

Un Corbillard pour le Corbeau

Scénario pour la Méthode du Dr Chestel, par Sylvain PLAGNE

Présentation du cas

Ce scénario certes assez linéaire va entraîner les Soigneurs dans une course poursuite dans la France méridionale après un dirigeant de football qui terrorise le Patient. Mais avant cela, ils devront résoudre un étrange dilemme, qui pourrait bien davantage aider à la guérison...

Le Problème

Il s'agit d'un gardien de football, Denis Verneuil, qui a peur des ballons. Denis Verneuil Les deux principaux traumatismes du Patient résultent de deux périodes. Le premier remonte à l'enfance : alors qu'il n'avait que 4 ans, sa mère décéda des suites d'une crise d'asthme particulièrement grave. Seule à la maison avec son fils, elle tenta bien de l'appeler, pour prévenir les voisins ou téléphoner, mais celui-ci resta planté devant la porte, paralysé par les soufflements rauques de sa mère. Terrorisé, il ne put intervenir, et à son retour, son père découvrit sa femme, trop tard hélas pour la sauver. Si le père du Patient fut traumatisé par cet accident, il ne le laissa pas non plus intact. Celui-ci fait toujours d'horribles cauchemars, comme on le verra plus tard. Les années ont passé, et notre Patient, fils unique d'un père veuf, subit énormément son influence dans son éducation : son père le pousse en effet à étudier, à rester honnête, travailleur et sérieux, il lui communique également sa passion pour le football et les voitures des années 60. À la maison, il n'y a pas de télévision, et Denis est élevé parmi les constructions en Meccano ou les voitures Solido, jouets chers à son père. C'est pourquoi l'enfance du petit Denis Verneuil ressemble beaucoup à celle qu'a pu connaître un enfant dans les années 60 (les voitures, le rock'n'roll...).

À 20 ans, il devient gardien de but de l'équipe de Niort. S'ensuivent deux années d'excellents résultats sportifs, très prometteurs. Il suit parallèlement des cours d'anglais à la faculté. Cependant la date du 10 octobre 1993 (insister sur la date, les Soigneurs pourront croire qu'elle correspond à un anniversaire ou quelque chose comme ça, ce qui n'est pas vrai...) va marquer un tournant dans la carrière sportive du gardien. C'est depuis cette date en effet, jour de la rencontre entre Niort et Ales, que le Patient semble avoir perdu toutes ses qualités. Le match, comme tous ceux qui suivirent, fut désastreux (6-1). À chaque fois que le Patient entre sur un terrain de jeu, il est soumis à un stress dont il n'arrive pas à communiquer la raison (en fait il a peur, mais sait parfaitement à quoi est due cette phobie : voir plus loin).

Son père, André Verneuil, désespéré (son fils étant atteint d'un mal que personne ne comprend), d'autant que Denis risque de se faire renvoyer du club alors qu'il était si prometteur, a donc décidé de faire appel à un centre du Dr Chestel. Le Patient est dans l'incapacité d'expliquer la phobie qu'il subit. Les tests psychologiques effectués par le personnel du Centre conventionné du Dr Chestel révèlent d'ailleurs qu'il s'agit d'une personne très secrète, et très émotive.

Denis Verneuil est renfermé à un point tel qu'il n'ose parler à personne, même pas à son père, de ce qui le terrorise : le tireur d'élite de l'immeuble d'en face. Mais qui est ce tireur d'élite ? Un peu de patience, on arrive au cœur du problème. La veille de la rencontre du 10 Octobre 1993, Denis est contacté, alors qu'il faisait son footing, par l'entraîneur de l'équipe d'Ales, Alain Riesmard. La situation financière du club de ce monsieur est désastreuse, et le club risque bien de se faire écarteler de la division 2. La mairie a d'ailleurs menacé de couper toute subvention (notamment la paie de l'entraîneur) si le club n'améliore pas ses résultats. C'est pourquoi M.Riesmard inventa un stratagème de dernière minute : il contacta le Patient (dont il avait entendu parler de la fragilité émotionnelle auparavant par des camarades de club), et le menaça : il lui dit que pendant le match, un tueur professionnel, posté dans l'immeuble en face du stade de foot, l'aurait en ligne de mire, et que s'il se révélait trop efficace pour arrêter les buts, le tireur l'abattra. Certes, ce chantage aurait pu n'avoir aucune emprise sur une personne ordinaire, mais le fait est que notre Patient, dont l'univers contient très peu de violence et de corruption, est resté très impressionné par l'air patibulaire et menaçant de cet entraîneur véreux. Dans la réalité, cet entraîneur n'a bien entendu placé aucun tireur d'élite, il a juste tenté l'intimidation. Mais cela a si bien fonctionné que pour le Patient, une phobie a été déclenchée : dès son entrée sur le terrain, il ne peut s'empêcher de regarder soit dans l'immeuble en face s'il y en a un, soit au-dessus des gradins. Le moindre indice (reflet du soleil, fenêtre qui s'ouvre...) le fait entrer dans une peur panique.

