instant de lucidité. Depuis, il a totalement oublié le monstre qu'il est et reste convaincu d'être un bon flic au service du bien qui protège les enfants.

**Norman Kendrik** est un médecin réputé, issu de la C.I.A., avant-gardiste qui explore de nouvelles méthodes de soin pour ses patients. Valentine lui explique avant le début de l'expérience qu'il sera l'élément sain témoin. Il a un rôle d'observateur et pourra ainsi juger de la réussite du processus. Il codirige l'expérience en cours de l'intérieur, tandis que Valentine reste en observation extérieur. Il n'a aucun souvenir de Jordan.

*La crue vérité* : Les expériences qu'il a pratiquées sur ses victimes, pas toujours consentantes, sont dignes des plus abominables scientifiques nazis. Seulement de son point de vue, il ne fait rien de mal, car il peut apporter au monde des connaissances inestimables qui sauveront de nombreuses vies. Persuadé d'avoir travaillé longtemps sur le projet MkUltra, il y faisait usage de psychotropes et images subliminales dans l'espoir d'établir un procédé de contrôle mental. Il est à la recherche d'une preuve de l'existence de l'âme. En réalité, ce n'est qu'un imposteur sans diplôme ni compétence qui pratique ses expériences de greffe et d'ablation sur tous ceux qu'il croise. Il n'est pas conscient d'être un patient comme les autres.

## La chaise

Suite à une brève description à votre goût de l'univers carcéral médical duquel chacun sortent, ils vont être menés sur la Chaise médicale du docteur Valentine. Il vous faudra adapter la situation aux perceptions individuelles des choses de chaque personnage. Dans tous les cas chacun, à ce stade du scénario, pense être le seul à subir l'expérience.

La chaise est un instrument qui permet de mettre en jonction l'univers intérieur des schizophrènes en les confrontant en groupe à ce que leur esprit réfute. Ils passeront ainsi dans le premier huis clos après quelques injections de psychotropes, tous assis dos à dos.

Ils entrent seuls dans une pièce d'un blanc immaculé et la voix rassurante du docteur Valentine leur demande de bien vouloir s'asseoir sur la chaise. Celle-ci, qui au départ a l'air inoffensive, se referme automatiquement sur les bras et jambes des personnages, injectant grâce à un mécanisme sophistiqué le produit dans le cou.

Enfin, la lumière de la salle vacille, puis s'éteint. Une veilleuse de sortie de secours au-dessus de l'unique porte irradie toute la salle d'une faible lueur bleu pâle. Là, les personnages remarqueront la présence des autres, et pourront,

après une brève présentation, tenter de se libérer. On peut arracher les attaches en tirant dessus assez fort. C'est l'occasion d'une première coopération.

## Le Dédale

Les mondes intérieurs seront tous des huis clos ayant pour décor couloirs et salles en plus ou moins en bon état. Une règle fondamentale cependant doit entrer en vigueur : les portes ou les fenêtres qui mènent à l'extérieur seront toutes absolument fermées ou introuvables. Faites en sorte qu'il ne soit pas possible de sortir du dédale tout en maintenant l'illusion d'une cohérence le plus longtemps possible. Ils pourront s'en extraire uniquement une fois les cinq épreuves traversées avec succès. Dernier point, les objets obtenus dans un monde sont conservés d'un huis clos à l'autre.

## Huis clos 1 - Fantôme

C'est le monde intérieur d'**Abby Miller**. Dédale conçu dans un décor glauque d'hôpital désaffecté, ils seront poursuivis par des fantômes. Dans ce monde tous ont la capacité de voir les fantômes. Ils accuseront Abby d'être une tueuse en lettres de sang griffés sur le mur. Pensez à mettre sur la route des personnages quelques scalpels ou d'autres armes improvisées, ainsi que des ustensiles de premiers soins. Kendrik se fera une joie de s'en emparer. Comme il est immensément talentueux, il sait même réparer une amputation, greffant à nouveau le membre en un temps record.

Abby a un avantage : les fantômes de son monde préféreront s'en prendre aux autres car ils ont peur d'elle. Abby peut, si elle comprend que Carolyn est morte invoquer son fantôme.

### Pourchassés comme des rats

À peine sortis de la salle de la chaise, l'ambiance pesante typique des films d'horreur plane. Une combinaison de points froids, de bruits étranges et mouvement suspects fera monter le suspense. Puis au gré de leurs explorations, ils découvriront des cadavres dans des salles de chirurgie ou des morgues. Ce sont les victimes d'Abby. Ceux-ci se comportent comme des spectres, puisqu'ils pourront au besoin de mettre à bouger, disparaître soudainement pour réapparaître là où on les attend le moins. Ils chercheront à blesser les compagnons d'Abby. Des indices seront disséminés afin que tous comprennent que Carolyn est morte.

On entendra des coups sourds qui martèlent, le mur, le plancher ou le plafond jusqu'à le briser. Une créature immense vaguement humanoïde s'y fraye un chemin. Écharpée, elle a des tiges de métal plantés dans sa chair nue sanguinolente et semble composée d'un agrégat de cadavres humains. Celle-ci pourchasse les personnages, détruisant tout sur son passage. Bien sûr, aménagez quelques instants de répit, pour qu'ils entendent à nouveau la voix de Carolyn qui traitera Abby de "**KILLER**", ou que le mot apparaisse en lettres de sang sur les murs.

