



LE
MÉCHANT
MONSIEUR



DON'T REST YOUR HEAD

Un scénario de convention,
par Ryan Macklin et Fred Hicks.

Textes

Ryan Macklin et Fred Hicks

Traduction

Stéphane Plus

Secrétariat d'édition

Jérémie « Jemrys » Rueff

Maquette

Jérémie « Jemrys » Rueff

Illustrations

Martin Walls, Jérémie « Jemrys » Rueff



Copyright © 2016 les Écuries d'Augias.

Retrouvez nos créations sur notre site :

www.ecuries-augias.fr



B LE MÉCHANT MONSIEUR

Un scénario de convention pour Don't Rest Your Head, à propos d'enfants surmontant leurs bien réels et très mortels cauchemars et sur leur première fois à Mad City.

LE MÉCHANT MONSIEUR

Depuis que tu es retourné à l'école après les vacances d'hiver, tout est devenu inquiétant. Un monstre s'est installé dans ta chambre, un de ceux qui ne partent pas, quoi que tu fasses.

Bien évidemment, personne ne croit que ce monstre, ce *MÉCHANT MONSIEUR*, vit derrière ta fenêtre, dans ton placard, sous ton lit. Tout le monde prétend qu'il n'est pas réel, que ce n'est que ton imagination.

Cette façon de te regarder avec cette faim intense, très intense – c'est bien plus que ton imagination.

Tu sais qu'au moment où tu iras dormir, il te *DÉVORERA TOUT ENTIER*. Tu as donc décidé de ne plus dormir, plus jamais.

Un jour, il te dit quelque chose de différent, quelque chose de... nouveau. Il veut te voir ouvrir ton placard et entrer à l'intérieur.

Après une longue hésitation, tu le fais – mais tu prends quand même un instant pour attraper quelque chose dans ta chambre, quelque chose qui, tu l'espères, te protégera.

Et voilà que tu te retrouves dans une *VILLE* étrange, cauchemardesque, remplie de *CHOSSES* qui adoreraient *MANGER* des petits enfants bien portants.

Mais tu n'es pas le seul ici. Certains de tes camarades de classe s'y trouvent également ! Le Méchant Monsieur a été très occupé, empêchant un bon nombre d'enfants de dormir, de peur de devenir son prochain repas.

Il n'y a qu'une seule façon de rentrer à la maison – faire en sorte que le *MÉCHANT MONSIEUR* aille là où tous les Méchants Messieurs devraient aller : *LOIN*.





ses YEUX

sa BOUCHE

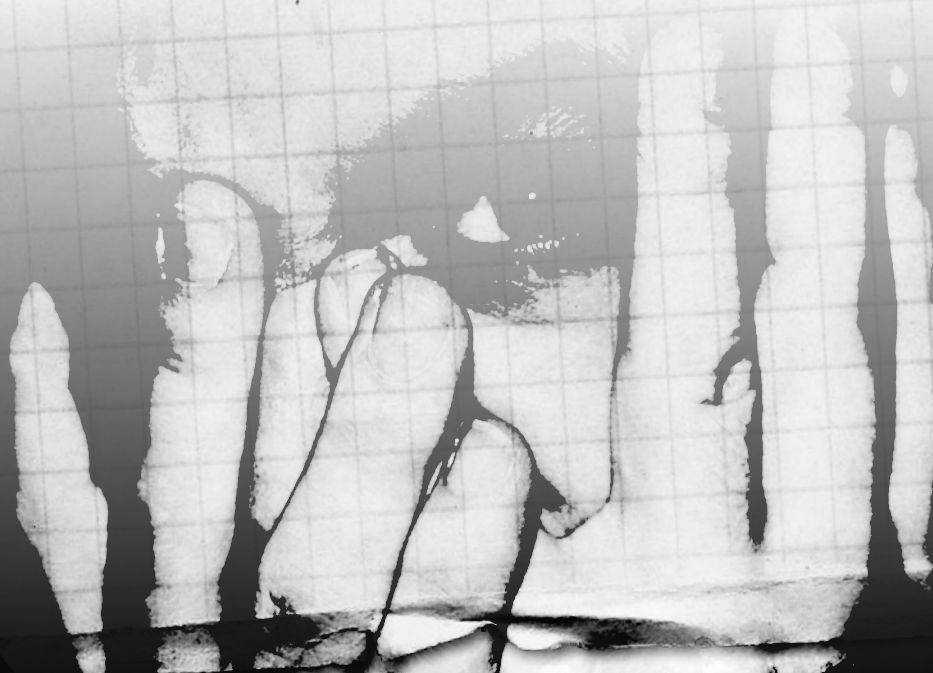
sa VOIX

ses MAINS

ses HABITS

ses PIEDS

LE MECHANT MONSIEUR



LES QUESTIONS

QU'EST-CE QUI T'EMPÊCHE DE DORMIR ?

