

Dans la peau de John John

Scénario pour Tout le monde est John

Par Stoil (web22 [chez] laposte.net)

le 02/07/2006

Ambiance

Un mélange entre "Fight Club" et "Brazil", avec un soupçon de "Dans la peau de John Malkovitch"

Saison

Automne dans le Nord des USA

Background

John est un ex-flic de la brigade des stupps de la ville de Canisgut dans l'état du Connecticut aux USA. Il a un chien berger allemand nommé Dick spécialiste de la détection de drogue (la cocaïne est sa spécialité) Il est fils à maman (femme de sénateur, mécène) qui le couve et lui trouve toutes les maladies et désordres mentaux du monde. Avec toutes les peines du monde, John a réussi à s'extraire du destin tout tracé imposé par sa mère (violoniste, John n'a aucun talent mais sa mère a beaucoup de relations) pour rentrer dans la police. John étant quelqu'un d'intelligent mais très déroutant, ses supérieurs l'ont vite orienté vers les stupps qui comptent beaucoup de sociopathes. John n'avait pas son pareil pour détecter les drogués ou la drogue. Ses collègues l'évitant de plus en plus, il a suivi une formation de maître-chien et a récupéré Dick qui est devenu le seul qui veuille bien rester auprès de lui, malgré ses sautes d'humeur. Il est tombé amoureux de Johnifer Art, une brune fatale de la brigade des stupps qui s'est amusé avec lui avant de le jeter comme une vieille éponge.

Récemment

John vient de se faire définitivement virer de la police pour troubles mentaux. Il a été conduit à un HP privé géré par le psy de sa mère alors qu'il faisait une crise. Il y a rencontré un certain Tyler Durden qui lui a dit faire du trafic pour les femmes riches (trafic de graisse). John le justicier a voulu infiltrer ce réseau et s'est fait donner une adresse où il pouvait rencontrer un pote à Tyler, un dénommé Jack.

Cette nuit, il s'est évadé de l'HP (est donc recherché par le personnel aux ordres de sa mère) et est rentré à Fight Club où l'a introduit Jack et où il vient de se prendre une dérouillée.

La soirée terminée, il est sorti avec Jack, se sont pris un pack de bière dans la rue. Jack est parti. Au moment de se relever, l'alcool et les coups l'ont fait tomber sur le crâne et il a perdu connaissance.

Introduction

John se réveille, étalé dans une rue déserte d'un quartier industriel en friche, roué de coups. Il est torse nu, chaussures trop grandes sans chaussettes et un pantalon d'hôpital. Il y a une étiquette au pantalon indiquant le nom de l'HP ("H. Magdalena"). Un pack de bière éventré et à moitié vidé est à quelques mètres. Sur son cœur il a un tatouage de cœur qui saigne avec l'inscription "Johnifer Art". Il a des bleus sur les mains les coudes et les genoux, comme s'il avait donné des coups

Lieux

Hopital Psychiatrique Magdalena

Très riche établissement pour les riches dépressifs. Un parc immense, piscine, tennis, sauna, cuisine 3 étoiles, salle de concert, une pharmacie à faire pâler un trafiquant colombien, une sécurité discrète mais renforcée, surtout pour prévenir les paparazzis de s'infiltrer.

Sous-sol du Fight Club

Sous le rade "Johnnot Rabbit", tenu par un membre en pleine zone destroy.

Résidence Fitzgerald

Très belle résidence surveillée et protégée.

L'appartement de John John

Un étage entier dans un immeuble standing. Décoré par sa mère. John a transformé la buanderie en son lieu de vie (lit de camp, lavabo, une plaque, plus de tapisserie)

Brigade des stupps

13 étage et 1/2 de l'immeuble de police. Servait de zone technique pour la climatisation de l'immeuble. Restriction de budget: Plus de clim et déménagement des stupps là-dedans.

Personnages

John John: Le héros de cette histoire. 37 ans, mal rasé, les yeux et cheveux sombres, la chevelure courte, la mâchoire carrée, le corps sec et plutôt musculeux.

Priscilla Fitzgerald (ex-John ex-Maine): Sa mère. Une mondaine qui fréquente le gratin du milieu artistique de Canisgut. Plus influente que son mari dont elle se sert pour augmenter sa propre aura. Vieille, sur-maquillée, ciselée à coup de chirurgie esthétique, chapeaux improbables, des amies vieilles et du même genre. Elle est richissime.

John Maine, père de Priscilla et dont le prénom a été choisi pour nommer John. il est mort dans un accident de tondeuse mais a été héros militaire pendant 39-45.

Henry John, père biologique de John. Riche avocat de Canisgut. il est mort d'une intoxication alimentaire (huitres pas fraîches) pendant la procédure de divorce avec Priscilla. John avait 7 ans.

William Fitzgerald: Sénateur, homme plutôt discret et travailleur qui sent bien qu'il a fait une connerie en épousant Priscilla. Il considère John comme un élément perdu qu'il aide parfois par pitié ou condescendance. Il en a honte, comme sa femme mais pas pour les mêmes raisons. Il est par ailleurs mouillé dans un trafic de blanchiment d'argent de la drogue de Colombie.

