

Cheval Mousseon

DARKFAM
DARK IS CALLING YOU

CHEVAL MOUSSON

Quand soufflent les vents de la mousson, la folie guette les égarés. Un huis-clos PvP **Sombre Classic** pour 4 ou 5 joueurs, inspiré par le film *Identity* (2003). Il fait suite au scénario *Séminaire Détente*, mais peut être joué indépendamment.

Pitch

Côte Ouest africaine.

Prémices de la mousson.

Les PJ sont les survivants d'un camp de Médecins Sans Frontières attaqué au petit matin par l'organisation islamiste terroriste *Boko Haram*. Dans la panique générale, ils sont parvenus à monter à bord d'un 4x4 et à s'enfuir vers la côte.

Le déluge commence, et bientôt les chemins deviennent impraticables, car vite saturés de boues. Le 4x4 s'embourbe et le chauffeur noie son moteur, mais le groupe distingue les contours d'un bâtiment proche. Ils courent et pataugent dans la boue en direction d'un village de vacances,

visiblement désert. Il a sûrement été abandonné à cause de la guerre civile qui fait rage.

Casting

Un groupe de salariés de l'ONG, qui se fréquentent dans le cadre de leurs missions, mais sans avoir noué de profondes relations, et réunis par les circonstances de l'évacuation. Une galerie de fortes personnalités égo-centrées dont les feuilles de personnages sont en annexe.

Second tour

Ce scénario est prévu pour faire suite à *Séminaire Détente*, et se déroule dans le même décor de village de vacances. Il est donc conseillé de conserver ses notes de parties, afin d'en ajuster les descriptions avec les événements de SD (lieux ravagés et/ou salit par les crimes précédents). Néanmoins, *Cheval Mousson* peut tout aussi bien se jouer seul. A la différence de SD, CM n'est pas un vaudeville, mais un pur survival, et ne nécessite à ce titre ni de sélectionner le groupe de joueurs ni de les avertir d'un quelconque contenu obscène.

Décor

Si vous enchaînez CM après SD, avec les même groupe de joueurs, les descriptions qui suivent ne tiennent pas compte des évènements qui ont pu s'y dérouler (dégradations et déplacements des objets) : il vous appartient de les amender afin de conserver la cohérence entre les deux parties. Le village ayant été immédiatement déserté et fermé après le massacre du scénario précédent, les lieux sont restés en l'état exact, car personne n'est venu piller cet endroit devenu maudit dans le folklore local.

Visite guidée

Un village de vacances spécial détente zen quelque part au cœur de la savane africaine, à plusieurs kilomètres de toute civilisation. Il n'y a pas d'animaux sauvages dans le coin, et il n'y a donc ni clôture, ni enceinte. Le plan est en annexe.

Il se compose d'un bâtiment principal (accueil & réception, le bar, le restaurant, un dance-floor, les cuisines, le bureau du responsable, une remise d'entretien), de 12 bungalows individuels (avec une entrée-salon, une chambre lit double, une salle d'eau), d'un coin piscine (avec le bar de la piscine et la remise nautique pour les chaise-longues, matelas gonflables,

ballons, produits d'entretien, perche de maître-nageur, etc.), d'un centre Zen (avec une salle de yoga, un salon de massage, un sauna, une infirmerie), et de plusieurs terrains de sports (tennis, volley, mini-golf, etc.).

Les bâtiments sont des chalets en bois (rondins empilés), de plain-pied. Les chemins qui relient les différentes parties et qui serpentent entre les bungalows sont faits de pas de pierres polies, genre pas japonais (il n'y a pas d'allée en graviers).

Les portes fermées à clés sont le bureau du responsable, la remise d'entretien et l'infirmerie. Les bungalows ont en réalité la même serrure, donc une clé ouvre toutes les portes, mais les porte-clés sont numérotés pour donner l'illusion.

Il n'y a ni réseau de téléphonie, ni internet. Il y a toutefois une radio dans le bureau du responsable de site, qui peut par exemple permettre de contacter la police de brousse, qui intervient en moins de 24h (à la discrétion du meneur, en fonction des besoins).

Il y a des panneaux solaires sur les toits pour fournir l'électricité, un puits à côté du bâtiment principal pour l'eau potable (les canalisations sont enterrées), et l'assainissement se fait par une fosse septique (le tampon se trouve à l'écart dans un coin, si un joueur le cherche).

Dans la remise d'entretien et de maintenance, il y a du matériel de jardinage (tronçonneuse, rotofil, taille-haie), de l'outillage divers pour la plomberie et l'électricité, etc.

Dans la cuisine, il y a des couteaux effilés.

Dans l'infirmerie, il y a de quoi faire des bandages et des sutures légères (pour stopper une hémorragie), de quoi désinfecter, des antibiotiques de base, ainsi que du laxatif, de l'anti-diarrhéique et quelques antalgiques. Il y a enfin une paire de (très) solides béquilles.