Le spectre de Carolyn demandera aussi "**WHY**" *pourquoi* elle est morte. Enfermés dans des boucles obsessionnelles les fantômes seront assez peu communicatifs et plutôt menaçants. Carolyn est le plus pacifique de tous les fantômes. Resplendissant d'une lueur froide et rassurante, seule Abby peut la calmer quelques instants afin d'avoir une vraie conversation.

## L'épreuve

Pour passer au monde suivant, il faut qu'Abby puisse comprendre qu'elle peut être responsable de la mort de Carolyn. Elle n'est pas obligée d'en être sûre, mais elle doit au moins poser intelligiblement la question au fantôme. Cela ne pourra arriver qu'après le dialogue avec Carolyn. Le fantôme brillera alors d'un blanc intense aveuglant tout le monde quelques instants.

## Huis clos 2 - La Fête Orgiaque

C'est le monde intérieur de **Jordan Foster**. Il s'agit d'un dédale de salles orgiaques, allant de la simple boîte de nuit aux lupanars prévus pour de grandes partouzes, sur fond de zoophilie et de cannibalisme. On proposera régulièrement tous les plaisirs du sexe et de la drogue aux personnages.

Jordan a un avantage : elle est vénérée comme une princesse. Les drogues ne lui feront d'autre part aucun effet. Tous diront qu'elle est digne de prendre la drogue du Savant-Dieu pour trouver l'extase suprême. Il ne reste plus qu'à la trouver.

### La fête bat son plein

Une fois la lueur blanche aveuglante disparue, ils se retrouveront tous dans l'antichambre d'une boîte de nuit avec quelques drogués gisant au sol. La porte d'entrée franchie, ils découvriront, un squat occupé par des junkies, punks et alcoolos, écoutant de la musique forte et entourés d'animaux dans des cages. La fumée basse, les murs couverts de tags et d'humidité, quelques canapés et autres parterres d'oreillers décorent la pièce. Il a aussi un vaste bar toujours garni de diverses boissons et drogues gratuites.

Sur les murs, en hauteur sont placés des écrans de télé qui diffusent entre chaque morceau de musique toujours le même programme : une silhouette floue et sombre d'un homme sur fond blanc vante les mérites de l'Ultima. "*Ultima la drogue qui fait de vous un dieu ! Inventée par le Savant-Dieu, venez en réclamer une dose si vous en êtes digne !*" Tous les personnages non-joueurs interrompent quelques secondes leurs activités pour écouter le clip.

Ils se plaindront de ne pas être encore assez éveillés spirituellement pour être dignes de prendre de l'Ultima. Pour cela, ils se gaveront de drogues et en proposeront aux personnages. Parmi le cocktail d'excitants, d'assommants et d'hallucinogènes, il y aura bien évidemment des aphrodisiaques. Ainsi débutera l'orgie, tous s'embrassant et se dévêtant dans un immense laisser-aller.

En poursuivant leur route dans le dédale, les personnages joueurs pourront franchir une double porte battante qui clôt l'espace. De l'autre côté, la partouze a pris un tournant plus trash, les gens baisent sans pudeur dans tous les coins et s'injectent toutes sortes de drogues. Les personnages non-joueurs chercheront à attirer les PJ dans leurs délires sexuels hardcore.

Dans la salle suivante, les animaux sont libérés de leur cage et participent à la partouze. Âne, chèvre, cochon, orang-outang, singe, poney, lion, tigre, lapin, chiens, éléphant, etc. tous sont profondément impliqués dans des actes zoophiles extrêmes. Encore une fois, ils chercheront à attraper, cette fois avec plus de violence, les PJ pour les contraindre à participer.

S'ils parviennent à franchir la salle, ils se retrouveront au comble de l'horreur car l'orgie de la prochaine pièce a dégénéré en massacre. Les couples se dévorent mutuellement les membres. Le sol spongieux gorgé de sang et de tripes est

particulièrement glissant. Là les PNJ feront tout pour retenir les PJ, les forçant à participer à leurs jeux abominables.

### L'épreuve

Il leur faudra trouver le bureau du Savant-Dieu poursuivis par une horde de junkies et d'animaux qui feront tout pour les ensevelir dans l'orgie. Afin de se sortir de cet enfer, seule l'autorité de la Princesse Jordan permettra de se frayer plus facilement un chemin au travers des déviants. Pourtant cette autorité ne sera pas efficace bien longtemps, et il leur faudra jouer des coudes, voire agresser les junkies pour se frayer un chemin.

Au fond du dédale se trouve la porte qui mène au bureau du Savant-Dieu. L'intérieur est une pièce vide, plus calme qu'à l'extérieur, les junkies n'osent pas s'approcher. Une caméra sur un trépied filme une vitre fumée d'où parvient le son diffusé régulièrement par le clip. Derrière le verre fumé on distingue la silhouette sombre sur fond blanc. Cette barrière brisée dévoile un mannequin en plastique qui porte un haut de costume et une cravate une paire de lunettes et un haut-parleur dans la bouche.

Jordan reconnaît aussitôt les vêtements de Norman Kendrick. Alors qu'ils se posent quelques questions, une odeur de brûlé leur. Une porte camouflée dans le mur exhale quelques vapeurs sombres, signe d'un probable incendie. Elle sera facile à défoncer.