Le Méchant Monsieur est dans ton placard, sous ton lit, grattant à la fenêtre. Il est toujours en train de chuchoter ton nom, de te dire à quel point tu es méchant, que personne ne se préoccupe de toi, que tu vas aller là où tous les vilains enfants vont – dans son estomac.

Se cacher sous la couverture le rend silencieux, mais il est toujours là, et tu sais qu'il te mangera dès que tu vas t'endormir.

Il y a quelque chose de particulier chez le Méchant Monsieur qui t'effraie plus tout.

Qu'est-ce que c'est ? Pourquoi est-ce que ça t'effraie autant ?

NOTE : on assignera à chaque joueur (y compris le MJ) une partie du corps du Méchant Monsieur : les yeux, la bouche, les mains, les pieds, la voix, les vêtements.

QUE VIENT-IL DE T'ARRIVER ?

Peut-être que ta maman ou ton papa t'ont bordé paisiblement. Peut-être que tu as été envoyé dans ta chambre plus tôt parce que tu t'es mal conduit. Quelle qu'en soit la raison, on t'a mis au lit.

Dès qu'il n'y a plus personne autour, le Méchant Monsieur recommence – mais cette nuit c'est différent. Il chuchote quelque chose d'autre dans ton oreille, quelque chose qui te pousse à ouvrir ton placard et à entrer à l'intérieur.

Que te dit-il ? Est-ce une offre – ou une menace ?

Et qu'as-tu pris avec toi ?

NOTE : ce que tu as emporté aura un lien avec tes pouvoirs spéciaux. Choisis le judicieusement, et sois certain que cela te donne une idée !

QUE PENSENT LES AUTRES ENFANTS DE TOI ?

Tout le monde dans ta classe ont des idées sur toi basé sur comment tu t'habilles, ce que tu manges au déjeuner, si tu fais bien tes devoirs, si tu es silencieux ou si tu bavardes pendant les cours. Que pensent-ils de toi ? Que savent-ils de ta vie une fois rentré chez toi ?

Es-tu le ringard de la classe ? Le clown ? La brute ? L'enfant parfait ? Le gosse de riche ? Le silencieux ? Le petit nouveau ? Parle avec les autres personnes qui se trouvent autour de la table – ils font partie de ces Autres Enfants.

COMMENT EST-CE RÉELLEMENT À LA MAISON ?

La vie n'est jamais aussi simple que ce que peuvent penser tes camarades de classe, et les enfants ne sont jamais heureux avec ce qu'ils ont. À quoi ressemble réellement ta vie chez toi ? Qu'est-ce qui te fais souhaiter que quelque chose soit différent ? Que tu voudrais être quelqu'un d'autre ? De qui es-tu jaloux dans ta classe pour sa vie parfaite ?





POURQUOI MÉRITES-TU D'ÊTRE PUNI ?

La triste vérité c'est que tu sais pourquoi le Méchant Monsieur vient te voir. Tu as fait quelque chose que tu n'aurais pas dû, et maintenant le Méchant Monsieur t'a trouvé, se moque de toi, et attend que tu t'endormes.

Pourquoi es-tu un vilain petit garçon ou une vilaine petite fille? Qu'as-tu fait de si horrible? Était-ce quelque chose de réellement monstrueux – ou une toute petite chose qui a juste l'air énorme?

QUEL EST TON VŒU ?

C'est le truc que tu souhaiterais qu'il puisse se produire – non pas comme souhaiter un poney ou être Superman, mais pour changer ta vie. Peut-être désires-tu que ton prince ou ta princesse arrive dans ta vie. Peut-être veux-tu que ta maman et ton papa arrêtent de se battre. Peut-être veux-tu que quelqu'un que tu aimes revienne enfin à la maison, d'une guerre, d'un voyage d'affaire sans fin, de l'alcool ou de la drogue.

TES POUVOIRS SPÉCIAUX

EN QUOI ES-TU LE MEILLEUR ? (TON TALENT D'ÉPUISEMENT)

En quoi es-tu le meilleur dans ta classe? Peut-être que c'est un talent pour lequel tu es connu par tout le monde en classe – en bien ou mal. Peut-être que c'est quelque chose que les autres enfants ne savent même pas, quelque chose que tu gardes caché.