Il y a un extincteur à l'accueil et un autre dans le centre zen.

Une grosse cloche suspendue à la terrasse du restaurant permet d'avertir l'ensemble des résidents que le buffet est servi.

Il n'y a aucun véhicule, et aucune arme à feu sur le site.

Les portes ne sont pas représentées sur le plan, précisez-les aux joueurs. Les patatoïdes sont des arbres, oui. Les deux parasols de cocktails, à côté de la piscine et des terrains de tennis sont des bars de plage en rotonde. Seuls deux terrains de tennis sont dessinés, mais la zone sportive propose aussi un mini-golf, un terrain de volley-ball, etc.

Ambiance

Le village est désert, abandonné depuis deux ans des suites d'une folie meurtrière qui a coûté la vie à plusieurs résidents et employés. Mais cela ne devient évident qu'après un minimum d'exploration du site, lorsque les PJ découvrent les trainées sanglantes séchées sur les sols et les murs, les mobiliers renversés, les pièces saccagées. Inventez les reliquats d'un carnage selon votre bon vouloir si le groupe n'a pas joué SD : en substance, lors d'un séminaire « détente & cohésion » organisé pour une entreprise américaine, un des vacanciers est devenu fou et a tué plusieurs personnes, avant d'être appréhendé par la police locale.

En arrivant à l'accueil au début de la partie, les PJ pensent que le site est simplement fermé du fait de la guerre civile qui fait rage le long de la côte. Le calendrier de l'année de la tragédie est encore accroché dans le bureau du directeur.

Il n'y a évidemment aucun corps, mais tous les équipements, objets et « armes du crime » sont toujours là. Certains tâchés de sang séché... Cela peut paraître étrange si l'on y réfléchit, et c'est tant mieux.

Le plan des lieux n'est révélé aux joueurs qu'après un sommaire examen de l'accueil (il est sur le présentoir à brochures) ou du bureau du directeur (il est punaisé au mur).

Souffle la mousson

Tout comme pour SD, j'amorce en déclarant aux joueurs que dans ce scénario je n'ai absolument rien pour relancer le jeu, et que la partie leur appartient entièrement: à eux de faire en sorte que nous passions tous un bon moment. Bref, j'annonce rien dans les manches, rien dans le chapeau, ce qui est toujours aussi faux bien entendu, mais permet de mettre l'accent sur l'importance d'incarner au mieux les personnages.

Amorce

« Nous jouons en Afrique, Aujourd'hui & Maintenant.

Ce matin à l'aube, votre camp de réfugiés tenu par Médecins Sans Frontières, l'ONG dont vous dépendez, a subi l'assaut d'un groupe armé de la secte BOKO HARAM, qui a entrepris de massacrer tout le monde.

Dans la panique générale, vous êtes parvenus à monter à bord d'un 4x4 et à vous enfuir vers la côte. Vous n'avez sur vous que vos vêtements et pour certains un petit sac de voyage.

Il y a maintenant 2 heures, les pluies de la mousson ont commencé avec trois jours d'avance.

Il y a 5 minutes, votre 4x4 s'est embourbé, le moteur définitivement noyé, dans les chemins devenus

impraticables à cause du déluge incessant, transformant la terre en boue épaisse, lourde et collante.

Par chance, vous êtes en vue d'une large bâtisse de plain-pied, que vous distinguez à travers le rideau de pluie.

Il y a 30 secondes, tandis que vous patagez dans la boue, le corps martelé par cette pluie diluvienne, Dylan est parvenu à ouvrir la porte principale de ce bâtiment construit en rondins de bois, et vous vous êtes tous précipités à l'intérieur, pour vous allonger sur le parquet poussiéreux et enfin reprendre votre souffle.

Vous êtes intégralement trempés, exténués par cette course dans la boue, ou vous avez presque dû nager pour atteindre ce refuge inespéré.

Dehors, les trombes d'eau continuent à se déverser d'un ciel uniformément gris. »

Je distribue alors les fiches de personnages et chacun prend connaissance du costume qu'il aura la charge d'endosser dans cette séance, tandis que j'observe toujours avec un plaisir un peu sadique les réactions des joueurs qui découvrent les textes des backgrounds et des cartes de Personnalité. Mon petit moment à moi.

La partie vient de commencer.

Exploration

En toute logique, le groupe démarre l'exploration. Certains improviseront une table d'opération pour extraire la balle d'Alain, d'autres pourraient vouloir s'isoler, ou encore pousser le groupe à se séparer... Dans mes descriptions, j'ajoute que sous l'effet de la mousson et de la montée des eaux, le village semble émerger d'un lac, et que marcher sur le chemin donne l'impression de marcher sur l'eau. Oui, tout le budget y est passé.