## Huis clos 3 - Les flammes du pompier

C'est le monde intérieur de **Franck Peterson**. Ce dédale est un immeuble résidentiel en proie aux flammes. Les couloirs y-sont jalonnés de portes menant aux appartements, et la cage d'escalier incendiée empêche d'aller au rez-de-chaussée ou sur le toit. Il sera cependant possible de trouver une hache, une lance à incendie non alimentée et des couteaux de cuisine. À l'intérieur des appartements les fenêtres restent inaccessibles soit par un imposant rideau de flammes, soit par un effondrement du plafond.

Franck sera totalement immunité contre les flammes et leurs dévastateurs.

### Un immeuble en proie aux flammes

La porte dévoile le couloir d'un immeuble résidentiel encombré par une épaisse fumée noire qui s'accumule au plafond. Une famille, composée d'une mère obèse et de ses trois morveux sort paniquée d'un appartement, réclamant de l'aide.

Interrogée la mère de famille dira qu'un fou a mis le feu. En fuyant le lieu, débrouillez-vous pour que l'incendie les rattrape et tue la mère et quelqu'un des enfants. Gilders parviendra peut être à en sauver un. Pendant ce temps, l'incendie gagne du terrain.

Cherchant la sortie, les PJ tomberont sur un couloir bouché par les flammes. Au fond la silhouette de l'incendiaire est en train d'arroser au lance-flamme la zone. Lorsqu'il remarquera les PJ, il les visera sans scrupule. Il sera possible de se mettre à couvert en défonçant une des portes d'entrée vers les appartements.

Le pyromane est intégralement recouvert d'un grand manteau noir ignifugé et porte un masque de hockey sur le visage. Il porte la lourde bombonne du lance-flammes dans le dos et pointe le canon vers tout ce qui l'amuse. Cette grande silhouette n'est pas identifiable et demeure totalement invulnérable aux agressions.

### **L'épreuve**

Pour vaincre l'incendiaire, il faut le démasquer : tous verront qu'il s'agit du jumeau exact de Franck. Il est probable que le pompier s'impliquera dans la mêlée ce qui facilitera la transition suivante. Roulant l'un sur l'autre et se rouant de coups, la bonbonne du lance-flamme explosera ne laissant qu'une seule silhouette portant les vêtements du pyromane : Franck.

### **Huis clos 4 - La maternité de l'horreur**

C'est le monde intérieur d'**Allan Gilders Stone**. Le dédale y prend l'aspect d'une maternité sinistrée, laissée à l'abandon depuis plus d'un demi-siècle. De lourds établis de bois brut avec des reliquats de couffins, des cages de métal et des hachoirs rouillés sont facilement trouvables. On y voit aussi d'atroces sculptures faites d'enfants éventrée, estropiés, mutilés et parfois encore gémissants qui décorent les lieux.

Allan est totalement invulnérable dans ce monde. Quelle que soit la blessure qu'il subit, il régénère en un instant. D'autre part chaque fois qu'il toise de son regard un autre PJ, celui-ci rajeunit de 10 ans (il peut le faire qu'une fois par tour d'action).

Les personnages apparaîtront séparés en trois groupes. Faites en sorte qu'Allan soit seul.

#### **Une clinique sinistre**

Suite à l'explosion de la bonbonne du lance-flammes les personnages se retrouveront à différents endroits du dédale, qui devient peu à peu plus sombre humide. Il semble être désaffecté depuis longtemps. Quelques grandes vitrines derrière lesquelles trônent des couffins vides et moisis, suggèrent qu'ils sont dans une clinique.

#### **1<sup>er</sup> groupe**

Ils rencontrent un agent de police blessé au ventre et mourant qui accuse dans un dernier souffle son équipier de l'avoir abattu. C'est Troy Moriarty, le coéquipier d'Allan. Les PJ pourront lui prendre son arme de service, un six coup. Ensuite, ils entendent des cris venant du bout du couloir, une porte entrebâillée dévoile l'antre du boucher.

#### **2<sup>ème</sup> groupe**

Eux croiseront une grande baie vitrée donnant sur une maternité de l'horreur : des couffins mais aussi des cadavres mutilés d'enfants gisent épars. Il est possible d'estimer l'âge des victimes, de 5 à 15 ans. Un examen révélera, qu'elles ont été violées avant d'être tuées. Il est possible de s'y fournir en hachoirs rouillés qui sont plantés dans les établis. Ils entendront eux aussi des cris venant du bout du couloir, verront la porte entrouverte et découvriront l'antre du boucher.

#### **Allan tout seul**

Allan aura une vision déformée des faits. Il entendra les cris d'enfants maltraités venant de la pièce où le tueur œuvre. Étant le premier sur place, il essaiera d'arrêter l'homme. Cependant, c'est plus un monstre abominable qu'un homme. Couvert d'une toile de jute couverte de tache de sang séché et percée de clous rouillés, son visage est masqué. Des chaînes lui entourent les poignets et les hanches. Il manie deux hachoirs titanesques avec une force et une vitesse incroyables. Pendent à sa ceinture de nombreux couteaux, hachoirs et couperets.

