

il n'y a que
des questions
les réponses sont à l'intérieur
dehors

John Doe

PATIENT 13

je suis fou et vous êtes morts
LA FOLIE EST UNE AUTRE FAÇON DE VOIR LES CHOSES

la réalité est étonnante



Ne pas savoir que croire,
Ignorer les raisons,
Ne pas connaître la fin,
Ne pas avoir de réponses à ses questions,
C'est ça qui rend fou

1. Bienvenue	2
2. Un jour comme les autres	5
3. Comment s'en sortir ?	12
4. Démon intérieur	33
5. L'enfermement rend fou	35
6. Le personnel	46
7. Les patients	53
8. Les autres occupants des lieux	65
9. Artéfacts déments	70
10. Traitements aliénants	74
11. Conseils	79
12. Intrigues réactives	88
13. Thanatos	93



A toutes celles qui se reconnaîtront,
Merci à vous, les filles, de m'avoir rendu fou.
Ce bouquin, c'est un peu grâce à vous.

CRÉDITS

Textes :

Anthony « Yno » Combrexelle

Illustrations :

Anthony « Yno » Combrexelle, Willy « Brain.Salad » Favre, Matthias Haddad

Maquette :

John Grümph

Relectures, corrections et avis :

Christoph « Artanis » Boeckle, Matthieu « Myrkvïd » Destèphe, Jérôme « Brand » Larré, Gauthier « Go@t » Lion, Emmanuel « Nhaïgraoo » Gharbi, John « LG » Grümph, Julien « Wyatt Scurlock » Heylbroeck, Guillaume « Ikaar » Vasseur et Ebatbuok

Remerciements à ceux qui un jour, au cours des années,
d'une façon ou d'une autre, ont permis au jeu
d'avancer, ne serait-ce qu'un petit peu :

Artanis, Brand, Cege, Favouille, Go@t, Groumphilator, Matthias, Myrkvïd, Hannibal, Jcom, Johanna, LG, Larm, Loris, Neredev, Nhaïgraoo, Seagull, Wenlock, Willy et Wyatt.

*Que ceux qui, par mégarde, auraient été oubliés
ne s'inquiètent pas,
ils ont leurs surnoms gravés
sur les murs de la salle aux Oubliés.
Les patients veillent sur eux.*

AVERTISSEMENT

Ce jeu n'est pas une apologie des drogues ou une dénonciation des conditions de « détention » des occupants d'hôpitaux psychiatriques. C'est un jeu qui, à la manière de certaines œuvres (films, romans, etc.), possède un contexte dur et oppressant. Concernant la violence et l'atmosphère de ce jeu, Patient 13 est réservé à un lectorat mature (adulte et consentant, majeur et tatoué). Veuillez donc à ne faire jouer ce jeu qu'à un public averti et évitez les personnes trop sensibles, instables ou le jeune public.



ISBN : 978-2-916898-03-2

John Doe
SARL
26, rue des Giroles
95280 Jouy-le-Moutier



I. BIENVENUE



Ce jeu de rôles, intitulé Patient 13, prend place dans un lieu clos unique, un étrange hôpital psychiatrique au sein d'une communauté de déments séquestrés par de maléfiques géoliers.

Officiellement, dans ce vaste complexe médical, tout est comme dans tous les hôpitaux psychiatriques : quelques incidents sans gravité surviennent de temps en temps - rien de très grave - et les aides-soignants font un travail difficile et mal payé.

Officieusement, tout est fait pour encourager et accroître la folie ambiante dans cet insalubre et tentaculaire complexe cyclopéen. Les aides-soignants, autrefois des humains dévoués à leur travail, sont devenus au fil du temps et des années des zombies quasi-aveugles et apathiques, se nourrissant de la peur et de la folie de leurs prisonniers.

Ces Blouses blanches semblent s'être, pour la plupart, enfermées dans un profond mutisme, incapables de formuler leurs propres opinions ni d'affirmer leur individualité. Ils suivent les ordres et les appliquent de façon stricte et zélée.

Ils sont dirigés par les Supérieurs et par le Directeur, une créature sadique prônant les périodes de laxisme suivies de périodes de dure répression. Il est très craint et désobéir à ses ordres équivaut à une mort certaine.

À côté de ces âmes damnées, les fous paraissent moins fous, vivant collectivement dans un monde étrange mais commun. Ils sont prisonniers de ce lieu et aucun d'entre eux n'en est jamais sorti vivant.

Les patients sont-ils les victimes innocentes d'une expérience extrême sur le comportement humain ? Sont-ils réellement fous ? Des victimes d'horribles hallucinations collectives ?... Ou pire encore ?

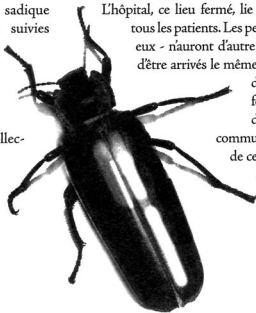
Patient 13 est un univers de faux-semblants où rien n'est jamais sûr. C'est un contexte aliénant où la différence entre le vrai et le faux, entre le réel et l'imaginaire n'est plus qu'une question de croyance. La vérité du moment est rarement la même que celle du jour suivant. C'est un monde où les patients doivent vivre au jour le jour.

LES PERSONNAGES

Aucun patient ne se souvient jamais pourquoi et comment il a échoué ici et les personnages ne font pas exception à cette règle. Les joueurs incarnent de nouveaux patients qui, un matin, alors que les effets des médicaments administrés par les Blouses blanches se dissipent, s'éveillent dans leur chambre respective....

Contrairement aux jeux de rôles habituels, les personnages n'ont pas à être liés entre eux. L'hôpital, ce lieu fermé, lie inextricablement tous les patients. Les personnages - entre eux - n'auront d'autre affinité que celle d'être arrivés le même jour. Ils peuvent

donc tous être de fervents individualistes et n'agir communément que lors de certaines scènes ou scénarios.



UN HUIS CLOS EPROUVANT

Patient 13 est un jeu de rôles atypique par le fait que son contexte et ses histoires se déroulent dans un lieu clos sans que jamais il ne soit possible pour ses occupants d'en sortir.

Le but n'est donc pas véritablement de savoir pourquoi on a été enfermé dans ce lieu mais plutôt, dans un premier temps, d'essayer d'y survivre, et dans un second temps d'y vivre et d'explorer cet univers dément.

C'est une véritable microsociété qui s'est formée à l'intérieur de ces murs, avec ses propres lois et ses propres crimes. Des événements étranges s'y déroulent, les occupants même des lieux sont différents, « anormaux » et, pour y vivre longtemps, il faut assimiler les règles de ce nouveau monde et parvenir à s'adapter.

QUELQUES DONNÉES TECHNIQUES

Dans Patient 13, le meneur de jeu est appelé **Docteur**, les personnages incarnés par les joueurs **Patients**, un scénario **Séance** et une suite de scénarios **Thérapies**. Ce jeu est prévu pour 2 à 5 joueurs (Docteur inclus). La durée d'une Séance type est estimée entre 2 et 5 heures. Pour jouer, vous devrez vous munir de quelques dés à six faces (trois par personne si possible), de crayons, d'une gomme et de papier (pour prendre des notes ou griffonner).

L'eau du
miroir n'a
pas de fond

INSPIRATIONS

Voici une liste d'inspirations ayant servi, de près ou de loin, à l'écriture de ce jeu, par le thème de l'œuvre ou l'ambiance qui s'en dégage :

INSPIRATIONS TÉLÉVISUELLES ET CINÉMATOGRAPHIQUES

Lost Highway, Mulholland Drive, Twin Peaks, Hellraiser 2, Anatomie, L'hôpital et ses fantômes, Stephen King's Kingdom Hospital, Le Festin Nu, L'échelle de Jacob, Memento, Pi, Donnie Darko, Cube, The Jacket, Le Prisonnier, Oz, L'armée des 12 singes, L'homme de nulle Part.

INSPIRATIONS VIDÉOLUDIQUES

Silent Hill, Sanitarium.

INSPIRATIONS LITTÉRAIRES

Clive Barker, Edgar Allan Poe, H.P. Lovecraft, Lewis Carroll, William S. Burroughs, Philip K. Dick.

INSPIRATIONS MUSICALES

Death Cab for Cutie, Nine Inch Nails, Tool, Sin, Dredg, Craig Armstrong, 30 Seconds to Mars, A Perfect Circle, DJ Shadow, Oghr, Massive Attack, The Gathering, Deadsy, Deftones, Portishead, BlueBob, The Sins of thy Beloved, Requiem for a Dream soundtrack, Fight Club soundtrack, Silent Hill soundtrack.

INSPIRATIONS VISUELLES

David Carson, Neville Brody, Tim Bradstreet, Dave McKean, Dirk Rudolf, Floria Sigismondi, Francis Bacon, Jérôme Bosch, H.R. Giger.

2. UN JOUR COMME LES AUTRES



THERE IS A HATE THAT BURNS WITHIN
THE MOST DESPERATE PLACE I HAVE EVER BEEN
TRY TO GET BACK TO WHERE I'M FROM
THE CLOSER I GET THE WORST IT BECOMES

THERE IS NO PLACE I CAN GO
THERE IS NO PLACE I CAN HIDE
IT FEELS LIKE IT KEEPS COMING FROM THE INSIDE

THE BIG COME DOWN [NINE INCH NAILS]

La vie dans l'enceinte de l'hôpital est très réglementée et il est bien difficile pour le nouveau venu, coutumier d'une certaine liberté, de s'habituer à cet état de fait. Tout est organisé, tout est codifié : les horaires, les sanctions, les devoirs.

NOUVELLES LOIS ACTIVITÉS

Aucune activité n'est proposée par les aides-soignants. Ils semblent penser que l'ennui quotidien engendre inévitablement la folie. Les internés s'occupent donc du mieux qu'ils le peuvent. Ils dorment, rêvent, fixent les cloisons et le plafond, lisent, dessinent, écrivent, regardent la télé, se droguent ou se retrouvent entre eux pour se raconter des histoires. Durant ces matinées et ces après-midis, les patients restent encadrés dans la mesure des effectifs du personnel...

AUJOURD'HUI

Dans le hall d'accueil et dans la salle de détente, un panneau sous forme de soleil souriant aux couleurs passées indique à l'assemblée qu'« AUJOURD'HUI NOUS SOMMES LUNDI ». Bien sûr le panneau ne reste pas bloqué sur le lundi et les jours défilent normalement les uns après les autres. Toutefois, de temps en temps, les Blouses blanches manipulent le mécanisme du panneau pour sauter des jours et perturber les patients.

CHANGEMENT DE CHAMBRE

Parfois les chambres de certains patients sont permutées par les Blouses blanches. Ils effectuent le changement dans le dos des patients (quand ils sont en train de prendre leur repas par exemple), l'incompréhension n'en est que plus grande.

LANGUE

Tous les patients parlent la même langue mais le personnel de l'hôpital, Supérieurs et Blouses blanches, utilise un langage médical qui leur est propre. Un dialecte particulier parlé par les créatures à sang froid appelé Magra, incompréhensible pour les malades et dont les sonorités résonnent comme un sifflement reptilien.

LOTÉRIE

Irrégulièrement, au réveil, une loterie très spéciale est organisée par les Blouses blanches. Passant de chambre en chambre, ils obligent les internés, en plus de la prise quotidienne de leurs médicaments, à participer à une loterie d'un genre très spécial : le patient doit piocher un ticket au hasard – parmi une centaine – dans un vieux crâne malformé dont le sommet ouvert sert de récipient.

Le chiffre indiqué sur le ticket correspond au nouveau numéro que portera le patient jusqu'à la prochaine loterie. L'interné qui pioche le ticket n°13 est tiré hors de sa chambre et emmené de force quelque part. Où ? Aucun dément ne le sait vraiment. Les rumeurs affirment que

la victime est immédiatement emmenée dans le bureau du Directeur, mais ce n'est qu'une supposition. Le malheureux ne revient jamais et dans les rares cas où un Patient 13 soit réapparu, ce fut toujours sous l'apparence d'une Blouse blanche et sans aucun souvenir – semble-t-il – de son ancien statut d'interné.

Dès que le numéro maudit est tiré, un mélange d'effroi et de soulagement coupable étreint les autres patients. Les Blouses blanches récupèrent chaque ticket tiré et chaque nouvel arrivant, n'ayant pas encore eu affaire avec la loterie, possède un numéro par « défaut ».

Dès lors qu'un Patient participe à la loterie, il perd 1 point de Sang-froid. S'il tire le ticket n°13, il en perd 2 de plus – quand bien même il serait annulé par un point d'Ancienneté (voir Ancienneté p21).

NOMS

Quand les Blouses blanches appellent un patient, elles le font toujours par son numéro. Elles possèdent une fiche pour chaque interné

sur laquelle figure le numéro du patient, quelques informations et une photo paraissant antérieure à son arrivée dans l'hôpital...

SEXUALITÉ

L'hôpital est mixte, hommes et femmes sont donc quotidiennement en contact. Le règlement proscriit formellement tout rapport sexuel dans l'enceinte de l'hôpital. Même s'ils sont rares et sévèrement punis lorsqu'ils sont indubitablement prouvés, des cas de viols sont à déplorer et bien que les femmes soient les premières victimes, les hommes ne sont pas pour autant épargnés.

SUIVI MÉDICAL

Chaque patient est suivi par un Supérieur. Une fois par semaine, il doit s'entretenir avec le médecin chargé de son auscultation (afin de prévenir tout type de maladie) et de son suivi psychiatrique (les « fameuses » consultations). Lors de ces consultations, des antidépresseurs sont administrés aux patients afin de prévenir d'éventuelles poussées suicidaires.



ET L'AMOUR DANS TOUT ÇA ?

Quand on vit des événements aussi durs, les liens créés sont forts, le ressenti exacerbé. La haine, l'amitié et l'amour y sont décuplés. Les patients doivent apprendre à garder leur jardin secret et à protéger leurs sentiments s'ils ne veulent pas qu'un jour on s'en serve contre eux.

UNIFORME

À son arrivée, chaque patient reçoit l'uniforme de l'hôpital en double, la blouse de nuit réglementaire ainsi qu'une trousse de toilette. L'uniforme consiste en un pantalon gris foncé, une chemise unie de même couleur sans aucune marque de distinction, un t-shirt et des chaussettes blanches ainsi que des mocassins noirs. La blouse est une simple chemise de nuit blanche. La trousse quant à elle contient un nécessaire de rasage pour les hommes (savon, blaireau, rasoirs à sécurité) et produits hygiéniques pour les femmes (savon, tampons, serviettes).

Les patients sont autorisés à porter d'autres habits durant la journée (à l'exception de vêtements arborant une quelconque inscription), mais, dans ce cas, ils doivent être achetés à l'intendance.

NOUVEAUX CRIMES

Il y a certaines choses dont il vaut mieux éviter de parler, des sujets Que l'On Ne Doit Pas Evoquer, sous peine de subir des sanctions...

1. Il est tabou de ne pas se trouver dans sa chambre aux heures de prises médicamenteuses. **On ne saute pas de prise** quelle que soit l'excuse.

2. Il est tabou de se plaindre au sujet de la prise de médicaments. Dire : « Quatre fois par jour, c'est trop » est répréhensible. Ce n'est jamais trop.

3. Il est tabou de ne pas répondre à la demande d'un aide-soignant. Spécialement quand celui-ci a appelé le patient par son numéro. **On répond toujours à un aide-soignant.**

4. Il est tabou de ne pas respecter le règlement et les horaires de l'hôpital. **Le règlement est le règlement et les horaires doivent être respectés.**

5. Il est tabou de demander le nom véritable du directeur de l'hôpital. **Le directeur est Le Directeur.**

NOUVELLES SANCTIONS

Pour punir les patients, les Blouses blanches pratiquent quatre formes de sanctions, chacune étant graduellement toujours plus extrême que la précédente. Généralement évoquer « la camisole » ou bien « l'Abyme » suffit à calmer un patient.

1. LE LIT À CLOUS

La plus répandue des sanctions, désagréable, rarement mortelle et bénigne en comparaison des suivantes. Cet instrument de torture est décrit dans le chapitre « Artefacts déments ».

2. L'ENFERMEMENT

Lorsqu'un patient s'est montré particulièrement agressif, il peut être enfermé dans sa chambre durant une période d'une semaine à un mois. Il reçoit alors un simple repas par jour et un seau en guise de sanitaire.

3. LA CAMISOLE

La mise sous contention est une expérience des plus traumatisantes, qui peut être irréversible, et nombre de patients la craignent au plus haut point. Elle est décrite dans le chapitre « Artefacts déments ».

4. L'ABYME

Peu de patients connaissent l'existence de l'Abyrne, la plupart ne savent pas réellement en quoi consiste cette sanction mais tous ont compris qu'il s'agit d'une chose dont on ne revient pas. L'imagination fait le reste. L'Abyrne est décrit dans le chapitre « L'enferment rend fou ».

HORAIRES

RÉVEIL

Le réveil est fixé à 6h.

MÉDICAMENTS

Les médicaments sont administrés quatre fois par jour par les Blouses blanches qui font la tournée des patients dans leurs chambres respectives :

- + de 6h à 7h (au réveil).
- + de 11h à 12h (avant le déjeuner).
- + de 17h30 à 18h30 (avant le dîner).
- + de 21h30 à 22h30 (au coucher).

DOUCHES

Les patients ont obligation de se doucher au minimum 1 fois par semaine. Les douches fonctionnent 2 fois par jour :

- + de 6h30 à 7h30 (avant le petit déjeuner).
- + de 20h à 21h (après le dîner).

REPAS

Les repas sont servis au réfectoire sauf cas particulier et cela, 3 fois par jour :

- + le petit déjeuner, de 7h30 à 8h.
- + le déjeuner, de 12h à 12h30.
- + le dîner, de 18h30 à 19h.

Le menu est disponible sur simple demande et est affiché dans la salle de détente (bizarrement, il est souvent illisible : mal écrit, indéchiffrable, effacé par endroits, etc.).

COUR

L'accès à la cour est ouvert :

- + le matin, de 9h30 à 11h30.
- + l'après-midi, de 14h à 18h.

L'accès à la cour s'effectue par le hall d'accueil.

EXTINCTION DES FEUX

L'extinction des feux et la fermeture des chambres sont fixées à 22h30.

SERVICES

BIBLIOTHÈQUE

La bibliothèque est ouverte tous les après-midi, sauf le dimanche, à partir de 14h et jusqu'à 18h. *Pour tout renseignement supplémentaire adressez-vous au responsable.*

COURRIER

Le courrier reçu est disponible en début d'après-midi aux environs de 13h et celui à envoyer est à déposer à l'accueil avant 11h (évidemment aucun patient ne reçoit jamais de courrier et n'en envoie non plus...).

DISTRIBUTEUR

Au rez-de-chaussée, dans la salle de détente, se trouve un distributeur automatique d'eau plate, de boissons pétillantes et de biscuits sucrés/salés.

FUMOIR

Il est interdit de fumer dans l'hôpital à l'exception de la salle consacrée à cette action : le Fumoir. Ceci pour des raisons d'hygiène, de sécurité et de respect des non-fumeurs. Il est interdit d'allumer des bougies ou des cigarettes dans les chambres.



TÉLÉVISION

En plus de celle située dans la salle de détente, une télévision ainsi qu'un magnétoscope sont mis à disposition des patients dans la Salle au Magnétoscope. Cette télévision ne reçoit aucune chaîne et aucun patient ne possède de cassette vidéo...

VISITES

Les visites sont autorisées tous les après-midis de 14h à 18h (mais de la même manière que pour le courrier, personne ne vient jamais voir les patients).

SERVICES PAYANTS

CADENAS

Certains patients ne se gênent pas pour venir fouiller dans les affaires des autres... et l'hôpital, bien sûr, « ne peut être tenu pour responsable en cas de vol ». Ainsi les patients qui le souhaitent (et qui le payent) peuvent disposer d'un cadenas à clefs ou à code pour fermer leur placard personnel.

COIFFURE

Un choix s'offre au patient qui souhaite se couper les cheveux : soit il paye une Blouse blanche (préposée aux ciseaux) pour se les faire couper (parfaitement, mais au prix de quelques frayeurs), soit il le fait lui-même avec les moyens du bord : rasoir, couteau de fortune, etc. Auquel cas, la coupe est gratuite, mais généralement moins réussie.

LAVAGE ET REPASSAGE

Les vêtements des patients peuvent être lavés et repassés. Ils doivent être déposés à la laverie le lundi et le jeudi entre 11h et 12h. Chaque patient reçoit un coupon où est inscrit le nombre de vêtements donnés. Ce coupon doit être remis le jour suivant à la même heure, lorsque le patient vient reprendre ses affaires. Le travail accompli est propre et sans surprise (de quoi

éveiller la fibre paranoïaque des patients) mais, évidemment, il arrive qu'un vêtement disparaisse ou soit remplacé par un autre.

OBJETS USUELS

Les objets usuels tels que les cigarettes, stylos, feuilles, vêtements, serviettes, pots de chambre, papier toilette, etc. sont vendus à l'intendance.

TÉLÉPHONE

Un téléphone à cadran et à jetons se trouve dans le hall d'accueil. Les jetons sont à retirer à l'intendance (mais comme aucun patient ne possède de numéro à appeler, le téléphone ne sert jamais).

PAIEMENT

Il existe trois manières différentes de payer les services dans l'hôpital : le sang, les expériences et les informations.

SANG

Le patient donne un peu de son sang (et son état de santé s'en retrouve diminué – selon l'envie du Docteur) par le biais d'un étrange artefact ressemblant à une sorte d'agrafeuse munie d'une ouverture servant à la ponction. Le devenir du sang ainsi stocké reste un mystère pour les patients.

EXPÉRIENCES

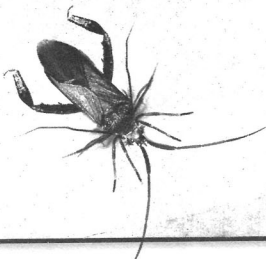
Le patient accepte de servir en tant que cobaye pour quelques expérimentations, généralement menées par le Supérieur Butcher.

INFORMATIONS

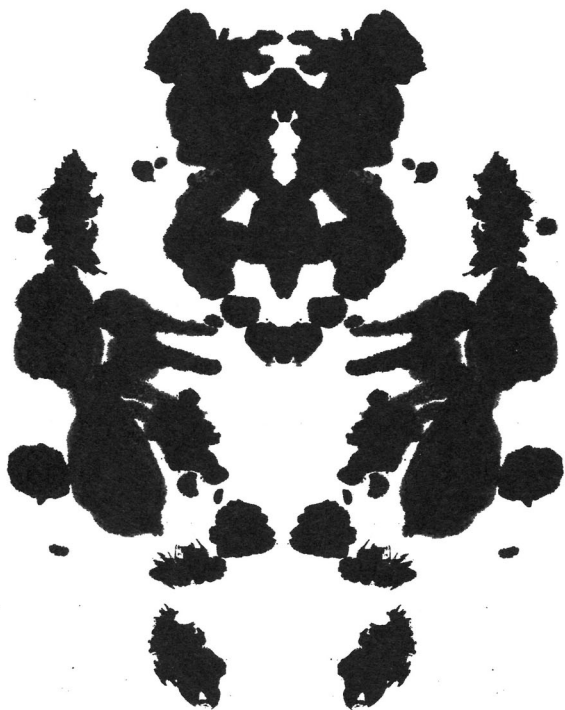
Le patient fournit des informations susceptibles d'intéresser le personnel médical. Cette dernière solution de paiement est très mal vue par les autres patients, car elle est souvent synonyme de délation et aboutit régulièrement à d'infâmes trahisons.

EXTRAIT DU REGLEMENT INTERIEUR

1. En entrant ici, le patient accepte tout ce qui pourra servir à sa guérison. Les contraintes imposées au patient par le personnel médical le sont dans son plus strict intérêt.
2. La direction se tient à la disposition des patients afin qu'ils puissent présenter toutes demandes ou observations qu'ils jugeraient utiles.
3. Dans l'intérêt des patients, aucun objet dangereux ne doit être introduit à la clinique.
4. Il est strictement interdit de fumer dans la clinique sauf dans la salle prévue à cet effet.
5. Les sorties définitives se font exclusivement avec l'approbation d'au moins deux Supérieurs.
6. En cas d'incendie, conformez-vous aux indications du personnel qui se chargera de votre évacuation.
7. Les aides-soignants, sensibles à la douleur des patients, n'hésiteront jamais à recourir aux médicaments si leur utilisation s'avère nécessaire.
8. Aucun acte médical n'a besoin de l'accord préalable du patient du moment qu'il est pratiqué pour le bien du patient. Un consentement particulier est prévu pour les patients participants à des recherches expérimentales.
9. Les informations personnelles et médicales d'un patient sont confidentielles et restent circonscrites au patient et à son thérapeute.
10. Aucun patient ne peut accéder à son dossier. Il doit rester confidentiel, pour son bien.
11. Tout meuble, objet ou uniforme détérioré doit être remboursé.
12. La tenue de nuit réglementaire doit être portée de 22h30 à 7h30.
13. L'unique exemplaire du règlement complet se trouve affiché à l'accueil.



3. COMMENT S'EN SORTIR ?



Le chapitre qui suit présente le système de jeu de Patient 13. La création de personnage et les règles étant inextricablement liées, elles sont expliquées conjointement. Les règles d'affrontements sont, quant à elles, expliquées à la suite. Reportez-vous à la feuille de personnage pour mieux comprendre l'interaction entre le jeu et les règles. Par ailleurs, chaque point important de cette fiche sera décrit dans ce chapitre.

SAINS D'ESPRIT OU ATTEINTS ?

Deux types de patients peuvent être joués dans Patient 13 : les Sains d'esprit ou les Atteints.

Les Sains d'esprit sont des personnages simples, généralement de nouveaux venus ne sortant pas particulièrement de l'ordinaire. Ils sont parfaits pour s'initier au jeu. À l'inverse, les Atteints sont des personnages plus expérimentés que les Sains d'esprit, des patients ayant développé avec le temps une particularité, un don, une capacité. Ils sont tout indiqués pour des joueurs ayant déjà joué à Patient 13 et souhaitant se créer un personnage ayant déjà un peu d'expérience.

Les règles ne varient que peu entre ces deux types de patients et sont donc expliquées conjointement dans la suite de ce chapitre. Elles consistent essentiellement en un plus grand nombre de points de création à répartir pour les personnages Atteints. Évidemment, c'est le Docteur qui décide du type de personnages qu'incarnent les joueurs car cette décision a une influence sur l'ambiance et la façon d'aborder une Séance.

NOUVEAUX

Dans l'optique d'initier de nouveaux joueurs – avec des Sains d'esprit – il est préférable qu'avant de débiter, ils en sachent le moins possible

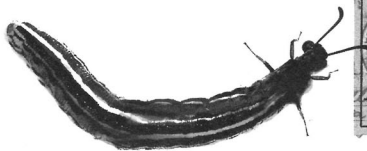
concernant le contexte dans lequel prend place le jeu. Ils s'immergeront d'autant plus facilement s'ils se retrouvent dans la même situation que les patients. Savoir que les histoires que leurs personnages vont vivre se passent dans un lieu clos et que leurs alter ego ont perdu la mémoire est bien suffisant. La première Séance devrait ainsi débiter par leur arrivée dans cet endroit sans qu'ils sachent pourquoi. Le moyen le plus efficace étant d'allier la création des personnages avec le début du scénario d'introduction : les personnages découvrant leur environnement tout en découvrant leurs feuilles de patients.

ANCIENS

Pour ce qui est des personnages Atteints, évidemment le procédé d'initiation utilisé pour les Sains d'esprit ne peut fonctionner. Même si parfois dès leur arrivée, certains patients sont des Atteints, la majorité d'entre eux ont développé leur particularité dans l'hôpital et y sont résidents depuis quelques temps déjà.

Lors de la création d'un tel personnage, le joueur devra se questionner sur sa façon d'appréhender l'hôpital : comment a-t-il vécu son arrivée ? A-t-il une opinion vis-à-vis des événements s'y déroulant : folie ou réalité ?

« UN ÊTRE QUI
S'HABITUE À TOUT,
VOILA JE PENSE,
LA MEILLEURE
DÉFINITION QU'ON
PUISSE DONNER À
L'HOMME. »
- DOSTOÏEVSKI



DÉFINITIONS

Les personnages ne sont pas des héros, ce sont des personnes comme les autres, ni pires ni meilleures que le commun des mortels. Comme ils sont incapables de se souvenir de leur passé, les joueurs n'ont même pas à y réfléchir. Les questions de dates et d'époques doivent d'ailleurs être évitées pour que le Docteur puisse les garder continuellement dans le doute et l'expectative. De ce point de vue, la création d'un patient est donc assez simple. Les personnages vont essentiellement être façonnés par les joueurs au cours des Séances, par les comportements et les relations qu'ils entretiendront entre eux et avec les autres. Chaque joueur doit tout de même penser à quelques détails de son personnage : *À quoi ressemble-t-il ? Est-ce que quelque chose le différencie physiquement des autres ? A-t-il une origine ethnique particulière ? Quel âge semble-t-il avoir ?*

Pour ce qui est d'un patient Atteint la réflexion doit être un peu plus poussée, le personnage étant expérimenté, sa description doit être plus développée : *A-t-il un rôle social au sein de la communauté des patients ? A-t-il des ennemis ? Des alliés ? Comment se les est-il fait ?*

SURNOM

Les personnages n'ont ni noms ni prénoms. En tout cas, ils ne s'en souviennent plus et personne ne se soucie de ce fait. Les premiers jours, les Sains d'esprit sont hélés par les autres patients par des « Hey » ou par des « Toi, le barbu aux cheveux longs » mais, rapidement, on leur trouve des surnoms, en rapport avec leurs accoutrements, leurs compétences ou un signe distinctif. À la création, les personnages Sains d'Esprit ne possèdent donc pas plus de nom et de prénom que de surnom. À l'inverse, les Atteints, du fait de leur relative ancienneté dans l'hôpital, sont forcément affublés d'un surnom, la plupart du temps en rapport avec leur signe particulier.

Par contre, qu'ils soient Sains d'esprit ou Atteints, les patients ne sont rien d'autre que des numéros pour le personnel médical qui ne les nomme jamais autrement, numéros déterminés durant la loterie (voir Loterie p6).



SIGNE PARTICULIER

Avec le temps, en évoluant et en s'affirmant au sein de l'hôpital, une partie non négligeable des Sains d'esprit développe une particularité, un don étrange, une capacité insolite. C'est ce signe distinctif, différent pour chacun, qui fait d'eux des Atteints. Certains pensent que les Atteints sont des patients véritablement devenus fous et qu'ils parviennent à provoquer des hallucinations collectives, d'autres croient qu'avec l'expérience, ils arrivent à dompter l'hôpital et son étrange réalité.

À la création, un Sain d'esprit ne possède pas de signe particulier. Il prend forme tôt ou tard, suivant la façon d'agir du personnage, suivant son comportement, ses manies, ses envies et ses peurs. C'est au Docteur de définir cette particularité et le moment de son apparition en fonction de chaque personnage.

À l'inverse, le signe particulier est ce qui caractérise le plus simplement et le plus directement un Atteint. Au Patient de décider, avec l'accord du Docteur, de sa nature et de ses applications.

Cet élément n'étant pas chiffré, c'est encore une fois au Docteur de mettre en scène ou non, de développer ou non les particularités de chacun durant la Séance.

Exemple 1 : si un personnage est effrayé par le noir et qu'il cherche à chaque fois l'interrupteur le plus proche pour faire la lumière dans le lieu où il se trouve, il acquerra, petit à petit, la capacité d'allumer des ampoules rien qu'en les touchant des doigts, voire, plus tard, d'allumer des interrupteurs lorsqu'il se trouve dans la même pièce par la simple force de son esprit.

Exemple 2 : si un personnage se plaint constamment d'avoir faim, il pourra développer une seconde bouche sur son ventre qui parlera et aura, elle aussi, besoin d'être nourrie.

Ceci dit il n'est pas obligatoire de chercher une particularité en rapport direct avec une manie. Il suffit qu'un lien existe entre ces deux éléments dans l'esprit du personnage pour que ce soit acceptable par le Docteur. Un patient introverti et qui ne ferait pas de vagues aura tendance à développer moins facilement une particularité qu'une personne extravagante (même si, bien sûr, il existe des exceptions).

GROUPE

Comme expliqué dans les premières pages de ce jeu, les personnages n'ont pas à former un groupe uni de prime abord. Ce sont le lieu et les événements qui se chargeront de les réunir. Le seul lien particulier que peut entretenir un éventuel groupe de Sains d'esprit est d'être arrivé le même jour, tandis que des Atteints auront généralement tendance à former des alliances autour d'un intérêt commun. Le contexte étant ce qu'il est, s'ils ne sont pas bêtes, ils s'entraideront et s'allieront pour survivre. Si ce n'est pas le cas, peut être ne le méritent-ils simplement pas...

EFFETS PERSONNELS

Comme leur nom l'indiquent, les effets personnels désignent les possessions du personnage. C'est donc là, sur la fiche, que le joueur doit noter les objets, livres, vêtements que possède son personnage. Aucune distinction n'est faite entre ce que le personnage porte sur lui, ce qu'il a pu dissimuler et ce qu'il entrepose dans le placard de sa chambre.

PRINCIPE DE BASE

Quelle que soit l'action, 3D6 sont utilisés, trois dés à six faces. Dans Patient 13, les joueurs incarnent des personnages « moyens ». En conséquence de quoi, on considère qu'ils sont normaux et moyens dans pratiquement tous les champs d'actions et tous les domaines de connaissances.

Dans une situation normale – où l'action n'est pas particulièrement difficile ou facile à réaliser – le joueur doit lancer 3D6 et obtenir deux 4 ou plus pour réussir son action.

Exemple : Si parmi le résultat se trouve deux 6 ou trois 5 ou une suite telle que 4, 5 et 3, l'action est une réussite. À l'inverse, si le joueur obtient un double 3, un triple 2 ou une suite telle que 2, 4 et 3, l'action est un échec.

SEUIL

Il faut donc que deux des trois dés dépassent le seuil de 4 pour réussir une action. Ceci dans une situation standard, normale sans difficulté ni facilité particulière. Or, dans certaines circonstances, il arrive que des actions soient plus simples ou plus difficiles à réaliser qu'habituellement. Le seuil de 4 doit alors être réajusté en fonction. Pour vous donner un ordre d'idées concernant cette réévaluation, voici un tableau synthétisant les modificateurs.

- Si la situation/action est très simple : le seuil est de 2.
- Si la situation/action est simple : le seuil est de 3.
- Si la situation/action est normale : le seuil est de 4.
- Si la situation/action est difficile : le seuil est de 5.
- Si la situation/action est très difficile : le seuil est de 6.

Le nombre de dés à obtenir pour réussir l'action lui ne change pas : quel que soit le seuil, deux dés doivent le dépasser.





TRAITS

Les Traits reflètent les points forts, les points faibles, les connaissances, les compétences et les peurs du personnage. Comme expliqué un peu plus haut, on considère que les patients sont moyens, qu'ils ne sont ni meilleurs, ni moins bons que la plupart des gens. Les Traits permettent donc justement de faire ressortir les particularités de chacun, ce qui sort de l'ordinaire chez le patient.

Il n'existe aucune liste de Traits et ce sera au joueur d'établir ceux de son personnage en se mettant d'accord avec le Docteur concernant le domaine d'application de chacun d'entre eux. Le Docteur devra toujours veiller à ce que le champ d'action du Trait ne soit pas trop important ni trop restreint afin de limiter les cas abusifs et les jets de dés trop fréquents.

Voici une liste non exhaustive de Traits envisageables : robuste, vif comme l'éclair, observateur, charmeur, toujours discret, bagarreur, agile, bricoleur, musclé, as du crochetage de serrures, expert en tour de passe-passe, très bon coureur, monsieur « cran d'arrêt », persuasif, spécialiste en recherche d'infos, cultivé, etc.

À chaque Trait est associé un bonus ou un malus compris entre +3 et -3 permettant d'indiquer la « qualité » du Trait (excellent à +3, très bon à +2, bon à +1, mauvais à -1, très mauvais à -2, médiocre à -3).

SAIN D'ESPRIT : +2, +1, -1, -2

À son arrivée dans l'hôpital, aucun Sain d'esprit ne possède de Trait. Le Patient ne se souvient de rien concernant lui ou son passé et il ne sait donc pas s'il possède des talents cachés, s'il excelle dans certains domaines ou si, au contraire, il s'avère moins bon dans d'autres. Ce n'est que lors de son premier entretien avec son Supérieur – lors de la création de son personnage – qu'il va obtenir quelques points pour se caractériser. Gardant à l'esprit l'idée que les personnages ne sont ni meilleurs ni plus mauvais que la moyenne, les joueurs doivent définir avec l'aide du Docteur deux Traits positifs et deux Traits négatifs de la manière suivante : un Trait à +2, un Trait à +1, un Trait à -1 et un Trait à -2. Les Traits à 2 étant plus remarquables que les Traits à 1, qu'ils soient positifs ou négatifs.

ATTEINT : +3, +2, +2, +1, -1, -2

Pour un patient Atteint, le nombre de Traits à répartir est plus important afin de simuler le fait que le Patient vit dans l'hôpital depuis un certain temps et qu'il a donc déjà évolué par rapport à un nouveau venu. Quatre Traits positifs et deux Traits négatifs sont à répartir de la manière suivante : un Trait à +3, deux Traits à +2, un Trait à +1, un Trait à -1 et un Trait à -2. Contrairement à la création d'un personnage Sain d'esprit, il n'y a pas d'équilibre numérique entre les Traits positifs et les Traits négatifs partant du principe qu'avec le temps et l'expérience, les patients ont cherché à s'améliorer et à gommer leurs défauts, phobies et incompétences.

Évidemment, si le Docteur souhaite la création de personnages Atteints plus expérimentés, il lui suffit d'augmenter le nombre de Traits positifs à la création.

Avec le temps, les Traits peuvent évoluer, s'améliorer ou se détériorer. Le développement des Traits est expliqué dans la suite de ce chapitre, dans les « Effets particuliers ».

RÉSOLUTION

Lorsqu'un Trait est en rapport avec l'action que tente le personnage, il influe sur le résultat du jet. Parmi les trois dés lancés lors d'un jet d'action, le dé dont le résultat n'est ni le meilleur ni le moins bon des trois est appelé « dé intermédiaire ». C'est sur ce dé spécifique qu'influent les Traits.

Un Trait à :

- +1 augmente de 1 le résultat du dé intermédiaire.
- +2 augmente de 2 le résultat du dé intermédiaire.
- +3 augmente de 3 le résultat du dé intermédiaire.
- 1 diminue de 1 le résultat du dé intermédiaire.
- 2 diminue de 2 le résultat du dé intermédiaire.
- 3 diminue de 3 le résultat du dé intermédiaire.

Exemple : un personnage avec le Trait « As du crochetage » +2 et un résultat de jet de dés de 4, 3 et 1 sur un seuil de 4 rajoute +2 à son dé intermédiaire - le dé avec le résultat de 3 - et parvient ainsi à réussir son action, le résultat final devenant 4, 5 et 1.

Si plusieurs dés sont identiques, le dé intermédiaire est, indifféremment, l'un des dés au résultat identique.

Exemple : Si le résultat de jet de dés de 3, 3 et 2, le bonus ou le malus lié au dé intermédiaire est appliqué sur l'un des deux 3, peu importe lequel.

EFFETS PARTICULIERS

Certains résultats de dés ont une signification particulière et une incidence technique sur le personnage : si l'ensemble des dés dépasse le seuil, si l'ensemble échoue ou si tous les dés indiquent le même chiffre.

3 DÉPASSANT LE SEUIL :

Lorsque l'ensemble des dés lancés dépasse le seuil demandé par le Docteur, l'action est particulièrement bien réussie. Le patient accomplit son action plus facilement ou plus rapidement, mais dans tous les cas, mieux que prévu.

+ Le patient doit noter un « + » à côté du Trait impliqué dans l'action. Au bout de cinq « + », le Trait est augmenté de 1 point.

3 DÉ S'ATTAQUANT LE SEUIL :

À l'inverse, si aucun des dés lancés ne parvient à atteindre le seuil énoncé par le Docteur, l'action est particulièrement ratée. Le patient ne fait pas simplement qu'échouer, il perd du temps, se trompe totalement, etc.

+ Le patient doit noter un « - » à côté du Trait impliqué dans l'action. Au bout de cinq « - », le Trait est diminué de 1 point.

TRIPLES RÉUSSIS :

Plus significatifs encore sont les triples. Si l'ensemble des dés indique le même chiffre et que celui-ci atteint ou dépasse le seuil demandé par le Docteur, l'action est une réussite exceptionnelle, quasiment miraculeuse : là où le personnage aurait dû passer dix minutes



pour crocheter une serrure, il le fait en moins de dix secondes ; il parvient à retrouver le chemin jusqu'à sa chambre les yeux bandés, il se réveille et esquive un coup de couteau alors qu'il était assoupi...

+ Le patient doit noter trois « + » à côté du Trait impliqué dans l'action. Au bout de cinq « + », le Trait est augmenté de 1 point.

TRIPLES RATÉS :

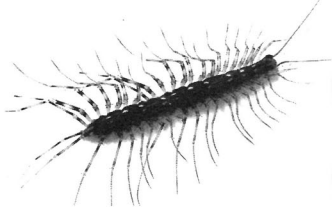
Pire cas de figure, si les trois dés affichent le même chiffre et que celui-ci est inférieur au seuil donné par le Docteur, l'action est un fiasco total, une vraie catastrophe. Le personnage se blesse, tombe inconscient, casse un objet d'importance, se fait remarquer dans un lieu où il ne devrait pas être. Au Docteur d'interpréter le résultat suivant les circonstances.

+ Le patient doit noter trois « - » à côté du Trait impliqué dans l'action. Au bout de cinq « - », le Trait est diminué de 1 point. Évidemment, les « + » et les « - » s'annulent.

Attention, si un Patient ne possède pas de Trait ayant rapport avec l'action tentée, il devra - avec l'accord du Docteur - ajouter un nouveau Trait pour palier ce manque sur sa feuille de personnage. Cependant, ce Trait ne sera actif à +1 ou -1 que lorsque les cinq marques nécessaires auront été comptabilisées.