Es-tu bon en sport, ou en maths? Peut-être arrives-tu à te faufiler sans te faire attraper? Ou serais-tu doué pour raconter d'énormes mensonges? Est-ce quelque chose de gentil, comme faire que les gens se sentent heureux et spéciaux, ou méchant, comme toucher les gens avec ton lance-pierre?

Décide d'une chose **possible** que tu sais particulièrement bien faire. Écris-le.

QUEL POUVOIR MAGIQUE AS-TU ? (TON TALENT DE FOLIE)

Cet endroit est sombre et terrifiant, mais il y a de l'espoir! Quand tu es passé de ta chambre à ce pays des cauchemars, tu as dû **prendre quelque chose avec toi**. Peut-être que ton ours en peluche t'aide à te protéger. Ou que tes sous-vêtements Spiderman te changent en super-héros. Ce peut être ton livre de Harry Potter qui fait de toi un sorcier, tout comme lui. Peu importe ce que c'est, c'est la seule chose qui t'aidera à ne pas te faire avaler tout cru.

Décide d'une chose impossible que ton jouet spécial, ton livre, tes habits, ou tout autre objet, te permet de faire. Écris-le. Si tu ne veux pas décider tout de suite ce qu'est cette chose impossible, tu n'es pas obligé! Écris juste ce que ton objet spécial est, et nous découvrirons ce qu'il peut faire, ensemble, durant la partie.



RÉSUMÉ DES RÈGLES

LANCER LES DÉS

- Une fois par lancer de dés, vous pouvez augmenter votre **Épuisement** de 1 dé.
- Quand vous lancez les dés, vous pouvez temporairement ajouter entre un et six dés de **Folie** à votre jet.
- Pour déterminer l'**Amplitude de succès**, comptez les dés qui montrent 1, 2 ou 3.
- Pour déterminer l'**Intensité d'un groupement de dés**, trouvez le dé de la couleur qui montre le chiffre le plus élevé.
- Si votre **Amplitude** est supérieure ou égale à celle du MJ, vous réussissez. Sinon, vous échouez.

CONSÉQUENCES

- Pour déterminer ce qui domine, prenez le groupement avec la plus grande Intensité.
- Si la **Discipline** domine, tout est sous contrôle. Vous avez l'option de décocher une Réaction ou de diminuer votre **Épuisement** d'un dé.
- Si l'**Épuisement** domine, votre énergie est drainée. Augmentez votre **Épuisement** d'un dé.
- Si la **Folie** domine, la situation devient plus chaotique. Cochez une Réaction et comportez-vous en fonction de celle-ci.
- Si le **Tourment** domine, il vous en coûte beaucoup plus. Déposez un jeton dans le réceptacle à Désespoir du MJ.
- Si l'**Épuisement** dépasse 6, vous Sombrez.
- Si vous devez cocher une Réaction, mais que toutes sont déjà cochées, vous Craquez.
- Si vous Sombrez, vous vous endormez, ou vous subissez une autre faillite sérieuse (comme la mort).
- Si vous Craquez, vous perdez la tête un moment, décochez vos Réactions, perdez un dé de **Discipline**, et prenez un dé de **Folie** permanent.
- Si vous perdez tous vos dés de **Discipline**, vous devenez un Cauchemar. Vous êtes dorénavant un PNJ.

UTILISER SES POUVOIRS SPÉCIAUX

- Pour faire un **Usage Mineur d'un Talent d'Épuisement**, votre **Épuisement** doit être à au moins un dé. Sur le jet concerné, votre nombre de succès minimum est égal à votre niveau actuel d'**Épuisement**.
- Pour faire un **Usage Majeur d'un Talent d'Épuisement**, vous devez augmenter votre **Épuisement** d'un dé, et vous pouvez ajouter votre niveau actuel d'**Épuisement** aux succès du jet.
- Pour utiliser un **Talent de Folie**, vous devez ajouter entre un et six dés de **Folie** temporaire à votre main (plus tout dé de **Folie** permanente que vous possédez), comme déterminé par le MJ selon la puissance de l'effet.

S'AIDER L'UN L'AUTRE

Note : Ces règles diffèrent du livre de **DON'T REST YOUR HEAD**. Ceci est intentionnel – nous faisons quelque chose de différent ici.
Tu peux aider un ami...