Au fond de la pièce se trouve un trou dans le sol barré de métal et servant de cage aux enfants. Il ne lui reste plus qu'à

affronter le geôlier pour les libérer. Chaque fois qu'il est blessé, il voit les enfants tendre leurs mains douces vers lui, et ses blessures guérissent. Parfois, le bourreau fera plusieurs actions à la fois, comme s'il était mû par une inconcevable vitesse. Il est aussi possible de lui faire pousser des tentacules garnis d'yeux et de membres d'enfants.

### **Ce que voient les autres**

Réunis en un seul groupe, ils entrent au même moment dans la salle. Ainsi, ils constatent qu'Allan est en train d'écharper un enfant. Le face à face provoque sa réaction instantanée. Allan persuadé d'être confronté au tueur va probablement répondre par la violence.

Les enfants qu'Allan pensera avoir libérés se retrouveront dans le trou grillagé, qui à cause d'une conduite d'eau percée est peu à peu en train de se remplir. D'autre part des câbles électriques à nu projettent des étincelles non loin de là, menaçant tous ceux qui s'approchent d'électrocution. La pièce est occupée par quatre longs plans de travail de bois brut. Sur les établis plusieurs enfants y sont attachés et torturés. Chaque fois qu'Allan pense rassurer les enfants, leur faire une tape amicale, en réalité il plante profondément son hachoir dans leurs chairs.

### **L'épreuve**

Allan en l'état est virtuellement invincible. Les autres devront éviter l'affrontement direct. Faites en sorte que l'affrontement direct soit en défaveur des adversaires d'Allan. Ces derniers, s'ils insistent devraient perdre des membres, et écoper de blessures graves. Seul le dialogue peut résoudre la situation. Le but est de parvenir à faire accepter la possibilité qu'Allan puisse être le tueur. Si lui-même envisage l'idée, bien qu'il ne soit pas obligé d'y croire, cela suffit. Alors une puissante explosion électrique a lieu. Un câble qui s'est détaché du plafond a provoqué un fort court-circuit, qui aveugle tout le monde.

### **Huis clos 5 - La galerie des monstres**

C'est le monde intérieur de **Norman Kendrik**. Ce dédale prend la forme d'un laboratoire expérimental secret, enchaînant des couloirs aseptisés et des salles de chirurgie. Dans les salles d'opération dévoilées par des baies vitrées, des aides médicales procèdent à des greffes improbables. Les victimes encore conscientes se voient pourvues de membres surnuméraires à des endroits inhabituels, des parties animales ainsi que des parties mécaniques. Les patients sont maintenus dans une sorte de léthargie car de grands écrans bombardent leurs rétines d'images sublimables. Tous les membres du personnel cherchent un moyen de dévoiler l'âme humaine.

L'avantage de Norman : il peut se faire obéir des aides-soignants. Il est aussi capable, en consultant les écrans de contrôle situés dans son bureau, d'apercevoir le monde réel. C'est une fenêtre dévoilant les conséquences de leurs actes, hôpital dévasté, victimes en nombre important, ciel bleu et sirène de police lointaine.

#### **Une clinique sinistre**

Une fois l'explosion de lumière passée, ils se retrouvent tous dans un couloir immaculé, avec en face d'eux des salles à l'intimité dévoilée par de grandes vitres. Affairés à modifier d'innocentes victimes, des aides-soignants en blouse blanche les mutilent joyeusement. Ces salles de torture contiennent des hommes, le crâne ouvert, d'autres fusionnés en un seul être informe, certains ont des insertions de mécanique

faisant bouger tout seuls des membres amputés, ou même des trompes d'éléphant greffées dans le dos, etc. Inspirez-vous des pires horreurs que vous pouvez imaginer.

Rôdent ces aides médicales scientifiques qui ont de greffé sur la tête divers oculaires mécaniques rouges. Leurs doigts remplacés par des outils de chirurgie, bistouris, scies électrique, tenailles, etc. Ils passent d'une salle à une autre en empruntant le couloir central. En blouse blanche, ils se pensent médecins, et sont convaincus d'agir pour le bien commun. Grâce à leur vision améliorée directement greffée dans le crâne, ils ne manqueront pas de remarquer les PJ.

Ils tenteront par tous les moyens de les attraper pour leur faire subir une des expériences médicales de leur cru. Ils les sangleront, si besoin les amputeront pour les calmer, puis leur diffuseront des images subliminales. Si Kendrik s'oppose à cela, les aides-soignants tenteront de le convaincre en lui disant qu'ils sont proches de la solution. En effet, plus que quelques expériences et enfin l'âme humaine sera dévoilée, a nue, visible par tous. Ainsi, ils insisteront pour procéder à ces dernières expériences. S'il refuse toujours cette attitude, alors les aides-soignants enfermeront le docteur Kendrik dans son bureau d'où il pourra assister à toutes les opérations. Par contre, s'il émet des idées de transformations corporelles, alors joyeusement les bouchers se mettront au travail.

### **L'épreuve**

Le docteur Kendrik verra ses camarades partir dans le vague lorsqu'ils subiront le cocktail d'injection dosé avec soin et les images subliminales. Tous seront partis découvrir la vérité sans lui. Si l'idée ne germe pas, un aide-soignant pourrait la lui souffler. Ainsi afin de réussir son épreuve, le docteur devra accepter de subir les mêmes expériences que les PJ. Avec un dynamisme radieux, les aides-soignants se mettront à l'ouvrage.