LUCIDITÉ

La Lucidité indique le degré de discernement du personnage sur son environnement, le recul qu'il parvient à avoir sur ses actions et la façon dont les médicaments influent sur son comportement. De même, la Lucidité représente aussi les ressources physiques et mentales dont il dispose, les possibilités qu'il a de se dépasser. Un personnage qui possède encore tous ses points de Lucidité contrôle ce qu'il fait et est parfaitement conscient de son environnement. Quand il ne lui reste plus beaucoup de points, le personnage a des ab-



sences, de très courtes périodes d'inconscience. À 0, le personnage a une crise de Lucidité : il perd totalement la mémoire durant une période plus ou moins longue. Il est incapable de se souvenir ce qu'il a fait la minute précédente. C'est ainsi qu'il peut se retrouver en fâcheuse posture dès son réveil : blessé, au pied d'un cadavre, caché dans un lieu où il ne devrait pas être, etc. Au Docteur d'interpréter les événements et de laisser libre court à son imagination... Lorsqu'il émerge, le personnage revient à lui avec 3 points de Lucidité. Ensuite, elle se regagne à raison d'1 point de Lucidité par heure de calme et de repos.

Plus le Patient subit de telles pertes de mémoires, plus la durée de ses absences sont longues, chacune de ces crises devant être comptabilisée sur la feuille de personnage. Dans ce but, voici un tableau indicatif de la durée des pertes de mémoire en fonction du nombre de crises de Lucidité déjà vécues par le personnage.

- 0 : dix minutes
- 1 : une heure
- 2 : deux heures
- 3 : une demi-journée
- 4 : une journée
- 5 : deux jours
- 6 : trois jours
- 7 : une semaine
- 8 : deux semaines
- 9 : trois semaines
- 10 : un mois
- 11 : deux mois
- 12 : trois mois...
- 13 : le personnage ne revient jamais à lui.

UTILISER DES POINTS DE LUCIDITÉ

Les points de Lucidité peuvent permettre :

+ de relancer un dé. Ainsi, lorsque le résultat d'un jet de dés est un échec, le joueur peut décider d'utiliser un ou plusieurs points de Lucidité pour relancer un ou plusieurs dés, favorisant ainsi la possibilité de réussir son jet. Le joueur choisit le ou les dés qu'il va relancer, déduit le nombre de points utilisés de sa feuille de personnage puis fait son jet de dés.

+ d'ajouter un dé supplémentaire pour tenter d'améliorer ses chances de réussites et la possibilité de faire un meilleur succès. 1 dé pour 1 point. Les effets particuliers – 3D, triples – obtenus par ce biais ne doivent pas être pris en compte.

+ de diminuer d'un point le seuil demandé par le Docteur en utilisant 2 points de Lucidité. Les effets particuliers – 3D, triples – obtenus par ce biais ne doivent pas être pris en compte.

+ de regagner des points de Sang-froid en situation de stress ou des points de Vitalité en tant que premiers soins (voir Affrontements).

PERDRE DES POINTS DE LUCIDITÉ

Utiliser des points de Lucidité n'est malheureusement pas la seule manière d'en perdre. Un Patient peut perdre des points sans le souhaiter et sans les utiliser car la plupart des médicaments administrés par les Blouses blanches ont cet effet : ils assomment le personnage qui, groggy, éprouve des difficultés à réfléchir, à agir et donc perd de sa Lucidité.

REGAGNER DES POINTS DE LUCIDITÉ

Paradoxalement quelques – rares – médicaments, dont le psychostimulant (voir p34, consultations), améliorent la perceptivité du patient et permettent de regagner quelques points de Lucidité. Le détail des pertes et des

gains des différents médicaments est résumé dans le chapitre qui leur est consacré (p74, Traitements aliénants). De la même manière, les médicaments ne font jamais éternellement effet et le Docteur peut, s'il le souhaite et au moment où il le juge opportun, décider de faire regagner le nombre de points perdus par la prise du médicament.

En participant aux consultations des Supérieurs, il est aussi possible de récupérer des points de Lucidité. De même, de « bonnes actions », une réponse satisfaisante à un bruit de couloir, la conclusion positive d'une rencontre avec un symbole né d'un Rorschach (voir p35, Démon intérieurs), la destruction d'une source de crainte, un sentiment de sécurité devraient apporter un peu de paix et de repos aux personnages et, de ce fait, leur permettre de regagner quelques points – toujours selon le bon vouloir du Docteur.

Le drap rouge a une histoire

SANG-FROID

Le Sang-froid est l'indicateur du stress du personnage. Dès qu'il est insulté, méprisé, rabbaissé, inquiet, il s'énervé, devient plus tendu et commence à perdre des points de Sang-froid. Arrivé à 0 point de Sang-froid, il est victime d'une crise d'hystérie. Le Patient devient fou furieux, enragé et ne parvient plus à se contrôler. Il est alors enfermé ou placé sous contention pendant un certain temps qui peut varier d'une journée à plusieurs mois, le temps pour lui de se rétablir mentalement et de regagner tous ses points de Sang-froid. Techniquement, un personnage reprend nor-



malement ses esprits avec 3 points de Sang-froid, au bout de dix minutes de calme et regagne ensuite des points à raison d'1 point de Sang-froid par heure de repos. À l'inverse, un patient régulièrement hystérique met de plus en plus de temps à se remettre de ses crises.

De la même manière que pour la Lucidité, plus le Patient est victime de crises hystériques, plus son temps de convalescence et d'enfermement est long, chacune de ces crises devant être comptabilisée sur la feuille de personnage. Dans ce but, voici un tableau indicatif de la durée des sanctions et de convalescence en fonction du nombre de crises d'hystérie déjà vécues par le patient.

- 0 : le personnage est hystérique durant 10 minutes (s'il n'est pas repéré par les Blouses blanches, il évite le lit à clous).
- 1-2 : lit à clous pendant une journée
- 3-4 : lit à clous pendant trois jours
- 5-6 : lit à clous pendant une semaine
- 7 : enfermement durant deux semaines
- 8 : enfermement durant trois semaines
- 9 : enfermement durant un mois
- 10 : camisole durant un mois
- 11 : camisole durant deux mois
- 12 : camisole durant trois mois
- 13 : le personnage est emmené dans l'Abyme.

VITALITÉ

La Vitalité permet de connaître l'état de santé physique du personnage. Dès que le Patient est blessé, sa Vitalité diminue et plus elle diminue, plus le risque qu'il sombre dans l'inconscience et meure est important. Un personnage en bonne santé n'a aucune case cochée contrairement à un personnage à l'agonie dont la grande majorité des cases est barrée. À 0 point de Vitalité, le personnage tombe, inconscient.

Durant cette perte de connaissance, si la Vitalité du personnage descend à -3, il meurt.

Lorsqu'il se réveille, ses points de Vitalité sont revenus à 3 points et il les regagne ensuite à raison d'1 point de Vitalité tous les deux jours de repos. Le temps que met le personnage à émerger de sa période comateuse dépend du nombre de fois où il est déjà tombé inconscient.

- 0 : dix minutes
- 1 : une heure
- 2 : deux heures
- 3 : une demi-journée
- 4 : une journée
- 5 : deux jours
- 6 : trois jours
- 7 : une semaine
- 8 : deux semaines
- 9 : trois semaines
- 10 : un mois
- 11 : deux mois
- 12 : trois mois...
- 13 : le personnage ne reprend jamais conscience.



RÉPARTITION

Lors de la création de personnage, des points doivent être partagés entre les trois indicateurs que sont la Lucidité, le Sang-froid et la Vitalité. Ces points – 26 pour un Saigneur d'esprit, 29 pour un Atteint – sont à répartir selon l'envie du joueur avec toutefois un minimum de 5 points et un maximum de 13 dans chacun des trois indicateurs. Ils forment la limite que le personnage ne peut dépasser. Les points en excédent doivent être noircis sur la feuille de personnage afin qu'il n'y ait pas de confusion entre des points perdus mais qui pourront être regagnés et ces points qui ne peuvent être utilisés.

Les fonctionnements du Sang-froid et de la Vitalité sont expliqués plus précisément dans la suite de ce chapitre, dans la partie concernant les affrontements psychologiques et physiques.

ANCIENNETÉ

À chaque fin de Séance, le personnage coche une case de cette jauge. Ces cases indiquent l'ancienneté du personnage dans les lieux. Le nombre de cases étant limité à treize, passé treize Séances, cette jauge n'augmente plus. À l'inverse, elle diminue à chaque utilisation. Concrètement, les points d'Ancienneté peuvent servir de plusieurs façons :

+ En cours de jeu, si le joueur tire le ticket n°13 et qu'il possède au moins une case d'Ancienneté de cochée, il peut retirer un ticket et cela autant de fois qu'il a de cases. Les personnages avec une Ancienneté de 13 ont donc très peu de chance de disparaître de cette manière ce qui confirme le sentiment qu'ont la plupart des patients : les anciens développent un don pour ne plus tirer le fameux ticket et les plus jeunes sont plus à même d'en être les victimes.

+ À la fin d'une Séance, il est possible d'augmenter la Lucidité, le Sang-froid et la Vitalité du personnage. 3 points d'Ancienneté permettent d'ajouter 1 point dans l'un des trois indicateurs.

+ À la fin d'une Séance, il est possible d'augmenter un Trait d'un niveau supplémentaire (ou de diminuer d'un niveau s'il s'agit d'un Trait négatif que le joueur souhaite réduire).

- 1 point d'Ancienneté pour passer un Trait de 0 à +1,
- 2 points d'Ancienneté pour passer un Trait de +1 à +2,
- 3 points d'Ancienneté pour passer un Trait de +2 à +3,
- 1 point d'Ancienneté pour passer un Trait de -1 à 0,
- 2 points d'Ancienneté pour passer un Trait de -2 à -1,
- 3 points d'Ancienneté pour passer un Trait de -3 à -2,

Attention, on ne peut améliorer un Trait ou un indicateur (Lucidité, Sang-froid, Vitalité) que d'un seul niveau par Séance.

Lors de la création, un personnage Sain d'esprit ne possède aucune case d'Ancienneté. Il doit attendre la fin de la première Séance

Pour simuler l'étrange tirage aléatoire, si vous voulez pousser l'expérience au bout et que vous vous en sentez le courage, écrivez des numéros de 1 à 100 sur des morceaux de papiers que chaque joueur devra tirer. Le numéro tiré devenant le nouveau numéro de patient du personnage. L'ambiance en sera renforcée. Le plus simple reste toutefois que, chacun à son tour, les joueurs lancent 3D6. Si le résultat est un triple 1 ou un triple 6, le patient tire le ticket n°13. Les autres résultats n'ont aucune importance et ne doivent pas être pris en compte. Le Docteur doit alors attribuer un numéro aux Patients, au choix ou au hasard.

jouée pour prétendre à son premier point. À l'inverse, et c'est ce qui différencie en partie ces patients des Sains d'esprits, un personnage Atteint commence avec un certain nombre de points d'Ancienneté. Dans la logique de créer un personnage ni au dessus ni en dessous de la moyenne, un Atteint devrait avoir une Ancienneté de 7 mais ce chiffre peut varier selon le bon vouloir du Docteur. Si l'Atteint nouvellement créé est censé faire partie d'un groupe de Patients expérimentés et que le Docteur souhaite que le nouveau venu soit à niveau, il ajustera le nombre de points d'Ancienneté afin d'avoir un groupe cohérent.

Les points d'Ancienneté utilisés ne se regagnent pas au début de chaque Séance, ils sont perdus.

Le plus grand secret de l'hôpital n'en est pas un...

AFFRONTEMENTS

Parmi toutes les actions que peut accomplir un Patient, les affrontements physiques et psychologiques ont une place à part et la manière de les mettre en scène est plus complexe et plus détaillée. Toutefois ce n'est pas parce que le système d'affrontements prend une place relativement importante dans les règles de ce jeu que les confrontations constituent la majeure partie d'une Séance. Il s'agit simplement d'actions importantes et décisives pour la vie et le rôle social des personnages.

PRINCIPES GÉNÉRAUX

Quelle que soit l'opposition – une bagarre, une intimidation, un bluff – quelques principes doivent toujours être gardés à l'esprit :

- + L'enjeu d'un affrontement doit être déterminé avant le lancer de dés. Lors d'une confrontation, un joueur devrait toujours savoir ce qu'il risque de gagner et ce qu'il risque de perdre avant de faire son jet d'action.

- + En terme de qualité de réussite, 3 dés dépassant le seuil prévalent toujours sur une simple réussite.

- + De même, un triple réussi prévaut sur 3 dés dépassant le seuil.

- + Lorsqu'un chiffre doit être arrondi, c'est toujours au chiffre supérieur.

TOUR

Un tour est une période de temps très courte, d'une à trois secondes, durant laquelle un personnage peut accomplir une action. Les tours ne sont utilisés que lors des affrontements et ils se succèdent les uns aux autres tant que la confrontation n'est pas terminée.



DÉ INTERMÉDIAIRE DIMINUÉ

Plus le niveau de Vitalité et de Sang-froid est bas, plus il est difficile pour un personnage d'accomplir une action. Techniquement, avec ou sans Trait, le dé intermédiaire s'en retrouve modifié.

- + À 5 points de Vitalité, le dé intermédiaire lors d'un jet lié à une action physique est diminué de 1 point.

- + À 3 points de Vitalité, le dé intermédiaire lors d'un jet lié à une action physique est diminué de 2 points.

- + À 1 point de Vitalité, le dé intermédiaire lors d'un jet lié à une action physique est diminué de 3 points.

- + À 5 points de Sang-froid, le dé intermédiaire lors d'un jet lié à une action mentale est diminué 1 point.

- + À 3 points de Sang-froid, le dé intermédiaire lors d'un jet lié à une action mentale est diminué 2 points.

- + À 1 point de Sang-froid, le dé intermédiaire lors d'un jet lié à une action mentale est diminué 3 points.

CONFRONTATION PHYSIQUE

Un combat, surtout physique, n'est jamais à prendre à la légère. La moindre blessure dans le contexte de ce jeu, n'est pas un détail elle peut sérieusement perturber les actions d'un personnage tout au long de son rétablissement. Il est donc toujours préférable d'éviter un combat, quel qu'il soit.

De plus, il faut toujours garder à l'esprit que si la bagarre oppose deux patients et a lieu devant des Blouses blanches, c'est la personne qui aura provoqué l'altercation (celle qui aura frappé en premier) qui sera sanctionnée par l'lit à clous ou sera enfermée (voir p8).

ARMES

Chaque arme possède trois valeurs qui sont autant de points de Vitalité qu'elle peut faire perdre suivant les situations et les résultats des jets de dés. La première valeur est le nombre minimum qu'elle peut faire perdre, la seconde valeur le nombre moyen et la troisième valeur le nombre maximum.

Coup de poing, de pied, de tête : 1/1/2

Barreau de chaise : 1/2/3

Fourchette : 2/3/4

Tuyau : 1/3/6

Lame de rasoir : 2/4/7

Barre de fer : 3/5/8

Cran d'arrêt : 2/7/12

Revolver : 4/9/14

À bout portant, un tir de revolver tue automatiquement. De même et de manière plus générale, il est tout à fait possible de tuer une personne avec une simple fourchette si le coup est bien placé. Suivant le contexte et les actions de chacun, le Docteur peut donc décider d'appliquer les dégâts minimums, moyens ou maximums d'une arme. Ces indicateurs de perte de points de Vitalité doivent permettre d'extrapoler les dégâts d'armes artisanales qui ne sont pas si rares dans l'hôpital : les morceaux de lame, de verre, de métal peuvent être accrochés et scotchés au manche d'un crayon ou d'une brosse à dents. De même un ressort travaillé ou un simple trombone détordu peuvent servir d'armes de fortune.

PRENDRE L'INITIATIVE

Prendre l'initiative lors d'une confrontation physique est très simple, il suffit de l'annoncer et d'attaquer. La personne qui prend l'initiative est donc la personne qui déclenche et entretient le combat. En cas d'annonce simultanée, c'est le personnage avec la Lucidité la plus élevée à ce moment précis qui prend l'initiative.

Ensuite à chaque nouveau tour, les adversaires doivent effectuer un jet contre un seuil de 4. Le meilleur résultat détermine qui reprend l'initiative.

ATTAQUE (FRAPPER)

Coup de poing, coup de pied, coup de tête, coup de couteau, un personnage a l'embaras du choix pour attaquer un adversaire.

Techniquement, l'attaquant annonce l'arme qu'il souhaite utiliser puis doit faire un jet d'action contre un seuil classique de 4 plus les éventuels modificateurs liés à sa Vitalité actuelle.

+ S'il réussit son jet et que l'adversaire fait de même, le défenseur ne perd pas de points.

+ S'il réussit son jet, que l'adversaire fait de même et que sa défense est meilleure (3D, triples) le défenseur ne perd pas de points.

+ S'il réussit son jet, que l'adversaire fait de même mais que l'attaque est meilleure (3D, triples) le défenseur perd le nombre de points minimum de l'arme utilisée.

+ S'il réussit son jet et que l'adversaire ne parvient pas à se défendre ou à ignorer son attaque, le défenseur perd le nombre de points moyen de l'arme utilisée.

+ S'il réussit son jet et que l'adversaire rate son jet avec un résultat négatif particulier (3D, triples), le défenseur perd le nombre de points maximum de l'arme utilisée.

+ S'il réussit son jet avec un résultat positif particulier (3D, triples) et que l'adversaire ne parvient pas à se défendre ou à ignorer son attaque, le défenseur perd le nombre de points maximum de l'arme utilisée.

+ S'il rate son jet, rien ne se passe.

+ S'il rate son jet avec un résultat négatif particulier (3D, triples), il se blesse dans l'attaque et s'inflige le nombre de points minimum de l'arme utilisée.

DÉFENSE (PARER)

La défense dans une confrontation physique consiste à parer un mauvais coup ou à empoigner l'adversaire pour l'empêcher de frapper, etc. Si elle est réussie, elle permet de contre-attaquer dans le même tour sans qu'il n'y ait besoin de définir l'initiative. Le jet se fait sur un seuil de 4 plus les éventuels modificateurs liés à sa Vitalité actuelle.

+ S'il réussit son jet, il parvient à se défendre et ne perd aucun point.

+ S'il réussit son jet et que sa défense est meilleure (3D, triples), le défenseur ne perd pas de points.

+ S'il réussit son jet mais que l'attaque est meilleure (3D, triples) le défenseur perd le nombre de points minimum de l'arme utilisée.

+ S'il rate son jet, le personnage perd le nombre de points moyen de l'arme utilisée.

+ S'il rate son jet et que l'attaque a un résultat positif particulier (3D, triples), le défenseur perd le nombre de points maximum de l'arme utilisée.

+ S'il rate son jet avec un résultat négatif particulier (3D, triples), le défenseur perd le nombre de points maximum de l'arme utilisée.

ESQUIVE (ÉVITER)

Au lieu de parer une attaque, le personnage peut essayer d'éviter les coups de son adversaire. Il est plus difficile d'esquiver une attaque que d'y répondre mais en contrepartie elle permet de prendre du recul sur l'affrontement et de gagner des points de Lucidité. À noter qu'un personnage qui esquive une attaque ne peut pas contre-attaquer directement. Techniquement, le seuil de difficulté d'une esquive est de 5 plus les éventuels modificateurs liés à sa Vitalité actuelle.

+ S'il réussit son jet, il parvient à esquiver l'attaque et gagne 1 point de Lucidité.

+ S'il réussit son jet et que son esquive est meilleure (3D, triples), il parvient à esquiver magistralement l'attaque et gagne 2 points de Lucidité.

+ S'il réussit son jet mais que l'attaque est meilleure (3D, triples), le défenseur perd le nombre de points minimum de l'arme utilisée.

+ S'il rate son jet, le personnage perd le nombre de points moyen de l'arme utilisée.

+ S'il rate son jet et que l'attaque a un résultat positif particulier (3D, triples), le défenseur perd le nombre de points maximum de l'arme utilisée.

+ S'il rate son jet avec un résultat négatif particulier (3D, triples), le défenseur perd le nombre de points maximum de l'arme utilisée.

REGAGNER DES POINTS (SE SOIGNER)

En temps normal, les points de Vitalité se regagnent à raison d'1 point tous les deux jours si le personnage se soigne. Toutefois après une confrontation physique, lorsque la Vitalité d'un personnage est égale ou inférieure à 5, il est possible d'utiliser des points de Lucidité pour regagner quelques points et faciliter ainsi la convalescence du Patient. Ceci à raison de 1 point de Lucidité pour 1 point de Vitalité et ce jusqu'à une limite de 6 en Vitalité. Dépassé ce niveau, il n'est plus possible d'utiliser des points de Lucidité à ce effet.

Évidemment, il est envisageable que les Patients parviennent d'une façon ou d'une autre à obtenir des médicaments, des compresses et autres nécessaires de soins. Dans ce cas, c'est le Docteur qui jugera de la qualité des effets obtenus selon la manière dont le matériel médical est utilisé et dont les soins sont prodigués.

CONFRONTATION PSYCHOLOGIQUE

Un combat psychologique est le pendant « mental » d'un combat physique. Au lieu de se battre avec ses poings ou un couteau, on se regarde de travers, on s'insulte et on se rabaisse. Comme pour un combat classique, on s'attaque, on se défend, on esquivé les insultes et on fait perdre des points de Sang-froid à l'adversaire au lieu des points de Vitalité.

Ce système d'affrontement psychologique est censé désamorcer les affrontements physiques et les règlements de comptes mortels. Le but de cette confrontation est donc de rendre le plus nerveux possible l'adversaire en diminuant son Sang-froid au maximum. Arrivé à 0, l'adversaire n'est plus maître de lui-même. Exaspéré, fou furieux, incapable de se contenir, il cherche à se battre jusqu'à la mort et devra être maîtrisé d'une manière ou d'une autre. Les seules issues possibles d'une telle absence de Sang-froid sont la mort ou la mise sous contention durant quelques temps.

PRENDRE L'INITIATIVE

Prendre l'initiative lors d'une confrontation psychologique est très simple, il suffit de l'annoncer et d'attaquer. La personne qui prend l'initiative est donc la personne qui déclenche et entretient le combat. En cas d'annonce simultanée, c'est le personnage avec le Sang-froid le plus élevé à ce moment précis qui prend l'initiative.

Ensuite à chaque nouveau tour, les adversaires doivent effectuer un jet contre un seuil de 4. Le meilleur résultat détermine qui reprend l'initiative.

ATTAQUE (INTIMIDER)

Un personnage qui attaque un adversaire se moque de lui, lance des regards haineux et l'insulte.

Techniquement, l'attaquant annonce un certain nombre de points de Sang-froid qu'il souhaite faire perdre à son adversaire. Ensuite, il doit faire un jet d'action contre un seuil classique de 4 plus les éventuels modificateurs liés à son Sang-froid actuel.

+ S'il réussit son jet et que l'adversaire fait de même, le défenseur ne perd pas de points.

+ S'il réussit son jet, que l'adversaire fait de même et que sa défense est meilleure (3D, triples), l'attaquant perd le nombre de points de Sang-froid misé divisé par deux et le défenseur aucun.

+ S'il réussit son jet, que l'adversaire fait de même mais que l'attaque est meilleure (3D, triples), le défenseur perd la moitié des points de Sang-froid misés.

+ S'il réussit son jet et que l'adversaire ne parvient pas à se défendre ou à ignorer son attaque, le défenseur perd le nombre de points de Sang-froid misé.

+ S'il réussit son jet et que l'adversaire rate son jet avec un résultat négatif particulier (3D, triples), le défenseur perd le nombre de points de Sang-froid misé + 1 point.

+ S'il réussit son jet avec un résultat positif particulier (3D, triples) et que l'adversaire ne parvient pas à se défendre ou à ignorer son attaque, le défenseur perd le nombre de points de Sang-froid misé + 1 point.

+ S'il rate son jet, rien ne se passe.

+ S'il rate son jet avec un résultat négatif particulier (3D, triples), il se couvre de honte et s'inflige la moitié des points de Sang-froid misés.





DÉFENSE (RÉPONDRE)

La défense dans une confrontation psychologique et verbale consiste à répondre à une insulte en lançant une répartie, à soutenir le regard de l'adversaire, etc. Si elle est réussie, elle permet de contre-attaquer dans le même tour sans qu'il n'y ait besoin de définir l'initiative. Le jet se fait sur un seuil de 4 plus les éventuels modificateurs liés à son Sang-froid actuel.

+ S'il réussit son jet, il parvient à se défendre et ne perd aucun point.

+ S'il réussit son jet et que sa défense est meilleure (3D, triples), le défenseur ne perd pas de points et l'attaquant perd le nombre de points de Sang-froid misé divisé par deux.

+ S'il réussit son jet mais que l'attaque est meilleure (3D, triples), le défenseur perd la moitié des points de Sang-froid misés.

+ S'il rate son jet, le personnage perd le nombre de points de Sang-froid mis en jeu.

+ S'il rate son jet et que l'attaque a un résultat positif particulier (3D, triples), le défenseur perd le nombre de points de Sang-froid misé + 1 point.

+ S'il rate son jet avec un résultat négatif particulier (3D, triples), le défenseur perd le nombre de points de Sang-froid misé + 1 point.

**« POURQUOI TU
ME REGARDES
COMME ÇA ?
T'AS UN
PROBLÈME ? »**

ESQUIVE (IGNORER)

Au lieu de se défendre, le personnage peut essayer d'ignorer les remarques ou les gestes de l'adversaire. Il est plus difficile d'esquiver une attaque que d'y répondre mais en contrepartie elle permet de prendre du recul sur l'affrontement et de gagner des points de Sang-froid. À noter qu'un personnage qui esquive une attaque ne peut pas contre-attaquer directement. Techniquement, le seuil de difficulté d'une esquive est de 5 plus les éventuels modificateurs liés à son Sang-froid actuel.

+ S'il réussit son jet, il parvient à esquiver l'attaque et gagne 1 point de Sang-froid.

+ S'il réussit son jet et que son esquive est meilleure (3D, triples), il parvient à esquiver magistralement l'attaque et gagne 2 points de Sang-froid.

+ S'il réussit son jet mais que l'attaque est meilleure (3D, triples), le défenseur perd la moitié des points de Sang-froid misés.

+ S'il rate son jet, le personnage perd le nombre de points de Sang-froid mis en jeu.

+ S'il rate son jet et que l'attaque a un résultat positif particulier (3D, triples), le défenseur perd le nombre de points de Sang-froid mis en jeu + 1 point.

+ S'il rate son jet avec un résultat négatif particulier (3D, triples), le défenseur perd le nombre de points de Sang-froid mis en jeu + 1 point.

REGAGNER DES POINTS (SE CALMER)

En temps normal, les points de Sang-froid se regagnent à raison d'1 point par heure de calme et de repos mais lorsque le Sang-froid d'un personnage est égal ou inférieur à 5, il est possible d'utiliser des points de Lucidité pour regagner quelques points et faciliter ainsi la détente du Patient, à raison de 1 point de Lucidité pour 1 point de Sang-froid, ce jusqu'à une limite de 6 en Sang-froid. Dépassé ce niveau, il n'est plus possible d'utiliser des points de Lucidité de cette manière.

PRÉTIRÉS

Cinq exemples de personnages Atteints sont présentés dans les pages qui suivent. Regardez comment ils fonctionnent et n'hésitez pas à les utiliser pour faire une partie « test » ou tout simplement pour jouer plus vite, sans avoir à créer de nouveaux personnages.

La
peau
est
un
général
ment
de
pour
voir

ÉNIGME

Énigme est un homme d'une trentaine d'années, assez grand, brun aux cheveux courts, portant un bouc. Obsédé par les casse-têtes, les puzzles, les calculs mentaux et les mystères de l'hôpital, il aime plus que tout résoudre des problèmes et s'efforce de découvrir la vérité sur sa raison d'être au sein de cet asile de fous. Lui-même est un mystère à part entière depuis qu'il s'est accidentellement blessé au doigt. L'ongle de son index s'est mis à rouiller, puis la peau environnante a flétri pour finalement laisser apparaître un appendice mécanique. « L'infection » s'est propagée à l'ensemble de sa main découvrant un poing et un avant-bras métallique et glacé. Inquiet quant à l'éventuelle évolution de sa transformation physique, il cherche un moyen d'enrayer, ou du moins de comprendre, le processus dont il est atteint...

Age apparent : la trentaine.

Phrases typiques : « Intéressant », « Il doit bien y avoir une solution ! ».

Alliés : La plupart des patients.

Ennemis : Le personnel médical.

Médecin référent : le Supérieur Stein.

TRAITS

Bras gauche dur comme du métal +3

Obsédé par les chiffres +2

Têtu +2

Curieux +1

Manque d'attention (la tête dans les nuages) -1

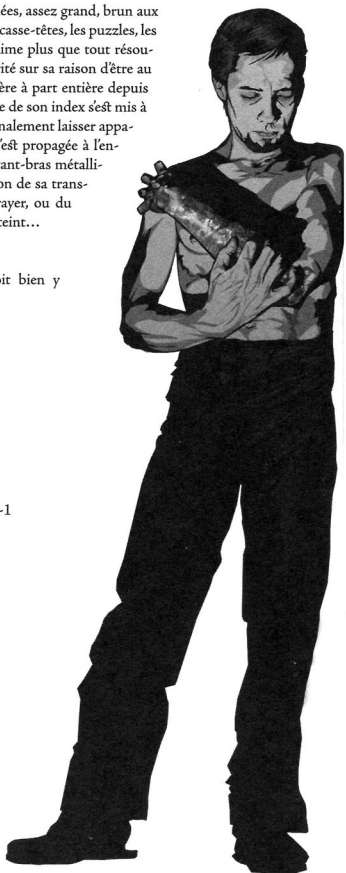
Peur de se blesser -2

Lucidité : 11

Sang-froid : 10

Vitalité : 8

Ancienneté : 7



L'ORANG-OUTANG



L'Orang-outang est un homme puissant et ventripotent, à la voix particulièrement grave arborant une tête de singe. Toujours prêt à aider son prochain mais légèrement dépressif et avec une tendance à parler tout seul et dans sa barbe, l'Orang-outang (parfois aussi surnommé « L'homme à tête de singe ») est un patient qui déconcerte ses compagnons d'infortune. La nuit suivant son arrivée dans l'hôpital, il fit un cauchemar – le seul qu'il ait jamais fait ici-bas – où il vit trois hommes-singes attachés à des tables d'opération, le ventre ouvert. Pendant que les pauvres victimes se faisaient torturer par une étrange Blouse blanche crachant du feu, trois gigantesques cobras royaux s'appliquaient à dévorer leurs cœurs. L'Orang-outang ne se réveilla qu'après s'être caché les yeux, les oreilles et la bouche et il arborait alors son étonnant visage simiesque. Bien qu'ayant partiellement oublié sa vision cauchemardesque, d'effrayantes bribes de souvenirs lui reviennent de temps en temps le terrifiant chaque fois un peu plus...

Age apparent : la cinquantaine.

Phrase typique : « humm... si ça peut aider pourquoi pas mais, sincèrement, j'l'sens pas. Pas du tout. »

Alliés : La plupart des patients.

Ennemis : Le personnel médical.

Médecin référant : le Supérieur Vigorsen.

TRAITS

Robuste +3

Intimidant +2 (-2 s'il tente de rassurer quelqu'un)

Fort +2

Amical +1

Peureux -1

Hanté par des visions traumatisantes -2

Lucidité : 10

Sang-froid : 7

Vitalité : 12

Ancienneté : 7

LE RAT

Le Rat est un homme, grand et maigrelet, au nez crochu et aux longs cheveux noirs. Son allure ténébreuse, la pâleur de sa peau et ses étranges postures peuvent le rendre impressionnant mais il n'est pas pour autant agressif ou introverti, bien au contraire. Très sociable bien que parfois un peu difficile à suivre, Le Rat parle à tous ceux qui veulent bien converser avec lui et ne manque jamais de détendre l'atmosphère par quelques remarques cyniques. Son surnom vient du fait qu'il a établi une relation de confiance et une empathie profonde avec les rats arpentant l'hôpital. Sans aucune difficulté, il parvient à communiquer et à les comprendre et au moindre besoin, ils rappliquent pour lui apporter informations et aide.

Age apparent : la vingtaine.

Phrase typique : « Qui est assez fou pour jouer au rat de laboratoire avec Butcher ? »

Alliés : Ratling, les rats en général et la plupart des patients.

Ennemis : Le Dératiseur et le personnel médical.

Médecin référent : le Supérieur Stein.

TRAITS

Empathie avec les rats +3

Contorsionniste +2

Sociable +2

Allure intimidante +1 (-1 s'il tente de paraître sympa)

Pas très débrouillard -1

Frêle -2

Lucidité : 9

Sang-froid : 11

Vitalité : 9

Ancienneté : 7



MUET

Le Muet est un homme de taille moyenne aux cheveux bruns et courts, aux grands yeux noirs, au sourire anormalement allongé, ayant la fâcheuse habitude de renifler bruyamment et souffrant de tocs. Dès qu'il réfléchit, il agite ses doigts comme s'il jouait une partition sur un piano invisible. À son arrivée dans l'hôpital, Muet ne l'était pas. Il avait du mal à trouver ses mots mais il parlait encore. Ce n'est qu'avec le temps qu'il perdit totalement l'usage de la parole, s'enfermant dans un mutisme sonore. Parallèlement à cette perte vocale et afin de pallier ce handicap, il développa ses autres sens. Il se mit à sentir les odeurs, la testostérone, le stress, l'adrénaline, la peur comme personne d'autre. De fait, il visualise les odeurs à la manière de courants d'airs colorés, parvenant jusqu'à discerner des formes parmi ces flux et les aura émises par les objets et les personnes...

Pour communiquer avec les autres patients, Muet doit écrire ou mimer (et le joueur qui l'incarne doit faire de même).

Age apparent : la trentaine.

Tics typiques : Muet renifle et il agite ses doigts.

Alliés : La plupart des patients.

Ennemis : Le personnel médical.

Médecin référant : le Supérieur Marche.

TRAITS

Observateur +3

Excellente mémoire +2

Reconnaît les odeurs de chacun +2

Intimidant +1 (-1 s'il tente de rassurer quelqu'un)

Tremble parfois -1

A du mal à se faire comprendre -2

Lucidité : 9

Sang-froid : 13

Vitalité : 7

Ancienneté : 7



ORIGAMI

Origami est une jeune femme de taille modeste aux cheveux mi-longs colorés et aux grands yeux clairs. Rêvassant sans cesse, parlant relativement peu, cette patiente s'est réfugiée dans son propre monde. Elle n'émigre véritablement que lorsqu'on lui parle en la regardant droit dans les yeux. Sa principale occupation dans l'hôpital est l'Origami, le pliage du papier. Avec n'importe quelle feuille volante, elle fabrique des grues, des poules, des grenouilles, des papillons. Ses créations ont la particularité de pouvoir lui parler et de la renseigner sur les mystères et les dangers de l'hôpital. Depuis son arrivée, elle en a réalisé des dizaines et elle est persuadée que lorsqu'elle sera parvenue à en fabriquer 1000, elle pourra enfin sortir...

Age apparent : la vingtaine.

Phrases typiques : « Madame Grenouille m'a raconté... », « Monsieur Papillon m'a montré... »

Alliés : La plupart des patients.

Ennemis : Le personnel médical.

Médecin référent : le Supérieur Kemper.

TRAITS

Agile de ses doigts +3

Imaginative +2

Ment honteusement bien +2

Discrète +1

Peur des araignées -1

N'a aucune force dans les bras -2

Lucidité : 10

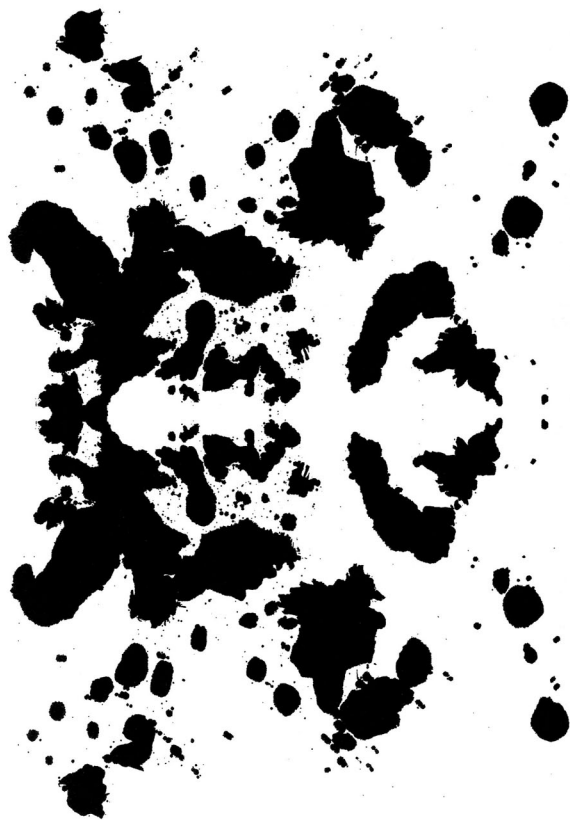
Sang-froid : 11

Vitalité : 8

Ancienneté : 7



4. DEMONS INTERIEURS



LES CONSULTATIONS

« ICI, LES HOMMES AFFRONTENT LES FORCES
DU MAL, LES TÉNÉBRES DE L'ESPRIT HUMAIN »
- EXTRAIT DU CARNET N° 12 DE LIVRE

Une fois par semaine, les patients voient leur médecin traitant. Lors de ces consultations, le patient est encouragé à livrer ses réflexions, ses maux ; à parler de problèmes que le Supérieur devrait normalement tenter d'apaiser. Mais, bien sûr, ici rien n'est normal, et les personnages doivent surtout faire face à leurs propres démons.

Tout les Supérieurs s'accordent à ce sujet : si les internés sont témoins d'événements surnaturels identiques, c'est à cause d'un phénomène de contagion collective, des hallucinations qui peuvent être propagées et vécues par des personnes dont l'état mental est identique. Tout se passe donc dans la tête des patients et ce n'est qu'en travaillant sur eux-mêmes, en affrontant leurs peurs, en se rendant aux consultations et en prenant leurs médicaments qu'ils pourront vaincre cet état de fait.

TEST DE RORSCHACH

À la fin de chaque consultation, après avoir plus ou moins longuement discuté avec le patient, le Supérieur administre une dose de stimulant psychologique et se livre à un test de Rorschach où le patient doit laisser libre cours à son imagination en regardant des taches d'encre. Evidemment, les réfractaires, peu enclins à se laisser piquer, sont fermement attachés au fauteuil au niveau des bras et des jambes par les Blouses blanches.

PSYCHOSTIMULANT

Le patient perd 2 points de Sang-froid.

Le patient gagne 2 points de Lucidité.

Le psychostimulant (son nom propre est inconnu des patients) est administré par biais d'une seringue et fait effet au bout de quelques minutes pour une durée de 6 à 8 heures. L'injection est censée favoriser l'implication du patient dans le test et accroître sa capacité de réflexion. Les effets secondaires sont, quant à eux, importants : Le psychostimulant perturbe la perception du temps et de l'espace. Le temps paraît s'écouler bien plus rapidement ou à l'inverse, nettement plus lentement. Une journée peut paraître deux heures tandis que deux heures peuvent paraître une bonne journée. De même, les pièces peuvent sembler avoir changé de place et même se retrouver sens dessus dessous : le patient croit marcher au plafond et est obligé de grimper aux murs pour rentrer dans sa chambre. Les effets indésirables sont différents pour chacun.

Les hallucinations sont nombreuses et désirées par les Supérieurs. Elles doivent aider les patients à guérir et à purger leurs démons intérieurs, de même que les démons doivent sembler se nourrir de la parole médicale.

En effet, en proie au stimulant psychologique, les patients se mettent à croquer régulièrement – et parfois en très grand nombre – des cafards, cloportes, blatte et cancrelats, des créatures appelées Rorschach dont les dimensions varient de cinq à trente centimètres, grouillant régulièrement dans leur champ de vision et s'échappant même parfois de leur propre bouche. Ainsi, certains pensent qu'il s'agit de parcelles de leur propre folie matérialisée sous la forme de créatures vivantes, créatures qu'ils doivent affronter durant l'effet de la drogue. D'autres croient que ces créatures sont des émanations de l'hôpital, des anticorps qui cherchent à combattre les virus que sont les patients. Ces cloportes, écrasés sur des feuilles blanches, deviennent des tests de Rorschach.



DANS CETTE TÊTE, IL Y A UN AUTRE UNIVERS LA PLUS GRANDE ET TÉNEBREUSE DES MAISONS HANTÉES (KINGDOM HOSPITAL, DOCTEUR HOOK)

LES RORSCHACH

Une fois la prise de drogue effective, le Supérieur montre à son patient une feuille blanche sur laquelle se trouve une tache d'encre noire et symétrique. Le patient doit exprimer ce à quoi lui fait penser la tache : animal, personne, plante, décor, objet, etc. Le nombre de tests soumis au patient peut varier selon le bon vouloir du Supérieur mais est généralement compris entre un et cinq.

En pratique, autour de la table de jeu, le Docteur présente à chaque joueur un test de Rorschach et, chacun d'entre eux, par le biais de leurs personnages, expriment ce qu'ils voient tout en argumentant brièvement. Chaque Patient ayant répondu au test gagne alors 1 point de Lucidité. À l'inverse, un personnage restant muet, donnant une réponse risible ou n'étant pas capable de « visualiser une réponse », perd 1 point de Sang-froid. Suivant son bon vouloir, le Supérieur peut présenter un nouveau visuel au patient. Si celui-ci reste définitivement muet, il perd 1 point de Sang-froid supplémentaire et est congédié.

Attention c'est au Docteur – comme le ferait le Supérieur à ce moment précis – de discerner si le Patient joue le jeu ou non. Si le joueur répond quelque chose de ridicule, refuse de se soumettre au test ou s'il tente d'influencer les résultats pour faire de « l'anti-jeu », il n'y a aucune raison pour qu'il gagne 1 point de Lucidité supplémentaire.

13 tests de Rorschach sont fournis dans ce livre. Que vous les photocopiez, les scanniez, imprimiez, visualisiez sur un écran d'ordinateur, ce sont ces feuilles qui doivent être montrées aux Patients... Ces visuels peuvent aussi bien être présentés dans un sens (à « l'endroit ») que dans l'autre (à « l'envers »). Ainsi ce n'est pas de 13 tests dont vous disposez, mais de 26.

J'AI LE CAFARD

Trouver une réponse au test de Rorschach c'est bien mais encore faut-il survivre à la suite de la journée sous l'effet du psychostimulant. En effet, après avoir annoncé au Supérieur ce qu'il voit dans chaque tâche, la consultation se termine et le patient peut s'en aller. Commence alors la mise en pratique du test pour le Patient... et pour le Docteur.

LES SYMBOLES

Chaque vision donnée par les Patients (animal, personne, plante, décor, objet) est un symbole qui doit normalement intervenir dans la suite du scénario et qui est lié au destin du patient. Chaque symbole a un intérêt, un sens. Il peut simplement transmettre un message ou attirer l'attention du patient sur quelque chose de précis. Il est totalement invisible aux yeux des personnes qui ne sont pas sous l'effet du psychostimulant.