Arrivée dans l'Intracos

On est sur des gradins, en hiver. Il fait très froid. Les soigneurs se trouvent parmi les spectateurs, arborant plus ou moins la panoplie du parfait supporter, selon que leur personnage s'intéresse ou non au football, et qu'un jet de MAT ait été effectué. La rencontre est un match amical d'anciens joueurs professionnels de la région, au profit d'une association de lutte contre le cancer (cette rencontre était prévue dans la réalité, le même jour que l'intervention des Soigneurs dans l'Intracos). En contrebas des gradins, sur la droite, André Verneuil et son fils assistent au match. Rien d'autre à signaler si ce n'est le score final : 4-2.

L'intracos du Patient et la chronologie

Sur la route, un Soigneur attentif remarquera une fréquence plus élevée de voitures anciennes. À la radio, les tubes des années 60-70 s'enchaînent. De même, les bars et les restaurants ont une ambiance très sixties (penser à Happy Days ou mieux au Jack Rab bit Slims de Pulp Fiction pour les décors). La maison des Verneuil est une petite maison blanche à deux étages avec un jardinet et un bassin, en périphérie de la ville. Les Verneuil se déplacent dans une Simca 1100. Le père est facteur, il fait sa tournée en mobylette tous les jours de la semaine de 7h30 à 11h30, puis de 14h à 17h il travaille à la poste. Le reste du temps, il jardine chez lui, répare la Simca, se repose... Denis quant à lui s'entraîne au stade tous les matins de 8h30 à 12h, sauf le mercredi. L'après-midi, 2 à 3 heures de cours à la faculté d'anglais le lundi, le mardi et le vendredi. Mercredi soir, tous deux vont boire une bière et faire un bowling. Jeudi après midi, Denis se rend à la piscine. À chaque trajet, il semble éviter de passer à proximité du stade. Le samedi soir, il y aura match contre l'équipe de Nice. Le journal local traite des récentes irrégularités du gardien de l'équipe, et une interview du Président du Club semble indiquer que ce match pourrait être le dernier s'il ne se ressaisit pas. En fonction des soins apportés donc, le match sera gagné ou perdu. De ce score dépend l'évolution de l'état du Patient (voir plus loin). L'article dans le journal paraîtra le jeudi.

Le Corbeau

Dans la réalité, Alain Riesmard, qui a eu vent de la dégradation de l'état mental du gardien de but, est accablé de remords: il a peur d'être dénoncé. C'est pourquoi il fait parvenir 10000 FF en petites coupures au domicile du Patient, avec ce mot: "Désolé pour la mauvaise plaisanterie, voici 10000FF pour dédommagement, signe: le Corbeau". Le colis arrivera le mardi. En signant "Le Corbeau", l'entraîneur pense rester anonyme tout en faisant une allusion au maître-chantage qu'il a organisé, pour être sûr que le Patient fasse le lien. De plus, l'entraîneur est non seulement véreux, mais également pas très imaginatif... Les Soigneurs pourront trouver ce message dans la chambre du Patient, s'il la fouillent. Si le compte en banque du Patient est surveillé, on remarquera inévitablement ces 10000FF d'origine inconnue. Le mal est cependant fait, et la lettre anonyme ne fera pas disparaître les tireurs d'élite, qui vont au contraire proliférer petit à petit...

