

EXPÉRIENCES DU SUPÉRIEUR BUTCHER

Rapports consignés par Yashletn, un des assistants en Blouse Blanche.

Le **Supérieur Butcher** a recourt à, au moins, deux Blouses Blanches pour ces expériences. À la fin de celles-ci, le cobaye peut constater sur son corps diverses marques (piqûres, cicatrices...) ou parfois rien d'apparent. Le **Supérieur** peut lui poser des questions ou faire des prélèvements.

Toutes les expériences conscientes (mais dans quel état ?) paraissent interminables. Les effets peuvent perdurer pendant plusieurs jours.

1. LOURD

L'INTERVENTION

On place de lourdes plaques de métal glacé sur le corps du cobaye. Celui-ci se sent écrasé et peine à respirer. On lui injecte un produit qui lui procure des visions d'un ciel d'orage, nuageux, chargé, oppressant. On lui fait aussi écouter des bruits de grondement de tonnerre. Le cobaye perd 3 points de Sang Froid.

Pour finir, on le pèse.

LES EFFETS

Le cobaye se sent lourd : son poids double sans que son apparence ne change. D'où un effort et une fatigue lors de déplacements et de mouvements. De plus, il a tendance à attirer la poussière qui se dépose sur lui.

2. LÉGER

L'INTERVENTION

On attache le cobaye sur une planche. On fait alors pivoter celle-ci afin qu'elle soit contre le plafond, le patient face au sol. On allume alors un petit chaudron plein de poudre, il se dégage une épaisse fumée qui monte vers le visage et le corps du cobaye. Cela sent mauvais, pique les yeux, donne la nausée, fait tousser, fait tourner la tête, procure des visions diverses (*indices pour une Séance?*). Le cobaye perd 3 points de Lucidité.

Pour finir, on le pèse.

LES EFFETS

Le cobaye se sent léger : son poids est divisé par deux sans que son apparence ne change. Il peut sauter deux fois plus haut et loin. De plus, des plumes lui poussent sur le corps ce qui le démange terriblement. **Matagot** devient particulièrement agressif s'il le croise.

3. DÉLIRE DE SOIF

L'INTERVENTION

Une Blouse Blanche injecte un produit dans la gorge du Patient en sifflant d'un air sérieux.

LES EFFETS

Lors de l'opération, le cobaye rêve, se voit dans un vaste désert sous un soleil de plomb. Au réveil, les bras du cobaye s'allongent jusqu'à toucher terre, il deviennent inertes, mous. Idem pour la langue qui traîne au sol. Le cobaye souffre aussi d'une soif que rien n'étanche. Pour finir, il a tendance à mal voir les obstacles devant lui et trébucher souvent. En fait, plus il a soif, plus il perçoit son environnement comme un mirage. Aussi, il finit par se cogner partout et ne peut se repérer qu'au bruit et à son écho.

Il perd 1 point de Lucidité toutes les 2 heures.

4. ENFER

L'INTERVENTION

On immerge complètement le cobaye dans un bain rouge et brûlant jusqu'à ce qu'il soit pris de convulsions et d'asphyxie. Celui-ci perd alors 5 points de Sang-Froid et 3 points de Vitalité.

Toujours en le maintenant immergé, on lui insère alors un fin tuyau dans la bouche, ce qui lui permet de respirer, difficilement cependant.

Après un très long moment, on retire le Patient du bain et on analyse le liquide du bain.

LES EFFETS

Lors de l'intervention, le cobaye a une vision de l'enfer telle qu'il est parfois illustré sur d'anciens ouvrages : feu, tortures... un cauchemar!

Au réveil, sa peau le brûle et le fait souffrir, parfois même surgissent des pics de douleur. Elle cloque, se craquelle et fume en des vapeurs de soufre puantes. Autre tare : le cobaye ne parle plus qu'en latin et ponctue ses phrases d'*amen, libera me, ora pro nobis* et autres...

La douleur le taraude : il perd 1 point de Sang-Froid toutes les 2 heures.

5. IMITATION GROSSIÈRE

L'INTERVENTION

On plante 13 longues et fines aiguilles à travers le crâne dans lequel elles entrent étrangement sans résistance, jusqu'au cerveau. Le **Supérieur Butcher**, d'un air pénétré et inspiré, joue alors d'un minuscule orgue à 13 touches auquel les aiguilles sont reliées par de fins câbles. Chaque touche déclenche une décharge électrique spécifique. Le Patient se sent parcouru de divers éclairs, secousses, émotions... pas toutes désagréables.