Cette phase demande une capacité d'improvisation pour le Docteur qui va devoir jongler entre les différents concepts visualisés par les joueurs et la façon de les mettre en scène. Ne vous inquiétez pas, c'est beaucoup plus simple qu'il n'y paraît.

NATURES DES SYMBOLES

Un symbole peut être de trois types : bénéfique, maléfique ou neutre. Un symbole bénéfique apporte des réponses qui aident le patient, améliore son quotidien et lui permet d'apprendre des choses. Un symbole maléfique harcèle le patient, lui torture l'esprit avec des questions sans réponse ou lui révèle des informations qu'il aurait mieux valu qu'il ne sache pas. Un symbole bénéfique peut aussi aider un personnage dans une quête que celui-ci s'est fixé, être un familier, un compagnon de route dans son aventure tandis qu'un symbole maléfique, au contraire, peut

à qui appartient les larmes de sang ?



se dresser contre le patient et vouloir l'assassiner. Un symbole neutre est ambivalent. Il ne gêne pas le personnage mais ne l'aide pas non plus. A l'inverse, il peut protéger le personnage, lui faire une faveur, puis chercher à le blesser pour l'empêcher d'accomplir une tâche ou lui imposer une quête dangereuse et très risquée pour finalement le secourir d'une façon incompréhensible. Le principal problème entre un symbole bénéfique et maléfique c'est que de prime abord, il est difficile – voire impossible – de les différencier. Le Docteur n'est toutefois en rien obligé de déterminer la nature du symbole. Il peut simplement se laisser porter par sa maîtrise de la Séance, la nature du symbole (bénéfique, maléfique ou neutre) se révélant de toute façon d'elle-même pour le patient.

SUGGESTIONS DE MISE EN SCÈNE

Le symbole est une apparition : il surgit d'un couloir, d'un mur, de la pénombre et disparaît.

Le symbole est une illustration : il est dessiné ou peint contre un mur, brodé sur un habit, tatoué sur un corps, conceptualisé sous forme de maquette ou d'un pliage papier.

Le symbole est évoqué : il y est fait allusion au détour d'une phrase, sert de surnom à quelqu'un ou quelque chose, est compris dans le titre d'un livre, est formé par des ombres chinoises ou une trace au sol.

L'existence des symboles peut prêter à confusion. Parfois rêvés, parfois réels, les symboles semblent exister entre ces deux extrêmes, fantasmés et tangibles à la fois, mais seulement vus et touchés par les patients sous l'emprise du psychostimulant.

EXEMPLES DE SYMBOLES

...d'animal : un patient qui aurait vu un bison dans un test de Rorschach peut croiser un bison au poil miteux errant dans l'hôpital. Celui-ci va lui poser une question, lui appor-

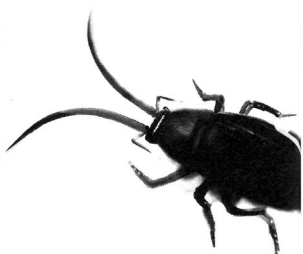
ter une réponse, lui confier une mission ou lui donner un indice sur quelque chose qui le préoccupe avant de disparaître aux détours d'un couloir.

...de personne : un patient qui aurait vu le visage d'une femme dans un test de Rorschach peut être harcelé nuit et jour par un visage de femme sortant des murs et n'arrêtant pas de répéter encore et toujours la même question : où est ma main ?

...de plante : un patient qui aurait vu une plante dans un test de Rorschach, peut se mettre à apercevoir un peu partout des plantes carnivores identiques à celle vue dans sa « vision ». Cette plante conférant des capacités particulières par le biais d'une décoction rituelle complexe...

...d'objet : un patient qui aurait vu le symbole de l'hôpital dans un test de Rorschach retrouvera rapidement dans ses affaires, un cube d'une dizaine de centimètres arborant le symbole de l'hôpital sur toutes ses faces. L'objet agissant comme une sorte de boussolée liée à certains patients et certains lieux... mais pour quelle raison ? Il est d'ailleurs possible qu'il disparaisse et réapparaisse de temps en temps, sans raison.

...de décor : un patient qui aurait vu une cabane dans un test de Rorschach, pourrait découvrir un paysage peint en trompe-l'œil dans lequel se trouve une cabane dont l'un des murs a été détruit. Ce mur laissant apparaître une porte secrète construite en bois et arborant un symbole peint en blanc...



5 L'INTERMEMENT REND HOU



**CLAUSTROPHOBIE N.
F. (DE CLAUSTER,
ENFERMER DANS
UN LIEU CLOS, ET
GR. PHOBOS, PEUR).
CRAINTE MORBIDE DES
ESPACES CLOS.**

5. L'ENFERMEMENT REND FOU

LUMIÈRE

De l'intérieur du bâtiment, il est impossible de savoir s'il fait jour ou nuit au dehors. Les fenêtres sont opaques et ne permettent pas de connaître véritablement la couleur du ciel. Le son d'une pluie drue tombant à l'extérieur brise régulièrement le silence nocturne.

UN DÉDALE SANS FIN

L'hôpital est immense et les couloirs semblent infinis. Il y a toujours des zones vierges à explorer, de nouveaux coins à découvrir où les portes et les chambres portent des numéros aujourd'hui effacés... Les patients qui se risquent à explorer les lieux ont toujours la désagréable sensation de tourner en rond et si l'on marche suffisamment longtemps, il est effectivement possible de se retrouver au début d'une marche commencée quelques heures plus tôt. Parfois il semble même que les pièces changent physiquement de place. Seules les salles les plus couramment parcourues et par conséquent le plus grand nombre restent stables.

PORTES CLOSES

La plupart des pièces décrites ci-après ne sont pas ouvertes aux patients. Une grande partie d'entre elles est fermée à clef et les personnages devront se montrer ingénieux pour se procurer un sésame leur permettant d'accéder à leurs découvertes.



NUMÉROTATION

À chaque pièce sont adjoints une lettre et un numéro. La lettre indique l'étage où se trouve la salle et le numéro désigne l'endroit où elle se situe plus précisément. Les numéros sont généralement répartis d'un côté pair et d'un côté impair mais ce n'est pas toujours le cas...

REZ-DE-CHAUSSÉE [A]

- Accueil [A1]
- Fumoir [A2]
- Intendance [A3]
- Salle de détente [A4]
- Bureaux des Supérieurs [A5 - A6]
- Salle de repos [A7]
- Réduit du Standardiste [A8]
- Toilettes [A9]
- Réfectoire [A10]
- Salle de restauration des Supérieurs [A11]
- Cuisines [A12]
- Infirmier [A13]
- Cellier [A14]
- Bureaux des Supérieurs [A15 - A16]
- Bibliothèque [A17]
- Débaras [A18]
- Chambre du Cannibale [A19]
- Laverie [A20]



REZ-DE-CHAUSSÉE

« Chaque pièce, chaque chambre, chaque personne a son histoire »

L'ACCUEIL [A1]

Aussi connu sous le nom de Hall d'accueil, l'accueil se situe en face des portes d'entrée de l'hôpital. Ce bureau porte mal son nom car jamais aucun patient ne reçoit de visite. Ce lieu de réception a la forme d'un demi-cercle en bois, décoré de prospectus illisibles et de feuilles jaunies disposées autour de deux vieux téléphones à cadran. Derrière ce demi-cercle est affalée la Réceptionniste. Le règlement complet de l'hô-

PREMIER ÉTAGE [B]

- Chambres [B1 - B2]
- Toilettes [B3]
- Douches [B4]
- Chambres [B5 - B6]
- Réserve [B7]
- Chambres [B8 à B11]
- Bureaux des Supérieurs [B12 - B13]
- Débaras [B14]
- Chambres [B15 à B21]
- Chambre de la Bouche [B22]
- Chambres [à partir de B23]

SECOND ÉTAGE [C]

- Chambres [C1 - C2]
- Toilettes [C3]
- Douches [C4]
- Chambres [C5 à C8]
- Réserve [C9]
- Chambres [C10 - C11]
- Salle au magnétoscope [C12]
- Chambre abandonnée [C13]
- Chambres [C14 à C17]
- Débaras [C18]
- Chambres [C19 à C42]
- Chambres capitonnées [C43 à C57]
- Chambres [à partir de C58]

SOUS-SOLS [S]

- Abyrne [S1]
- Pièces vides [S2 à S8 - S10 - S12 - à partir de S14]
- Salle de réunion de l'O.D. [S9]
- Salle aux oubliés [S11]
- Morgue [S13]

pital se trouve aussi ici mais il est en partie effacé. Les patients doivent passer devant lorsqu'ils souhaitent se rendre dans la cour. Un grand escalier mène aux étages supérieurs.

LA SALLE DE DÉTENTE [A4]

La salle de détente est une grande pièce, haute de plafond aux murs affreusement dégradés. De nombreuses chaises inconfortables sont mises à la disposition des internés qui souhaiteraient se retrouver dans cette salle. C'est un lieu bruyant où les fous se retrouvent, pour discuter autour d'une table ou pour regarder la télé, étroitement surveillés par des Blouses blanches.

LA BIBLIOTHÈQUE [A17]

La petite bibliothèque au plafond voûté est composée d'une dizaine de hauts rayonnages contenant des ouvrages classiques. Ce lieu calme et tranquille est le refuge préféré des patients voulant lire et réfléchir sans être ennuyé. L'endroit n'est pas surveillé si ce n'est par le tenancier des lieux, un patient : Livre. Indécrottable lecteur, il se fait un plaisir d'aider les patients à la recherche d'un renseignement et ne se prive pas pour les éclairer sur un judicieux choix de lecture. Les livres servent aussi de temps en temps d'intermédiaire entre patients : un mot glissé dans un livre est récupéré par un autre patient. Le lecteur régulier ne manquera pas de croiser Ratling et son équipage, une famille de rats peu soucieux de leur discrétion.

LE RÉFECTOIRE [A10]

Trois fois par jour tous les patients, poussés par la faim, viennent s'y retrouver. Assis sur des bancs et des chaises par table de huit, les internés attendent les plats servis par les Blouses blanches. Repas à base de pain moisi et de soupe sans goût que les patients soupçonnent d'être drogués. Ces trois séances quotidiennes se déroulent dans le plus strict silence, les Blouses blanches veillant à ce que le moindre bruit soit sévèrement sanctionné.

LES CUISINES [A12]

Les cuisines ressemblent à un long couloir coudé zigzaguant finalement à travers une seule et unique pièce. C'est ici que sont préparés les repas pour les patients, le personnel médical mangeant des plats différents dans les pièces consacrées [A7] et [A11].

LE CELLIER [A14]

Cette pièce, comme son nom l'indique, fait office de garde-manger. C'est une pièce sombre dont la seule source de lumière est une ampoule nue se tortillant le long d'un fil dénudé pendant du plafond. Un patient parvenant à accéder à cette pièce ne verrait que des étagères recouvertes de bocaux abritant des chenilles et des bacs remplis de clous, de vis et d'écrous. Un trou au sol, le long d'une plainte en mauvais état, permet aux rats de passer du débarras [A18] à cette pièce.

LE RÉDUIT DU STANDARDISTE [A8]

Cette minuscule pièce de 4m² est tout juste assez grande pour accueillir jour et nuit le Standardiste à la solde de l'hôpital. L'endroit est une véritable jungle de fils électriques, de raccords en tout genre, de soudures contre nature et de courts-circuits en devenir. Aucune source de lumière ne se trouve dans cette pièce exiguë, une lampe-torche est donc obligatoire pour l'aventurier qui se risquerait à pénétrer dans ce temple de l'électricité statique.

LA CHAMBRE DU CANNIBALE [A19]

Semblable en taille aux chambres des patients, cette pièce est par contre vide de toute décoration. Le Cannibale vit dans cette salle, assis à même le sol, attaché par l'un de ses pieds au mur faisant face à l'entrée. Un amas d'or-

dures, de déchets et d'immenses remplis la quasi-totalité de la pièce.

**<< ON CONSTRUIT DES
MAISONS DE FOUS POUR
FAIRE CROIRE À CEUX QUI
N'Y SONT PAS ENFERMES
QU'ILS ONT ENCORE LA
RAISON. >>
- MICHEL DE MONTAIGNE**



L'INFIRMERIE [A13]

L'infirmerie se compose d'une dizaine de lits surveillés irrégulièrement par une Blouse blanche. L'atmosphère est viciée par une forte odeur d'éther, le mobilier est vétuste et certaines dalles au sol tremblent parfois toutes seules. Cette salle est située juste au-dessus de la morgue. Un antique ascenseur permet de faire le va-et-vient directement entre ces deux pièces. Il semblerait d'ailleurs qu'il s'agisse du seul et unique moyen de pénétrer dans les sous-sols de l'hôpital et peu de patients ont connaissance de son existence...

LA SALLE DE RESTAURATION DES SUPÉRIEURS [A11]

Aucun patient n'a jamais vu ce qui se trouvait par delà les murs de la salle [A11] et beaucoup spéculent sur l'aspect intérieur de la pièce : murs organiques, tuyaux mouvants, air vicié ou salle immaculée stérile et blanche s'étendant à perte de vue ?

LE FUMOIR [A2]

Cet espace réservé aux accros de la cigarette est le seul endroit du complexe psychiatrique où il est possible de fumer « librement ». Les grilles d'aérations étant en très mauvais état, un brouillard vaporeux flotte constamment dans la pièce et cela même quand personne ne s'y trouve. Pour jouer avec les nerfs des patients le fumoir est régulièrement fermé sans aucune raison.

L'INTENDANCE [A3]

L'intendance est une grande salle aux murs inclinés où, la journée, se trouvent trois à quatre Blouses blanches. Un téléphone antédiluvien est à disposition des patients et une rangée de télévisions de contrôle se trouve dans un angle de la pièce. Les écrans de surveillance monochromes et rayés présentent inlassablement une neige parasite. Par le biais d'un catalogue mis à disposition des patients, il est possible d'acheter quelques

produits, nécessaires de toilettes, habits, etc. Certaines pages de ce magazine sont parfois vierges et ne proposent des produits particuliers que lorsque son lecteur souhaite y trouver quelque chose de précis. Il paraîtrait que l'ouverture de la grille d'entrée de l'hôpital soit commandée de cette salle mais l'interrupteur reste introuvable.

LA LAVERIE [A20]

Dans cette pièce réduite se trouve une demi-douzaine d'antiques machines à laver. La peinture est écaillée et le carrelage brisé par endroit. Du linge propre est entreposé dans quelques armoires fermées à clefs. Les patients qui ne souhaitent pas payer pour que l'on s'occupe de leur lessive peuvent s'y rendre deux fois par semaine, le mercredi et le samedi. Le lundi, mardi, jeudi et vendredi sont réservés au lavage des habits par le personnel de l'hôpital, la laverie étant fermée le dimanche. Une porte peinte de la couleur des murs est dissimulée au fond de la pièce. Elle ne peut être ouverte qu'en appuyant sur un signe, ressemblant à un graffiti, discrètement peint au pied d'un mur. L'ouvrir amène à suivre un étroit couloir non éclairé, parcouru par de la tuyauterie crasseuse, débouchant finalement dans une salle utilisée par certains patients [S11].

LA SALLE DE REPOS [A7]

La salle de repos des aides-soignants est austère : aucune photo, aucun effet personnel. La grande pièce, toute de blanc immaculé, est très peu meublée, rendant l'ensemble étrangement inquiétant : des consignes individuelles, quelques chaises en plastique, une bonbonne d'eau et des verres en plastique, une table au centre de la pièce ainsi que quelques chaises. Une grande fenêtre opaque occupe tout un pan de la pièce. Le sol est extrêmement glissant pour celui qui n'y est pas habitué et les murs crépis brûlent et lacèrent les mains de celui qui ose s'y retenir lors de sa chute. Il y a toujours entre deux et cinq Blouses blanches présentes – mais immobiles – dans cette salle.

LES BUREAUX DES SUPÉRIEURS [A5 - A6 - A15 - A16 - B12 - B13]

Chaque bureau de médecin est meublé de la même façon avec cette ambiance typique d'antan : de vieux meubles, du papier peint qui se décolle par endroit, des armoires poussiéreuses, des vitrines rayées laissant entrevoir des crânes difformes, des presse-papiers de mauvais goût, un sous-main en buvard vert qui dégage une forte odeur de moisi et des diplômes illisibles sous cadres.

1ER ÉTAGE ET 2ÈME ÉTAGE

LES CHAMBRES [B* - C*]

Une chambre mesure à peu près 10m², les murs grossièrement peints en gris sont parfois parsemés d'éraflures laissant apparaître des signes étranges sous le crépis. À l'extérieur de chaque chambre, se trouve un interrupteur allumant l'intérieur de la pièce ainsi qu'un clapet, un judas coulissant qui permet à la Blouse blanche de garde durant la nuit de vérifier l'état du patient. Un mobilier identique compose chaque chambre : un lit à ressorts avec un matelas maigrelet, un vieux bureau en bois, des feuilles et des crayons, une chaise tachée d'encre, un placard contenant un nécessaire de toilette (brosse à dents, dentifrice, rasoir en plastique, savon, shampooing, serviette, etc.) et de quoi ranger des vêtements, une lucarne opaque et bardée de barreaux située en face de la porte ainsi qu'une ampoule pendant au bout d'un fil au plafond. Derrière chaque porte est affiché un extrait du règlement intérieur (suivant les chambres, le texte n'est pas toujours le même).

LES BRUITS DE COULOIRS

Aussi appelés « Rumeurs des angles droits », les Bruits de couloirs sont des racontars, des énigmes et des légendes s'étant imprégnées dans les murs de l'hôpital. Ces bruits chuchotent les secrets de l'hôpital ou les arborent sur leurs murs : questions, vérités et mystères qui doivent être clarifiés et résolus pour apaiser les lieux. Une fois une énigme résolue, un mot, une phrase ou un dessin apparaît (ou disparaît) à l'endroit où les mots furent chuchotés ou écrits. Les patients pensent que de telles énigmes peuvent rendre totalement fou une personne qui les entendrait sans chercher à les résoudre.

Certains de ces bruits se dissimulent par ailleurs parmi les différentes pages de ce livre.

LES COULOIRS

Les couloirs, entièrement peints en blanc, sont interminables. Le sol carrelé est craquelé, les murs crépis et le plafond en mauvais état. Bizarrement, les murs sont extrêmement mous en quelques rares endroits. Tellement mous qu'il est possible de passer de l'autre côté d'un mur sans laisser de traces visibles dans la paroi. Le trou se referme en quelques secondes. La nuit, il y a – au minimum – deux Blouses blanches qui, assises sur une chaise, surveillent les couloirs. Théoriquement, elles sont chargées d'ouvrir les portes des patients qui souhaiteraient se rendre aux toilettes. En pratique, il n'est pas rare que des excréments et de l'urine tapissent un angle des chambres des patients.

LES DOUCHES [B4 - C4]

Les douches sont situées au début des couloirs du premier et du second étage. Le sol constamment humide et sale est le terrain propice aux maladies de peau. Souvent des chaussettes et des chaussures sont oubliées sans raison. L'eau est froide et parfois la tuyauterie encrassée rejette, durant d'assez longues minutes



du liquide nauséabond ressemblant à s'y méprendre à du vomir. C'est l'endroit où l'on peut trouver la plus forte concentration d'insectes de l'hôpital, des scarabées et des pinces oreilles aux dimensions effrayantes qui confèrent au lieu une ambiance sordide. Les douches du premier sont réservées aux femmes tandis que celles du second sont dévolues aux hommes.

LES TOILETTES [A9 - B3 - C3]

Les toilettes du premier et du second étage sont situées en face des douches et l'aspect général est le même. Le sol poisseux est dallé aléatoirement de carreaux blancs et de carreaux noirs, comme un damier dessiné par un esprit tordu. Les cuvettes et les urinoirs sont quotidiennement pris d'assaut par les insectes et seul un bon coup de chasse d'eau arrive à en venir à bout. Les W.-C. du deuxième sont très régulièrement fermés et c'est avec vigilance que les internés vont se soulager au premier, inquiets de ne pas déranger l'acariâtre et dangereuse locataire des toilettes : Karashnakar. Les toilettes du rez-de-chaussée sont fermées à clef et sont réservées au personnel médical.

LES DÉBARRAS [A18 - B14 - C18]

C'est dans les débarras que le matériel endommagé, les meubles inutiles, les chaises cassées, sont entreposés. Ces pièces sentent le renfermé, la poussière, et sont aux prises avec les toiles d'araignées. Ratling et sa communauté ont élu domicile autour de deux planches de bois et d'un tabouret sans pied dans celle du rez-de-chaussée [A18]. Dans ce même débarras, une trappe est dissimulée au sol. La soulever et descendre le petit escalier poussiéreux amène dans une salle close des sous-sols [S9]. Quelques mannequins en bois de taille humaine se trouvent dans le débarras du premier étage [B14] mais la raison de leur présence et leur utilisation restent inconnues.

LES CHAMBRES CAPITONNÉES [C43 A C57]

Baptisées « Antres de la folie » par les patients, ces chambres ont le pouvoir d'accroître la démence des patients qui y sont enfermés. Les parois de ces chambres sont entièrement rembourrées de sorte que le patient ne puisse

jamais se faire mal. De petites lampes sont placées au plafond entre les différentes piqures de rembourrage. La lumière est constamment allumée quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit, ceci afin de désorienter totalement le patient qui n'a plus aucune idée de l'heure qu'il est au dehors. De la même façon, des sons de rongeurs sont de temps en temps diffusés par des enceintes dissimulées dans les murs, pour fatiguer le patient qui ne peut que difficilement trouver le sommeil.

LES RÉSERVES [B7 - C9]

Tout le matériel médical nécessaire au bon fonctionnement de l'hôpital est entassé dans les réserves : médicaments, bandages, compresseurs, scalpels et autres joyeusetés. Certains patients y sont parfois surpris en train d'y voler des médicaments.

LA CHAMBRE DE LA BOUCHE [B22]

Cette chambre est identique à celle des autres patients mis à part que sur l'un des murs est dessinée la Bouche. De jour, une dizaine d'adeptes s'amasse dans cette pièce. De nuit, son assistant la dissimule derrière un placard pour ne pas qu'elle soit remarquée par les Blouses blanches.

LA CHAMBRE ABANDONNÉE [C13]

Cette chambre est la seule pièce aussi proche des escaliers qui ne soit pas utilisée. Fermée à clefs, la raison de son inoccupation vient sans doute de son plafond. Défiguré par un trou, colmaté par des planches de bois, les interstices laissent parfois échapper d'étranges sons provenant de l'étage supérieur.

LA SALLE AU MAGNÉTOSCOPE [C12]

Cette pièce est équipée d'une télévision 35 cm noir et blanc et d'une créature rectangulaire dont la langue, toujours pendue, est munie de deux pointes. Si un patient parvenait à acquérir une cassette vidéo, il deviendrait évident que l'étrange créature serait capable de lire la bande vidéo...

3ÈME ÉTAGE LES ESCALIERS MURÉS

Tous les escaliers du 2^{ème} étage ont été murés et aucun passage ne semble plus mener au 3^{ème}. Ce qui s'y trouvait avant d'être ainsi cloisonné est aujourd'hui un mystère mais il arrive parfois que des patients entendent des bruits, des chuchotements provenant de cet au-dessus inaccessible.

LE TOIT

Personne, pas même les membres du personnel, ne semble avoir jamais mis les pieds sur le toit de l'hôpital. Malheureusement, l'impétueux et téméraire patient qui se risquerait à y monter ne serait aucunement récompensé dans ses efforts : la brume perpétuelle qui règne sur les lieux ne permet pas de distinguer les alentours de l'hôpital.

SOUS-SOLS L'ABYME [S1]

Cette pièce n'a pas les proportions habituelles des autres salles. Haute de plafond et très grande, on peut accéder à cette salle par le biais de plusieurs portes et de passerelles situées en hauteur. De même, il est possible de descendre à l'intérieur par le biais d'échelles rouillées. Une multitude de fous, l'écume aux lèvres, gigotent dans une véritable fosse humaine. Des cages dans lesquels se trouvent d'anciens patients pendent à plusieurs mètres du sol au dessus d'oubliettes infernales.

LES PIÈCES VIDES [S2 à S8 - S10 - S12 - À PARTIR DE S14]

La plupart des pièces se trouvant dans les sous-sols de l'hôpital sont vides, sales et non éclairées. Parfois quelques tables ou chaises cassées traînent dans un coin mais généralement elles sont simplement poussiéreuses.

LA SALLE DE RÉUNION DE L'O.D. [S9]

La porte d'entrée de cette pièce est close, murée depuis plusieurs années mais encore signalée par un simple coup de pinceau rouge. Le seul moyen d'y accéder est de passer par la trappe se trouvant dans le débarras du rez-de-chaussée [A18]. Située à côté de l'antique chaudière de l'hôpital, cette salle dont l'intérieur est peint en rouge sert de lieu de réunion à la loge noire de l'O. D. (voir p59).

LA SALLE AUX OUBLIÉS [S11]

Techniquement cette salle ressemble à une pièce typique des sous-sols mais certains patients qui connaissent son existence ont trouvé un moyen d'y accéder par le biais de la laverie [A20] en sortant par un conduit d'aération. Cette pièce est depuis devenue un mausolée dédié aux patients morts et aux compagnons de galère disparus. Les murs sont en effet peints, illustrés, gravés de surnoms pour ne pas oublier ceux qui sont partis. De cette salle funèbre, il est parfois possible d'entendre d'étranges paroles en provenance de la salle d'à côté, la [S9]...

LA MORQUE [S13]

La morgue est un musée des horreurs à l'éclairage orangé douteux dont l'air porte une étrange fragrance de désinfectant. C'est ici qu'occupe la plupart du temps le Supérieur Butcher recherchant sans cesse une trace de l'existence physique de la folie. Sous une dalle chancelante marquée du symbole de l'hôpital se trouvent deux étranges objets : une main gauche séchée couverte de signes kabbalistiques accueillant une bougie dans sa paume et un pendentif duquel pend un petit crâne animal, vraisemblablement un rat.

DEHORS

LA COUR

La cour est un espace clos gazonné en plein air d'une superficie relativement importante qui fait partiellement le tour de l'hôpital. La cour,

mal entretenue, est recouverte par endroit de mauvaises herbes et de fourrés ce qui lui donne un aspect pour le moins sinistre et dissimule les quelques bancs disposés ici ou là. Toutefois les patients aiment se promener dans ce jardin car c'est le seul endroit où ils n'ont pas de plafond au-dessus de la tête. Ils s'y sentent plus libres. Et cela malgré les murs hauts de près de six mètres et leurs cimes parcourues de réseaux de verre et de fils barbelés. Assez loin des portes du bâtiment principal se trouve le très haut portail d'entrée. Aucun son ne provient de l'extérieur. Au fond de la cour se trouve le bâtiment du Directeur et plus loin encore une petite cabane en bois à la porte fermée.

LE BÂTIMENT DU DIRECTEUR

Ce bâtiment d'allure menaçante est situé à l'extérieur de l'hôpital. La plupart du temps c'est ici que se trouve le Directeur et sa secrétaire. En journée, tous deux travaillent à l'administration de l'hôpital au rez-de-chaussée. De nuit, il loge seul au premier étage. Sa secrétaire a un comportement apathique identique à celui des Blouses blanches, le regard vide et une gestuelle ferme et lente. Personne n'a jamais vu les appartements du Directeur, les rumeurs vont donc bon train.

LA CAVE INTERDITE

La cave est un lieu strictement interdit aux internés. C'est ici que les cadavres, quelle que soit leur origine, sont incinérés. On y accède par un petit baraquement cadennassé au fond de la cour. Une fois dedans, il est nécessaire de descendre plusieurs centaines de marches pour accéder à la cave en elle-même. Le sol et le plafond sont faits de terre et les murs sont composés de briques et de pierres. Un feu brûle continuellement dans l'âtre servant de crématoire. Des ombres macabres dansent sans jamais s'arrêter sur les murs. Les Blouses blanches stockent des corps atrocement décapités dans une fosse sans jamais y adjoindre de tête. Les dépouilles sont celles de patients mais aussi celles d'aides-soignants. Dès que leur nombre est suffisant, ils sont jetés aux flammes.

6. LE PERSONNE



YOU CANNOT SEDATE
ALL THE THINGS YOU HATE
(DOGMA, MARILYN
MANSON)

Les personnages décrits dans le chapitre suivant ne possèdent pas de données techniques pour plusieurs raisons : afin de vous laisser le champ libre quant aux capacités de chacun et pour ne pas vous laisser dicter votre maîtrise du jeu par quelques chiffres sans grande importance.

L'équipe médicale est composée d'une quarantaine de personnes. Le Directeur mène l'hôpital, il supervise les Supérieurs en s'entretenant régulièrement avec eux. Ceux-ci dirigent les Blouses blanches qui s'exécutent sans dire un mot. Les patients, quant à eux, subissent.



LE DIRECTEUR

Le Directeur est une créature démoniaque dont la logique et les envies sont parfois très difficiles à cerner. Ses motivations ne sont connues que de lui seul et de son esprit malade. Il a toute autorité sur cet asile. Personne, pas même les Supérieurs, ne lui connaît un nom autre que celui de « Directeur ».

Il lui arrive parfois de mener personnellement des inspections surprises. Inspections où tous les châtimements sont possibles. Il va sans dire que ce sont ces rafles qui sont les plus craintes des patients.

Le Directeur a l'apparence d'un homme d'une cinquantaine d'années aux cheveux poivre et sel, grand et bien portant, à la voix caractéristique, semblable à un raclement grossier provenant d'un larynx défaillant (et cela malgré le fait que sa bouche reste hermétiquement close). Dès qu'il s'énerve, ses yeux marron disparaissent et ses globes oculaires deviennent totalement noirs.

Très rares sont les Supérieurs qui ont pu voir ce que cache le Directeur sous son costume trop serré. Peu de personnes saines d'esprit seraient en effet prêtes à croire qu'une immonde bouche garnie de dents acérées compose la majeure partie de son torse et que d'autres, plus petites et plus difformes encore, traînent un peu partout sur son corps.

Age apparent : la cinquantaine.

Phrases typiques : « Vous allez malheureusement nous contraindre à sévir », « Je veux bien vous laisser une dernière chance mais en contrepartie j'aimerais que vous nous rendiez un petit service... ».

Bureau : Le bâtiment du Directeur.

Secret : le Directeur est une créature gouvernée par des voix, des démons intérieurs qui l'obligent à se nourrir de l'esprit contenu dans la tête des patients pour se prémunir de la folie qui le guette. Il pense rêver entièrement l'hôpital et ses occupants et est convaincu qu'il est le patient mythique de l'hôpital : Morgue. Morgue qui, pour se cacher, se serait fait passer pour le Directeur de ce lieu de cauchemars et ne serait jamais parvenu à quitter cette identité... Enfin, il n'est plus sûr de rien et ne cherche plus à comprendre ce qui se passe dans sa tête.



**<< ON TROUVE
TOUJOURS DE
L'ÉPOUVANTE EN
SOI. IL SUFFIT DE
CHERCHER ASSEZ
PROFOND. >>
- ANDRÉ MALRAUX**

L'ORDRE HERMÉTIQUE DES SUPÉRIEURS

L'O.H.S. est une secte anti-Hippocrate dont le symbole de reconnaissance est l'emblème de l'hôpital : le caducée occulte. Tous les Supérieurs (à l'exception de Morgenstern) en font partie. Ils sont les médecins de ce lieu infernal et les têtes pensantes dirigées par le Directeur. De jour, ils sont une demi-douzaine en poste dans l'hôpital. De nuit, il n'y a que Morgenstern.

Chaque Supérieur possède un dossier sur chacun de ses patients. En cas d'urgence, ils peuvent être consultés par n'importe quel autre Supérieur. C'est pourquoi les dossiers ne doivent jamais sortir de l'enceinte de l'hôpital. Ils possèdent tous les mêmes lunettes grossissant les yeux d'une façon terrifiante.

Certains patients pensent que ces besicles leur permettent de voir les démons intérieurs des patients durant les consultations.

La déontologie voudrait que les Supérieurs s'expriment de façon compréhensible pour les patients mais la réalité est tout autre : ils utilisent toujours des termes inconnus, marmonnent dans leurs barbes et écrivent de façon kabbalistique pour forcer le patient à se sentir perdu ou tout simplement parce qu'ils s'en moquent. D'après les Supérieurs, les patients sont ici pour soigner leur esprit malade.

Les Supérieurs considèrent les Blouses blanches comme des hommes à tout faire, des larbins s'exécutant sans dire un mot.



SUPÉRIEUR BUTCHER

Le Supérieur Butcher est un grand homme au physique émacié, se déplaçant dans un fauteuil roulant grinçant. Les os de ses jambes sont fragiles et pour pallier à ce problème pour les consolider, il s'est fabriqué des prothèses de fortune à base de tiges métalliques lui transperçant les muscles.

Froid, détaché, cynique, il ne parle quasiment jamais et reste enfermé, jour et nuit dans son bureau ou à la morgue. Il n'estime pas que la vie des patients ait une quelconque valeur. À ses yeux, ce sont des animaux de laboratoire pouvant l'aider dans ses recherches à repousser les limites de la médecine. Les patients le surnomment d'ailleurs « M. Lobotomie ».

Il passe le plus clair de son temps à ouvrir les têtes des patients décédés pour examiner leur cerveau. Il est depuis longtemps persuadé que la folie est un problème physique, due à une malformation du cerveau. Malheureusement ses recherches sur les morts n'ont pas porté leurs fruits et il pense dorénavant que la malformation disparaît à la mort du patient. Depuis peu, il s'est donc mis à la recherche de cobayes acceptant d'être ouverts « vivants ».



Age apparent : la quarantaine passée.

Phrases typiques : « Appelez-moi, Professeur », « Voyons c'est un hôpital ici, pas une prison ».

Ses patients : exclusivement cobayes ou morts mais on raconte qu'il fut le médecin référent de Morgue...

Bureau : A15 et S13 (morgue).

Secret : Butcher a fait une promesse à Béquille : il lui confectionnera des attelles de qualité lui permettant de se déplacer sans utiliser ses béquilles si elle accepte de servir de mère porteuse. En effet, à son arrivée dans l'hôpital, Butcher découvrit dans la morgue un cadavre masculin au faciès déformé qui –il en est sûr– abritait une incarnation de la folie. Après avoir prélevé du sperme sur la créature, il s'est mis dans l'idée de faire naître une créature de pure folie physique en utilisant une patiente... et Béquille a accepté.



SUPÉRIEUR KEMPER

Le Supérieur Kemper est appelé Grimace par les Patients à cause de son visage déformé. De taille moyenne, les cheveux gras, les yeux non alignés et une bouche de travers, Kemper s'exprime sur un ton strict et militaire. Sa plus grande peur est de ne pas être respecté, ce qui l'amène souvent aux limites du sadisme avec ses patients.

Lors des consultations, il se montre très attentif, ne parlant pas, ne faisant rien d'autre que fixer le patient dans les yeux, pour le déconcerter et le mettre mal à l'aise. A cet effet, il aménage toujours quelques secondes de silence dans les conversations afin de rendre le silence pesant. De même, il prend toujours soin d'asseoir le patient le plus loin possible de son bureau pour que celui-ci doive hausser la voix pour se faire entendre, afin d'accentuer sa gêne.

Age apparent : la quarantaine.

Phrase typique : « Il faut être patient ».

Ses patients : Défiguré, Les Frères, Marie, Pierre.

Bureau : A5.

Secret : Il y a quelques années, Kemper s'est servi de sa position influente au sein de l'hôpital pour y faire entrer son fils, Harold, en tant que Blouse blanche. Malheureusement après quelques semaines, l'homme fut étranglé par des patients dont l'identité reste encore aujourd'hui inconnue. Depuis, Kemper est fermement décidé à retrouver les assassins de son fils et qu'importe si des patients « innocents » sont victimes de sa vengeance... après tout, aucun patient n'est véritablement innocent.

SUPÉRIEUR MARCHÉ

Le Supérieur Marché est un petit bonhomme d'1m40 sans cou, au crâne chauve, aux petites lunettes rondes et à l'air machiavélique. Généralement, derrière son bureau, se trouvent quatre grosses truies qu'il élève et qui ne se gênent pas pour déranger les patients lors des entretiens.

C'est un homme qui n'est pas foncièrement méchant mais qui, pour survivre dans cette jungle mentale, a du faire abstraction de ses sentiments profonds. Il prend toujours soin de ne jamais regarder les patients dans les yeux comme s'il craignait leur regard. Il paraît insensible à leur douleur même s'il met une certaine volonté à les aider « dans leur bon rétablissement ». Le Directeur l'effraye et, à moins d'un cas très particulier, jamais il n'entrera en conflit avec lui.

Il possède énormément de livres énumérant les différentes « procédures d'interaction » avec les patients, les protocoles à effectuer, les questions à poser ou à ne pas poser, la manière d'interpréter les questions et les réponses des patients, les absences et les non-dits et il ne manque jamais une occasion de les consulter lors d'un échange verbal avec un patient, tournant encore et toujours les nombreuses pages verbeuses de ses grimoires.



Age apparent : trente-cinq ans.

Phrases typiques : « Désolé, ne faites pas attention à mes filles, elles ne sont pas bien méchantes si on ne les embête pas », « Je suis désolé mais c'est pour votre bien ».

Ses patients : Béquille, Clef, Gord, Zed.

Bureau : A6.

Secret : La mère du Supérieur Marche a fini sa vie folle et il ne supporte pas qu'on y fasse référence. Lorsque c'est le cas, il perd toute contenance (au propre comme au figuré), pleurant et cherchant à massacrer son interlocuteur. Il est tout à fait possible qu'une telle crise l'amène un jour à être interné à son tour. Actuellement, il chapote la secte de patients appelée l'Ordo Daemonicus, des patients élisant d'autres patients pour être les heureux élus tirant le prochain ticket n°13 à leur place.



SUPÉRIEUR MORGENSTERN

Le Supérieur Morgenstern est un homme massif d'1m90, à la peau noire, toujours habillé d'une chemise et d'un pantalon à bretelles. Médecin de garde, il ne vient à l'hôpital que la nuit lorsque tous les autres sont partis. En marge des Supérieurs habituels, Morgenstern est le seul à ne pas faire partie de l'O.H.S. et est cordialement détesté par ses collègues pour cette raison. Chez certains patients bien informés, on prétend que Morgenstern serait un ancien patient passé au service de l'hôpital. Toujours est-il que l'homme sort rarement de son bureau et n'est en contact avec les patients que si l'urgence de la situation le demande. Intrigant, il sait se montrer attentif et attentionné mais semble poursuivre ses propres buts...

Age apparent : la cinquantaine.

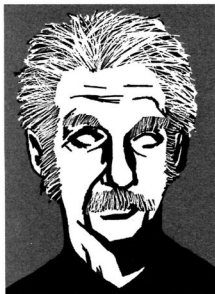
Phrase typique : Il n'a jamais l'occasion de parler et quand il le fait, il se contente de répéter les paroles de ses interlocuteurs.

Ses patients : aucun en particulier.

Bureau : B13.

Secret : Morgenstern est persuadé qu'il passe un test : il est toujours interné dans l'hôpital, les Blouses blanches ont revêtu l'apparence des patients pour le tromper et doit parvenir à jouer son rôle sans se trahir. D'ailleurs, il a découvert dans son bureau sous une pile de papiers et de rapports en tout genre, un vieux carnet jauni. L'objet contient

de nombreuses notes et hypothèses déviantes sur la manière de percer « le secret » de l'hôpital. L'auteur des notes, un ancien patient aujourd'hui disparu, affirme qu'il faut réciter une formule spécifique pour que les portes de La Vérité s'ouvrent à lui. Depuis Morgenstern cherche le fameux sésame et répète tout ce qu'il entend en espérant déclencher le mécanisme qui le mènera au grand secret...



SUPÉRIEUR STEIN

Le Supérieur Stein est un homme de taille moyenne aux cheveux blancs ébouriffés, arborant un sourire en coin et portant une petite moustache grisonnante. Il est toujours accompagné par celui qu'il surnomme « sa création », une Blouse blanche muette, Frank. Le Supérieur et son assistant sont d'ailleurs si liés qu'ils semblent être les deux faces d'une même pièce, les Jeckyll et Hyde de l'hôpital.

Lors des consultations, le Supérieur Stein se montre très irritable et irrespectueux, se moquant généralement du patient. Perpétuellement fatigué et semblant s'ennuyer, il change souvent de posture, gribouille beaucoup de notes illisibles où il établit le menu de son prochain repas. De même, à voix basse, s'adressant à un Frank droit et impassible, il commente constamment les dires de ses patients, méprisants ceux-ci. Lorsque des

médicaments doivent être administrés, Stein laisse toujours Frank décider du traitement à suivre et la plupart du temps, la Blouse blanche se trompe dans son diagnostic...

Age apparent : soixante-dix ans.

Phrases typiques : « Vous savez moi aussi j'étais un cancre dans ma jeunesse mais je me suis pris en main et voilà où j'en suis maintenant. Faites des efforts et, vous aussi, vous réussirez », « Nous savons tous les deux qu'au fond de vous, vous appréciez cet environnement strict qui vous sécurise. »

Ses patients : Chakra, Le Cagoulé, Mime, Morgane.

Bureau : A16.

Secret : Sur l'une des étagères du bureau du Supérieur Stein se trouve une photo aux couleurs sépia. Celle-ci dépeint une nature morte faite d'un bric-à-brac d'étranges objets, une dizaine en tout : des sculptés, main tatouée, couteau sacrificiel, etc. Stein ne se souvient plus de la manière dont il a acquis le cliché mais il sait que s'il parvient à réunir tous les objets présents sur l'image, il pourra faire revenir d'entre les morts une personne ou devenir immortel. Il est certain que les différents objets se trouvent quelque part cachés dans l'hôpital et il compte bien parvenir à accomplir ce curieux rituel.

SUPÉRIEUR VIGORSEN

Le Supérieur Vigorsen est une femme d'1m70, rousse, toujours habillée d'un tailleur strict. Actuellement, elle mène une étude sur « La santé et les remèdes par la volonté » dont elle est son propre cobaye. Dans ce but, elle a tapissé le sol attenant à son bureau de morceaux de verre sur lesquels elle marche, pieds nus.

Lors des entretiens, elle reprend régulièrement les paroles de son patient et les reformule en changeant quelques termes pour lui signifier qu'elle a saisi le sens de la conversation. Elle a pour habitude de ne s'exprimer que par des oui ou des non sans jamais rien expliquer. Toujours courtoise, sa trop douce

gentillesse, sa façon hautaine de parler aux patients comme si elle s'exprimait à des bébés ou des sourds a tendance à énerver et devient vite désagréable.



Age apparent : la quarantaine.

