

PATIENTS

ABATOIR

Patient 13

Pour toutes suggestions et/ou avis de votre part

[contact](#)

fabien.gest@gmail.com

jean.balavoine@hotmail.fr

N'hésitez surtout pas. Votre avis compte énormément.

Rédaction

Amatsu & Janus

Campagne

Amatsu & Janus

sur une idée originale de Janus

Conception graphique & artistique

Amatsu

Univers & concepts originaux

Anthony "Yno" Combrexelle

Remerciements

Relecture

Amatsu, Janus, Katia, Yno,
Chronomancien, Mana, Badury

Contribution

Janus, Freud13, Hellfriend, Yameld, Grömm,
Mustapha, Ekelihan, Mana, Oxymore, Badury,
L.Howard

Plate-forme de test

<http://www.jdrvirtuel.com/>

Illustrations

Badury, Mulambo, Amatsu

CNV (<http://cnv.deviantart.com/>)

La plupart des illustrations sont issues de photos ayant servi
d'inspiration et n'ont subi qu'un léger montage de notre part

Outils & Logiciels

Microsoft Word 2007, Adobe Photoshop CS3,
doPDF

Sources

<http://matrice.johndoe-rpg.org>

<http://www.subasylum.com>

Ceci est un travail de fan pour les fans

Il n'y a aucune volonté lucrative dans ce projet

Basé sur le jeu de rôle Patient 13 aux éditions John Doe

Abattoir

Gardez votre calme

Ce supplément au jeu de rôle Patient 13 se consacre à deux axes.

La première partie, intitulée "*Hôpital*", est une compilation de plusieurs Patients que les personnages peuvent côtoyer dans l'enceinte principale à l'instar de Muet ou Origami. Ils peuvent tout aussi bien être utilisés en tant que PNJ comme des Patients prêtés pour vos joueurs. Cependant, nous les avons présentés sans Traits ni répartition de points pour que vous y apportiez votre propre touche lors de leur utilisation.

La deuxième partie, intitulée "*Aile Ouest*", se consacre aux mystérieux locaux situés à l'ouest de l'hôpital. Cette section n'est connue que de l'administration. Quelques Patients qui se comptent sur les doigts d'une main ont eu vent de rumeurs et de légendes à ce sujet mais ne l'ont jamais vue.

L'Aile Ouest peut se gérer indépendamment de l'hôpital et

c'est pourquoi son isolement est si prononcé. Des Patients pas comme les autres y sont détenus ; ils sont considérés comme les plus incontrôlables et les plus dangereux. L'administration les classe "non-conformes". En plus des détenus, l'Aile Ouest a ses propres Supérieurs et son personnel médical tout aussi dérangés.

Enfin, une description des installations vous invitera à aller encore plus dans les profondeurs de Patient 13. Un gouffre qui vous empêchera d'en ressortir.

Afin de donner une idée de l'ambiance imaginée, une campagne à l'effigie d'une Thérapie vous sera présentée. Elle est découpée en 7 Séances jouables à la suite et tout à fait adaptables en oneshots.

Et pour finir en beauté, une galerie d'avatars à la sauce Patient 13 vous donnera un aperçu des éventuels futurs victimes de ce huis-clos qui n'en finit pas d'attiser notre curiosité !

Paniquez en silence

SOMMAIRE

HOPITAL

Patients

7	Vortex	(Janus)
8	Le Marionnettiste	
9	Reflet	(L. Howard)
10	Walkyrie	
11	Valet	(Amatsu)
12	Chance	(Amatsu)
13	Poker	(Emöjk)
14	Canne	
15	Rorschach	(Mulambo)
16	Pardon	(Oxymore)
17	Papy	(Oxymore)
18	Silence	(Oxymore)
19	Mécano	(Oxymore)
20	Grand Chef	(Amatsu)
21	Simplet	(Freud13)
22	Bombe	(Freud13)
23	Mur	(Hellfriend)
24	Smoke	(Hellfriend)
25	Marmotte	(Yameld)
26	Atchoum	(Yameld)
27	Mallette	(Yameld)
28	Calendrier	(Oxymore)
29	Réactif	(Yameld)
30	Schtroumpf	(Yameld)
31	Mr. Indestructible	(Yameld)
32	Canine	(Yameld)
33	Le Rôliste	(Yameld)
34	Wilson	(Yameld)
35	Anèna	(Ekelihan)
36	Sagesse	(Ekelihan)
37	Dédale	(Narayam)
38	Capitaine	(Oxymore)
39	Carreau & Bouchon	(Oxymore)
40	Roulette	(Oxymore)
41	Colonel	
42	Houdini	

AILE OUEST

Patients Non-Conformes

45	Mangeur de Visage	(Janus)
46	Treize	(Janus & Amatsu)
47	Bronson	(Amatsu)
48	Puzzle	(Amatsu)

49	Boss	(Amatsu)
50	Paradoxe	(Amatsu)
51	Le Hurlleur	(Janus)
52	Chiffre	(Janus)
53	Anomalie	(Amatsu)
54	Jah	(Janus)
55	La Duchesse	(Janus)

Le personnel

57	Supérieur Ghoul	(Amatsu)
58	Supérieur Krimmler	(Janus)
59	Gardien / Geôlier	(Janus & Amatsu)
60	Générateur	(Janus)
61	Gaïa	(Janus)

Les locaux

62	L'Aile Ouest
63	Les Cellules
64	Les Toilettes
65	Le Bureau de Ghoul
66	Le Bureau de Krimmler
67	La Pharmacie
68	La Réserve
69	Le Poste de Sécurité
70	Les Cuisines
71	Les Chambres Froides
72	La Salle d'Interrogatoire
73	L'Etable
74	La Cage aux Miroirs
75	La Salle des Machines
76	La Salle Commune
77	Le Couloir
78	La Crypte
79	L'Abattoir
80	L'Eglise
81	La Mine

La Thérapie MOROS (Janus)

83	Avant-propos
84	Séance 1
87	Séance 2
90	Séance 3
92	Séance 4
94	Séance 5
96	Séance 6
98	Séance 7

100	Galerie d'avatars
-----	-------------------

(entre parenthèses, les auteurs respectifs. Pour les autres, nous n'avons pas retrouvé la source mais les invitons grandement à manifester)

L'HOPITAL

9669

Il faut repondre au squelette.

On ne dort pas mieux que dans la chambre froide.

W O H M

L'odeur du cigare mene aux ecrans.

Ne pas regarder le miroir droit dans les yeux.

Rien n'est plus dur que le mur de pluie.

Il ne faut pas ecouter la nuit tomber.

La tapisserie saigne.

L'aile ouest n'existe pas.

Une ombre en cache une autre.

Suis la lumiere du couloir.

2 Ferme les yeux.

Le reflet ment.

5 Oublie la crypte.

La thalassotherapie tue.

8 L'arbre t'observe.

Prie pour notre mere Gaia.

1 Hurler est stupide.

Ne mange pas les barreaux.

Le generateur est vivant.

Sous le piano reside la cheminee.

Ne cherche pas l'abattoir. Il te trouvera.

courir ne fait que reculer l'impossible. $\zeta\Lambda\Lambda\zeta$ = solution!

Le crayon te menera a la mine. La cloche sonne la fin des temps.

Un code pour tout relier. Eloigne toi des ronflements.

Ne vends jamais ton propre visage.

13 noms pour 13 barrieres. La solution est un puzzle.

Ne peras pas ton temps avec le paradoxe.

Une bosse peut dissimuler des cauchemars

Les monstres rodent dans le silence.

TOO-TEO

Un algorithme peut briser le chiffre.

La pire des creatures cache un directeur.

L'envers du decor s'anime avec une bougie.

8061742

Le table est a l'echelle de la reserve.

PATIENTS

A l'attention du Directeur.

Objet : documents confidentiels du troisième étage.

Monsieur le Directeur,

Conformément à vos exigences, voici ce qui a pu être récupéré lors de la fouille organisée par nos soins du troisième étage. La plupart des documents réunis ici sont des fiches de patients. Bien évidemment, il est préférable que ce soit l'administration qui ait retrouvée en premier ces papiers plutôt que les patients eux-mêmes. Ces informations en possession d'un interne auraient des répercussions catastrophiques sur le bien-être de chacun et le bon fonctionnement de nos services.

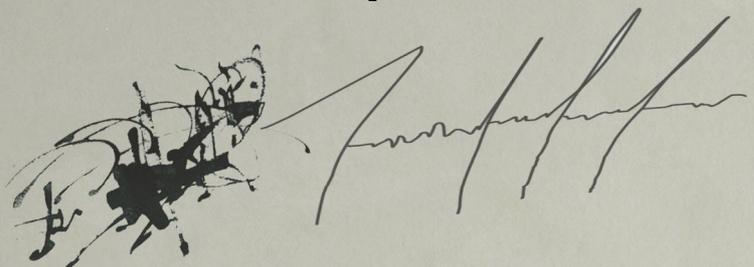
Nous avons personnellement ordonné aux infirmiers et aux éducateurs de contrôler d'éventuelles fuites qui - si elles ont lieu d'être - seront contenues et niées. Les détracteurs et les insurgés en possession d'une fiche confidentielle seront dans un premier temps en isolement avec camisole et s'il y a récurrence, une procédure de transfert dans l'Aile Ouest sera nécessaire.

Les dégâts occasionnés par l'incendie du troisième étage nous invitent à affirmer qu'il ne sera malheureusement plus exploitable à l'avenir. C'est pourquoi l'Aile Ouest reste une alternative de choix pour les futurs transferts de Patients Non-Conformes et donc du service QHS de l'hôpital.

Cordialement,

Supérieur Ghoul

Supérieur Krimmler



PATIENT 3

VORTEX



S'il y a bien un Patient à avoir de son côté, c'est Vortex. Plutôt jeune homme et pas forcément désagréable à regarder, il déambule dans les couloirs depuis qu'il est arrivé en prétextant visiter les lieux. Son premier entretien avec le Supérieur Kemper a semblé lui faire l'effet d'une révélation puisque quelques instants avant cette rencontre, Vortex voulait à tout prix s'échapper de l'hôpital en se débattant dans les bras des Blouses Blanches.

Vortex a une énorme cicatrice qui part du haut de son front pour se terminer juste au-dessus de son nez. Bien évidemment, il n'a aucun souvenir de ce qui a bien pu provoquer cette ancienne blessure. Il a très peu de contacts en ces lieux à part un certain Reflet qui vient lui aussi d'arriver. Vortex a également eu une altercation avec Clef qui voit en lui une ombre éventuelle à ses petites affaires louches. A dire vrai, Vortex semble ne pas vraiment révéler ses réelles intentions et il se peut que cet entretien avec son Supérieur n'ait pas eu l'effet escompté...

Age apparent : 25 ans
Phrase typique : *"Tu crois me faire peur avec tes délires ?"*
Alliés : Reflet.
Ennemis : Clef, les Blouses Blanches.
Médecin référant : Supérieur Kemper.

Secret : Le Supérieur Kemper a diagnostiqué chez ce Patient un trouble obsessionnel compulsif autour des sens et de l'espace. Afin de remédier à cela, Vortex doit ingurgiter tout un tas de pilules de toutes les couleurs possibles pour qu'il puisse se déplacer sans encombre. Ces médicaments semblent avoir un effet secondaire sur lui : sa cicatrice lui fait très mal et il arrive souvent qu'elle se fissure. Lorsque ceci se produit, Vortex peut entrevoir le voile de la folie et s'en échapper quelques instants. Sa cicatrice joue le rôle d'une porte capable de briser le miroir entre les délires et la réalité. Lors de ces "voyages", Vortex peut donc voir la réalité des événements qui se passent devant ses yeux (la description de la réalité est laissée à l'appréciation du Docteur : voyage dans le temps, Blouses Blanches morts-vivants, Supérieurs qui sont en fait des Patients, etc). Vortex est du coup dépendant aux médicaments qui lui sont prescrits.

La capacité de Vortex annule les capacités de n'importe quel autre Patient.

CONFIDENTIEL

PATIENT 3

Le MARIONNETTISTE

Lorsque l'on croise ce Patient, c'est souvent à l'angle de la salle de détente où il tourne le dos à tout le monde, accroupi et recroquevillé sur lui-même, marmonnant et ricanant sans fin. D'une allure maigrichonne, il est réputé pour très peu manger lors des repas. Et si quelqu'un se met à lui adresser la parole, il devient nerveux et suintant du front. Ses pupilles sont perpétuellement en l'air ; tout le monde pense qu'il est dans son monde ou dans la lune (ou une autre planète) et de ce fait, ses relations frôlent le zéro pointé.

Il a été surnommé le Marionnettiste pour deux raisons : il a une façon dérangeante d'agiter ses doigts comme s'il s'agissait de vers luisants ou de pattes d'insectes. Un peu à l'instar d'un marionnettiste. Et il a un certain don pour "manipuler" les Blouses Blanches et certains Patients. De par son comportement étrange, le personnel médical est souvent à l'affût de ses activités et n'hésite pas à l'isoler quelques temps en camisole pour éviter qu'il n'irrite les autres Patients. Sauf que plusieurs fois, le Marionnettiste est ressorti quelques minutes seulement après avoir été isolé...



Age apparent :	30 ans
Phrase typique :	"Hmm euh... oh! Hmmm héhéhé! Oh oui oui oui... non ! Hmmm...".
Alliés :	Les Blouses Blanches malgré elles.
Ennemis :	Ombre, Reflet et Houdini.
Médecin référant :	Supérieur Kemper.

Secret :

Le Marionnettiste est capable de contrôler les ombres et leur donner une forme matérielle lorsqu'il est stressé ou trop nerveux. Il n'en a pas encore réellement conscience car son autisme l'empêche de se focaliser dessus mais il a plus ou moins compris que lorsqu'il doit être isolé, il sort quelques minutes plus tard. Sauf qu'à force de se rassurer à l'idée d'en sortir rapidement, il devient de moins en moins nerveux à l'idée d'être embarqué par les Blouses Blanches... et donc reste plus longtemps que prévu en camisole !

Les ombres les plus faciles à matérialiser sont celles des Blouses Blanches justement. Les ombres obéissent aux pulsions du Marionnettiste qui n'a pas besoin de leur donner d'ordre directement. Elles sont le reflet de ses émotions et peuvent être très dangereuses si le Marionnettiste est énervé ou en mauvaise posture.

Depuis quelques temps, une ombre en particulier irrite le Marionnettiste qui n'arrive pas à la contrôler. Il s'agit de l'ombre de Reflet...

CONFIDENTIEL

PATIENT 3

REFLET

Fraîchement débarqué dans l'hôpital, ce Patient a du mal à s'intégrer convenablement au reste des Sains d'Esprit et des Atteints. Plutôt lunatique et maladroit, Reflet est constamment à la recherche de son ombre. Prétendant l'avoir égaré à l'angle d'un couloir ou lorsqu'il descendait les marches de l'escalier, Reflet fouine partout où il peut. Le Supérieur Kemper a diagnostiqué une sorte de dédoublement de la personnalité. Sa maladie entraînerait une personnification de son ombre.

Mais à chaque fois que Reflet prétend la chercher, les Patients doivent bien admettre qu'elle est toujours derrière lui... D'après sa version des faits, la chose qui le poursuit sans arrêt n'est pas sa véritable ombre mais celle d'un autre. Son ombre prendrait la place d'une autre !

A quelques rares occasions, Reflet peut sembler différent : plus sûr de lui, la tête relevée et non pas à sonder chaque recoin, le pas déterminé et les arcades froncées. Les Patients sont d'accords pour dire que ce n'est pas quelqu'un de fréquentable.

Age apparent :	20 ans
Phrase typique :	"A qui appartient cette ombre ?" ; "Dites, vous n'auriez pas vu une silhouette noire passer par là ?" ; "Je voudrais toujours être un petit garçon !".
Alliés :	Origami et Vortex.
Ennemis :	Les Atteints.
Médecin référent :	Supérieur Kemper.



COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030

OMBRE

Secret : L'ombre de Reflet a une conscience propre et s'amuse à se faire la malle à la moindre occasion. Souvent lorsque Reflet est seul. D'un naturel malicieux et espiègle, elle est difficile à canaliser et s'acharnera à faire toutes les bêtises possibles. Ombre ne parle pas ni ne fait de bruit : ça reste une ombre ! Elle peut prendre la place d'une autre ombre pour prendre possession du propriétaire. A l'inverse, lorsque Reflet réussit à la garder à côté de lui, ils redeviennent ensemble la vraie personnalité de Reflet.

Origami a l'habitude de croiser Ombre dans les couloirs ; le calme de la jeune femme semble lui inspirer confiance.

Egalement Ombre prend un malin plaisir à agacer le Marionnettiste qui n'arrive pas à le manipuler...



CONFIDENTIEL

COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030

PATIENT 13

WALKYRIE

Grande, large d'épaule, les cheveux blond, Walkyrie est la femme la plus musclée de tout l'hôpital. Elle est constamment en train de faire de l'exercice, de courir à travers les couloirs ou de se muscler dans sa chambre. Elle est vêtue de haillons qu'elle a arrachés des Blouses Blanches lors de rapports musclés pour se faire un t-shirt et un short. D'un naturel taciturne, elle ne rassemble pas les foules, d'autant que son impressionnante musculature intimide plus d'un Atteint. Pourtant, derrière cette façade se cache un cœur attendri pour tous ceux qui ne peuvent pas se défendre comme Béquille ou Roulette. Pour les autres, elle loue ses services de protection.



Age apparent : 40 ans
Phrase typique : *"Eh ! Fais gaffe à toi si tu continues !"*
Alliés : Béquille, Roulette, la plupart des femmes, le Colonel.
Ennemis : Marie, Le Sourd, Chakra.
Médecin référant : Supérieur Stein.

Secret : Walkyrie rêve de feu. Toujours. Elle voit des images de flammes dès qu'elle ferme les yeux et perçoit le crépitement du bois qui brûle. Cela l'obsède constamment, c'est la raison pour laquelle elle fait du sport ; elle doit évacuer cette pression qui l'opresse. Mais peut-être craquera-t-elle un jour ?
Quels sont les rapports entre Walkyrie et Phénix ? Elles aiment toutes les deux le feu, il serait étonnant qu'elles n'entretiennent pas un lien un jour ou l'autre.

CONFIDENTIEL

PATIENT 5

VALET



Ce Patient a tout du type propre sur lui : les cheveux noirs toujours bien coiffés et un visage nickel sans aucune imperfection. Des yeux qui sourient continuellement et une dentition digne d'une publicité mensongère. Tout ceci bien évidemment n'étant qu'une façade pour dissimuler la réalité des choses : Valet vole, triche, manipule, subtilise, dérobe, ment, trompe, etc...

Valet s'est lui-même surnommé ainsi par pur narcissisme ! Ses actions sont là pour remplir un seul et unique but : réussir tous les challenges qu'il se fixe. Plus il est ardu, plus il est motivé. Comme par exemple de voler la clé autour du cou de Clef. Son prochain défi est de battre Poker aux cartes !

La majorité des Patients s'en méfient et ils ont bien raison. Pourtant Valet est quelqu'un d'agréable et de très intéressant lorsqu'il n'a pas de défi à relever. Il s'est fait une réputation au sein de l'hôpital à tel point que même les Supérieurs ferment beaucoup plus souvent leurs bureaux à clé.

Inspiration :	Barney Stinson de la série " <i>How I Met Your Mother</i> ".
Age apparent :	30 ans
Phrase typique :	" <i>Challenge accepté !</i> "
Alliés :	Supérieur Vigorsen, Chance, Marmotte et la plupart des Patientes.
Ennemis :	Poker, Schtroumpf, Wilson et le Cannibale.
Médecin référent :	Supérieur Vigorsen.

Secret : La discrétion et l'agilité de Valet sont horriblement efficaces dès qu'il a un objectif presque impossible à réaliser. En parallèle, son charisme et sa prestance attirent beaucoup l'attention de la gent féminine de l'hôpital. Paraîtrait-il qu'il compte ses conquêtes... Parmi elles, il y a eu le Supérieur Vigorsen en personne ! Valet possède une sorte de flacon de parfum aux effets ravageurs (s'il en met régulièrement, il est irrésistible ; à l'inverse s'il oublie sa dose, son visage s'effrite) qui font de lui ce qu'il est aujourd'hui. Ce flacon appartenait à Porc lorsqu'il était encore Patient. Valet lui a dérobé et Porc est devenu ce qu'il est désormais : le Cannibale.

CONFIDENTIEL

PATIENT 13

CHANCE



Chance est une jolie blonde coupée court qui ne dépasse pas le mètre soixante. Internée depuis peu de temps, elle a déjà fait quelques gros coups malgré elle. Notamment de battre Poker à son propre jeu ou même de marcher sur les plates bandes de la Bombe. Malheureusement pour Chance, il s'agit là de Patients rancuniers qui ont jurés de se venger...

Bien qu'elle n'ait rien demandé, Chance se retrouve souvent dans des situations délicates desquelles elle se tire toujours indemne voire mieux. L'Orang-Outang l'a surnommée ainsi après qu'il l'ait surprise en train d'esquiver nombre d'éléments lors d'une confrontation entre Patients. Mystérieusement, Chance arrive à utiliser son environnement à son avantage sans qu'elle y comprenne quelque chose après coup ! Et sans s'en rendre compte, elle a déjà évité plusieurs tentatives de vengeance de Bombe et Poker...

Age apparent : 20 ans
Phrase typique : "Waw, j'ai eu de la chance !" ; "C'est pas passé loin."
Alliés : L'Orang-Outang, Valet, Simplet.
Ennemis : Bombe, Poker.
Médecin référent : Supérieur Vigorsen.

Secret : Chance a vraiment de la chance. Plus précisément, elle peut exploiter la synchronicité des choses à son avantage. Ainsi par exemple, où qu'elle tombe il y aura quelque chose pour l'amortir. Mais elle n'est en rien consciente de ces aléas et remet toujours tout sur le dos de la chance. Elle n'a pas du tout confiance en elle et peut être vite influencée par les critiques des autres. Et si jamais elle avait à se sentir mal, la chance la quitterait jusqu'à ce qu'elle aille mieux. Mais mieux vaut que ce jour-là, elle reste dans sa chambre...

CONFIDENTIEL

PATIENT 13

POKER



Poker met mal à l'aise car lorsqu'on le croise, c'est toujours dans des endroits peu fréquentés et il donne souvent l'impression de cacher quelque chose. Pourtant c'est un type sympa, affable, serviable, qui expliquera volontiers aux petits nouveaux les rouages de l'hôpital. Poker se balade toujours avec un jeu de cartes sur lui. Son jeu de cartes ! Que personne d'autre n'a le droit de manipuler en dehors des parties. Les illustrations des cartes ne ressemblent à aucun jeu connu,

et sont laissées à l'imagination du Docteur : il peut s'agir de représentations de lieux et personnages de l'hôpital, de monstres humanoïdes étranges, etc.

La plupart du temps, Poker se trouve dans la salle de détente, en train de faire des réussites ou des parties de poker s'il trouve des partenaires. Poker ne perd jamais, à aucun jeu, et ses réussites sont toujours parfaites (il tire d'abord les 4 As, puis les 4 deux...). Il est arrivé cependant qu'un Patient l'emporte sur Poker ; alors, sa façade s'est morcelé et il est entré dans une rage meurtrière, prêt à tout pour réduire en bouillie celui qui a triché, il en est sûr. La malheureuse gagnante est la pauvre Chance...

A part ça, Poker est aussi un excellent menteur et calcule les probabilités de réussite mieux que personne.

- Age apparent :** 30 ans
- Phrase typique :** *"Tu connais les chances d'une réussite parfaite ? Assieds-toi, que je t'explique."*
- Alliés :** Bombe et la plupart des Patients.
- Ennemis :** Valet, Chance, Houdini, Clef... et tous ceux qui prétendent gagner une partie en sa présence.
- Médecin référent :** Supérieur Stein.
- Secret :** C'est en fait le jeu qui fait gagner Poker, et pas l'inverse. Il s'en est récemment rendu compte, voilà pourquoi il insiste toujours pour distribuer les cartes lui-même et ne laisser personne d'autre y toucher en premier. Parfois, le jeu choisit de faire gagner quelqu'un d'autre à sa place, et tant qu'il n'aura pas compris pourquoi, cela le rendra à chaque fois fou de rage. Clef est particulièrement intéressé par son jeu aux illustrations uniques et il a bien senti que Poker y était très attaché... Et Valet le provoque sans arrêt pour faire une partie qui d'après lui, sera inoubliable.

CONFIDENTIEL

PATIENT 3

CANNE



Avec Papy et Rorschach, Canne est peut-être la personne la plus âgée de l'hôpital, c'est pourquoi beaucoup de Patients la considèrent comme leur grand-mère. Petite, les cheveux rassemblés en chignon, le dos voûté par le poids de l'âge, elle se déplace en traînant les pieds, toujours appuyée sur sa canne. On la trouve généralement à côté de Parlotte, l'horloge parlante du troisième étage. C'est

d'ailleurs Canne qui a établi les règles pour converser avec elle et toutes les deux passent de longues heures à discuter de tout et de rien. Elle a une excellente mémoire et connaît le nom de tous les Patients, les lieux ou les activités qu'ils préfèrent et les relations qu'ils entretiennent entre eux – les amourettes l'intéressant particulièrement. Incapable de descendre les escaliers, Ombrelle, son plus cher compagnon, lui apporte de quoi subvenir à ses besoins. Lorsqu'elle doit se rendre à ses consultations, deux Blouses Blanches viennent la chercher et la transportent dans une chaise pliante. Gentille, douce et souriante, Canne est la grand-mère que tout le monde a rêvée d'avoir.

Age apparent : 90 ans

Phrases typiques : "J'ai entendu dire que..." ; "on m'a raconté que..."

Alliés : Papy, Rorschach, le Directeur, les Blouses Blanches, la plupart des Patients.

Ennemis : personne.

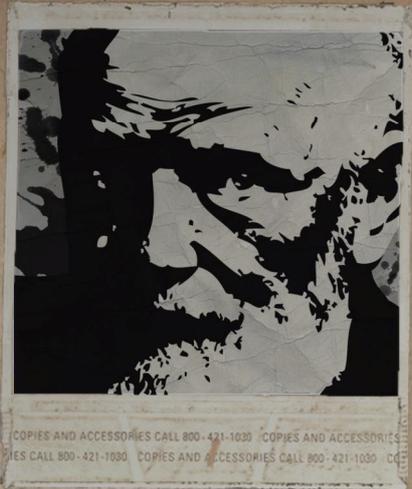
Médecin référent : le Directeur.

Secret : Canne est potentiellement la personne la plus dangereuse de l'hôpital car, en fait, il s'agit de la propre mère du Directeur. Elle-même psychiatre, elle a eu l'idée d'une nouvelle thérapie : se faire passer pour une Patiente afin de soigner au mieux les Atteints en connaissant leurs délires et leurs fantasmes d'une autre manière que par des consultations. Récemment, elle a découvert que son fils pensait être Morgue et cherche à lui prouver le contraire en retrouvant ce Patient mythique.

CONFIDENTIEL

PATIENT 5

RORSCHACH



Rorschach fait partie des Patients qui séjournent à l'hôpital depuis tellement longtemps qu'ils ont arrêté de compter. Vêtu d'un peignoir bleu nuit, il met en valeur malgré lui sa calvitie plus que présente et sa barbe grise épaisse dont il ne s'occupe plus depuis des lustres. De petits yeux qui ont l'air de voir plus que ce dont ils sont capables et un visage creusé par la peur et la surprise.

Même s'il s'agit d'un Atteint, Rorschach n'a jamais su comment expliquer sa maladie. D'après les Supérieurs, il serait atteint d'hallucinations et de paranoïa. En effet ce pauvre homme est persuadé de voir des silhouettes dans les ombres et les effets de lumière comparables aux dessins du test du même nom. Paraîtrait-il qu'il va jusqu'à leur parler et les considérer comme des entités matérielles que l'on peut déplacer. Ce comportement a tendance à le mettre un peu à l'écart des autres Patients. En effet Rorschach passe plus de temps à observer les murs plutôt qu'à regarder ses semblables. Il vit dans son monde et pour peu qu'un Patient parvienne à communiquer avec lui, il réagit au quart de tour en marmonnant des menaces... ou des glorifications.

Age apparent : 80 ans

Phrase typique : *"Tu es mauvais... jusqu'à la moelle !" ; "Tu as un don, mon enfant ! Préserve-le des démons !"*

Alliés : Mur, Colonel, Papy, Canne, L'Orang-Outang et d'autres qu'il juge bon.

Ennemis : Clef, Capitaine, Pardon et d'autres qu'il juge mauvais.

Médecin référent : Supérieur Stein (il y a de fortes chances qu'il soit le dernier Patient vivant que Canne ait eu sous sa responsabilité avant sa nouvelle thérapie).

Secret : Rorschach peut jauger les intentions d'une personne simplement en observant les alentours de celle-ci. Il y a toujours une forme d'un des dessins de Rorschach dans les parages. Et chaque dessin a un sens. Il a essayé tant bien que mal de les classer dans sa chambre en les dessinant sur ses murs : il y a ceux qui sont bons (formes arrondies) et ceux qui sont mauvais (formes pointues). Il y a d'autres paramètres qui doivent être pris en compte, notamment s'il y a un mouvement ou si la forme est fixe... Mais Rorschach n'est pas un expert en matière d'interprétation. C'est pourquoi il cherche depuis des années à subtiliser un livre explicatif sur le sujet. Malheureusement, il a toujours manqué de courage pour tenter le coup. Et pourtant il est clair que son "don" pourrait éviter nombre de malheurs dans l'enceinte de l'hôpital...