Promenons-nous sous la pluie

Toujours réticent aux apartés, je déroge cependant ici à mon habitude et prend à part les PJ qui s'aventurent hors du bâtiment principal, afin de cacher aux autres l'existence des « chaperons rouges ». En effet, lorsque l'on se déplace dans l'enceinte du village, on peut apercevoir une personne qui se tient dans l'eau aux abords du chemin, vêtue d'un ample manteau à capuche rouge. En s'approchant on découvre qu'elle est en fait entièrement constituée de sang, telle une étrange et improbable statue. La première apparition est sous un arbre, suffisamment loin du chemin pour que les PJ puissent croiser au large, mais les manifestations suivantes se dressent en plein milieu. Je place généralement un chaperon pour un ou deux personnages, deux au-delà, et en ajoute

éventuellement en arrière-plan pour amplifier l'effet menaçant. Un chaperon attaque dès que l'on se trouve assez proche pour le distinguer suffisamment et comprendre ce qu'il est. Des dizaines de bouches humaines éclosent à sa surface comme des bulles qui se chevauchent et elles hurlent en chœur leur douleur d'être mortes. Ce cri est totalement silencieux, mais l'onde de choc frappe comme un marteau. Les chaperons sont les réminiscences des victimes du carnage qui eut lieu ici.

Chaperon Rouge

C8 mais s'effondre et se dilue dans l'eau dès la première Blessure reçue.

N'inflige qu'1 Blessure par attaque. Ne poursuit jamais.

Il est **fréquent** que les premiers PJ à en faire la rencontre le cache aux autres, ce qui justifie pleinement l'aparté, qui du reste ne doit pas s'éterniser : juste le temps de présenter la forme, de laisser un instant aux joueurs pour décider d'approcher ou de continuer, puis de gérer un court affrontement.

Confrontations

Si les joueurs respectent un minimum les objectifs et caractères de leurs personnages, les confrontations ver-

bales puis physiques entre les PJ ne prennent pas longtemps à se produire. L'environnement offrant de nombreuses opportunités d'armes improvisées ou horribles, ce point ne devrait pas être un frein aux pulsions meurtrières...

Pluie d'enfer

Au premier mort, la pluie devient du sang : quelques gouttes d'abord, puis un véritable torrent d'hémoglobine poisseuse se déverse du ciel devenu rouge ardent, et toute la savane et le village ne sont bientôt plus qu'un immense lac de sang.

Rideau

Bien que cela ne se soit jamais produit à ma table, pour empêcher quiconque de quitter le village, un mur de pur néant ferme totalement l'horizon, tel un gigantesque rideau de ténèbres insondables aux limites infinies. Il n'est évidemment visible que lorsque l'on s'éloigne de la périphérie du village.

Lors du **climax**, pour empêcher que la tension ne retombe et inciter les PJ à se regrouper rapidement, ou si besoin en est encore à s'entretuer jusqu'au dernier, ce mur avance vers le centre du village et l'engloutit progressivement.

Viens la moisson

Au premier mort, le Désavantage collectif invisible Dissocié s'active. Il n'est pas nommé, mais prend alors effet. « L'âme » du défunt rejoint le corps d'un autre PJ. Un concours de jet d'Esprit est immédiatement résolu, et le perdant reçoit le paquet cadeau. Il est procédé ainsi à chaque décès, et plusieurs « âmes » peuvent donc rejoindre un même corps. Le dernier défunt bénéficie immédiatement du contrôle de ce nouveau corps, le temps d'une courte séquence. Celle-ci doit lui permettre de réaliser une action significative, avant qu'il ne bascule en arrière-plan et que le propriétaire légitime n'en reprenne les rôles.

Les personnalités hôtes et invités partagent le même cerveau et les mêmes récepteurs sensoriels, ils peuvent librement se parler, mais le corps n'est contrôlé que par une seule personne à la fois. Par défaut, l'hôte d'origine est toujours en contrôle. Il peut néanmoins choisir de l'abandonner un court moment à l'un des invités, le temps d'une petite scène ou à défaut d'1d6 tours. Chaque fois qu'un invité veut posséder le corps, il endure 1 Séquelle. Sa possession dure alors 1d6 tours, sans que quiconque ne puisse l'en empêcher durant ce laps de temps.

La jauge de Corps est commune, mais les jauges d'Esprit, l'Adrénaline et les Traits restent individuels.