Les indices

Outre le colis postal, assister aux entraînements peut se révéler intéressant: on peut se rendre compte (jet PER 9) que le gardien n'est vraiment pas à l'aise. Il regarde systématiquement ailleurs quand un buteur se présente pour tirer. L'entraîneur est exaspéré. Si l'on inspecte les environs du stade à la jumelle (jet de MAT niveau 10 pour être équipé d'un tel instrument...), un nouveau jet de PER (8) permet de localiser un individu à un balcon avec un fusil. Les soigneurs ne devraient cependant pas comprendre trop vite que lorsque le gardien rate ses arrêts, ce n'est pas par peur du ballon, mais parce qu'il redoute le tueur. Si jamais les Soigneurs abordent le Patient (ce qui arrivera certainement) devant témoins, le Patient va inconsciemment donner une mission supplémentaire au tueur dans son Intracos: éliminer les Soigneurs. En effet selon le Patient, le tireur est aux ordres de Riesmard, qui veut par intérêt se débarrasser des enquêteurs de tout poil. Il se peut donc qu'un jet de Chance rate fasse s'échouer une balle dans l'épaule de l'un des Soigneurs, alors que celui-ci se promène en ville (au meneur de choisir judicieusement où et quand en fonction du déroulement de la partie).

La guérison et son déroulement

Le nombre de solutions est en fait relativement restreint: il faut mettre le tireur hors d'état de nuire, ou convaincre le Patient qu'il ne court aucun risque. Éliminer physiquement le tireur d'élite n'arrangera rien: il sera immédiatement remplacé par un autre, en tous points identique. Il semble donc plus judicieux de s'attaquer à la racine du mal: l'entraîneur véreux. Il faut pour se faire se rendre chez lui, à Ales, dans un immeuble de 30 étages. Malgré les précautions des Soigneurs, Riesmard devrait pouvoir s'enfuir de son appartement en catastrophe, juste devant leur nez. Lors de la probable course-poursuite qui va se dérouler (animées au besoin de l'intervention de locataires, donc de quelques jets de SMP ou de FOR bien placés...), les poursuivants finiront par être sur le point de rattraper le fuyard, qui vient de se ruer dans un escalier intérieur de secours, lorsqu'un cri survient de derrière une porte. Cette scène de l'appel à l'aide venant de derrière la porte est un thème récurrent des cauchemars du Patient depuis la mort de sa mère. Les Soigneurs entendront donc les appels à l'aide d'une femme. Le meneur doit s'assurer avant cette scène que les joueurs sont au courant des conditions du décès de Mme Verneuil (voir dossier), sans quoi les appels à l'aide

n'auront plus la même incidence sur eux. Faut-il en effet porter secours à la femme derrière la porte, au risque de laisser s'échapper l'entraîneur ? Dans les cauchemars de Denis Verneuil, quand la porte apparaît et que les appels à l'aide se font entendre, elle reste inexorablement, désespérément fermée. Voici une occasion unique de voir ce qu'il y a derrière...

Il faut obtenir 9(nombre de joueurs) points de FOR pour parvenir à faire céder la porte fermée (pas le temps de crocheter). Et derrière il y a...*