CONFIDENTIEL

PATIENT 5

PARDON



De taille moyenne, les cheveux courts et bien peignés, rasé de près, Pardon se présente souvent en s'inclinant et en demandant pardon pour le dérangement. Il porte habituellement une chemise blanche à longues manches et un pantalon noir aux plis marqués. Très affable, il est prêt à rendre n'importe quel service à tel point que certains en profitent, ou au contraire, que d'autres s'en méfient. Il parle très peu, n'élève jamais la voix et s'écarte systématiquement pour laisser passer les gens. Bien souvent, il est le dernier servi au réfectoire, le dernier à la douche, le dernier à passer une porte. Cela peut parfois irriter mais la plupart des Patients ont choisi de l'ignorer, tout simplement ; il fait partie du décor comme un simple automate qui passerait son temps à saluer et à s'excuser.

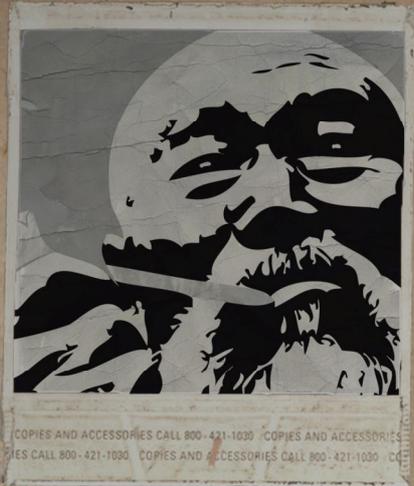
Age apparent : 30 ans
Phrase typique : "Pardon!", "J'espère que vous me pardonnerez."
Alliés : la plupart des Patients.
Ennemis : ceux qui se méfient de sa gentillesse excessive.
Médecin référant : Supérieur Kemper.

Secret : Pardon a une tache de rorschach sur la poitrine qui s'étend petit à petit sur tout son corps. C'est Rorschach qui la lui a montré en prétendant qu'il était très mauvais et qu'il fallait à tout prix qu'il se fasse pardonner. Il croit qu'il s'agit d'une punition infligée par une puissance divine pour un péché qu'il aurait commis. Malheureusement, Pardon ne sait plus qui il a offensé et s'excuse donc constamment en espérant que la personne qu'il a blessée ou trompée le pardonne. Ainsi, la tache disparaîtrait.

CONFIDENTIEL

PATIENT 3

PAPY



La taille droite, la démarche souple et alerte, toujours vêtu d'un kimono et d'une ombrelle en papier décorée de roseaux et d'oiseaux, Papy ne paraît pas son grand âge. Pourtant, il a laissé plusieurs décennies (et de nombreux Patients) derrière lui. Au dire de certains, il aurait même plus de cent ans. Adeptes du Tai-chi et du Chi Kong, il prodigue régulièrement des leçons dans la cour, entre 15 et 16h.

Tout le monde est le bienvenu. En dehors de ces horaires, on le retrouve souvent auprès de Canne ou dans la bibliothèque à fumer la pipe, serein. Bien souvent, il est consulté pour ces conseils avisés, souvent énoncés sous forme de paraboles ou de maximes, ce qui lui a valu l'inimitié des adeptes de la Bouche. Son self-control en toute occasion agace particulièrement les Blouses Blanches. Suivi de Canne, avec laquelle il est particulièrement attentionné, ils forment le couple le plus vieux et le plus charmant de l'hôpital.

Calme, imperturbable, Papy apaise les tensions rien que par sa présence et sa chaude voix.

Age apparent : 90 ans

Phrases typiques : *"Si tu te connais, tu n'auras rien à craindre.", "laisse-moi te raconter une histoire."*

Alliés : Canne, Livre, la plupart des Patients.

Ennemis : le personnel médical, Pierre et les Adeptes de la Bouche.

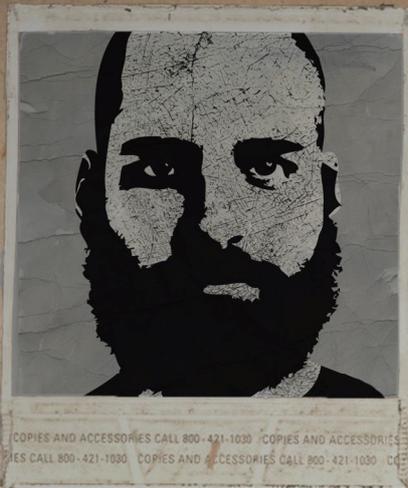
Médecin référent : Supérieur Vigorsen.

Secret : Papy a la conviction d'être déjà venu dans cet hôpital pour assister à la naissance de son petit-fils. Il pense donc qu'un des Atteints est de son sang. Dernièrement, en échange de tests sur la douleur orchestrés par le Supérieur Vigorsen, il a obtenu le moyen de comparer son sang avec celui des autres Patients. La recherche de son petit-fils ne fait que commencer...

CONFIDENTIEL

PATIENT 5

SILENCE



Silence est un grand jeune homme au crâne chauve et à la barbe longue, typé d'Amérique latine. Il ne se promène pas beaucoup dans les couloirs de l'hôpital et évite autant que possible les lieux bruyants comme la salle de détente. Car Silence ne supporte pas le bruit. Il porte constamment des bouchons d'oreille mais parfois, lorsque les haut-parleurs de l'hôpital diffusent de la musique, cela ne lui suffit

pas. Il reste prostré dans sa chambre, les mains appuyées sur les oreilles ou court en hurlant dans les couloirs vers un lieu connu de lui seul. Ses salles préférées sont le réfectoire, dans lequel le silence est de rigueur, et la bibliothèque. Toujours grognon ou énervé, il est difficile à aborder et il faut toujours lui parler à voix basse.

Age apparent : 20 ans

Phrase typique : *"Arrêtez, s'il vous plaît..."*

Alliés : Personne.

Ennemis : Ceux qui font trop de bruits. Egalement Le Hurlleur mais sans savoir qui il est.

Médecin référent : Supérieur Vigorsen.

Secret : Silence s'est réfugié dans sa tête et parle constamment avec sa voix intérieure. Malheureusement, les bruits alentours le gênent dans sa concentration et il n'entend pas toujours les réponses de son interlocutrice. Lorsque la conversation devient vraiment impossible, il se réfugie dans une chambre capitonnée dont il a trouvé la clé. Il peut ainsi aisément parler à voix haute, sans passer pour un fou auprès des autres. D'ailleurs, en certaines occasions, surtout lorsqu'il est fatigué, il a l'impression que la voix ne provient pas que de l'intérieur de sa tête.

CONFIDENTIEL

PATIENT 13

MECANO



Mécano est un large bonhomme qui impressionne par sa carrure et sa grande voix . Il se balade avec des cheveux en bataille et une barbe plus ou moins entretenue. Ce qui caractérise Mécano, c'est sa capacité à inventer des objets utiles. Il bricole sans arrêt et cherche toujours à améliorer le quotidien des Patients. Vous ne le rencontrez que très peu car il a une sorte d'harnachement sur la jambe gauche pour lui permettre de se déplacer. Il a fabriqué ce mécanisme lui-même pour échapper aux expériences de Butcher. Malgré son handicap Mécano adore jouer au baseball. Il a même cousu des gants et une balle pour jouer avec le Fou. Mécano se prend pour un patriarche et essaie de montrer l'exemple aux plus jeunes, comme Morgane, Béquille (qu'il considère comme sa fille) et le Fou. Par contre il est en totale opposition avec Clef car il grignote sur son marché.

Age Apparent : 40 ans
Phrase typique : "*Ah ! Tiens, je viens de finir ça, si ça peut t'aider ?*"
Alliés : Béquille, Morgane, Le Fou, Houdini, M. Clou, Livre et Marie.
Ennemis : Supérieur Butcher, Mime, Gord et Clef.
Médecin référent : Supérieur Kemper.

Secret : Avec le groupe de Houdini, Dédale et Tic-Tac (et aidé par Clou), Mecano explore les faux plafonds, le système de ventilation, l'égout de l'hôpital pour trouver une échappatoire. Malheureusement Mécano a failli se noyer dans les égouts et depuis il a une peur panique de l'eau. Il dit que sa jambe lui fait mal quand il la mouille.

CONFIDENTIEL

PATIENT 13

GRAND CHEF



Il s'agit d'un Patient très renfermé qui, au premier abord, paraît muet et indifférent aux tentatives de communication. Bien qu'il soit plus grand que la moyenne des autres individus de l'hôpital, il ne fait rien pour être mis en avant. De par son visage tanné et son métissage, il est fort à parier que Grand Chef est d'origine amérindienne. Et c'est malheureusement sujet à discrimination au sein de l'hôpital ; les autres Patients n'hésitent pas à faire appel à lui pour des tâches ingrates sous prétexte qu'il a du sang d'indien. C'est aussi l'origine de son surnom. Grand Chef s'exécute la plupart du temps sans broncher ; c'est aussi un peu pour ça qu'on l'utilise. Son mutisme ne lui permet pas d'avoir une identité auprès des autres Patients.

Cependant, il reste un grand gaillard qui n'a besoin de rien d'autre que de poser un pied devant l'autre pour s'affirmer et montrer son mécontentement ; cela reste tout de même rare.

Inspiration :	Bromden du film " <i>Vol au-dessus d'un Nid de Coucou</i> ".
Age apparent :	40 ans
Phrase typique :	"...."
Ennemis :	Personne.
Alliés :	De son point de vue, personne.
Médecin référent :	Supérieur Morgenstern.

Secret : Grand Chef est plus futé qu'il en a l'air. Il s'avère qu'il n'a rien d'un fou et n'est sujet à aucune maladie mentale. Son mutisme est infondé et les Patients l'ont supposé muet juste parce qu'il ne répondait à aucune question. Or, Grand Chef sait très bien utiliser ses cordes vocales, c'est juste qu'il ne parle qu'aux individus qui le méritent. Et surtout, lorsqu'il parle c'est pour dire quelque chose de très intéressant. Il attend, patiemment, qu'un individu digne de ce nom lui parle sans avoir une idée derrière la tête...

CONFIDENTIEL

PATIENT 5

SIMPLET



Simplet est un grand noir de plus de deux mètres au crâne rasé et aux allures de grand dadais. C'est un simple d'esprit toujours prêt à rendre service si on lui demande gentiment. Bien que doué d'une force colossale, Simplet déteste la violence inutile. Cela ne l'empêche pas pour autant d'user de sa puissance contre les individus agressifs qu'il déteste tout autant que leurs actes.

Inspiration : John Kafé du film "*La Ligne Verte*".
Age apparent : 40 ans
Phrase typique : "*Merci Patron.*"
Ennemis : Les Blouses Blanches.
Les patients agressifs envers les autres.
Médecin référent : Supérieur Vigorsen.

Secret : Simplet a le pouvoir d'absorber par la bouche la vitalité d'une personne puis de la transférer à une autre. Cela prend la forme d'un essaim de mouches qui quitte la bouche de la victime pour entrer dans celle de Simplet. Il n'utilise ce pouvoir que contre les individus qu'il qualifie de "méchants". Avec ce pouvoir, il peut les tuer ; ne laissant qu'une carcasse desséchée une fois toute la force vitale absorbée. Ce pouvoir peut servir les joueurs pour regagner des Points de Vitalité (à la discrétion du Docteur).

CONFIDENTIEL

PATIENT 5

BOMBE



Cette blonde platine d'une vingtaine d'années à la plastique irréprochable n'a de cesse de draguer tous les hommes de l'hôpital. Et tout ceci dans le but de s'attirer leurs faveurs. Elle n'est internée que depuis peu de temps mais elle aguiche déjà plusieurs Atteints de longue date comme Mime ou même Défiguré.

De par son envie irrésistible d'allumer tout et n'importe qui, Bombe est très mal vue par la gente féminine de l'hôpital. Et il arrive que certaines demoiselles se chahutent avec Bombe pour calmer ses ardeurs.

Bombe aime attirer ses "victimes" jusque dans sa chambre où elle fait mine d'être naïve et docile. Une fois qu'elle sait qu'elle va faire l'amour, elle change d'attitude en devenant dominatrice et bestiale tout en éteignant au préalable la lumière. Bombe est très exigeante avec ses partenaires ; si ces derniers ont le malheur de ne pas la faire jouir, elle devient hystérique et violente tout en les jetant à la porte comme des malpropres.

Age apparent :	20 ans
Phrase typique :	<i>"Ca te dirait un gros câlin ? On est fait l'un pour l'autre."</i>
Ennemis :	Les Blouses Blanches. Les Patients féminins.
Alliés :	Les Patients masculins.
Médecin référent :	Supérieur Stein.

Secret : Bombe est une nymphomane qui paraît la vingtaine mais qui a en réalité une cinquantaine d'années. Elle tire profit des relations sexuelles pour conserver jeunesse et vitalité. Avoir une relation sexuelle avec Bombe fait perdre définitivement 1 Point de Vitalité mais octroie 1 Point de Sang-froid supplémentaire. Elle ne fera jamais l'amour sans qu'il y ait le noir absolu dans la pièce : avant de jouir, elle retrouve ses rides et son âge avancé.

CONFIDENTIEL

PATIENT 13

MUR



Très grand, très fort et peu causant, Mur est trisomique. Ses joues lui confèrent un visage rondouillard mais il a toujours un énorme sourire sincère qui donnent envie de l'aider. Il se sent malheureusement exclu de la plupart des cercles de Patients qui se sont formés et il croit qu'il s'agit de sa différence. Et quand bien même quelqu'un daigne lui porter de l'intérêt, Mur est peu enclin à se mêler aux autres. Et cela pour une raison étrange puisqu'il prétend éloigner de l'hôpital des Monstres dans le noir et le silence...

Il passe la plupart de ces journées à taper sur les murs avec acharnement. et c'est de cette manière que Clef a remarqué sa force remarquable ; des impacts sur les murs de sa chambre trahissaient sa puissance. Clef lui a proposé un marché qui implique que Mur doit le protéger en cas de besoin. Personne ne sait ce que lui offre Clef en échange.

Age apparent : 25 ans

Phrase typique : *"Les Monstres... Ils ont peur du bruit !"*

Ennemis : Les Patients qui se moquent de son handicap.
Les "Monstres".

Alliés : Clef.

Les Patients qui daignent lui accorder de l'intérêt.

Médecin référent : Supérieur Vigorsen.

Secret : Mur est d'une gentillesse extrême. S'il frappe les murs c'est uniquement pour effrayer les monstres qui dorment à l'intérieur de l'hôpital. Il s'est donné comme mission de protéger tous les Patients de ces créatures. Et plus particulièrement Morgane dont il est secrètement amoureux. Clef a prétendu savoir éloigner les Monstres de sa chambre et qu'il le ferait en échange de services nécessitant des muscles...

CONFIDENTIEL



PATIENT 13

SMOKE



C'est un personnage mystérieux qu'on ne croise que dans la pénombre du fumoir où plane en sa présence un épais nuage de fumée. On ne le voit jamais au réfectoire ni dans les couloirs. Assis dans son large fauteuil de cuir, il semble être au courant de tout ce qui se passe dans l'enceinte de l'hôpital. Mais il est peu enclin à donner ses informations.

Age apparent : 40 ans

Phrase typique : *"Je sais..." ; "Apporte-moi plus de cigarettes ou des infos plus fraîches la prochaine fois."*

Ennemis : Le personnel de l'hôpital.

Alliés : Grime.

Médecin référent : Supérieur Stein.

Secret : Smoke est mort empoisonné par des cigarettes imprégnées des substances utilisées par le Dératiseur. Ce sont des Blouses Blanches qui ont ordonné à un Patient d'échanger les paquets. Depuis, Smoke cherche à retrouver ceux qui ont collaborés à sa mort. Lorsqu'il n'est pas assis dans le fauteuil, il se transforme en nuage de fumée qui hante le fumoir.

CONFIDENTIEL

PATIENT 13

MARMOTTE



Il s'agit d'une jeune femme brune au tempérament réservé. Etant donné qu'elle est souvent dans la lune, elle a la particularité de s'endormir à n'importe quel moment de la journée au point qu'il lui arrive de se retrouver au centre de situations cocasses.

Par exemple, il lui est arrivé de reprendre conscience au réfectoire le nez dans sa soupe ou pire encore la fois où elle s'est réveillé dans le bureau d'un des Supérieurs. Il n'est pas rare que certains Patients parient entre eux sur son prochain assoupissement incontrôlé.

Age apparent : entre 20 et 25 ans
Phrase typique : *"Où suis-je ?" ; "Euh pardon... Vous disiez ?"*
Ennemis : Personne en particulier.
Alliés : Atchoum et la plupart des Patients.
Médecin référent : au choix du Docteur.

Secret : Lors de ses absences, Marmotte quitte son corps et se promène librement un peu partout dans l'hôpital sans que quiconque ne la remarque. La durée de ses absences est très variable et elle ne les contrôle pas vraiment. Elle semble ne pas pouvoir agir matériellement sur les choses, se contentant de voir et d'écouter. De fait, il est fort probable qu'elle soit au courant de secrets d'autres Patients. Certaines nuits, il lui arrive même de "sortir" de sa cellule, arpentant les couloirs déserts de l'hôpital. Jusqu'à présent, Marmotte s'est gardé de confier son secret à qui que ce soit, redoutant qu'on ne la prenne pour plus folle qu'elle ne l'est. Et de fait vis à vis du personnel médical et de ceux qui s'interrogent sur son état, elle a choisi de se comporter systématiquement comme si elle ne comprenait rien à ce qui lui arrivait lors de ses pertes de connaissance. Au cours de l'une de ses dernières balades, la jeune femme a osé franchir le mur d'enceinte de l'hôpital. Ce qu'elle y a découvert l'a profondément terrifiée au point de ne plus oser y retourner...

CONFIDENTIEL

PATIENT 13

ATCHOUM



Ce Patient maigrichon aux traits creusés semble continuellement enrhumé. Il se promène généralement dans les couloirs de l'hôpital la goutte au nez et tenant un grand mouchoir maculé de morve à la main, s'emmitouflant d'un gros pull à col roulé sur lequel se côtoient tâches suspectes, crottes de nez séchées et insectes en tous genres.

De fait, son look lui vaut d'être tenu à l'écart des Patients qu'il insupporte et dont les rangs sont régulièrement grossis d'inconscients l'ayant approché sans méfiance, essuyant inmanquablement une vraie tempête de postillons. Dès lors ils se maintiennent à distance correcte et ce, au grand désarroi de Atchoum...

Trahi par une nature ingrate qui le pousse à s'enrhumer au moindre courant d'air, il s'évertue à répéter à qui veut bien l'entendre qu'il est allergique aux poussières et autres moisissures. Mais ses explications n'enrayent en rien le fait qu'il soit considéré avec dégoût par les Anciens et l'objet de railleries de la part des bleus. Et du point de vue d'un certain nombre de Patients, Atchoum traîne trop souvent dans leurs affaires.

Age apparent : 30 ans

Phrase typique : "AaaaaaaaaAAAH...TCHOUM !!"

Ennemis : On ne peut pas parler d'ennemis mais plutôt d'individus dérangés par sa présence ; à savoir la plupart des Patients.

Alliés : Marmotte.

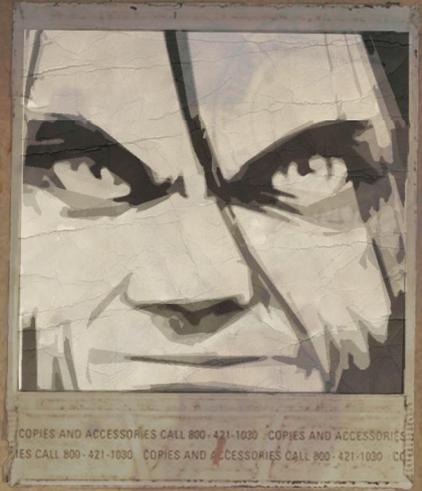
Médecin référant : au choix du Docteur.

Secret : Atchoum est très mal vu par le Directeur lui-même sur qui il a éternué lors de son premier jour à l'hôpital. Cette maladresse lui a valu un aller simple pour l'Abyme. Mais il s'avère que les éternuements d'Atchoum ont pour effet secondaire de le faire disparaître d'un endroit pour y apparaître à un autre. C'est de cette façon qu'il a réussi à quitter l'Abyme pour la première fois. Malheureusement le Directeur ne le vit pas de cet œil et l'y replaça illico. Atchoum éternua et il apparut soudainement dans les toilettes du deuxième étage. En conséquence de cela et pour éviter que ne s'ébruite la rumeur qu'un Patient avait réussi à s'échapper à deux reprises de l'Abyme, le Directeur laissa tranquille Atchoum... Mais pour combien de temps ?

CONFIDENTIEL

PATIENT 5

MALLETTE



De longs cheveux noirs, des yeux bleus aux reflets intenses, des traits profondément marqués, Mallette doit son surnom à l'étrange attaché-case de cuir noir relié à son poignet gauche via une solide paire de menottes aux reflets chromés.

Toujours sur le qui-vive, semblant se méfier de tout le monde (au point que quiconque cherche à simplement l'aborder devient aussitôt à ses yeux un potentiel suspect). Il évite de trop parler avec les autres Patients et clôt immédiatement la conversation si l'on vient à poser des questions sur sa mallette, à laquelle il semble tenir plus que tout, la serrant précieusement contre lui dès qu'il perçoit le signe d'une quelconque menace.

D'ailleurs, quelqu'un d'observateur pourrait remarquer l'énorme hématome violacé rayonnant autour de son poignet menotté. La mallette ne la quitte jamais et ce quelles qu'en soient les circonstances (la prenant avec lui sous la douche ou encore dormant avec).

Muni d'un système relativement "sophistiqué" de double ouverture par code et par clé, on murmure que par peur de la conserver sur lui et de se la faire voler, il aurait confié cette clé à Shilton, la Blouse Blanche en chef (cf. *Thérapie Thanatos*). Nul ne sait réellement ce qu'elle pourrait bien contenir mais les spéculations vont bon train chez les autres Patients qui la convoitent.

Il y a peu l'un d'entre eux (ayant réussi à se procurer, on ne sait trop comment, une scie à bois) s'était mis en tête de lui découper radicalement le poignet. Mais alors qu'il allait opérer, une escouade de Blouses Blanches est intervenue juste à temps pour sortir Mallette de cette situation. Des membres du personnel médical, qui semblent toujours jaillir étrangement de nulle part pour le sauver des mauvais coups...

Age apparent :	50 ans
Phrase typique :	<i>"Non, non, non vous ne l'aurez pas ! Elle est à moi..."</i>
Ennemis :	Les Patients désireux de sa mallette.
Alliés :	Clef, Shilton et les Blouses Blanches.
Médecin référent :	au choix du Docteur.

Secret : Contrairement aux apparences, Mallette n'a aucune idée précise de ce que peut contenir l'attaché-case. Cependant il sait qu'elle renferme une part importante de son passé. Incapable de mettre la main sur les clés de la paire de menottes et de la mallette, il est tout de même persuadé de les retrouver quelque part dans l'hôpital.

Bien que toujours à l'écart des autres Patients, Mallette a fini par remarquer la clé autour du cou de Clef. Obnubilé par celle-ci, il a commencé à opérer vers lui une tactique d'approche amicale pour pouvoir lui subtiliser à un moment opportun.

A noter que c'est Shilton lui-même qui s'est arrangé avec Mallette pour répandre la rumeur comme quoi il lui gardait ses clés ; assurant à Mallette une relative tranquillité. Quant au contenu exact de cette mallette, le Docteur reste seul juge d'en décider.

CONFIDENTIEL

PATIENT 13

CALENDRIER



De taille moyenne, vêtu d'un jogging légèrement élimé, Calendrier occupe la plupart de son temps à calculer le jour et l'heure actuels et à tracer un étrange calendrier circulaire sur le mur de sa chambre aux dessins complexes que seul lui peut comprendre. Doté d'une mémoire des événements phénoménale et utilisant son calendrier comme d'un moyen pour remonter le temps, il est capable de décrire parfaitement les situations qu'il a vues et vécues, à la minute près.

Ne voulant pas avoir de difficulté avec les autres Patients, il a choisi de passer pour un imbécile, faisant croire qu'il n'a pas de mémoire. Ceux qui se sont aperçu du contraire ont fini dans l'Abyme, Calendrier les "dénonçant" à son médecin traitant contre une relative protection et l'assurance qu'il ne changerait jamais de chambre.

Age apparent : 20 ans
Phrase typique : *"Quel jour sommes-nous ?"*
Ennemis : Ils ne sont plus là pour l'inquiéter.
Alliés : Son Médecin référant.
Médecin référant : au choix du Docteur.

Secret : Calendrier a juré de se suicider lorsqu'il aura 20 ans et huit jours en emportant avec lui le plus de Blouses Blanches et de Médecins possibles. Pour cela, il a créé avec la complicité de Corne-des-Bas-Relief, qui lui servait de guetteur, un réseau de conduites de gaz reliant une vieille chaudière cachée dans une salle du sous-sol avec la majeure partie des bureaux des Médecins et la salle de repos des Blouses Blanches. Lorsque le jour viendra, il ira dans cette pièce, chargera la chaudière de tout le bois qu'il a accumulé jusque là, ouvrira les robinets et poussera la machinerie jusqu'à l'explosion. Un beau projet. Malheureusement, ne connaissant pas la date à laquelle il est né, ni la date actuelle, Calendrier ne connaît pas son âge.

CONFIDENTIEL

PATIENT 5

REACTIF



De petite taille, rondouillard, à peine quatre cheveux sur la tête, l'air toujours jovial, Réactif est un Patient plutôt apprécié des autres pensionnaires. Son surnom lui venant du fait qu'il semble très sensible aux conditions atmosphériques extérieures (ainsi, il n'est pas rare de voir son visage virer tantôt au bleu ou au rouge, en fonction des variations de température du moment).

Où qu'on le croise, il est toujours accompagné de "Mr Souris", son petit compagnon à quatre pattes qu'il a adopté (le transportant généralement dans l'une de ses poches), et dont il tire l'essentiel de sa jovialité communicative. D'ailleurs, sa plus grande peur serait que quelqu'un ne veuille du mal à Mr Souris.

Il est aussi connu pour être dans les confidences de Gord, qui pour une raison encore obscure semble lui faire profiter à titre gracieux de ses drogues, dont Réactif semble friand...

Age apparent :	50 ans
Phrase typique :	<i>"Dis, tu n'aurais pas un bout de pain pour Mr Souris ?"</i>
Ennemis :	Le Rat, le Dératiseur et tous ceux qui le jalouent.
Alliés :	Gord et tous les Patients affectionnant Mr Souris.
Médecin référent :	au choix du Docteur.

Secret : Ce que bien peu ignorent (hormis Gord et ses principaux comparses de l'O.D.), c'est que Réactif est surtout capable de pressentir la survenance d'un danger quelconque, ainsi que repérer la présence du moindre "intrus" dans un rayon environnant d'une trentaine de mètres. Gord l'utilise donc comme une sorte d'alarme silencieuse de grande fiabilité, lui permettant de se livrer en toute tranquillité à ses trafics, et de mener ses réunions dans les sous-sols sans risquer qu'autrui ne les y surprenne. Pour convaincre Réactif de travailler pour lui, Gord n'a juste eu qu'à faire état de l'incident regrettable qui pourrait frapper "ce pauvre Mr Souris". Devenu très dépendant de ses drogues (dont il tire bénéfice des capacités étranges qui le rendent si particulier), ce brave Réactif risque d'y laisser prématurément sa vie. Ayant pris conscience du problème (mais ignorant tout du lien de cause à effet l'affectant), Gord s'est résolu à lui restreindre ses doses (désireux de conserver un allié des plus précieux), ne se doutant pas un seul instant qu'en agissant ainsi Réactif va finir par commettre des erreurs d'appréciation.

CONFIDENTIEL

PATIENT 5

SCHTROUMPF



Une longue tignasse noire, une barbe fournie, le visage bouffi, ce Patient aux mensurations herculéennes haut de plus de 2m a de quoi impressionner ceux qui le côtoient. Schtroumpf ne s'exprime qu'en grognant ou en râlant et ce même lorsqu'il ne dialogue pas. Il grogne en marchant, en dormant et en mangeant. Mieux vaut ne pas être sur son chemin tellement il fonce droit devant lui. Toujours l'air déterminé à on ne sait quoi. Il est très craint des autres Patients qui

évitent de le croiser ; il a la fâcheuse manie d'alpaguer les Patientes comme s'il s'agissait de jouets. Souvent énervé et sur la défensive, ce Patient se querelle régulièrement. Il peut bondir sans raison sur n'importe qui. Même à l'extérieur, il ne peut s'empêcher de frapper du pied des objets de la Cour. Ce "vandalisme" lui a mis à dos Carreau et Bouchon qui en ont assez de voir ce bourrin shooter dans leurs boules de pétanque.