Exemple

Cyril meurt (3 séquelles), tué par Léa (x Séquelles selon la manière). Tous les PJ vivants, Léa comprise, font un jet d'Esprit. Celui qui fait le pire échec reçoit l'âme de Cyril dans sa tête. Pas de chance pour Jaume (2 Séquelles), c'est lui qui reçoit Cyril (1 Séquelle). Cyril dispose alors immédiatement du contrôle du corps de Jaume le temps d'une action significative, puis il bascule en arrière-plan et Jaume reprend les rênes de son propre corps. Jaume peut ensuite à tout moment permettre à Cyril de prendre les rênes, car l'Adrénaline et les Traits restent individuels, le temps d'une courte scène ou à minima d'1d6 tours. A chaque fois qu'il le souhaite, Cyril peut aussi cocher 1 Séquelle pour prendre le contrôle du corps de Jaume de force, sans que celui-ci ne puisse rien y faire, pendant 1d6 tours. En cas de conflit entre plusieurs âmes pour le contrôle, c'est évidemment le premier qui coche qui prend, et je départage comme je le sens.

Twist 'n' shoot

Même si le PvP démarre fort et semble bien parti pour amener le groupe vers la *landing zone*, je distribue les

cartes « twist » dès le premier mort, juste après la séquence de « possession ». Ces cartes fixent un cap qui peut aider certains joueurs un peu perdus, et inciter à tuer alors même que l'on risque de récupérer une âme de plus dans sa tête.

Les cartes « twist » sont disponibles en annexe.

...Ou pas

En cas d'enlèvement de la partie due à une réticence des joueurs à s'adonner au PvP, je lance le train vers la station terminus. Cela ne m'est jamais arrivé, mais j'indique ici la procédure prévue. Tout d'abord, la pluie devient hémoglobine et toute la savane et le village ne sont bientôt plus qu'un immense lac de sang. Ensuite, la pluie décroît et je distribue une carte « twist » à chaque joueur. Puis, en dernier recours, le rideau de néant avance et encercle le groupe, jusqu'à l'engloutir en cas d'apathie. Fin de la partie.

Climax

La *landing zone* de ce scénario est un unique survivant : c'est la **dernière âme** en contrôle du dernier corps qui l'emporte. Les autres âmes se dissolvent alors dans le néant. Ce qui permet de dérouler le *stinger* : un homme (ou une femme) s'éveille, sanglé sur un lit d'hôpital, et une

infirmière s'écrie « docteur, docteur, il est réveillé ».

La seule alternative est le TPK. Dans ce cas, je ne dit rien et laisse chacun se faire sa propre idée.

Si le groupe a joué SD, ils en sont l'un des rescapés, en priorité du groupe de PJ, sinon parmi les collaborateurs de « la Boîte », et en dernier ressort parmi le personnel d'alors.

Survival

Ce scénario est un survival. Les PJ doivent survivre jusqu'au générique de fin contre... eux-mêmes. Le village est vraiment désert, il n'y a aucune créature surnaturelle, car personne n'est vraiment là, peut-être même que le village n'a jamais existé en fin de compte, qui sait ? Les PJ ne sont qu'une seule et même personne, ou plutôt les personnalités divergentes d'un même individu dilué.

Chaque PJ a deux Traits invisibles : *Dissocié* et *Folie Douce*.

Devenir fou ou mourir n'excluent pas du jeu, bien au contraire. Un PJ fou doit jouer sa carte de Personnalité de phase 3 à la lettre, moyennant un contrôle ponctuel du meneur sur ses actions, afin de rester sur les rails.

Chirurgie de fortune

Si Alain se fait opérer en étant conscient, il coche 2 Séquelles pour la douleur. En prime, s'il n'est pas sérieusement sanglé, un jet d'opposition de Corps est nécessaire pour savoir si le chirurgien peut achever son travail. Dans tous les cas, l'opération cause 1d3 Blessures au patient. Alors, heureux ?

Séquelles

Une liste non exhaustive de pastilles de folie :

- * Découvrir les traces du massacre précédent = 1.
- * Être en manque = 1 quand ça vous chante, de manière régulière si vous êtes consciencieux.
- * Comblers son manque / s'envoyer un spoutnik = 1 Blessure (Ira ne peut se faire une injection qu'avec les restes douteux des produits de l'infirmerie).
- * Tuer, assister, être témoin = ce que vous appliquez habituellement, ou bien ma méthode « by the way » (voir mon supplément *LowerDriv*).
- * Se faire tuer = 3 puis se retrouver dans le corps d'un autre +1.
- * Recevoir un invité dans sa tête = 2, seulement pour le premier, après on s'habitue.
- * Assister à l'opération d'Alain = 1.

* Voir un Chaperon Rouge = 2, mais seulement la première fois, après...

* Voir la mousson devenir pluie de sang = 1, offert avec plaisir.

* Voir le mur du néant = 2, le voir avancer +1, on dit merci qui ?