Phrases typiques : « Je comprend », « Je vois ».

Ses patients : Le Fou, Livre, Monsieur Clous, Phénix.

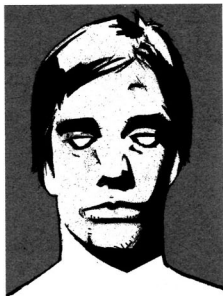
Bureau : B12.

Secret : Depuis qu'elle a débutée son étude sur la douleur, la vieille machine à écrire qu'utilise Vigorsen pour taper ses comptes-rendus se met à lui parler. En effet, irrégulièrement, la machine tape des phrases – des questions ou des ordres – que le Supérieur n'a pas écrites. D'abord effrayée, Vigorsen est maintenant devenue amie avec la machine qu'elle pense être le réceptacle d'une « puissance supérieure ». Plus le temps passe, plus la machine lui donne des ordres étranges et plus Vigorsen les suit aveuglement...



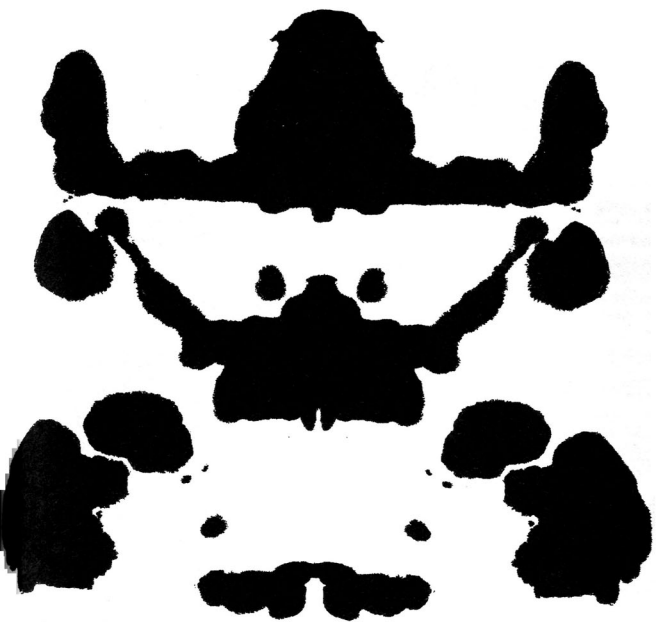
LES BLOUSES BLANCHES

Les Blouses blanches sont d'anciens humains pervertis dans leur travail par leurs vices mis en exergue par le Directeur. Des humains devenus des zombies, créatures aux yeux révulsés, capables des pires horreurs tout en restant malsainement calmes. Ils ne parlent plus, agissant sur ordres des Supérieurs sans jamais rien contester, incapables de penser par eux-mêmes. Les attentifs aides-soignants ont laissé place à des sentinelles aveugles. Ils se nourrissent de la peur et de la folie des internés. Quand ils doivent parler, ils clignent des yeux et leurs pupilles réapparaissent. Mis à part quelques rares exceptions, les Blouses blanches n'ont pas de noms. Quasiment aucune ne fait montre d'une personnalité franche ou affirmée et quelques-unes pensent que certaines d'entre elles doivent mourir pour permettre au reste du groupe de survivre et de continuer à se nourrir de peur et de folie. La raison de cette croyance reste toutefois inconnue.



le ventre
du serpent
abrite
une main

7. LES PATIENTS



EFFECTIFS ET COMMUNAUTÉ

Nul patient ne sait combien ils sont véritablement mais en s'aidant de la loterie (par le biais du nombre de tickets à tirer) et en ne comptant donc pas ceux qui se trouvent dans l'Abyme, les patients s'avèreraient être plus d'une centaine. Il ne faut toutefois pas s'y tromper, s'ils forment une communauté soudée, ils possèdent aussi leurs propres brebis galeuses... Il n'est pas rare qu'ils se battent ou conspirent pour éliminer certains d'entre eux. De même, de manière générale, les anciens patients ont tendance à se méfier des nouveaux, craignant toujours d'avoir affaire à une Blouse blanche infiltrée.

DE QUOI RÊVENT LES PATIENTS ?

Peut-être qu'aucun ne s'en souvient mais il semblerait qu'ils ne rêvent pas, jamais. Une fois la lumière éteinte, la nuit arrivée et le sommeil venu, leurs esprits semblent entrer en léthargie, effacés jusqu'au réveil. Certains pensent qu'ils ne rêvent pas la nuit, tout simplement parce que ce sont leurs vies, la journée, qui sont un cauchemar dont ils ne parviennent pas à s'éveiller.

SAINS D'ESPRIT ET ATTEINTS

Comme expliqué durant la création de personnage, les patients se partagent d'eux-mêmes en deux catégories : les Sains d'esprit et les Atteints. Les nouveaux venus font généralement partie des Sains d'esprit, des personnes « normales » et sans signe particulier tandis que les plus anciens patients (ainsi que certains rares nouveaux) font montre d'anormalités, de particularités quasi-surnaturelles (comme Chakra, Les Frères, Mime, Zed, etc.).

CARACTÈRE ET PERSONNALITÉ

Il est tout à fait possible qu'au cours des Séances, certains personnages décrits ci-dessous changent de caractère ou voient leur mentalité modifiée (un personnage devient plus sympathique avec les Patients s'ils l'ont aidé et vice versa). N'hésitez donc pas à prendre vos distances avec les caractères décrits ou à les modifier consécutivement aux événements qu'ils auraient vécus. Les Alliés et les Ennemis indiquent les personnes pour qui le patient a de la sympathie/de l'amitié/de l'amour/des rapports cordiaux et celles dont il se méfie/qu'il déteste/auxquelles il veut du mal. Évidemment ce n'est pas parce qu'un personnage considère un patient comme son allié que ce patient considère obligatoirement le personnage de la même façon.

**NE TE FAIS PAS
D'ILLUSION, AUCUN
HEROS NE VIT ICI.**

BÉQUILLE



7. LES PATIENTS

Béquille est une jeune femme filiforme aux longs cheveux châtain, à la mine triste et pâle, dont le regard est vide. C'est aussi une infirme dont les jambes fragiles promettent de se casser à la moindre chute trop violente, ce qui l'oblige à utiliser les deux béquilles qui lui ont valu son surnom. Solitaire, toujours en retrait, fruit de railleries, elle ne parle que peu et reste le plus clair de son temps dans sa chambre. Cette pièce est d'ailleurs recouverte d'illustrations d'animaux fantastiques, de dessins gribouillés sur des morceaux de papiers cornés.

Age apparent : dix-huit ans.

Phrase typique : « *Laissez moi !* »

Alliés : Essentiellement le Fou, fou amoureux justement.

Ennemis : aucun.

Médecin référant : le Supérieur Marche.

Secret : Béquille est enceinte. Enceinte... d'un mort. Effectivement elle a passé un accord avec le Supérieur Butcher. Elle acceptait de servir de cobaye à l'une de ses expériences (en l'occurrence se faire inséminer par elle ne sait qui) et en contrepartie, Butcher lui construirait des attelles pour ses jambes, afin qu'elle puisse marcher sans ses satanées béquilles. Elle était ravie de ce pacte jusqu'à ce que son ventre commence à la faire souffrir. Toutefois Butcher l'a prévenue : les médicaments peuvent avoir de petites incidences sur son bien-être et le fœtus, mais rien de bien grave...

CHAKRA

Chakra est un homme d'une quarantaine d'années aux origines asiatiques. Il ne parle que très peu (on pourrait d'ailleurs croire qu'il est muet) et reste calme et détaché en toute occasion. Son surnom lui a été donné en raison des tatouages qui recouvrent son corps, des symboles composés de diagrammes et de formules sacrées illisibles sensées attirer la chance, la richesse, le bonheur et dans un sens plus général, le protéger. Toutefois ces symboles rituels doivent eux même être protégés et soignés. Régulièrement, Chakra doit donc faire couler de la cire de bougie sur ses



tatouages pour les conserver ; bougies qu'il se procure généralement par l'intermédiaire de Clef ou qu'il paie à l'intendance quand il n'a pas d'autre choix. De plus, les paumes de ses deux mains abritent en leur creux, un œil mystique qui, dit-il, « voit ce que les yeux ne peuvent voir. » L'imposition des mains sur un patient serait sensée lui révéler la véritable nature de la personne...

Age apparent : la quarantaine.

Phrase typique : « *Ces formules ne sont pas faites pour être lues, elles sont faites pour protéger.* »

Alliés : Clef.

Ennemis : Défiguré, Gord, Marie (ceux dont il sent qu'ils cachent quelque chose...).

Médecin référant : le Supérieur Stein.

Secret : Chakra cherche le troisième œil, un appendice censé s'ouvrir sur son front et devant lui permettre de voir LA vérité. Quelle vérité exactement, il ne le sait pas vraiment, de même qu'il ne connaît pas le moyen d'y parvenir. Il est en tout cas intimement convaincu que c'est son but ici-bas, sa mission dans l'hôpital.

Qui est arrivé en premier ?

CLEF

Clef est un kleptomane, un homme qui ne peut s'empêcher de voler. Tout ce qu'il peut réussir à s'approprier, il le fait et cela quelle que soit l'occasion ou les circonstances, sans préméditer son acte. Clef a la quarantaine et les cheveux longs roux. Il arbore un chapeau haut de forme et un costume trois pièces de bonne facture, ce qui lui donne une allure de dandy irlandais. Quand un interné a « perdu » quelque chose ou s'il souhaite obtenir un objet particulier, il se doit de rencontrer Clef. Celui-ci, moyennant un échange, peut se procurer à peu près tout. D'ailleurs, actuellement, il est en possession d'un revolver chargé et d'une série de couteaux qu'il a pris soin de dissimuler dans une cavité ventriculaire du Distributeur de boissons. Personne, à part lui-même, ne sait où il a bien pu les trouver...



Age apparent : la quarantaine.

Phrase typique : « J'te jure, je l'ai trouvé ! »

Alliés : Gord.

Ennemis : Mime et les patients qu'il a volés.

Médecin référent : le Supérieur Marche.

Secret : Depuis son arrivée à l'hôpital, il possède une clef pendue autour de son cou. Il ne sait absolument pas ce qu'elle est censée ouvrir. Le chiffre 310 est gravé au verso et il cherche des informations à son sujet.

« CEUX QUI SONT
ÉVEILLÉS VIVENT
DANS LE MEME
MONDE
CEUX QUI DORMENT
VIVENT DANS LEURS
PROPRES MONDES. »
- HÉRACLITE

DÉFIGURÉ

Défiguré, comme son surnom l'indique, est un homme dont la particularité physique est d'être défiguré. Son visage est brûlé, fondu par endroit et le malheureux ne possède plus qu'un unique œil. Sa voix est éraillée et une désagréable odeur émane de sa personne. Le principal hobby de Défiguré est la confection de petites poupées anonymes ou à l'effigie de patients. Certains pensent que l'homme pratique le vaudou et se sert de ces créations faites de chiffons rapiécés pour maudire ceux qui cherchent à l'intimider. Il arrive par ailleurs qu'il en offre aux patients qui l'aident en guise de remerciement. Défiguré est attiré par Phénix à qui il tente de le faire comprendre. Pour s'attirer ses faveurs, il s'est mis dans l'idée de lui faire croire qu'il est le fameux collègue que Phénix recherche dans l'hôpital.



Age apparent : la trentaine.

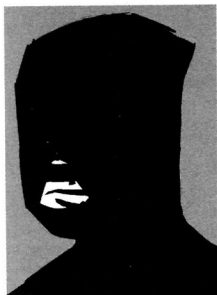
Phrase typique : « Sois patient, tout arrive à point. »

Alliés : aucun en particulier.

Ennemis : aucun en particulier.

Médecin référant : le Supérieur Kemper.

Secret : Défiguré est une créature manipulatrice et vicieuse car l'homme qui se prétend patient se révèle être une Blouse blanche infiltrée. Mis à part le Directeur et le Supérieur Kemper, personne n'est au courant et pour la vie et la mission de Défiguré, il vaut mieux que ça reste ainsi ! Quant à ses sentiments pour Phénix, il est le seul à savoir s'ils sont vrais ou feints.



LE CAGOULÉ

Le Cagoulé est un homme adulte, blanc, trapu. C'est vraisemblablement l'interné qui catalyse le plus la méfiance des patients de par son accoutrement. Quand on sait qu'aucun n'a jamais vu son visage car celui-ci est dissimulé par une cagoule de tissu noir, ce n'est pas étonnant. Le Cagoulé est conscient du monde qui l'entoure mais ne comprend pas tout. Il est un peu perdu et la seule chose dont il soit sûr est qu'il ne doit pas quitter sa protection. Deux fines ouvertures ont été faites dans le tissu afin de lui permettre de respirer et de se nourrir mais c'est bien tout, on ne voit donc jamais ses yeux. Le Cagoulé n'est pas réelle-

ment dangereux mais sa crainte du « monde extérieur » peut le rendre très agressif.

Age apparent : impossible à déterminer.

Phrase typique : Le Cagoulé ne parle pas.

Alliés : Personne.

Ennemis : la plupart des patients méfiants.

Médecin référant : le Supérieur Stein.

Secret : Sa cagoule serait censée cacher un grand secret, une immonde atrocité mais non, le Cagoulé arbore un visage « normal »... enfin presque. Là où n'importe qui y verrait un visage quelconque, Mime lui reconnaîtrait les traits de l'homme : ses propres traits. Enfin les traits originels de Mime, avant que celui-ci soit pris d'une boulimie de multiples visages.

LE FOU



Le Fou est jeune, il n'est même pas majeur. Il a des cheveux courts bruns toujours en bataille et est encore imberbe. Il a du mal à se faire comprendre des autres. Il bave constamment et ses gestes sont souvent désaccordés. Au milieu de la nuit, il n'est pas rare que Le Fou se mette à crier d'une façon progressive et terrifiante. Mais Le Fou est le meilleur indicé, la meilleure source de renseignements qui soit trouvable à l'hôpital. Comment toutes ses informations parviennent-elles à ses oreilles ? Aucun patient ne le sait et personne ne sem-

ble soupçonner que les Blouses blanches sont sa principale source. Il a accepté d'être utilisé de cette façon en contrepartie du fait qu'on lui retire la camisole de force qui l'entravait jusqu'alors. Il est ainsi retourné dans sa chambre et a commencé à semer la zizanie parmi la communauté démente, mais son amour pour Béquille pourrait bien changer la donne...

Age apparent : seize ans.

Phrase typique : « Tu gardes ça pour toi mais j'ai entendu dire que... »

Alliés : personne sauf Béquille qui lui témoigne de l'affection.

Ennemis : les patients qu'il aurait trahi.

Médecin référent : le Supérieur Vigorsen.

Secret : Dans la chambre capitonnée qui le retenait enfermé, le Fou découvrit une feuille cartonnée pliée. De prime abord, cette gigantesque carte se révéla être la représentation d'une voûte céleste inconnue mais aujourd'hui, le Fou a acquis la conviction qu'il manque une partie des étoiles sur cette carte. Une seconde carte doit se trouver quelque part dans l'hôpital et permettre de lire ce plan céleste convenablement. Il n'a, par contre, aucune idée de sa signification première.

LES FRÈRES

Les Frères sont un seul et même être, un garçon avec deux têtes quasiment identiques mais aux avis constamment contraires. Ce garçon bicéphale est un grand noir de près de deux mètres plutôt frêle. Il ne se déplace que très peu, ses deux têtes ne parvenant jamais à convenir d'un endroit où se rendre. Dès que Tête 1 dit « oui », Tête 2 se doit de répondre « non ». Le fait même que l'une soit prénommée Tête 1 et que l'autre soit appelée Tête 2 est sujet à débat entre les deux visages. Et pourtant lorsqu'un grand choix est à faire, qu'une importante décision est à prendre, c'est vers Les Frères que les fous se tournent. Deux avis valent mieux qu'un. Et même s'ils passent le plus clair de leur temps à se contredire et à se donner des noms d'oiseaux, les rares fois où, ensemble, ils sont du même avis au sujet



d'une conduite à suivre ou d'un dilemme moral c'est qu'il s'agit du bon choix, de la voie à suivre.

Age apparent : la petite trentaine.

Phrases typiques : « Oui », « Non »

Alliés : la plupart des patients.

Ennemis : personne.

Médecin référent : le Supérieur Kemper.

Secret : Par le passé, une seule et unique fois, il est arrivé que les Frères soient d'accord sur un sujet... et qu'ils se trompent. Et c'est sur un mauvais conseil qu'ils envoyèrent directement à la mort un patient, victime des mauvais traitements des Blouses blanches. Depuis l'homme hante les Frères jour et nuit et les torture mentalement. En plus de les affaiblir psychologiquement, les Frères prennent aujourd'hui deux fois plus de temps avant de s'exprimer qu'auparavant et ne sont plus que rarement d'accord.

GORD

Gord est un grand gaillard maigrichon aux sourcils et au crâne rasé, aux ongles rongés au sang, qui deale de la drogue à ses congénères. Il est l'une des figures incontournables de l'hôpital et d'ailleurs, aime à répéter aux nouveaux venus qu'on le croise toujours un jour. Il est régulièrement en affaire avec l'extraterrestre, Zed. Celui-ci lui fournissant, semble-t-il, de la matière première en échange de cigares que Gord se procure par le biais de

Clef. Ses clients le payent avec des biens, des informations monnayables ou des services. Les Blouses blanches le laissent pratiquer son business car il est parfaitement en accord avec leur politique d'accroissement de la folie. Gord est donc sans l'avoir véritablement voulu un allié inestimable à la cause du Directeur et de ses servants.



Age apparent : la quarantaine passée.

Phrases typiques : « Cool », « J'ai un truc

pour toi »

Alliés : Clef, Zed et tout ses clients...

Ennemis : personne.

Médecin référent : le Supérieur Marche.

Secret : Il est le porte-parole et dirigeant de l'O.D. Non pas que l'idée d'envoyer à la mort certains de ses compagnons lui plaise, pas du tout même, mais il souhaite rester en vie... et longtemps si possible. Il a donc créé, avec l'accord du Supérieur Marche, cette société secrète dédiée à la sauvegarde de ses membres.

LIVRE

Livre est le bibliothécaire de l'hôpital, un patient à qui on a donné le droit de s'occuper des livres, de leur rangement et de leur gestion. Il y a longtemps, il a demandé au Directeur la création d'une bibliothèque. Celui-ci a accepté en contrepartie d'un service futur. Livre a accepté ce pacte. Livre a la cinquantaine.

L'O.D.

L'O.D. est un groupement composé de quelques patients. Seuls les membres de l'Ordo Daemonicus ont connaissance de son existence, et pour cause : ils décident de la mort de certains patients.

Ils « élisent » le patient à sacrifier lors de la loterie pour la survie des autres membres de la communauté. Le dirigeant de l'O.D. fait part du choix du groupe au Supérieur chapeautant cette mascarade et celui-ci transmet leur souhait auprès des Blouses blanches chargés de la loterie à venir. De temps à autre, le tirage du n°13 est donc truqué. Impossible de réellement comprendre comment fonctionne une telle conspiration mais les membres de l'O.D. sont pleinement persuadés de son efficacité et ils en ont la preuve : aucun d'entre eux n'a encore tiré le mauvais numéro. Le recrutement ne suit pas de logique stricte et les personnages pourraient être amenés à en faire partie. Toutefois, les membres font preuve de la plus grande prudence : si un patient venait à apprendre l'existence de l'O.D. et l'identité de ses membres, leurs vies seraient menacées...

Où se
trouve
le
centre
de la
folie



n'est pas très grand, a le crâne rasé et porte constamment des lunettes sans lesquelles il ne voit absolument rien. Il adore lire et est toujours plongé dans un bouquin. Il est aussi l'historien des lieux, celui qui est le plus au courant des événements s'étant déroulés dans l'établissement depuis qu'il y est arrivé, il y a de cela cinquante-trois anniversaires. Il tient d'ailleurs dans le plus grand secret un journal où il décrit sa vie et les informations en sa connaissance sur l'hôpital, le Directeur, les Blouses blanches et certains patients...

Age apparent : la cinquantaine.

Phrase typique : « Ca me dit quelque chose, attends que je vérifie... »

Alliés : Zed, Marie.

Ennemis : personne.

Médecin référent : le Supérieur Vigorsen.

Secret : Livre est persuadé que Karashnakar, Ratling, Matagot et Kafka sont les réincarnations d'anciennes divinités ayant régné sur l'hôpital. Il pense qu'elles détiennent les clefs pour ouvrir les portes de cette prison. Il s'est autoproclamé leur protecteur espérant obtenir une compensation et ne permettra pas qu'on s'en prenne à eux. Par ailleurs, il cherche un rituel permettant de leur redonner leurs formes premières et pour tout dire, il se pourrait bien qu'il le trouve.

MARIE

Marie est une vieille femme de plus ou moins soixante-dix ans. Marie est un médium, chiromancienne à ses heures perdues. Elle communique très facilement avec les morts dont certains restent continuellement à ses côtés. De plus, elle sait lire le futur possible des gens rien qu'en observant les lignes et les formes de leurs mains. Marie est, avec Morgane, la personne la plus respectée des autres patients. De nombreuses rumeurs existent à son sujet. On dit qu'elle serait bien plus vieille que son apparence le laisse penser, qu'elle serait la plus ancienne occupante des lieux, avant même le Directeur, qu'elle va bientôt fêter son centième anniversaire, qu'elle connaît tous les secrets de l'hôpital et qu'elle a le pouvoir - comme quelques autres figures importantes des lieux - de ne jamais tirer le ticket « Patient 13 » et cela malgré les probabilités en rapport avec son ancienneté.



Age apparent : soixante-dix ans.

Phrase typique : « Je vois quelqu'un... »

Alliés : Livre et la plupart des patients.

Ennemis : Mime.

Médecin référent : le Supérieur Kemper.

Secret : Avant d'être internée, Marie travaillait déjà dans cet hôpital et pour cause, c'était l'une des Supérieurs ! Comme Kemper et les autres, elle était chargée de suivre des patients et de les « aider ». Elle ne sait pas

pourquoi elle a gardé des souvenirs de sa précédente vie mais se rappelle de ce qu'il est advenu des anciens patients : tous sont morts dans l'incendie du dernier étage. Elle ne sait ce qui l'a fait basculer de l'autre côté et ne sait pas non plus qui est au courant de son secret. Peut-être que la folie ambiante a simplement eu raison de sa santé mentale. Toujours est-il que de nos jours, elle craint plus que tout que son secret soit dévoilé et soupçonne Chakra de l'avoir découvert... Elle cherche donc un moyen pour l'empêcher de parler.



MIME

Mime est assez difficile à décrire car il change d'apparence et de caractère aussi souvent qu'il le peut. Il raconte à tous ceux qui veulent bien l'écouter, qu'il y a longtemps, il a été défiguré et qu'il a dû développer un don, une façon de se grimer pour ne pas être traité comme un paria. Il semble, en fait, que ce soit ce don, cette malédiction, qui lui ait fait perdre totalement la raison. En effet, il n'arrivait plus du tout à savoir qui il était véritablement. Aujourd'hui il est totalement incapable de se souvenir de son identité originelle. De plus, malgré ses fréquents changements physiques, quelle que soit sa personnalité, il semble avoir une importante prédisposition à la violence qui l'a d'ailleurs déjà amené plusieurs fois à battre à mort certains patients. Mime est de

plus complètement accro à la « pilule », une des drogues de Gord. De manière générale, les fous ne l'apprécient pas et le considèrent comme une personne à éviter tant que l'on souhaite garder ses abattis et rester en vie.

Age apparent : impossible à déterminer.

Phrase typique : « Hey ! Toi ! Viens là ! »

Alliés : à peu près personne...

Ennemis : à peu près tout le monde...

Médecin référant : le Supérieur Stein.

Secret : Mime connaît le secret de Marie.

Il l'a appris au cours d'un entretien avec le Directeur dans lequel celui-ci sous-entendait l'ancien rôle de la veille dame. Bizarrement alors qu'il allait demander des comptes à la patiente, un message a commencé à s'inscrire sous sa paupière : « Attention, je garde un œil sur toi ». De sorte que lorsqu'il ferme les yeux, le message est pleinement lisible. Celui-ci n'est pas immuable et change parfois. Mime est totalement perdu. Il est persuadé que Marie a mandaté ses amis morts pour le torturer et ne sait pas comment s'en sortir et faire payer l'ancienne sans être inquiété par les Blouses blanches.

MONSIEUR CLOUS

Monsieur Clous est un homme d'une cinquantaine d'années, sec, à la peau mate. Bien que dégarni, il prend toujours soin de bien peigner ses épais cheveux longs blancs à la base de son crâne. Sociable, Monsieur Clous s'entend parfaitement avec la grande majorité des patients. Toutefois sa particularité a tendance à effrayer certains internés. En effet, après chaque traitement, des clous poussent sous sa peau et sont éjectés de son corps, dans une tentative de rejet médicamenteux. Tel un fakir, Monsieur Clous ne ressent rien de ce phénomène même si sa peau porte les cicatrices de telles excréations. Il s'amuse de cette capacité même si le fait de griffer et arracher régulièrement ses vêtements ne l'enthousiasme pas autant.



Age apparent : cinquante ans.

Phrase typique : « Ah... excuse moi ! »

Alliés : Zed, Livre et bon nombre de patients.

Ennemis : personne.

Médecin référant : le Supérieur Vigorsen.

Secret : Avec les clous que son corps rejette, Monsieur Clous a commencé à creuser un passage pour s'enfuir. Il espère simplement ne pas être changé de chambre de façon impromptue et ne pas tomber dans une pièce trop fréquentée lorsqu'il aura fini de percer le sol. Il a mis Zed et Livre dans la confidence.

MORGANE

Morgane est une fée : La fée. Morgane est une jolie créature d'une vingtaine d'années aux cheveux longs bouclés couleur corbeau qui porte en toute circonstance des habits noirs, la plupart du temps, une robe. Au niveau de ses omoplates se trouve une paire de petites ailes blanches à plumes. Elle a toujours le sourire aux lèvres et cela même quand elle souffre. Personne ne l'a jamais vu avoir une autre expression. Comme toute fée qui se respecte, Morgane possède une baguette qu'elle prétend magique et elle l'utilise du mieux qu'elle le peut. C'est sa façon à elle d'aider les gens qui sont déprimés dans l'hôpital. Les Blouses blanches ne l'apprécient pas beaucoup – elle est d'ailleurs en tête de leur liste noire – mais

ils n'osent rien tenter contre elle de peur que la grande majorité des déments de l'hôpital se rebiffe d'un seul coup et arrive à se libérer.

Age apparent : la vingtaine.

Phrases typiques : Elle ne parle pas beaucoup et a pour habitude de répondre aux questions par un grand sourire chaleureux.

Alliés : la plupart des patients.

Ennemis : les Blouses blanches, Mime.

Médecin référant : le Supérieur Stein.

Secret : À son arrivée, terrorisée, elle a passé un pacte monstrueux pour ne plus souffrir ni ressentir la douleur. Dorénavant, elle est constamment heureuse et positive. Cependant, certaines nuits, elle est hantée par les souvenirs douloureux du pacte qu'elle a conclu en secret avec le Directeur où elle se souvient avoir dû avaler un serpent vivant... La créature vit toujours en elle – elle la sent bouger – et Morgane est persuadé que le reptile épie ses gestes et les transmet télépathiquement à un serpent jumeau en possession du Directeur.



« IL EST DES SECRETS
QUI NE VEULENT
PAS ETRE DITS »
- EDGAR POE

PHÉNIX



Phénix est une femme d'une trentaine d'années aux cheveux rouge-cendré et aux yeux bleu-clair. Elle est obsédée par le feu et les flammes. Son lit a régulièrement subi ses débuts d'incendie et ses bras sont marqués par les griffures des frottements d'allumettes. Les Blouses blanches se sont d'ailleurs décidées à changer le mobilier de sa chambre par des objets faits de plastique, espérant ainsi que la pyromane ait plus de difficultés pour enflammer sa paillasse et son bureau ou qu'elle meure intoxiquée par les émanations du plastique brûlé. Cette dernière raison peut facilement expliquer pourquoi les aides-soignants ne l'empêchent pas de fumer et encore moins d'utiliser un briquet ou des allumettes. Les fous la considèrent un peu bizarrement, l'acceptant dans leur communauté mais la trouvant « différente ». Peut-être devraient-ils l'écouter quand elle raconte à voix basse, conspiratrice, qu'elle n'est en fait qu'une « saine d'esprit », une journaliste enquêtant sur les conditions de vie des patients dans cet asile.

Age apparent : la trentaine.

Phrase typique : « C'est dément. Vous êtes fous ! »

Alliés : Défiguré.

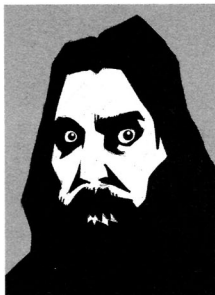
Ennemis : aucun en particulier.

Médecin référent : le Supérieur Vigorsen.

Secret : Phénix prétend qu'elle est une reporter enquêtant sur l'hôpital mais personne ne la croit car elle est incapable de parler de ce qui se passe au dehors. Comme les autres patients, elle ne possède plus aucun souvenir de sa vie passée. Elle explique pourtant avoir laissée une note à un collègue journaliste, au cas où elle ne donnerait pas de nouvelles rapidement. Elle espère véritablement qu'il va venir la délivrer et pense qu'il se cache sous les traits d'un patient nouvellement arrivé. Elle le recherche donc activement.

PIERRE

Pierre est un grand homme chevelu et barbu aux traits émaciés et aux mouvements saccadés. Pierre doit son prénom à sa peau dont l'aspect et la couleur ressemble à de la pierre. Ce n'est d'ailleurs pas un grand secret bien que tout le monde ne le sache pas : Pierre est l'Assistant de la Bouche. Ce faisant, il se croit supérieur au commun des patients, lui qui a été élu pour assister la Bouche. Il considère avec mépris et une extrême froideur les non-croyants. C'est un homme rustre et fanatique. Une peau de pierre, un cœur de pierre et un discours halluciné lui valent la méfiance de certains patients dubitatifs. Qu'importe, il continuera à propager la parole de la Bouche jusqu'à ce que les misérables se joignent à sa cause.



Age apparent : trente-cinq ans.

Phrases typiques : « Écoute-moi », « La Bouche a dit... »

Alliés : les patients adoreurs de la Bouche.

Ennemis : certains patients méfiants.

Médecin référent : le Supérieur Kemper.

Secret : Pierre possède une particularité que souhaiterait bon nombre de patients : c'est un passe-muraille ! Sa peau de pierre lui permet de se fondre dans les murs de l'hôpital et de se déplacer à sa guise. Pierre ne se sent pas autant enfermé que les autres patients car s'il le souhaitait il pourrait s'enfuir de cette prison démente, mais il ne le veut pas ! Il sait que sa mission dans cet enfer est de rallier un maximum de patients à sa cause dans le but de préparer une guerre dont la Bouche ne lui a encore que peu parlé...



ZED

Zed est un extraterrestre à la peau oscillant entre le vert et le jaune, aux petits yeux noirs inexpressifs de la taille d'une bille et dont la bouche ne s'ouvre que pour manger, baver ou fumer des cigares. Il possède deux trompes - qui peuvent s'allonger - sur le haut arrière de son crâne, qui semblent être des appendices nasaux et par lesquelles s'échappe parfois du liquide et de la fumée. Quelle que soit la situation Zed reste calme et nonchalant. Doté d'un flegme tout extraterrestre, il se considère comme sain d'esprit et explique que s'il est enfermé ici c'est parce qu'il souhaite se cacher quelques temps d'une race alien qui a juré l'extinction de son peuple parce que les membres de son espèce sont homosexuels. Pince sans rire, c'est à n'en pas douter l'un des meilleurs alliés des personnages.

Age apparent : impossible à déterminer.

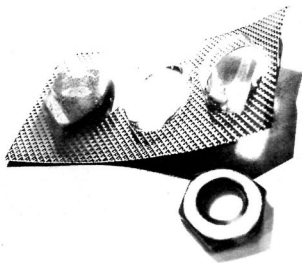
Phrase typique : « Ouais... si tu veux »

Alliés : Gord, Livre.

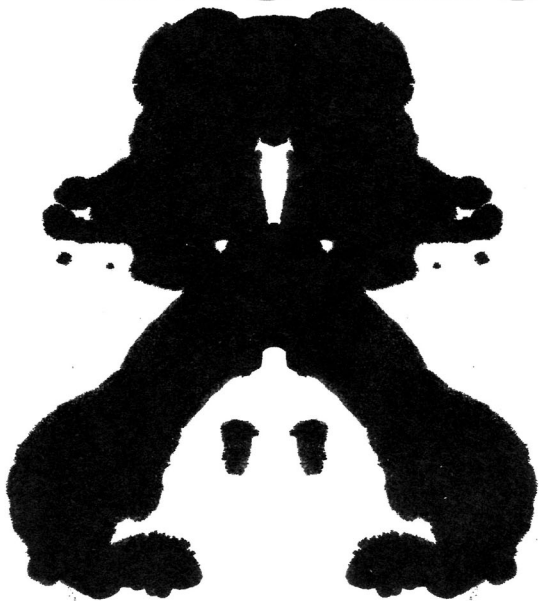
Ennemis : les homophobes.

Médecin référent : le Supérieur Marche.

Secret : Zed vieillit et perd des morceaux de peau. Il mue et le cache. Le processus conduisant à sa transformation est long et Zed sait qu'à terme, il deviendra une créature cannibale et qu'il mangera ses infortunés compagnons. Il a peur de ce qu'il va devenir et est effrayé par l'idée de faire du mal aux autres...



8. LES AUTRES OCCUPANTS DES LIEUX



Croire que l'hôpital n'est occupé que par le personnel médical et les patients serait une grossière erreur. Il existe de nombreux autres habitants dont la moralité et la mentalité sont souvent ambiguës.

CORNE DES BAS-RELIEFS

Corne des Bas-reliefs est une petite créature d'une trentaine de centimètres de haut, dessinée sur les murs. Le trait le représentant est malhabile et quelque peu grossier. Il prétend avoir été dessiné par Morgue il y a très longtemps. Corne des Bas-reliefs ressemble à un nain de jardin avec une corne unique sur le crâne. Il peut parler et courir le long des murs et s'amuse de temps en temps à faire peur aux nouveaux patients en se cachant dans leur chambre tout en prenant une voix caverneuse.

KAFKA

Kafka est un long cafard solitaire à la voix éraillée comme un fumeur de longue date. Il ressemble en tout point aux Rorschach – cancrelats vus par les patients sous l'effet du psychostimulant, utilisé lors des consultations – mais il s'en défend. Ils lui ressemblent mais il affirme qu'ils ne sont pas ce qu'ils semblent être. Ce ne sont pas des cloportes, ce sont des démons, les démons des patients assure-t-il. Kafka affirme être un ancien patient qui, pour s'en sortir, pour s'enfuir, pour se dissimuler aux yeux des Blouses blanches a dû muter en cafard. De plus, il prétend ne pas pouvoir mourir. Il est physiquement immortel. Même écrabouillé, il reviendra à la vie. Kafka pense que l'hôpital est un gigantesque laboratoire extraterrestre conçu par des petits gris pour étudier le genre humain dans un environnement un tant soit peu plus proche d'eux.

« JE N'AI PAS D'AUTRE
ENNEMI À CRAINDRE
QUE LA PEUR. »
- F L KNOWLES

KARASHNAKAR

Karashnakar est une espèce d'énorme araignée velue à la carapace gonflée et chitineuse. Elle a élu domicile dans les toilettes du premier étage. Vivant dans les mares nauséabondes, croupissant au fond de la cuvette, massacrant les rats de mauvaise vie et se nourrissant d'innocentes souris qui ont le malheur de s'aventurer sur son occulte territoire. En digérant, cette monstruosité sécrète un immonde jus filandreux qu'elle s'échine à tisser selon une technique rituelle complexe comprise d'elle seule. Le résultat de cette toile est presque toujours un signe, un symbole pervers ressemblant étrangement à la marque bizarre qu'elle arbore sur son imposant et squameux dos.

LA BOUCHE



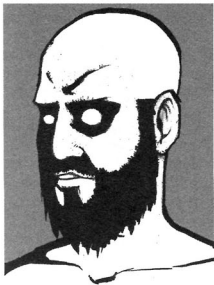
Une bouche longue d'une trentaine de centimètre est dessinée sur un mur, à un mètre du sol dans la chambre d'un patient (appelé l'Assis-tant de La Bouche). Elle voit le futur et annonce

« JE NE SUIS PAS
ENFERMÉ AVEC VOUS,
C'EST VOUS QUI ÊTES
ENFERMÉS AVEC MOI »
- RORSCHACH
(WATCHMEN)

à l'assemblée les prophéties à venir. Elle articule difficilement et certaines de ses paroles sont parfois incompréhensibles (quand bien même l'illustration ne s'anime jamais). La Bouche n'hésite pas à envoyer aussi bien ses adorateurs que des profanes partir en quête pour accomplir ou empêcher une de ses visions.

L'Assistant de La Bouche la dissimule derrière une armoire pour que les Blouses blanches ne la voient pas. Ses adorateurs passent des journées entières, assis en tailleur, à l'écouter. Certaines offrandes lui sont faites pour prédire l'avenir (dessins, objets et nourritures sont posés à ses pieds). Personne ne sait quand elle est apparue pour la première fois. Certains pensent qu'elle peut bouger, se cacher, disparaître pour réapparaître autre part mais rien ne permet de le vérifier.

LE CANNIBALE



Le Cannibale est un ancien patient aujourd'hui déchu (il s'appelait alors Porc). Il est chargé d'ingérer tous les déchets trop volumineux pour être dissous par les Scarabées : ferrailles, vêtements et quartiers de viandes. Obèse et boursoufflé par la tâche, le crâne arborant plusieurs marques de lobotomie, il vit nu à même le sol d'une petite pièce close [A19] qu'il ne quitte jamais. Il ne parle plus et ne réfléchit plus. Les poils de sa barbe touffue recueillent la sueur perlant de son crâne rasé et la bave dégoulinant de sa bouche déformée.

LE DÉRATISEUR



De temps en temps, dans les couloirs de l'hôpital déambule le Dératiseur. Une caricature d'homme dont le visage est dissimulé par un effrayant masque à gaz et munie d'une caisse remplie d'insecticides en tout genre. Sa combinaison porte l'inscription « pas de rats, pas de repas ». Son but ? Traquer sans relâche des monstruosité se terrant dans les chambres des patients : chenilles, pincettes-oreilles, cancrelats mais surtout les rats ! Les uns après les autres, chaque pièce est copieusement aspergée de sprays toxiques. Durant le temps de l'opération (une dizaine de minutes tout au plus) le Dératiseur reste seul dans la pièce. À l'aide d'une sorte d'aspirateur il récu-

père tous les insectes morts. Ceux qui sont trop gros pour passer dans le tube bourré de la machine sont directement consommés par le Dératiseur (qui se nourrit donc des créatures qu'il chasse). Mais le plus étonnant reste encore que les créatures avant d'avoir été asphyxiées – et mis à part les rats – sont invisibles aux yeux des patients qui ne sont pas sous l'emprise du psychostimulant !

LA PARLOTE

La Parlote est une sympathique horloge parlante habitant au milieu du couloir du deuxième étage. Elle est assez commère et aime raconter à qui veut bien l'entendre les derniers potins. Le genre de choses que les Blouses blanches, s'ils venaient à l'apprendre, n'apprécieraient pas. Pour engager une conversation avec elle, il y a quelques règles qu'il convient toujours de respecter. Premièrement lui dire bonjour. Deuxièmement lui demander l'heure. Troisièmement ne pas la divertir plus d'une fois par heure car elle a un grand rire, sonnante comme un « ding dong », un peu trop bruyant. D'ailleurs à chaque fois qu'elle le peut, pour tromper les Blouses blanches qui viendraient à passer dans le coin, elle répond par oui ou par non en s'exprimant par un « tic » ou un « toc ».

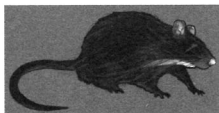
LA RÉCEPTIONNISTE

La Réceptionniste est une énorme femme arborant un tailleur de mauvais goût, assise sur une chaise trop petite que son corps gigotant et flasque recouvre complètement. Elle est chargée d'accueillir les éventuels visiteurs et de renseigner les patients perdus. Cette créature, aux cheveux courts roux et bouclés, dissimule ses yeux aveugles derrière d'immenses lunettes de soleil. Elle est incapable de fournir un renseignement car sa bouche a été cousue. Ses mouvements trop lents et extrêmement saccadés ne lui permettent pas non plus de se déplacer. Elle reste donc ici, imperturbable, sans jamais manger ni bouger.

LE STANDARDISTE

Le Standardiste est une machine organique intelligente. Quel que soit le numéro composé par un patient (par le biais du téléphone se trouvant dans le hall d'accueil [A1]) il débouche toujours chez le Standardiste. Caché dans un minuscule cagibi au rez-de-chaussée [A8], il est chargé de répondre à tous les appels. Il a la capacité de prendre n'importe quelle voix, inventant ou copiant celles déjà entendues. Pour en changer au cours d'une conversation, il lui suffit de tousser une fois.

LES RATS DE BIBLIOTHEQUE



Un groupe de rats a élu domicile dans la bibliothèque de l'hôpital. Ratling, le rat borgne, est le chef de cette communauté. Lui et son équipage ne possèdent pas la faculté de parler mais arrivent à comprendre ce que leur disent les gens. Ainsi, ils se proposent d'accomplir de menus services en échange de morceaux de fromages. Services qui peuvent être de toute nature : suivre en filature des personnes hors de la bibliothèque, regarder quels sont les titres des livres que choisissent certains patients, écouter des discussions importantes. Le plus dur étant le plus souvent de transmettre les informations trouvées, de faire comprendre à leur client ce qu'ils ont pu découvrir d'intéressant. Le clan de Ratling a depuis peu rencontré un ennemi de taille : le Dératiseur.

Un message est

LUI

Le chemin menant jusqu'à Lui est complexe, semé d'embûches, de pièges et d'impasses. Le trajet à emprunter n'est ni simple ni rapide. Le patient se mettant à sa recherche devra s'enfoncer dans les profondeurs du dédale que forme l'hôpital, aura maintes fois l'impression de tourner en rond, de repasser aux mêmes endroits que précédemment et cela durant des heures et des journées entières.



De petites étoiles dissimulées dans tout l'hôpital indiquent le parcours à suivre pour arriver jusqu'à Lui. Gravé au bas de certains murs, à certains angles de couloirs, dans certaines pièces à traverser, ce symbole n'est décelable que par celui qui le cherche attentivement. Seuls les initiés et ceux débutant le pèlerinage au début du chemin -dans le hall d'entrée- connaissent le sens de la quête, la direction à suivre.