Schtroumpf se différencie également par le fait qu'il porte constamment le même maillot bleu déchiré à plusieurs endroits. Jamais il ne l'enlève. Cela lui a valu le premier surnom de Grand Bleu qui se transforma plus tard en Schtroumpf pour une autre raison : un Patient a réussi à jeter un oeil rapide sur son dossier dans le bureau d'un Supérieur et a juste eu le temps de voir qu'une BD du nom de "Les Schtroumpfs" était jointe. Très peu de Patients peuvent raconter cette anecdote au passage.

Inspiration : Sébastien Chabal, joueur de rugby.
Age apparent : 30 ans
Phrase typique : "Moi Manger !" ; "Moi Soif !" ; "Moi pas Content !" ; "Hum toi t'es Bonne !"
Ennemis : Carreau, Bouchon, la plupart des Patientes.
Alliés : Monsieur Clous, Zed, Insatiable
Médecin référent : au choix du Docteur.

Secret : A son arrivée à l'hôpital, Grand Bleu avait toute sa tête. Suite à ses crises de nerf intempestives, on lui affecta la fameuse chambre bleue dont l'ancien locataire était Monsieur Clous. Grand Bleu découvrit un début de tunnel d'évasion dans l'un des murs et décida de le continuer pour disparaître en douce. Les Blouses Blanches se sont méfiés de quelque chose et voulurent faire une inspection. Par réflexe, Grand Bleu chargea le groupe de Blouses Blanches pour les empêcher de découvrir quoi que ce soit. Malheureusement il alla se fracasser le crâne contre un mur du couloir. Il fut passé à tabac et il a été décidé de le laisser dans l'Abyme. Revenu de son voyage infernal, Grand Bleu n'avait plus aucun souvenir des derniers événements ; pire il était désormais amnésique. Monsieur Clous, désireux de continuer son tunnel et incapable d'accepter qu'on l'ait changé de chambre, enrôla Zed pour manipuler le pauvre Grand Bleu. Ils ajoutèrent à ses repas des somnifères et pendant qu'il dormait, ils allaient dans la chambre pour terminer le projet de tunnel.

CONFIDENTIEL

PATIENT 13

MR INDESTRUCTIBLE



La boule à zéro, impeccablement rasé de près, l'air toujours posé et serein, sachant parler avec éloquence et se la jouant bien souvent un brin charmeur avec les dames, ce pensionnaire débonnaire jouit dans l'hôpital d'une réputation lui valant le respect de la plupart des Patients.

D'après les rumeurs, son surnom d'indestructible lui viendrait du fait qu'il soit prétendument immortel. Certains racontant l'avoir déjà vu encaisser à plusieurs reprises divers coups de couteaux sans broncher et dont seul un métabolisme hors norme pourrait réchapper (doté sans nul doute de capacités régénératrices).

Dans l'hôpital depuis déjà de nombreuses années, il aurait été aussi l'un des rares survivants du terrible incendie ayant dévasté le 3ème étage... Mais une minorité de Patients prétendrait aussi que c'est surtout jusque là sa bonne étoile qui a veillé consciencieusement à ce que rien ne lui arrive (ceux-ci préférant plutôt le surnommer l'Intouchable).

Inspiration : Elijah Price du film "Incassable"
Age apparent : 40 ans
Phrase typique : *"Moi un Dieu ? Non... Mais si vous le dites, c'est que ça doit être vrai!"*
Ennemis : Tous ceux qui jalourent sa popularité.
Alliés : La plupart des Patients.
Médecin référent : au choix du Docteur.

Secret : La vérité, c'est que ce Patient plus malin que la moyenne s'est arrangé pour jouer d'une réputation usurpée, qui lui assure (malgré ses détracteurs) une relative tranquillité au sein de l'hôpital. Mais conscient qu'un jour la supercherie pourrait finir par être démasquée, il agit toujours avec discernement, n'en faisant pas trop pour ne pas s'attirer d'ennemis supplémentaires.
La base de son secret étant qu'il s'est assuré la complicité de Furtif (un pensionnaire effacé et discret, toujours en marge des autres Patients), dont le don spécial est de devenir invisible à volonté...
Sans compter qu'il aurait un certain feeling avec Shilton, qui lui vaut de profiter de temps en temps de privilèges, dont il peut faire profiter d'autres Patients, à leur tour, en échange de services.
Il aurait également un lien étroit et mystérieux avec un Patient de l'Aile Ouest ; un certain Paradoxe.

CONFIDENTIEL



PATIENT 13

CANINE



Il s'agit d'un Patient très particulier mis à l'écart des autres, qui a acquis la réputation d'être un vampire après avoir mordu jusqu'au sang d'autres internés. Même si l'idée pourra en faire sourire plus d'un, quelqu'un d'un minimum observateur remarquera combien ses canines semblent étrangement apparentes à chaque fois qu'il esquisse un sourire (sans compter aussi la longueur inhabituelle de ses ongles).

C'est ainsi que pour éviter tout nouveau problème avec les autres pensionnaires de l'asile, une Blouse Blanche se trouve affectée en permanence devant sa chambre avec pour consignes de ne laisser personne s'en approcher.

Par mesures de sécurité supplémentaires, Canine n'en sort généralement qu'après l'extinction des feux (renforçant du même coup le mythe qui s'est forgé autour de lui) et toujours sous surveillance étroite. Idem lorsque plus rarement il lui a été permis d'en sortir de jour, à chaque fois affublé d'une sorte de masque affreux censé l'empêcher de mordre qui que ce soit...

D'après une rumeur persistante, Canine se fauflerait la nuit dans les couloirs sombres de l'hôpital en quête de sang frais, allant y visiter certains Patients sous forme de brume... Et bien que cela n'ait pas encore été prouvé, toujours est-il que de temps en temps au petit matin, sont parfois retrouvés dans leurs cellules des Patients en état d'anémie avancée.

Age apparent : 40 ans
Phrase typique : "Le Sang, c'est la Vie !"
Ennemis : La plupart des Patients.
Alliés : Le Directeur.
Médecin référent : Supérieur Morgenstern

Secret : Canine n'est nullement un Vampire. Il s'agit en réalité d'une Blouse Blanche à la solde du Directeur (ou un pauvre hère, ancien gagnant de la Loterie, abruti par les médications) visant à couvrir les activités secrètes menées par celui-ci à l'insu des Patients de l'hôpital, et exigeant une telle quantité de sang, que les prises journalières effectuées à l'Intendance* les couvrent à peine...

Et c'est pourquoi tout est fait pour maintenir ce mythe de grand méchant vampire autour de Canine et concentrer ainsi les peurs des Patients sur sa seule personne (ce qui explique aussi qu'on le fait parfois sortir exprès en pleine journée).

Ses canines sont en fait des prothèses, et ses ongles longs des extensions.

[* N.B : En outre, il faut savoir que lié à toute cette mascarade, le Directeur s'est arrangé pour qu'à chaque arrivée de nouveaux Patients, négligeant volontairement les surveillances, les vols d'affaires dans les chambres fassent de l'intendance le passage obligé de tout nouveau, n'ayant pas d'autre choix que de se laisser ponctionner leur sang.]

CONFIDENTIEL

PATIENT 13

LE ROLISTE



Toujours souriant et d'humeur joviale, on a coutume de croiser ce parfait boute-en-train dans les endroits de l'hôpital les plus fréquentés par ses pensionnaires (comme la Salle de Détente, la Cour de Promenade, ou encore le Hall d'Accueil), paraissant tout prendre avec philosophie, comme si rien de ce qui l'entoure ne l'inquiétait.

Il raconte à qui veut l'entendre que lui seraient revenus certains souvenirs de sa vie passée : son père riche et excentrique, sa

passion pour le cinéma, les émissions de télé-réalité, ainsi que les Jeux de Rôle (particulièrement en grandeur nature). Il croît dur comme fer que sa présence en ces murs n'est nullement le fruit d'un hasard, persuadé qu'il ne s'agit que d'un jeu, autofinancé à grande échelle par son père pour son fiston adoré (la plupart des autres Patients qu'il côtoie se révélant en être les complices, jouant scrupuleusement le rôle qui leur a été assigné). Selon lui, les organisateurs de cette immense supercherie auraient même volontairement placés de vrais malades au milieu de tout ce beau monde pour lui fausser la donne... L'histoire du ticket n°13 serait pour lui une façon détournée de faire sortir de temps en temps un acteur ayant enfin terminé son temps de contrat.

Il s'est d'ailleurs mis en quête de réussir à repérer des caméras et micros, se demandant s'il ne se trouvait pas carrément sur le gigantesque plateau d'une émission de télé-réalité à grande audience.

Du coup, se sachant le "héros" de ce jeu, il se croît intouchable (ce qui l'amène régulièrement à en faire un peu trop et à se frotter aux griffes du personnel médical).

Inspiration :	Truman Burbank du film "The Truman Show"
Age apparent :	30 ans
Phrase typique :	<i>"Je ne suis pas enfermé avec vous, c'est vous qui êtes enfermés avec moi !"</i>
Ennemis :	Gord
Alliés :	La plupart des Patients.
Médecin référent :	Au choix du Docteur.

Secret : Bien qu'affichant depuis son arrivée dans l'hôpital (il y a maintenant près de six mois) un optimisme sans borne, depuis peu une certaine lassitude a commencé à s'emparer de lui et il se demande combien de temps encore on va continuer à le mener en bateau comme ça ; c'est ainsi que soupçonnant l'existence clandestine des membres de l'O.D, il est parvenu à passer un deal avec leur meneur, Gord, obtenant de celui-ci qu'il s'arrange pour faire de lui le prochain "gagnant" de la loterie... Gord est du coup satisfait par cette opportunité de pouvoir se débarrasser très prochainement (à moindre frais et sans heurt) de ce maître-chanteur indésirable...

CONFIDENTIEL

PATIENT 13

WILSON



Ce Patient au regard intense semble être arrivé dans l'hôpital il y a quelques mois à peine, se révélant bien vite avoir conservé la vision vivace des circonstances l'ayant conduit en ces murs...

Ne se lassant jamais de décrire aux uns et aux autres sa longue dérive sur une mer démontée, à bord d'une chaloupe (ne se souvenant plus en revanche comment il s'était retrouvé dans cette situation), seul à lutter contre vents et marées, se nourrissant de plancton, de poisson cru et d'eau de pluie. Finissant par échouer en bordure d'une plage de sable blanc (la silhouette lugubre et toute proche d'un haut bâtiment dominant les lieux), bientôt rejoint par des silhouettes aux contours flous... avant de reprendre brutalement conscience dans un grand fauteuil de cuir noir, réagissant à la série de gifles infligée par l'assistant du Docteur Stein !

Age apparent : 40 ans

Phrase typique : *"Tu sais ce qu'il faut faire pour vivre au milieu des sirènes ? Tu descends au fond de la mer très loin... si loin que le bleu n'existe plus... là où le ciel n'est plus qu'un souvenir... une fois que tu es là, dans le silence, tu y restes... et si tu décides que tu veux mourir pour elles... rester avec elles pour l'éternité... alors elles viennent vers toi et jugent l'amour que tu leur portes... s'il est sincère, s'il est pur, et si tu leur plais... alors elles t'emmèneront pour toujours.. "*

Ennemis : Schtroumpf.

Alliés : Le personnel médical.

Médecin référent : Supérieur Stein.

Secret : Wilson est une Blouse blanche infiltrée s'arrangeant chaque jour pour faire passer par-dessus le mur d'enceinte (toujours devant témoins) une bouteille contenant un message, censée pouvoir être lue un jour par d'hypothétiques sauveteurs, convaincu qu'il est de la présence de la mer toute proche et de la probabilité que certaines de ces bouteilles finissent par y échouer.

Travaillant officiellement pour le compte du Directeur, celui-ci lui a confié la mission de repérer d'éventuels éléments séditieux au sein des pensionnaires de l'hôpital ; il a d'ailleurs commencé à repérer le petit manège de Passe-Passe avec les nouveaux arrivants (voir séance n°1 du livre de base).

De temps en temps, le Directeur ordonne qu'on passe ce Patient à tabac, histoire que ses traits meurtris en attendrissent plus d'un et que la rumeur comme quoi il se serait déjà fait confisquer l'une de ses précieuses bouteilles se corrobore...

Personne ne s'est d'ailleurs demandé jusque là d'où il pouvait bien sortir toutes ces bouteilles (en réalité, il s'agit de la même qu'on lui restitue chaque matin en toute discrétion au moment de l'ouverture des chambres).

Wilson semble ne pas apprécier vraiment Schtroumpf, dont les habitudes de toujours shooter dans tout ce qu'il trouve pourraient le faire démasquer, si d'aventure l'une des bouteilles venaient à se briser et qu'on découvre qu'elle ne renferme que de simples feuilles blanches...

CONFIDENTIEL

PATIENT 5

ANENA



Anêna est une petite fille très mignonne au regard grave. Elle passe souvent sans qu'on la voit, se faisant juste remarquer par ses comptines qu'elle chante et marmonne régulièrement.

Elle débarque généralement lorsqu'un Patient est isolé ou pleure. Elle écoute, elle regarde, elle penche la tête ; elle ne parlera que très peu.

Elle tient toujours dans ses bras une peluche ou un jouet et

personne ne sait exactement d'où elle peut les sortir. Il lui arrive d'en oublier un dans un couloir et les Patients sont désormais habitués à les lui ramener. On peut la trouver régulièrement à discuter pendant des heures avec La Parlotte. Anêna est depuis plusieurs années dans l'hôpital mais elle ne vieillit pas. Enfin elle ne vieillit plus et reste une petite fille.

La vérité est que lorsqu'elle est arrivée à l'hôpital, elles étaient deux. Anaëlle et Helena, deux sœurs jumelles de 10 ans. L'une a disparu un jour sans vraiment qu'on sache comment ni laquelle tant elles se ressemblaient. Anêna n'est que la contraction des deux prénoms.

Les rumeurs vont bon train. On raconte qu'une des deux est morte accidentellement et que, seule et désespérée, la survivante aurait "récupéré" l'âme de sa sœur pour ne faire plus qu'une. On raconte également qu'une des deux s'est perdue dans l'hôpital et que sa sœur essaye désespérément de la trouver.

Age Apparent : 10 ans ; seul son regard peut trahir une existence plus longue.
Phrase Typique : *"Pourquoi tu pleures ?" "Tu veux jouer avec moi ?" "Mr. Nounours et Dr. Robot peuvent t'aider mais il faut leur demander !"*
Médecin Référent : Supérieur Vigorsen qu'elle appelle "Maman" ce qui énerve cette dernière (et c'est le but recherché).

Secret : Anêna n'est absolument pas la fille du Supérieur Vigorsen. Nul ne sait qui sont ses parents. Il y a quelques années le troisième étage fut évacuée à cause d'un incendie ; l'une des 2 sœurs (la Duchesse) se trouvait à cet étage. Depuis ce jour, Anêna comble la disparition de sa sœur jumelle en insufflant la vie aux objets inertes. De ce fait, il n'est pas rare qu'elle soit accompagnée dans sa chambre d'une ribambelle de jouets qui se chamaillent.

CONFIDENTIEL

PATIENT 5

SAGESSE



Sagesse est une femme d'une trentaine d'année aux longs cheveux noirs et à la peau mate. Elle est surnommée ainsi car elle a toujours (enfin presque) fait preuve d'un calme étonnant et d'un détachement incroyable vis-à-vis de la vie qu'elle mène à l'Hôpital. Très agréable, elle parle très peu. A vrai dire, c'est une sorte de confidente pour beaucoup de Patients. Elle écoute pendant des heures et lorsqu'elle parle, il s'agit très souvent d'une seule et unique phrase. La plupart du temps une métaphore philosophique liée aux questions que se pose celui ou celle qui vient la voir. Par tous les temps elle est habillée légèrement. Elle arbore aussi un bindi sur le front comme de nombreux Hindouistes mais qui n'est curieusement pas toujours visible, ni toujours aussi vif.

Age Apparent : 30 ans
Phrase Typique : *"Si tu le souhaites, je me ferais un plaisir de t'écouter. » « Ni les larmes ni la peur ne sont un mal."*
Alliés : Tout le monde aime Sagesse.
Ennemis : Les Blouses Blanches.
Médecin Référant : Supérieur Kemper.

Secret : Sagesse a plusieurs secrets. Il y a quelques années, elle était comme tous les Patients, se posant toutes les questions du monde sur sa condition au sein de l'Hôpital. Pendant l'absence du Supérieur Kemper lors d'un entretien, elle en profita pour prendre son dossier personnel ! Kemper revint avant qu'elle ne put jeter un œil dessus et il s'effondra en larme dans ses bras. Son fils Harold venait d'être retrouvé mort. Il la laissa partir et même après qu'il se soit rendu compte qu'elle avait son dossier, il ne fit rien tant il avait de peine. Si aujourd'hui Sagesse est si calme et sereine, c'est à cause de ce qu'elle découvrit dans son dossier : hormis une photo d'elle usée et jaunie, elle découvrit sa propre signature et son accord sur un document qui attestait son internement... définitif ! Et même si de nombreuses choses sont illisibles, en découvrant ceci elle se résigna à toute tentative de compréhension, sachant que quoi qu'elle fasse, elle finirait sa vie dans cette chambre sordide. Kemper sait que c'est elle qui a son dossier mais vu la façon dont cela s'est produit et vu son comportement dans l'Hôpital, il fait mine de ne pas savoir et d'être toujours en possession du papier. De sa résignation elle en tira un très grand recul concernant la situation et la vie en général. Les Patients se mirent à lui faire toute sorte de confiance. Au fur et à mesure que les Patients lui parlent, son bindi prend forme, et se charge d'énergie. Non violente, elle concentre toute la haine des autres dans cette énergie et elle peut à tout moment la libérer pour immobiliser une personne, allant même jusqu'à l'empêcher de parler ou de respirer ! Sagesse est très belle et est très proche avec Le Rat. Mais personne à par eux ne sait de quel nature est cette relation.

CONFIDENTIEL

PATIENT 13

DEDALE



Dédale est une jeune femme blonde aux superbes yeux bleus claires qu'elle cache souvent derrière une grosse paire de lunettes. D'une grande intelligence, Dédale a vite compris l'intérêt de tracer les cartes de l'hôpital, sous toutes ses formes. Mais l'hôpital vit selon elle et il ne veut pas être réduit à l'état de carte donc il change sans cesse, ce qui a le don de rendre la jeune femme hystérique. Elle pense que si elle arrive à tracer la carte intégrale de l'hôpital en une journée, celle-ci ne pourra plus jamais être changée. Elle parcourt ainsi les couloirs en notant tous les chemins possibles et l'emplacement de toutes les chambres. D'une nature assez occupée, Dédale ne parle pas beaucoup aux gens, elle ne répond que par des hochements de la tête et des "Hummm hummm" le nez dans ses cartes en cours de réalisation. Dédale voue une haine innommable à Morgane, dont personne ne comprend la source. Ses pieds et mains sont couverts de ventouses lui donnant des capacités d'escalade et d'équilibre hors normes.

Age apparent : 20 ans
Phrase typique : " Tu prends à gauche, 3ème à droite, 2ème à gauche et 5ème à droite, normalement ... "
Alliés : Mécano, Livre, Clef et les Frères.
Ennemis : Morgane, Marie, Phénix, Mime, Défiguré.
Médecin référent : Supérieur Stein.

Secret : Dédale aime Morgane en secret. La voyant autant appréciée des autres, elle en devient jalouse. Elle a même été jusqu'à faire un pacte avec le Directeur pour avoir Morgane rien que pour elle. Pour ça elle doit faire la carte de l'hôpital. Elle est cependant persuadé que c'est le directeur qui change les pièces de place pour la rendre folle. Elle a aussi l'intuition qu'elle est déjà venue dans cet hôpital et qu'elle y a caché quelque chose d'important. Ces 2 points la retiennent de tenter l'escalade du mur extérieur qui pour elle ne représente que peu de difficulté.

CONFIDENTIEL

PATIENT 3

CAPITAINE

Le menton haut, le pas sûr, Capitaine parcourt l'hôpital comme s'il était dans le port qu'il imagine. Les Patients autour de lui sont des marins, des marchands et des pirates. Capitaine se prend pour un chef pirate, au port en attendant les réparations de son navire. Il a d'ailleurs développé un petit commerce avec Monsieur Clous qui lui procure de quoi colmater les brèches de son navire qui ne se trouve

être en fait qu'une peinture murale décorant une partie du couloir du premier étage. Foulard sur la tête, tresses sous le menton, plusieurs tatouages sur ses bras, le torse et les jambes, il admoneste souvent les Patients avec sa forte voix et leur donne des ordres. Il s'adresse également à son équipage imaginaire, des doubles de lui-même.



COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES
ES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030

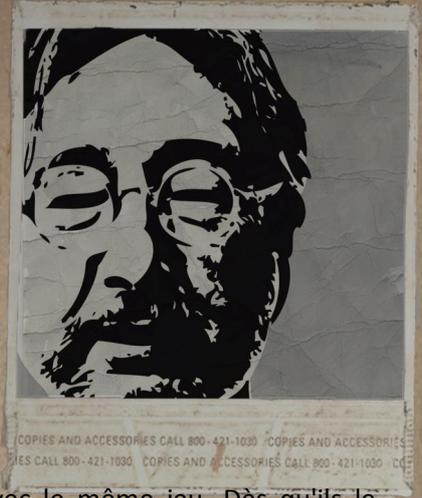
Age apparent :	50 ans
Phrases typiques :	"Holà moussaillon !", "Hissons la grand-voile."
Alliés :	Clous.
Ennemis :	Mime, Chakra.
Médecin référent :	Supérieur Marche.

Secret : Lorsqu'il est entré dans l'hôpital, Capitaine se prenait vraiment pour un pirate et imaginait toute sorte de chose, notamment ses doubles. Or, l'un d'eux a pris corps un jour et se substitue maintenant à lui lors des prises de médicaments ce qui a parfois amené des Patients à voir deux Capitaines en même temps (mais cela a été mis sur le compte de l'hallucination collective). Capitaine ne ressent donc plus les effets des médicaments et perçoit l'hôpital tel qu'il est réellement. Il continue de jouer son rôle normalement tout en cherchant un moyen de faire cesser les activités du Directeur pour libérer ses compagnons, les autres Patients. Malheureusement, deux Patients pourraient bien le dénoncer : Chakra qui a senti un changement dans son comportement et Mime qui a compris que le double était bien réel.

CONFIDENTIEL

PATIENTS

CARREAU & BOUCHON



Ces deux là sont toujours ensemble ; au réfectoire, sous la douche, dans la salle de détente. Carreau et Bouchon sont des jumeaux. Asiatiques, gros, aux lunettes en écailles de tortue, ils portent constamment les mêmes tenues, si bien qu'il n'est pas possible de les différencier. Seuls Canne, Papy et Marie en sont capables. Leur passe-temps favori est la pétanque. Ils ont eux-mêmes façonné leurs boules à partir d'une grosse planche en bois et jouent toujours avec le même jeu. Dès qu'ils le peuvent, c'est-à-dire dès que l'accès à la cour est autorisé, ils sortent faire une partie, quel que soit le temps. Ils accueillent volontiers les autres Atteints pour une petite partie mais n'ont encore jamais perdu. Pour l'instant, Carreau, qui est légèrement plus fort que son frère au tir, mène de 5481 parties contre 5479 mais Bouchon a eu un rhume dernièrement qui l'a un peu diminué.

Age apparent : 50 ans
Phrase typique : "Joli tir !"
Alliés : la plupart des Patients.
Ennemis : ceux qui sont profondément vexés d'avoir perdu contre eux.
Médecin référent : Supérieur Vigorsen.

Secret : Carreau et Bouchon sont persuadés qu'une trappe est dissimulée dans la cour et qu'elle mène aux canalisations de l'hôpital. Une issue possible de sortie ? Toujours est-il que les deux frères explorent la cour grâce à leurs boules de pétanque. Au moindre bruit suspect, ils inspectent le sol en faisant croire qu'ils aplanissent le terrain ou qu'ils mesurent les distances entre les boules.

CONFIDENTIEL

PATIENT 13

ROULETTE



Roulette est une jeune femme asiatique aux yeux verts et aux cheveux noirs et courts. Peu de temps après son arrivée, elle a perdu ses jambes lors de l'explosion d'une des machines dans la laverie. Elle se déplace donc sur une planche à roulettes, fabriquée par Moignon, dont la caractéristique est le frottement de la roulette arrière droite contre le bois.

Silencieuse et anorexique à la suite de cet accident, elle a trouvé du réconfort auprès du Colonel qui l'a aidé à surmonter son handicap en lui parlant des multiples blessures qu'il a reçues au cours de sa carrière. Touchée par ce geste, Roulette lui en est fortement reconnaissante.

Mais depuis quelques temps, le sort s'acharne sur elle : d'abord, c'est une roue de sa planche qui se détache alors qu'elle se trouvait non loin de l'escalier, puis c'est une étagère de la bibliothèque qui tombe juste après son passage.

Age apparent : 30 ans
Phrase typique : "Oui mon Colonel."
Alliés : le Colonel, Carte, Cantine, Moignon.
Ennemis : Gord et les membres de l'O.D..
Médecin référant : Supérieur Vigorsen.

Secret : L'explosion de la machine dans la laverie n'est en rien due à un simple accident. Malheureusement pour elle, Roulette a surpris une conversation entre deux membres de l'O.D. sans réellement comprendre de quoi il en retournait. Sa vie est donc menacée par cette organisation qui essaye de maquiller sa mort en accident. Pourtant, une force étrangère semble la protéger.

CONFIDENTIEL

PATIENT 53

LE COLONEL



Le Colonel est un petit homme à la peau noire d'une soixantaine d'années, arborant le costume élimé d'une armée inconnue. Plusieurs médailles ornent sa large poitrine et, de sa voix éraillée, il est prêt à raconter à qui veut bien l'entendre la façon dont il a récupéré ses médailles, tout comme les circonstances dans lesquelles il a eu l'oreille gauche arrachée ou cette cicatrice qui court le long de sa jambe. On le trouve souvent dans sa chambre, décrivant à son auditoire habituel (Roulette, Carte, Cantine et Moignon) cette célèbre bataille dans laquelle il a brillé contre les troupes du Général, ou en compagnie de Capitaine, avec lequel il parle technique et combat naval. Malgré sa grande culture stratégique et ses nombreux faits héroïques, il préfère éviter les conflits directs en cherchant des concessions ou en s'esquivant. Bien qu'il n'en ait parlé à personne, le Colonel éprouve un amour filial pour Walkyrie qu'il essaie d'impressionner, sans succès pour l'instant, avec ces histoires héroïques.

Age apparent : 60 ans
Phrases typiques : "Tu vois cette médaille, cette cicatrice, cette oreille."
Alliés : Roulette, Carte, Cantine, Moignon, le Capitaine.
Ennemis : personne.
Médecin référent : Supérieur Kemper.

Secret : Tout ce que le Colonel raconte est faux, évidemment, puisque comme la majorité des autres Atteints, il n'a aucun souvenir de son passé. Il s'est fabriqué ces propres médailles, s'est coupé lui-même l'oreille et s'est entaillé avec un clou la jambe pour avoir une belle cicatrice. Il n'est en rien héroïque, bien au contraire ; en venir aux mains le terrifie d'avance. Pourtant, il ne rêve que d'une chose : sauver quelqu'un au détriment de sa vie, pour prouver à ceux qui ne le croient pas qu'il est réellement un héros. Le Colonel, ne peut-il pas avoir d'ennemis composés de gens jaloux ou énervés de sa mythomanie (qui ne lui font donc pas du tout confiance) ?

CONFIDENTIEL

PATIENT 13

HOUDINI



Houdini est un roi de l'évasion et tout le monde est d'accord sur ce point. Rien ne peut le retenir bien longtemps, que ce soit une pièce fermée, des liens, des menottes, une camisole ! A tel point que ça en devient presque surnaturel. D'un physique assez grand mais souple, Houdini porte des cheveux très court et des vêtements très moulant, il ne fera jamais de grands gestes, ni même de grands efforts.

Malheureusement il a un sale caractère, est lunatique, cynique, et surtout orgueilleux. Son seul ami est Mécano car ils sont arrivés le même jour. Houdini s'est mis en tête d'explorer tout l'hôpital dans le but de chercher une sortie. Cela lui vaut pas mal d'ennuis car il se fait souvent attraper dans un faux plafond ou même dans une salle qui ne lui est pas autorisé. Mais pourtant il trouve toujours un moyen pour échapper à ses sanctions... sans pour autant que les Blouses blanches ne le sachent.

Inspiration : Harry Houdini, prestidigitateur.
Age apparent : 30 ans
Phrase typique : *"M'attendez pas pour diner !", "Attention ! T'as à faire au Grand Houdini !"*
Alliés : Mécano, Dédale, Tic-Tac, Gord, Clef, Zed, Clou.
Ennemis : Les Blouses Blanches, Défiguré, Mime.
Médecin référent : Supérieur Marche.

Secret : Houdini peut déboîter chacune de ses articulations et les remettre en place tel un yogi hindou, ce qui lui permet de se faufiler n'importe où. Malheureusement il a besoin des drogues de Gord pour supporter cette activité. Ses petites escapades lui ont permis de découvrir une partie de l'hôpital inconnue, l'Aile Ouest, dont il est un des rares à connaître l'existence parmi les Patients, car cette partie est cachée.