Dans la bouche

Parce qu'on me l'a bien vendu deux fois sur trois, j'autorise la dérogation suivante : même sans *Tir*, on peut tenter de plaquer l'arme contre la tête, le torse ou dans la bouche d'un adversaire lors d'un premier tour, et tirer dans le second. La première action nécessite d'obtenir un meilleur résultat au jet de Corps que son adversaire. La seconde est effectuée normalement. La réussite de la première action n'est valable que pour un tour.

Version 3.2.0

Écrit par Julien De Monte (deathambre@gmail.com)
<http://arkhive.free.fr/>

Sombre est un jeu créé par Johan Scipion et aussi une marque déposée.

Site officiel : terresetranges.net

Technicien Rebelle

tagline

Jusqu'ici, ce job de technicien de maintenance pour Médecins Sans Frontières c'était plutôt le bon plan. Tu pouvais aller et venir librement, et monter ta petite filière d'exportation tranquillement. Tu t'es mis au beurre avec toute cette came de premier choix expédiée en Europe dans les bagages de l'ONG. Et ces enculés d'intégristes viennent de tout foutre en l'air. Tu te retrouves coincé avec un groupe de bras cassés. Génial. Il ne te reste plus que ton calibre pour te sortir de là. Tu ne sais pas t'en servir, mais ça n'a pas d'importance : jamais aucun des connards que tu as braqué n'a voulu vérifier.

Tu portes un pantalon cargo et une veste militaire camouflage désert, des rangers Addidas parce que t'as du goût, et un gmm à la ceinture, plaqué contre tes reins.

Médecin Irritable

tagline

Au départ, la médecine c'était plus le choix de tes parents qu'une réelle vocation. Mais finalement tu t'en sortais bien, avec une bonne place dans une clinique réputée. Jusqu'à cette malheureuse affaire avec cette jeune interne. Cumulé à ton autre petit problème avec la morphine et le directeur t'a fait comprendre qu'il était temps de changer d'air. Alors tu es parti te refaire une virginité chez Médecins Sans Frontières. Au moins avec tes nouveaux patients, tu ne risques pas de poursuite pour erreur médicale.

Les événements de la matinée ont été éprouvants : tu as VRAIMENT besoin de te faire une injection. Mais dans la précipitation de la fuite, tu es parti sans morphine. Et là c'est le drame...

Tu ne portes sur toi que des vêtements sales et froissés, ceux de la veille que tu as enfilés à la hâte.

* Avantage : Endurci

* Désavantage : Drogué (la drogue t'a usé avant l'âge)

ESPRIT

CORPS

1.Équilibré	12	Indemne	¹²
☒	11	☐	
☒	10	☐	
☒	9	☐	
2.Perturbé	8	Blessé	¹²
☐	7	☐	
☐	6	☐	
☐	5	☐	
3.Désaxé	4	Mutilé	¹²
☐	3	☐	
☐	2	☐	
☐	1	☐	
Fou	☐	Mort	

ESPRIT

CORPS

1.Équilibré	12	Indemne	¹²
☒	11	☒	
☒	10	☒	
☐	9	☐	
2.Perturbé	8	Blessé	¹²
☐	7	☐	
☐	6	☐	
☐	5	☐	
3.Désaxé	4	Mutilé	¹²
☐	3	☐	
☐	2	☐	
☐	1	☐	
Fou	☐	Mort	

Interprète Désabusé

tagline

Tu détestes l'Afrique. Tu n'aurais jamais du accepter cette mission dans ce pays d'arriérés. Mais tu n'a pas eu le choix. Trop d'échecs répétés t'ont conduits dans ce borbier. Tu faisais l'interprète pour Médecins Sans Frontières, mais en réalité tu es un agent des renseignements français. Tu sais que l'agent infiltré de « Boko Haram » qui a permis à ces bâtards de vous attaquer se trouve dans votre groupe de rescapés. Tu dois le découvrir pour l'interroger. Plus vite tu le trouves, et plus vite tu pourras évacuer. Et avec cette balle dans le ventre, il y a VRAIMENT urgence à conclure. Remue-toi soldat.

Tu portes un pantalon léger et une chemise tâchée de ton propre sang, des chaussures souples, et malheureusement aucune arme à feu.

* Avantage : Tir (tu sais manier les armes à feu, juste il t'en faut une)

* Désavantage : Invalide (tu as pris une méchante balle dans le ventre lors de la fuite, et tu dérouilles sévère)

Logisticienne Rusée

tagline

Tu gères la logistique du camp de Médecins Sans Frontières, mais en réalité tu es prospectrice pour une grosse compagnie minière. Une des meilleures dans ton domaine. C'est toi qui conduisais le 4x4. Et vous n'êtes pas perdus. Vous êtes exactement là où tu voulais revenir. Il y a quelques temps tu as fait des prélèvements dans le coin, sans avoir le temps de visiter ce village, et les résultats sont excellents : tu as enfin touché le gros lot. Tu dois appeler ta base avec une radio et balancer le code d'urgence pour qu'ils viennent t'extraire. Mais si on pouvait éviter les témoins, ce serait un « plus » indéniable pour négocier ta prime de fin d'année...

