



Un miséreux, un pauvre diable que
même la mort refuse.



Scénario pour la 8ème
édition du
Festival de l'Oeil Glauque

19-21 Octobre 2012

FICHE D'IDENTITÉ

NOM : Rogers

PRÉNOM : Doug

ÂGE : 54 ans

TAILLE : 173 cm

POIDS : 78 Kg

SEXÉ : Masculin

CHEVEUX : Gris

YEUX : Gris

SIGNES PARTICULIERS :

Visage très ridé, la peau a brûlé autrefois.



TON PHYSIQUE (OU CE QU'IL EN RESTE)

T'es plutôt en forme pour un vieux clodo. Evidemment, ton visage fait peur depuis qu'il a cramé, mais bon, faire peur, c'est parfois aussi utile que de faire bonne impression.

Evidemment, avec ton âge, ton souffle commence à te manquer, mais y a pire que toi : dans la rue, les gamins dépassent pas la quarantaine... Sauf toi.

TON ESPRIT (OU CE QU'IL EN RESTE)

La vie te passe un peu au dessus. Tu sais pas trop si t'as neuf vies (enfin, plus que six), ou si t'es immortel. En tout cas, rien ne semble pouvoir te tuer. Toi ça te va bien, du coup, tu te soucis moins du temps qui passe et du temps qu'il fait. T'es plutôt zen, pour un clodo, hé.

Évidemment, tu sais que c'est bizarre, le fait que tu sois increvable. Des fois tu te demandes ce que tu es, mais au moins tu sais qui tu es, et ce n'est pas le cas de tous les tarés qui fréquentent la rue.

"Rien ne vaut la simplicité."

TON HISTOIRE

T'es pas un grand ambitieux. Pas que tu sois con, non, mais tu penses que ça vaut pas la peine de se faire chier, quand on peut vivre tranquillement, simplement. C'est pourquoi tu n'as jamais cherché à être bon à l'école.

A l'orphelinat, tu laissais tes congénères prendre les médailles, toi tu t'en foutais.

Quand on t'as foutu dehors parce que t'étais trop grand, tu t'es trouvé un coin tranquille, dans une ruelle, où on viendrait pas te faire chier. Et tu as continué à vivoter, à survivre, sans chercher plus que le pain quotidien.

Puis t'as été renversé par un bus. Un truc violent, douloureux, genre mortel. T'avais pas de thune, alors t'es pas allé à l'hôpital. Tu t'es traîné dans une ruelle, dans les cartons, t'as remis ton tibia en place, redressé quelques membres, et voilà, t'as continué ta vie.

Tu t'es quand même dit que t'était dur à cuir. En fait, tu crois être plus ou moins immortel. T'as fini par remarquer que manger ou pas, c'était pareil. T'as jamais eu vraiment faim. Tu sais pas si respirer te sert vraiment, en tout cas c'est un réflexe et t'arrive pas à arrêter.

Une fois, tes cartons se sont mis à brûler, et toi aussi. Tu t'en souviens, c'était en hiver. Tu te laissais tranquillement aller, comme chaque hiver depuis 20 ans... Mais là, tes cartons ont commencés à brûler... Et toi aussi. C'était ta deuxième mort. Franchement, c'était pas agréable. Tu te demandes même comment t'as fait pour t'en sortir. Maintenant, t'as l'air plus vieux qu'avant. Ta peau s'est jamais parfaitement remise.

Tu penses que t'as hurlé et couru, et quelqu'un t'as éteint. Enfin tu crois. En tout cas, tu t'es pas consumé complètement.

Tu te demandes bien ce que tu peux être... Des fois ça te fait peur. Des fois tu te dis que t'es une espèce de super héros. Mais pas longtemps. Être un super héros, ca doit quand même être du boulot.

TON COTÉ SOMBRE

Peu après avoir quitté l'orphelinat, t'as un peu vendu ton corps pour gagner ta subsistance. L'une de tes plus mémorables "conquêtes" est une fille qui avait la vingtaine, plutôt jolie, qui a couché avec toi suite à un pari avec ses amies. C'était aussi la première fois que tu as connu une fille. Elle s'appelait Kath, probablement un diminutif, enfin c'est comme ça que ses amies l'appelait.

T'es plutôt clean, pour un clochard. Tu dis pas qu'il t'es pas arrivé de faire de la merde, mais t'es pas du genre à te montrer violent. En fait, tu préfères être tranquille. Et puis chacun chez soi (ou sa ruelle), c'est plus simple pour tout le monde.

Enfin, ta troisième mort t'a marqué quand même : t'avais réussi à grimper sur le toit d'un immeuble, pensant être peinard. Sauf qu'il y avait une fille, une gamine qu'était là aussi.

Quand elle t'as vu, elle a flippé, normal. T'as pas voulu la brusquer, ni même lui faire peur, mais c'est irrationnel à cet âge. Tu sais pas comment, elle a réussi à te pousser au dessus du parapet. Coup de bol pour elle, coup de malchance pour toi, en tout cas un truc con alors qu'elle aurait pu partir sans problème.