CONFIDENTIEL

PATIENTS

A l'attention du Directeur.

Objet : ouverture de l'UMD.

Monsieur le Directeur,

Nous avons l'honneur et le plaisir de vous signaler l'ouverture de notre UMD dans les prochains jours. Les travaux se sont terminés plus tôt que prévu suite à la fusion des fondations de l'ancienne église et les murs de la nouvelle unité. Nous vous rappelons que cette section sera concentrée dans l'Aile Ouest de la propriété.

Il est également à noter que nous avons déjà réunis les Patients jugés non-conformes pour les prendre en charge dès que possible. Les thérapies expérimentales devront être appliquées afin de bénéficier des subventions du Ministère de la Santé et de notre [redacted]

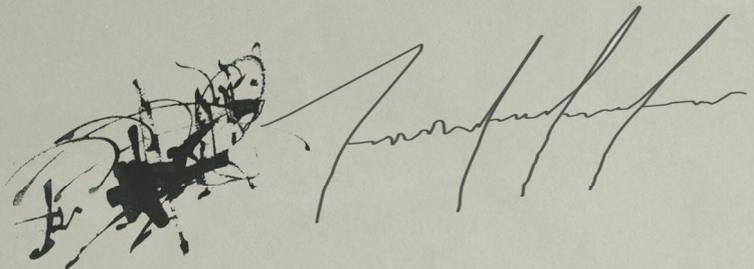
Tout a été prévu pour qu'il n'y ait aucun contact entre les Patients de l'hôpital et les Patients Non Conformés de l'UMD. Nous nous permettons de porter à votre attention le texte de juridiction qui introduira le règlement intérieur de l'UMD :

"Les patients relevant d'une unité pour malades difficiles doivent présenter pour autrui un danger tel qu'ils nécessitent des protocoles thérapeutiques intensifs adaptés et des mesures de sûreté particulières, mis en œuvre dans une unité spécialement organisée à cet effet. Ces patients doivent dans tous les cas relever des dispositions des articles L 343 à L 349 du code de la santé publique relatifs aux placements d'office, et présenter, en outre, un état dangereux majeur, certain ou imminent, incompatible avec leur maintien dans une unité d'hospitalisation habilitée à recevoir des patients relevant du chapitre III du titre IV de ce même code."

Cordialement,

Supérieur Ghoul

Supérieur Krimmler



PATIENT 13

CONFIDENTIEL



NON CONFORME

Le MANGEUR de VISAGE

Cet homme est grand et maigre à la limite de l'anorexie mais n'en semble absolument pas gêné. Il possède des grandes mains en forme d'araignée et n'a pour habit qu'un vieux pantalon de velours noir. Il a le crâne rasé et aucun autre poil sur le corps.

Ce patient particulier ne possède plus à proprement parler de visage. D'après ses dires, on le lui a arraché après qu'il eut été agressé par un inconnu dans l'hôpital. Le personnel le retrouva

plusieurs heures après coup, tremblant dans une marre de sang. Pour cacher cette horreur aux yeux des Patients et éviter de troubler l'ordre de l'hôpital, le Mangeur de Visage fut transféré dans l'Aile Ouest.

Il attire désormais le personnel ou les patients les plus inconscients vers lui avec des belles paroles manipulatrices, douces et réconfortante. C'est alors en toute confiance et parfaitement détendu qu'ils se font dévorer le visage.

Les Blouses Blanches le nourrissent exclusivement avec des médicaments. Il est formellement déconseillé de s'approcher de sa cellule sous peine de subir la même atrocité qu'il a vécu.

Age apparent : 40 ans
Phrase typique : *"Ecoutez, je vois que vous êtes vraiment très affecté par cet incident. Et sincèrement je pense que vous devriez reprendre vos esprits, absorber un tranquillisant et essayer de faire le point."*
Alliés : les médicaments.
Ennemis : tout le monde.
Médecin référent : personne ne s'occupe de lui par peur de se faire défigurer.
Consigne : Ne surtout pas approcher de sa cellule.

Secret : Cet ancien Supérieur avait mis en place toute la médecine de l'hôpital en la testant sur lui-même. Cette volonté d'installer un nouveau système de soins révolutionnaire l'a porté tout au long de sa brillante carrière mais l'a aussi sapé psychologiquement. Sa forte ressemblance avec un Patient (à l'époque il s'agissait de Krimmler) qui l'amusait un peu, a fini par le hanter. Il a été jusqu'à tenter de le tuer lors d'un entretien. Au final, personne ne lui a volé son visage comme il l'entend. Il se l'est arraché lui-même ; il était effrayé à l'idée de perdre son identité à travers son Patient. Depuis, le Mangeur de Visage recherche en vain celui qui, d'après lui, a volé son identité. Son visage.
Chiffre a découvert son Secret récemment en écoutant une conversation entre Krimmler et le Directeur. Il s'est du coup rapproché du Mangeur de Visage en lui parlant de son plan...

PATIENT 13

TREIZE

CONFIDENTIEL



NON CONFORME

Au commencement, c'était un Patient légèrement violent. Au fil des traitements administrés par l'aimable Supérieur Stein, des troubles du comportement furent constatés. Les soins qui lui étaient prodigué semblait le faire régresser. Stein fut très intrigué par ce cas étrange et sous l'incitation du Supérieur Butcher, il poussa l'expérience à l'extrême. Les médicaments diminuaient les facultés mentales du Patient jusqu'à un stade proche de l'instinct primaire incontrôlé. Et c'est à ce moment qu'il est devenu complètement ingérable. Treize blessait et mutilait aussi bien les autres Patients que les membres du

personnel médical. Il fut alors placé en isolement au troisième étage où les Supérieurs ont constaté que l'électricité avait un effet anesthésiant efficace contre ses horribles hausses de tension.

Il a été transféré dans l'Aile Ouest sans que plus personne ne sache réellement pourquoi. Treize est constamment maintenu sous ECT dans une cellule à 5 portes d'accès différentes. Ceci pour éviter une éventuelle évasion qui serait l'une des choses les plus catastrophiques qui puissent arriver dans l'hôpital. Treize est également harnaché des pieds à la tête de bandages comme une momie et il est pendu à l'envers par des chaînes au-dessus d'un bassin où trempent des lignes à haute tension.

Age apparent : 40 ans
Ce qu'on en dit : *"Il paraît que c'est un vrai carnage ce mec."*
Alliés : pas d'informations.
Ennemis : pas d'informations.
Médecin référent : Supérieur Ghoul et Supérieur Krimmler.
Consigne : Ne surtout pas débrancher l'ECT.
Ne pas parler à proximité même s'il est inconscient.

Secret : Personne ne sait vraiment pourquoi il est appelé Treize. Peut-être est-ce son numéro d'identification ? Impossible de le confirmer, il a toujours été inconscient pour la plupart des Patients de l'Aile Ouest. Treize est "branché" depuis des années ; il a été mis dans ces conditions car il a massacré une bonne partie des individus du Troisième étage (des rumeurs vont jusqu'à prétendre qu'il en a violé et dévoré quelques-uns). L'incendie ne fut qu'une tentative désespérée de ses "proies" pour l'empêcher de continuer. Malheureusement, peu aujourd'hui sont encore en vie. Hormis la Duchesse, on ne sait pas qui a pu l'avoir déjà vu debout. Le Directeur prit la décision de l'enfermer loin de toute forme de vie et pour ne pas inquiéter les autres Patients, il prétendit que ce Patient avait gagné à la loterie nouvellement mise en place (d'où le mythe du Patient 13). Treize est sous ECT constante mais à la moindre occasion de se réveiller, il perpétuera le carnage qu'il avait commencé.

Treize a 13 surnoms. Si par malheur une âme inconsciente venait à les prononcer à proximité d'une de ses oreilles attentives, elle le sortirait de sa torpeur à un point tel que même l'électricité deviendrait inefficace.

PATIENT 3

BRONSON

CONFIDENTIEL



NON CONFORME

Bronson est violent. Et le mot est faible. Un grand gaillard au crâne rasé, presque la trentaine et une silhouette musclée. Il s'entraîne sans cesse dans sa cellule. Des exercices toute la journée et il se vante de pouvoir faire dix mille pompes par jour. Bronson a toujours un grand sourire qui met en valeur sa longue moustache et toutes ses belles dents.

Ce n'est pourtant pas le premier à avoir été transféré dans l'Aile Ouest ; il arrive tout de même à mettre hors d'état jusqu'à 5 Blouses Blanches en même temps. Même derrière les barreaux, il est capable d'être infernal et insupportable.

D'après lui, sa cellule est un exutoire où il peut s'exprimer sans contrainte avec ses poings et sa colère. Il ne s'est jamais senti aussi libre depuis sa première altercation avec des Blouses Blanches. Les murs qui l'entourent sont le reflet de sa personnalité écrasante : des impacts, des fissures... et des fresques de sang. Oui car même s'il s'agit d'une bête, Bronson est très intéressé par la peinture et s'avère être un véritable artiste. Sauf que c'est du sang à la place de la gouache.

Inspiration :

Michael G. "Bronson" Peterson, criminel britannique.

Age apparent :

30 ans

Phrase typique :

"ALLEZ !!! VENEZ !!!" ; "Ma cellule, c'est mon monde et toi t'es une fourmi !"

Alliés :

Ennemis :

Les Blouses Blanches.

Médecin référent :

Supérieur Ghoul.

Consigne :

Il est fortement déconseillé d'aller le voir seul.

Secret :

Lors de sa première bagarre, Bronson s'est senti "vivant". Depuis il profite de chaque occasion pour distribuer des coups dans tous les sens. Pire encore, Bronson est capable de matérialiser sa colère qui se manifeste par des coups distribués sur l'élément déclencheur. Chaque fois qu'une Blouse Blanche est allée le voir seul, celle-ci était retrouvée inconsciente devant les barreaux, criblés de bleus. Et Bronson n'est jamais sorti de sa cellule. On l'appelle Bronson depuis que le Supérieur Ghoul l'a appelé ainsi pour le stopper en pleine bagarre. Bronson s'est alors immobilisé. Il s'avère que c'est son vrai nom et que Ghoul, dans le feu de l'action, n'a pas su dire son numéro de Patient.

PATIENT 13

PUZZLE

CONFIDENTIEL



NON CONFORME

Puzzle doit son surnom au fait qu'il passe le plus clair de son temps devant des puzzles mis à sa disposition. Il s'agit d'une méthode de soins afin de canaliser ses troubles compulsifs. En effet, ce Patient a la fâcheuse manie de mettre tout ce qui peut être mis dans sa bouche... et de l'avaler. Les jeux l'empêchent de se focaliser sur ce qu'il peut gober. Et pour qu'il n'engloutisse pas les puzzles, le Supérieur Ghoul a demandé à ce que les pièces soient imbibées d'un répulsif.

Avant qu'il ne commence à jouer, Puzzle était contraint de vomir plusieurs fois par jour. Il retrouvait ainsi des objets

étranges dans la plaque de bile ; lui-même n'avait pas conscience de ce qu'il avait avalé quelques instants avant. Pire encore, ça sort parfois par l'autre trou...

La veille de son transfert dans l'Aile Ouest, Puzzle avait été retrouvé dans les toilettes du rez-de-chaussée la bouche et les mains pleines de sang. Plus tard, il a été constaté que Puzzle ne supportait pas qu'on le touche sous peine d'être mordu... ou pire si on le laissait faire.

Âge apparent :	30 ans
Phrase typique :	<i>"Je crois que j'ai envie de vomir..."</i>
Alliés :	
Ennemis :	Supérieur Krimmler.
Médecin référent :	Supérieur Ghoul.
Consignes :	Ne rien laisser traîner sur le sol de sa cellule. Ne surtout pas le toucher.

Secret : La dernière fois qu'il a vomi, Puzzle a découvert qu'il avait avalé le double de la clé de sa cellule. Ne sachant quoi en faire sur l'instant et au risque d'être pris, il la dissimula à nouveau dans son estomac. Depuis, il attend sagement devant ses jeux jusqu'à ce que la clé ressorte de son corps. Ainsi il pourra s'échapper et assouvir une pulsion qui le ronge depuis son isolement : dévorer la dernière personne à lui avoir posé la main sur l'épaule : Krimmler.

PATIENT 3

CONFIDENTIEL



BOSS

Le Patient se prétend détective et enquêterait sur des disparitions mystérieuses au sein de l'hôpital. Il est surnommé Boss par son soi-disant collègue Chuck qui le suit partout dans ses investigations et qui partage parfois la même cellule. Boss a toujours un long imperméable beige qui paraît trop grand pour sa carrure. Avec sa petite tête et son air sérieux, il est très convaincant en tant qu'investigateur.

C'est le seul Patient de l'Aile Ouest à avoir le droit de sortir sans autorisation de sa cellule. A vrai dire, tous les autres Patients sont persuadés qu'il est réellement détective et jouent

à son petit jeu de rôle sans suspicion. Mieux encore, Boss est sans aucun doute la seule personne à pouvoir approcher les autres Patients de l'Aile Ouest sans que ceux-ci ne s'excitent ou se renferment. Son transfert dans ce bloc vient du fait qu'il était incontrôlable dans sa chambre d'origine, persuadé d'être emprisonné. Son Q.I. extraordinaire lui permettait d'analyser une situation en un rien de temps et d'évaluer les failles de sécurité de l'hôpital. On l'a plusieurs fois retrouvé aux portes de la cour après qu'il ait croché la serrure de sa chambre et mis en déroute plusieurs Blouses Blanches. Mais sans savoir pourquoi, Boss devenait un légume devant ce grand portail...

NON CONFORME

- Inspiration :** Andrew Laeddis du film "Shutter Island".
- Age apparent :** 30 ans
- Phrase typique :** "Je peux vous poser quelques questions ?"
- Alliés :** Chuck et tous les PNC.
- Ennemis :**
- Médecin référent :** Supérieur Krimmler.
- Consignes :** Ne jamais fermer sa cellule à clé.
Répondre à ses questions sans avoir l'air suspicieux.

Secret : Boss est tellement persuadé d'être détective qu'il a vraiment découvert une série d'indices sur de mystérieuses disparitions. Il a même plusieurs suspects en vue dont les 2 Supérieurs de l'Aile Ouest. Seul Chuck, son supposé collègue, est au courant de ses pistes et il confirme que quelque chose de louche se passe ici.
Chuck est en fait l'ami imaginaire de Boss. Personne ne l'a jamais vu et Boss en parle souvent comme d'un individu qu'il va aller consulter pour débattre d'une éventuelle piste.

PATIENT 3

PARADOXE

CONFIDENTIEL



NON CONFORME

Patient de longue date dans l'enceinte de l'hôpital, il n'a été que très récemment transféré dans l'Aile Ouest. D'après les Supérieurs, ses délires de persécution et d'uchronie mettaient en danger la santé mentale des autres Patients. Et il faut avouer qu'en matière de persuasion, Paradoxe excelle.

Cet homme d'une cinquantaine d'années a toujours la fougue des muscles de ses 20 ans. Même s'il n'a plus de cheveux et des rides sur le front à n'en plus finir, il a toujours l'esprit vif et les réflexes efficaces. De sa cellule, Paradoxe observe les rondes et les routines du personnel pour élaborer un plan

d'évasion. Il a déjà plusieurs données en tête qui lui permettraient de filer en douce mais pour cela il a besoin d'aide...

Paradoxe a la particularité d'être "dérangeant" lorsqu'on discute avec lui. Lorsque Boss est venu le questionner sur les disparitions, il n'a pas hésité à lui révéler plusieurs éléments qui ont rendu son enquête plus que réelle. Quant à Chuck, il lui expliqua que sa méthode n'allait pas porter ses fruits (sans que Boss n'y comprenne quelque chose). La révélation de trop fut de dévoiler au Directeur la date exacte à l'heure près de sa mort (c'est la raison officielle de son transfert). Paradoxe semble savoir des choses qui ne se sont pas encore produites...

- Inspiration :** James Cole du film "*L'Armée des XII Singes*".
Age apparent : 50 ans
Phrase typique : "*Il faut que j'aille sauver le monde.*"
Alliés : Boss, Mr Indestructible.
Ennemis : Le Directeur.
Médecin référent : Supérieur Ghoul.
Consigne : Ne pas lui poser de questions.

Secret : Paradoxe vient du futur et a été mis en détention par accident à une époque qui n'est pas la sienne. Il cherche obstinément à sortir de cette "prison" qui l'empêche de sauver le monde d'une catastrophe imminente. Il peut citer nombre d'événements qui auront lieu dans les 30 années à venir alors qu'il est incapable de se rappeler de son passé. Du coup, il est fort possible qu'il connaisse nombre de Secrets...

En parallèle, Paradoxe a des visions dérangeantes lorsqu'il se repose et a l'impression d'être dans le corps d'une autre personne présente dans l'hôpital. En fait il s'avère qu'il est une version futuriste de Mr. Indestructible et leurs esprits semblent communiquer. Tant que Paradoxe est vivant, Mr. Indestructible sera intouchable.

PATIENT 3

LE HURLEUR

CONFIDENTIEL



Dans l'Aile Ouest, le Hurleur est comme un mythe. Il est le bruit incarné et rend les Patients encore plus fou qu'ils ne le sont. Personne ne peut prétendre l'avoir déjà vu ou simplement l'identifier en tant que Hurleur. La seule chose que l'on sait à son sujet, c'est qu'il est enfermé dans une cellule spéciale, isolée des autres aux confins d'un couloir sombre du bâtiment. Insonorisée, cette pièce a été barricadée par les Blouses Blanches de matelas autour de la porte à 10 verrous. Même avec tout ceci, le Hurleur arrive encore à réveiller certains Patients avec ses cris stridents et ses gémissements d'outre-tombe.

Les rumeurs prétendent que le Hurleur n'est qu'un moyen d'agacer les Patients de l'Aile Ouest en punition de leurs actes. Boss n'a pas réussi à atteindre la moitié du couloir avant de rebrousser chemin ; il a cependant aperçu une lueur venant d'une lucarne devant lui avec une tête toute noire qui l'observait.

Les Blouses Blanches doivent s'équiper (masques à gaz et oreillettes) en conséquence pour le nourrir et nettoyer sa cellule. Oui car le Hurleur n'a pas le droit de sortir ; il est bien trop insupportable. Il faudrait être sourd pour pouvoir dialoguer un minimum avec ce Patient...

Age apparent : 30 ans mais aucun Patient ne l'a jamais vu.
Phrase typique : "AAaaaAAAAAAHHH!!!?!?!?"
Alliés : Personne.
Ennemis : Les "choses".
Médecin référent : Officiellement Krimmler mais plus aucun Supérieur ne va le voir.
Consigne : S'équiper en conséquence.
Ne pas le libérer de sa camisole.

Secret : Le Hurleur est inoffensif. Son isolement prolongé n'arrange en rien sa condition et il continue de hurler encore et encore. La raison pour laquelle il agit de la sorte, c'est parce qu'il a peur du silence. Lorsque le silence de l'hôpital s'installe, des "choses" rôdent ; des ombres et des murmures auxquelles il ne veut pas avoir à faire. Ainsi il monopolise toute son énergie à hurler car il a constaté que le bruit les effraient. A l'époque où il s'occupait encore de lui, le Supérieur Ghoull avait trouvé un moyen pour régler le volume de ses hurlements. Une cagoule de cuir avec une fermeture à la place de la bouche. Mais encore aujourd'hui, personne n'a réussi à la lui fermer.

PATIENT 3

CHIFFRE

CONFIDENTIEL



NON CONFORME

Un homme au teint très pâle, toujours rasé de près, plutôt frêle et cheveux coiffés en brosse : Chiffre est aussi charismatique que dangereux. Petite bouche, petites oreilles, petits yeux, petites mains et petits pieds, cela ne l'empêche pas d'être irréprochablement élégant en toute situation.

Son surnom provient du fait qu'il tient ses comptes sur un carnet et est à jour dans ses affaires louches. A l'instar de Clef, Chiffre est un marchand. Mais à l'inverse de celui-ci, Chiffre va "acheter" ses clients en leur proposant un marché.

Contrairement à la plupart des autres Patients Non-Conformes,

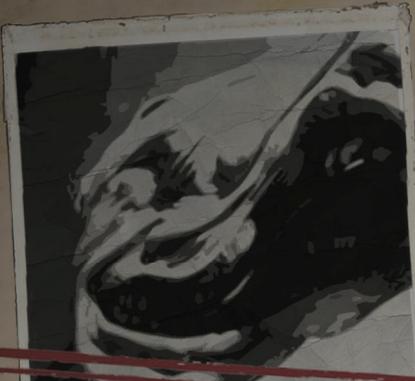
Chiffre est en liberté conditionnelle au sein de l'Aile Ouest. Ce qui ne lui apporte pas plus d'avantages qu'aux autres puisque l'Aile reste largement plus petite que le bâtiment principal. Néanmoins, ceci fait semble-t-il partie de son plan ; personne n'en connaît la finalité mais tous sont persuadés qu'il s'agit de quelque chose de grand. De par sa situation, il commence à rendre jaloux certains Non-Conformes qui n'ont pas l'air au courant de ce qu'il manigance. Mais Chiffre n'en a pas grand chose à faire ; pour lui, il est seul et personne ne peut l'aider autrement qu'à finaliser son plan.

Inspiration : Le Chiffre du film "*Casino Royale*".
Age apparent : 30 ans
Phrase typique : "*Tout paiement est accepté.*"; "*Un plan ? Quel plan ?*"
Alliés : Bronson, Puzzle, Geôlier et le Directeur.
Ennemis : Boss et Paradoxe.
Médecin référent : Supérieur Ghoul.
Consigne : Aucune décision ne doit être prise sans le consentement du Directeur.

Secret : Chiffre a pour petit rituel de faire sa ronde entre 20h et 21h dans les couloirs de l'Aile Ouest (créneau où il n'y a ni Gardien, ni Geôlier). Ses clients l'attendent à chaque fois pour recevoir ce qu'ils ont demandé en échange d'un service à tout moment. Bronson réclame du sang ; Puzzle veut du laxatif, etc... Et pour ne pas être dérangé lors de sa distribution, Chiffre s'arrange pour que Gardien ait fumé son cigare quotidien pour qu'il se sente mal et disparaisse quelques heures (puis laisser place à Geôlier à partir de 22h). La finalité du plan du Chiffre est de prendre la place du Directeur. Son but n'est pas de s'enfuir mais bien de rester dans l'hôpital, tout en haut de la hiérarchie et d'y établir ses propres règles. Et il s'avère que le Directeur demande à voir Chiffre de plus en plus souvent...

PATIENT 3

CONFIDENTIEL



ANOMALIE

NON CONFORME

S'il y a bien un Patient dans l'Aile Ouest qui est hideux, c'est Anomalie. On ne peut plus vraiment parler d'un homme ou tout du moins d'une silhouette humaine. Anomalie doit supporter plusieurs malformations qui le rendent difficile à considérer comme un être humain. Lorsqu'on le voit pour la première fois, on ne sait pas si l'on doit pleurer ou crier. Le dos voûté, un bras plus long que l'autre, des doigts filiformes, une mâchoire proéminente, des yeux recroquevillés sous les arcades, de petites hanches... Anomalie ne se déplace pas comme tout le monde : il est plus à l'aise en prenant appui sur

ses orteils et éventuellement de s'aider de ses mains. A l'instar d'un animal à quatre pattes. Il est malheureusement à noter que sa difformité entraîne des discriminations. Les Blouses Blanches ne se gênent pas à le traiter comme une bête sans nom qui couine, surnommant sa cellule la "Cage" et les Patients ne cherchent pas à se rapprocher de "ça". Qui plus est, une rumeur prétend qu'avant de croupir ici, Anomalie avait été récupéré dans l'Abyme sans que personne ne se rappelle de qui cela pouvait être. Il aurait vécu et vu des choses qui sont cent fois pire que ce qu'il est aujourd'hui. Il reste néanmoins humain au-delà des apparences. Mais personne ne l'a jamais entendu parler ou échangé plus de deux secondes un regard.

- Inspiration :** La Chose du film "The Thing".
- Age apparent :** Impossible à définir.
- Phrase typique :** Des grognements et des couinements.
- Alliés :** Aucun.
- Ennemis :** Les Blouses Blanches.
- Médecin référent :** Supérieur Ghoul.
- Consigne :** Ne pas lui tendre la main.
Ne pas rentrer directement en contact avec sa peau.

Secret : La rumeur sur Anomalie est bien réelle. Il a été retrouvé dans l'Abyme sans savoir de qui il s'agissait. Son histoire est longue et horrible mais il n'a pas l'envie ni la force de la divulguer. Son séjour dans l'Abyme l'a complètement brisé jusqu'à ses plus profondes pensées et il n'est plus sûr de rien quant à la réalité des choses. Il n'a plus d'identité propre et n'a aucun moyen de se rappeler de qui il était. Sa difformité est le reflet de son esprit torturé et égaré ; il n'a plus aucun repère et s'enfonce toujours et encore plus loin dans les méandres de sa folie grandissante. De ce fait, à chaque fois qu'il entre en contact avec un individu, il est capable de fusionner avec et de récupérer des bribes de sa réelle identité. C'est ce qu'il a fait pendant des années dans l'Abyme : absorbant des âmes égarées en perdition. C'est là désormais sa seule et unique solution pour retrouver sa vie d'autrefois.

Mais il ne peut pas savoir qu'il fut un Directeur à une époque bien lointaine...

PATIENT 3

JAH

CONFIDENTIEL



NON CONFORME

Parmi la folie ambiante et la peur suintante des murs de l'Aile Ouest, il y a un Patient qui ne semble pas affecté par tous les événements sordides et malsains qui se déroulent autour de lui. Il reste tranquillement posé au milieu de sa cellule complètement vide d'où il ne sort jamais. Les Blouses Blanches n'ont même pas pris la peine de la fermer. Jah est pourtant quelqu'un de très accessible ; il arrête volontiers sa méditation pour échanger et discuter. Bien qu'aucun Patient n'ait osé entrer dans sa cellule qui semble plus être un sanctuaire sacré que seuls les rares élus sont autorisés à pénétrer.

Arrivé à l'hôpital depuis l'incendie du troisième étage, Jah s'est tranquillement dirigé vers l'Aile Ouest, y a ouvert une chambre qui selon ses dires lui était destiné depuis longtemps. Il a pris ses pâtes colorées et a dessiné un arbre sur le fond de sa cellule, une mare au sol et une lune au plafond. Il s'est ensuite déshabillé et peint le corps sous les yeux ébahis des Blouses Blanches qui assistaient à la scène. Depuis ce jour, Jah n'a ni bougé, ni bu, ni mangé et est resté au centre de la mare.

Le réveil récent d'Anomalie coïncide avec l'arrivée de Jah dans l'enceinte de l'hôpital.

Age apparent : 40 ans
Phrase typique : "Seulement avec amour, vous pourrez venir à moi."
Alliés : Tous les Patients.
Ennemis : Anomalie et le Directeur.
Médecin référent : Supérieur Krimmler.
Consigne : Aucune.

Secret : Jah est l'illusion. Il a percé le voile de la réalité qui est extrêmement puissant dans l'hôpital. Le Directeur l'a très vite compris au regard malicieux que lui a lancé Jah lors de leur rencontre. Il en est littéralement terrifié. Le fait que Jah ait choisi de séjourner dans l'Aile Ouest est une aubaine pour le Directeur qui du coup, peut l'isoler du reste de l'hôpital.

PATIENT 3

La DUCHESSE

CONFIDENTIEL



NON CONFORME

C'est une petite fille d'à peine une dizaine d'années : elle a le visage rond, les pommettes roses et des cheveux aux boucles blondes. Elle porte toujours une poupée dans ses bras qu'elle surnomme Fluffy et pratique le point de croix de manière assidue.

L'Aile Ouest paraît être un endroit lugubre et inconvenable pour une si petite fille où elle côtoie Bronson, Chiffre et compagnie. Il s'avère que sa cellule n'a rien d'une prison. Elle est décorée certes de façon vulgaire et chargée mais elle est surtout peinte dans un rose sombre où dentelles, pots de

fleurs séchées, napperons et étagères de poupées sont bien mis en valeur. Au centre de la pièce trône une toute petite table avec un service à thé destiné à accueillir tous les gens qui souhaiteraient lui rendre visite. Mais attention, la Duchesse exige une tenue respectable et une étiquette digne de ce nom.

La Duchesse se veut polie et d'une discussion agréable. Elle est bien éduquée et maniérée. Elle n'hésitera pas à remettre en place quiconque osera lui manquer de respect à elle ou à ses poupées. Il n'est pas rare de l'entendre discuter avec elles d'ailleurs. Certains prétendent les entendre répondre...

Les Patients surnomment ses poupées "la Cohorte" dont deux d'entre elles sont particulièrement importantes aux yeux de la Duchesse : Fluffy qui est toujours dans ses bras et Anaëlle qui est disposée sur un autel de fortune au fond de sa cellule. Il est strictement interdit de la toucher sous peine de rendre sa propriétaire folle...