Johnny Beebad & Jonathan Barbit

Infirmiers tout terrain de l'HP. Taillés comme des armoires à glaces, dégarnis tous les 2, blouse d'infirmier et ambulance. Ils sont déterminés et parlent à tous les monde très calmement sur le ton d'approche d'un forcené. Ils ont avec eux tout un tas de pilules et drogues en tout genre.

Elton Duf: Médecin-chef de l'HP et amant ponctuel de Priscilla. Elton fait ami-ami avec ses patients pour leur procurer tout le bonheur possible, fut-il chimique. Lorsqu'il sent qu'il en a un suffisamment reconnaissant envers lui, il le fait ressortir et se sert de lui pour augmenter son pouvoir et sa fortune.

Janet Malkovitch: la fille de John, l'acteur. Elle fait officiellement une cure d'amaigrissement à Magdalena depuis quelques années (ex-boulimique, elle est devenue anorexique et auto-mutilante et a la conversation d'une carpe sociopathe)

Johnifer Art: Sergent de la brigade des stupés et ex supérieur directe de John. Elle le considère comme un minable fêlé de la caisse, mais l'a utilisé pendant quelques mois en lui faisant miroiter son intérêt. C'est une garce. Elle sait que John a des absences et en profite pour lui rappeler des faits qui n'ont jamais existé (tu me dois 250\$ etc.)

Tyler Durden : Ancien expert en assurance. A pétié les plombs en faisant sauter son propre appartement. Mythomane pathologique, il s'invente une existence à l'extérieur de l'HP. Il est aussi schizophrène et s'est approprié une des activités de Jack: Le trafic de graisse et la fabrication d'explosifs. Il a rencontré Jack lors de sa cavale. Jack l'a initié à Fight Club et l'a engagé comme artificier. Il a bien sûr juré de respecter la règle n°1 et 2 de F-C: Ne pas parler de F-C. En parlant à John à l'HP, il a estimé qu'il ferait une bonne recrue pour F-C et l'a envoyé sur la piste de Jack, sans lui parler de F-C.

Jack : Un grand malade qui monte une opération de nihilisme mondial. Il est direct, froid et amical.

Evènements

Les molosses de l'HP

Arrivée en ambulance sur-équipée, ils sont aidés par un berger allemand pisteur qui fonce vers John, c'est son chien Dick. Suite à cette scène de retrouvaille équivoque, Dick restera aux côtés de son bon maître (ça fera un PNJ de permanence)

John croise d'autres membres de Fight Club

Il croise des types très divers qui se sont tous visiblement mangés des gnons récemment. Ils le saluent d'un regard entendu et complice.

Johnifer cherche de l'argent

Elle vient d'exploser sa voiture sans assurance (l'autre crétin est passé 1 seconde avant le vert!). Elle va tout faire pour mettre la main sur John pour récupérer de quoi se racheter une bagnole sans laquelle la vie est insupportable.

Priscilla veut caser son fils

Avec Janet Malkovitch

Jack donne une mission à John

Déposer une enveloppe contenant de la poudre blanche (pas de l'antrax, mais de la coke) sur le bureau de William.

Les Voix

L'amoureux

I would run awaaaaaay with you, cause I'm falling in love with youuuuuuuuu !

John est un amoureux transit. Qu'importe les blessures, qu'importe les obstacles, il l'aime.

Obsessions

- * Par heure resté auprès de Johnifer Art. (1 point)
- * Embrasser langoureusement Johnifer Art. (3 points)

Compétences

- * Prendre une voix suave et sensuelle à la Barry White
- * Faire des trucs dingues (pas surnaturels) pour Johnifer Art

Volonté: 10

Le ripoux

Bad Boyz, Bad Boyz, what you gonna do ?

Le côté mâle et ripoux de John.

Obsessions

- * Montrer qui c'est le patron. (1 point)
- * Tabasser quelqu'un (pas sans raison). (2 points)

Compétences

- * Savoir tout ce qu'il faut savoir sur les flics et la loi
- * Avoir le dessus en combat
- * As du pilotage

Volonté: 7

Le froussard

Take your wings and fly away

John est un survivaliste (certains diront froussard).

Obsessions

- * Eviter le danger. (1 point)
- * Etre en sécurité et pour longtemps avant la fin de la partie. (3 points)

Compétences

- * Se planquer dans le décor
- * Raisonner un agresseur

Volonté: 10

Le génie

Soyez prêtes pour le coup le plus génial !

John est un génie inconnu. Il est prêt pour devenir le maître du monde.

Obsessions

- * Manipuler un autre (voix y compris). (1 point)
- * Reprendre le contrôle global de la situation (même en n'étant pas directement au contrôle de John). (3 points)

Compétences

- * Connaître la description des autres voix
- * Montrer que l'on est quelqu'un de très très important

Volonté: 10

L'enfant

Une chanson douce, que me chantait ma maaaaaan !

John est un petit garçon dans l'âme.

Obsessions

- * Se faire plaindre ou dorloter. (1 point)
- * Faire un caprice et obtenir satisfaction. (2 points)

Compétences

- * Faire semblant d'avoir mal (physiquement ou psychiquement)
- * Faire passer un gros mensonge pour la vérité (seulement lorsque reprend le contrôle)

Volonté: 10

Jeux Bonus

Au moins 13 références à John se cachent dans ce scénario. Saurez-vous les retrouver ?