Peu à peu les images subliminales qui défilent à grande vitesse font perdre pied. Et la conscience semble s'élever.

## **Conclusion**

### **L'acceptation ou le déni**

Le seul moyen pour que les PJ parviennent à comprendre la réalité telle que tous la perçoivent est d'accepter qui ils sont. Prenez chacun de vos joueurs en aparté rapide afin de lui demander sincèrement s'il pense que son personnage est capable d'accomplir, d'infliger les sévices qui correspondent à son huis-clos. Essayez de savoir si le joueur croit le personnage responsable des horreurs qui s'y sont déroulées.

Pour tous ceux dont la réponse est OUI : ils sont finalement libérés de leur schizophrénie. Et perçoivent le monde tel qu'il est. Ainsi, ils n'auront le temps de réagir et de fuir la police.

Pour les autres, le rêve collectif se poursuit en les faisant revenir au premier huis clos. Seuls les mondes de ceux qui se sont libérés disparaissent. Malheureusement, ils n'auront pas le temps de refaire un voyage complet. La police les abattra avant.

Ceux qui sont parvenus à accepter l'horreur profonde qui se terre au fond d'eux pourront constater tous les dommages qu'ils ont provoqués. L'hôpital Sainte-Marie est à moitié effondré (Acte1), en train de brûler (Acte3) et avec des parties inondés (Acte4). Tout au long de leur libération, un

sillon de cadavres les suit. Des morts par dizaines, peut-être plus.

Les personnages sont vêtus de simples tenues d'hôpital maculées de sang, et tiennent leurs armes à la main. Leurs blessures toujours présentes semblent infectées. Les soins d'urgence de Kendrik ont été faits avec de la grosse ficelle de chanvre. Et bien qu'il ait réussi à interrompre les hémorragies, il n'a pas pour autant guéri le corps meurtri. Si Kendrik a dû recoudre un membre des suites d'une amputation, il a, à la place, greffé un ustensile quelconque : pelle, râteau, balais, morceau de chaise, canne, pince, etc. Et fixé le tout avec du gros scotch.

Les sirènes de la police et des pompiers retentissent au loin, ils peuvent donc décider de s'échapper avant leur arrivée.

### **Et si ...**

... certains mourraient avant la fin ? Débrouillez-vous pour que ça ne soit pas le cas, mais dans la pire des situations, le docteur Kendrik pourra simplement rendre un peu de santé au personnage afin qu'il poursuive l'aventure.

... aucun n'accepte sa nature profonde ? Ils resteront piégés de leur vision commune, agressant tous ceux qu'ils croiseront en les traitants de meurtriers, cannibales, pyromanes, pédophiles et bouchers. Puis tous seront abattus par les forces spéciales déployées. Elles les prendront pour des forcenés évadés, et n'auront pas tort.

*Luna*

## **Norman Kendrik - Le Médecin expert en Neurosciences**

Issu d'une prestigieuse université allemande, tu as reçu ton diplôme avec les honneurs. Étudiant brillant, chercheur inventif, voilà comment on t'a toujours qualifié. Après tout, tu méritais amplement les félicitations du jury, tes perceptions des choses ont toujours su être avant-gardistes. Tes compétences médicales ne sont plus à prouver, tu es excellent en neurosciences, un psychologue éclairé, et un parfait connaisseur des techniques médicales les plus pointues.

Tu es devenu Américain avant la Guerre mondiale échappant aux problèmes du monde. Tu as été contacté en 1956 par les services de la C.I.A. Ils t'ont fait travailler sur un projet ultra secret, du nom de MK-Ultra. Quelle joie de pouvoir enfin expérimenter sans contraintes, tous les processus inventifs auxquels tu avais pensé mais qui nécessitaient des cobayes humains !

Le projet MK-Ultra t'a fait travailler sur l'étude des psychotropes et de leurs influences sur le comportement humain. La C.I.A. espérait des résultats permettant de contrôler l'esprit humain. Ces recherches certes intéressantes ne sont pourtant pas ton principal objectif. Au cours des années de nombreux patients - volontaires ou non - t'ont appris beaucoup de choses sur l'esprit humain. Tu te targues d'être un maître en la matière. Tu saurais dégager chaque zone du cerveau et expliquer ses fonctions. Cependant la question qui te poursuit toujours est d'une nature plus ésotérique.

Toi, ce qui te fait vraiment vibrer, c'est de découvrir la preuve de l'existence de l'âme. Tu es persuadé que le siège de l'âme est quelque part dans le cerveau. Cela ne fait aucun doute que tu parviendras à la découvrir. Cependant tu refuserais de partager les honneurs avec quelqu'un qui t'aurait devancé. Car si l'on peut analyser l'âme, qu'on peut la lire, on peut comprendre l'humanité. Cela offrirait une infinité de réponses qui pourraient combler les immenses lacunes actuelles. Tu as clairement réalisé que pour cela, il te faudrait franchir les limites de l'éthique et de la morale.

Tes longues années de service pour la C.I.A. t'ont appris le nécessaire afin de devenir un parfait chercheur autonome. Il ne te manque qu'un groupe de sujets d'expérience, et peu importe s'ils ne sont pas volontaires. Après tout la C.I.A. t'a souvent demandé de faire bien pire.