Age apparent :	moins de 10 ans
Phrase typique :	" <i>Désirez-vous une tasse de thé, très cher ?</i> "; " <i>Ôtez TOUT DE SUITE vos sales pattes de mes gracieuses amies...</i> ".
Alliés :	Ses poupées et quiconque possède un minimum d'étiquette.
Ennemis :	Tous ceux qui osent toucher à ses poupées et le Directeur.
Médecin référent :	Supérieur Krimmler.
Consigne :	Ne pas toucher à ses poupées.

Secret : La Duchesse est la seule survivante de l'incendie du troisième étage et a été immédiatement transféré dans l'Aile Ouest où elle y a été mis au secret par le Directeur. Il fallait effacer toutes les preuves et faire disparaître tout témoin. Ses poupées sont tout ce qui lui reste de ce tragique accident. Elle a d'ailleurs réussi à y glisser des morceaux de chair des enfants morts dans l'incendie, persuadée de les avoir gardés en vie de cette manière. La Duchesse a une jumelle dont elle a été séparée après l'incendie. Il s'agit de Anëna. Afin de combler le vide qu'a créé leur séparation, la poupée Anaëlle représente désormais à ses yeux sa sœur disparue. Si par malheur quelqu'un était amené à y toucher, toutes les poupées s'animent pour détruire l'intrus.

A l'attention du Gardien.

Objet : médicaments volés.

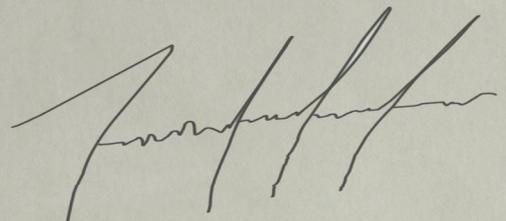
Il a été porté à notre attention par le personnel médical que certains médicaments semblent avoir disparu de la pharmacie dernièrement.

Veillez à bien vérifier que TOUTES les portes de l'Unité soient bien verrouillées le soir comme le stipule votre contrat. Je me verrai dans l'obligation de sévir lourdement à votre encontre si vous ne faites pas votre travail correctement.

Suite à ces récentes disparitions, votre de demande de congés pour les fêtes de fin d'année reste à l'étude du Directeur.

Bonne réception,

Supérieur Krimmler

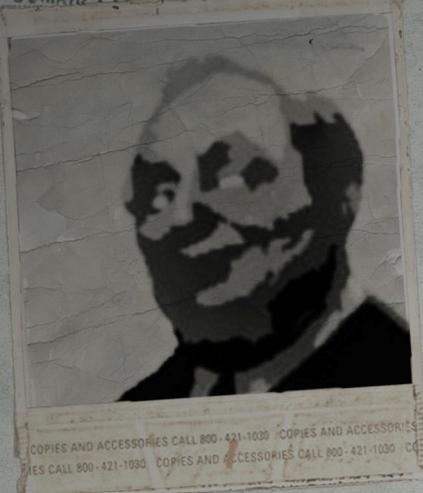
A handwritten signature in dark ink, appearing to be 'François Krimmler', written in a cursive style.



Wollerau

30 MAR 7 1987

PATIENT 3



Supérieur GHOUL

Il suffit de croiser son regard pour être partagé entre l'écœurement et la méfiance. Ghoul est un homme de petite taille qui sait se faire discret lorsqu'il en a l'occasion. Son poids est à l'image de son sourire sadique : gigantesque. Il est toujours coiffé à la brosse et ses cheveux blonds virent au blanc comme la prunelle de ses yeux disséminés sous d'énormes sourcils. Ses rides s'entremêlent avec sa graisse, créant des formes aberrantes sur ses joues et son cou et

débordant sur son col jauni par la cigarette.

Le Supérieur Ghoul a été assigné à l'Aile Ouest pour ses compétences hors du commun de chirurgien et de psychothérapeute. Il paraît qu'auparavant, il avait été médecin légiste et qu'on l'a licencié parce qu'il passait trop de temps à examiner les cadavres... à un point tel que cela rentrait dans le domaine de la boucherie. D'après lui, même un muet peut devenir bavard tant qu'on lui ouvre la cage thoracique. Ghoul n'a pas besoin d'être particulièrement autoritaire pour se faire respecter. Les Non-Conformes le redoutent car ils n'arrivent pas bien à cerner ses intentions.

Ghoul est pour la plupart du temps cloîtré dans son bureau jumelé d'une salle de chirurgie. Il y reçoit ses Patients non pas pour parler de vive voix mais pour des auscultations et des examens corporels. Et jamais il ne dira si le Patient va mieux ou non ; il faut toujours plus d'examens...

Age apparent : 60 ans

Phrases typiques : *"Revenez demain, nous continuerons l'examen." ; "Ne me dites rien, c'est inutile." ; "Vous avez mal quand j'appuie ici ? Et maintenant, vous avez encore plus mal ?"*

Bureau : S.G.

Ses Patients : Le Chiffre, Paradoxe, Puzzle, Bronson.

Secret : Le Supérieur Ghoul a des penchants cannibales et est fétichiste de la viscosité et de la putréfaction. Sa place en tant que médecin dans l'Aile Ouest est pour lui une aubaine où il peut vaquer à ses activités malsaines sans que personne ne le surveille de trop près. Il a un besoin irrésistible d'assouvir ses pulsions ingrates. Lors de ses consultations, il prétend effectuer des contrôles de routine sur les corps des Patients mais en réalité, ceux-ci ne sont qu'un prétexte pour avoir à disposition de la chair fraîche. Ghoul ne tue jamais mais ne se prive pas à retirer des lambeaux de chair pour son déjeuner. Par contre si l'occasion se présente, il fera tout pour "arranger" un accident et ainsi disposer de cadavres à "examiner".

Ses relations avec le Directeur sont plutôt tendues et lorsque ce dernier effectue une visite de l'Aile Ouest, Ghoul s'arrangera pour ne pas être dans les parages.

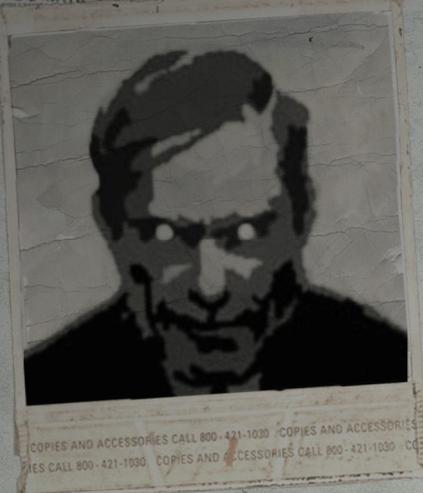




Wollerau

30 MAR 1987

PATIENT 3

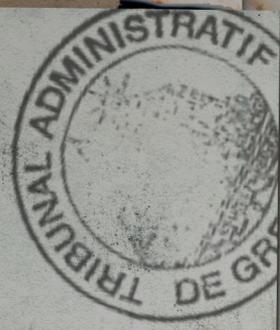


Supérieur KRIMMLER

C'est un homme maigre de grande taille aux cheveux noirs coupés courts et le visage toujours souriant. Il traîne constamment des pieds lorsqu'il marche et ses mains sont profondément enfouies dans ses poches. Krimmler paraît le plus sympathique et agréable possible quand ses Patients osent lui parler. Pourtant, il ne les aidera jamais comme prévu. Il préférera les fourvoyer le plus sournoisement possible.

Malgré son sourire et ses manières chaleureuses, il est surnommé le Frigo ; les Patients ne ressentent aucune émotion émanant de lui. En tant que référent de l'Aile Ouest, Krimmler connaît de nombreux secrets de l'établissement et le Directeur semble l'apprécier.

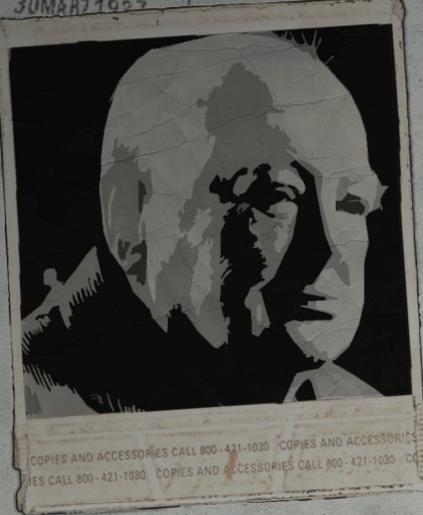
- Age apparent :** 40 ans
- Phrases typiques :** "Allez-y, je vous écoute." ; "Hmmm hm, bien sûr je comprends tout à fait..." ; "Détendez-vous, je vais vous aider. Ne vous inquiétez pas."
- Bureau :** S.K.
- Ses Patients :** Le Hurlleur, Gaïa, la Duchesse.
- Secret :** On raconte que le Mangeur de Visage se serait échappé récemment de ses quartiers sécurisés. Krimmler le recherche activement et toutes les informations le concernant pourraient valoir un sacré bon vers la sortie de l'hôpital. Mais il veut surtout cacher qu'il fut lui-même un Patient, autrefois...



PATIENT 3

Wollerau

30M871927



Le GARDIEN

Il s'agit du gardien d'accès à l'Aile Ouest. Il est poli, gentil et serviable. Quoi qu'un peu soupe au lait. C'est un gros monsieur ventripotent qui avance lentement avec une démarche chaloupée. Gardien a une petite calvitie et le visage mal rasé. Il traîne toujours avec lui un énorme trousseau de clés.

Quand il ne fait pas sa ronde, Gardien s'affale sur son tabouret en faisant des micro-siestes car il est toujours très fatigué. C'est un

mystère qu'il a du mal à comprendre et qui commence à le déranger. Il reste cependant très apprécié et respecté des Patients.

Ses horaires de service vont de 7h à 17h.

- Age apparent :** 40 ans
- Phrases typiques :** "ROOOOONFL pffffuuuuuu!" ; "Grumpf..." ; "ZzzZZZZzzzzzz".
- Bureau :** Poste de sécurité.
- Alliés :** Tous les Patients en journée.
- Ennemis :** Tous les Patients la nuit.

Le GEOLIER

Secret : Le Gardien est victime d'un dédoublement de la personnalité. C'est la raison pour laquelle il est toujours fatigué : il enchaîne constamment les deux services de sécurité. Le jour, il est le Gardien que tout le monde apprécie. La nuit, il devient le Geôlier. Ce nouvel individu est à l'opposé de ce qu'est le Gardien : brutal, agressif, aigri, intransigeant. Il aime abuser de ses pouvoirs et n'hésite pas à humilier les Patients qui restent cloîtrés le plus loin possible des barreaux lors de ces rondes nocturnes. Il est craint et méprisé par tous même les Blouses Blanches.



Ces dernières s'arrangent pour ne plus emprunter les couloirs à partir de 22h car le Geôlier est réputé pour ne pas distinguer un collègue d'un Patient.

Lorsqu'il ne fait pas ses deux rondes quotidiennes, Geôlier dort sur son tabouret dans le poste de sécurité.

Ses horaires de services vont de 22h à 6h du matin.

COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030

PATIENT 3

CONFIDENTIEL



GENERATEUR

Le crâne rasé; les pupilles blanches et un marcel blanc sur le dos, il est souvent confondu avec une Blouse Blanche. Il s'agit ni plus ni moins d'un Patient qui a mal tourné ou qu'une punition ou un médicament a littéralement lobotomisé. C'est un grand homme sec et faible aux pommettes saillantes et aux membres filiformes. Ses doigts sont comparables à des mandibules qu'il agite si lentement qu'on peut entendre les craquements de ses articulations.

Son surnom vient du fait que son corps génère un puissant courant électrique.

Suffisamment puissant pour que le Directeur ordonne à ce qu'on le branche directement au réseau électrique de l'hôpital, générant ainsi l'énergie nécessaire au bon fonctionnement des appareils et des lumières.

Cet ancien Patient n'est plus considéré comme tel ; il est harnaché à un siège aux allures de chaise électrique dans la salle des machines.

Récemment, Générateur est tombé malade. Cela affecte le drain d'énergie et il y a de plus en plus de coupures de courant.

Age apparent :	30 ans
Phrase typique :	Il n'a plus parlé depuis des lustres.
Alliés :	Le Directeur, le Gardien, Boss.
Ennemis :	Chiffre et Geôlier.
Médecin référent :	Officiellement Ghoul mais il n'est plus considéré comme Patient.
Consigne :	Ne surtout pas le débrancher.

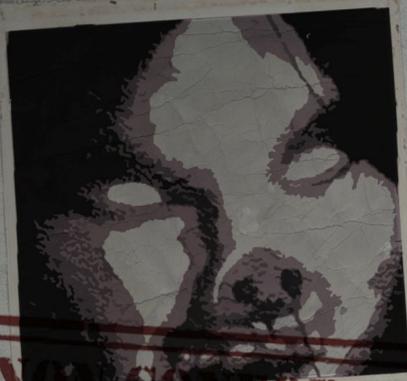
Secret : Il est rare qu'on entende parler de ce PNC. Et hormis le Directeur et le personnel médical, personne ne le considère comme un Patient. Générateur a été empoisonné par Gaïa sous l'influence de Chiffre. Cela provoque des coupures générales fréquentes qui commencent à agacer tous les Patients. Cela a pour effet également de provoquer chez Générateur des hausses de tension qui peu à peu le réveillent de sa léthargie...



Wollerau
30 MAR 7 1987

PATIENT 3

GAÏA



NON CONFORME

Avant de rencontrer Butcher, Gaïa était une frêle jeune femme brune aux cheveux gras. Elle était stérile et le vivait extrêmement mal. Le Supérieur lui a donc proposé de résoudre son problème en lui faisant porter le fruit de ses expériences : son fils. L'opération s'est très bien passé grâce à l'intervention du Supérieur Ghoul. Gaïa était donc tombé enceinte.

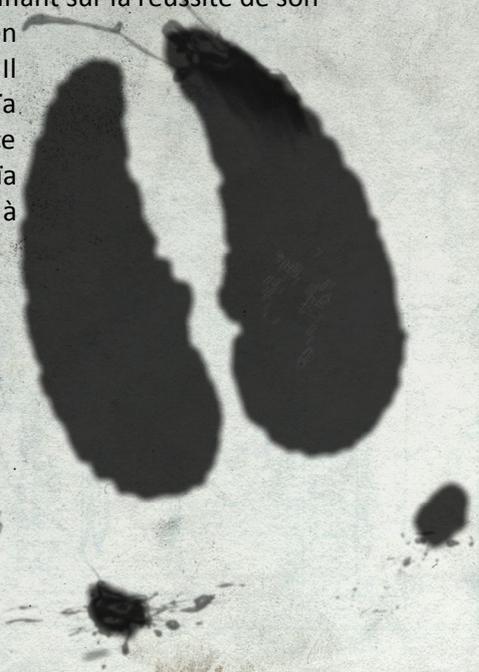
Des effets indésirables sont rapidement apparus. Gaïa s'est mise à grandir et à grossir à un point tel qu'il a fallu l'évacuer de l'hôpital et la transférer dans l'Aile Ouest. Ses nouvelles dimensions nécessitaient plus d'une chambre ou d'une cellule. Elle fut placée dans les cuisines. Ce qui devait être une place temporaire devint finalement sa demeure.

Gaïa survit désormais dans les cuisines où elle reste tout le temps affalée sur son grand trône branchée à une énorme trayeuse qui soulage la douleur de sa poitrine gigantesque. Une demi-douzaine de Blouses Blanches est à son service pour extraire le lait maternel en grande quantité. Ce lait est utilisé comme ingrédient principal pour tous les repas servis dans l'hôpital.

Qu'y a-t-il dans son ventre ? Il est possible d'observer des mouvements étranges provenant de l'intérieur de son ventre ; des silhouettes de mains difformes et de mâchoires effrayantes.

- Age apparent :** 40 ans
- Phrase typique :** Elle psalmodie sans arrêt.
- Alliés :** Tous les Patients de l'Aile Ouest.
- Ennemis :** Aucun.
- Médecin référent :** Actuellement le Supérieur Ghoul. Mais elle fut sous la responsabilité de Butcher avant son transfert.
- Consigne :** Ne pas la brusquer.

Secret : Sa grossesse dure depuis maintenant 5 ans. Et Gaïa continue de grossir sans se stabiliser. Butcher est assez confiant sur la réussite de son projet : faire naître la folie pure. Il a bien l'intention de mener à bout son expérience. Il lui arrive de rester des heures seul avec Gaïa sans que personne ne sache exactement ce qu'il fait. Depuis peu, la personnalité de Gaïa commence à s'effacer pour laisser la place à quelque chose d'autre...



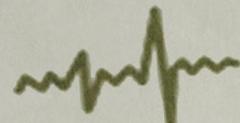
A l'attention du Supérieur Ghoul.

Objet : apport nutritif journalier.

Après une étude approfondie de votre proposition sur ce nouveau complément nutritif qui semble faire des miracles, nous avons décidé en corrélation avec le Supérieur Butcher - et suite à ses expériences poussées qui ont données d'excellents résultats - de le mettre en test pour une période de deux mois pour tous les Patients de l'hôpital.

Cordialement,

Le Directeur





L'AILE OUEST

L'Aile Ouest est un secret au sein de l'hôpital. Il n'est connu que du personnel médical et de quelques rares Patients qui n'osent pas le divulguer sous peine d'y être transférée. Cette partie de l'hôpital se trouve comme son nom l'indique à l'extrême ouest du terrain. Aucun Patient n'est censé en connaître l'existence pour des raisons de sécurité. L'Aile Ouest a été conçue pour accueillir des Patients aux comportements violents et incapables de vivre parmi d'autres Patients. C'est ce qu'on appelle une Unité pour Malades Difficiles ou plus simplement une UMD.

L'Aile Ouest est conçue pour pouvoir isoler une vingtaine de Patients violents. Ces internes sont alors classés en P.N.C. qui signifie Patient Non-Conforme. A l'inverse de l'hôpital, l'UMD est chargée de contrôler l'agressivité des Patients afin de les empêcher de faire du mal et de se faire du mal. Deux Supérieurs ont été chargés d'aider et d'accompagner les PNC dans leur thérapie. Le but premier n'est donc pas de les soigner mais de leur apprendre à gérer leurs émotions. Et cela via des méthodes qui peuvent, hors du contexte médical, sembler barbares. Des techniques au stade expérimental sont prescrites une fois que les méthodes classiques ont montré leurs limites sur certains PNC.

Du point de vue des Patients, l'Aile Ouest est une prison qu'ils surnomment entre eux l'Abattoir (également un clin d'oeil au fait qu'auparavant l'Aile Ouest était un abattoir). Le Chiffre va jusqu'à surnommer l'UMD : l'Unité Médicale de Détention. L'Aile Ouest et les intentions des Supérieurs sont très mal interprétées par les Patients qui, dans cet environnement carcéral, ne font qu'empirer leurs craintes et perturber leurs repères.

L'Aile Ouest se divise en 3 niveaux :

Le Rez-de-chaussée (RDC)

- les Cellules
- Les Toilettes
- La Salle d'Interrogatoire
- Le Poste de Sécurité
- La Réserve
- La Pharmacie
- Le Bureau du S. Ghoul
- Le Bureau du S. Krimmler

Le Sous-Sol 1 (SS1)

- Les Cuisines
- Les Chambres froides
- La Salle des Machines
- La Cage aux Miroirs
- Le Débarras
- La Salle Commune
- La Crypte

Le Sous-sol 2 (SS2)

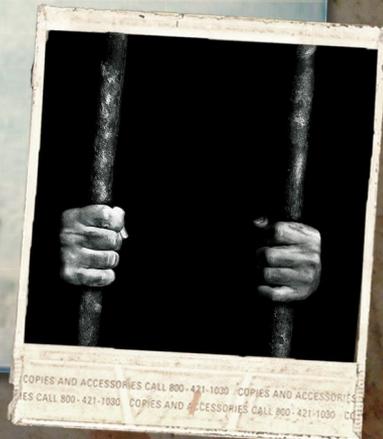
- Le Couloir
- La Cellule du Hurlleur
- Les Galeries

En parallèle, il y a **les Lieux Oubliés** :

- La Mine
- L'Eglise
- L'Abattoir

LES CELLULES

C'est ici que sont disposés les Patients Non Conformes. On parle plus de cellules que de chambres car il s'agit avant tout d'une pièce avec des barreaux. Leur fermeture est dépendante du système électrique bien qu'il y ait encore de vieilles serrures qui peuvent servir en cas de panne. Certaines Cellules ont des particularités selon le Patient. Elles portent généralement un surnom comme celle d'Anomalie qu'on appelle la Cage. Les Cellules sont très peu entretenues et apportent un confort limité. Les Blouses Blanches doivent respecter des consignes de sécurité propres à chacun des Patients ; ce qui implique souvent l'impossibilité d'être en contact direct avec eux. Composées d'un lit simple et d'une table en inox, elles servent à isoler les Patients dangereux pour les autres. Avec le temps, il a été possible de négocier et d'aménager du nouveau mobilier (souvent sortis des vestiges de l'incendie du troisième étage). Les murs y sont vierges et ternis par l'humidité ambiante. Il est même parfois possible d'observer des fissures se former devant les yeux. Il paraîtrait que certains Patients perçoivent comme des battements étouffés qui font onduler le plafond. Evidemment, tout ceci n'est cohérent qu'après avoir pris ses cachets...





Elles sont jumelées avec la douche collective qui est surnommée la Thalassothérapie. A l'inverse de la plupart des autres pièces de l'Aile Ouest, les Toilettes sont certainement l'endroit le plus propre. Par on ne sait quel procédé, le sol y brille constamment, les urinoirs sentent la lavande fraîchement coupée et l'eau qui coule des lavabos est comme un ruisseau apaisant. Les Patients adorent y passer du temps même si les Blouses Blanches veillent à réguler les passages. De par cet entretien mystérieux, les Patients éprouvent souvent de la mélancolie et sont sujets à la dépression une fois sortis. D'après eux, c'est un stratagème pour briser leurs esprits et un moyen pour l'Administration de mieux les contrôler.

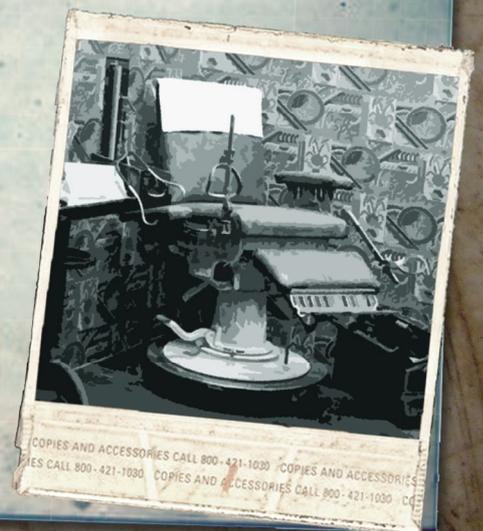


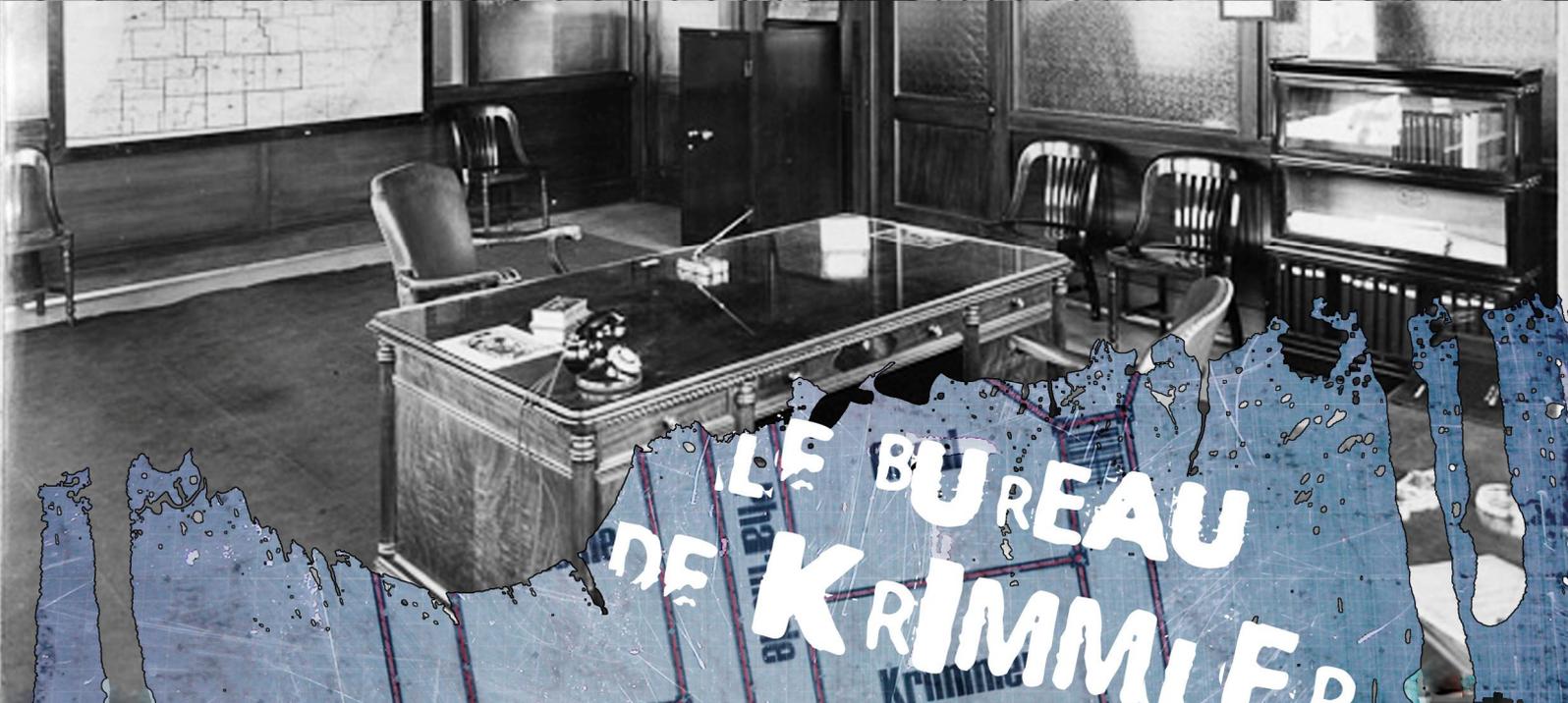


LE BUREAU DE CHOUL

Les deux gros éléments qui prennent la majorité de la place sont un énorme bureau en bois verni et un fauteuil d'auscultation redouté de tous ses Patients. Ce fauteuil sert au Supérieur pour bien observer son interlocuteur à sa merci. De nombreux instruments tranchants sont minutieusement exposés sur un petit chariot à proximité. En secondaire, il y a juste derrière le bureau un coffre-fort en métal avec de gros rouages antiques servant à le maintenir verrouillé. Personne ne sait exactement ce qu'il y dépose à part lui, impossible de savoir la combinaison. Deux vitrines mettent en valeur d'étranges bocaux qui contiennent pour la plupart des organes humains difformes ; un Patient prétend même avoir vu certains morceaux bouger.

Ce qui attire l'œil dès que l'on pose un pied dans l'antre de ce Supérieur, ce sont de petits détails qui en disent long sur la personne. Deux bouteilles de whisky traînent souvent sur son bureau : l'une est vide et l'autre est à moitié pleine. Des photos décorent une parcelle du mur derrière la porte d'entrée : il est possible d'y reconnaître des Patients Non Conformés et d'autres individus inconnus de l'hôpital. Une photo en particulier a été gribouillée de toute part mais il est difficile de deviner de qui elle était le portrait.

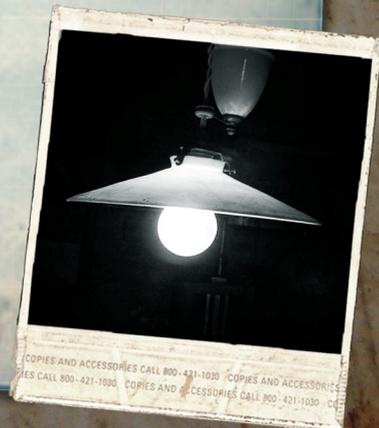
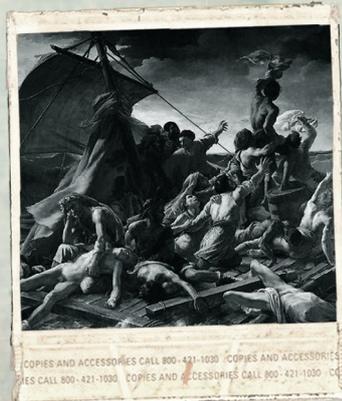




LE BUREAU DE KRIMMLER

Le bureau du Supérieur est quasiment vide. Il comprend peu d'éléments : un tapis, un tableau, un papier peint d'un goût douteux, un divan, une chaise, une petite étagère de deux planches accrochée au mur avec deux vieux livres bien abîmés, un presse-livre d'étrange facture et un petit bilboquet. Il y a un tableau sur le fond de la pièce ; il s'agit du radeau de la méduse de Géricault, ou tout du moins d'une copie.

Cependant Krimmler semble énormément l'apprécier et passe des heures à le contempler. Au plafond se trouve un vieil abat-jour jaune. La lumière semble d'ailleurs être positionnée pour toujours éclairer le visage du Patient quand il est installé sur le divan et l'empêcher de se détendre en l'aveuglant constamment. Le sol est recouvert d'un tapis gigantesque dont les motifs semblent toujours en mouvement dès que l'on pose le regard plus de quelques secondes dessus.