Celui qui est surnommé le Vrai Prophète (par opposition à La Bouche) a trouvé refuge au plus profond de l'hôpital dans une grande pièce sans meuble dont le plafond représente une carte céleste, occulte, spatiale et mystique constellée d'étoiles inconnues.

Lui semble avoir une soixantaine d'années. Il est handicapé et ne se déplace qu'en chaise roulante. Maigre aux traits tirés, ses cheveux blancs sont longs et poisseux et son regard est aveugle. Le plus frappant reste évidemment son énorme tête, disproportionnée par rapport au reste de son corps atrophie. Son dos est courbé et sa tête repose en partie sur ses genoux. Il prétend être un ancien patient ayant réussi à fuir les Blouses blanches pour préparer la « Guerre Démente »...

MATAGOT

Matagot est un chat siamois noir qui parle. Un sens de l'humour raffiné et une élocution parfaite en font un hôte de très bonne compagnie. Comme il aime à le souligner son instinct de féroce prédateur l'oblige à se nourrir exclusivement de souris qu'il a lui-même chassées, refusant les présents que peuvent lui faire certains déments. De même, il aime se vanter d'être libre et de ne pas avoir de maître. Les faits démontrent, qu'il est aussi un fin menteur, Les Frères étant ses tuteurs. Quand il n'est pas de sortie, Matagot trouve refuge dans les placards des patients.



Quel âge a le visage sous le masque ?

caché dans un cœur crypté

9. ARTIFACTS DEMENTS



LA BOÎTE D'ALLUMETTES MAGIQUES

Cette petite boîte contient des allumettes magiques. Elles appartiennent à Marie qui les utilise occasionnellement pour présenter ses amis esprits à ses amis patients. En effet quand, dans le noir, on allume une bougie avec une de ces allumettes les esprits des morts apparaissent aussi réellement que des personnes vivantes. Par contre, ces allumettes ne permettent pas aux esprits de se faire entendre. Marie fait donc office de « porte-parole ». De plus, il ne reste qu'une quinzaine d'allumettes dans la boîte, il faut donc faire attention à ne pas les gâcher.

LA CAMISOLE DE FORCE

La camisole de force est le pire objet de torture psychologique et physique utilisé dans cet hôpital. Elle consiste en une chemise aux manches trop longues dont les seules ouvertures sont attachées dans le dos, bloquant ainsi tout mouvement du haut du corps. Le patient ainsi emprisonné éprouve une effroyable sensation d'étouffement. Officiellement, c'est l'ultime recours qu'ont les Blouses blanches quand un patient est atteint de démence aggravée et qu'il est devenu incontrôlable. Officieusement, les Blouses blanches attendent une excuse, la bêtise d'un patient, pour faire de lui un exemple, terroriser ses compagnons et se nourrir de leurs peurs. Une fois enfilée, les déments ne la quittent jamais plus. Ils deviennent pour la plupart définitivement fous. Mais ce n'est pas le cas de tous. Quelques-uns sont parfois autorisés à la retirer et cela au prix d'un sombre pacte passé avec les Supérieurs.

LES CIGARETTES

À l'inverse de l'alcool, les cigarettes sont non seulement tolérées mais acceptées. Les Blouses blanches estiment qu'ils ont ainsi un

moyen de pression supplémentaire pour faire souffrir leurs prisonniers. Quand ils souhaitent punir les internés, dont la plupart sont dépendants, ils confisquent les paquets de clopes. La cigarette agit sur leur cerveau fatigué et les relaxe agréablement. Une échappatoire à la sensation d'emprisonnement dont ils sont quotidiennement victimes.

LE DISTRIBUTEUR DE BOISSONS

Le patient qui souhaite se procurer une boisson ou des biscuits doit se rendre à l'unique distributeur des lieux, une imposante créature trapue, avoisinant les deux mètres, incapable de se mouvoir. L'interné doit introduire son bras dans la bouche circulaire de la créature dont l'estomac renferme un tas de boissons variées. L'ouverture béante est garnie de dents extrêmement aiguës qui ponctionnent un peu de sang à chaque passage. Il faut donc faire attention à ne pas retirer violemment son bras pendant les quelques secondes où la créature se nourrit, sous peine de se faire amputer le bras sans autre forme de procès. Les nouveaux ont toujours un peu peur au début de ce distributeur mais au fil du temps, la folie aidant, l'habitude sûrement, ils n'hésitent plus à se servir.

LES DROGUES DE GORD

Les drogues qui circulent sous le manteau sont au nombre de trois et leurs secrets de fabrication ne sont connus que de Gord lui-même. Il y a de nombreuses et différentes manières de s'administrer ces drogues. Tellement même que Gord ne les connaît pas toutes. Par intraveineuse, en avalant, en sniffant, en mâchonnant, en piquant directement dans le nez mais, lui, il l'explique beaucoup mieux. Suffit que les personnages lui demandent quand ils le croiseront, et ils le croiseront forcément un jour.

ARTISTS' FACTS INVESTMENTS

Le patient perd 2 points de Lucidité.

Le patient gagne 1 point de Sang-froid.

Le patient gagne 1 point de Lucidité.

Le patient perd 1 point de Sang-froid.

Le patient gagne 2 points de Lucidité.

La liquide est réputée pour ses effets. Elle est considérée comme la meilleure pour lutter contre les effets pervers des médicaments des Blouses blanches. Durant l'emprise, le drogué se sent extrêmement lucide avec un sentiment de perception accrue et se met à rêver tout éveillé, des rêves à la limite de la clairvoyance. La « liquide » est la plus puissante des drogues de Gord mais aussi la plus risquée. Certaines personnes, ne supportant pas le produit, peuvent être prises de spasmes mortels.

Ces fauteuils aux couleurs passées et d'aspect moelleux sont pourtant totalement inconfortables. De gros vers se baladent convulsivement sous le cuir ridé et bosselé recouvrant le siège, rendant toute discussion avec le médecin extrêmement désagréable. Un vrai calvaire pour le patient que de sentir ces saletés boudinées remuer nonchalamment sous la peau du fauteuil. Et c'est sûrement une des raisons pour lesquelles le médecin n'en change jamais. Il souhaite veiller à l'inconfort de ses patients, pour les conduire à chaque fois plus près de la terre, plus près de la folie.

Quand un patient n'a pas été assez sage, quand il s'est battu ou qu'il a enfreint un tabou, il doit passer un ou plusieurs jours ligoté sur un grand paillason composé uniquement de clous pointus. Des journées sans pouvoir bouger, sans voir personne. Des journées à prendre correctement

ses médicaments sans pouvoir les vomir. Des journées interminables dont certains ne reviennent jamais.

Le patient perd tous ses points de Sang-froid.

« Les poèmes Morgue » est un recueil de poèmes très spécial. L'ouvrage – écrit par l'ancien patient du même nom (voir Lexique p87) – avait, disait-on, le pouvoir de rendre mortellement fou n'importe qui rien qu'avec des mots. Il suffisait de lire un de ses poèmes pour devenir complètement dingue ou subir

une crise cardiaque. Les Blouses blanches menées par le Directeur ont longtemps cherché à mettre la main sur ce recueil, en vain.

LES SCARABÉES À DÉTRITUS

Un peu partout, aux endroits stratégiques, sont placées des poubelles dont l'intérieur est occupé par un gros scarabée ventripotent, boursoufflé et immobile, qui se nourrit des détritrus qu'on lui jette. La gueule béante en direction de l'ouverture, la créature sans yeux dissout les ordures à l'aide d'un liquide bileux et corrosif stagnant au fond de son estomac. Il vaut donc mieux réfléchir avant de jeter quelque chose à la poubelle. Quand trop d'éléments lui sont jetés dans un court laps de temps, le scarabée ne parvient plus à digérer la totalité des déchets. Il a alors tendance à sécréter une odeur nauséabonde, désagréable au possible.

LA TÉLÉVISION ET LA MUSIQUE

La télévision présente dans la salle de détente diffuse des émissions bizarres et déconcertantes, des documentaires animaliers, des films muets et des variétés dérangeantes. Des programmes, sans queue ni tête, sans aucun lien, sont soigneusement sélectionnés par les Blouses blanches. De la même manière, de la musique se fait parfois entendre dans les couloirs de l'asile à base de musique classique discordante et de standards pop rétro et cela sans que l'on puisse jamais déterminer précisément d'où proviennent les sons.

Les préparatifs
se lisent
dans les cartes

LE TROISIÈME MIROIR

Dans les toilettes du 1^{er} étage au dessus des longs lavabos de céramique se trouve une série de cinq miroirs sales, tachés et rayés. Le troisième miroir ne possède pas de spécificité particulière au premier abord mais en regardant régulièrement dans le reflet de la glace un patient finira forcément par voir des choses invisibles à l'œil nu, des esprits hantant les lieux. Ils ne sont visibles que par le biais du reflet dans la glace et personne ne semble savoir pourquoi.

Sur le pourtour de la glace, sous le miroir, une phrase a été gravée : *« Je suis ici quand que je suis là ».*

LES PLACARDS PERSONNELS

Dans chaque chambre se trouve un placard où l'occupant peut y entreposer ses effets personnels : habits, nécessaire de toilettes et babilos diverses. Ces meubles sont faits de bois vernis aujourd'hui rayés et émaillés. Le fond de la plupart de ces petites armoires est couvert de phrases insensées et de symboles kabbalistiques. Les patients qui tiennent, un tant soit peu, à leurs affaires s'empressent d'acheter un cadenas auprès de l'intendance de l'hôpital.

LE MASQUE EN MORCEAUX

Dispersés dans tout l'hôpital se trouvent les sept morceaux d'un visage fait de jade et d'obsidienne. Cet impressionnant masque funéraire fait irrémédiablement penser à une sculpture aztèque ou maya. On dit qu'une fois toutes les pièces réunies et baignées dans du sang humain, le masque se reformera et retrouvera son pouvoir originel. Il conférerait à son porteur de puissantes capacités surnaturelles dont celle d'imiter à la perfection n'importe quel visage au prix d'un sacrifice de sang.

10. TRAITEMENTS ALIÉNANTS

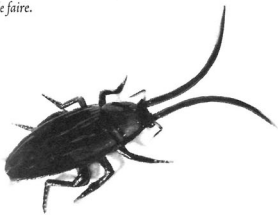


Qui est encore assez naïf pour croire que les médicaments administrés aux internés ne sont que des neuroleptiques ? Tout est fait, au contraire, dans la composition de ces mystérieuses pilules pour accroître les sentiments paranoïaques, favoriser les hallucinations collectives et effacer certains souvenirs. Les patients ne sont pas dupes quand on leur demande d'avalier des médicaments qui ne sont qu'écreus rouillés et chenilles tortillées. Malgré tout, ils font comme s'ils ne s'étaient aperçus de rien. Ils les avalent et, dans le dos des Blouses blanches, certains régurgitent ces immondices tandis que d'autres vont pallier les effets de ces médicaments en allant se fournir en drogues chez Gord. Les nouveaux, les plus maladroits et les moins chanceux, eux, en subissent les malheureux effets...

AUTRES NOMS

Pour chaque médicament, les Blouses blanches utilisent par intermittence plusieurs noms, ceci afin de perdre le patient qui souhaiterait assimiler et lier les noms des médicaments à leurs effets. Toutefois, les internés comprennent parfaitement qu'il s'agit toujours du même médicament. Ce sont toujours des noms étranges, qui se ressemblent et qui ne paraissent pas avoir de signification.

Aucun médicament ne comporte d'étiquette, ni de notice explicative et les rares fois où ils en sont munis, les textes sont généralement illisibles, écrits trop petits ou dans un langage inconnu. Les Supérieurs connaissent parfaitement les traitements utilisés. Ils n'ont pas besoin d'un vulgaire morceau de papier pour connaître les doses à prescrire et la manière de le faire.



ATTENTION

Sauf contre-indication, si un patient vient à sauter une prise médicamenteuse, il devra rattraper son retard (s'il a sauté une prise, la suivante devra être doublée). Chaque doublement de dose doublant les effets techniques.

Pour de plus amples informations, veuillez vous reporter aux notices de ces produits.

DEPRESOFAN

DANS QUELS CAS L'UTILISER ?

Il s'agit du médicament le plus souvent utilisé par les Blouses blanches. Quel que soit son nom, il prend la forme de gélules dans lesquelles sont dissimulées des chenilles.

Ce médicament est indiqué pour réduire les troubles obsessionnels, compulsifs et alimentaires ainsi que les conduites agressives. De plus, il permet de prévenir les rechutes.

COMMENT L'UTILISER ?

2 gélules à avaler avec de l'eau (à ne surtout pas croquer) et à prendre matin, midi et soir.

Elles ralentissent le développement des troubles obsessionnels, alimentaires et compulsifs – ou l'augmentent si le patient n'est pas atteint de ces troubles mais de symptômes similaires.

EFFETS INDÉSIRABLES

Comme tout produit actif, ce médicament peut entraîner chez certaines personnes des effets plus ou moins gênants : Possibilités d'activation d'un délire, de maniaquerie, de tremblement des mains et de la langue, de sécheresse buccale ou oculaire, de prise de poids, de constipation, de rétention urinaire, d'état confusionnel en fin de journée, de nausée fréquente, de démence dégénérative.

EFFETS TECHNIQUES

Aucun, les patients étant quasiment continuellement sous Depresofan.



Desofan

COMPOSITION

amidon, gélatine, amidon de blé, talc, carbonate d'ammonium, 500 mg

FORME PHARMACEUTIQUE

Comprimé - boîte de 16

DANS QUELS CAS UTILISER CE MÉDICAMENT ?

Ce médicament est indiqué en cas de douleurs et/ou fièvre telles que :
de tête, états grippaux, courbatures, courbatures, règles douloureuses.
Cette présentation est réservée à l'enfant à partir de 27 kg (soit environ 8 ans).
Lire attentivement la rubrique « Précautions d'emploi ».
Pour les enfants pesant moins de 27 kg, il existe d'autres présentations : demander conseil à votre médecin ou à votre pharmacien.

EFFETS NON SOUHAITÉS ET GÉNANTS

CE MÉDICAMENT PEUT, CHEZ CERTAINES PERSONNES, ENTRAÎNER DES EFFETS PLUS OU MOINS GÉNANTS. Dans certains cas rares, il est possible que survienne une éruption cutanée ou une réaction allergique. Il faut immédiatement arrêter le traitement et avertir votre médecin.
- exceptionnellement, des modifications biologiques nécessitant un contrôle du bilan sanguin : taux anormalement bas de certains éléments du sang (plaquettes), saignements de nez ou des gencives. Dans ce cas, consultez votre médecin.
NE PAS HESITER À DEMANDER L'AVIS DE VOTRE MÉDECIN OU DE VOTRE PHARMACIEN EN CAS D'EFFET NON SOUHAITÉ ET GÉNANT QUI NE SERAIT PAS MENTIONNÉ DANS CETTE NOTICE.

NEURONUM

DANS QUELS CAS L'UTILISER ?

Ce médicament, de type neuroleptique, est indiqué pour réduire les symptômes psychotiques ainsi que pour calmer les patients agités ou excités.

COMMENT L'UTILISER ?

Ce médicament est un tranquillisant particulièrement puissant. Il doit être administré par petites doses, conjointement avec le Depresofan.

Les Blouses blanches font toujours très attention car, à trop fortes doses, ce médicament a tendance à rendre les patients indifférents à ce qu'ils voient (ils ont moins peur), à les rendre passifs et à les désintéresser de tout.

EFFETS INDÉSIRABLES

Comme tout produit actif, ce médicament peut entraîner chez certaines personnes des effets plus ou moins gênants : Possibilités de contractures musculaires du cou, de la bouche, du visage, du dos avec des mouvements involontaires et anormaux (torticolis, ouverture buccale forcée, mâchonnements, grimaces, tics linguaux, déglutitions bruyantes), impossibilité de tenir en place.

De trop fortes doses peuvent entraîner des rigidités musculaires, des tremblements (essentiellement chez les femmes âgées), une sécheresse de la bouche voire des croûtes buccales, une rétention urinaire, une constipation, des prises de poids, voire causer la mort (par arythmie ventriculaire).

EFFETS TECHNIQUES

Le patient gagne 1 point de Sang-froid.
Le patient perd 1 point de Lucidité.

CALMAX

DANS QUELS CAS L'UTILISER ?

Ce médicament, de type antidépresseur, est indiqué dans les cas d'énervements soutenus et d'agitations agressives.

COMMENT L'UTILISER ?

Ce médicament se présentant sous forme de cachet permet de calmer le sujet et de le rendre doux comme un agneau.

EFFETS INDÉSIRABLES

Comme tout produit actif, ce médicament peut entraîner chez certaines personnes des effets plus ou moins gênants : Possibilités de fièvre, de transpiration importante, de forte soif, de diarrhée, de vomissements, de tremblements des mains, de troubles de l'attention, de rétention urinaire, de glaucome, de confusion mentale.

EFFETS TECHNIQUES

Le patient gagne 3 points de Sang-froid.
Le patient perd 2 points de Lucidité.

THANOSAN

DANS QUELS CAS L'UTILISER ?

Ce médicament, de type hypnotique, est indiqué dans les cas d'insomnies. Le patient s'endort mieux et/ou se réveille moins.

COMMENT L'UTILISER ?

1 comprimé à prendre avant de se coucher. Ce traitement ne doit pas être interrompu sous peine de ne plus être efficace avant deux semaines.

EFFETS INDÉSIRABLES

Ce médicament peut entraîner chez certaines personnes des troubles de la mémoire plus ou moins importants.

EFFETS TECHNIQUES

Le patient s'endort après quelques minutes et ne peut lutter contre le sommeil.

RELAXAN

DANS QUELS CAS L'UTILISER ?

Ce médicament, de type anxiolytique, est à prescrire en cas de stress, de crises d'angoisse et lorsque le sujet est perturbé au point de ne plus être capable de vivre normalement.

COMMENT L'UTILISER ?

À petite dose, en injection, ce médicament diminue fortement l'anxiété des patients dépressifs.

À forte dose, il a des effets sédatifs (pouvant être semblables à ceux du Thanosan).

EFFETS INDÉSIRABLES

Comme tout produit actif, ce médicament peut entraîner chez certaines personnes des effets plus ou moins gênants : possibilités de somnolence diurne, de baisse de la vigilance, de trouble de l'attention et de la concentration, de trouble de la mémoire, de fatigue, de dérobement des jambes, de chutes, de dépendance.

Attention, ce médicament dissimule les envies de suicide chez les patients. Il devient impossible de détecter d'éventuels passages à l'acte.

EFFETS TECHNIQUES

Le patient gagne 2 points de Sang-froid.
Le patient perd 1 point de Lucidité.





L'E.C.T.

Les Blouses blanches l'appellent l'E.C.T. mais ce n'est qu'un terme technique de plus pour camoufler cette Étrange Chose Torsadée. Il s'agit d'une créature quasi-rectangulaire, de petite taille, faite de chair et de métal. Elle ne possède aucune excroissance autre que deux longs bras torsadés et élastiques.

DANS QUELS CAS L'UTILISER ?

Quand les médicaments ne semblent pas fonctionner ou quand des patients se montrent trop régulièrement « instables ».

COMMENT L'UTILISER ?

Les mains de cette chose, semblables en taille à celles d'un homme, sont placées sur la poitrine du patient. Sur ordre des Blouses blanches, la créature réveillée enfourne ses

horribles mains dans le corps de l'interné, saisit les côtes de la cage thoracique de celui-ci et le secoue violemment, provoquant une terrible douleur et de violentes convulsions. Tellement terrible que certains n'y survivent pas.

EFFETS INDÉSIRABLES

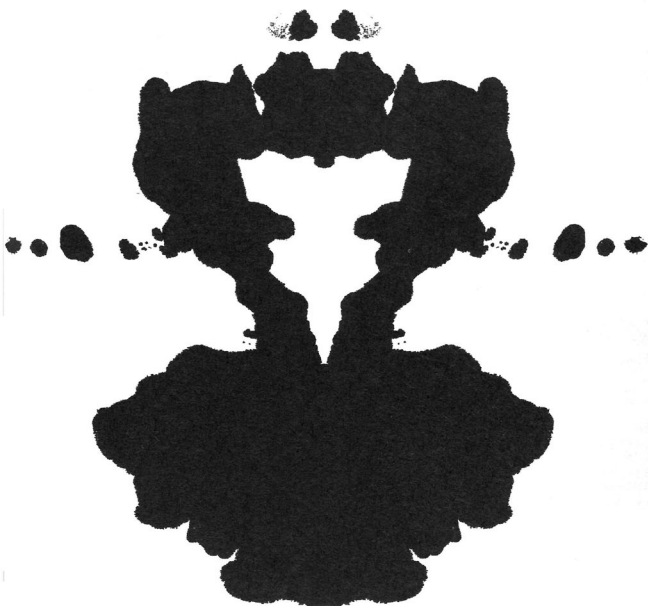
Les Supérieurs ne savent pas véritablement comment cette chose fonctionne mais jamais ils ne l'avoueront : « *le principal n'est-il pas que ça fonctionne ?* ». Il n'est pas rare que les patients victimes de cet horrible traitement soient en proie à des pertes de mémoire dans les jours qui suivent l'intervention.

EFFETS TECHNIQUES

Le patient perd 4 points de Sang-froid.
Le patient gagne 4 point de Lucidité.
Le patient perd 4 points de Vitalité.

**Les papillons sont
des âmes qui ne
peuvent mourir**

11. CONSEILS



SEULS LES FAIBLES S'ARRENTENT À LA DÉONTOLOGIE (ANATOMIE, DOCTEUR MULLER-LAROUSSE)

Le chapitre suivant tente de fournir quelques conseils et techniques pour aborder plus facilement ce jeu ainsi que les différentes façons de le maîtriser. Il contient des conseils spécifiques à Patient 13 mais aussi des éléments plus généraux à destination de meneurs moins expérimentés. Ainsi, il propose certaines options qui peuvent être contradictoires – des options qui peuvent améliorer l'immersion dans le jeu ou, au contraire, apporter du recul aux événements joués selon l'effet désiré.

ATMOSPHERE ATMOSPHERE

Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué Patient 13 n'est pas un jeu où la joie de vivre s'exprime à chaque page. Il est à peu près aussi marrant qu'une fin d'après-midi de dimanche pluvieux. L'ambiance et le contexte du jeu sont semblables à ces films noirs, sombres et pourtant captivants, où l'atmosphère est lente, obscure et dépressive. Tout le monde n'a pas constamment le recul, l'énergie et le moral nécessaire pour incarner un patient de cet hôpital de fous. De même tout le monde n'apprécie pas de jouer des anti-héros dans des contextes désespérés, étouffants et claustrophobiques. Aussi n'hésitez jamais à remettre à plus tard une telle partie.

Basiquement et ôté de tout ses artifices, Patient 13 n'est rien d'autre qu'un donjon contemporain, un « Porte-Monstre-Trésor » où les richesses prennent la forme d'informations, de services et d'artefacts bizarroïdes et où les monstres sont plus vicieux et sadiques que réellement violents physiquement.

L'ambiance émanant du contexte et la mise en place de celle-ci sont donc véritablement capitales pour permettre de pleinement différencier le jeu des autres. Patient 13 est avant tout basé sur les personnages qui vivent dans ce huis clos, les événements et le lieu même sont secondaires par rapport aux relations qu'ils entretiennent. Ce sont eux qui donnent le « la » du climat général de l'hôpital : ambiance « on ne peut compter sur personne », « tous soudés contre les Blouses blanches » ou quelque chose à mi-chemin entre ces deux extrêmes.

LA VÉRITÉ UNE QUESTION DE POINT DE VUE

Ce jeu a été écrit avec la volonté de proposer un contexte dans lequel les joueurs puissent jouer régulièrement. Le décor a donc été pensé pour que le lecteur ne puisse jamais être persuadé que ce qu'il lit est totalement vrai – un univers purement fantastique – ou totalement faux, une divagation d'un groupe de fous. Évidemment, si vous souhaitez simplement jouer quelques scénarios et ranger le jeu à jamais, vous pouvez très bien décider d'ignorer certains passages trop fantastiques ou morceaux trop « réalistes ». À l'inverse, si vous optez pour jouer sur le long terme, vous avez tout intérêt à entretenir le mystère sur la « vraie réalité ». Le jeu ne présentant pas de vérité ultime et définitive, c'est au Docteur, de décider. Tout est vrai ? Tout est faux ? La vérité se trouve peut-être – encore une fois – quelque part entre ces deux extrêmes...

DE LA LOGIQUE DE LA FOLIE

À première vue, cet hôpital psychiatrique est un zoo humain rempli de phénomènes de foire séquestrés par des infirmiers inhumains. Par contre, en y regardant de plus près, en prenant du recul et en y réfléchissant, il est possible de douter de cette réalité. Rien ne dit que les patients ne sont pas réellement des fous hallucinants de façon commune ce décorum oppressant et fantastique. Ce mystère ne sera pas éclairci. À vous de décider ou non, selon

vos envies, de ce qu'il en retourne véritablement. L'intérêt étant ici de ne jamais répondre à cette question pour conserver toute l'ambiguïté qui sied à ce contexte. Toutefois, le jeu est écrit selon un angle « pro-patient » où les patients sont les opprimés et le staff médical incarne le mal sadique et où il est impossible de faire la différence entre une « réelle réalité » et d'éventuelles hallucinations collectives.

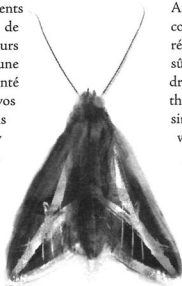
Si vous optez pour une approche « pro-Blouse blanche » où les patients sont des schizophrènes incapables de faire la différence entre la réalité et leurs délires, ne cherchez pas à trouver une signification à tout ce qui est présenté dans ce contexte pour ne pas que vos joueurs puissent voir clairement dans votre jeu. Il doit constamment y avoir un doute sur la réalité ou non des événements et ils ne doivent pas pouvoir démêler le vrai du faux, la logique de l'illogique... Attention donc à ne pas trop rationaliser la folie en essayant de trouver une signification pour chaque acte et événement. La folie ne répondant pas forcément à une logique et étant par nature irraisonnée, il faut se garder de tout expliquer.

Certains phénomènes présents dans ce jeu peuvent être « scientifiquement » expliqués. Des phénomènes de contagion psychique ont par exemple été observés à plusieurs reprises dans des établissements psychiatriques, les patients partageant alors les mêmes hallucinations. De même, il est possible de savoir parler, manger et marcher (la mémoire de groupe dite « commune ») et de ne pas se souvenir d'un seul souvenir personnel (la mémoire individuelle). Les règles de ce jeu ne contenant pas de système de gestion de santé mentale, le joueur est d'autant plus laissé dans l'expectative concernant l'état d'esprit de son personnage.

SOIGNER LE MAL PAR LE MAL

Qu'est-ce que l'hôpital ? Quelle est sa raison d'être ? Peut-être est-il un gigantesque laboratoire expérimental mis au point par une armée à la nationalité inconnue ? Peut-être est-ce un hôpital tout ce qu'il y a de plus banal où les patients testent une nouvelle drogue hallucinogène ? Peut-être est-il le fruit d'un milliardaire totalement dément souhaitant créer une infrastructure sans logique et sans aucun but si ce n'est d'exister ?

Aucune explication, aucun fait concret n'est satisfaisant pour répondre à ce mystère et il vaut sûrement mieux ne pas y répondre pour ne pas « détruire le mythe », pour ne pas gâcher le plaisir – masochiste – de ne pas savoir et pour ne pas décevoir les joueurs qui se seront imaginés des explications plus folles les unes que les autres.



RÉFÉRENCES À NOTRE RÉALITÉ

Bien que le contexte sous-entende qu'il existe un monde extérieur à l'hôpital où vivent les Supérieurs, le jeu ne prend pas place dans un temps et un espace déterminé. Les références à l'histoire, à la géographie et à la culture populaire de notre époque peuvent donc sembler hors de propos ou déplacées. Éviter ces sujets paraît le plus simple mais, de même que la nature et la raison d'être de l'hôpital, il n'y a pas d'interdictions ou d'obligations et le flou peut (et devrait) être entretenu sur ces points : si les Patients utilisent des références à notre réalité, il se peut qu'ils ne soient pas compris ou qu'ils soient étrangement regardés, comme s'ils étaient fous...

Par défaut, le joueur ne sait pas de quelle époque provient son personnage. Il n'a que ses propres repères contemporains et son imagination pour supposer que les Séances se déroulent de nos jours. Encore une fois, c'est

au Docteur de décider s'il fournit quelques informations sur la nature du monde (crédibilisant par ailleurs l'existence d'une vie extérieure à l'hôpital) ou non.

GÉRER LE JEU

BUT DU JEU

Pour qu'un jeu soit facilement jouable, il faut un but simple pour les personnages. Patient 13 n'est pas un jeu facilement accessible et le ou les « buts » du jeu ne sont pas évidents. Au premier abord, les Patients pourront penser que le but du jeu est de s'enfuir ou d'éliminer le Directeur et ses suppôts. Le but est aussi simple que complexe. Il s'agit de survivre au jour le jour dans ce monde oppressant pour finalement y vivre « normalement ». Pour cela, les personnages devront faire des alliances, trouver des personnes sur qui compter, construire un carnet de contacts, apprendre un maximum d'informations sur tout un chacun et devenir intouchables même par les Blouses blanches.

AUCUN PROLOGUE

Il ne doit pas y avoir de prologue à ce jeu, pas de scène censée se dérouler avant l'entrée dans l'hôpital pour ne pas transformer le postulat de départ du jeu. Les patients sont catapultés dans ce lieu sans avoir de repères au préalable, sans souvenir du dehors autre que les doutes des joueurs qui incarnent les personnages. Les personnages ne savent strictement rien sur la réalité et les règles de vie du monde qui les entoure et ils ont tout à apprendre. Mettre en scène un prologue aurait pour effet de casser l'instabilité psychologique des personnages.

SALLES FERMÉES

Décrire les unes à la suite des autres toutes les différentes salles par lesquels les personnages passent peut rapidement se révéler ennuyeux et fatigant. Ainsi vous pouvez

à tout moment décider de fermer à clef les pièces que vous ne souhaitez pas décrire : les Blouses blanches n'ont pas de compte à rendre aux Patients et ferment généralement toutes les pièces dont elles n'ont pas l'utilité.

NOTES

Généralement et quel que soit le jeu de rôle joué, les joueurs aiment bien griffonner, dessiner et prendre des notes au cours des scénarios mais, afin de les impliquer plus profondément dans ce jeu, vous pouvez décider qu'il est interdit de prendre des notes si les personnages des joueurs ne possèdent pas de support écrit avec eux, par exemple, un carnet. Si pour une raison ou pour une autre, ils ne peuvent transporter de carnet de notes avec eux, ils n'ont pas le droit d'écrire ou de dessiner et ils ne pourront le faire que lorsqu'ils se retrouveront dans leur chambre, au calme. De la même manière si un personnage s'est mal comporté, les Blouses blanches peuvent décider de lui confisquer ses crayons et ses stylos durant un temps et le Docteur peut faire de même avec le joueur...

FEUILLE DE PERSONNAGE

Afin d'accentuer la perte de repères du Patient vis-à-vis du contexte, vous pouvez – à l'instar des notes – décider de ne pas fournir de feuille de personnage et de gérer vous-même les quelques points de règles. Évidemment, la masse de travail sera un peu plus importante mais le système de jeu n'étant pas particulièrement compliqué une telle gestion ne devrait pas être trop ardue.

GÉRER LES JOUEURS EN PRÉAMBULE

Afin de prévenir les actions de joueurs un peu trop impulsifs, il ne faut pas hésiter à annoncer directement les contraintes du jeu : les personnages sont des prisonniers un peu particuliers et, pour cette raison, ils ne peuvent



pas faire n'importe quoi avec leurs geôliers sous peine d'être mis hors d'état de nuire très rapidement, et définitivement.

ATTITUDE DU DOCTEUR

Au cours de la maîtrise de ce jeu, le Docteur doit faire ressentir aux joueurs l'ambiance pesante et lourde qui plane sur l'hôpital. Si l'on se tient à cette idée, à l'atmosphère, il devrait donc être froid et parfaitement intraitable avec les Patients. En pratique il vaut mieux qu'il se montre neutre, voire bienveillant : le contexte et le personnel sont déjà suffisamment durs et oppressants pour ne pas qu'il en rajoute...

QUESTIONS EXISTENTIELLES

Pour quelles raisons et dans quels buts les patients sont-ils enfermés dans cet hôpital de fous ? De façon pragmatique, on peut imaginer que si des personnes sont enfermées dans un tel lieu c'est soit parce qu'elles ont été

condamnées, soit pour les empêcher de nuire à elles-mêmes ou à des tiers (voire les deux). Peut-être étaient-elles volontaires pour une expérience à l'échelle d'une vie. Peut-être ont-elles simplement été choisies au hasard. Peut-être n'y a-t-il aucune logique, aucune raison. Les Patients ne manqueront pas de se poser des questions sur leurs propres buts, leurs rôles à jouer et – à la manière de « la Vraie Vie » – il n'y a pas de réponses toutes faites. C'est à eux de se fixer des buts, c'est à eux de faire pour le mieux, de chercher à s'intégrer, c'est à eux de tenter de résoudre les mystères insolubles de l'hôpital, c'est à eux de faire évoluer les mentalités, c'est à eux de vivre.

GROUPE

À l'inverse des jeux de rôles habituels, les joueurs ne forment pas forcément un groupe de personnages unis. Tous, autour de la table, peuvent être indépendants les uns des autres et limiter à leur strict minimum les rapports entre eux. S'ils ont à peu près la même philoso-

phie de survie, il serait bête et étonnant qu'ils ne s'entraident pas et ne se lient pas d'amitié – l'union fait la force – mais le « chacun pour sa peau » reste possible. Chaque Patient peut avoir son rôle propre au sein d'un éventuel groupe et il est tout à fait possible qu'ils ne soient pas tous sur un pied d'égalité : certains pourront avoir de nombreux contacts tandis que d'autres non, certains peuvent se détester et pour autant s'entraider contre un ennemi commun et la possibilité qu'un traître, une balance ou une Blouse blanche déguisée, se cache parmi eux n'est pas exclue. Qui sait ? Évidemment, pour le Docteur, il reste bien plus simple d'avoir un groupe plus ou moins soudé et ce pour de multiples raisons : faciliter les introductions de scénarios, gérer plus facilement les autres patients et permettre aux personnages de se soutenir entre eux.

« LE MODE SOLO »

Le concept même de Patient 13 se prête à merveille au jeu en « solo » entre un meneur et un unique joueur. La perte d'identité et la paranoïa ressentie par tous les patients peuvent ainsi être décuplées. En effet, seul, enfermé dans un lieu étrange avec des personnages qui ne le sont pas moins, qui croire ? Que croire ? Le doute sur la véracité des événements vécus est encore plus grand. Rêve-t-il ? Est-il véritablement fou ? L'entourage, Patients comme Blouses Blanches, fait-il partie d'un grand complot dont le personnage est le seul électron libre ? Sans le soutien d'autres joueurs autour de la table et d'autres Patients dans le jeu, le joueur et le personnage sont moins assurés dans leurs choix et dans leurs actions. L'immersion n'en est que plus grande. Mettre en scène des Séances « solo » n'a rien de particulièrement compliqué, bien au contraire. L'intrigue doit se focaliser sur les motivations et les actions du seul Patient où le Docteur joue son rôle de marionnettiste tout à fait classiquement sans avoir à partager son énergie et ses intrigues en autant de joueurs qu'il y en a autour de la table. À l'inverse, jouer seul pour un joueur peut s'avérer plus captivant mais aussi beaucoup plus fatigant. Il est seul

à faire avancer l'histoire et il ne peut se reposer sur les idées et les choix de ses camarades de jeu. Il doit avoir un avis sur tout et être constamment attentif.



INTRODUIRE UN NOUVEAU JOUEUR

Il n'y a rien de plus simple qu'introduire un nouveau venu dans le jeu : le personnage se réveille seul dans une chambre et, comme les autres avant lui, il va déambuler dans l'hôpital. Les autres Patients peuvent d'ailleurs faire office de guides pour ce nouveau venu...

JOUER AVEC UN JOUEUR MANQUANT

Si, pour une raison ou pour une autre, un joueur du groupe habituel ne peut participer à la Séance prévue, il faut que son personnage soit absent du contexte. Les Patients n'étant liés que par leurs conditions, ce n'est pas véritablement un problème pour le groupe. Par contre, pour le Patient absent, cela signifie sûrement qu'il a été mis en isolement ou dans une cellule capitonnée pour un temps. Ce problème peut donc finalement devenir le moteur de la prochaine Séance de jeu et vous laissera le temps de déterminer (avec l'aval du joueur absent ou non) les raisons pour lesquelles il a été temporairement enfermé...

JOUER UN FOU

Ce n'est pas parce que les joueurs incarnent des fous qu'il faut obligatoirement les jouer de façon asociale et totalement délurée : la bave aux lèvres, hurlant à la lune et riant sans raison. Bien au contraire, la plupart des patients se comportent de façon relativement civilisée, entretenant de vraies relations sociales entre eux. C'est d'ailleurs ce qui permet de douter de la réalité de leur folie. Ils entretiennent des « délires », des obsessions et des particularités pour le moins étranges mais ils pourraient se faire passer pour des gens normaux... s'ils n'étaient pas si fous.

DÉMOTIVATION

Si vos joueurs décrochent du jeu et ne s'impliquent pas car ils ne comprennent pas qu'il n'y a rien à comprendre, prenez-les par la main et intriguez-les en leur mentant ! Élaborez des indices, des fausses pistes pouvant laisser croire qu'il y a une explication à à peu près tout ce qui se trouve dans l'hôpital (ce qui n'est pas entièrement faux) et faites ensuite rebondir ces intrigues en les développant ou en les supprimant.

Faites énoncer des explications par le biais d'autres patients (« l'hôpital est un gigantesque plateau de télé-réalité »). Vos joueurs n'y croiront peut-être pas mais ils pourront se raccrocher à cette idée en cas de besoin ou en cas de doute. Ils pourront d'ailleurs établir leurs propres hypothèses au fur et à mesure de leurs découvertes et de leur expérience du jeu. De plus, les personnages apprendront ainsi à ne pas se fier à tout ce qu'on peut leur dire... leurs interlocuteurs mentent et se trompent comme tout un chacun et ne sont pas forcément mieux renseignés que les personnages. Ils ont simplement une opinion, aux joueurs de se faire la leur.

GÉRER LES AUTRES PATIENTS

CRÉATION

Une centaine de patients vit dans l'hôpital et il serait dommage que les personnages ne puissent interagir qu'avec la vingtaine de patients décrits dans ce jeu. Si vous partez du postulat que les patients sont véritablement fous et qu'ils imaginent/modifient le décor selon leurs peurs profondes ou leurs envies inconscientes, la création de patients « Atteints » est très simple et n'a pour limite que votre imagination. De la même manière, si, à l'inverse, vous optez pour l'idée que les patients sont (relativement) sains d'esprit et que c'est le décor qui est fantastique, là encore la seule limite est votre imagination.

Réfléchissez aux peurs et aux envies que pourrait avoir un patient. Un personnage veut faire la lumière sur la nature de l'hôpital ? Sa particularité sera de pouvoir allumer toute source de lumière par la simple volonté dès qu'il entre dans une pièce. Un personnage a peur des araignées ? Une brûlure ressemblant comme deux gouttes d'eau au symbole de l'araignée Karashnakar apparaîtra sur sa peau et il parviendra à l'entendre chuchoter. Pour créer un patient tout en gardant l'ambiguïté de la réalité (ou non) de ce décor, vous pouvez aussi essayer de développer ces personnages d'après une idée véritablement farfelue (ex : Zed est un extra-terrestre) ou extrapoler une affliction mentale pour obtenir un personnage hors norme (ex : Les Frères est un patient qui possède une double personnalité).

GALERIE DE PERSONNAGES

Lors de la première Séance, il est tentant de présenter un maximum de patients mais le faire peut noyer totalement les joueurs qui les confondront tous plus ou moins. Aussi n'hésitez pas à débiter avec une demi-douzaine de personnages et si vos joueurs les assimilent bien, rajoutez-en. De même, vous pouvez utiliser les différents portraits illustrés pour permettre aux Patients de se les représenter plus facilement. Dernier point, il ne faut pas oublier que tous ne sont pas forcément dans l'hôpital lors des premières Séances. Certains peuvent tout à fait entrer en scène plus tard.

SUPÉRIEURS

Il n'y a aucune règle concernant la répartition des supérieurs suivant les patients. Il est tout à fait possible que chaque Patient ait un supérieur différent comme il est possible que tous aient le même. « Dramatiquement », il est tout de même plus intéressant que chacun ait son propre médecin, mais c'est à vous, Docteur, de décider de cette attribution. L'entretien entre le Supérieur et son patient peut être fait en huis clos (Le Docteur avec le joueur) afin de permettre au Supérieur et au patient de comploter et de favoriser la paranoïa des autres.

INTERPRÉTATION

L'enfermement change les personnalités, elles deviennent extrêmes. Le lieu pousse les esprits à être plus complexes, plus tordus et il ne faut pas hésiter à en jouer (un personnage à priori bienveillant se révélera être un fumier et inversement). Les repères moraux de tout un chacun sont remis en cause. Ainsi, il faut faire attention à ne pas figer la psychologie des autres patients : personne n'est totalement constant dans ses goûts, certains événements font évoluer les gens, en bien et en mal. Le pire salaud peut être d'un grand secours, voire « gentil », dans certaines circonstances et le plus gentil des patients peut, poussé par les événements, devenir une personne au comportement abject. Les relations entre les personnages et les autres patients sont très importantes car elles sont un des moteurs du jeu aussi il faut les soigner et récompenser les Patients qui développent de telles relations (par exemple en fournissant un renseignement d'intérêt).

INFORMATIONS

Pour éviter que le jeu ne devienne une hécatombe de patients tombant les uns après les autres, rappelez à vos joueurs qu'ils ont des géoliers qui ne laisseront pas tout faire mais aussi, et surtout, que chacun possède potentiellement des informations intéressantes et que certaines valent bien qu'on laisse la vie sauve à un patient, voire même à une Blouse blanche.

SECRET(S)

Chaque patient possède un secret mais ce n'est pas parce qu'un jour, celui-ci est révélé, que le personnage ne peut en avoir un autre ou en cumuler plusieurs à la fois. Les personnages des joueurs évoluent, les autres patients le doivent aussi.

