

Il était une fois

par Parvati

Ce scénario est écrit pour La méthode du Dr Chestel. Ceux qui ne connaissent pas ce jeu sont invités à aller voir là : <http://www.sden.org/jdr/drchestel/chestel/chestel.html>

Introduction

Des parents se présentent au cabinet du docteur Chestel avec leur petit garçon Boris. Ils sont affolés, leur fils ne parle plus, il ne mange plus, il est comme ailleurs...

Fiche du patient

Boris Delorme, âgé de 8ans, habillé avec un t-shirt pokemon et un pantalon trop grand pour lui et il tient une peluche en forme de papillon (peluche d'un pokemon).

Le patient s'est tout à coup mis à manifester certains symptômes de l'autisme. Il a arrêté de parler et même de communiquer en général il est devenu incapable de faire quoi que ce soit. Ces symptômes se sont manifestés lorsqu'il est revenu d'un séjour avec l'école à Disneyland. On ne peut pas le séparer de sa peluche.

Dans l'intracos

Les PJ sont plongés dans un univers effrayant...DISNEYLAND, plus précisément dans le labyrinthe d'Alice au pays des merveilles...

Seulement dans l'esprit de cet enfant, le labyrinthe ne cesse de changer, il y a des monstres abominables... des gens en forme de cartes gigantesques, des chats, mais le grand boss de tout le monstre c'est : LE LAPIN BLANC QUI PARLE !

L'enfant est persuadé que son papillon

pokemon (qui est un vrai pokemon dans son Monde) est le seul à pouvoir le protégé dans cet endroit infesté de personnages bizarres.

Il n'a pas vu Alice depuis qu'il est dans ce labyrinthe, on entend de temps en temps des cris de tortures, le petit est persuadé que c'est elle et que ce sont les « monstres » qui la tourmentent.

Les PJ se sentiront tourmentés tout au long de l'aventure, le caractère du gamin les influencera. Faites tout pour que Disneyland soit l'endroit le plus effrayant possible. Dès leur arrivée, les PJ possèdent un pokemon. Les combats, s'il y en a, se feront avec l'aide de ses p'tites bêtes mais selon les capacités du « masque » du PJ. Ils reçoivent donc la capacité « pokemon de compagnie » pour cet univers.

Faites en sorte de les plonger dans une partie qui slalome entre tordante de rire et flippante. Décrivez les « bêtes » avec beaucoup d'humour, mais n'oubliez pas que les personnages dans l'intracos de cet enfant on beau être tirés d'un univers enfantin, pour le petit ils sont vraiment monstrueux !

Dénouement de l'histoire

Les PJ ont beaucoup de possibilités, mais il faut surtout mettre en confiance l'enfant pour qu'il ait moins peur. C'est à vous de voir s'ils vont dans le bon sens ou pas. Le types de séquelles pour les PJ peuvent être : peur des lapins, peur de jouer aux cartes, peur de

rester dans un endroit clos, porter t-shirt pokemon... Laissez libre cours à votre invention ! Ces séquelles resteront imprimée sur le masque des PJ.

Exemple de situation changeant la personnalité de l'enfant :

- au cas où les PJ décident de tailler les buissons du labyrinthe pour en sortir, l'enfant pourra devenir bûcheron plus tard mais haïra les arbres et découpera tous ceux qui se trouvent sur son passage.

- Si les PJ ne changent pas la vision du bambin sur le labyrinthe de Disneyland quand il vieillira, il fera un attentat et cramera le parc d'attraction.

C'est à vous de voir pour d'autres idées, laissez-vous inspirer par les conneries des PJ !

Si vous avez besoin d'aide pour des idées de pokemon à refiler à vos PJ :

<http://www.pixalgo.free.fr/jeux/pokedex/>

Rappel : ce 8^{ème} concours a été lancé sur le forum de la Cour d'Obéron (<http://hikaki.hmtforum.com/>), sur les éléments donnés par Hikaki (en sa qualité de gagnante du 7^{ème} concours) :

- thème : le labyrinthe ;
- élément : un papillon (ou une aile de papillon).