Après un moment, le **Supérieur Butcher** s'interrompt et se tourne vers les **Blouses Blanches** qui l'applaudissent. Il se tourne alors vers le Patient, comme en attente d'une réaction. Quelle que soit celle-ci, le Supérieur fait une moue de déception, détourne le regard et congédie le Patient d'un simple geste.

LES EFFETS

Le cobaye perd 3 point de Vitalité lors de l'opération. Après l'opération, le cobaye est atteint de deux tics. Tout d'abord, il est victime d'un aspect du syndrome de La Tourette : il ponctue ses paroles d'insultes. De plus, lorsqu'on lui pose une question, il ne peut répondre qu'en imitant (parfaitement) la voix de l'interrogateur.

6. PÉCHÉS CAPITAUX

L'INTERVENTION

On applique sur le cobaye une multitude de petites pinces qui lui transpercent la peau (comme des épingles à nourrice). Ces pinces sont reliées à des câbles. Ceux-ci sont progressivement tendus et se mettent à vibrer, le cobaye se retrouve donc comme tirailé par des dizaines de pinces : c'est douloureux. Il perd 3 points de Sang Froid.

Pendant l'intervention, le **supérieur Butcher** et une **Blouse Blanche** font alternativement des marques au feutre sur le corps du Patient. Après de nombreuses marques, le Supérieur sourit brièvement, comme victorieux et satisfait.

LES EFFETS

Le cobaye est à fleur de peau. Il devient alors très envieux, très orgueilleux, très coléreux, très lubrique, très paresseux, très gourmand et très avare. Il pourra ponctuellement tenter de résister à toute ces tentations mais difficilement. Ses envies et actes seront alors souvent excessif et débridés selon la situation.

7. TRANS

L'INTERVENTION

Le cobaye est dévêtu, de gré ou de force, et maintenu solidement. On lui demande aussi de tenir une boussole pendant toute la durée de l'opération et on lui fait ingérer une pilule rose.

Au moment où le cobaye l'avale, le **Supérieur Butcher** s'en aperçoit et s'exclame :

- "Non! Non! J'avais dit la bleue! Combien de fois devrai-je le répéter? ... Bon tant pis, le mal est fait, continuons, continuons."

Le **Supérieur Butcher** ouvre alors trois petites cages en disant :

- "Allez! C'est à vous mes amis!"

En sortent alors trois rapaces miniatures. Ils marchent un peu, puis s'envolent en criant pour venir saisir de leur bec les tétons et parties génitales du cobaye. Tout en continuant à voler, les rapaces tirent et picorent, mettent les chairs en sang sans pour autant trop les abîmer.

Pendant ce temps, deux **Blouses Blanches** observent attentivement la boussole et, parfois, semblent faire part de leurs observations au **Supérieur** avec un ou deux mots en Magra.

LES EFFETS

Quelques secondes après l'ingestion de la pilule, le cobaye sent quelque chose se retourner en lui. Les tiraillements et petites déchirures dus aux becs crochus sont très douloureux.

Après l'intervention, on nettoie et rhabille le cobaye, groggy, épuisé et endolori. Des **Blouses Blanches** le ramènent dans sa chambre.

Lorsque le patient reprend ses esprits, il voit les autres "dans leur sexe opposé". Les hommes dans un corps de femme et inversement... sauf lui qui conserve son corps habituel. Il sent du dégoût pour son propre corps et désire profondément changer de sexe. Il aime, désire, envie, rêve du sexe opposé dont il n'a de cesse de vanter sa beauté ou ses "avantages". Il adopte des manières, démarches, poses ou expressions efféminées ou viriles selon qu'il est homme ou femme.

Lors de rapports avec les personnes connues, il leur parlent et les considère par rapport à leur apparence : enviant ou flattant donc ceux du même sexe que lui.

Pour gérer les conflits de perception lors de la séance, considérer que les sens du Patient sont cohérents, ses actes non.

Exemple : Le patient/cobaye homme tâte les "seins" de son pote (qu'il trouve d'ailleurs si bien foutue). Il sent réellement qu'il palpe et soupèse ceux-ci alors qu'il malaxe une poitrine plate voire velue.