Derrière la porte, des visions horribles de cauchemar, telle est la première impression: tout noir autour de chacun des Soigneurs, puis progressivement des bêtes hideuses avec des visages humains (familiers à l'inconscient du Patient), hurlant ou aboyant des ordres inintelligibles, crachant du feu ou de la lave. On se rapproche petit à petit d'un funambule sur un fil de Nylon très fin. Les Soigneurs se sentent flotter, mais juste avant d'arriver sur le funambule, l'une des créatures le renverse, et les Soigneurs chutent avec le funambule dans un vide obscur... Puis soudain c'est "l'atterrissage": dans un fracas du tonnerre, qui semble avoir dure une éternité, les Soigneurs se retrouvent dans la pièce dans laquelle donnait la porte. Il s'agit du vestibule d'un petit appartement. Une femme de ménage git à terre. Elle s'est fracturée une côte en tombant d'un escabeau, d'où les appels à l'aide! Cette séquence, très importante pour le Patient, reflète la première tentative décisive d'ouverture d'une porte fermée dans un cauchemar. C'est pourquoi les Soigneurs ont d'abord des visions cauchemardesques. Puis la réalité reprend ses droits, et les Soigneurs pénètrent dans un appartement comme un autre. Certes ils risquent d'être fort déçus, mais ce geste anodin augmente en fait énormément les chances de guérison pour le Patient, puisque l'ouverture de la porte, frustration inconsciente du Patient, est maintenant satisfaite (en termes de jeu, les Soigneurs ayant participé à l'action voient leur Chance augmenter de 2 points). Reste cependant à retrouver le Corbeau... Il y a de fortes chances pour que celui-ci ait réussi à s'enfuir. Les Soigneurs auront alors très certainement envie de rendre une petite visite à son appartement. Un jet de PER permet de découvrir: plus de 8: un étui vide de colt 45, un journal en lambeaux (celui avec lequel a été confectionnée la lettre anonyme). plus de 10: en plus, 5000 FF en liquide. Enfin, le téléphone n'est pas raccroché, il pend négligemment au côté d'une feuille d'adresses (à rédiger à la main par le meneur): -Raphael Montourneau, Lyon, rue Emile Zola, 74-46-21-98 -Bruno Druval, Brest, avenue de l'arsenal, 98-31-74-13 -Philippe Lescqui, Toulon, allée des Sables 94-42-56-7 -Renee Filiol, Strasbourg, pas de téléphone -Theodore Vial, Toulon, corniche du Faron, 94-23-65-77 Si un Soigneur a la présence d'esprit d'appuyer sur la touche "bis" du téléphone, il obtiendra un correspondant. Reste à découvrir lequel des 5 noms inscrits sur la liste d'adresse correspond à l'interlocuteur... Sinon les Soigneurs devront se débrouiller pour trouver d'une façon ou d'une autre où le Corbeau se terre (en faisant appel à France Telecom avec beaucoup de jets de SMP, en se séparant pour aller chez chacune des 5 personnes...). Au cas où la touche bis est enclenchée, les Soigneurs reconnaîtront un accent méridional (pas de jet, au meneur de se débrouiller, et si ce dernier est marseillais, qu'il change le scénario: le Corbeau ira se réfugier chez quelqu'un avec l'accent stéphanois!). Le problème est que sur la liste figurent deux personnes dans le sud, à Toulon plus exactement. Les Soigneurs devront donc se décider pour l'un des deux, quitte à perdre du temps s'ils se trompent. Riesmard se réfugie chez Philippe Lesqui, propriétaire d'un petit hôtel particulier en bord de mer. Ils trouveront cependant un véhicule peut-être plus rapide que l'Aronde, mais Riesmard pourrait très bien contacter depuis le téléphone cellulaire de sa voiture des tueurs chargés de stopper les Soigneurs si

d'aventure ils se mettaient a la poursuite de l'entraîneur. Dans ce cas , les tueurs se déplaceront dans une corvette rouge.

A Toulon, il ne reste plus qu'a " cueillir " l'entraîneur (si les Soigneurs ont tarde, il sera allé se relaxer dans la mer...). Ce ne sera guère difficile si les tueurs a la Corvette rouge ont ete mis hors d'état de nuire, sinon ceux-ci pourraient venir compliquer la situation, surtout si les Soigneurs veulent éviter la violence. Il va falloir agir vite, donc. L'avantage certain des Soigneurs est que l'entraîneur se sent en sécurité chez son ami. Il semble que la solution la plus "thérapeutique" soit alo rs de forcer l'entraîneur a avouer et a jurer devant le Patient qu'il ne lui attirera plus d'ennui. Une autre méthode consisterait à dénoncer Riesmard, mais il sera bien difficile d'apporter des preuves concrètes... Ici encore, le meneur aura la délicate tache d'apprécier l'efficacité du travail des Soigneurs. A priori, s'ils ont éliminé "délicatement" les tueurs, le Patient devrait reprendre a chaque match davantage d'assurance, pour finalement retrouver tous ses moyens. La fameuse rencontre du Samedi soir prévue dans la chronologie (voir plus haut) pourrait avoir pour résultat une victoire si le Patient réussit un jet de FOI au niveau 8, adapte en fonction des actions des Soigneurs (-1 s'ils ont résolu le problème des cauchemars, -1 a -2 s'ils ont fait disparaître les tueurs de manière a ce que le Patient soit persuade de leur disparition etc). Remarque: il s'est avéré lors de parties de test que la scène de poursuite dans l'immeuble était très délicate si les Soigneurs disposent du pouvoir de teleperception. Il est donc nécessaire d'y réfléchir un peu avant, quitte à dresser un plan compliqué des lieux.

Caractéristiques du Patient

CMB 2 TEC -1 SOC -2 DEP 2 FOR 1 MAT 0 REL -1 PER 2 FOI -2 LOI 2 SMP -1 ADA -2
Anglais 9 Football 11 Bowling 8