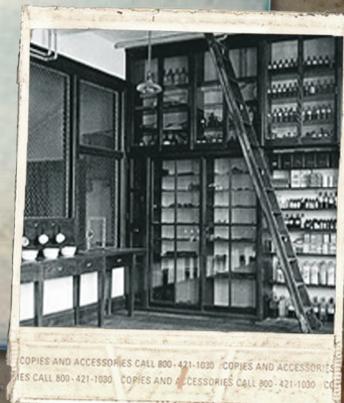
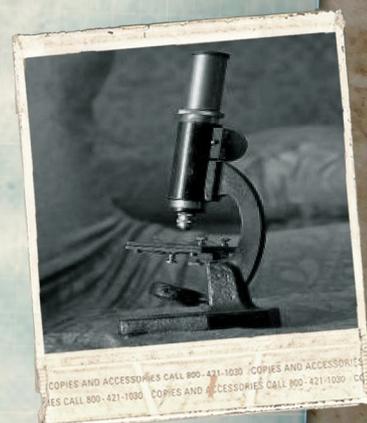


LA PHARMACIE

La Pharmacie est disposée en forme de petit couloir collée aux deux bureaux des Supérieurs. Ainsi Ghoul et Krimmler peuvent y accéder sans encombre lorsqu'ils sont en consultation. La pièce fait office de salle de stockage où tout le matériel médical nécessaire au bon soin des Patients y est entreposé : médicaments, bandages, compresses, seringues, bouteilles, instruments, etc. Elle se compose en majeure partie de placards vitrés sur lesquels des étiquettes ternies par le temps tentent de prouver qu'un classement y est entretenu. Une échelle est accolée sur un des murs et donne la possibilité d'accéder aux plus hauts compartiments de la pièce. De longues tables en bois sont disposées au milieu de la pharmacie et sur lesquelles des bocaux et des pilules sont disséminés. Un microscope est également consultable sans comprendre exactement la raison de sa présence dans un hôpital psychiatrique.

Dans le fond de la pièce, une armoire en métal qui provoque un contraste avec le reste du mobilier. Elle renferme plusieurs babioles sans intérêt hormis un squelette à échelle humaine en plusieurs morceaux. Il arrive fréquemment que Krimmler ait à le ranger à sa place lorsqu'il prend son service. De son côté Ghoul aussi surprend le squelette à des endroits improbables de la Pharmacie. Or le squelette ne peut tout de même pas bouger tout seul...

Chiffre tourne souvent autour de la Pharmacie lorsque le Gardien est en pause.

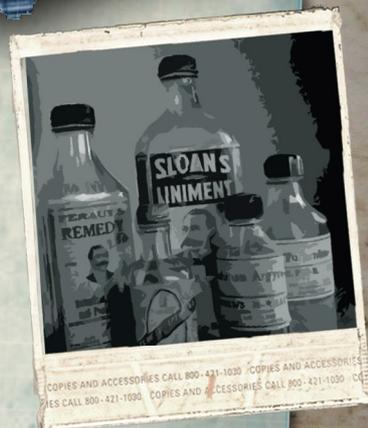




LA RESEERVE

La Réserve est une petite pièce accolée au Poste de Sécurité remplie d'étagères en bordel. Elle contient tout un tas de matériel plus ou moins utiles : produits d'entretien, pièces électroniques, des outils et du matériel de bricolage, des pots de peinture, etc. Elle est maintenue fermée par une serrure à digicode afin qu'aucun des Patients ne puissent y accéder comme bon leur semble. La combinaison n'est connue que de Gardien qui est déterminé à la garder secrète. Malheureusement, Geôlier est moins méfiant et il n'est pas rare qu'il aille y faire un tour pour y déposer ses cigares.

Une fois, un Patient a cru entrer le bon code et il s'est avéré que la porte s'est quand même déverrouillé. Sauf qu'à la place de la Réserve, il s'agissait d'un long couloir scintillant. Le Patient est entré et on ne l'a plus jamais revu... La porte de la Réserve est comparable à un portail qui permet d'ouvrir des passages entre deux lieux éloignés. Selon la combinaison de chiffres utilisées, cela peut transporter dans le bureau d'un Supérieur comme dans les sous-sols de l'hôpital. Ou pire, dans l'Abyme elle-même...





Le poste est situé presque au centre du rez-de-chaussée de l'Aile Ouest. On peut y accéder via quatre petit escalier disposé en points cardinaux et est de ce fait placé un peu plus haut que le sol. De cette manière, il est possible d'avoir un point de vue sur l'ensemble du bâtiment. C'est une pièce ronde éclairée par des néons blancs qui clignotent aléatoirement au milieu de la nuit. Les murs sont majoritairement des baies vitrées pour garder un œil sur les Patients et elles sont jumelées avec un store blindé dont la rouille trahit ses rares utilisations. Le poste est composé d'un grand bureau en inox sur lequel un cendrier, une lampe ainsi qu'un plumier et son encier se bousculent avec un téléphone et nombre de classeurs jaunis par la fumée. Des meubles-classeurs en métal à côté de la grande armoire en inox permettent à Gardien d'y stocker ses divers rapports et ses clés. Sur le côté se dresse mollement un porte-manteaux toujours vide ainsi qu'une horloge sans aiguille. Au mur on peut apercevoir un plan complet de l'hôpital à côté du règlement intérieur griffonné de dessins brouillons comme pour tester un stylo. En face du bureau se dressent une fresque d'écrans de surveillance crépitant avec le poste d'alarme qui permet entre autres d'actionner l'ouverture des deux sas et des Cellules. La quinzaine d'écrans surveillent l'activité de chaque pièce du bâtiment hormis les deux bureaux des Supérieurs et les sous-sols. Exception faite de la Cellule du Hurlleur dont la prise audio a été volontairement coupée pour éviter de l'entendre hurler toute la journée. Cette dernière caméra semble avoir un problème technique car l'image qu'elle transmet grésille en permanence.

Le Poste de Sécurité est avant tout la "*demeure*" de Gardien/Geôlier qui, sans le savoir, y passe la plupart de son temps de travail (par déclinaison, il y passe toute sa vie).



COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES
FILES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030

LES CUISINES

C'est une grande salle carrelée, avec les murs peints en vert et blanc. Elle était en quatre parties mais un mur à été abattu pour pouvoir accueillir une trayeuse destinée à Gaïa. Les Infirmières ont poussé les cuisinières, fours et autres mobiliers de cuisine sur les côtés pour avoir un meilleur espace de travail. Au fond à gauche se trouve l'énorme trône contenant Gaïa. Une partie du bruyant système de traie est accroché au plafond. Les deux autres parties ont été réinstallées pour permettre aux infirmières de préparer à longueur de temps le liquide mammaire.

Le Supérieur Butcher a également installé toute une batterie d'écrans à oscillations reliées à Gaïa pour suivre son état. De nombreux bips s'affolent parfois mais la plupart du temps c'est le calme plat. De gros bidons remplis à ras bords sont encaissés dans un angle et sont destinés à être transféré à l'hôpital. Sauf qu'il commence à y en avoir une quantité trop élevée et le manque de place se fait sentir. Une rumeur raconte qu'une Infirmière, en trébuchant, a emporté avec elle un bidon qui s'est déversée sur son uniforme et sa peau. On ne l'a plus jamais revue.



COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030



COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030



COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030

LES CHAMBRES FROIDES

La Chambre Froide

Il s'agit avant tout d'un grand réfrigérateur où sont stockés des produits plus ou moins comestibles. La Chambre Froide est collée au grand congélateur et aux Cuisines. La porte qui y donne accès est plutôt grande et une lucarne permet d'observer ce qui s'y passe. La température à l'intérieur frôle le 0°C. Les denrées sont disposées sur deux rayons. Des gouttelettes d'eau recouvrent le plafond et on les entend sans arrêt tomber sur le sol lorsqu'on ouvre la porte. Il y a également des tuyaux qui font le tour de la pièce et d'où s'échappent parfois des bruits étranges de pression et de liquide. Il est formellement interdit aux Patients d'y pénétrer.

La Chambre Très très Froide

A l'instar de la Chambre Froide, celle-ci est réputée pour être vingt fois plus glaciale. Censée représenter un énorme congélateur, cette chambre peut atteindre les -20°C ! Une porte épaisse permet d'y accéder mais ne possède aucune lucarne. Et quand bien même il y en aurait une, elle serait inutile à cause du givre qui se serait formé dessus. En parlant de glace, il s'avère que la Chambre très très froide en est recouverte de toute part. Un brouillard frigorifiant empêche d'y pénétrer sans une combinaison particulière. Un être humain n'y survivrait pas plus d'une heure sans avoir des gants, une polaire et un bonnet. Le contenu de cette chambre est difficile à définir ; des caisses d'un bon mètre carré y sont entassées et contiendraient de la viande et autres protéines. Mais depuis que Gaïa fournit les repas de tout le monde, elles ont été laissées à l'abandon dans le froid.

Certains Patients prétendent qu'à l'intérieur de la chambre, il vaut mieux savoir où l'on va au risque de se perdre et de s'aventurer dans des contrées glaciales oubliées. Des colonnes d'eau gelée et du bleu et du blanc à perte de vue. Pourtant, il est dit qu'au-delà de la grande muraille de givre se dessine un passage vers le soleil. Mais cela reste un charabia d'illuminé que personne ne veut vraiment croire. Or, il s'avère qu'au fond de la Chambre Très très Froide se trouve une autre porte épaisse dissimulée derrière une couche de glace résistante. Cette porte donne l'accès à une galerie souterraine qui contourne la Crypte et qui de ce fait est ornée de cercueils qui gisent dans les crevasses...





LA SALLE D'INTERROGATOIRE

Cette pièce se situe juste à côté du Poste de Sécurité. Elle n'a pas une bonne réputation auprès des Patients qui n'apprécient pas leur entretien mensuel à l'intérieur. La Salle d'Interrogatoire est composée d'un mobilier très restreint dans une ambiance tamisée : une chaise, une table et un grand miroir. Sauf qu'il ne s'agit pas d'un miroir comme les autres puisque derrière celui-ci se cache une petite pièce où Gardien (ou un Supérieur) observe ce qui s'y passe. Les Patients y sont convoqués lorsqu'ils sont susceptibles de cacher quelque chose au personnel médical. Elle sert également pour faire le point et instaurer un climat de crainte et d'autorité dans l'esprit des malades. Le Patient doit s'asseoir sur la chaise et répondre clairement et de manière concise aux questions que le Supérieur lui pose. Le Supérieur ne se placera jamais en face de son sujet ; il préférera le laisser se confronter à son reflet dans le miroir. Il s'agit d'un miroir spécial que les Patients craignent plus que tout car ce n'est pas leur reflet qu'il voit au travers mais celui d'un autre individu qui supplie de l'aider à sortir de cette prison.

Ce que personne ne sait, c'est qu'à l'origine ce miroir était sensible aux mensonges et lorsqu'un Patient ne disait pas la vérité, il créait un reflet qui la disait à sa place. Un Patient a voulu s'y opposer et le reflet a échangé sa place avec celle du Patient. Le reflet est à l'heure actuelle toujours en liberté dans l'hôpital (il s'agit de Reflet). Et un Patient tente depuis de trouver un moyen de sortir du miroir... En vain. Bien évidemment tout ceci n'est pas perceptible par le personnel médical.





L'ETABLE

A l'extérieur de l'Aile Ouest se trouve une Etable laissée à l'abandon. Elle est collée au bâtiment et n'a pas été détruite lors des travaux de rénovation de l'UMD par peur de provoquer un retard sur le chantier. Autrefois cet endroit servait à entreposer le bétail destiné à l'Abattoir. De ce fait, tout un tas d'enclos en bois sont collés les uns aux autres et laissent un grand couloir au centre. De la terre et quelques rares mauvaises herbes ont envahis le sol et les murs de bois. Le toit abrite une sorte de grenier qui n'est accessible que par une trappe et une échelle qui semble manquer à l'appel (L'échelle est entreposée dans la Réserve de l'Aile Ouest. Elle est donc théoriquement intouchable par des individus malintentionnés grâce au digicode). Personne ne peut donc deviner ce qui peut être resté à l'abandon dans cette partie de l'Etable. Et c'est la raison pour laquelle le Supérieur Ghoul y a installé toute la panoplie du petit tueur en série.

Le grenier lui sert de garde-manger où séjournent des Patients lobotomisés. La plupart sont enfermés dans des cages fermées électriquement. Ils sont en permanence debouts, végétatifs. Quelques autres installations permettent au Supérieur d'effectuer des expériences interdites "pour le bien de la science". Et on ne peut pas dire qu'il manque de cobayes...

En plus du matériel plus ou moins médical et des lobotomisés, il y a également de vieux outils stockés dans un recoin du grenier comme une fourche, une faux ou encore un râteau. Cette partie de l'Etable est aussi le territoire d'un énorme hibou qui y a élu domicile ; la présence des Patients ne semble pas le déranger et il lui arrive même de grignoter les restes d'un cadavre que Ghoul aurait oublié de faire disparaître. Surnommé le Grand Duc, il a horreur des intrus et dort en journée. Le Supérieur l'a bien compris et s'occupe désormais de ses cobayes de nuit le plus souvent possible. Ses hullements ont tendance à exciter les lobotomisés qui se mettent alors à dévorer l'un des leurs jusqu'à ce que le Grand Duc hulule à nouveau.

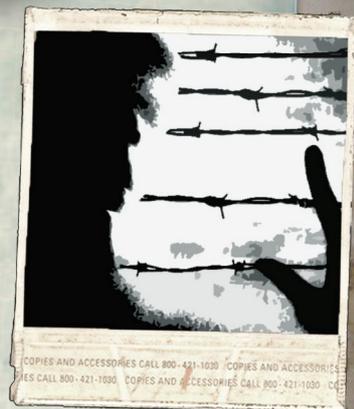


LA CAGE AUX MIROIRS

Cette pièce est unique dans le bâtiment de par sa forme hexagonale. Elle se situe au premier sous-sol, en face de la Salle Commune que les Patients surnomment la salle d'attente. La Cage aux Miroirs se compose de huit pans de mur sur lesquels sont parsemés une myriade de miroirs aux cadres et aux formes différentes. Au centre de la pièce, une simple chaise en inox dont les pieds sont fixés au sol blanc. Des lanières pendent dans le vide et servent à attacher les Patients ; des traces de morsures y sont présentes et montrent que cette pièce n'est pas la plus appréciée.

La Cage aux Miroirs est utilisée pour effectuer une thérapie par le biais justement des miroirs. Le but est d'y placer un Patient et de le confronter à ses nombreux reflets pour qu'il voit qui il est réellement. Et par déclinaison pour qu'il comprenne que son comportement peut être inapproprié. Les séances sont individuelles et sont censées avoir des effets apaisants sur les individus coopératifs. Or, très peu de Patients acceptent de rester seul dans cette pièce. Pour eux, c'est l'équivalent d'une punition ou d'un châtiment qu'ils n'ont pas mérité. Bronson a souvent eu droit à des séances dans la Cage aux Miroirs mais le personnel médical n'a pas pu le laisser continuer car les miroirs se brisaient sans qu'il ne se soit détaché. Depuis, il est mis sous calmant lorsqu'il doit y retourner. A vrai dire, les Patients en ressortent plus souvent tétanisés et apeurés ; ce que les Supérieurs interprètent comme de la détente et de la relaxation.

La vérité est qu'à chaque fois qu'un Patient se retrouve seul dans la Cage, le reflet de la Salle d'Interrogatoire s'imisce dans les miroirs et hante l'esprit des malades. Pire encore, un secret de polichinelle rôde autour des miroirs qui se nourriraient des émotions et ne laisseraient que la peur et la crainte dans l'enveloppe charnelle de leur victime.



COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030



COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030



LA SALLE DES MACHINES

C'est un endroit labyrinthique et bruyant où il fait très chaud ; environ 50° et ce malgré la ventilation puissante. Des réseaux de tuyauterie (circuits de combustible, de liquide de refroidissement, d'eau douce, d'huile, etc...) courent sur les côtés, au plafond et sous le sol en terre battue. Ils permettent entre autres d'alimenter l'hôpital en chauffage, en eau chaude et en électricité. Ces tuyaux sont sur le point de rompre à la moindre hausse de pression anormale et des jets de vapeur s'en échappent tout le long. De multiples vannes permettent d'isoler des portions de circuit pour passer sans se brûler. La plupart des bruits étranges qui résonnent dans tout l'Aile Ouest proviennent des rouages encrassés de ce lieu.

Cet environnement chaud et humide n'est éclairé que par les petites LED rougeâtres des moteurs Diesel mesurant plus de 14 m de long. Il y fait donc très sombre et nombre de silhouettes grotesques s'animent sur les murs. Seule une petite parcelle de la salle est éclairée correctement par un plafonnier industriel aveuglant : tout au fond est branché le siège de Générateur. Il est difficile à reconnaître car seuls ses jambes et ses bras sont nus. Le reste de son corps est recouvert de câbles, de gaines et de plaques métalliques reliées au moteur principal qu'il alimente en électricité. Sa tête est cachée sous un énorme casque parsemé d'ampoules et de prises. Toute cette zone est parcourue par des arcs électriques qui peuvent provoquer la mort au contact.



COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030



COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030



Cage
aux Miroirs

LA SALLE COMMUNE

Elle se trouve au premier sous-sol en face de la Cage aux Miroirs. Cette proximité entre les deux pièces ne plaît pas aux Patients. Lorsqu'elle fut aménagée, la Salle Commune devait être l'équivalent de la Salle de Détente du bâtiment principal. Avec le temps, la ressemblance n'est plus frappante : de par son manque d'entretien et des difficultés à laisser les Patients entre eux, la Salle Commune n'est qu'un spectre d'une époque oubliée. Composée d'une table basse en bois avec deux divans de marques différentes, d'un épais tapis poussiéreux qui dissimule un plancher à éclaves et d'un mystérieux rocking-chair, cette pièce fait plus pitié qu'autre chose. Le papier peint suinte une mixture gluante et translucide qui s'écoule sur tout le mobilier. Une ancienne cheminée s'impose comme le centre d'attention de la salle mais il est impensable d'y mettre des bûches à brûler sous peine de mettre en danger la sécurité de tous. Les lampes peinent à tenir debout et leurs abat-jours sont de vrais nids à moisissures. Un piano discret se confond dans le mobilier ; personne ne joue dessus ou tout du moins n'a vu ou entendu quelqu'un l'utiliser. Paraîtrait-il que les sons qu'il émet sont une torture pour les oreilles.

Il arrive parfois qu'un Patient ait l'autorisation d'y séjourner quelques heures en guise de récompense pour un service. Mais c'est aussi synonyme d'un passage express dans la Cage aux Miroirs juste après. A moins qu'ils aient pris des antidépresseurs, il est impensable d'y voir plus de deux Patients en même temps.



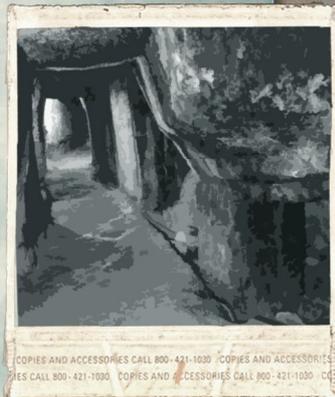
LE COULOIR

Ce Couloir est réputé pour être sans fin. A dire vrai, aucun Patient n'ose s'y aventurer trop longtemps par peur de ne plus pouvoir en sortir. Et même si quelqu'un réussissait à arriver au bout, il serait contraint de faire face à la folie du Hurlleur dont la Cellule a été volontairement mise à l'écart de tout le reste de l'Aile Ouest. Il est difficile d'y voir clairement car il y a très peu de sources de lumière. Au début, ce sont des ampoules reliées les unes aux autres par des câbles garnies de stalactites. Il est dit que parfois le Couloir se transforme : les ampoules disparaissent au fur et à mesure pour laisser place à des torches et les murs aseptisés se changent en parois rocailleuses et verdâtres. A cet instant, ce n'est plus le Couloir mais la Mine...

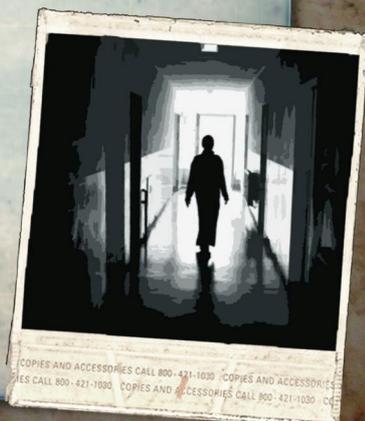
Les cris du Hurlleur ont tendance à faire peur mais aussi à déstructurer la forme du Couloir. On se rend alors compte qu'on ne marche plus sur le sol mais bien sur le plafond et que devant nous, le tunnel se met à tourner jusqu'à donner le vertige. Très peu de Patients osent s'aventurer dans ce labyrinthe de l'esprit et n'ont pas hâte d'y remettre les pieds.



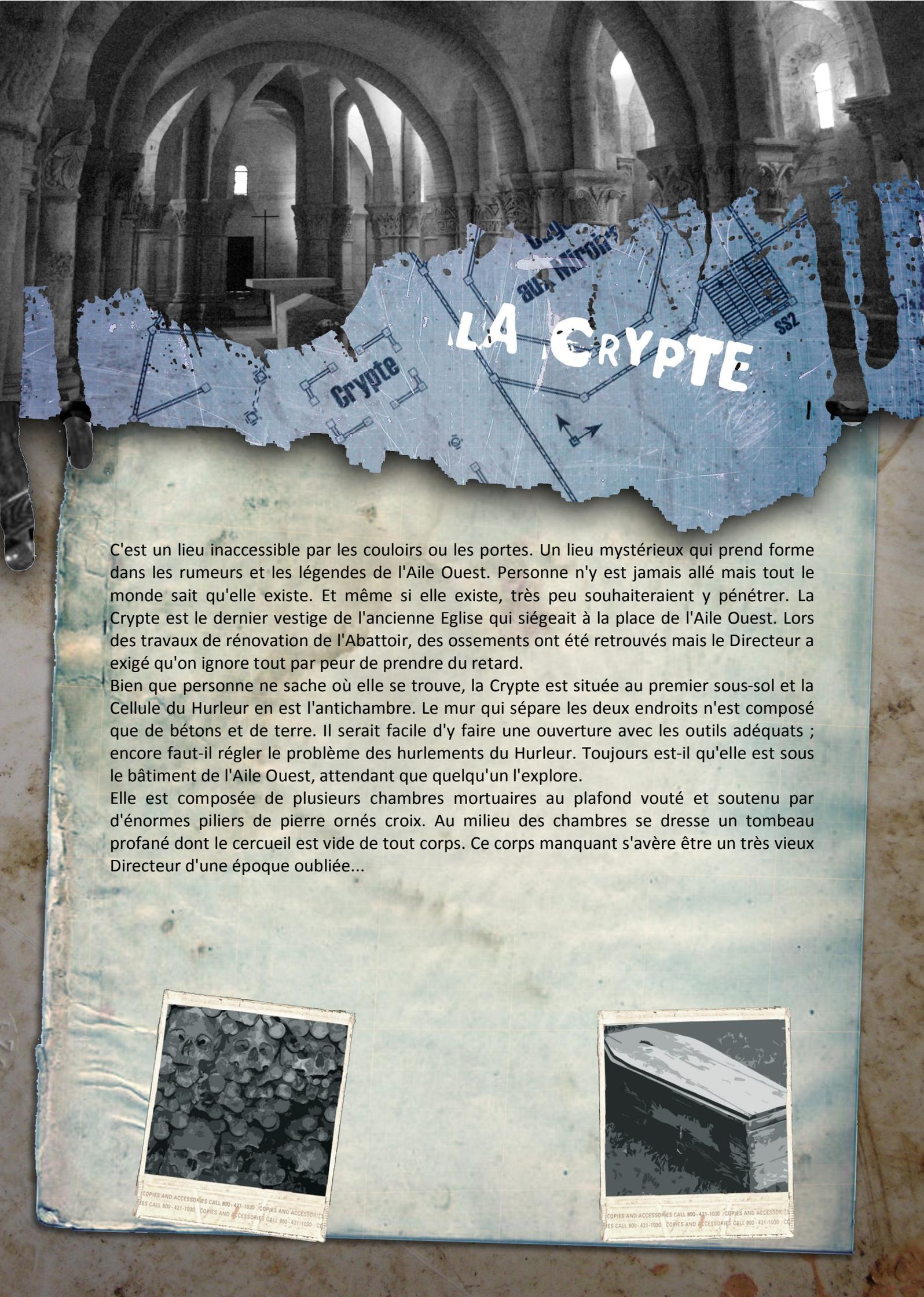
COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030



COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030



COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030 COPIES AND ACCESSORIES CALL 800-421-1030



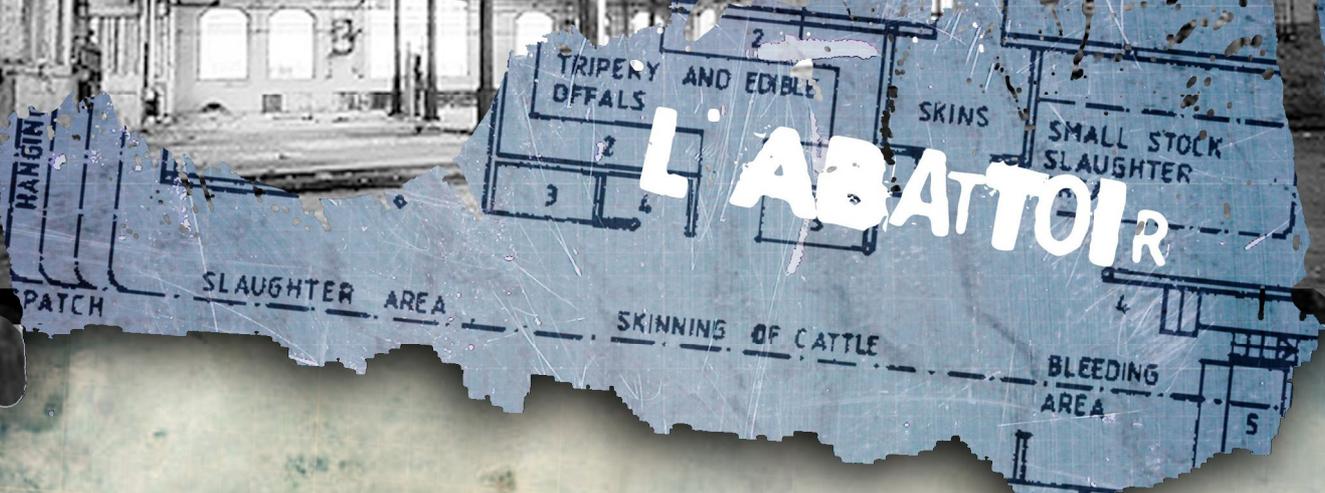
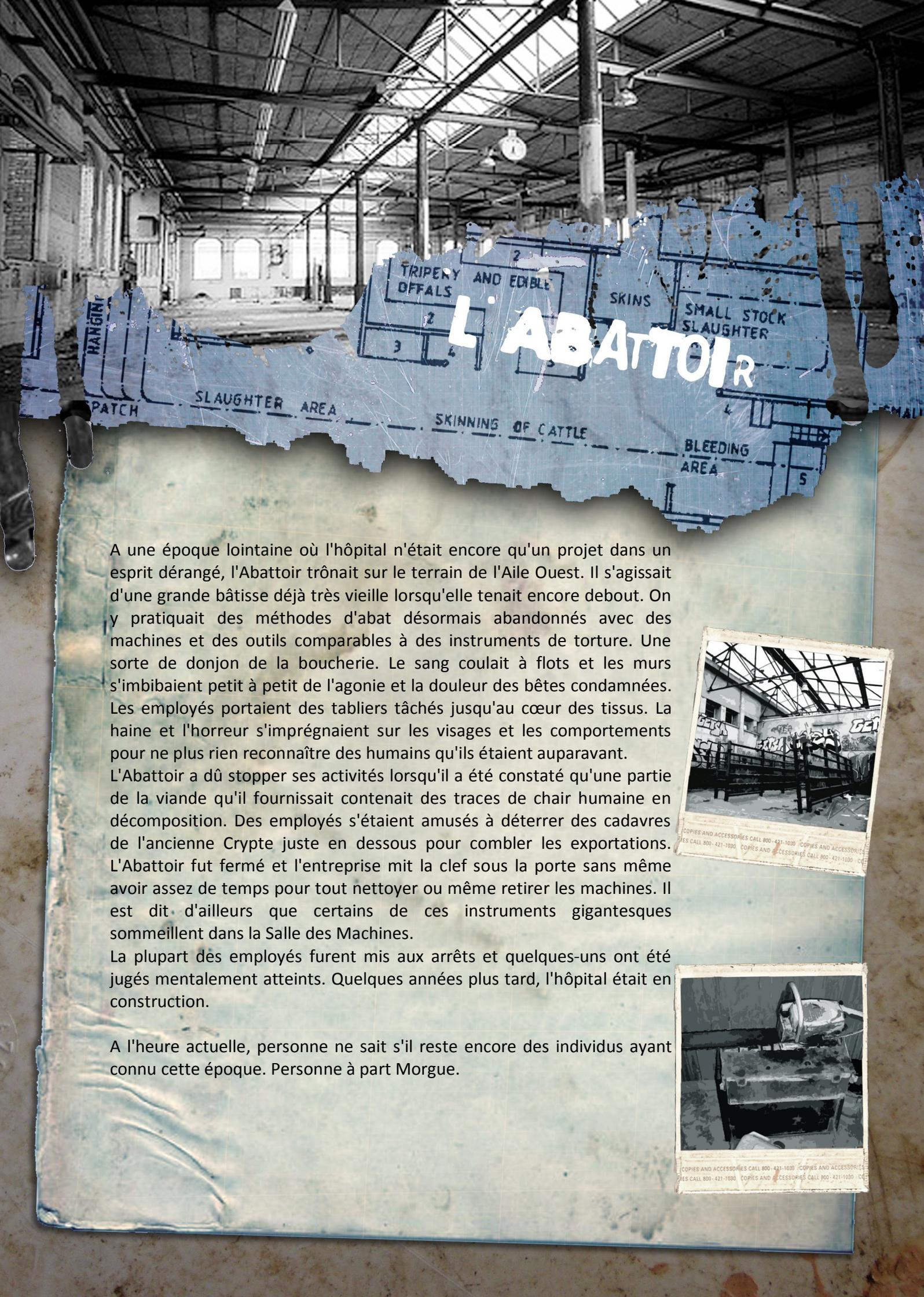
LA CRYPTTE

C'est un lieu inaccessible par les couloirs ou les portes. Un lieu mystérieux qui prend forme dans les rumeurs et les légendes de l'Aile Ouest. Personne n'y est jamais allé mais tout le monde sait qu'elle existe. Et même si elle existe, très peu souhaiteraient y pénétrer. La Cryptte est le dernier vestige de l'ancienne Eglise qui siégeait à la place de l'Aile Ouest. Lors des travaux de rénovation de l'Abattoir, des ossements ont été retrouvés mais le Directeur a exigé qu'on ignore tout par peur de prendre du retard.