ÉCRIRE UNE THÉRAPIE

Patient 13 se prête plus à des intrigues développées sur plusieurs Séances qu'à des scénarios indépendants. Les personnages sont bien plus intéressants sur le long terme que joués de temps en temps. Les évolutions comportementales des uns et des autres n'étant pas perceptibles dans des Séances jouées de façon espacée.

QUESTIONS

Concevoir l'intrigue d'une Séance n'est pas particulièrement compliqué. Il suffit d'extrapoler un fait anodin, de partir d'une idée simple (si possible « anormale ») et d'établir un mystère en partant de cette idée, le mystère étant lié à au moins une question : qui a fait quoi ? Quand ? Où ? Pourquoi ? Comment ? Pour chaque réponse à une question peut survenir deux nouvelles questions. *Ok c'est le Chapelier Fou qui a assassiné le Colonel Moutarde mais comment est-ce possible étant donné qu'il était en détention et vu que le Colonel était son meilleur ami ?* Pour être intéressante, une Séance n'a pas forcément à être rythmée par de nombreux détails et événements. Une réunion entre patients, une simple conversation entre patients, peut être l'occasion de tractations et de négociations intenses.

De nombreux exemples de Séances sont décrits dans la dernière partie de ce livre.

GIMMICKS

Une des astuces pour lier différentes Séances au sein d'une même Thérapie, en plus du fil rouge incontournable, est d'utiliser des gimmicks : des symboles, des objets, des paroles récurrentes à chaque Séance. Ces gimmicks peuvent rythmer les scénarios ou simplement être un détail en toile de fond : une chaise roulante que l'on peut apercevoir dans chaque scénario, un chiffre : trois vers, trois araignées, trois taches d'encre, trois coups de couteaux ou une parole prononcée par plusieurs personnes différentes au cours de la



Thérapie : ne te retourne jamais si tu entends un bruit de clefs.

DYNAMISER

Paradoxalement pour un huis clos, le jeu est très ouvert, les personnages étant libres de faire ce qu'ils veulent du moment qu'ils respectent le contexte décrit. Il peut être intéressant de limiter la durée des Séances à 3-4 heures pour donner du rythme et de la concision à un jeu à priori dénué de scènes d'actions et d'enquêtes complexes et tortueuses.

Il faut sans cesse rebondir sur les actions des personnages. Les intrigues réactives sont là pour ça mais elles ne sont pas suffisantes : un mot de travers d'un patient envers un autre devrait automatiquement entraîner une réaction, un changement de caractère, une bagarre, une rétention d'infos, un plan à long terme ou un coup bas. Les Patients doivent sentir que tout ce qu'ils disent ou font a une importance.

DRAMATISER

La vie à l'intérieur de l'hôpital doit être un peu comme dans un « Soap opera », il doit y avoir des alliances puis des trahisons, il doit y avoir des drames et des moments de paix, des amitiés et des meurtres, des questions et des révélations. Il faut jouer avec les émotions des personnages. Le contexte est oppressant mais il n'est pas impossible de remporter de petites victoires sur les Blouses blanches de temps en temps.

SE MODÉRER

Ce n'est pas parce qu'il faut dramatiser qu'il faut tuer trois patients par Séance et mettre du sang partout. Les joueurs vont se lasser et ne seront plus du tout étonnés au bout de la troisième fois. Il faut être plus subtil et suggérer. Au lieu d'assister directement à une scène horrible ou étrange, faites la raconter par un autre patient. Plus tard confrontez les Patients à cette scène sans qu'ils en voient la fin. Ils l'imagineront alors d'après les dires du patient et cela, qu'il s'agisse de la réalité ou d'un pur fantôme.

LEXIQUE

Anniversaire : Lors de la loterie, lorsqu'un patient pioche le numéro correspondant au numéro qu'il avait à son arrivée dans l'hôpital, on parle d'Anniversaire. Comme aucun patient ne se souvient de sa date de naissance (et donc de son âge), ils utilisent cette coutume entre eux pour célébrer un vrai faux anniversaire. Ils utilisent aussi le terme « faire un tour ». Il y a en moyenne un peu plus de 3 anniversaires par an. **Atteint** : Patient « anormal », généralement ancien, possédant d'étranges particularités... (ex : Chakra, Les Frères, Mime, Zed, etc.). **Blouse blanche** : Infirmier, aide-soignant. **Bruit de couloir** : énigme dessinée ou chuchotée par et sur les murs de l'hôpital. **Faire un tour** : voir Anniversaire. **Gagner à la loterie** : avoir tiré le numéro 13. **Magra** : Langue occulte des reptiles, des Blouses blanches et, de manière générale, des créatures de sang-froid. **Morgue** : Morgue est un ancien patient légendaire. Un « Atteint » qui possédait de nombreuses particularités dont celle de pouvoir rendre fou n'importe qui et qui disparut d'un jour à l'autre, comme par magie. Il a laissé derrière lui des notes, des recherches dont toutes ont la particularité d'être écrites à l'envers. Certains prétendent qu'il fut le premier patient à porter le numéro 13 et que c'est suite à sa disparition que ce numéro est devenu maudit. **Patient** : interné de l'hôpital, personnage considéré comme fou par le personnel médical. (Avec un P majuscule : personnage incarné par un joueur). **Rorschach** : Terme désignant les étranges cloportes de l'hôpital et les taches d'encre abstraites et symétriques représentées sur les feuilles cartonnées servant au test du même nom (voir Démons Intérieurs). **Rumeur des angles droits** : voir Bruit de couloir. **Sain d'esprit** : Patient « normal », généralement nouveau, sans aucun signe particulier. **Supérieur** : Médecin traitant (ou médecin référent). Supérieur des Blouses blanches.

12 INTRIGUES RÉACTIVES



« LES ENFERS
DE L'ESPRIT SONT
BIEN PLUS VASTES
QUE L'ESPACE,
PLUS NOIRES QUE
LA NUIT ENTRE LES
MONDES. »
- CLARK A. SMITH

QUE SONT LES INTRIGUES REACTIVES ?

Les intrigues réactives sont des éléments scénaristiques, des scènes à introduire quelle que soit la Séance et qui se « déclenchent » en réaction d'une action d'un Patient. Ces intrigues ne sont parfois que de simples scénettes qui ne durent que quelques minutes tandis que d'autres prennent place sur plusieurs Séances. Ces intrigues permettent d'impliquer plus fortement les joueurs car ceux-ci influencent directement le décor.

COMMENT S'EN SERVIR ?

Lisez les différentes intrigues réactives lorsque vous prendra l'envie de mener votre premier scénario et gardez-les dans un coin de la tête pour pouvoir vous y rapporter rapidement au détour d'une Séance si l'un des Patients en « active » une.

SUPÉRIEUR

SYMPATHISER AVEC UN SUPÉRIEUR

Il y a très peu de chance que ça arrive, mais si un Patient se montre compréhensif voire zélé à la cause de l'hôpital, il se pourrait qu'un Supérieur se prenne de sympathie pour l'interné. Le Supérieur pourrait même en venir à faire des choses interdites par son

statut, comme aider le Patient s'il se trouve en difficulté ou lui remettre une clef ouvrant une pièce située au sous-sol et contenant un objet d'intérêt... Évidemment si l'O.H.S. a vent de cette amitié et qu'il s'avère qu'elle n'est pas simulée par le Supérieur, celui-ci sera au mieux démis de ses fonctions, au pire... lobotomisé et interné à son tour.

AGRESSER UN SUPÉRIEUR

Rien n'est impossible, surtout pas l'agression d'un Supérieur. Si l'un des Patients en vient à cette extrémité, il y a trois choses à se demander : est-ce que le Supérieur est mort ? Si non, est-ce qu'il connaît son agresseur ? Et, est-ce que quelqu'un, Blouse blanche ou patient, a vu ce qu'il vient d'arriver ? Comme rien n'est simple dans cet enfer, il est tout à fait envisageable qu'un patient joue des tours au personnage ou, pire, que le Supérieur blessé, une fois remis, le fasse chanter en contrepartie de son silence. Si l'un des Supérieurs est assassiné, un appel à la délation ainsi qu'une enquête seront vraisemblablement lancés.

FOUILLER LE BUREAU D'UN SUPÉRIEUR

Après avoir assommé le Supérieur, avoir pénétré dans son bureau alors qu'il s'est absenté ou en pleine nuit, le Patient pourra y découvrir plusieurs choses intéressantes que vous devrez inventer ou choisir dans la liste qui suit... Mais se pourrait-il que le personnage en fouillant ait fait tomber/cassé quelque chose ou qu'il ait oublié un objet qui trahirait son identité ?

CALENDRIER

D'une façon ou d'une autre, un Patient est parvenu à mettre la main sur un agenda ou un calendrier. Il a pu le voler dans un bureau des Supérieurs, le trouver dans les affaires d'un patient, le remarquer dans un débarras, toujours est-il qu'il est en sa possession. Le jour et le mois sont laissés à votre discrétion mais la date, à moitié effacée, a pour deux premiers chiffres : 19... Déstabilisant. Le tout étant de



savoir si la date est valide et si le calendrier n'a pas été laissé là, justement pour être trouvé par un patient un peu trop curieux...

PHOTOGRAPHIE

À la manière du calendrier, un Patient est finalement parvenu à mettre la main sur une photographie que le personnel ne voulait pas qu'il trouve. La photo montre le personnage plus jeune dans la cour de l'hôpital... en habit de Blouse blanche ! S'il demande à Marie si elle se souvient de lui en tant que Blouse blanche, la vieille femme répondra par la négative. Mais dit-elle vraiment la vérité ou souhaite-elle simplement le repos de l'esprit du personnage ? Et cette photo est-elle crédible, ne peut-il pas s'agir d'un photomontage ? N'y a-t-il pas un indice ou un élément permettant de discréditer ou non le cliché ? Est-ce le Patient « incriminé » qui a trouvé la photographie ou un autre personnage du groupe ? Le Patient en question est-il vraiment fiable ? N'a-t-il jamais eu un comportement étrange ? N'a-t-il jamais rien caché à ses « amis » ?

DOSSIER

Outre un calendrier et une étrange photographie, la plupart des bureaux des Supérieurs contient en théorie les dossiers des Patients dont les Supérieurs ont la charge. En pratique, aucun Patient ne sait où sont entreposés les dossiers. Mais il peut arriver un accident, une erreur, un oubli et qu'un dossier reste là, dans le bureau du Supérieur, à portée de main du premier venu. Les dossiers contiennent des notes comportementales, des avis de Supérieurs ainsi qu'une photo jaunie vraisemblablement prise juste avant l'enfermement du patient. Le seul élément d'intérêt étant un ordre d'internement signé par le Patient (bien que son nom et sa signature soient illisibles) et qui invite le personnel médical à faire tout ce qui sera possible pour le guérir ou du moins, pour qu'il ne soit plus un danger pour la société... La porte ouverte à une expérience choc.

HÔPITAL TÉLÉPHONE

Un téléphone se trouve dans le hall d'accueil et il est donc possible de l'utiliser pour tenter de joindre l'extérieur. Évidemment, aucun patient ne possède de numéro correspondant à une personne étrangère à l'hôpital et, a priori, le numéro composé le sera au hasard. Toujours est-il qu'une personne répondra. La voix est apaisante, se veut amicale et tente d'aider le personnage en le questionnant sur ce qu'il sait et ce qu'il veut. Comme rien n'est jamais simple ici, la voix n'est qu'une voix, pas une personne, et c'est le Standardiste, la machine organique intelligente qui répond aux questions du personnage. Son but ? Soutirer un maximum d'informations au patient en lui faisant croire qu'il va être aidé, qu'on va venir le chercher, qu'on met au point un plan pour qu'il s'évade. Sa force ? Le Standardiste peut changer de voix, en en inventant (les voix ont alors des résonances mécaniques) ou en copiant celles déjà entendues (patients ou personnel). Sa faiblesse ? Il est obligé de tousser pour changer de voix et il ne serait pas invisable qu'un jour, le personnage passe devant le réduit dans lequel il se trouve et qu'il l'entende tousser au même moment...

FENÊTRE

Les fenêtres ne sont pas d'une résistance extrême et il est tout à fait possible d'en briser une. Si un personnage casse la lucarne qui se trouve dans sa chambre, grand bien lui en fasse, les Blouses blanches ne le changeront pas tout de suite de chambre et le froid glacial s'installera dans la pièce. Si une fenêtre (ou une lucarne) est détruite au rez-de-chaussée ou au premier étage, la seule chose qu'il est possible de voir à l'extérieur est le mur d'enceinte. A l'inverse, au second étage, et même au troisième, le bâtiment surplombe la cour et il devrait être possible de voir par delà le mur. Malheureusement la brume est omniprésente, opaque, et le ciel est blafard. Il est impossible de discerner quelque chose dans se brouillard mais, en tendant l'oreille, les croassements de corbeaux résonnent.

INCENDIE

Prévoyons l'impossible et imaginons qu'un ou plusieurs patients soient parvenus à déclencher un incendie dans l'hôpital, du moins un début de feu. L'endroit possède une antique système anti-feu qui peut se mettre en marche sporadiquement sans toutefois être parfaitement efficace. Dans un tel cas de figure, les Blouses blanches ont pour ordre de faire évacuer les patients par groupe de quatre, pour ne pas risquer une émeute. Les patients ne sont pas évacués n'importe comment, ni n'importe où. On ne les fait pas sortir à l'extérieur, ils sont emmenés dans les sous-sols de l'hôpital et sont enfermés par groupe de 8 dans les pièces vides souterraines. Si l'incendie se déclenche de nuit, il est plus que probable que certains internés y restent, carbonisés.

FUITE GRILLE D'ENTRÉE

Partant du principe qu'il y a un portail d'entrée et que les Supérieurs et les Blouses blanches ne vivent pas 24h/24 dans l'hôpital, il doit être possible d'ouvrir la grille d'entrée d'une façon ou d'une autre. Le tout est de trouver la manière d'y parvenir. Un interrupteur ou une télécommande doivent actionner l'ouverture du portail, il suffit de les découvrir... Il est possible en cherchant bien dans l'intendance, caché derrière un écran de surveillance, de découvrir une télécommande possédant un unique bouton, la caméra reliée à l'écran visant l'entrée des lieux. Si le bouton est pressé, au lieu d'ouvrir le portail comme on pourrait le penser, l'écran se brouille quelques instants puis l'image revient et montre un autre lieu, un lieu inconnu des patients... où sont parqués douze inconnus en blouses blanches. Et sinon comment ouvrir la grille ? Personne ne semble le savoir !



EXTÉRIEUR

Admettons qu'un Patient soit parvenu d'une manière ou d'une autre à s'enfuir de l'hôpital et qu'il se trouve à l'extérieur. Que va-t-il voir ? Que va-t-il y trouver ? Aucune réponse précise à cette question, mon bon Docteur, car c'est votre vision de cet univers qui va ici jouer. L'hôpital se trouve-t-il dans une forêt, sur une île entourée de brume, un vieux ferry attendant le personnel pour les ramener sur le continent ? Le bâtiment infernal est-il simplement entouré de brouillard blanc infini ? La nature est-elle de type extraterrestre ? Peut-être que le bâtiment psychiatrique se trouve sur une colline et qu'une petite ville fantôme siège en contrebas dans la vallée. Peut-être que des Blouses blanches seront lancées à sa poursuite ? Bien évidemment une telle sortie peut faire office de « fin » de jeu. Quoi qu'il se passe vous devez garder en tête que le joueur sera sûrement déçu par la révélation. Il aura tant pensé à l'extérieur que celui-ci sera forcément moins inventif que son imagination... De plus, découvrir l'extérieur, peut faire tomber le mystère et l'excitation de la découverte de l'intérieur. Attention donc, cette intrigue n'est pas à prendre à la légère.

DIRECTEUR

De même qu'il n'est pas inenvisageable qu'un Supérieur soit agressé, le meurtre du Directeur reste possible. Si un Patient a décidé d'en arriver à cette extrémité, c'est probablement qu'il est à bout et ne voit pas d'autre solution pour s'en sortir. Contrairement à ce que les Patients peuvent croire le Directeur n'est pas irremplaçable, bien au contraire. Dès que l'un meurt, un nouveau Directeur est mandaté pour le remplacer. N'hésitez donc pas à en créer un nouveau, tout autre, ou bien un clone totalement fidèle au précédent, mentalement et... physiquement. De même, si vous êtes d'humeur sadique, vous pouvez rendre le nouveau Directeur encore plus mauvais que le précédent et sous-entendre que la mort du précédent n'était peut-être pas la meilleure chose à faire.

TICKET N°13

Peut-être un jour cela arrivera-t-il, peut-être même plus tôt que vous ne le pensez. Que se passe-t-il si le personnage tire le patient 13 ? Voilà plusieurs réponses à cette vertigineuse question... Peut-être qu'aucune n'est correcte, peut-être que toutes le sont, peut-être que ces réponses sont alternées de temps en temps, au gré des envies des fous qui dirigent le lieu...

Celui qui tire le ticket n°13 se doit de rencontrer le Directeur. Il est alors décapité vivant et sa tête est ingérée par le responsable des lieux. Son corps est brûlé dans la cave interdite.

Celui qui tire le ticket n°13 est enfermé dans une pièce située aux sous-sols avec une dizaine d'autres perdants de la loterie. Arrivé au nombre de treize, la salle est définitivement murée.

Celui qui tire le ticket n°13 peut être libéré à condition qu'il revête une Blouse blanche et qu'il accepte de travailler à l'hôpital pour aider ses anciens compagnons. Peut-être est-ce un leurre pour voir de quoi il est capable ?

Celui qui tire le ticket n°13 gagne sa liberté. Il a été élu par la loterie et est enfin considéré comme sain d'esprit. Il peut partir, le jeu est fini pour lui. Le Directeur lui serre la main, les Blouses blanches le félicitent, le Patient passe le portail d'entrée. Fondu au noir.



13. THANATOS UNE THÉRAPIE EN 13 SEANCES



AVANT-PROPOS

Patient 13 étant un huis clos dont le contexte est – paradoxalement – ouvert, les histoires doivent pouvoir être jouées par n'importe quel groupe, quelle que soit sa configuration (un seul ou plusieurs joueurs) et sa façon de « voir le monde » (patients fous et/ou décor fantastique). Voici donc un court scénario d'introduction suivi de douze synopsis détaillés, à développer selon vos envies et pouvant former un exemple de Thérapie au jeu ou servir de base à vos propres scénarios. Chaque Séance, exceptée le scénario d'introduction, présente un événement déclencheur – ce qui motive l'existence de la Séance – et expose des scènes devant prendre place en toile de fond et permettant de lier les différents scénarios entre eux. Ensuite, c'est à chaque groupe de Patients d'essayer de « résoudre » l'intrigue et/ou de survivre dans le contexte, chaque groupe ayant ses alliés et ses antagonistes particuliers.

Par ailleurs, ces synopsis mettent au second plan le côté le plus « réaliste » de Patient 13 au profit de son penchant plus surnaturel. Des scènes de vie liées aux Patients spécialement créées par le Docteur pour être pleinement cohérentes avec les personnages devraient permettre d'équilibrer ces deux aspects.

PRÉSENTATION – TYPE

Chacune des Séances est découpée en cinq parties : synopsis, accroche, développement, dénouement et événements.

SYNOPSIS

Le synopsis décrit en quelques lignes l'intrigue principale, l'idée générale ou l'objectif de la Séance.

ACCROCHE

L'accroche décrit l'introduction de la Séance, a priori la première scène de celle-ci, et présente les pistes pour débiter le scénario.

DÉVELOPPEMENT

Le développement expose quelques éléments pouvant intervenir durant la Séance ou permettant d'aboutir – plus ou moins – au dénouement.

DÉNOUEMENT

Le dénouement présente la manière de résoudre une intrigue, ou plusieurs façons de terminer la Séance, ainsi que la finalité pour chacune d'entre elles.

ÉVÈNEMENTS

Les événements sont des éléments censés se dérouler en toile de fond de la Séance, en plus de l'intrigue principale. Ces événements peuvent être liés aux actions d'un Patient ou constituer une « sous-intrigue » de la Séance ou de la Thérapie.

L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS

Il y a de cela quelques années, Harold Kemper, Blouse blanche et fils du Supérieur du même nom travaillait dans l'hôpital psychiatrique. C'était un infirmier comme les autres, peu enclin à la compassion et assez sûr de lui. Il fut assassiné – étranglé pour être précis – par trois patients. L'histoire se serait arrêtée là si l'un de ses meurtriers, dépressif et hanté par des images cauchemardesques, n'avait pas ressuscité Harold. Celui-ci, ramené d'entre les morts, n'a plus qu'un seul et unique but : se venger des patients qui l'ont tué... et des patients en général. Le rôle des personnages est donc limpide : ils doivent survivre à ce tueur d'outre-tombe et, en définitive, essayer de le stopper.



L'ENVERS DU DÉCOR

Bien évidemment rien n'est simple dans cette histoire et le meurtre commis par trois patients cache une histoire plus importante. À l'origine de ce meurtre, il y a un homme : le Directeur en personne. Le Supérieur Kemper travaillait sur un projet appelé Thanatos (en référence au dieu Grec de la mort). Ce projet – ou plutôt cette expérience – visait à ramener d'entre les morts des Blouses blanches récemment décédées qui, un peu à la manière de momies, deviendraient alors immortelles. Kemper était fortement encouragé par le Directeur qui, en contrepartie de son travail, avait accepté que le fils du Supérieur devienne un membre du personnel de l'hôpital. Harold devint rapidement une Blouse blanche jeune et zélée et ne tarda pas non plus à se lier d'amitié à une autre Blouse blanche : Shilton. Parallèlement, après quelques essais sur des patients décédés, Kemper père pris connaissance des résultats de ses expériences et se mit à hésiter sur la suite à donner à son projet : il parvenait effectivement à ressusciter des corps mais ces mort-vivants étaient totalement incontrôlables et violemment agressifs. N'ayant aucune emprise sur les créatures ramenées à la vie, il se décida finalement à stopper le projet et le Directeur, furieux, mis au point son plan. Il rencontra Shilton et le menaça : soit il supprimait Harold, soit il mourrait. Le choix fut rapide. Selon les conseils du Directeur, Shilton prit à partie trois patients qu'il menaça à son tour. Ils s'exécutèrent. Pris par surprise, Harold se débattit. Ses mains furent attachées dans son dos avec du fil barbelé, son visage fut recouvert d'un drap et il perdit conscience rapidement. Profitant de travaux de rénovation aux sous-sols, son corps fut abandonné dans une petite pièce accolée à la morgue. Réveillé, il lutta de toutes ses forces, allant même jusqu'à s'arracher une main, en vain. Il mourut.

LE MANGE-MAIN

Harold Kemper est donc le Mange-Main, une ancienne Blouse blanche, créature macabre et mort-vivante souhaitant se venger de son état. Harold était un grand homme et sa nouvelle incarnation n'est pas en reste avec ses 2m10. Le Mange-Main porte des bottes noires, montantes et sanglees par des ceintures de cuir qui résonnent froidement dans les couloirs de l'hôpital. Sa blouse sale est maculée de sang noir coagulé et lui colle au corps comme une seconde peau. Elle paraît mouillée et son corps semble froissé, tordu. Ses avant-bras dévoilent une peau totalement blanche parcourue par des veines violacées. Il ne possède plus de visage car le drap qui servit à le tuer le recouvre. Sous le tissu, on peut distinguer du sang noir comme du pétrole dégoulinant de ses orbites vides. Il ne peut pas parler, ses cordes vocales ayant été brûlées lorsqu'il fut étranglé et il ne peut produire qu'un simple soufflement étouffé. À sa main droite, il tient fermement un ram dao – un long couteau rouillé et effilé dont la pointe est courbée et la lame dentelée comme des crocs d'animaux – ayant été récupéré parmi les accessoires de torture de la morgue. Sa main gauche est un membre fantôme. Elle est manquante et pourtant il parvient à attraper ses victimes avec celle-ci. La lumière glisse sur son corps, il se dissimule donc parfaitement, les ombres paraissant le suivre constamment comme un nuage d'obscurité.

De plus, on ne peut le tuer, il est virtuellement immortel. La seule manière de le faire disparaître est de réunir plusieurs éléments : une photo le représentant de son vivant, sa main tranchée, quelques gouttes de son sang et de pratiquer un rituel précis. Actuellement, sa seule véritable faiblesse consiste dans sa démarche lente et désarticulée qui peut permettre à certains de s'enfuir et de se cacher. Mais on ne peut pas fuir éternellement...

Qu'est-ce qui ne trouvera jamais de réponse ?

SEANCE 01 EVASION

PRÉAMBULE

Cette Séance d'introduction présente l'univers de Patient 13 et son ambiance toute particulière. Pour un premier effort, afin qu'ils puissent découvrir les lieux, rencontrer différentes personnalités (une partie des Supérieurs, des Blouses blanches et des patients) et prendre conscience des limites de l'hôpital, cette Séance se veut simple et relativement balisée.

S'enfuir de cette prison démente va vraisemblablement être le premier objectif des Patients. Cette Séance tente donc de mettre en scène cette idée pour mieux l'utiliser contre eux au final.

Pour étoffer cette intrigue, il vous faudra composer avec les actions des Patients et les personnalités que vous souhaitez mettre en scène et développer durant les prochaines Séances.

RÉVEIL

Chaque Patient est réveillé par le bruit de clefs qui s'agitent dans la serrure rouillée d'une porte. Le personnage est seul, dans une pièce inconnue – sa nouvelle chambre – lorsque deux Blouses blanches au regard aveugle entrent. Elles le font s'asseoir et le forcent à ingurgiter deux gélules de Depresofan avec un verre d'eau. Ensuite, les yeux blancs d'un des deux infirmiers clignent et ses pupilles apparaissent. Celui-ci se met alors à parler : « Patient XX vous avez rendez-vous à 9h avec le Supérieur XX en salle AXX. Ne soyez pas en retard » (XX étant à remplacer selon vos envies). Une fois le médicament pris et le message passé, les Blouses blanches laissent la porte entrouverte. Derrière cette porte, du côté chambre, est collé une feuille présentant un résumé du règlement

de l'établissement. Le Patient est alors libre de ses mouvements jusqu'à l'heure de la consultation et peut partir à la découverte des lieux, vraisemblablement abasourdi par l'étrangeté de son réveil. Sa nouvelle vie vient de commencer.

ENSEMBLE ET CONTRE TOUS

Une fois laissés « libres » de leurs mouvements, les Patients risquent d'être rapidement perdus et déboussolés. Ils vont se poser de nombreuses questions ; ils vont avoir peur et vouloir s'enfuir le plus vite possible et coûte que coûte. C'est un moment critique et dangereux où ils peuvent enfreindre bon nombre de règles de l'hôpital sans en avoir conscience et où les sanctions peuvent être d'autant plus sévères. Afin de canaliser toute cette effervescence mentale, un patient va tenter de les calmer et de leur expliquer comment fonctionne l'endroit. Ce Patient, Monsieur Évasion, devrait leur servir de tuteur et de guide pour toute la durée de cette première Séance.

MONSIEUR ÉVASION

Monsieur Évasion est un homme d'une cinquantaine d'années, grand, fin, aux cheveux gris et aux épaisses rouflaquettes. Il porte un costume queue-de-pie si usé et délavé que le noir en est devenu gris. Très habile de ses mains et ayant la fibre acrobate, il était connu sous le surnom de Passe-passe à ses débuts dans l'hôpital. Toutefois ses multiples tentatives d'évasion ratées supplanteront ses capacités manuelles et le firent ensuite connaître comme Monsieur Évasion. Un titre ironique à défaut d'être honorifique qui a le don de le vexer (et donc de l'énerver). Un peu parano, ronchon, relativement discret, Monsieur Évasion sait se montrer convivial et amusant quand on lui fait confiance et qu'on ne se moque pas de lui. Ainsi, il pourra prendre les nouveaux patients

« SI TU NE TE FAIS
PAS À L'IDEE QU'IL EST
IMPOSSIBLE DE SORTIR
D'ICI, TU VAS DEVENIR
FOU. »

sous sa coupe, leur faire le tour du propriétaire, les mettre en garde contre les Blouses blanches et les cimes électrifiées entourant l'hôpital mais aussi leur raconter ses mille et une tentatives d'évasion ratées. Il a été à leur place, il se souvient de son arrivée et de sa peur d'alors. Il dit vouloir les aider et avoir besoin d'aide. Il cherche un moyen de s'évader et il est persuadé d'avoir trouvé une porte de sortie mais, tant que ce n'est pas totalement au point, il ne veut pas en dire plus.

Age apparent : la cinquantaine.

Phrase typique : « *M'appelle pas comme ça. Je ne suis pas Monsieur Évasion, je suis Passe-passe ! Sileté de surnom à la noix ! Je vais leur prouver qu'ils se trompent et là, on verra bien qui rira le dernier.* »

Alliés : La plupart des patients.

Ennemis : Le personnel médical et les patients qui se moquent de lui.

Médecin référent : le Supérieur Marche.

LA CONSULTATION

« Vous n'arrivez pas à vous remettre en mémoire des souvenirs anciens. Vous expliquer ce qu'a été votre passé ne vous aiderait en rien. Ce serait même contraire à nos valeurs. La démarche doit venir de vous. C'est à vous de faire l'effort de retrouver cette mémoire perdue. Mais, entre nous, ce n'est pas vraiment le plus important. Apprenez à vivre ici car cet hôpital, à partir d'aujourd'hui, c'est un peu chez vous. »

Une fois douché et après avoir déjeuné, chaque Patient doit rencontrer son médecin référent – le Supérieur qui le suivra chaque semaine. Une auscultation sommaire (sous l'effet d'un Calmax pour les plus virulents) suivie d'un entretien psychologique constituent l'essentiel de chaque consultation. Le docteur interroge le personnage sur sa vie (tout en sachant qu'il n'a plus de souvenirs), l'informe sur un ton sentencieux qu'il souffre d'un « blocage mnémorétrograde » et cherche à le faire réfléchir sur lui-même...

Pour le Docteur, ce premier entretien peut être le moment propice à la création de personnage. Le Patient réfléchissant à son personnage, à ce qu'il sait, ce qu'il ne sait pas, ce dont il est capable, etc.

LES AUTRES PATIENTS

Une fois l'entretien passé, les Patients sont libres d'errer dans l'hôpital comme bon leur semble. C'est le meilleur moment pour leur faire rencontrer d'autres patients (parmi ceux présentés dans ce livre ou créés de toute pièce par vos soins). La plupart des internés avec qui ils pourront parler durant cette première Séance devraient leur paraître blasés, ne cherchant plus à s'enfuir depuis longtemps. Certains prétendent qu'ils ne souhaitent tout simplement pas sortir : après avoir vécu enfermé aussi longtemps, ils pensent qu'il est impossible de se réadapter à l'extérieur. Ce serait comme sortir d'une prison familière pour rentrer dans une autre prison, aux règles étrangères. De même, d'autres pensent que pour survivre et « durer » au sein de l'hôpital, il faut se rendre utile au groupe, se rendre nécessaire, sortir du lot et ne pas être un robot comme les membres du personnel. Il faut se construire, évoluer et affirmer sa propre personnalité. En les rencontrant et en conversant avec eux, les Patients devraient comprendre leurs arguments et leurs états d'esprit quand bien même ils ne seraient pas encore prêts à se faire une raison sur l'impossibilité de sortir de cet enfer.

LA LISTE DES COURSES

Une fois l'ambiance générale posée et les Patients désœuvrés, Monsieur Évasion ressurgit. Il invite les personnages dans sa chambre aux murs et au sol couverts de vieux plans, de textes incompréhensibles et de schémas jauniss. La plupart des patients sont ré-

FILIFORME

Les personnages ne sont pas les seuls nouveaux venus dans l'hôpital. Un autre patient est arrivé en même temps qu'eux et a déjà été baptisé. Filiforme est un jeune homme, grand, à la silhouette fluette et cassée. Ses joues sont creusées, ses yeux cernés, ses doigts longs et fins, ses cheveux crépus. A vue d'œil et aux dires des autres patients, il n'a pas le physique pour passer l'hiver... Filiforme n'est pas seulement malingre, il est apeuré et très renfermé. Il reste dans son coin, ne parle à personne et les Patients pourront l'entendre pleurer dans les toilettes du premier étage. De même, malgré la demande de Monsieur Évasion de ne parler de l'évasion à personne, ils pourront peut-être le prendre en pitié et lui faire part du plan en cours. Si c'est le cas, il les aidera du mieux qu'il le peut mais le final achèvera de le démoraliser.

signés et sont persuadés qu'il est impossible de s'enfuir mais ce n'est pas le cas des nouveaux, c'est pourquoi il fait appel à eux. De plus, ils attireront moins l'attention que lui, constamment surveillé qu'il est en raison de ses précédentes tentatives. Il leur expliquera avoir mis au point une liste d'éléments dont il a besoin pour s'évader. Ils doivent les réunir pendant qu'il continue les préparatifs dans sa chambre.

La liste est composée des éléments suivants : une corde, plusieurs lampes torches, un sécateur et un basilic vivant. Monsieur Évasion tout occupé qu'il est par les dernières mises au point de son plan pour s'évader refusera d'expliquer en quoi ces « ingrédients » sont importants. Toutefois, interpellé au sujet du basilic, il pourra rapidement informer les personnages que le sang de l'animal a – aussi incongru que cela puisse paraître – des propriétés acidifiantes qui devraient permettre de ronger les joints du carrelage...



DES BÂTONS DANS LES ROUES

À l'exception du basilic, il n'y a pas véritablement de passages obligés pour trouver les objets demandés. Aux personnages de monter un plan, une stratégie pour s'emparer des éléments de la liste. Rebondissez sur les bonnes idées des joueurs. De manière générale, s'il vous paraît crédible qu'un objet se trouve là où les Patients le cherchent, qu'il y soit ! De même, s'ils ne parviennent pas à récupérer tous les éléments, ils peuvent tout à fait opter pour des objets similaires.

Le transport des objets sera sans doute beaucoup plus problématique que leurs découvertes. Pour ne pas se faire remarquer, il est nécessaire de dissimuler les outils d'une façon ou d'une autre, dans les replis des habits, et faire des allers-retours jusqu'à la chambre de Monsieur Évasion. Évidemment, plus les Patients seront nombreux, plus il sera facile de cacher les différents éléments de la liste.

Bien sûr, vous pouvez compliquer à outrance la tâche des personnages selon leurs débrouillardises en ajoutant des embûches : Blouses blanches faisant des rondes, patient témoin des vols commis par les personnages et les faisant chanter, personnages se retrouvant au milieu d'une altercation et dont on rackette les objets volés, coups du sort et autres événements malchanceux laissant penser que le destin ne veut pas que les personnages réussissent cette quête, etc.

LA CORDE

La corde devrait être l'élément le plus simple à découvrir. S'ils parviennent à obtenir la clef d'un des débarras ou à forcer la porte qui y mène, ils pourront en trouver plusieurs dans l'une des trois pièces [A18, B14 et C18]. Si vous souhaitez compliquer la recherche des Patients, vous pouvez très bien décider qu'aucune corde ne se trouve dans les débar-

ras. Ils devront alors improviser et faire avec les moyens du bord comme nouer différents vêtements ensemble ou utiliser de longues chutes de câbles comme cordes de fortune.

LES LAMPES TORCHES

Impossible de trouver une lampe torche dans l'hôpital. Clef est incapable d'obtenir cet élément précis dans un délai aussi court que celui dont disposent les personnages et la seule alternative est l'intendance, option qui n'est pas la plus discrète possible... Par contre, il est possible de récupérer d'autres sources de lumières – allumettes, bougies, briquet – les bougies convenant parfaitement à Monsieur Évasion...

LE SÉCATEUR

La cave interdite est le seul endroit où il est possible de voler un sécateur, l'occasion pour de nouveaux joueurs de visiter l'endroit et d'en apprendre plus au sujet du Directeur et des rumeurs hantant les lieux. Bien sûr, entrer dedans sans attirer l'attention ne sera pas des plus faciles. Les personnages devront vraisemblablement mettre au point un stratagème pour y parvenir, une diversion par exemple, afin de déjouer l'attention des Blouses blanches. Si pour une raison ou une autre, les Patients ne réussissent pas à mettre la main sur l'objet, des ciseaux ou une cisaille pourront palier ce manque.

LE BASILIC

Trouver le basilic n'est pas une mince affaire, c'est même l'élément de la liste le plus difficile à récupérer. Plusieurs patients peuvent mettre les personnages sur la bonne piste : Livre et ses bouquins, Clef et ses contacts, Marie et ses connaissances ésotériques, Pierre et la Bouche, etc. Selon les actions des personnages et les relations qu'ils auront établies avec, choisissez l'un ou l'autre de ces patients.

Si les personnages cherchent des infos concernant la créature, on les fera se tourner vers

les livres de la bibliothèque. S'ils cherchent à savoir comment en trouver une, on leur dira de s'entretenir avec le seul patient connu pour en avoir déjà rencontré : l'Aveugle.

LE LIVRE

Ainsi au sein de la bibliothèque se trouve un vieux livre de cuisine médiéval qui traite de la préparation et de la cuisson de créatures imaginaires, folkloriques et légendaires. Le basilic y est brièvement décrit comme un reptile d'environ 70 cm à l'odeur nauséabonde et parlant la Magra – le langage des reptiles, des Blouses blanches et plus généralement des créatures de sang froid. La principale particularité de la créature n'est pas son odeur mais ses yeux : quiconque les regarde devient aveugle et quiconque les ingère en retrouve l'usage s'il est malvoyant.

Monsieur Évasion a brièvement expliqué que le sang de l'animal contenait un acide qui devrait permettre de déceler le carrelage au sol mais le livre ne confirme ni n'infirme ce fait. De même, les légendes et rumeurs concernant le reptile sont nombreuses et personne, pas même l'ouvrage, ne permettra de déceler le vrai du faux, le texte étant trop succinct.

L'AVEUGLE

L'Aveugle est un petit homme d'une soixantaine d'années, à la peau sèche et fripée, édenté, portant la plupart du temps une vieille casquette usée. Comme son surnom l'indique, l'homme n'a plus l'usage de ses yeux et sa mobilité s'en retrouve fortement réduite. Il ne sort de sa chambre que pour les repas et les consultations et n'est pas des plus sociables. Il y a quelques années, il a découvert un passage au premier étage permettant l'accès à une grande salle en ruines située au rez-de-chaussée. C'est là qu'il vit les basilics et perdit la vue. Il éprouva toutes les difficultés du monde pour sortir de la salle, faillit même se laisser mourir mais parvint finalement à regagner sa chambre. Jamais il ne dévoila l'emplacement de la pièce mais il est prêt à mettre les personnages au courant

**<< FAUT QUE TU SACHES
UN TRUC. LE N°13 EST
PLUS COLLANT QUE
LES AUTRES. SI T'AS
LES MAINS MOÏTES, LE
TICKET SE FIXE PLUS
FACILEMENT. ALORS GAFFE
A PAS TROP STRESSER ! >>**

s'ils acceptent sa proposition. En échange de cette information, l'Aveugle souhaiterait que les Patients lui ramènent aussi un basilic pour tenter de guérir sa cécité.

Évidemment, à eux de se débrouiller pour attraper les créatures sans les regarder dans les yeux.

LA SALLE ABANDONNÉE

Au fond d'un des couloirs du premier étage, un panneau de contreplaqué blanc remplace un pan de mur. Ôté, son absence dévoile une ouverture où passent quelques tuyaux courant à la verticale, du rez-de-chaussée au second étage. L'Aveugle prétend qu'en se faufilant, en se cramponnant à la tuyauterie et en se laissant descendre le long du réduit il est possible d'atteindre la salle inconnue. C'est effectivement le cas même si la descente et l'accès par le plafond arrondi ne sont pas des plus évidents. Les conduites mènent donc à une très longue pièce en ruines, remplis d'imposantes pierres, aux fenêtres murées et au sol recouvert de moisissures. Quelques cages désossées et des étagères en ferraille disloquées sont visibles ici ou là. De la quinzaine de basiliques qu'avait entraperçu l'Aveugle, il n'en reste plus que quatre. Les créatures affaiblies se sont entredévourées et les dépouilles squelettiques de celles-ci peuvent être découvertes parmi les gravas.

S'ils tiennent à leurs yeux, les personnages devront mettre au point un plan pour s'emparer des bêtes. Qu'ils fassent travailler

LA LOTERIE

La loterie du patient 13 doit être une menace diffuse mais permanente, une épée de Damoclès que l'on sait au-dessus de la tête des patients. Tirer le ticket n°13 signifie quasiment à coup sûr la disparition du patient. La loterie peut être mise en scène dès cette première Séance mais ce n'est pas forcément indiqué : grâce aux points d'ancienneté, il est possible de piocher un nouveau ticket en cas de 13 mais, lors de la première Séance, l'ancienneté de personnages Sains d'esprit étant nulle, il n'y a aucun filet pour les repêcher si l'un d'entre eux tire le fameux numéro.

leur imagination, tout est possible. Ils peuvent tenter de masquer les têtes des créatures avec des sacs ou des habits, se bander les yeux, utiliser des miroirs ou des morceaux de métaux réfléchissants pour leurs renvoyer leurs regards, etc. Les créatures bien qu'amoindries physiquement ne se laisseront pas prendre facilement, slalomant entre les pierres, les morceaux de plâtres et les pans de murs éboulés.

Si les Patients parviennent à ramener un basilic pour l'Aveugle, celui-ci mutilera le reptile et dévorera ses globes oculaires. Au bout de quelques jours, il reverra en partie. Si les personnages ont perdu l'usage de leurs yeux suite à leur entrevue avec les créatures, ils devront procéder de la même façon.

L'ULTIME TOUR DE PASSE-PASSE

**<< ...DONC IL NOUS FALLAIT : UNE CORDE
OK. UN SÉGATEUR, OK. DES LAMPES
TORCHES, ÇA FERA L'AFFAIRE. UN BASILIC
VIVANT, PARFAIT. ET DES PELLE... Y'A
PAS DE PELLE ! J'AI OUBLIÉ DE VOUS
PARLER DES PELLE ? MERDE ! SI ON VEUT
CREUSER, IL NOUS FAUT DES PELLE !!! >>**

Lorsqu'ils penseront s'être acquittés de leur tâche et qu'ils iront à la rencontre de Monsieur Évasion, celui-ci leur signalera, navré, qu'il manque encore un élément pour être fin prêt. Très occupé, physiquement épuisé, il expliquera que le temps est compté avant qu'on s'aperçoive de leurs manigances et des différents vols. Il leur faut rapidement trouver des pelles pour pouvoir se frayer un chemin vers l'extérieur. Il cache les objets ramenés par les Patients dans son placard. Il soulève quelques vieilles feuilles jaunies au sol, leur indiquant le tracé d'une porte de sortie le long de plusieurs jointures de carreaux. Pendant qu'ils partent à la recherche des pelles, il va préparer le basilic.