Alors que tu approches de la cinquantaine, tu as accepté un poste à l'hôpital Sainte-Marie de Charleston. Cet hôpital est dirigé par quelqu'un d'assez ouvert d'esprit, qui te laisse carte blanche pour procéder à tes expériences. Le groupe de sujets qui te semblent pouvoir parfaitement répondre à tes exigences sont des malades atteints de troubles mentaux.

C'est d'ailleurs en collaboration avec le docteur Douglas Valentine que tu as élaboré un processus complexe qui devrait apporter la réponse que tu cherches tant. Tous ces cobayes qui mènent une existence futile vont enfin servir à quelque chose ! Ils vont servir la science ! Tu t'es porté volontaire pour être le sujet témoin de l'expérience, afin d'observer la réponse à ta question de l'intérieur. Le docteur Valentine te seconde à merveille et tu as toute confiance en ses capacités.

Enfin, tu vas pouvoir explorer la psyché humaine et découvrir les réponses aux questions fondamentales de l'univers.

*Personnalité : Sûr de toi et de tes compétences. Tu es parfois un peu hautain. Tu te considères d'une intelligence supérieure. Une légère excentricité vestimentaire.*

### **Stimulus de Rage**

*Remettre en cause ton talent médical.*

### **Stimulus de Peur**

*De ne pas découvrir les réponses que tu attends dans cette vie.*

### **Stimulus de Noblesse**

*Sacrifier quelques cobayes sans intérêt afin d'apporter les réponses aux questions que se pose l'humanité.*

### **Franck Peterson - Le Pompier Fatigué**

Sportif depuis ta prime jeunesse, tu t'es fait une réputation en or dans ton village natal. Tu as réussi à conquérir le cœur des femmes et te faire aduler par tous les membres de la communauté depuis le grand incendie.

En effet, à l'époque tu étais un simple lycéen, mais c'est au péril de ta vie que tu as su sauver une dizaine de personnes d'un grand bâtiment en flammes. Tu as passé ton brevet de secouriste avec brio et tu es allé à la grande ville afin de parfaire tes compétences de sauveteur. Puis tu as réussi sans problème les épreuves pour devenir pompier.

Ton courage te faisait briller dans la société de Charleston. Apprécié de tous tu arrivais toujours à temps pour sauver la veuve et l'orphelin des flammes.

Bien que le feu fasse des ravages c'est une force de la nature que tu respectes. Tu sais qu'il ne faut pas la sous estimer, et tu sais qu'on peut arriver à la dompter. Tu as appris toutes les techniques qui permettent de maîtriser un incendie, avec ou sans matériel. Les années ont passé et tu as gagné en confiance.

Cependant, après plusieurs années d'une carrière sans tache tu as manqué à ton devoir. Les flammes ont emprisonné une trentaine de victimes, tu es arrivé trop tard. Il te fallait quitter les lieux, mais tu es resté jusqu'à la dernière seconde. Ton courage est devenu témérité, puisqu'une poutre enflammée t'est tombée sur le torse, te brûlant sévèrement.

Tu t'es réveillé à l'hôpital, ta brûlure était soignée mais t'a laissé à jamais la marque de ton échec. Tu ne pouvais te résigner à accepter le sort de ces pauvres victimes. Tu te sentais responsable. Au final tu as changé simplement de service médical afin de prendre un peu de repos. Tu le savais, il n'est pas rare de voir un fier pompier craquer sous la pression de son devoir. La douleur morale était trop forte, tu ne pouvais la supporter.

Tes nuits sont devenues agitées de cauchemars où des victimes en proie aux flammes te réclament de l'aide, mais tu te sens incapable de bouger et tu les vois brûler lentement. Ton médecin traitant ta conseillé de rester quelques temps dans le service de soin de l'hôpital Sainte-Marie. Il t'a dit que tu pourrais partir lorsque tu te sentirais prêt à reprendre le travail. Tu es pour l'instant incapable d'oublier ton sentiment de culpabilité.

Le docteur Douglas Valentine, t'a proposé de participer à une nouvelle méthode de soin qui, t'a-t-il dit, devrait te convenir parfaitement. Tu as accepté espérant pouvoir bientôt reprendre du service, les victimes des flammes ont besoin de toi, le monde a besoin de toi !

*Personnalité : Courageux, parfois téméraire, tu respectes le feu pour son pouvoir destructeur et tu aimes sauver les gens.*

#### **Stimulus de Rage**

*Que l'on sous estime le pouvoir destructeur du feu.*

#### **Stimulus de Peur**

*Ne pas arriver à sauver une victime des flammes.*

#### **Stimulus de Noblesse**

*Se lancer dans les brasiers afin de sauver le plus possible de victimes des flammes.*

### **Abby Miller - L'étudiante Médium**

Tu as vécu une charmante enfance à la campagne auprès de tes parents attentionnés. Tu as su être suffisamment brillante au lycée pour sauter une classe et c'est à peine à 17 ans que tu es entrée à l'université. Ta meilleure amie Carolyn, plus âgée d'un an, a suivi le même cursus que toi.

