

TOUT LE MONDE EST JOHN

BONJOUR LES ENFANTS !

John se réveille

John se réveille dans une voiture, style berline noire, intérieur cuir. A ses côtés se trouve un attaché-case noir. Il se regarde dans le rétroviseur intérieur, et se rend compte qu'il est grimé comme un clown et habillé pareil : perruque bleu électrique, chaussures pointure 68, costume rouge rapiécé de carrés multicolores, fleur plastique à la boutonnière, une grosse bague en plastique représentant un crapaud... La totale ! Et pas le moindre souvenir comme de bien entendu. (N.B. la fleur plastique projette l'habituel liquide coloré qui s'estompe en séchant, mais la bague contient un puissant psychotrope assimilable à la fameuse « rape drug »)

Le sujet en bref

John est un agent du FBI, spécialisé dans les opérations « under cover ». Ici, il est en clown pour infiltrer une maison où se déroule un kidnapping durant un goûter d'anniversaire. Les ravisseurs ont déjà exigé une rançon. Ils savent par ailleurs qu'un clown doit se pointer au goûter, sans vraiment se dire que les deux viendront en même temps.

La mission de John est que tout se passe le mieux possible. Il n'est pas là pour faire du baroufle. Il est en clown pour que les enfants n'aient pas peur. Il est chargé d'évaluer d'abord la situation et de ne rien tenter de dangereux. Une fois à l'intérieur, il doit prendre contact avec ses supérieurs le plus discrètement possible et demander des instructions. Si les choses se présentent mal, il doit improviser, inventer une histoire plausible et donner la rançon afin d'obtenir la libération des otages. Si elles se présentent bien et (par exemple) s'il réussit à se faire passer pour un clown, il doit favoriser l'assaut en écartant femmes et enfants.

Sur place, il y a 15 enfants (6 garçons, 9 filles, de vraies pestes), 2 mères entre 35 et 40 ans au physique épanoui mais un peu coincées, Priscilla (blonde permanentée) et Amy (auburn), et Birgit, la jeune fille au pair, une suédoise de 18 ans au physique improbable de poupée gonflable, blonde comme il se doit en pareil cas.

Si John traîne trop, ses supérieurs enverront un agent déguisé en livreur de pizzas, en marchand de glaces, etc. peu importe, pour le rappeler à l'ordre.

John regarde autour de lui

Dans la boîte à gants, une paire de menottes. Sur le siège arrière, un sac de sport « Adadas » rempli d'accessoires, quilles, ballons ronds et pour sculptures, gonfleur à hélium (pensons aussi aux effets de l'hélium sur la voix), cartes à jouer, chapeau boule et haut-de-forme à double fond, des foulards et les boîtes à trou qui vont avec, quelques manuels... Bref tout ce qui permet à un clown d'amuser les petits enfants.

L'attaché-case est rempli de pognon, 500.000 dollars après comptage. Le coffre ne contient pas grand-chose hormis la roue de secours, un cric et une couverture.

Un système GPS est installé de base dans le véhicule. Il contient 5 adresses en mémoire :

- Le 1233 Bruce Willis Drive (maison de John),
- Le 134 Mac Donald's Boulevard (maison où se trouvent les kidnappeurs)
- Le 122 Acacia Avenue (maison de la maîtresse de John)

- Old Tom's Cabin (relais-routier à 15 minutes de là, ancien spot non effacé)
- 11 Ocean Boulevard (adresse du siège local du FBI)

MAIS... une fouille minutieuse révèle : 2 quilles sur 5 sont des grenades, le talon de la chaussure gauche est un émetteur-récepteur, et la bague contient une poudre blanche décrite supra.

John bouge

Il ne devrait quand même pas mettre trop de temps à retrouver sa mission. Une fois dans la maison (5 chambres, 3 salles de bains, piscine, jacuzzi...), il se met à la besogne... en fonction du John qui commande. Il est fouillé sommairement par les kidnappeurs, 3 hommes et 1 femme (brune, cheveux coupés courts, plutôt mignonne) portant des masques de présidents américains et s'appelant par les prénoms de ces hommes politiques. Là, John commence à improviser.

Les kidnappeurs ont uniquement des revendications financières. Ils les ont exprimées à Tom, le mari d'Amy, qui a immédiatement prévenu la police. Tous les parents des gosses sont des notables, des industriels ayant pas mal réussi. Si on ne gratte pas trop loin, on peut se dire que cette fête d'anniversaire est une proie rêvée pour des *losers* qui veulent se faire du blé facile. Mais comment ont-ils eu l'idée de venir ici ? En grattant un peu plus, on trouve... Brian, le mari de Priscilla, en a marre d'elle et il a monté le coup avec quelques marginaux. Le confondre sera plus difficile.

Les obsessions

Voilà cinq profils de John. Au besoin, créez-en d'autres.

Voix 1 (« J'aurais voulu être un artîîîîste ») : Ce n'est pas un hasard si John s'est porté volontaire, être clown, c'est son rêve d'enfance. Etre observé par d'innombrables paires d'yeux innocents et les faire rêver d'un monde meilleur, c'est finalement toute sa vie.

- ❖ + 1 par histoire drôle racontée (aux enfants ou aux adultes) et ponctuée de rires idiots
- ❖ + 2 par heure passée sur place à faire des tours de clown
- ❖ + 3 si laisse le FBI se débrouiller sans lui et ne s'occupe que des enfants

Voix 2 (« Rêver un impossible rêve... ») : C'est la tendance Superman de John. Faire tout en même temps, sauver le monde et être décoré pour acte de bravoure, plus qu'un sacerdoce, c'est SA raison d'être. Bruce Willis à côté, c'est un playmobil dans un évier.

- ❖ + 1 par enfant sauvé
- ❖ + 2 par (12-heures passées) heures pour résoudre le conflit
- ❖ + 3 si tout se passe dans le calme

Voix 3 (« Vas-y Joe, fonce ! ») : Pas fondamentalement incompatible avec la Voix 2, c'est la tendance baston de John. Ici, on ne rigole plus, on dégomme, on annihile, on corrige, on rectifie. Rambo au kindergarten.

- ❖ + 1 par altercation (avec ou sans lui)
- ❖ + 2 par ravisseur hors de combat
- ❖ + 3 s'il démêle le kidnapping tout seul (et s'offre Brian en prime)

Voix 4 (« Femmes, je vous aime ! ») : La libido de John se déchaîne et il vit intensément une existence que d'aucuns voueraient à un cryptage télévisuel.

- ❖ + 1 par « French Kiss » ou attouchement réciproque avec des adultes (j'insiste !)
- ❖ + 2 par rapport sexuel
- ❖ + 3 si arrive à changer de lieu à chaque fois et à « renouveler » le concept

Voix 5 (« Je pars ! ») : Un classique, la tendance kleptomane. Assez tergiversé, vous connaissez la solde d'un agent du FBI ? Pas de quoi rire. Peut même se mettre du côté des ravisseurs s'il pense y trouver son compte.

- ❖ + 1 par tranche de 10.000 \$ mis en poche
- ❖ + 2 par tranche de 100.000 \$ obtenus en sus par les kidnappeurs
- ❖ + 3 si part avec les kidnappeurs

Option : Pour plus de simplicité, le meneur de jeu pourra se contenter de compter les conditions de victoire valant 1 point. Alternativement, accorder les conditions à 2 ou 3 points permet d'affiner et d'accorder une prime plus importante au jeu de rôle.