Tu t'es écrasé sur le béton en bas, t'as bien mis quelques jours à te remettre. Si tu la croisais, faudrait lui dire quand même que c'est pas poli... Et aussi que bon, y a pas de lézard, tu lui en veux pas. C'est pas comme si elle avait vraiment voulu te tuer.

TU AS QUELQUE CHOSE DE SPÉCIAL

Tu parles l'anglais, enfin, tu glapis l'anglais. Tu possèdes pas grand chose, mais tu gardes toujours un pieu planqué dans ta manche. Tu te méfies des junkies, on sais jamais comment ils peuvent réagir, et même si tu préfères battre en retraite quant on t'agresse, tu sais qu'on a pas toujours le choix.

Ton physique fait peur, tu en as conscience, c'est pourquoi tu cherches rarement à faire ami-ami. Trop compliqué, trop long, trop chiant.

OBSSESSION

La survie

Tu as choisi une vie difficile. Mais toi, ce que tu veux c'est survivre. Survivre à tout, mais pas vivre. Alors t'es un clochard. Tu survis. Et bizarrement, t'y arrives trop bien. Vraiment trop bien..

SIMULUS DE RAGE

Les prolétaires et fiers de l'être

Ceux qui bossent pour vivre et pensent que tout le monde devrait faire pareil. Ca t'énerve, putain, tu fais ce que tu veux, chacun fait ce qu'il veut, merde.

SIMULUS DE PEUR (IMPUISANCE)

Le feu

Ca peut pas te tuer (quoi que si tu te consumes complètement...) Mais putain ça fait mal.

SIMULUS DE NOBLESSE

Les jeunes filles

T'aime les gamines. Pas de manière malsaine, hein, juste... Bref.

SANTÉ MENTALE

SURNATUREL

Endurci :  

Fragilisé 

VIOLENCE

Endurci :  

Fragilisé 

Soi

Endurci :  

Fragilisé 

IMPUISANCE

Endurci :  

Fragilisé 

SOLITUDE

Endurci :  

Fragilisé 

CORPS 50% - SURVIVANT

Compétences de Corps
Athlétisme 20%
Bagarre 25%
Dur à cuir 35%

VITESSE 40% - ABIMÉ

Compétences de Vitesse
Esquive 30%
Conduite 15%
Initiative 25%
Chopper une arme 25%

ESPRIT 50% - PAS CON

Compétences d'Esprit
Dissimulation 30%
Education 15%
Remarquer 30%
Premiers soins 20%

ÂME 60% - SENSIBLE

Compétences d'Âme
Charme 15%
Mensonge 20%
Jouer l'idiot 30%
Intimidation 40%

Dur à cuir - Compétence obsessionnelle

Tu peux survivre à vraiment tout... Enfin, tu penses. Ca s'est vérifié. Quand tu prends des dégâts, tu peux faire un jet de Dur à cuir, pour réduire les dégâts. Des dégâts d'armes à feu sont réduits à des dégâts d'armes blanches. Des dégâts d'armes blanches sont réduits à 1. Enfin, si tu fini par crever quand même, tu peux faire un jet de Dur à Cuir pour regagner immédiatement le résultat des dés PV, ou tous tes PVs en cas de double réussi. Tu ne meurs qu'en cas de double raté. Utiliser cette compétence pour réduire les dégâts te constraint à un jet de Stress (Soi) (ce n'est pas normal). Utiliser cette compétence pour revenir d'entre les morts, c'est un jet de Stress (Surnaturel) (ce n'est VRAIMENT pas normal).

Chopper une arme

Si l'initiative est inférieure à la compétence "Chopper une arme", tu peux commencer le combat armé (tu ne perds pas ton premier tour à le faire). Bon faut avoir une arme sous la main...

Jouer l'idiot

Parfois, jouer au con, ça permet d'éviter plein d'emmerdes. Comme quand on nous demande des trucs qu'on aurait vu et qui fallait pas. Un imbécile, on le laisse tranquille.

DES TÊTES QUE TU CONNAIS



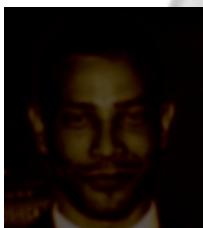
Kath

Ta première fois (avec une femme). Et sans doute la plus belle femme que tu ai jamais... Enfin, bref, un bon souvenir, qui s'estompe petit à petit.



La gamine effrayée

Cette pauvre gosse t'as poussé d'un toit. Elle doit s'en vouloir ! Elle pouvait pas deviner qu'elle n'avait rien à craindre.



Un inconnu

Ce visage te revient parfois. T'as l'impression que c'est lui, le connard qui a foutu le feu à tes cartons...

Mais tu ne l'a jamais revu, et les souvenirs sont flous.



Le marginal



Scénario pour la 8ème
édition du
Festival de l'Oeil Glauque

19-21 Octobre 2012