Tu portes un ensemble fonctionnel de randonneur et une paire de solides chaussures de marche, ainsi qu'un petit sac étanche en bandoulière.

* Avantage : Objet

* Désavantage : Panique

ESPRIT

CORPS

1.Équilibré	12	Indemne	
	 11 		
	 10 		
	 9 		
2.Perturbé	 8 	Blessé	
	 7 		
	 6 		
	 5 		
3.Désaxé	 4 	Mutilé	
	 3 		
	 2 		
	 1 		
Fou		Mort	

ESPRIT

CORPS

1.Équilibrée	12	Indemne	
	 11 		
	 10 		
	 9 		
2.Perturbée	 8 	Blessée	
	 7 		
	 6 		
	 5 		
3.Désaxée	 4 	Mutilée	
	 3 		
	 2 		
	 1 		
Folle		Morte	

Avant, ta vie était inutile. Tu n'étais qu'un loser, un sale paumé. Et puis tu as trouvé Dieu. Grâce à un ami rencontré en prison. Alors tu t'es converti à la Vrai Foi. Tu es devenu un bon musulman. Tu as compris que le monde était en train de mourir, lentement détruit par ses propres enfants aveugles à la Vérité. Alors tu as décidé de t'engager dans le djihad, le seul combat qui soit digne d'être mené. La cellule d'Al-Quaïda dont tu dépends t'a infiltré chez Médecins Sans Frontières, pour détruire ces chiens d'infidèles qui viennent souiller la Terre des Justes. Tu y mettras tout ton cœur. Tu dois maintenant éliminer le groupe et ne laisser aucun témoin pour conserver ton identité secrète. Et trouver un moyen de contacter ta cellule.

Tu portes ton uniforme d'infirmier logoté MSF, une paire d'Air Max, et un petit Coran de poche caché contre ton cœur.