- ... **en utilisant ton talent d'épuisement** (sans le bénéfice habituel). Explique comment tu utilises ton talent pour aider et lance ton niveau actuel d'épuisement. Ces dés d'épuisement comptent comme faisant partie du regroupement de dés de ton ami. Vous subirez tous les deux les conséquences de ce qui domine.
- ... **en utilisant ton talent de folie**. Explique comment tu utilises ton talent pour aider et choisis le nombre de dés de folie à lancer (le MJ défini le minimum). Ces dés de folie comptent comme faisant partie du regroupement de dés de ton ami. Vous subirez tous les deux les conséquences.
- ... **en prenant une blessure**. Choisis un ami que tu aides. Si une caractéristique autre que la Discipline domine dans le groupement de dés de ton ami, tu subiras les conséquences à sa place.
- ... **en dépensant un jeton d'espoir** (voir ci-dessous).

SE BLESSER L'UN L'AUTRE

Si vous devez vous battre (PJ contre PJ), voici comment procéder.

- **Premièrement augmentez votre épuisement de 1 si la valeur actuelle est en dessous de 2.** Se battre contre des autres enfants est fatigant.
- **Ensuite choisissez le nombre de dés de folie que vous souhaitez lancer.** Vous devez lancer **au moins** un dé. Se battre est effrayant et rageant !
- **Puis le MJ lance au moins 1 dé de tourment par combattant.**
- **Enfin chaque joueur lance ses dés normalement.** Vous pouvez utiliser votre talent d'épuisement ou votre talent de folie si vous le souhaitez.
- **Celui qui remporte le combat** est celui qui a le plus de succès. Si vous êtes à égalité, personne ne remporte le combat ; quelque chose de pire intervient.
- **Ce qui domine est déterminé normalement pour chaque combattant.**

ESPOIR ET DÉSESPOIR

- **Le MJ peut dépenser un Jeton de Désespoir** pour ajouter ou retirer un 6 à n'importe quel regroupement de dés en jeu ; le Jeton est placé en Espoir. Si cela permet au **Tourment** de dominer, aucun Jeton n'est remis dans le réceptacle de Désespoir. Décrivez comment les choses empirent.
- **Tout joueur peut dépenser un Jeton d'Espoir** pour avoir un flashback. Décrivez-le. Puis retirez un dé d'**Épuisement**, ou décochez une Réaction de n'importe quel personnage, ou ajoutez un 1 au groupement de **Discipline** de n'importe quel personnage. Le Jeton est mis hors du jeu
- **Tout joueur peut dépenser cinq moins Discipline Jetons d'Espoir** durant un moment de calme pour récupérer un point de **Discipline** et retirer un point de **Folie** permanente.

NOTES



NOTICION I AMICIA

OCCUPATION : _____

DISCIPLINE
(Commence avec 3 dés)

☐☐☐

FOLIE PERMANENTE
(Commence avec 0 dés)

☐☐☐

ÉPUISEMENT
(Commence avec 2 dés)

☐☐☐
☐☐☐

RÉACTIONS

☐ ☐ ☐ Bastonnade ? Ou Débandade ? ☐ ☐ ☐

(Coche les cases qui ne sont plus disponibles)

TALENTS

Là où tu es le meilleur (Talent d'Épuisement)

Ton pouvoir magique (Talent de Folie)

STIGMATES

☐
☐
☐
☐
☐
☐
☐

DON'T REST YOUR HEAD

Nom : _____

Qu'est-ce qui t'empêche de dormir ?

Le Méchant Monsieur va t'attraper !

À quoi le Méchant Monsieur ressemble-t-il ?

Que vient-il juste de t'arriver ?

Qu'est-ce que le Méchant Monsieur t'a dit ?

Et qu'alors il te mangerait tout cru...

Qu'est-ce que les autres enfants pensent de toi ?

Comment les autres te voient-ils ?

La récréation est finie, les enfants.

Comment est-ce réellement à la maison ?

Maman ça va, Papa ça va.

Ils ont juste l'air un peu bizarres.

Pourquoi mérites-tu d'être puni ?

Tout le monde a déjà été un peu vilain...

... quelle est ton histoire ?

Quel est ton vœu ?

Qu'est-ce que tu changerais dans ta vie...

... si tu le pouvais ?

En quoi es-tu le meilleur ?

Talent d'Épuisement

Usage mineur : limite le minimum de succès au niveau d'Épuisement

Usage majeur : ajoute le niveau d'Épuisement aux succès

Quel pouvoir magique as-tu ?

Qu'as-tu emporté avec toi dans Mad City ?

... et qu'est-ce que ça te permet de faire ?

Talent de Folie

Lance de 1 à 6 dés de Folie.

1 ou 2 dés :

3 ou 4 dés :

5 ou 6 dés :