Maintenant, tu es une jeune étudiante en art contemporain dans la ville de Charleston. Mais ce qui te caractérise depuis toujours c'est ton extrême sensibilité. Tu as des dons de voyance, parfois tu rêves du passé ou du futur. Ainsi il t'est déjà arrivé de prévoir des événements avec exactitude. D'autre part depuis toute petite tu perçois les fantômes. Ils sont difficiles à attraper du regard car ils échappent par nature à notre vision. Mais en plissant les yeux et en bordure de ton champ de vision tu discernes souvent leurs silhouettes translucides.

Ces visions t'ont toujours un peu effrayée, néanmoins cela fait presque dix ans que tu vis avec. Tu as réussi à t'y habituer. De nombreuses fois, lorsque tu étais seule tu as essayé de les contacter, mais il semblerait que les fantômes n'aient pas envie de communiquer. Seule ton amie Carolyn connaît ton secret.

Un jour, tu as eu un flash terrible, beaucoup de violence et de sang. Tu sentais qu'un criminel était à l'œuvre. Ta vision était vraiment très précise. Tu as essayé d'alerter la police peu convaincue d'y parvenir. Tu as expliqué ton parcours et après avoir essayé nombre de moqueries tu as trouvé une oreille compatissante en l'inspecteur Allan Gilder Stone.

Celui-ci a cru à ton histoire, il l'a vérifiée et le criminel a rapidement été jeté derrière les barreaux. Cela t'a valu de passer dans le journal ainsi que la médaille du mérite remise par le central de police.

Tu as repris tes études, toujours entourée de tes visions de l'au-delà. Lorsque quelques temps plus tard Carolyn a disparu, sans laisser d'indice, aucune lettre. Tu craignais qu'elle ne fût enlevée. Tu la cherchas désespérément partout mais sans succès. Pour la première fois de ta vie tu as espéré de tout ton cœur avoir des visions qui te permettraient de savoir où elle avait pu aller. Mais rien. Le vide, le néant absolu. C'est comme si depuis ce jour tu n'arrivais plus à ressentir correctement les choses.

Tu as sombré dans une profonde dépression, les visions intenses étaient impossibles à comprendre et assaillaient ton esprit. Finalement, on t'a mise en suivi intensif à la clinique Sainte-Marie. Le docteur Douglas Valentine t'as fait suivre un traitement pour ton propre bien.

Récemment, il t'a proposé de participer à une nouvelle méthode thérapeutique. Cela te permettra sans doute de retrouver toutes tes facultés, ainsi tu pourras mieux contrôler tes visions et découvrir où est Carolyn.

*Personnalité : Dépressive, tu sais te montrer forte lorsque la situation est désespérée.*

### **Stimulus de Rage**

*Insulter Carolyn, dire qu'on ne la retrouvera pas.*

### **Stimulus de Peur**

*Ne pas retrouver Carolyn, que tes visions te harcèlent.*

### **Stimulus de Noblesse**

*Tout faire pour retrouver Carolyn.*



### **Jordan Foster - La Princesse Junkie**

Tu es originaire des banlieues d'immigrants en situation difficile. D'origine anglo-saxonne, tu t'es assez facilement intégrée. Tu vivais seule avec ton alcoolique de père. Celui-ci était dur avec toi, même terrible, il te battait. Tu as grandi gardant cela pour toi, et dès que tu as été assez âgée tu as pris la route de la grande ville, Charleston. Tes études entamées sont restées en l'état, la vie trépidante de la rue t'attirait plus que les longues heures d'apprentissages ennuyeuses.

Tu as rencontré Max Anger, un voyou plutôt sexy. Afin de payer le nécessaire, tu n'as pas hésité à faire un tas de conneries. Tu réussissais toujours à te foutre dans la merde, mais Max était là ! Il te protégeait. Finalement, il s'est mis à prendre de la drogue, et la tête brûlée que tu étais a essayé. Après tout c'était à la mode ! Tu as pris toutes sortes de drogues : mescaline, ecstasy, héroïne, cocaïne, LSD, tout était bon pour l'éveil de tes sens endoloris.

D'ailleurs tes potes prenaient de tout, ça te donnais parfois de fortes pulsions sexuelles. Heureusement que Max et toi vous viviez un amour libéré. Tu ne t'es pas gênée pour expérimenter aussi dans ce domaine là. Votre maison a évolué en un sordide squat dans lequel des bandes de potes plus drogués les uns que les autres défilaient en permanence.

Mais un jour l'équilibre précaire de ton couple a basculé, lorsque tu appris la vérité sur tes origines. Tu n'avais jamais connu ta mère, et lorsque ton père est mort tu as hérité de quelques biens. C'est ainsi que tu as découvert qui était ta mère : Élisabeth II ... la reine d'Angleterre !

Tu n'y croyais pas, tu étais un fichue princesse ! Une fille de reine c'est bien une princesse, non ? Comme dans les contes de fées ! Pourtant ça faisait longtemps que tu n'y croyais plus aux contes de fées. Mais c'était la réalité. Alors tu as envoyé des tas de lettres, espérant absolument qu'elle te réponde. Tu voulais que ta mère te retrouve. Et elle t'a répondu à ta grande surprise ! Tu ne pouvais pas la rencontrer aussi rapidement. C'était quand même la reine d'Angleterre.

Là, tu as réalisé qu'il te faudrait changer de vie si tu voulais la convaincre de venir te voir. Il te fallait arrêter tous tes excès. Tu as viré tout le monde de chez toi et Max fou de rage t'a quittée. Mais le pire c'était ce profond sentiment de manque. Un besoin fou te dévorait littéralement. Tu repoussais sans cesse ta future rencontre avec ta mère parce que pour un rien tu replongeais dans les abysses de la drogue.