ESPRIT

CORPS

1.Equilibré
2.Perturbé
3.Désaxé
Fou

12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

☒
☒
☒
☒
☒
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

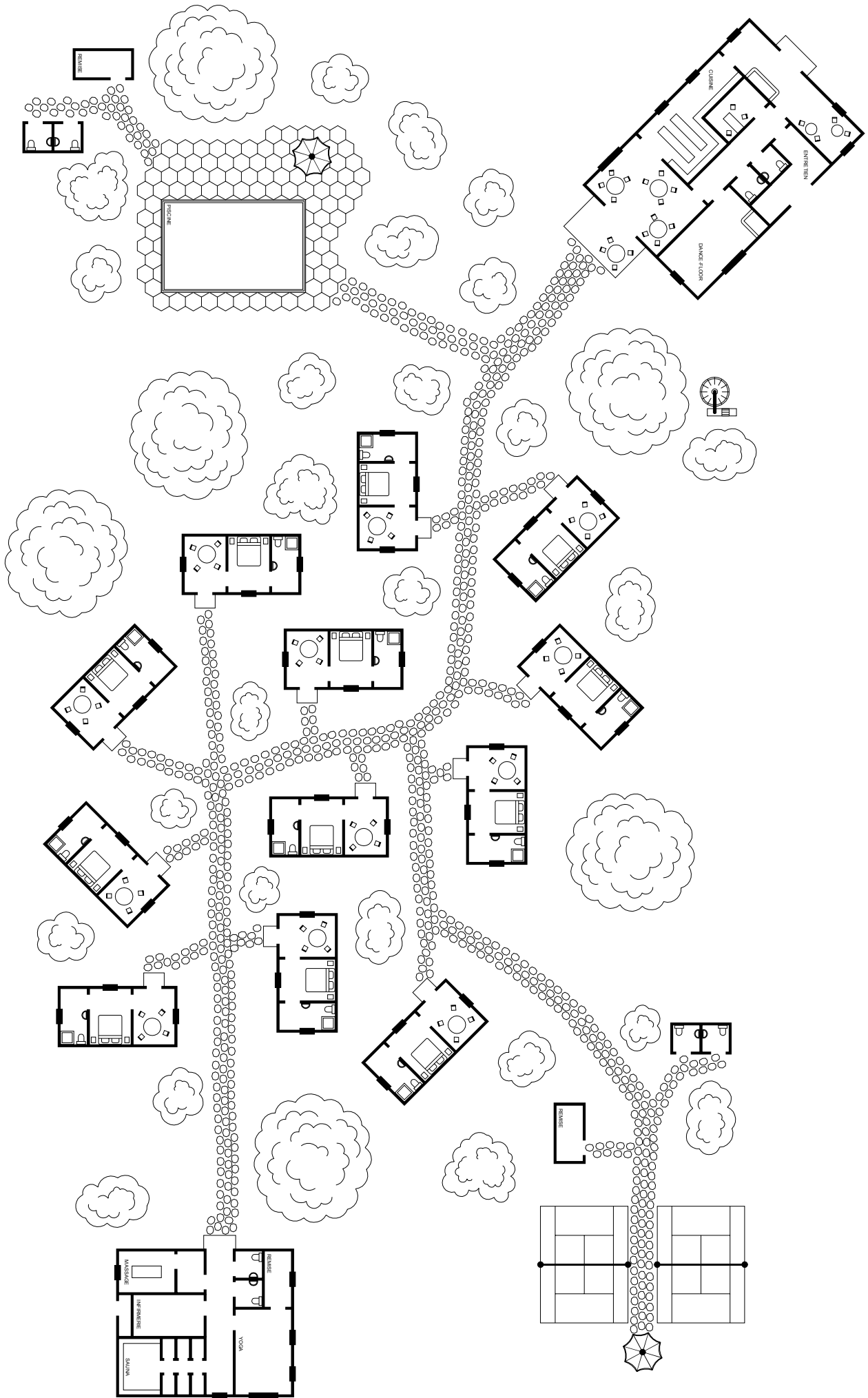
Indemne
Blessé
Mutilé
Mort

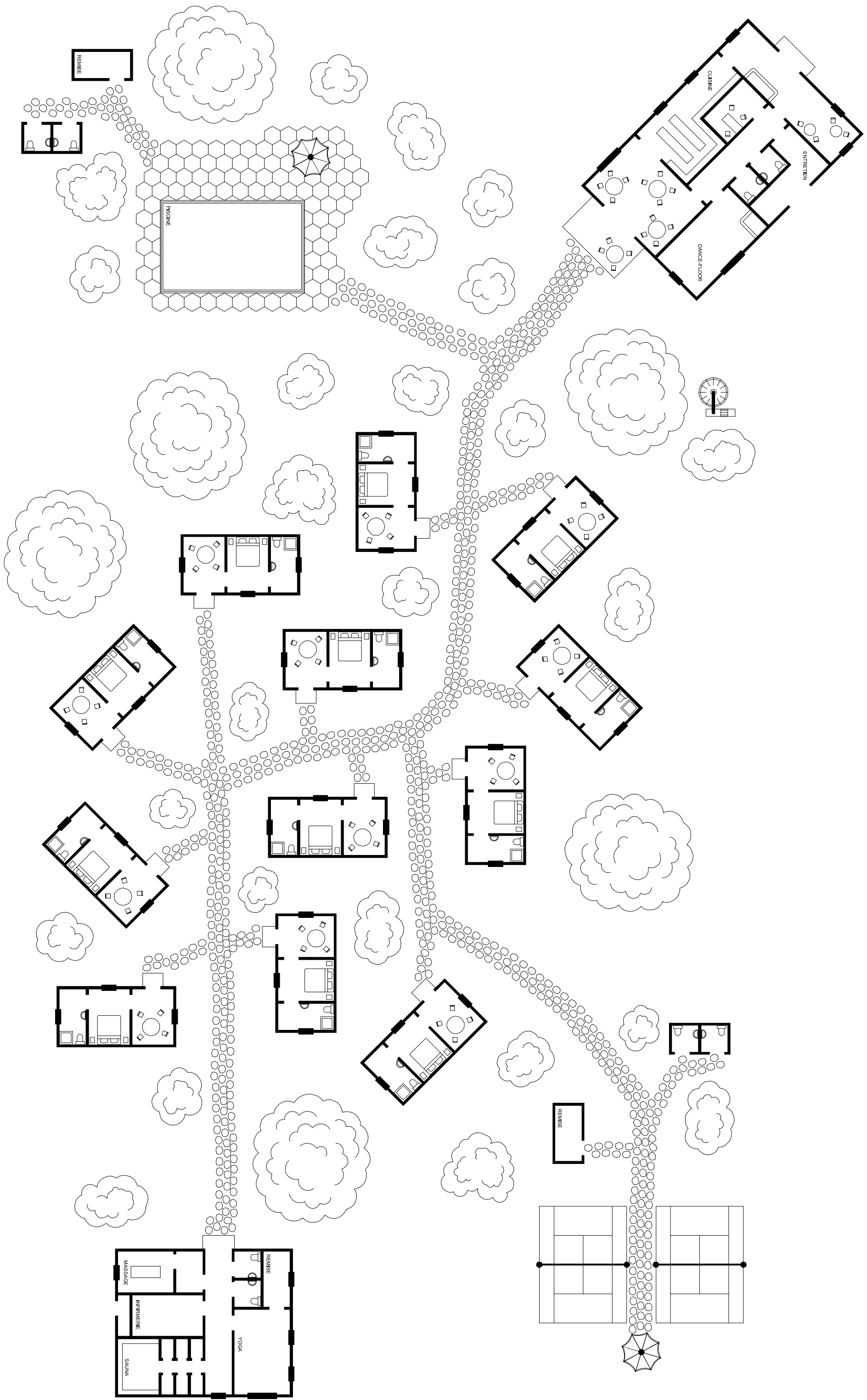
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