Bien que personne ne sache où elle se trouve, la Cryptte est située au premier sous-sol et la Cellule du Hurlleur en est l'antichambre. Le mur qui sépare les deux endroits n'est composé que de bétons et de terre. Il serait facile d'y faire une ouverture avec les outils adéquats ; encore faut-il régler le problème des hurlements du Hurlleur. Toujours est-il qu'elle est sous le bâtiment de l'Aile Ouest, attendant que quelqu'un l'explore.

Elle est composée de plusieurs chambres mortuaires au plafond voûté et soutenu par d'énormes piliers de pierre ornés croix. Au milieu des chambres se dresse un tombeau profané dont le cercueil est vide de tout corps. Ce corps manquant s'avère être un très vieux Directeur d'une époque oubliée...



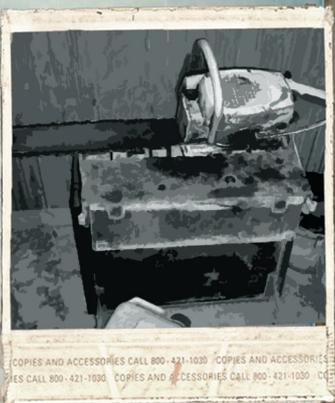
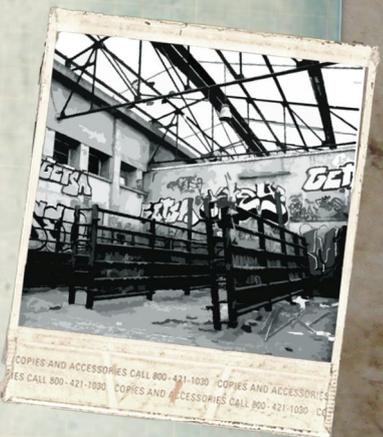


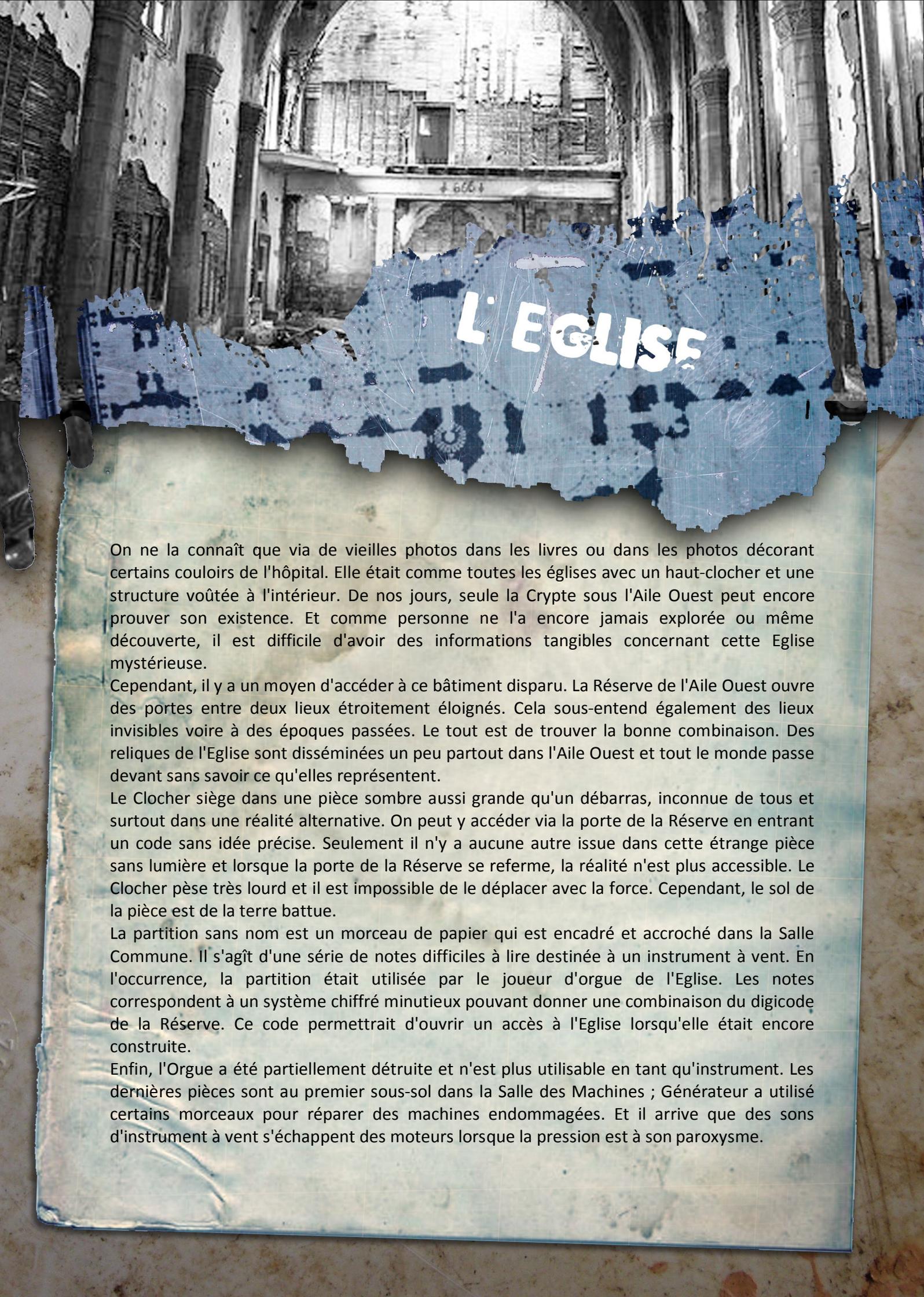
A une époque lointaine où l'hôpital n'était encore qu'un projet dans un esprit dérangé, l'Abattoir trônait sur le terrain de l'Aile Ouest. Il s'agissait d'une grande bâtisse déjà très vieille lorsqu'elle tenait encore debout. On y pratiquait des méthodes d'abat désormais abandonnés avec des machines et des outils comparables à des instruments de torture. Une sorte de donjon de la boucherie. Le sang coulait à flots et les murs s'imbibaient petit à petit de l'agonie et la douleur des bêtes condamnées. Les employés portaient des tabliers tâchés jusqu'au cœur des tissus. La haine et l'horreur s'imprégnaient sur les visages et les comportements pour ne plus rien reconnaître des humains qu'ils étaient auparavant.

L'Abattoir a dû stopper ses activités lorsqu'il a été constaté qu'une partie de la viande qu'il fournissait contenait des traces de chair humaine en décomposition. Des employés s'étaient amusés à déterrer des cadavres de l'ancienne Crypte juste en dessous pour combler les exportations. L'Abattoir fut fermé et l'entreprise mit la clef sous la porte sans même avoir assez de temps pour tout nettoyer ou même retirer les machines. Il est dit d'ailleurs que certains de ces instruments gigantesques sommeillent dans la Salle des Machines.

La plupart des employés furent mis aux arrêts et quelques-uns ont été jugés mentalement atteints. Quelques années plus tard, l'hôpital était en construction.

A l'heure actuelle, personne ne sait s'il reste encore des individus ayant connu cette époque. Personne à part Morgue.





L'EGLISE

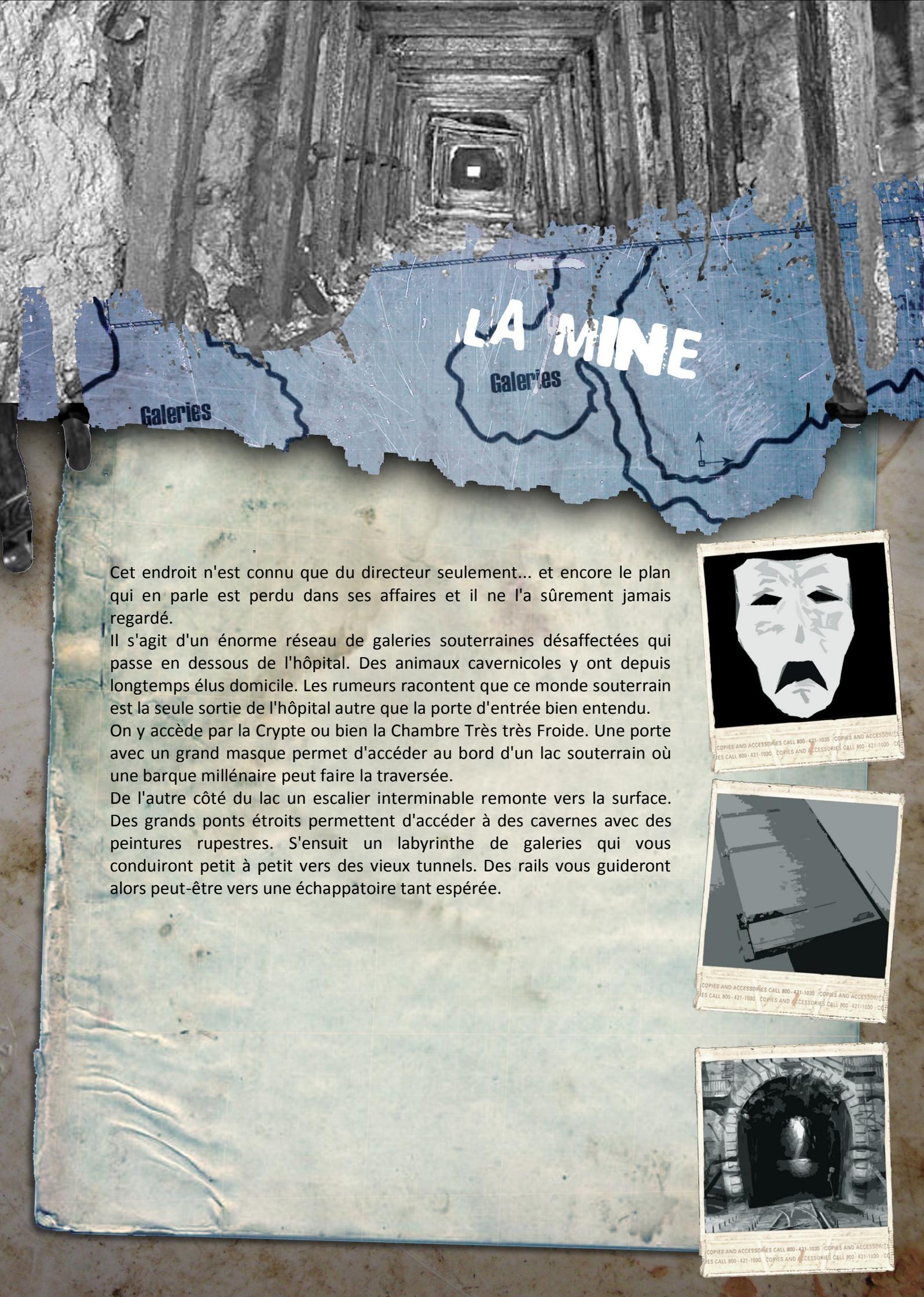
On ne la connaît que via de vieilles photos dans les livres ou dans les photos décorant certains couloirs de l'hôpital. Elle était comme toutes les églises avec un haut-clocher et une structure voûtée à l'intérieur. De nos jours, seule la Crypte sous l'Aile Ouest peut encore prouver son existence. Et comme personne ne l'a encore jamais explorée ou même découverte, il est difficile d'avoir des informations tangibles concernant cette Eglise mystérieuse.

Cependant, il y a un moyen d'accéder à ce bâtiment disparu. La Réserve de l'Aile Ouest ouvre des portes entre deux lieux étroitement éloignés. Cela sous-entend également des lieux invisibles voire à des époques passées. Le tout est de trouver la bonne combinaison. Des reliques de l'Eglise sont disséminées un peu partout dans l'Aile Ouest et tout le monde passe devant sans savoir ce qu'elles représentent.

Le Clocher siège dans une pièce sombre aussi grande qu'un débarras, inconnue de tous et surtout dans une réalité alternative. On peut y accéder via la porte de la Réserve en entrant un code sans idée précise. Seulement il n'y a aucune autre issue dans cette étrange pièce sans lumière et lorsque la porte de la Réserve se referme, la réalité n'est plus accessible. Le Clocher pèse très lourd et il est impossible de le déplacer avec la force. Cependant, le sol de la pièce est de la terre battue.

La partition sans nom est un morceau de papier qui est encadré et accroché dans la Salle Commune. Il s'agit d'une série de notes difficiles à lire destinée à un instrument à vent. En l'occurrence, la partition était utilisée par le joueur d'orgue de l'Eglise. Les notes correspondent à un système chiffré minutieux pouvant donner une combinaison du digicode de la Réserve. Ce code permettrait d'ouvrir un accès à l'Eglise lorsqu'elle était encore construite.

Enfin, l'Orgue a été partiellement détruite et n'est plus utilisable en tant qu'instrument. Les dernières pièces sont au premier sous-sol dans la Salle des Machines ; Générateur a utilisé certains morceaux pour réparer des machines endommagées. Et il arrive que des sons d'instrument à vent s'échappent des moteurs lorsque la pression est à son paroxysme.



Galeries

LA MINE

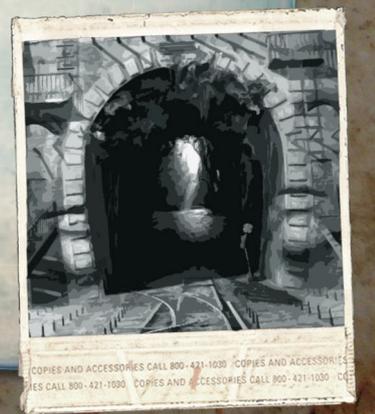
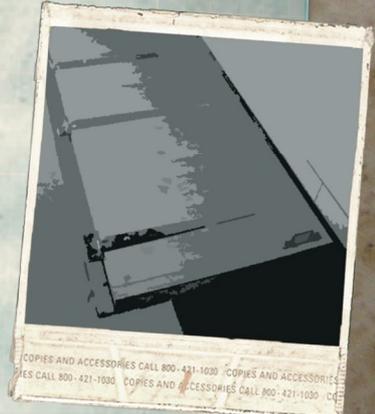
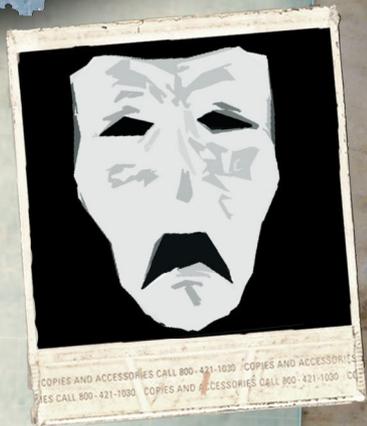
Galeries

Cet endroit n'est connu que du directeur seulement... et encore le plan qui en parle est perdu dans ses affaires et il ne l'a sûrement jamais regardé.

Il s'agit d'un énorme réseau de galeries souterraines désaffectées qui passe en dessous de l'hôpital. Des animaux cavernicoles y ont depuis longtemps élus domicile. Les rumeurs racontent que ce monde souterrain est la seule sortie de l'hôpital autre que la porte d'entrée bien entendu.

On y accède par la Crypte ou bien la Chambre Très très Froide. Une porte avec un grand masque permet d'accéder au bord d'un lac souterrain où une barque millénaire peut faire la traversée.

De l'autre côté du lac un escalier interminable remonte vers la surface. Des grands ponts étroits permettent d'accéder à des cavernes avec des peintures rupestres. S'ensuit un labyrinthe de galeries qui vous conduiront petit à petit vers des vieux tunnels. Des rails vous guideront alors peut-être vers une échappatoire tant espérée.





UMD
Krimmler
Ghaut

THERAPIE
MOROS
7 séances

par Janus

Avant-propos

Tout comme dans Patient 13, ce supplément reste un huis-clos où les possibilités de scénario restent riches et "ouvertes". Il peut y avoir deux types de joueurs pour ce supplément : ceux qui ont déjà joué et ceux qui sont considérés comme néophytes. Les expérimentés auront sans aucun doute déjà fait la Thérapie Thanatos et dans ce cas, sachez que cette nouvelle Thérapie en est la suite directe. Quant aux néophytes, leurs personnages devront avoir effectué un acte impardonnable aux yeux de l'administration de l'hôpital (comme un meurtre) dont ils n'auront aucun souvenir bien évidemment.

La Thérapie qui suit se compose d'un scénario d'introduction à l'univers glauque de l'Aile Ouest et de 7 Séances prêtes à l'emploi. Elles sont également enrichissables et à la disposition de vos modifications. Il est possible de jouer les Séances indépendamment des autres si l'idée d'une Thérapie est trop longue à votre goût. Mais bien évidemment, vous perdrez en richesse scénaristique.

Une dernière précision au sujet de la position adoptée dans cette Thérapie : tout comme la campagne du livret Patient 13, l'aspect "réaliste" des choses a été mis en second plan pour profiter au mieux des éléments fantastiques et incohérents qui peuplent l'Abattoir. Cette Thérapie est notre vision du monde de Patient 13, il ne tient qu'à vous d'adapter l'ambiance à votre sauce.

Présentation-type

A l'instar de la Thérapie Thanatos et pour éviter de répéter ce qui a déjà été dit, référez-vous à la page 94 du livret de base pour une meilleure compréhension des parties.

Dans l'épisode précédent... (Attention ! Cette partie dévoile des aspects de la Thérapie Thanatos !)

Les Joueurs ont tué le fils du Supérieur Kemper, Harold "Mange-Main". Ils en savent désormais trop sur les rouages de l'hôpital et risquent de perturber le "bon" fonctionnement de celui-ci ainsi que les autres Patients. Ils sont donc déclarés "Patients Non-Conformes" par un Directeur plus machiavélique que jamais et leur transfert vers l'UMD de l'Aile Ouest est prévu dans les jours qui suivent.

La Thérapie se présente de la manière suivante : les Joueurs ont 7 jours pour réussir à fuir définitivement l'hôpital. Au-delà, il est sous-entendu qu'un châtement pire que l'Abyme soit décidé.

séance 01

ABATTOIR

1. Synopsis

Les personnages sont considérés comme non-conformes pour continuer à séjourner dans l'enceinte principale de l'hôpital. Ils sont donc transférés dans l'Aile Ouest : une UMD dont aucun Patient n'a eu vent hormis ceux déjà internés dans cette partie. Après un entretien qui posera le nouvel environnement, un certain Chiffre vient à la rencontre des personnages et leur propose ni plus ni moins de s'évader.

Cette première Séance sert avant tout d'introduction à l'univers de l'Aile Ouest. Les principaux protagonistes se manifesteront au fil de l'aventure parmi lesquels vous trouverez Gardien, Ghoul, Krimmler, Chiffre, Boss et les rumeurs au sujet de Treize.

2. Accroche

Les personnages vont passer une nuit assez désagréable où ils vont rêver de Treize sous une forme monstrueuse voire spectrale. Une sensation d'étouffement effroyable les étreindra tout du long. Treize les appelle à l'aide et veut être libéré : il les attend. A l'intérieur de ce songe qui reviendra régulièrement, il disséminera 3 indices concernant les serrures qui verrouillent sa cellule ainsi qu'un de ses Surnoms. Tous les Patients de l'hôpital ont vécu le même cauchemar. Mais les personnages n'auront pas le loisir de leur demander vu le réveil brutal qu'ils vont subir.

C'est à demi-endormi et sous une pluie battante qu'ils seront transportés jusqu'à l'Abattoir.

3. Développement

La première consultation

Ici les personnages seront encamisolés et bâillonnés sur une chaise roulante qu'une Blouse blanche guidera. Ils rencontreront leur nouveau Supérieur (Ghoul ou Krimmler, au choix) dans son bureau. Il est important de

noter que leur ancien Supérieur ne pourra être de la consultation. Cependant, ce dernier sera tout de même présent un petit instant ; on l'entendra se disputer vivement avec l'autre Supérieur concernant le futur des personnages.

Une fois l'entretien commencé, une chose est sûre, les joueurs doivent comprendre qu'ils vont subir quelque chose dans 6 jours. Ils auront l'éternel discours comme quoi toutes ces procédures sont pour leur plus grand bien et que le personnel du bâtiment est à leur disposition pour les aider en cas de besoin. L'entretien se terminera avec une injection par les Blouses Blanches d'un anti-dépresseur classique.

La rencontre avec Gardien

Les personnages seront raccompagnés vers leur nouvelle cellule par un homme rondet et dans une combinaison bleue : il s'agit du Gardien chargé de la sécurité dans l'enceinte de l'Aile Ouest. Ils pourront lui poser toutes les questions désordonnées qu'ils souhaitent. Leurs cellules seront meublées en fonction du comportement et de l'évolution des personnages lors de leurs parties précédentes. Ils sont pour l'instant en liberté conditionnelle dans les locaux de l'Abattoir. A la moindre activité suspecte, Gardien se chargera de les enfermer à double tour dans leurs cellules. Il est important que les joueurs remarquent vite qu'ils sont encore plus emprisonnés qu'avant et que cette liberté pourrait vite disparaître au moindre écart de conduite.

Le Chiffre

La rencontre avec Chiffre comme toute l'introduction du premier jour sont primordiales pour planter l'ambiance de conspiration. Dès l'instant où ils ont posé les pieds dans l'Abattoir, les personnages doivent se sentir oppressés de manière constante. Chiffre se présentera à eux en toute amitié. Les personnages remarqueront que c'est un des rares internés à pouvoir circuler

librement. Il cherchera à leur parler un peu plus discrètement au fil des sujets abordés pour finalement leur présenter son plan complexe pour s'évader. Chiffre leur précisera que dans moins d'une semaine, ils subiront un châtement pire que l'Abyme pour leurs actes qui n'ont pas du tout plu au Directeur. De plus, à ses yeux, ils représentent tout ce qu'il y a de plus neutre en ces lieux et qu'il lui est impossible de remplir toutes les conditions au bon fonctionnement de son plan.

Une fois que les personnages acceptent de l'aider, Chiffre exposera les différentes étapes à suivre.

En premier lieu, récupérer le flacon de sang du Corrompu dans la Réserve pour empoisonner Gaïa et Générateur (il ne s'agit pas de les tuer mais de les affaiblir pour permettre une plus grande marge de manoeuvre). Chiffre n'a pas encore réussi à entrer dans le Poste de Sécurité mais il a déjà pris le temps d'observer les rondes de Ghoul qui consulte toujours le même dossier avant de se diriger vers la Réserve. Comme tous les soirs, Chiffre livrera son cigare à Gardien et pendant ce temps, les personnages devront agir rapidement. La sortie de la Réserve doit se faire de manière coordonnée et relâchée. Ils ont un point de chute : la cuvette tout à droite des Toilettes où ils devront y déposer le flacon. La meilleure manière d'y arriver est de se passer la fiole entre eux et de vaquer à des choses "normales" pour s'y rendre sans attirer l'attention.

Le Poste de Sécurité

Cette pièce sera vide lors de la manoeuvre. Mais pas forcément facile à atteindre à cause des allers et venues des Blouses blanches qui commencent à désertir l'Aile Ouest à cette heure tardive. Les personnages doivent y consulter le dossier de "Moros" alias Treize. A l'intérieur, ils y trouveront le code "6996" mais également une étrange clef (elle permet d'ouvrir l'une des 5 portes de la cellule de Treize) avec le n°013 écrit dessus. Qu'importe leur avis au sujet de cette clef, il est crucial que les personnages trouvent un moyen de garder cette clef ; un rapide moulage dans un savon ou déposer dans le dossier une autre clef. Bien que Gardien ne l'utilise pas, il finira

sans aucun doute par remarquer le subterfuge.

4. Dénouement

Le Sang du Corrompu

A l'heure propice, les personnages se rendront à la Réserve avec le code obtenu à entrer dans le digicode. Sauf que le code peut être lu dans les deux sens et le bon n'est pas "6996" mais "9669". Entrer le mauvais code provoquera un son grave d'une seconde pour traduire l'erreur ; cela peut de ce fait alerter l'une des rares Blouses blanches encore dans l'enceinte ou même Gardien devenu Geôlier. Une fois le bon code entré, les personnages trouveront un petit laboratoire avec un placard frigorifique contenant différents échantillons de sang étiquetés dont une éprouvette toute noire. C'est le sang de Treize et son étiquette est annotée d'un de ces Surnoms "Sujet M-157". Une autre éprouvette aux teintes violacées peut attirer l'attention : "Sujet B-448" (c'est un échantillon provenant du Patient Bronson).

Une fois la fiole en leur possession, ils doivent la déposer à l'endroit prévu selon leur plan. Ils n'auront que quelques minutes pour se féliciter avant de regagner leurs cellules.

Malheureusement, Boss les a découverts quelques instants plus tôt et interviendra auprès de Gardien/Geôlier. Les personnages finiront donc la séance en étant tous embarqués de force vers la Salle d'Interrogatoire.

5. Evénements

Rencontrer Boss

Boss est un Patient "fouille-merde" qui va mettre des bâtons dans les roues aux personnages tout le long de la Thérapie. Il est important de l'introduire dès la première séance avec ses questions à la fois chaleureuses et intrusives. La conséquence de la fin de cette séance est en partie sa faute car il remarquera les personnages entrer dans la Réserve. Boss les dénoncera à Geôlier.

Par la suite, et par simple supposition que les personnages sont louches, Boss interviendra dans les séances 2 et 3 où il deviendra l'un des antagonistes principaux.

Les 5 Clefs

Il s'agit des clefs permettant d'ouvrir la cellule sécurisée de Treize. La première est accessible dès la séance 1. Mais rien n'empêche les joueurs de l'obtenir dans une autre séance. Quoiqu'il arrive, ces clefs sont nécessaires pour Chiffre et son plan diabolique.

1. Dans les dossiers du poste de sécurité avec l'un des surnoms de Treize (Moros). (séance 01)
2. Détenue dans le bureau du supérieur Krimmler. (séance 04)
3. Sur le trousseau de Gardien avec l'un des surnoms de Treize (N°013). (séance 06)
4. Détenue dans le bureau du supérieur Ghoul. (séance 06)
5. Dans le cercueil de la crypte. (séance 06)

Les 13 Surnoms de Treize

Il y a au sein de l'Aile Ouest une énorme rumeur au sujet du Patient Treize. En effet pour le réveiller, il est nécessaire de prononcer ses 13 Surnoms. Chiffre a besoin de ces 13 mots car Treize fait partie de son plan. Les Surnoms sont disséminés dans tout l'Abattoir :

1. Erêbe un message de Treize dans les rêves des personnages. (séance X)
2. Infection Chiffre le divulguera aux personnages. (séance X)
3. Sujet M-157 l'étiquette de l'échantillon de sang. (séance 01)
4. n°013 la clef de la cellule de Treize dans le Poste de Sécurité. (séance 01)
5. Moros le nom du dossier de Treize dans le Poste de Sécurité. (séance 01)
6. La Bête la récompense de Reflet après l'avoir libéré. (séance 02)
7. Monstre La Duchesse l'appelle ainsi. (séance 03)
8. Fatum le miroir des Toilettes lorsqu'il y a de la buée. (séance 03)
9. Sordide les lettres de Scrabble que Puzzle vomit dès qu'on lui parle de Treize. (séance 04)
10. Carnage Boss l'appelle ainsi dans son carnet de notes. (séance 04)
11. Chaos Paradoxe l'appelle ainsi. (séance 05)
12. Sinistre dans un souvenir remémoré de Anomalie. (séance 06)
13. Olethros Le Hurlleur le crie sans cesse sans que personne ne comprenne. (séance 05)

X = séance de votre choix

Occuper le Geôlier

Il est important de faire de ce PNJ une menace ; toujours prêt à tomber sur les personnages et constamment à laisser trainer derrière lui une longue chaîne qui lui sert de trousseau de clefs. Autre point à son sujet : les Blouses blanches désertent l'Aile Ouest dès qu'il prend son service car Geôlier est réputé pour ne pas distinguer un Patient d'une Blouse blanche.