Au bout de quelques mois de désillusions, persuadée de ne plus être capable de la voir, tu as rencontré un médecin talentueux, le docteur Kendrik. Il t'a proposé un traitement médical qui devrait te sevrer en quelques semaines. Trop heureuse, tu as participé et en effet tout semblait s'améliorer. Pour terminer le traitement convenablement, tu es allée à l'hôpital Sainte-Marie sur ses conseils. Tu y as poursuivi ta cure de désintoxication. Ça fait maintenant presque une année complète que tu y résides et le traitement ne semble pas encore vraiment efficace. Les symptômes de manque te font toujours cruellement souffrir.

Le docteur Douglas Valentine t'a proposé de participer à une nouvelle méthode de soin. Tu as accepté dans l'espoir de voir ta mère un jour prochain.

*Personnalité : Exubérante, excessive.*

### **Stimulus de Rage**

*Les péteux qui n'ont jamais rien expérimenté de leur vie et qui se permettent de juger les autres.*

### **Stimulus de Peur**

*Replonger la tête la première dans la vie illusoire qu'offre la came.*

### **Stimulus de Noblesse**

*En manque, tu fais de gros effort pour ne pas replongée dans l'excès. Il faut que tu te montres digne de ta mère.*

### **Allan Gilders Stone**

Fils d'une famille de fermiers américains, tu as toujours été passionné par les thrillers. Rêvant plus jeune d'enquêtes et d'aventures dignes de Sherlock Holmes, c'est tout naturellement que tu t'es engagé dans des études qui feront de toi un inspecteur de la police criminelle.

Tu es un inspecteur au Département de la police de Charleston (CPD). Ça fait maintenant quinze ans que tu es en service. Le début de ta carrière a été marqué par de nombreuses arrestations gratifiantes. Tu es un bon agent de terrain et un enquêteur minutieux respecté de tes pairs et apprécié par la hiérarchie.

Cependant l'affaire du "Démon de Babylone" a été le cas le plus pénible à résoudre. Un violeur et tueur d'enfants sévissait. Il a laissé dans son sillage pas moins de 258 enfants abominablement mutilés, morts dans des souffrances atroces. Tous n'auraient pas encore été retrouvés...

En permanence angoissé de le savoir en liberté, tu y as consacré tout ton énergie. Ta femme t'a quitté, tes amis se sont éloignés, tu faisais preuve d'acharnement, voire même d'obsession.

Malheureusement, il était bien trop prévoyant et ses victimes semblaient prises totalement au hasard. Malgré les ordres de surveiller les sorties d'écoles et autres endroits fréquentés par les enfants, il a été impossible de le retrouver. Le F.I.B. a apporté son aide mais ce fut toujours insuffisant. Les pistes menaient toutes à des impasses. Les indices trop maigres rendaient la recherche impossible.

Troy Moriarty, ton partenaire et toi avez passé des nuits interminables de surveillance, recoupant les pistes afin de mettre la main sur le coupable. Finalement votre travail épuisant a porté que tardivement ses fruits.

Ce n'est qu'après une éreintante traque de cinq ans que tu as réussi à mettre le coupable derrière les barreaux. Seulement cela a coûté la vie à ton partenaire. Enfin débarrasser de cette harassante tâche, tu n'arrivais pourtant pas à ressentir la fierté d'avoir sauvé l'Amérique d'un dangereux détraqué !

Cinq ans de fatigue, de stress, de pression constante, mais aussi la perte de ton partenaire ont eu raison de ta bonne santé. Tu as plongé dans une profonde apathie. Cette enquête était devenue toute ta vie, mais maintenant qu'elle est terminée tu n'arrives plus à te concentrer sur autre chose.

Ton commissaire t'a conseillé de prendre un repos prolongé à l'hôpital Sainte-Marie. Comme ton apathie a atteint des profondeurs insondables, tu as eu la sensation que ta vie glissait entre tes mains sans pouvoir t'accrocher à quoi que ce soit. Il te manque quelque chose d'essentiel. Il te manque une mission sacrée.

Il t'arrive de souhaiter ne pas avoir réussi à arrêter le "Démon de Babylone". Tu souhaiterais que ton collègue soit toujours en vie, et que la routine de l'enquête se poursuive, sans fin. Mais tu as honte d'éprouver cela. Tu trouves cela infâme, surtout lorsque tu penses à tous ces enfants qui ont souffert par ta lenteur à résoudre cette affaire. Ils sont morts, et tu en portes la croix ! Tu as du mal à te pardonner.

Le docteur Douglas Valentine t'a proposé une nouvelle méthode de soin qui devrait te permettre de remonter plus facilement la pente. C'est sans conviction que tu as accepté de participer. Quelque part, tu espères qu'une fois en meilleure forme tu pourras reprendre le travail, reprendre ta lutte pour la justice.

*Personnalité : Apathique, manque de confiance en toi, protecteur.*

### **Stimulus de Rage**

*Que quelqu'un menace des enfants.*

### **Stimulus de Peur**

*Être incapable de protéger des enfants en danger.*

### **Stimulus de Noblesse**

*Mettre les coupables sous les verrous.*