12
12
12

☐
☐
☐

Tandis que la pluie s'amenuise, et que ta vue porte plus loin, enfin tu te souviens. Ce qu'il s'est passé ici. Des flashbacks dans ta mémoire trouée. Des images de sang et de tueries. Rescapé du massacre, tu te souviens enfin. Ce qu'il s'est passé ici. Pourquoi le village a définitivement fermé ses portes. Tu es là pour retrouver ton intégrité, pour retrouver la paix, pour mettre un terme à tes cauchemars. Tu es le seul vraiment présent ici aujourd'hui. Tous les autres ne sont que des parasites dans ta tête. Des personnalités que tu as créés pour te protéger, pour diluer la peur et l'atrocité du traumatisme. Mais maintenant tu peux faire face tout seul, et reprendre ta vie en mains. Tu n'as plus besoin d'eux. Il te faut simplement les faire disparaître.	Tandis que la pluie s'amenuise, et que ta vue porte plus loin, enfin tu te souviens. Ce qu'il s'est passé ici. Des flashbacks dans ta mémoire trouée. Des images de sang et de tueries. Rescapé du massacre, tu te souviens enfin. Ce qu'il s'est passé ici. Pourquoi le village a définitivement fermé ses portes. Tu es là pour retrouver ton intégrité, pour retrouver la paix, pour mettre un terme à tes cauchemars. Tu es le seul vraiment présent ici aujourd'hui. Tous les autres ne sont que des parasites dans ta tête. Des personnalités que tu as créés pour te protéger, pour diluer la peur et l'atrocité du traumatisme. Mais maintenant tu peux faire face tout seul, et reprendre ta vie en mains. Tu n'as plus besoin d'eux. Il te faut simplement les faire disparaître.	Tandis que la pluie s'amenuise, et que ta vue porte plus loin, enfin tu te souviens. Ce qu'il s'est passé ici. Des flashbacks dans ta mémoire trouée. Des images de sang et de tueries. Rescapée du massacre, tu te souviens enfin. Ce qu'il s'est passé ici. Pourquoi le village a définitivement fermé ses portes. Tu es là pour retrouver ton intégrité, pour retrouver la paix, pour mettre un terme à tes cauchemars. Tu es la seule vraiment présente ici aujourd'hui. Tous les autres ne sont que des parasites dans ta tête. Des personnalités que tu as créés pour te protéger, pour diluer la peur et l'atrocité du traumatisme. Mais maintenant tu peux faire face toute seule, et reprendre ta vie en mains. Tu n'as plus besoin d'eux. Il te faut simplement les faire disparaître.
Tandis que la pluie s'amenuise, et que ta vue porte plus loin, enfin tu te souviens. Ce qu'il s'est passé ici. Des flashbacks dans ta mémoire trouée. Des images de sang et de tueries. Rescapé du massacre, tu te souviens enfin. Ce qu'il s'est passé ici. Pourquoi le village a définitivement fermé ses portes. Tu es là pour retrouver ton intégrité, pour retrouver la paix, pour mettre un terme à tes cauchemars. Tu es le seul vraiment présent ici aujourd'hui. Tous les autres ne sont que des parasites dans ta tête. Des personnalités que tu as créés pour te protéger, pour diluer la peur et l'atrocité du traumatisme. Mais maintenant tu peux faire face tout seul, et reprendre ta vie en mains. Tu n'as plus besoin d'eux. Il te faut simplement les faire disparaître.	Tandis que la pluie s'amenuise, et que ta vue porte plus loin, enfin tu te souviens. Ce qu'il s'est passé ici. Des flashbacks dans ta mémoire trouée. Des images de sang et de tueries. Rescapé du massacre, tu te souviens enfin. Ce qu'il s'est passé ici. Pourquoi le village a définitivement fermé ses portes. Tu es là pour retrouver ton intégrité, pour retrouver la paix, pour mettre un terme à tes cauchemars. Tu es le seul vraiment présent ici aujourd'hui. Tous les autres ne sont que des parasites dans ta tête. Des personnalités que tu as créés pour te protéger, pour diluer la peur et l'atrocité du traumatisme. Mais maintenant tu peux faire face tout seul, et reprendre ta vie en mains. Tu n'as plus besoin d'eux. Il te faut simplement les faire disparaître.	Cartes TWIST





SCOWMRE