Il leur donne rendez-vous dans sa chambre, juste après le repas, vers 19h30, afin de bénéficier de l'obscurité de la nuit et pour profiter du dernier pointage avant la prise de médicaments de 21h30. Ce sera la dernière fois qu'ils le verront vivant...

Évidemment, si pour une raison ou pour une autre, les personnages sont déjà en possession de pelles, Monsieur Évasion leur demandera un autre élément – marteau, scie, pioche, qu'importe – lui permettant de gagner un peu de temps...

ABANDONNE ICI TOUTE ESPÉRANCE

La recherche des pelles est donc une excuse inventée par Monsieur Évasion pour se retrouver avec les « ingrédients » de la liste sans les personnages. Ce laps de temps durant lequel ils chercheront les pelles doit lui permettre de mettre son plan morbide à exécution...

Trouver des pelles n'a rien de compliqué. Durant leurs précédentes recherches, les Patients ont pu en apercevoir plusieurs dans l'un des débarras ou dans la cave interdite (Attention toutefois : l'accès à la cour ferme à 18h). Par contre, comme pour les autres outils, le transport n'est pas une partie de plaisir. Ils ne seront pas de trop de plusieurs pour emporter discrètement les outils.

La langue du sorcier cache un secret

À l'heure du dîner, Monsieur Évasion ne se montre pas. Il est curieusement absent et les Blouses blanches ne le cherchent pas. Les personnages ne pourront le retrouver qu'en se rendant à sa chambre. La porte est close et l'entrebâillement au bas de celle-ci est bouché par des draps. En poussant fortement il est possible de l'ouvrir. Le sol est couvert du sang du basilic, les bougies allumées sont disposées en cercle et couvertes de symboles ensanglantés et Monsieur Évasion pend, étranglé par la corde ramenée par les personnages. L'un de ses majeurs est tranché et repose au sol près de l'objet (le sécateur ?) qui a servi à le couper. Monsieur Évasion est mort. Il avait bien trouvée une porte de sortie.

Si tous les éléments n'ont pas été remis à Monsieur Évasion, il a dû improviser avec les moyens du bord. Il s'est pendu avec ses draps, il a détruit le placard d'un voisin pour lui voler des bougies, il a vendu père et mère auprès de Clef pour obtenir un sécateur ou un ciseau, il a torturé l'Aveugle afin d'obtenir le reptile, etc. Les personnages devaient lui permettre de ne pas se faire remarquer et de récupérer le basilic mais perdu pour perdu, dans l'affolement et dans le sinistre stress de la préparation de sa mort, il sera prêt à tout...

SÉANCE 02 PROPHÉTIE

mission des Patients : « Trouvez trois cafards rouges, mangez-les crus et décapitez le chien masqué sinon il déchiquettera l'un des vôtres. »

1. SYNOPSIS

Cette Séance n'est ni plus ni moins qu'une sorte de quête. Elle met en scène la Bouche et ses suivants qui peuvent être à la base de nombreuses missions farfelues. Cette Séance est donc une aventure-type et devrait permettre de lier définitivement les Patients entre eux si ce n'était pas déjà le cas.

2. ACCROCHE

Pierre, l'Assistent de la Bouche vient chercher les personnages (un par un ou en groupe) et leur ordonne de le suivre. Il n'est pas seul, il est suivi par un petit groupe de patients qui constitue sa garde rapprochée. Pierre n'est pas à l'aise, il n'aime pas adresser la parole à des hérétiques mais pourtant la Bouche a parlé et les a demandés : ils ont une prophétie à accomplir. S'ils n'accomplissent pas son désir, leurs vies ainsi que celle de la communauté seront menacées. Seule la Bouche sait ce qui pourrait se passer... Les personnages peuvent refuser mais qu'ils ne s'étonnent pas ensuite d'être harcelés, qu'on attente à leurs vies ou qu'ils soient poursuivis par un chien masqué. Le sort de la communauté est en jeu, et s'ils refusent vous avez –accessoirement– une Séance à improviser !

3. DÉVELOPPEMENT LA PROPHÉTIE

Les personnages sont donc amenés dans la chambre de Pierre [B22] et sont confrontés à une vulgaire bouche peinte de laquelle émane une voix... à moins que le son ne provienne de ce ventriloque de Pierre. Toujours est-il que la pythie énonce la prophétie et la

LES TROIS CAFARDS ROUGES

La recherche des trois cafards rouges peut permettre aux personnages de rencontrer du beau monde : Kafka et le Dératiseur entre autre. Le Dératiseur explique au bord de l'apoplexie les avoir ratés par trois fois – il n'en peut plus que de si petites créatures lui résistent – mais il sait que la famille de cafards rouges a trouvé refuge aux environs de l'infirmier [A13]. Kafka quant à lui rechigne à livrer certains compères aux Patients, il aimerait quelque chose en échange, il ne sait pas trop quoi mais lorsqu'il aura trouvé, il ne manquera pas de se rappeler aux personnes. Kafka, donc, sait que les cafards rouges sont attirés par le sang humain. S'ils se trouvent près d'une source de sang, ils ne peuvent généralement s'empêcher d'y venir barboter. Ils sont totalement accros au fluide vital humain mais une course poursuite pour attraper les créatures n'est pas à exclure.

LE CHIEN MASQUÉ

Durant leurs recherches pour trouver au moins trois cafards rouges, les Patients pourront être dérangés par une étrange créature dont ils ont déjà entendu parler : un chien masqué. La créature ressemble à un doberman dont la tête aurait entièrement été sanglée de cuir. Il ne voit rien et la seule chose qu'il puisse faire est d'ouvrir en grand sa gueule aux crocs acérés. Il disparaîtra et réapparaîtra régulièrement poursuivant les personnages. Le décapiter n'est pas une mince affaire et seuls des personnages préparés et motivés pourront y arriver.



4. DÉNOUEMENT

LA MISSION EST UNE RÉUSSITE

Le dessin d'un chien masqué apparaît sur un mur et les suivants de la Bouche sont heureux : tout est bien qui finit bien.

LA MISSION EST UN ÉCHEC

Lorsque le moins motivé des personnages (ou celui qui aura été tiré au hasard) va se coucher, il retrouve le matelas de son lit lacéré et ses draps déchiquetés. Ce n'est qu'après la fermeture de la porte de sa chambre que la créature masquée sort de sous son lit et retire son masque de cuir dévoilant un appendice sans visage, simplement muni d'une gueule béante. La créature saute sur le Patient et, quoiqu'il fasse, lui arrache l'une de ses mains (ou quelques doigts, s'il s'est vraiment bien débattu). Le chien ingurgite le membre rageusement et s'en retourne au lit pour disparaître dans les ombres. Le personnage est donc mutilé et seule une Particularité pourrait lui permettre de faire plus ou moins repousser sa main...

5. ÉVÈNEMENTS

LES TESTS DE RORSCHACH

Irrégulièrement, n'oubliez pas de mettre en scène des consultations et les tests de Rorschach qui y sont associés.

LES SÉANCES DE MARIE

Marie fait de temps en temps quelques séances de spiritisme et cet événement peut être un bon moyen de faire rencontrer plusieurs personnages aux Patients (sont présents ceux que vous souhaitez mettre en scène). Durant la scène, Marie utilisera l'une de ses allumettes magiques (voir p. 71) pour présenter les fantômes du moment aux Patients. Ils se montreront véhéments et la vieille femme devra traduire aux personnages les paroles qui leurs sont adressées : « Vos mains sont couvertes des cendres des morts ! »



L'INSPECTION DU DIRECTEUR

Si vous n'avez pas encore fait rencontrer le Directeur aux Patients, c'est le bon moment. Celui-ci a décidé d'une inspection surprise et passe de chambre en chambre, supervisant chaque fouille et toujours accompagné de quatre Blouses blanches. Elles ont ordre de chercher tout objet contrevenant au règlement intérieur : toute arme, toute drogue ou tout objet illicite. La punition pour les coupables est laissée au bon soin du Docteur.

L'ARRIVÉE DU MANGE-MAIN

Une nuit, un personnage pourra entendre un cliquetis sinistre et des bruits de pas particuliers, le bruit de bottes qui claquent sur le sol. Un hurlement étouffé se fera alors entendre dans la chambre voisine à la sienne et au petit matin, le patient voisin sera découvert, mort et mutilé, les mains tranchées nettes. La porte de la victime est intégralement rayée.

2. ACCROCHE

Un des personnages découvre un cadavre roulé en boule dans une des vieilles machines à laver de la laverie. Il s'agit de Filiforme – le patient arrivé en même temps que les personnages dans l'hôpital et avec qui ils peuvent avoir sympathisé. Son corps meurtri et couvert d'ecchymoses ne laisse planer aucun doute : il a été battu à mort.

3. DÉVELOPPEMENT LE BRACELET NOIR

Si le personnage ayant découvert le corps est observateur, il pourra remarquer le bracelet noir porté au poignet par le cadavre – morceau de tissu noir torsadé qu'il n'arborait pas à son arrivée dans l'hôpital.

Les Patients le savent, Filiforme montrait des signes de dépression et d'anxiété. S'ils sont restés proches de lui, il leur aura confié qu'il voulait en finir, se renfermant encore davantage sur lui-même. Dans le cas contraire, d'autres patients pourront transmettre l'information : Filiforme était suicidaire. S'ils mènent leur petite enquête, on leur expliquera que Filiforme est loin d'être le premier à décéder dans de telles circonstances. Régulièrement, des patients sont découverts dans la laverie, battus à mort.

Qui plus est, à demi-mot, certains racontent que dès qu'une personne émet l'envie de mourir, elle est retrouvée peu de temps après, de cette manière...



SÉANCE 03 FONDU AU NOIR

1. SYNOPSIS

Durant cette troisième Séance, les personnages vont découvrir les étranges dérives qu'entraîne l'enferment des patients. Partant du décès violent de l'un d'entre eux, ils vont remonter jusqu'à une communauté aux membres liés par un même désir morbide : la mort.

SOLIDARITÉ SUICIDE

Partant de cette dernière rumeur, si l'un des Patients paraît déprimé et laisse entendre qu'il est au bout du rouleau, il retrouvera au retour d'un repas, dans son placard, un bracelet noir ainsi qu'un mot : *« Si tu souhaites vraiment en finir, il existe une alternative. Dimanche, 15h, à la laverie. Porte le bracelet. »* De la même manière si les personnages fouillent soigneusement la chambre de Filiforme avant qu'elle ne soit définitivement nettoyée, ils pourront découvrir une note identique, cachée sous son oreiller.

Curieusement, la laverie censée être fermée le dimanche ne l'est pas ; la porte qui y mène est déverrouillée, attendant impatiemment d'être ouverte par les candidats déprimés. Evidemment la pièce est vide mais au bout de quelques minutes, un patient fait son entrée par le biais du passage qui permet de se rendre dans la salle aux Oubliés. L'homme d'une trentaine d'années porte de longs cheveux noirs et possède un regard pour le moins déstabilisant : ses yeux ne sont pas alignés et son œil gauche est deux fois grand que le droit. Mis à part cette malformation et le port du fameux bracelet noir au poignet, il est habillé tout à fait classiquement. Sans dire un mot, Difforme – c'est son surnom – fait mine aux personnages de le suivre par le biais du passage secret. Quelques minutes claustrophobiques suffisent alors pour parvenir dans la pièce commémorative. Là, une dizaine de patients ont pris place et saluent les nouveaux arrivants. Difforme explique alors ce qu'est cette salle (voir p45) et ce qu'ils sont : un regroupement de patients déprimés cherchant un sens à leurs existences en combattant des créatures maléfiques : les jumeaux...

LA LÉGENDE DES JUMEUX

Difforme raconte que deux jumeaux, considérés par le personnel de l'hôpital comme un seul et unique patient, vivaient dans une chambre du deuxième étage. Forcés de vivre ensemble, sans identité et sans intimité, en proie à des cauchemars éveillé, sans aide de personne, ils devinrent rapidement associa-

bles et finirent par se suicider. Les porteurs du bracelet noir prétendent que les deux frères hantent depuis les lieux sous forme de créatures sanguinaires happant et assassinant ceux qui s'approchent trop près de la porte de leur ancienne chambre. La « mission suicide » consiste à affronter, inlassablement, les deux frères jumeaux enfermés dans leur chambre. Deux éléments méritent toutefois d'être précisés :

+ Même lorsqu'ils sont mis hors d'état de nuire, un jour ou l'autre, quelques jours ou quelques semaines plus tard, les Jumeaux réapparaissent. S'ils ne sont pas combattus rapidement, ils gagnent en puissance et peuvent envahir le reste de l'hôpital.

+ La chambre est maudite et a la capacité de faire se matérialiser les pires peurs des patients. C'est pourquoi ceux qui entrent à l'intérieur de la pièce se bandent les yeux auparavant.

Après ce petit exposé, Difforme explique que leurs rangs sont ouverts à ceux qui cherchent un moyen de donner du sens à leur vie. Si les personnages souhaitent participer, ils n'ont qu'à le dire. À chaque nouvelle apparition des Jumeaux, Difforme choisit deux patients au hasard pour combattre les deux frères. Pourquoi deux ? Parce que seul c'est impossible et trois, vu la taille de la pièce, c'est trop.

LA CHAMBRE NOIRE [C27]

Si les personnages ont « postulé », Difforme contacte deux des personnages peu de temps après et les accompagne jusqu'à la porte menant à la chambre maudite. Là, il leur tend les bandeaux noirs et leur souhaite bonne chance...

De l'extérieur, la chambre ressemble à n'importe quelle autre chambre. À l'intérieur par contre, l'atmosphère est humide et sombre, les fenêtres étant obturées par des planches de bois moisies. Si les personnages sont

nerveux et qu'au moindre bruit ils se mettent à taper dans le vide, ils finiront par se blesser en se battant entre eux ! Par contre, au bout de quelques minutes, s'ils attendent dans la pénombre et dans l'humidité sans bouger, force est de constater qu'il n'y a personne à combattre ni aucune vision cauchemardesque. Pas de jumeaux, pas de fantômes, pas même un rat.

LA VÉRITÉ

La vérité est tout simplement tordue.

Il n'y a pas de créatures cachées, pas de monstres dissimulés dans les ombres, pas de frères démoniaques. La légende des deux jumeaux est une pure invention de Difforme. Les personnes qui composent son groupe sont des patients qui souhaitent mourir sans oser se suicider. Difforme leur a raconté une légende, créée de toutes pièces, une alternative déguisée où il est plus facile de s'entretuer que d'en finir solitairement. La plupart se voilent la face et acceptent de jouer le jeu. Ceux qui ne sont pas dupes, après s'en être expliqué avec Difforme, acceptent généralement de quitter le groupe sans trahir le secret.

S'il est démasqué par les personnages, il expliquera que cette mascarade permet de donner un but à ces patients qui se seraient autrement suicidés. Il leur donne envie de se battre et parfois même l'envie de vivre. De cette manière, il parvient à en sauver quelques-uns. Son argumentation est tirée par les cheveux mais elle est sincère.

Et c'est d'ailleurs ainsi que Filiforme a trouvé la mort, tué par un compagnon désespéré qui voulait lui aussi en finir...

4. DÉNOUEMENT

Il n'y a pas de solution toute trouvée à cette intrigue, pas de Grand Méchant à battre pour faire cesser les morts, pas d'énigme à résoudre pour que tout rende dans l'ordre.

Cette Séance peut donc finir de bien des manières et aucune n'est meilleure qu'une autre. Les Patients peuvent rendre public l'existence de ce groupe, taire la vérité à son sujet ou tenter de trouver une alternative à ce jeu mortel.

5. ÉVÈNEMENTS LES NOUVEAUX PATIENTS

Il ne faut pas oublier qu'irrégulièrement de nouveaux patients se réveillent dans l'hôpital. Vous pouvez donc facilement introduire de nouveaux personnages dans le jeu. De même cette histoire doit en partie servir de mise en abîme à la première Séance : les Patients vont voir des événements qu'ils connaissent : l'arrivée de nouveaux mais par les yeux des anciens, avec du recul. Pour que ce soit pleinement efficace vous avez tout intérêt à calquer le comportement des nouveaux sur les actions qu'ont précédemment eues les Patients, ceci afin de leur faire comprendre qu'ils ont eu des réactions normales et qu'ils deviendront sûrement comme les autres patients, blasés.

CHAKRA

Si Chakra n'est pas encore entré en scène à la seconde Séance, c'est dans celle-ci qu'il apparaîtra en tant que nouveau patient déjà « Atteint ». Il se met directement à l'écart de la plupart des patients et au cours de la Séance, il tue à mains nues un autre patient qui tentait de le frapper. Chakra sera retrouvé agenouillé autour de la dépouille de l'homme, buvant son sang à grosses gorgées. Il prétendra alors avoir gagné les pouvoirs du patient, ne plus pouvoir mourir et être invulnérable. Si vous le souhaitez, il est tout à fait envisageable que dans quelques Séances, le corps de Chakra soit retrouvé la peau écorchée et vierge de tout tatouage : un patient à cran aura littéralement revêtit la peau du patient -presque- invulnérable...

SÉANCE 04 POINT DE VUE

1. SYNOPSIS

Un membre du personnel a été agressé par l'un des patients et les personnages font partie des suspects. Qui est la victime ? Qui est le coupable ? Que s'est-il passé ? Qui a fait quoi ? Les personnages sont-ils innocents ? Quoi qu'il en soit, les Patients, ainsi qu'une dizaine de suspects, se trouvent enfermés dans la salle de détente et ils ont quatre heures pour déterminer, entre eux, qui est le coupable du crime et le livrer au Directeur quand il reviendra, sinon ils seront tous punis...

2. ACCROCHE

Les Patients se trouvent dans la salle de détente [A4], ils y ont été enfermés. Avec eux, une petite dizaine de patients dont Chakra, Phénix, Défiguré, Monsieur Clous et Mime. Des Blouses blanches se trouvent devant la sortie et une longue traînée de sang est visible sur le sol. Le Directeur entre alors dans la pièce et s'adresse aux internés : « *Qui a fait ça ?* ». Un silence de plomb s'installe dans la salle et aucun ne répond. « *Personne ne se dénonce ? Agresser un membre de l'équipe médicale est un acte impardonnable, le coupable sera donc sévèrement puni. Vous avez quatre heures pour me faire connaître le nom du coupable. Si à 18h, je n'ai toujours rien, vous serez tous punis... faites moi confiance.* »

3. DÉVELOPPEMENT

Les scènes suivant l'accroche et jusqu'au dénouement doivent être des scènes proposées par le Docteur sans que les Patients ne puissent en maîtriser les enchaînements. Ce sont des souvenirs où les Patients peuvent jouer normalement mais il n'y a pas de transition pour permettre au meneur d'être le plus « raccord » possible entre les différents événements. N'hésitez surtout pas à inventer d'autres scènes en rapport avec les actions des

personnages (s'ils prétendent vouloir faire quelque chose de particulier dans la journée). La plus grande partie de la Séance consiste donc entre des scènes jouées à intervalle régulier formant les souvenirs de la journée des Patients (qui vont les éclairer ou pas sur la suite des événements) et des débats au sein des suspects pour savoir ce qui s'est passé (évidemment personne n'a rien vu et personne ne sait qui a été agressé).

LES RUMEURS

Durant cet emprisonnement, les Patients devraient être mis au courant (si ce n'est pas déjà le cas) des légendes et des rumeurs liées au Directeur (qu'il a des bouches sur le corps, qu'il mange les têtes de certains patients, etc.).

SCÈNES FLASHBACKS

Dans l'idéal, le Docteur devrait mettre en scène des flashbacks exposants les griefs de Chakra, Phénix, Défiguré, Monsieur Clous et de Mime envers les membres du personnel médical et pouvant justifier une agression. C'est par ailleurs un bon moyen de mettre en scène des Blouses blanches et des Supérieurs qui prendront de l'importance plus tard (Shilton, Kemper, etc.). Bien entendu, ils ne connaîtront l'identité de l'agresseur et de l'agressé que peu de temps avant le dénouement et la désignation...

4. DÉNOUEMENT

Le Directeur entre en scène suivi du Supérieur Butcher. Dans sa chaise roulante celui-ci a la tête presque entièrement bandée. Seuls ses yeux et son sourire carnassier sont encore visibles par delà les bandelettes. Un coupable doit avoir été désigné, certains pa-

Quelques-uns célèbreront la vieille chouette brune

13. HANAUUS

tients s'entraident et disent être avec d'autres suspects au moment du drame. Si les joueurs ne se sont pas résolus à « choisir » l'un des Patients, Défiguré prétend qu'ils étaient avec lui. Finalement après la ronde des alibis, reste seul un patient. Un patient que peuvent ne pas connaître les personnages et dont tous les suspects évitent le regard. C'est un nouveau, apeuré. Le Directeur satisfait explique qu'il a laissé le choix de la punition au Supérieur Butcher... le patient est emmené à l'infirmerie en hurlant. Son sort est incertain, vraisemblablement la mort. Si tout se passe comme décrit, les personnages devront une faveur à Défiguré et il n'hésitera pas à aller les voir quand il aura besoin d'eux... Si pour une raison ou pour une autre (si personne n'a été désigné), ce sont un ou plusieurs Patients qui sont désignés comme coupables (par les autres patients ou au hasard par le Directeur), ils sont emmenés de force dans l'ancre du Supérieur. Butcher fera quelques expériences sur chacun mais les laissera en vie (à vous de décider de la nature de ces tests). À leurs retours, les Patients pourront s'apercevoir que toutes leurs affaires ont été changées de chambres. Tout est en place, presque comme ils les avaient laissées, mais les chambres ne sont simplement pas les mêmes.

5. ÉVÈNEMENTS

LE RETOUR DU MANGE-MAIN

Alors qu'ils sont tous enfermés, de nouveau, un personnage pourra entendre les pas du Mange-Main et peut-être même entrapercevoir sous la porte de sa chambre la fumée obscure qui suit la créature. Au réveil, un patient voisin sera découvert, encore une fois assassiné. La porte de la victime porte les mêmes marques de rayures que celle de la victime précédente. Mais cette fois-ci, si les personnages questionnent leurs compagnons de galère, un ancien Patient pourra leur révéler qu'il a reconnu la démarche caractéristique. Après une

fouille intensive dans sa mémoire, il affirmera qu'il s'agit selon lui d'une ancienne Blouse blanche qui travaillait ici il y a quelques années. Il n'a pas oublié le son de ces pas mais ne se souvient de rien d'autre la concernant...

L'INFIRMERIE

Après avoir commis un acte grave contre une Blouse blanche (il a détruit une chaise sur la tête d'une aide soignante), un patient est conduit à l'infirmerie mais ne réapparaît jamais. Il a été emmené dans l'Abyme...

LA DISPARITION

Léonard, un patient un peu savant fou, cherchant toujours à créer de nouveaux objets, a purement et simplement disparu. Sa chambre était fermée à clef et pourtant force est de constater qu'il n'est plus là. Va alors se répandre la rumeur qu'il serait finalement parvenu à trouver un moyen de s'échapper !

SÉANCE 05 COUP DE SANG

1. SYNOPSIS

Les Patients sont mêlés à une étrange épidémie transformant les leurs en fous furieux aux pulsions meurtrières. Pour remédier à ce fléau, ils devront trouver le dénominateur commun, la cause de cette malédiction, et tenter d'y mettre fin...

2. ACCROCHE

Déjeuner, réfectoire [A10]. Les Patients sont tous assis et en train de manger quand un des patients, proche d'un des personnages, se lève de sa chaise et la fait tomber. Il est hystérique, bave, s'agite en faisant de grands gestes et finit par embrocher le cou d'un de ses compagnons d'infortune avec une fourchette !

Il est finalement maîtrisé et mis sous contention. Tout irait presque normalement si la scène ne se reproduisait pas plusieurs fois par la suite, avec d'autres patients, les jours suivants...

3. DÉVELOPPEMENT

LE LIEN

Pour démêler les nœuds de cette histoire, les Patients devront trouver le point commun entre toutes les victimes. Plusieurs « attaques » ont eu lieu dans le réfectoire mais certaines se sont passées au dehors, dans la salle de détente [A4], à l'infirmerie [A13], etc. Les patients n'entretenaient aucun lien véritable entre eux, si ce n'est... qu'ils se sont tous assis sur la même chaise au réfectoire. Une chaise qui avait été ramenée d'un des débarras après qu'un patient ait détruit la précédente.

EXPÉRIMENTATION

La chaise se trouve toujours dans le réfectoire. Le siège est marqué par des traces noires, vraisemblablement du sang séché depuis longtemps. Si l'un des Patients s'assoit sur la chaise, il aura une vision : il se trouve assis sur la chaise, seul face à un mur dont le prolongement forme un long tunnel. La lumière aveuglante visible au loin éclaire péniblement des griffures d'ongles sur le mur. Les traces de doigts ensanglantées forment des lettres et un mot : MANGE-MAIN. Dans la lumière, une ombre passe puis se fige. La silhouette d'un homme aux yeux rouges se dessine. Puis d'innombrables mains sortent du mur vers le personnage alors qu'une masse grouillante et infinie de Rorschachs coure

sur le corps de l'infortuné personnage. La vision s'arrête alors et le personnage revient à la réalité.

Suite à cette troublante expérience, le personnage commence à devenir paranoïaque, entendant ses compagnons conspirer contre lui et devient victime d'hallucinations où il voit des Rorschachs sortir de la bouche des autres patients, créatures qu'il est – bien sûr – le seul à voir ! Au Docteur de lui faire vivre l'enfer !

LES YEUX ROUGES

Si les personnages cherchent des informations concernant un patient dont les yeux sont rouges, les plus anciens de l'hôpital pourront leur parler de Rouge, un ancien interné aujourd'hui décédé. L'homme prétendait être harcelé par des nuées d'insectes rampants qu'il était le seul à voir. Ne supportant plus cet état, il s'était pendu en utilisant la chaise aujourd'hui maudite.

L'EXORCISME

Si le (ou les) Patient qui s'est assis sur la chaise ne souhaite pas terminer sa vie en camisole, harcelé par des Rorschachs, il devra exorciser la chaise. Livre, Marie et Pierre connaissent le rituel permettant d'exorciser un objet maudit. Rien de plus simple, il suffit de faire couler le sang de la victime sur l'objet puis de le brûler. S'ils l'ont détruite bien avant cet improbable exorcisme, les personnages devront récupérer et réunir les différents éléments qui composaient la chaise afin de pouvoir réaliser le rituel (en espérant qu'elle ne soit pas remise dans l'un des débarras ou déjà en passe d'être jetée au four de la cave interdite...)

4. DÉNOUEMENT

Si l'exorcisme est réussi, tout rentre dans l'ordre. À l'inverse, si l'exorcisme est raté ou n'est pas possible pour une quelconque raison, les victimes de la malédiction les plus malchanceuses finiront leur existence dans l'Abyme – s'ils ont blessé ou tué un membre du staff médical – tandis que les autres seront

SEANCE 06 DESCENTE

enfermées dans leur cellule pendant plusieurs semaines, à l'abri des Rorschachs, sans possibilité de communiquer, seule chance pour elles de, peut-être, retrouver leurs esprits durant ce laps de temps.

5. ÉVÈNEMENTS

LA RENCONTRE AVEC LE MANGE-MAIN

Si Shilton, la Blouse blanche, remarque que les Patients s'intéressent au Mange-Main, il « oubliera » de fermer leur chambre un soir. Il espère ainsi que les fous trouveront un moyen de mettre hors d'état de nuire la créature car il a compris qui elle était et il est angoissé. Malheureusement, il est loin de se douter de la difficulté de l'entreprise et les personnages ne pourront rien faire avec si peu d'informations en leur possession. Toutefois, ils pourront l'apercevoir furtivement dans les couloirs se rendant dans la chambre d'un patient, marquant la porte avec sa lame caractéristique et l'exécutant... Une rencontre qui promet d'être terrifiante et même mortelle s'ils se mettent en travers de son chemin.

LE POT DE PEINTURE BLANCHE

Dans le couloir du rez-de-chaussée, près de la porte du débarras [A18] se trouve, seul, au sol, un pot de peinture blanche. La peinture est liquide et semble avoir été utilisée il y a peu (quelques traces non séchées sur le couvercle). Par contre, impossible de savoir ce qui a été peint et qui a peint. Un examen attentif des mains des Blouses blanches ou des patients ne révélera rien... Le pot sera récupéré par une Blouse blanche étonnée, puis enfermée dans le débarras.

LOBOTIMISÉ

Si un patient a bel et bien été désigné coupable lors du huis clos de la Séance n°4, il est de retour. Les personnages se retrouvent face à lui et le reconnaissent à peine, et pour cause : il est devenu une Blouse blanche apathique, véritable lobotomisé aux lobes frontaux tranchés.

1. SYNOPSIS

Si les personnages n'en ont pas encore entendu parler, cette Séance sous forme de quête devrait permettre de mettre en scène l'Abyme, tout en développant un peu plus profondément le fil rouge de la Thérapie, les Patients devant retrouver un ancien patient enfermé dans les sous-sols de l'hôpital et possédant quelques informations au sujet des patients assassinés et de leur meurtrier...

2. ACCROCHE

L'un des Patients se trouve dans les toilettes du 1er étage et, alors qu'il voit son reflet dans le troisième miroir, il aperçoit derrière lui la forme humaine d'un patient mort. Un patient qui a été assassiné il y a peu par le Mange-Main et qui s'approchant du personnage lui chuchote à l'oreille : « Larousse appelle l'Abyme ». Le mort n'a aucunement un aspect fantomatique ou flou, il ressemble à n'importe quel humain si ce n'est son teint verdâtre et ses mains tranchées. De même, il ne peut être vu autrement que par le biais de la glace et disparaît dès son message délivré.

3. DÉVELOPPEMENT

L'avancée des personnages dans ce scénario se fait de façon purement linéaire, une information entraînant une autre et ainsi de suite. La plupart de ces informations ne pourront être obtenues que par le biais de renseignements, aussi les personnages devront faire jouer leur réseau de contacts pour les obtenir.

**Qui a marqué le plafond
de ses pas ?**

LAROUSSE

Interroger les plus vieux patients, Marie ou Livre, devrait rapidement permettre d'appréhender que Larousse est le nom d'un ancien patient qui vécut dans l'hôpital il y a quelques années de cela et qui passait le plus clair de son temps à apprendre par cœur les définitions des dictionnaires. Personne ne se souvient de ce qu'il est advenu de lui.

L'ABYME ?

Se renseigner sur l'Abyrne n'est pas évident, les personnages peuvent ne pas penser qu'il s'agisse d'un lieu. Aussi, il ne faut pas hésiter à laisser les Patients se perdre en conjectures durant quelques temps. Le fantôme entrevu dans les toilettes peut réapparaître et les harceler tant qu'ils ne se mettront pas à la recherche des sous-sols mais ils peuvent aussi apprendre l'existence de ce lieu souterrain par le biais d'un patient – a priori un interné relativement ancien.

LES SOUS-SOLS ?

Une fois les Patients au courant de l'existence de l'Abyrne, il faudra qu'ils découvrent le passage permettant de s'y rendre. Pour cela plusieurs solutions : les personnages ont pu remarquer qu'il y avait un étrange ascenseur dans l'infirmerie et que certains patients n'en ressortaient jamais. De même, ils ont pu descendre à la morgue par ce biais s'ils ont été victimes des expériences du Supérieur Butcher. Toujours est-il que le seul endroit de l'hôpital qui descende vers le niveau inférieur est celui-ci. Pour descendre à la morgue, les Patients devront mettre au point un plan (de même qu'ils auront dû le faire pour se rendre à l'infirmerie – en se faisant blesser par exemple ou en jouant la comédie). Le va-et-vient n'est pas important mais il existe, il faudra donc être rapide et sur le qui-vive. Par ailleurs, le Supérieur Butcher peut se trouver dans la salle mortuaire et tomber nez à nez avec les Patients. Si quelqu'un est témoin des actions des personnages, il est possible qu'il les fasse chanter dans le futur ou demande un service en échange...



TROUVER LE PATIENT

Une fois passée la porte de la morgue, les personnages ont toute liberté pour déambuler dans les sous-sols qu'ils n'ont sûrement jamais encore vu d'aussi près... Durant leurs visites dans les couloirs, ils pourront peut-être remarquer la porte rouge murée de la salle de réunion de l'O.D. [S9] et entendre quelques chuchotements en provenance de la pièce aux oubliés [S11] qui la jouxte.

4. DÉNOUEMENT

Le patient, la bave aux lèvres, se trouve dans une des cages de l'Abyme, enfermé à plusieurs mètres du sol. Il est toutefois possible d'échanger quelques mots avec l'homme autrefois connu sous le nom de Larousse en prenant place sur une passerelle proche de sa cage. Sortant de sa léthargie, le patient n'acceptera de parler que si on lui promet de le faire s'échapper (ce qui est impossible). Si les Patients lui mentent, il pourra expliquer qu'un de ses amis patients lui avait fait une proposition (celui qui a récemment été tué par le Mange-Main et que les Patients ont aperçu en tant que fantôme) : le meurtre d'une Blouse blanche défini en temps voulu en contrepartie de quoi ils auraient accès aux objets usuels de leur choix sans avoir à les payer... privilège que seul le personnel médical peut accorder. Larousse n'a pas pris part à l'acte, ayant été conduit au trou pour une brouille le jour précédent le meurtre. Il connaît toutefois les noms des trois internés qui devaient se joindre à lui : Passe-passe, Griffes et Cyclope (mis à part Passe-passe/Monsieur Évasion que les personnages ont côtoyé durant la première Séance, les deux autres patients leur sont inconnus). Savoir ce qu'il est advenu de ces personnes n'est possible qu'en consultant le registre des sorties et des internements des patients. Une seule Blouse blanche y a accès : Shilton.

5. ÉVÈNEMENTS

LE PATIENT INCONNU

Au cours d'une conversation, un patient pourra se confier aux personnages : il expliquera avoir vu Léonard (voir Séance n°4, La disparition) parler avec quelqu'un juste avant sa disparition. D'après ses vêtements et sa description, c'était un patient aux yeux rouges, qui n'est pas inconnu des Patients victimes de la chaise maudite... D'après les dires du patient, Rouge était immobile et muet, regardant simplement Léonard lui parler.

SÉANCE 07 MERVEILLES

1. SYNOPSIS

Cette Séance consiste en un huis clos physiquement très restreint où les personnages se retrouveront coincés dans une simple chambre avec une Blouse blanche et une patiente armée aux bords de la crise de nerfs. Ils devront tout faire pour désamorcer la situation et éviter qu'un coup de feu soit tiré s'ils souhaitent obtenir des informations que seul peut leur fournir l'infirmier...

2. ACCROCHE

Shilton est la seule Blouse blanche à posséder le registre des internements et des sorties des patients et les personnages pourront vouloir lui parler ou le suivre pour découvrir où se cache ce précieux document. La Blouse blanche se trouve actuellement dans la chambre d'une patiente, Alice. Si les personnages

s'y rendent et entrent dans la pièce, Alice profitera de l'inattention de l'infirmier pour sortir un revolver de sous son lit ! Elle braquera les personnages et leur ordonnera de fermer la porte. Ensuite, elle les fait tous s'asseoir contre la porte de sa chambre, bloquant ainsi le passage vers l'extérieur et se positionne au fond, renversant son armoire pour en faire un banc de fortune. Le huis clos débute.

3. DÉVELOPPEMENT

Pour le Docteur, toute la difficulté de la maîtrise de cette Séance tient au fait de parvenir à garder les Patients sous tension le plus longtemps possible et de stopper la Séance une fois que le soufflet commence à retomber. Pour cela, il faut ménager le suspense et les éléments scénaristiques faisant avancer le scénario, laisser les personnages parler, converser avec eux par le biais des multiples personnalités d'Alice et prendre le temps de développer au maximum la situation.

ALICE

Alice est une femme d'environ vingt-cinq ans aux cheveux longs cuivrés. Frêle et nerveuse, elle paraît toujours à fleur de peau. Visiblement, d'une manière ou d'une autre, elle est parvenue à récupérer le revolver placé dans le ventre du Distributeur de boissons. La jeune femme affirmera avoir été violée à plusieurs reprises par la Blouse blanche. Alice est en train de perdre tout contact avec son environnement, sa soif de vengeance est en train de la consumer de l'intérieur. Enfermée dans son délire de violence, elle ne voit plus le monde qu'en noir et blanc et n'imagine plus que deux solutions : tuer ou être tuée.

SES MULTIPLES PERSONNALITÉS

Comme si la situation n'était pas assez compliquée, Alice va rapidement montrer qu'elle possède de multiples personnalités. Ces reflets d'elle-même aux physiques variés, tantôt homme (« l'Ancien », « le bourreau »),

tantôt femme (« la petite fille », « la Blouse blanche »), ont une vie propre et sortent physiquement du corps de la jeune femme. Alice tient en joue ses otages tandis que sa ou ses personnalités s'agitent autour des personnages, stressés, confiants, rassurants ou psychotiques.

SHILTON

La Blouse blanche n'en mène pas large, la tête constamment baissée. Son comportement ne laisse aucun doute sur la véracité des affirmations d'Alice. Toutefois, il promettra aux personnages de leur dire tout ce qu'ils souhaitent... s'ils parviennent à le sauver ! Et force est de constater que si les Patients souhaitent obtenir ces informations, ils devront tout faire pour que cet ennemi naturel ne meure pas.

LES MURS

Le paroxysme de cette prise d'otage sera atteint lorsque des bras inhumains se mettront à effleurer les murs (comme si ceux-ci n'étaient que de simples draps), émanations de l'inconscient d'Alice. Ils finiront par « sortir » des murs et tenter d'agripper et de griffer tous les occupants de la pièce. Les Patients n'auront alors plus beaucoup de temps avant de finir tous tués par les créatures dans les murs !

4. DÉNOUEMENT

Cette Séance peut se terminer de bien des façons : Alice peut rester en vie et être enfermée à jamais ou mourir, tuée par les personnages, par la Blouse blanche ou avalée par les murs. Shilton peut rester en vie, être tué par les personnages, par Alice ou par les murs. S'il est toujours vivant, Shilton pourra informer les Patients sur ce que sont devenus Griffes et Cyclope. Il connaît les dossiers des deux internés et affirmera que tous deux se sont suicidés il y a quelques temps déjà. Evidemment, si les Patients ont « sauvé » Shilton et « tué » Alice d'une façon ou d'une autre, ils seront regardés avec colère par les autres patients...

De plus, s'il est toujours vivant, Shilton sera assassiné dans la nuit, les mains tranchées par le Mange-Main...

5. ÉVÈNEMENTS

LES COBAYES DE BUTCHER

Une partie des patients cobayes pour le compte du Supérieur Butcher semble – pour ceux qui survivent – acquérir la capacité de percevoir l'au-delà et ses fantômes. Par exemple, le patient qui prétendait avoir vu Rouge en compagnie de Léonard (voir Séance n°6, Le patient inconnu) est l'un de ces cobayes, l'homme aux yeux rouges étant décédé.

SANS CAMISOLE

Un patient ayant été mis sous camisole et en isolement durant quelques temps revient. Il a changé et se montre dorénavant plus sage, moins colérique mais son comportement intrigue de nombreux patients qui le soupçonnent d'avoir pactisé avec les Blouses blanches et, effectivement, celles-ci semblent plus permissives avec lui. Le patient est en fin de compte totalement innocent mais le personnel laisse à penser le contraire pour que ses pairs se vengent sur lui. Si les personnages ne cherchent pas à en savoir plus, les événements pourraient s'envenimer jusqu'à ce que le patient soit retrouvé éborgné.

« LA SEULE
DIFFÉRENCE ENTRE
VOUS ET MOI C'EST
L'UNIFORME. »

SÉANCE 08
MAGRA

1. SYNOPSIS

Projetés dans le passé de l'hôpital sans en comprendre les raisons, les personnages sont témoins des origines du Mange-Main et doivent retrouver des notes écrites par Morgue pour espérer revenir dans le présent.

2. ACCROCHE

Les Patients se réveillent comme à l'accoutumée, dans leurs chambres et dans leurs lits respectifs, exceptés qu'ils sont seuls. Aucune Blouse blanche ne vient les réveiller, aucun patient ne sort dans le couloir. A part eux et quelques rares errants fantomatiques, il n'y a plus personne dans l'hôpital. De même l'aspect de celui-ci est inhabituel, plus lumineux, moins sale et différemment agencé. Quelque chose a changé.

3. DÉVELOPPEMENT ÉTAT DES LIEUX

Quel que soit l'endroit où les personnages se déplacent, des formes fantomatiques peuvent être discernées, des patients en train d'errer ou des Blouses blanches surveillant les allées et venues de chacun. Les personnages leur passent à travers comme s'ils n'existaient pas. Les chambres du premier et du second étage ne sont pas toutes occupées par des patients. Certaines abritent des instruments de torture et des installations médicales liées à la pratique de l'hydrothérapie et de l'électrothérapie. Les murs, quant à eux, témoignent de l'instauration – aujourd'hui abandonnée – d'une certaine forme de thérapie par l'art où les patients pouvaient dessiner et exprimer leurs créativité.

D'ailleurs, une phrase récurrente devrait s'imposer dans le champ de vision des personnages car elle est taggée, écrite, dessinée un peu partout et qu'elle semble s'adresser directement à eux : « Récupérez SON sang ! »

LE VIVARIUM

Cette très longue salle [A 21], située face à la laverie, ne manquera pas d'attirer les personnages. Murée de nos jours, elle fut visitée par les Patients durant la Séance d'introduction. Percé de grandes fenêtres épaisses et translucides, le plafond arrondi laisse filtrer une intense lumière blafarde. D'énormes plantes feuillues aux couleurs démentes s'élèvent sur la plupart des murs et masquent le fond de la pièce où se trouvent des cages vitrées. De grands morceaux de carrelages blancs dessinent un chemin à emprunter pour qui voudrait visiter les lieux, observer les basilics et autres reptiles et se rendre dans un laboratoire de fortune. C'est ici que travaille inlassablement le Supérieur Moreau, notant ses diverses observations et étudiant la transgénèse des espèces et ses possibles applications sur le genre humain. Arborant constamment un grand sourire inquiétant, l'homme aux lunettes rondes métalliques, trop affable pour être digne de confiance, ne sort jamais de cette serre, se nourrissant exclusivement de feuilles de salade, de vers de terre et d'animaux issus de ses expériences. Actuellement, il étudie la Magra, le langage des reptiles, qui aurait, paraît-il, des sonorités aux propriétés ésotériques particulières. Il cherche à composer un alphabet pour les imiter vocalement.

Curieusement, Moreau ne sera pas surpris par l'irruption des personnages et semble même les attendre. Il se montre calme et courtois et accepte de répondre à leurs questions s'ils en font la demande. Il ne le sait pas pourquoi les personnages sont ici mais il faut qu'ils découvrent la raison de leur venue. C'est à cette seule condition qu'ils pourront repartir. Il a entendu dire que Morgue, avant de disparaître, avait – entre autres – laissé des indications sur la façon de s'enfuir de l'hôpital mais les notes du patient mythique lui sont inaccessibles et pour cause, elles sont gardées dans les bureaux du Directeur.

LE BÂTIMENT DU DIRECTEUR

Après leur entrevue avec le Supérieur, les personnages ne pourront pas manquer de remarquer que les formes fantomatiques, patients et Blouses blanches, sont bien plus présentes et plus distinctes. Si les personnages font trop de bruit ou sont trop voyants, les « fantômes » semblent réagir comme s'ils étaient conscients de leurs présences.

De fait, pour se rendre dans le bâtiment du Directeur, les personnages devront être attentifs à leur environnement pour ne pas être dérangé outre mesure.

Le Directeur est introuvable mais ses bureaux sont identiques en tout point aux bureaux actuels, la même ambiance rétro, le même silence dérangeant.

Dans une petite vitrine, face à son bureau, le maître des lieux a placé un petit carnet de notes écorné aux pages brûlées et abîmées recouvertes à plusieurs endroits par des croquis du symbole de l'hôpital. Si les Patients retirent la cloche de verre servant de protection et s'emparent du livret ils pourront découvrir quelques notes d'importances manuscrites et écrites à l'envers. La lecture ne se fait pas sans difficulté, ni pour la compréhension, ni pour la santé mentale (le ou les Patients qui lisent le texte perdent 3 points de Sang-froid et 3 points de Lucidité).

Pour résumer, Morgue y explique que par le biais de l'hémographie (l'écriture ensanglantée) il est possible de tracer des ouvertures vers d'autres temps et d'autres lieux. Il émet toutefois des réserves car cette technique ne semble fonctionner qu'avec un type de sang très particulier : le sang de personnes mortes.

RÉCUPÉREZ SON SANG !

À partir du moment où les personnages ont lu les quelques notes de Morgue, les formes fantomatiques deviennent beaucoup plus tangibles. Les Patients devront alors se faire discrets et se cacher car ils pourront être vus et touchés par les Blouses blanches. S'ils



sont remarqués, le personnel médical se lance immédiatement à leur poursuite.

C'est vraisemblablement durant leur fuite à travers l'hôpital qu'ils pourront apercevoir un patient de leur connaissance : Monsieur Evasion. Si les personnages tentent de l'interpeller, il ne réagit pas. Il ne les voit pas et ne les entend pas. « Passe-passe », accompagné de Griffes et de Cyclope, se rend dans l'infirmierie et une Blouse blanche de très grande taille (Harold Kemper mais les Patients ne peuvent le savoir) y entre peu de temps après. Pendant les quelques minutes que dure l'assassinat du futur Mange-Main, la porte de l'infirmierie est fermée. Des bruits étouffés en réchappent. Puis, la porte est déverrouillée et le trio de patients disparaît avec la dépouille, dans l'ascenseur, bloqué à son tour.

Les quelques gouttes de sang sur le sol s'agitent curieusement, comme si elles étaient douées d'une vie propre. Un tas de feuilles vierges servant normalement aux tests de Rorschach se trouve sur une des étagères encore debout et si l'un des personnages en prend une et l'imbibe du sang de la Blouse blanche, des bribes de phrases et des morceaux de souvenirs apparaissent, microscopiques, dans les taches de sang, - comme les dermoglyphes d'une empreinte digitale.

Avec le sang tombé sur le sol, il est possible de dessiner une porte rectangulaire sur un mur où une trappe carrée dans le sol permettant, comme Morgue le disait, d'ouvrir une porte vers un autre temps et un autre lieu...

4. DÉNOUEMENT

S'ils tracent correctement l'ouverture avec le sang de la Blouse blanche décédée, les per-

sonnages reviennent effectivement à leur époque, dans l'hôpital, dans une des chambres vides du second étage. La porte disparaît après leur passage mais ses limites resteront toujours visibles même si elles s'estomperont avec le temps, comme un souvenir lointain. S'ils n'ont pas récupéré le sang d'Harold Kemper, le rituel hémographique ne fonctionne pas.

La feuille ou l'élément ayant recueilli le sang de la Blouse blanche devient quant à elle indestructible. Elle peut être jetée, brûlée, déchirée en mille morceaux, elle réapparaîtra toujours sous la forme qu'elle avait quand les personnages sont revenus.

5. ÉVÈNEMENTS

L'AGENT DOUBLE

Durant leur possible traque par les Blouses blanches dans la dernière partie de la Séance, les personnages pourront reconnaître l'une des Blouses blanches à leurs trousses, une Blouse blanche qui, de nos jours, s'est dissimulée sous les traits d'un patient : Défiguré.

SÉANCE 09

JEUX DE MAINS

1. SYNOPSIS

« Jeux de mains » devrait sans nulle doute être la Séance pivot de cette Thérapie. Au programme : recherches concernant Morgue, découverte de la possible identité de celui-ci et assassinat du Directeur !

2. ACCROCHE

De la bave mousseuse dégouline d'un des Scarabées à détritus, fait rare et signe que la créature ne parvient pas à digérer le sac plastique coincé dans sa gueule. Et effectivement, si l'un des Patients y jette un coup d'œil, il pourra découvrir l'étrange contenu : une main droite momifiée, recouverte d'inscriptions occultes.

3. DÉVELOPPEMENT

LES RECHERCHES

Des recherches à la bibliothèque permettent de découvrir que la main est « une main de gloire », la main d'un homme mort d'une mort violente qui permettrait d'ouvrir des portes impossibles à ouvrir autrement. Les multiples symboles (dont celui de l'hôpital) recouvrant la peau semblent indiquer que la main n'ouvre qu'une seule et unique porte précise. Une porte reliée d'une façon ou d'une autre à ces symboles. Le tout étant de trouver les symboles ou la porte. L'ouvrage ésotérique où se trouve la définition de la main de gloire comporte une annotation d'intérêt écrite à l'envers, dans la marge du livre : « J'ai laissé la seconde dans ma pièce. »

L'INSPECTION

Le Directeur est sur le pied de guerre, il ordonne une fouille complète de chacune des chambres des patients qu'il supervise lui-même. Il se murmure qu'il cherche des informations concernant Morgue et que, suite à la découverte du revolver d'Alice (voir synopsis précédent), il va faire changer les patients de chambre. Il est persuadé que le patient mythique n'a pas quitté l'hôpital et se trouve toujours quelque part dans ces murs. Il en veut la preuve.

L'ANNOTATION ET LES SYMBOLES

« J'ai laissé la seconde dans ma pièce. » La pièce en question étant la salle qui porte le nom de l'auteur de l'annotation : Morgue. En

effet dans cette pièce du sous-sol [S13], sous une des nombreuses dalles noires et blanches se trouve la seconde main utilisée par Morgue pour masquer l'ouverture qui mène à sa chambre ainsi qu'un pendentif animal dont l'utilité est inconnue...

CELUI QUI A VU

Quelques secondes avant que les Patients ne découvrent le scarabée à détritus, ils croisent un patient qui les regarde d'une façon étrange, indéfinissable. S'il est interrogé, il pourra leur expliquer avoir vu la personne qui a jeté en dernier un objet dans la poubelle vivante : le Directeur !

LA CHAMBRE DU PATIENT OUBLIÉ

La main gauche trouvée sous la dalle fait office de bougeoir et une fois la bougie allumée, il est possible de découvrir l'endroit où fut dissimulé l'entrée de la chambre de Morgue. En effet, l'un des murs du second étage est orné des symboles vus sur la première main. Celle-ci permet quant à elle de passer à travers le mur étrangement mou, un mur qui ordinairement ne paraît en rien différent des autres mais qui au vu de l'éclairage de la main gauche laisse entrevoir une ouverture murée. De l'autre côté règne un silence absolu, une poussière sans nom et une odeur de pourriture insupportable. De nombreux feuillets blancs traînent à même le sol, la pailleasse servant de lit arbore de nombreuses traînées de sang aujourd'hui marrons et séchées. L'un des murs intérieur affiche un dessin au trait extrêmement réaliste, représentation inversée et en trompe-l'œil de la chambre et autoportrait de son ancien occupant. Morgue se trouve sur son lit face au mur qui paraît être un miroir. Le crayonné presque effacé ne trompe toutefois pas, les personnages connaissent ce patient. La forme du visage, l'ombre des traits, la profondeur des yeux, tout indique que Morgue n'est nul autre que le Directeur !

4. DÉNOUEMENT

Le Directeur est assassiné à la toute fin du scénario (le meilleur moment étant juste après que les Patients aient découvert son lien plus qu'étroit avec Morgue...). Le meurtrier n'est autre que le Mange-Main apparu en pleine infirmerie [A13] devant une demi-douzaine de patients aphasiques et une Blouse blanche hébétée.

Évidemment, sa mort doit être événementielle, il ne faut pas, par la suite, que les Directeurs meurent toutes les semaines sous peine de perdre son caractère d'exception.

5. ÉVÈNEMENTS

LE MASQUE DE PEAU

Dans la cuvette des toilettes du second étage, un Patient pourra découvrir une masse de graisse gélatineuse pour le moins étrange. En effet, ce reste de « peau » a la forme d'un visage – en trop mauvais état pour être reconnu – faisant de cet amas en décomposition un véritable masque de chair. Peu de gens, mis à part Chakra et Mime savent ce dont il s'agit : un simulacre de faciès modelé à base de visages humains, permettant de changer d'apparence sans que la supercherie soit décelable au premier abord...

LES RESTES DE MONSIEUR ÉVASION

Un Patient, déménagé dans la chambre qui appartenu autrefois à Monsieur Évasion (voir Séance n°1), pourra remarquer de nombreux dessins cauchemardesques sur les murs et découvrir, coincé derrière une plaque de peinture écaillée, un petit morceau de papier plié. La feuille déchirée se révèle être un mode d'emploi permettant de ramener à la vie une personne décédée par le biais d'un suicide

rituel. Pour cela, l'invocateur doit s'amputer d'une phalange, réciter une formule particulière tout en laissant son sang se répandre sur un sol consacré puis se donner la mort... Avec cet élément, les personnages pourront donc comprendre que Monsieur Évasion est l'invocateur du Mange-Main, son décès concordant avec le retour de la créature ! Par contre, l'ancien patient semble avoir emporté la raison de son geste avec lui.

MÊME PAS MORT

Un patient (Pierre ou un autre) se met à dessiner le Mange-Main un peu partout (feuilles, murs, sol). Il prétend à qui veut l'entendre qu'il l'a vu. Il se trouvait sur son chemin et pourtant il n'a pas été tué. Il était trop effrayé pour réussir à bouger. Il est depuis fasciné par l'immonde créature. S'il n'a pas été exécuté, c'est parce que le Mange-Main estime qu'ils ont le même parent. En effet, le Supérieur Kemper est son médecin traitant et la créature estime que ses patients sont les protégés de son père. Attention, toutefois, à ne pas se mettre trop fortement sur sa route, il pourrait bien réviser ses convictions...

SÉANCE 10 AU-DELÀ

1. SYNOPSIS

Après avoir visité les sous-sols de l'hôpital il y a quelques Séances de cela, les personnages vont devoir se rendre à l'étage supérieur pour rencontrer les fantômes des lieux et en apprendre davantage sur le Mange-Main. Parallèlement, le nouveau Directeur de l'hôpital fait son apparition.

Quel est le rôle de l'homme sans poil ?

2. ACCROCHE

L'un des Patients se réveille en pleine nuit. Il y a quelqu'un à l'étage supérieur, il peut entendre des bruits de pas. En regardant au plafond, à un endroit où se trouve une brèche, il peut voir un œil rouge qui l'observe, qui lui murmure « c'est 13 » et... le personnage se réveille véritablement.

3. DÉVELOPPEMENT

C13

« C'est 13 » indique, bien entendu, cette salle particulière du second étage, seule chambre fermée à clefs. Parmi les patients, personne n'est capable d'expliquer pourquoi cette chambre n'est pas utilisée. Par contre tous s'accordent à dire que s'il y a une clef capable d'ouvrir la serrure, elle doit se trouver dans l'intendance. Effectivement un trousseau contenant le fameux sésame est accroché à un clou dans cet antre à Blouses blanches. Pour la récupérer les

Patients devront donc trouver un subterfuge ou faire diversion. Le seul élément particulier de la chambre se trouve dans son fameux plafond aux planches de bois fragiles permettant facilement de monter à l'étage supérieur...

L'ÉTAGE

L'étage supérieur est extrêmement sombre et recouvert d'une épaisse poussière. Il faudra se retenir par plusieurs fois pour ne pas éternuer et se faire entendre des passants de l'étage inférieur. De nombreuses cloisons ont été détruites mais les amas de pierres et de ferraille sont fréquents et l'étage ressemble à un gigantesque squat labyrinthique.

LES BOUGIES NOIRES

Proche de l'ouverture menant à la salle C13 se trouve un amas de bougies noires, semble-t-il oubliées, ainsi que quelques allumettes en plus ou moins bon état. Ces bougies faites de cendres humaines pourront permettre aux Patients de faire la lumière sur une partie de cet étage mystérieux.



LE PATIENT PERDU

Plusieurs fois dans la pénombre, les Patients pourront se sentir épiés. L'espion qui les suit n'est autre qu'un patient qui prétendra être perdu. Il a vu des gens à cet étage et il les cherche mais il craint que les Patients soient des sbires d'une Blouse blanche. Un peu peureux, il pourra échanger quelques paroles avec les personnages et leur expliquer qu'il cherchait un moyen de s'échapper de l'hôpital et qu'il n'a jamais osé redescendre. Pour finir, les Patients devraient comprendre que l'homme est mort de faim depuis quelques temps et qu'il cherche ses compagnons décédés.

L'AUTRE TROU

Il est probable qu'au cours de leurs pérégrinations dans cet étage, les Patients découvrent une autre brèche dans le sol permettant d'avoir vue sur une pièce particulière ou sur la chambre d'un patient. Ainsi, il est possible qu'ils voient quelque chose d'intéressant, une personne, un objet, une marque qu'ils n'auraient pas pu voir autrement, un élément susceptible de les intriguer...

4. DÉNOUEMENT

Finalement les Patients parviendront devant une assemblée d'un genre un peu particulier puisqu'elle est entièrement composée de fantômes muets que les personnages peuvent voir grâce aux bougies noires. Le patient perdu les remerciera de l'avoir conduit près de ceux qui formeront sa nouvelle « famille ». Ceux-ci ne peuvent plus parler parce qu'ils sont morts depuis trop longtemps. Toutefois, le chef de la communauté n'est pas inconnu des personnages. Il s'agit de Rouge, le patient aux yeux rouges qui s'était pendu sur la chaise maudite. Il les remerciera d'un signe de tête pour ce qu'ils ont fait, et pour avoir accompagné l'un des leurs, en leur transmettant une vieille carte : un petit plan schématisant l'hôpital et son enceinte et indiquant, par le biais d'une croix, un endroit précis de la cour...

5. ÉVÈNEMENTS

VIVE LE DIRECTEUR !

Une fois le Directeur mort, son successeur ne tarde pas à faire son apparition dans l'hôpital. Il s'agit d'un nain aux yeux totalement noirs portant tous les jours le même costume sombre. De la même manière que son prédécesseur, il tient à être appelé Directeur. Ce nouveau directeur est accompagné d'un être androgyne, grand, émacié, filiforme aux cheveux courts et aux lèvres pourpres continuellement habillé dans une robe noire. Il se fait appeler Secrétaire et est le bras droit du nouveau dirigeant de l'hôpital. Le Directeur se montre encore plus intraitable que l'ancien. Sa première action est d'ailleurs d'organiser une rafle de tous les patients présents lors de la mort de son prédécesseur et de les faire enfermer dans des chambres capitonnées, tous et sans exception. Si l'un des Patients faisait partie des infortunés témoins, il devra se faire oublier, se cacher ou négocier son non-enfermement.



1. SYNOPSIS

Cette Séance est la suite « directe » de la précédente, Séance où les Patients ont rencontré l'assemblée des morts et ont obtenu une carte signalant une cache dans la cour de l'hôpital. La découverte d'une radio entraîne les personnages dans une quête pour faire fonctionner l'appareil et pour découvrir « Thanatos », un passage permettant de renaître...

2. ACCROCHE

En suivant les indications de la carte, les Patients peuvent déterrer, parmi les hautes herbes de la cour, une boîte en fer. Dans celle-

SÉANCE 11 PARASITES

ci, se trouve un petit transistor abîmé par le temps. Malheureusement deux piles nécessaires à son fonctionnement sont manquantes. Il va falloir s'en procurer d'une manière ou d'une autre pour faire fonctionner l'appareil.

3. DÉVELOPPEMENT LES DEUX PILES

Pour entrer en possession des deux piles de type LR6, pas de miracle, il faudra utiliser les ressources de l'hôpital : il faudra marchander avec Clef pour que celui-ci débuse les deux objets ou payer d'une façon ou d'une autre les Blouses blanches à l'intendance... Dans tous les cas, s'ils s'acquittent de leur part du marché, ils recevront un petit blister au carton de protection en partie arraché contenant deux piles un peu fuyantes et rouillées mais fonctionnant parfaitement.

LA RADIO DES MORTS

Les morts ne pouvant pas directement s'exprimer, ils utilisent cette vieille radio pour le faire. Ainsi, des mots – parfois des phrases – peuvent être entendues par le biais du transistor, des paroles émises par les fantômes du dernier étage qui peuvent ainsi communiquer avec les vivants. La réception n'est toutefois par parfaite, de bruyants parasites venant troubler l'écoute. Toujours est-il qu'une fois les piles mises en place des bribes de phrases, des mots pourront être entendus : Tha-natos... Tha-na-tos... Tha-na-tos...

THANATOS

Si les personnages questionnent des patients au sujet du mot Thanatos, la plupart ne sauront quoi leur répondre. Par contre Livre les abordera directement s'il les entend poser des questions à ce sujet. Il leur conseillera de se faire plus discrets et leur expliquera qu'un peu avant de disparaître, Léonard (Séances n°4 et n°6) faisait des recherches concernant

les Thanatos. Le patient racontera une légende prétendant qu'il existe un passage secret permettant de « renaître », de sévader hors de l'hôpital. Ce passage, c'est « Thanatos », la porte de la mort, de la renaissance et de la liberté. La légende veut que Morgue l'ait trouvée et qu'il ait disparu par delà. On raconte qu'il avait laissé des notes permettant de la trouver. Léonard prétendait les avoir découvertes et, après sa disparition, Livre a récupéré ses affaires... dont les fameuses indications.

LES NOTES DE LÉONARD

Les notes de Morgue sont introuvables. Par contre, les notes, les transcriptions halucinées, de Léonard se trouvent bel et bien parmi le fourbi en possession de Livre. Les écrits de Léonard forment une longue liste de tâches à effectuer qui, si elles sont correctement effectuées, doivent permettre l'apparition d'une marque indiquant où se trouve Thanatos. Nombre de ces tâches ont déjà été réalisées par Léonard avant sa mort mais quelques-unes restent à accomplir pour terminer le rituel...

LES DIFFÉRENTES ÉTAPES

Premièrement, il faut « marcher avec les morts ». Cette phrase sibylline peut être interprétée de bien des façons et aucune ne sera plus mauvaise qu'une autre. Les Patients sont libres de leurs actes. Ils peuvent décider de tapper le fond de leurs chaussures de cendres humaines, de cire des bougies noires trouvées dans la Séance n°10 ou de transporter dans leurs poches un morceau de viande volé au cellier... Deuxièmement, il faut être accompagné du crâne d'un animal qui servira de guide jusqu'à Thanatos. Si les personnages possèdent le crâne de l'animal découvert dans la morgue durant la Séance n°9, le travail leur

Où se trouvent les ruines abritant le poison ?

sera simplifié, sinon ils devront attraper un rat par leurs propres moyens et faire ce qu'ils ont à faire... N'hésitez pas à compliquer à outrance les étapes de cet étrange rituel et à en rajouter.

4. DÉNOUEMENT

Toutes les étapes des notes de Leonard accomplies, la marque de l'hôpital n'apparaît nulle part ! Peut-être que le patient a échoué lors de sa retranscription des notes de Morgue ou peut-être a-t-il raté l'une des étapes qu'il avait exécuté au préalable, toujours est-il qu'elle est invisible.

5. ÉVÈNEMENTS

LA CLEF ET LE SERPENT

Si au cours des précédentes Séances, les Patients se sont rendus redevables d'un service envers l'un des habitants de l'hôpital (Kafka dans la Séance n°2, Défiguré dans la Séance n°4 ou quelqu'un d'autre...) ils devront honorer leur dette (si ce n'est pas le cas, un patient lambda honorera cette tâche à leur place). Il leur sera en effet demandé de voler la clef des Blouses blanches permettant d'ouvrir les cadenas des placards des patients... Ils devront subtiliser la clef pour quelques heures, la remettre à leur commanditaire et la replacer dans son

trousseau par la suite (afin d'éviter une fouille générale de toutes les chambres...). Bien sûr les personnages ne seront pas informés du pourquoi du comment. Par contre, une fois la nuit tombée et les portes des chambres verrouillées, tous pourront entendre l'hurllement de Morgane. Elle viendra de découvrir un serpent dissimulé dans son placard. La bête sera tuée mais l'armure émotionnelle de Morgane se sera légèrement fissurée...



1. SYNOPSIS

Cette avant-dernière Séance va permettre aux personnages de rencontrer un personnage d'importance dans l'univers cloisonné de l'hôpital. Ils devront trouver un mystérieux contact, transporter des informations sensibles et partir en quête de Lui pour obtenir des renseignements sur la manière de se débarrasser du Mange-Main.

2. ACCROCHE

Un patient que les personnages ne connaissent pas parvient jusqu'à l'une de leurs chambres. Il est blessé, à bout de force, et sur le point de succomber à ses blessures mais avant de rendre l'âme, il doit transmettre son message. Il écarte la paume de la main dans ce qui semble être un signe de reconnaissance et chuchote : « Trouvez le Renseigneur, dites lui que le Vrai Prophète veut savoir. Il a confiance en vous et il vous... »

3. DÉVELOPPEMENT

LES ANTAGONISTES

Trouver le Renseigneur n'est pas une mince affaire. Personne ne réagira s'ils tentent de faire le signe de la main comme l'avait fait

le patient. De même, personne ne pourra les renseigner sur ce mystérieux personnages et, pire, certains patients leur mettront des bâtons dans les roues...

La Bouche et Lui (« le Vrai Prophète ») se livrent une guerre démente. La Bouche prétend que Lui est un Supérieur tandis que Lui affirme que la Bouche est inféodée aux Blouses blanches. Lorsque les suivants de la Bouche ont appris qu'un patient oeuvrant pour Lui revenait de son pèlerinage, ils l'ont attendu, ont cherché à le faire parler et, la situation dégénérant, l'ont quasiment lynché.

Quand le patient blessé à mort arrive dans la chambre d'un des personnages, ils pensent que les Patients travaillent aussi pour Lui. Pierre ordonne alors qu'ils soient suivis et mis hors d'état de nuire si la situation l'exige...

ANNE SALDEMORÉ

Lorsqu'ils penseront être dans une impasse, le Renseigneur se présentera directement aux personnages sous une forme un peu particulière...

Un matin, lors de la prise médicamenteuse quotidienne, l'une des Blouses blanches leur adresse un signe de main, semblable à celui exécuté par le patient décédé. La Blouse blanche – une nouvelle venue – se nomme Saldemore et présente un comportement atypique pour un membre du personnel médical. Elle ne parle que peu, semble impassible mais paraît « consciente » contrairement aux autres aides soignants. C'est une belle jeune femme d'une vingtaine d'années, aux longs cheveux noirs bouclés qui semble physiquement entretenir un lien étrange avec Morgane. Durant le court laps de temps que dure l'entrevue, elle chuchote à l'oreille du personnage : « Il dit que vous vous êtes déjà rencontré une fois et que vous devez vous aider. Débutez votre quête par le hall d'entrée et suivez les étoiles. Faites attention à ceux qui vous suivent et transmettez-lui l'information. »

Elle dépose alors une pile de copies du règlement intérieur sur le vieux bureau du patient et s'en va.

LE VÉRITABLE NOM DE L'HÔPITAL

Parmi les feuilles du règlement de l'hôpital se trouvent quelques notes pliées à moitié déchirées. Écrit à l'envers, le texte est difficile à déchiffrer (le ou les Patients qui le lisent perdent 3 points de Sang-froid et 3 points de Lucidité). Le symbole de l'hôpital est dessiné sous la forme d'une dizaine d'étoiles à côté d'une étrange mention : Lazaret, constellation de la folie. D'autres constellations inconnues sont citées : Rashnakar, la constellation de l'araignée ; Laiborat, la constellation du rat ; Akarrus, la constellation du cafard ; Rendollum, constellation du temps ; Mercuto, la constellation du chat ; Magramo, la constellation du reptile.

LE PÈLERINAGE

Le voyage jusqu'au Vrai Prophète sera long et épuisant, les personnages auront l'impression de marcher durant des journées entières à la recherche des étoiles disséminées un peu partout dans les profondeurs de l'hôpital. De plus, s'ils n'y font pas garde, ils seront suivis par les disciples de la Bouche qui n'hésiteront pas à les brutaliser pour connaître leur but.

Effectivement, Lui n'est pas inconnu des personnages puisqu'il s'agit d'une personne qui les a aidés dans le passé : le Supérieur Moreau. Pourquoi n'est-il plus un Supérieur ? Pourquoi a-t-il été mis au banc ? Pourquoi le vivarium est-il aujourd'hui muré ? À toutes ces questions, il est incapable de répondre. Il a perdu ses souvenirs en même temps que sa fonction au sein du personnel médical.

Il expliquera avoir envoyé les personnages dans le passé pour qu'ils récupèrent les souve-

« ET SI JE VOUS
DISAIS QUE MÊME
NOUS, SUPÉRIEURS
NOUS NE SAVONS PAS
POURQUOI VOUS ÊTES
ICI ? »

nirs du Mange-Main contenu dans son sang. Avec cet élément et le rituel approprié, ils pourront faire disparaître la créature tueuse de patients. Il les a choisis parce qu'en aidant Monsieur Evasion à se suicider, ils ont permis l'apparition de la créature. Il estime qu'ils doivent donc réparer leur erreur.

Concernant les notes données par la Blouse Blanche, il explique qu'elles contiennent le véritable nom de l'hôpital – Lazaret – et qu'avec les croquis de Morgue, il est possible de situer le centre de l'hôpital par le biais de la carte stellaire dessinée sur le plafond de son antre. Malheureusement, certaines constellations nommées par Morgue ne s'y trouvent pas. Il comprend alors qu'il manque une seconde carte. S'il parvenait à mettre la main dessus, il serait – normalement – en mesure de se déplacer dans l'hôpital d'un point A à un point B sans se perdre, comme c'est trop souvent le cas.

4. DÉNOUEMENT

Le Vrai Prophète remercie les personnages. Avant qu'ils ne repartent, il leur confie ce souvenir d'un élément supplémentaire qui pourrait les aider pour mettre fin au règne de terreur du Mange-Main. Il sait qu'il faut absolument posséder un lien physique avec le mort – soit le sang recueilli dans le passé – mais il se souvient aussi du nom du rituel à exécuter pour faire disparaître la créature : le rituel de l'As-tral Inférieur. Il ne se souvient pas comme le rituel fonctionne précisément mais cette information, il l'espère, pourra être une piste intéressante à suivre pour les personnages.

En ce qui concerne les suivants de la Bouche, le retour des personnages ne se fera pas sans heurt. Pierre niera avoir donné des

ordres à ses ouailles concernant les personnages mais ceux-ci seront maintenant regardés avec un peu plus de méfiance par les suivants...

5. ÉVÈNEMENTS LE RETOUR DE LEONARD

Comme ça arrive parfois, la chambre d'un des Patients a été déménagée dans celle d'un autre. La nuit, avant de s'endormir, le personnage entend un léger cliquetis sous son lit. Une des grosses dalles de carrelage a du jeu et remue à cause d'un courant d'air. S'il tente de la bouger, il s'apercevra que sous les dalles de son lit est enterré un corps, celui de Leonard – le patient qui avait disparu sans qu'on comprenne comment (voir Séances n°4, n°6 et n°11). Qui a bien pu l'assassiner et pourquoi ? Un patient vivait-il dans cette chambre avant que le personnage en prenne possession ? Celui-ci va-t-il faire disparaître le corps ? Comment ?

SÉANCE 13 TRISKAIDEKAPHOBIE

1. SYNOPSIS

Qu'est-ce qu'est réellement « Thanatos » ? Cette ultime Séance devrait permettre de dévoiler les mystères l'entourant, révéler l'identité du Mange-Main, le lieu où repose sa dépouille ainsi que l'identité du commanditaire de la mort de l'ancienne Blouse blanche. De quoi finir en beauté.

2. ACCROCHE

Un matin au réveil, les personnages s'aperçoivent que chacune des portes de leurs chambres ont été marquées par le ram dao du Mange-Main durant la nuit – rayures annonciatrices de leurs morts prochaines. La course contre la montre peut débuter.

3. DÉVELOPPEMENT

LE CASIER DE SHILTON

Un Patient passant devant la salle de repos des Blouses blanches [A7] pourra remarquer l'étrange symbole de l'hôpital présent sur la porte, symbole qui ne s'y trouvait pas quelques temps auparavant – tout simplement parce qu'il s'agit de la marque laissée par le rituel de Thanatos (voir Séance n°11). S'ils pénètrent à l'intérieur de la pièce, un élément s'imposera directement à eux : un casier recouvert des rayures typiques du Mange-Main, l'ancien casier appartenant à Shilton. Dans ce placard est entreposé une vieille chemise contenant des documents d'une importance considérable pour la compréhension des événements qui se trament. En effet, un dossier rempli de mémos, de notes, d'obscurs rapports concernant un projet médical nommé Thanatos se trouve dans la chemise. Pourtant, il n'y a aucune explication sur la nature véritable de ce projet. Ces documents sont tous signés par la même personne, le directeur du projet : le Supérieur Kemper. Mais ce n'est pas tout, quatre dossiers médicaux sont placés dans la chemise, à part : ceux de Passe-passe/Monsieur Evasion, de Griffes, de Cyclope et de Larousse. Monsieur Evasion et Griffes se sont suicidés, Larousse est enfermé dans l'Abyme mais, contrairement à ce qu'a affirmé Shilton, le dossier du Cyclope indique qu'il est toujours vivant et qu'il vit dans une chambre capitonnée !

LE DERNIER SURVIVANT

Comme mentionné dans son dossier, Cyclope vit sous contention dans une chambre capitonnée [C57]. L'homme à l'œil mutilé qui lui a valu son surnom est malin-gre et bâillonné, la peau couverte d'ecchymoses. Evidemment, le patient n'a plus toute sa tête et est constamment perdu dans ses pensées. S'il a vu les personnages dans le passé (voir Séance n°8) ou si les personnages en viennent à parler de Shilton et du Mange-Main, il réagira, sortira totalement de sa torpeur et pourra apporter quelques éclaircissements.

Il dira avoir été approché par Shilton pour assassiner une Blouse Blanche. Soit ils acceptaient cette mission, soit ils étaient tués. Intrigué par la demande, Cyclope avait suivi la Blouse blanche qui avait proposé le même « choix » à Passe-passe/Monsieur Evasion, à Griffes et à Larousse avant de finalement se rendre dans les bureaux du Directeur... La Blouse blanche en question se nommait Kemper, Harold Kemper, le fils du Supérieur du même nom.

LE SUPÉRIEUR KEMPER

Mettre le Supérieur au courant de l'histoire du Mange-Main n'est pas une mauvaise idée. S'il connaît l'implication de Shilton et de l'ancien Directeur dans la mort de son fils, il pourra aider les Patients malgré certaines réticences et y aller, lui aussi, de quelques explications.

La mort d'Harold est survenue quelques jours à peine après qu'il ait refusé de continuer le projet Thanatos auquel le Directeur était attaché. Ce projet consistait à tenter de ramener à la vie des personnes – a priori des Blouses blanches – par le biais d'un protocole de momification complexe. Selon la théorie établie, les créatures ainsi « ressuscitées » auraient alors été virtuellement immortelles. Un projet insensé et à haut risque qui ne garantissait pas le contrôle des revenants et que le Supérieur avait donc décidé d'abandonner devant l'absence de résultats véritablement probants. Kemper avait quelques soupçons concernant l'implication de Shilton mais rien



de concret. Les deux Blouses blanches s'appréciaient, après la mort d'Harold, Shilton avait changé du tout au tout.

Le Supérieur possède une photo de son fils, rangée dans un tiroir de son bureau, aux traits étrangement jaunis et flous. Lorsque les Patients mettent la main sur cette photographie, le Mange-Main se réveille et se met en chasse. Jusqu'à la fin de la Séance et par intermittence, il surgira, poursuivant les personnages et cherchant à les faire disparaître. Les Patients n'ont alors plus qu'une seule solution : arrêter par tous les moyens le Mange-Main.

LE RITUEL DE L'ASTRAL INFÉRIEUR

Lui l'a dit aux personnages, ils doivent connaître le rituel de l'Astral Inférieur pour mettre un terme aux agissements de la créature. Pour découvrir son contenu, il existe plusieurs solutions : se renseigner auprès de Livre afin de trouver un ouvrage exposant le rituel, demander à Marie si elle connaît son fonctionnement ou, plus atypique, demander de l'aide auprès de Rouge et des morts du dernier étage.

Pour exécuter le rituel de l'Astral Inférieur, il faut obtenir une représentation de la créature de son vivant (la photographie d'Harold), connaître son nom véritable (Harold Kemper), retrouver les restes de son corps (la main qui lui manque) ainsi que quelques gouttes de sang (le « suaire » ramené du passé) et procéder à une cérémonie rituelle là où l'homme fut assassiné (dans la salle attenante à la morgue).

Si les personnages ont bonne mémoire, Harold avait été emmené par le trio de patients assassins à la morgue où ils ne savent pas ce qu'il est advenu de lui. Si jamais ils sèchent ou n'y pensent plus du tout, Cyclope ou le Supérieur Kemper pourront expliquer où Harold fut assassiné et son corps, en partie, retrouvé : dans une pièce à la morgue qui, après des travaux de rénovation, fut murée.

L'ANTRE DU MANGE-MAIN

En tendant l'oreille dans la morgue, on peut distinctement entendre un cœur battre au-delà des murs. En s'approchant de celui-ci, des veines violacées transparaissent par delà le crépis, pulsants au son de l'organe. La seule manière de se rendre dans l'ancre du Mange-Main est donc d'abattre en partie le mur pour créer une brèche. À l'intérieur, l'atmosphère est étouffante, l'air vicié témoignant de la haine de la créature pour les vivants. Les murs de la pièce noire sont étrangement façonnés, les paires de mains des victimes de la créature pendent du plafond, attachées par des barbelés. Seule une main noire, unique et glacée, est posée sur une couronne de barbelés au sol. Il s'agit du membre manquant du Mange-Main.

FINAL

L'exécution du rituel de l'Astral Inférieur par les Patients devrait être le point d'orgue de la Séance. Pour le réaliser dans les règles de l'art, il convient de tracer un cercle de protection autour de toutes les personnes prenant part à la cérémonie. Chaque participant, assis, doit répéter inlassablement le nom véritable de la créature (Harold Kemper) sans jamais arrêter la psalmodie (sous peine de faire échouer le rituel) et cela jusqu'à ce que le Mange-Main disparaisse. Evidemment, plus le nombre de participants est important, plus le rituel sera simple à exécuter. Ainsi, les personnages peuvent rallier d'autres patients.

Rien ne sera facilité et, dès lors que le rituel aura débuté, le Mange-Main entrera en scène. La créature ne peut franchir le cercle mais tentera de déconcentrer et de blesser les participants par le biais des mains couvertes de barbelées pendues au dessus de leurs têtes qu'elle sait contrôler à distance. Si les Patients en ont fait la demande, les morts qu'ils ont précédemment aidés pourront leur prêter main forte et tenter de retenir la créature. Toujours est-il qu'au final, à la conclusion du rituel, ils emmèneront le Mange-Main et disparaîtront avec lui, dans les ténèbres que forment les ombres de la pièce.

4. DENOUEMENT

Au moment où vous le jugez opportun – vraisemblablement en épilogue ou en plein final – une figure importante de l'hôpital fera son grand retour : le Directeur en personne ! Triomphant de toutes ses dents, alors qu'il s'était fait passer pour mort afin de tromper le Mange-Main, il surgit des sous-sols par le biais de la morgue où il s'était caché jusque là. Il arrache le masque de peau qui recouvre son visage amaigri et, si les événements le permettent, il reprend son rôle de Directeur de l'hôpital. Il avait réalisé un masque de son visage et avait obligé une Blouse blanche à le porter (voir Le Masque de peau, Séance n°9) car il craignait que le Mange-Main ne s'en prenne à lui... Le nouveau Directeur est alors destitué et devient un Supérieur zélé : le Supérieur Nibelung.

De même, si le Supérieur Kemper a, d'une quelconque façon, aidé les Patients, le Directeur ordonne son enfermement immédiat et l'utilisation de l'E.C.T. jusqu'au lavage complet du cerveau du Supérieur. Ceci fait, Kemper prend place parmi les patients de l'hôpital...

SUPÉRIEUR NIBELUNG

L'ancien Directeur par intérim, le Supérieur Nibelung, est un nain à la démarche sèche et tordue, aux doigts griffus, aux pupilles noires, toujours habillé du même costume noir.

Intraitable, mesquin et glacial, Nibelung aime inspirer la crainte et lire la peur dans les yeux de ses interlocuteurs. Ainsi, l'un de ses hobbies consiste à parader dans les couloirs de l'hôpital parmi les patients à la recherche de visages terrorisés et d'exemples à donner. Ce comportement pervers lui vaut d'ailleurs le surnom de « Monsieur Camisole ».

Quand il n'est pas occupé à effrayer les patients, Nibelung étudie la Magra et tente de reprendre les recherches effectuées par son prédécesseur, le Supérieur Moreau.



Age apparent : la quarantaine passée.

Phrases typiques : « Ne me regardez pas comme ça ! », « Baissez d'un ton... Immédiatement ! ».

Ses patients : ceux du Supérieur Kemper (s'il a été relevé de ses fonctions) ou de nouveaux venus.

Bureau : A5 si le Supérieur Kemper a été relevé de ses fonctions, A22 – un nouveau bureau – sinon.

Secret : Au niveau du bas ventre, Nibelung arbore une tache rosée ayant la forme d'une grande pièce de puzzle. Après avoir découvert, un angiome quasiment identique au sien sur le cadavre d'un patient à la Morgue, il est devenu persuadé que ces éléments de peau font parti d'un puzzle de chair à reconstituer. Et bien qu'il n'ait aucune idée de la véritable finalité de ce rituel tordu, il estime que treize pièces de taille similaire devraient suffire pour permettre la formation d'un être de petite taille...

LE SECRÉTAIRE

Le Supérieur Nibelung ne se déplace jamais sans son bras droit, Le Secrétaire. Cet être au physique androgyne et émacié, aux cheveux courts et aux lèvres pourpres porte une robe noire en toute occasion. Par ailleurs, il ne quitte jamais sa paire de gants en cuir noir car il est persuadé qu'autrement les patients pourraient entendre ses pensées...

PATIENT N°	SURNOM
------------	--------

MÉDECIN TRAITANT

ÂGE APPARENT

APPARENCE

CARACTÈRE

SIGNE PARTICULIER

CONTACTS

EFFETS PERSONNELS

[illegible]

1	2	3	4	5	6

7	8	9	10	11	12	13
---	---	---	----	----	----	----

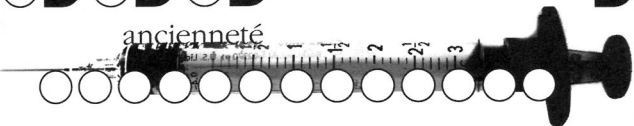
1
2
3
4
5
6

7	8	9	10	11	12	13
---	---	---	----	----	----	----

1	2	3	4	5	6

7	8	9	10	11	12	13
---	---	---	----	----	----	----

ancienneté



Il déambulait, hébété, penché, marchant par saccades

comme si le sol était le pont d'un bateau

couvant une tempête invisible,

luttant contre une mer déchaînée.

Il errait, à travers les couloirs sans fin et sans but,

la lèvre sèche aux lèvres, avec l'œil vide et

hagard de celui qui a perdu tout lien avec la réalité



patient 13 C'est David Lynch à Silent Hill,

C'est Lewis Carroll dans l'Antre de la folie,
C'est Clive Barker dans le village du Prisonnier,
C'est William S. Burroughs dans la prison d'Oz,
C'est David Cronenberg à Twin Peaks,
C'est Philip K. Dick dans un hôpital psychiatrique

LA RÉALITÉ EST UNE FAÇON DE VOIR LES CHOSEZ PHILIP K. DICK

Dans Patient 13 les personnages sont amnésiques

Ils se réveillent dans L'hôpital sans en connaître les raisons et sans pouvoir le quitter. Le personnel médical, les fameuses Blouses blanches, ne répond à aucune question et ne semble faire preuve d'aucun libre arbitre. Ils agissent tels des zombies. Des événements étranges se déroulent dans L'hôpital, les couloirs paraissent sans fin, certains murs chuchotent, les insectes parlent, des Supérieurs conspirent, des patients disparaissent... On dit qu'ils sont fous. Vous êtes l'un d'entre eux.

Cette nouvelle vie est rythmée par une étrange loterie ayant lieu irrégulièrement. Une loterie où chaque patient doit tirer un numéro, son nouveau numéro de "matricule", celui par lequel il est appelé par le personnel médical. Sauf lorsqu'un patient tire le n°13. Dans ce cas très particulier, le patient quitte sa chambre, va dans le bureau du Directeur... et ne ressort jamais.

Dans ce livre, vous trouverez

- + un système de jeu court, simple et original
- + une description complète de l'hôpital et des personnages qui y vivent.
- + des «Intrigues réactives», à mettre en scène selon les actions des personnages
- + des conseils de maîtrise
- + une campagne en 13 Séances
- + et, surtout, une ambiance à couper au couteau !

patient 13 C'est un hallucinant huis-clos

à l'échelle d'un jeu : un univers cloisonné et pourtant ouvert comme aucun autre ; un décor effrayant et déglingué, organique et glacé ; mais

Patient 13 C'est avant tout
une expérience inédite à lire, à vivre et à jouer

PATIENT 13

LE PLUS GRAND ET LE PLUS TERRIFIANT
DES MONDES HUITES



JO 308-100
ISBN : 9-78291688-03-2
74 EUROIS