Le repas

La prise du repas se fait en cellule. Il s'agit d'une sorte de fromage blanc nacré et tiède. Il paraît peu ragoutant mais il est très nourrissant.

Les injections

Dans l'UMD de l'Aile Ouest, pas de pilules ni de cachets. Juste des doses à injecter par seringues ou pistolets. Les prises sont toujours régulières mais certaines Blouses Blanches peuvent parfois en abuser si un Patient ne s'applique pas aux règles.



séance 02

REFLET

Le Monde du Miroir

Les personnages sont "aspirés" dans le miroir de la Salle d'Interrogatoire après que Geôlier leur ait gentiment

1. Synopsis

Suite à leur première aventure où ils ont rapporté le sang du Corrompu à Chiffre, les personnages ont été malheureusement interceptés par Geôlier. Ce dernier les laisse mariner dans la Salle d'Interrogatoire. Ils y découvriront un mystérieux individu surnommé Reflet au travers du miroir. Qui plus est, leur voyage dans une autre dimension les amènera à découvrir les premiers indices concernant une échappatoire et un moyen de se débarrasser du Directeur.

2. Accroche

Après avoir remis le sang à Chiffre, tout est anormalement calme au sein de l'Aile Ouest... Beaucoup trop calme. C'est alors que le terrible Geôlier se fait entendre, traînant lamentablement sa chaîne stridente. En effet, Boss a fièrement dénoncé les personnages. Cela lui a permis de gagner un peu plus la confiance de Geôlier et du personnel médical ; qui plus est, Boss va pouvoir donner suite à sa fameuse enquête dont il n'arrête pas de parler.

3. Développement

L'interrogatoire

Contrairement à d'habitude, ce n'est pas un mais plusieurs Patients qui ont été convoqués dans cette salle (à savoir le nombre de personnages). Cette nouveauté va troubler Reflet dans le miroir. Il va chercher à communiquer avec les personnages et les attirer dans son monde.

Quoi qu'en soit la façon dont cette scène sera jouée, elle doit se finir par les personnages qui sortent à travers une vitre ondulante.

administrés un anti-dépresseur. A l'intérieur du miroir, les personnages sont invités à poursuivre Reflet à l'instar d'Alice et du Lapin Blanc dans un étrange hôpital. De par l'effet du miroir, tout est inversé de manière symétrique. Mais pas seulement puisque certaines pièces sont quasiment vides ; seules les salles munies d'un miroir proposent le même mobilier que les salles originales. Les pièces comprenant des vitres ou un quelconque outil qui provoquent un reflet arborent un mobilier brumeux voire spectral. Dans leur poursuite, les personnages perdront de vue Reflet. Ils tomberont sur la cellule de Treize. Reflet interviendra alors rapidement pour les empêcher d'y pénétrer (sous peine de mourir). Les personnages pourront alors engager le dialogue avec cet étrange énergumène.

Reflet les conduira au bout du Couloir tourbillonnant. Ils arriveront alors devant une porte avec un grand masque incrusté dessus (le même que celui de la Mine) et un digicode aux boutons manquants. Si les personnages mettent leurs doigts boudinés dans les socles, ils remarqueront alors un symbole légèrement imprimé sur leur chair : un hibou, un cercueil, une araignée, un arbre, un oeil, un main). Le Masque se mettra finalement à ricaner et les personnages disparaîtront à travers une trappe sous leurs pieds devant un Reflet médusé et impuissant.

La salle de l'Arbre

Les personnages atterriront dans une petite pièce exigüe où ils seront obligés de marcher courbés à cause du plafond assez bas. En se relevant, une voix grave leur conseillera de faire attention où ils mettront leurs pieds. En effet sans le vouloir, les personnages vont saccager un tas d'os et devront le recomposer. Squelette ainsi reconstruit, les conduira jusqu'à un placard en précisant qu'il est enfin

arrivé chez lui. Il offrira un bouton de digicode en échange de leur service.

Dans cette pièce, un étrange dessin d'un arbre géant luit d'un vert fluo. Si un personnage s'en approche, il pourra découvrir que les racines sortent littéralement du mur pour s'enfoncer dans le sol. L'une des racines dissimulent un autre bouton de digicode.

Une fois que Squelette aura offert son présent, il ouvrira le fond de son placard et invitera les personnages à emprunter cette voie pour continuer. L'accès mènera sur l'Étable du miroir.

La Salle de l'Œil

L'Étable est remplie d'une brume opaque. La visibilité y est très réduite. Les personnages ne manqueront pas de trébucher sur des corps inertes au sol et tomberont fatalement sur une sorte de perchoir avec un Grand Duc dessus. Dès que ce dernier croisera leurs regards, il sera pris d'une forte envie de hululer. Cette action aura pour effet de transporter les personnages dans l'esprit dérangé de l'animal. A l'intérieur de sa tête, la brume est très présente et des hululements feront écho à plusieurs reprises. Les personnages seront victime d'une terrible faim et chaque cri de l'animal ne fera qu'empirer le phénomène. Les cris auront également pour effet de réveiller les corps inertes (qu'on appellera Lobotomisés). Les Lobotomisés commenceront à s'entre-dévorer. Il sera alors nécessaire de constater qu'à chaque fois qu'un Lobotomisé aura éteint sa faim, il sera téléporté dans la pièce d'origine (les personnages pourront contempler à travers les yeux du Duc les Lobotomisés téléportés).

Un des Lobotomisés a un bouton de digicode à la place de l'un de ses yeux.

Lorsque chacun d'eux aura décidé de dévorer un morceau de Lobotomisés, ils se feront recracher par le Duc avec un bouton de digicode. Une fois que les personnages auront compris qu'ils sont en possession d'un nouvel artefact, le Duc les soufflera hors de la pièce tout en détruisant tout ce qui l'entoure avec ses puissants hululements.

La salle de la Main

Les personnages sont projetés dans ce qui ressemble à une crypte. Au centre trône un tombeau avec des inscriptions et gravures parlant d'un ancien directeur de l'hôpital. Une main squelettique sortira du cercueil et les intimera d'avancer un peu plus loin. La main leur proposera de l'affronter à un jeu de société (tant qu'il y a de la réflexion et de l'adresse, le choix est bon). Le plateau de jeu est entouré de plusieurs cercueils qui font office de sièges.

Une fois la partie gagnée, la main les récompensera d'un autre bouton de digicode. D'autres mains sortiront alors des cercueils sur lesquels les personnages se seront assis. Elles les inviteront à s'allonger dans les cercueils vides pour passer à la prochaine étape. Une fois dans les cercueils, ceux-ci se refermeront sans que les personnages puissent y faire quelque chose. Ce sera le noir total. Pendant un court laps de temps, ils auront l'impression d'être au milieu des étoiles de la nuit ; une constellation se manifestera, dessinant une araignée avec en son centre un bouton de digicode. Le personnage ayant le réflexe de dire qu'il l'attrape, pourra le récupérer. Une fois ceci terminé, tout disparaît et les personnages sont recouverts d'une nuée d'araignées avant de chuter dans le vide.

Ils réapparaîtront sans encombre devant la porte du Masque et le digicode où ils pourront désormais insérer les boutons. Deux combinaisons sont possibles : les récompenses des commanditaires (Squelette, Duc, Main) ou les boutons trouvées (Arbre, Œil, Araignée). Que ce soit l'une ou l'autre, elles ouvriront la porte du Masque. Derrière celle-ci les attendra Reflet qui tourne en rond et se dispute avec lui-même.

4. Dénouement

Les personnages découvriront que Reflet avait été enfermé par son propre reflet dans le miroir. Il semble que le monde du Miroir ne puisse emprisonner qu'une personne à la fois. En récoltant les pièces du digicode, ils ont réussi à le libérer de sa geôle mentale. Reflet les remerciera en leur divulguant l'un des Surnoms de Treize. Le prononcer les ramènera (Reflet compris) à la réalité et plus

précisément dans la Réserve. Lorsqu'ils sortiront discrètement, Chiffre tombera sur eux par hasard ; ce dernier allait à la Pharmacie chercher des laxatifs pour Puzzle. Il sera impressionné car il était persuadé que les personnages se faisaient incendier dans la Salle d'Interrogatoire. Pour que les PJ n'aient pas une nouvelle fois des soucis, il s'arrangera pour cacher Reflet.

5. Événements

Rumeurs

Quand les personnages perdront Reflet de vue, ils seront alors guidés par les rumeurs de l'hôpital qui résonnent dans leur tête sous forme d'échos et de chuchotements. Ils pourront alors apprendre quelques mystères en ce qui concerne une sortie possible ; traverser un endroit brumeux sans fin et très très froid ou autre en fonction de vos envies (le Mangeur de Visage par exemple).

Boss

Au travers des salles complètes, les personnages pourront voir Boss qui les traversent comme un spectre. Ce dernier continuera à mener son enquête dans la réalité et des bribes du passé se répèteront devant eux. Comme par exemple la fois où Boss les a dénoncés à Geôlier. Ils apprendront également de la même manière qu'il compte les surveiller discrètement pour faire un compte-rendu détaillé aux Supérieurs.

Reflet

Reflet se livrera à Chiffre une fois qu'ils seront seuls. Il lui apprendra alors qu'il a déjà vu Anomalie par le passé, il y a très longtemps. Chiffre va donc agir en conséquence et livrer Reflet à la voracité d'Anomalie. Une fois que Reflet a été absorbé contre son gré, Anomalie récupèrera des bribes de sa mémoire. Chiffre ne divulguera jamais cette action aux personnages.

Le piège du Miroir

Si les personnages sont amenés à raconter en détails leurs péripéties dans l'univers étrange des miroirs à Chiffre, celui-ci y sera attentifs. En effet, il relèvera l'information comme quoi

on ne peut enfermer qu'un seul individu dans le monde du Miroir. Si un Patient ou un membre du personnel venait à être trop gênant, cette "prison" serait une solution de secours.



séance 03

L'AUTRE

1. Synopsis

Suite à une dénonciation de la part de Boss dans une séance précédente, Chiffre invite les personnages à surveiller ce Patient et à l'orienter sur de fausses pistes. Voire même de créer un complot contre lui pour l'écarter temporairement.

2. Accroche

Chiffre retrouve les personnages dans les Toilettes. Il les met en garde contre Boss qui commence à les avoir de plus en plus à l'œil. Pour preuve, lors de la fin de l'entrevue, un des personnages, une fois arrivé dans sa cellule, devra subir un interrogatoire tendu de la part de Boss.

Mais Chiffre aura proposé quelques idées pour l'embrouiller. Cependant, si les personnages veulent créer leur propre conspiration machiavélique, il ne faut pas hésiter à jouer le jeu.

3. Développement

L'Autre



L'Autre est un nouveau Patient fraîchement intégré au complexe de l'Aile Ouest. Il est

assez effacé et prétend ne pas être fou. C'est une aubaine inespérée pour Chiffre qui va proposer aux personnages d'en faire l'appât de leur

complot pour éloigner Boss.

Il est important à ce stade que les personnages s'intéressent à ce nouveau Patient pour en savoir plus. Leur récent transfert peut être un point d'ancrage pour créer une relation avec l'Autre ; ils sont tous coincés ici et veulent survivre. Au fur et à mesure des discussions, les personnages apprendront que l'Autre est kleptomane et ô comble de l'ironie, il a une sérieuse envie de s'évader. Cette dernière révélation ne pourra qu'améliorer les chances de réussite du complot. Les PJ vont surement vouloir le prendre en filature afin d'observer son comportement dans ce nouvel environnement.

Une fois qu'ils auront assez d'informations au sujet de l'Autre, il sera grand temps de créer des alibis en fonction des vols que risquent sûrement de commettre ce voleur. Le plus dur sera également de ne pas attirer l'attention de Boss sur eux.

Puzzle

Ce Patient sera un allié de poids lors de cette séance. Puzzle est capable de régurgiter divers artefacts qu'il a croisés sur sa route puis gobé. Et parmi ces objets, il peut fournir un crochet. Cet instrument entre les mains des personnages peut leur donner la possibilité d'ouvrir n'importe quelle cellule verrouillée avec un peu de délicatesse et de patience. En contrepartie, Puzzle exigera un service à rendre dans les jours à venir (voir séance 04).

Le plan de l'UMD

Accroché dans le Poste de Sécurité, un plan subit les aléas du temps sur un mur. Il serait d'un bien mauvais goût de le subtiliser puis de le glisser fourbement dans un oreiller ou sous un matelas. Ce serait même d'ailleurs une belle preuve de culpabilité. Le Poste de Sécurité est vide à partir de 17h jusqu'à 22h.

Oui, Chiffre offre quotidiennement un cigare à Gardien dans ce créneau. Alors il serait tellement facile de dérober ce plan...

La cellule de Boss

Elle doit sûrement contenir un journal personnel, un carnet de notes ou des rapports sur certains Patients qui paraissent louche aux yeux de Boss. Il en a peut-être même déjà fait un sur l'Autre. Si les personnages glissaient involontairement ce genre d'informations lors d'une discussion avec l'Autre, peut-être que celui-ci serait rongé par sa kleptomanie et désirerait jeter un œil pour embarquer discrètement ces rapports. Les personnages pourraient également fournir un crochet à l'Autre pour forcer la serrure de Boss. Mais il aurait malheureusement oublié de refermer convenablement la porte. Ce que Boss remarquera immédiatement.

La poupée de la Duchesse

Comme toute jeune dame de la cour, la Duchesse aime les complots et les ragots. En rater un serait un outrage à son rang. Les personnages peuvent donc aller la voir pour lui emprunter Anaëlle. Bien qu'elle refusera net de les laisser s'en approcher, elle pourra proposer de déposer sa poupée elle-même dans la cellule de l'Autre.

4. Dénouement

Les agissements de l'Autre sont dévoilés au grand jour par Boss à Krimmler qui lui demande de surveiller le coupable de très près. Les personnages ne seront donc plus le centre d'attention de Boss pendant un certain temps ; ce qui donne plus de liberté de mouvement pour leurs futurs agissements.

Une fois le complot terminé, la Duchesse exigera plus de détails quant aux actions étranges des personnages. A leur guise de dévoiler tout, une partie des événements ou encore tout simplement de lui mentir. Quoi qu'il en soit, pour les remercier de l'avoir mise dans la confiance, la Duchesse révélera des détails sur son passé atypique : elle peut parler du mythique Troisième Etage et de celui qui y a mis le feu : un fou à lier d'un nom

étrange qui est désormais surnommé Treize (elle dévoilera l'un de ces Surnoms).

En tout cas pour fêter dignement leur succès, les personnages seront conviés à la séance hebdomadaire dans la Cage aux Miroirs.

5. Evénements

Receleur

Chiffre devrait avoir en réserve 2 ou 3 objets à rajouter à la parfaite panoplie du petit évadé de l'Autre afin de le compromettre définitivement. Il peut aller jusqu'à créer d'autres mises en scènes simples pour embrouiller Boss.

Paradoxe

En tant qu'indivisible principal de Boss, il est possible que Paradoxe soit "déjà" au courant des agissements des PJ. Il apparaîtra à certains moments clés dans l'ombre sans pour autant intervenir. A vous de voir si les personnages le remarque (bien qu'il maîtrise la discrétion à un haut point). Meurtre ? Nouvelle amitié ?

Les Supérieurs

Les personnages peuvent avoir l'idée de référer à leur médecin le désagrément que leur cause Boss. Les Supérieurs n'hésiteront pas une seconde à mettre la main à la pâte.

Condensation

Le début de séance se présente assez bien pour faire intervenir le surnom de Treize que l'on peut voir écrit dans la buée. Il peut apparaître sur les glaces des toilettes ou alors sur le miroir des douches.

séance 04

Les pièces

de PUZZLE

dérobée de la Pharmacie qui donne sur les Bureaux des Supérieurs.

Si les personnages viennent à parler de Treize à Puzzle, ce dernier sera victime de vomissements dans lesquels des lettres de Scrabble y

1. Synopsis

Pour avoir aidé les personnages dans la séance précédente, Puzzle leur réclame - à eux et à Chiffre - un service : assouvir sa vengeance envers le Supérieur Krimmler. Chiffre, en opportuniste malin, saisira cette occasion pour restaurer le vrai Krimmler (à savoir le Mangeur de visage) dans sa fonction de Supérieur et ainsi se faire deux nouveaux alliés de taille.

Cette séance se déroule principalement la nuit et dans un hôpital endormi.

2. Accroche

Les personnages commenceront cet épisode dans la Cage aux Miroirs. Événement assez traumatisant de par cette confrontation avec eux-même. Cependant, comme ils ont libéré Reflet, l'impact des miroirs est amoindri. C'est tout de même terrorisés, tremblant de peur et complètement drogués qu'ils en ressortiront (leur Sang-Froid diminue jusqu'à 3). Une fois dans leurs cellules, le Supérieur Krimmler effectue une visite des Patients ; principalement l'Autre. Les personnages ne manqueront pas d'entendre Puzzle s'égosiller sur Krimmler qui, sous le regard appuyé des PJ, se sentira mal à l'aise.

3. Développement

Le Puzzle

Puzzle va demander aux personnages de réaliser leur part du marché (voir séance précédente). Ils vont devoir l'aider à organiser un entrevue musclé avec le Supérieur Krimmler. En pleine nuit, dans son bureau. Le meilleur moyen d'y accéder sera la porte

seront éparpillées (les recomposer permet d'obtenir l'un des Surnoms de Treize). Attention à ne pas trop lui faire peur car il pourrait ne plus pouvoir se contrôler et devenir une source d'ennuis.

Pour la suite, il faudra être discret et silencieux. Le moindre hurlement pourrait attirer le Geôlier.

La Pharmacie

Chiffre pourra montrer sa technique pour entrer dans la Pharmacie sans encombre : une porte dérobée. Il n'est pas très rassuré à cette idée car il n'y va jamais de nuit. Si les personnages le cuisinent un peu, ils pourront apprendre des rumeurs concernant un squelette.

Pendant la traversée de la pièce qui semble bien plus longue que d'habitude, un squelette s'amusera à effrayer les personnages de manière espiègle : une lampe torche dans la mâchoire, agripper une main libre, toucher les fesses d'un PJ féminin, etc. Une épreuve de Sang-Froid en somme.

Le Bureau de Krimmler

Arrivés au Bureau du Supérieur, il est intéressant de noter que ce dernier est immobile devant un cadre étrange. Son regard est vide et il ne semble donner aucun signe d'attention. Puzzle aura du mal à se contenir et lâchera toute sa furie sur lui ; il le dévorera en partie et une fois repu, le Supérieur gisera aux quatre coins de son bureau, méconnaissable. Il s'en suivra un léger soucis d'organisation : que faire des restes du cadavre ? Et comment cacher la disparition de Krimmler au personnel médical ?

Se débarasser du corps

Nous laissons ici le choix aux personnages (et aux MJ) pour dissimuler les morceaux du cadavre en toute discrétion. Chiffre s'empresse de prendre la tête qui semble beaucoup l'intéresser.

4. Dénouement

Le Mangeur de Visage

Chiffre conduira les personnages à la cellule du Mangeur de Visage. Les barreaux sont "décorés" d'une jolie "Attention danger". Il est important en outre de glisser quelques rumeurs sur ce Patient dans les séances précédentes. Chiffre lui offrira la tête du défunt Krimmler ; le Mangeur de Visage s'empresse alors d'en retirer la peau avec une dextérité sans égal. Il déposera délicatement les lambeaux de chair sur son visage.

La séance pourra se terminer sur un Chiffre tout sourire annonçant la renaissance du véritable Supérieur Krimmler qui semble heureux d'être remis sur pieds.

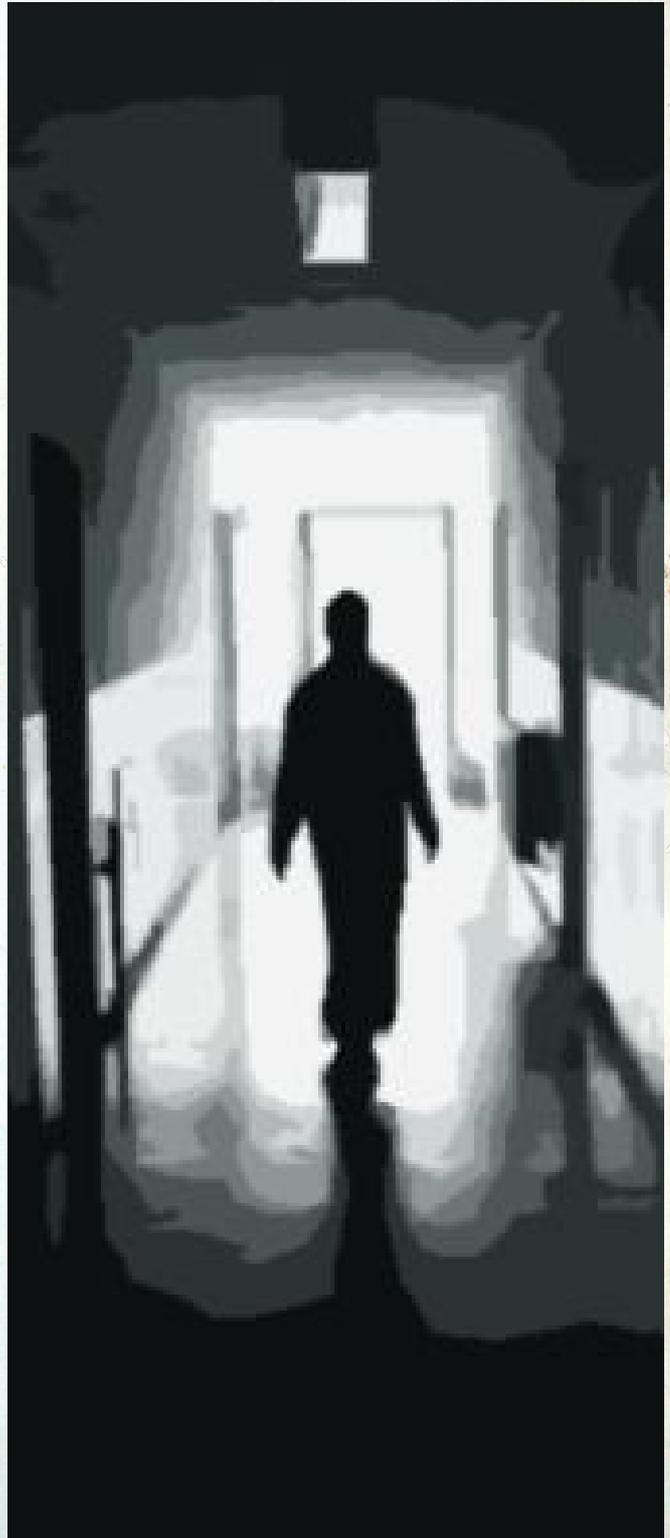
5. Événement

Le Mangeur de Visage

Au début de la séance, les personnages pourront croiser une Blouse Blanche sur un brancard transportée à toute vitesse avec le visage complètement dévoré. Avec cet événement, il sera facile d'intégrer les rumeurs autour du mystérieux Mangeur de Visage qui dévore quiconque s'approche trop de lui.

La clef

L'une des 5 Clefs de la cellule de Treize se trouve dans le bureau du Supérieur Krimmler. Si les PJs s'amuse à bien fouiller, ils tomberont fatalement dessus.



séance 05

POISON

1. Synopsis

Après avoir remis le Mangeur de Visage sur pieds, celui-ci s'empresse de reprendre les fonctions du Krimmler imposteur. Les personnages ont désormais un allié infiltré dans le personnel médical de l'UMD. Chiffre va se servir de cet énorme avantage pour suivre son plan. Désormais le plus gros obstacle sera de rester discret encore un certain temps face à une administration qui perdra petit à petit le contrôle des lieux.

2. Accroche

Le Mangeur de Visage est à nouveau en poste en tant que Supérieur Krimmler. Mais le Directeur va entrer en scène pour faire une inspection surprise au sein de l'Aile Ouest. La situation devient très délicate.

3. Développement

Les nouvelles Blouses Blanches

S'il fallait résumer la situation, on notera que les PJ et Chiffre ont un cadavre de Supérieur et une cellule vide sur les bras. Il va falloir camoufler le tout. Pour le corps, le Mangeur fournit des sacs poubelle et les invite à déposer le tout à proximité de l'Etable. Quant à la cellule vide, il s'en chargera.

Le Mangeur distribue alors aux personnages des blouses et de quoi se coiffer convenablement ; ils vont devenir pour un court instant des Blouses Blanches. Le seul hic est qu'ils ne parlent pas du tout le magra et devront rester silencieux pour éviter les soupçons. Ce nouveau statut rendra leurs mouvements beaucoup plus libres. Mais il leur faudra absolument éviter le Directeur qui les reconnaîtrait à coup sûr. Quant aux autres Blouses Blanches, elles seront globalement

indifférentes tant que les personnages n'agiront pas bizarrement.

La Salle des Machines

Après avoir déposé les sacs poubelles dans une benne à proximité de l'Etable, la première grande étape de la séance sera tout d'abord d'aller à la rencontre de Générateur dans la Salle des Machines. Il faudra que les PJ versent quelques gouttes du sang de Treize dans l'une de ses perfusions. Le sang agira comme un poison qui l'affaiblira sur le long terme. De cette manière, ils affaibliront également le réseau électrique de l'Aile Ouest (ce qui sous-entend les portes verrouillées par exemple).

Le Paradoxe

En remontant du deuxième Sous-sol, les personnages croiseront Paradoxe qui s'est échappé de sa cellule. Il semble très pressé et marmonne dans sa barbe. La principale chose qu'ils auront à retenir est qu'il semble parler de Treize avec un nouveau Surnom tout en se dirigeant vers la cellule du Hurlleur. Dès qu'il apercevra les PJ, Paradoxe se mettra à courir à toute jambe ; il pourra traverser le couloir et se protéger des hurlements grâce à des protections auditives ou un casque de chantier. Si le Hurlleur arrête de crier à un moment ou un autre, des ombres manipulées par l'esprit de Treize apparaîtront et prendront possession de quiconque les touche. Paradoxe en sera victime et deviendra définitivement la marionnette de Treize.

La Cuisine

Dernière étape de ce parcours contre la ronde du Directeur. Les personnages devront déverser le reste du sang corrompu à l'intérieur des bidons de lait tiré sur Gaïa pour contaminer tous les Patients de l'Aile Ouest (exceptés ceux qu'ils jugeront bon de prévenir).

4. Dénouement

Les PJ arriveront juste à temps dans leurs cellules respectives avant l'inspection du

Directeur et n'auront que quelques secondes pour avoir l'air le plus innocent possible. Sans le savoir (et même s'ils s'en doutent), les personnages viennent d'enclencher un processus qui va mettre en péril l'organisation de l'administration de l'hôpital.

Le Mangeur de Visage profitera de la présence du Directeur pour rejeter toutes les bizarreries de l'UMD (la cellule vide, Paradoxe en liberté, les traces de sang qui vont jusqu'à l'Etable). Pire encore, il va jusqu'à prétendre qu'il est le responsable de la guérison du Hurlleur qui ne crie plus ; Ghoul n'en sera pas au courant et le manifestera. Ce qui intensifiera son manque de sérieux et d'investissement dans l'UMD aux yeux du Directeur. Ce dernier, furieux du comportement de Ghoul, rappellera à Ghoul qu'il n'est pas ici pour se pavaner et que ce n'est pas parce qu'il a quitté la prison qu'il faut croire qu'il n'y retournera pas. Le Supérieur sera convoqué dans le bureau du Directeur.

5. Événements

Butcher

Les personnages - en tant que Blouses Blanches - pourront apercevoir le Supérieur Butcher entrer dans la Cuisine de l'Abattoir. Ce dernier ignorera Gaïa et se focalisera sur son ventre pour parler à la "chose" qui y grandit. Lorsqu'il apercevra les PJ, il se sentira dérangé et disparaîtra.

Le Mégaphone

Lors de leur exploration de la Salle des Machines, les personnages seront amenés à découvrir toutes sortes d'objets étranges disséminés au milieu des mécanismes qui ont été pour la plupart laissés à l'abandon. Parmi ces objets, on notera la présence d'éléments d'une orgue en piteux état. Et surtout, les PJ pourront mettre la main sur un mégaphone qui semble encore fonctionner.

Ce mégaphone peut être une solution pour faire taire définitivement le Hurlleur ; en effet lorsque celui-ci entendra quelque chose émettre un son plus fort que ses cris, il fermera enfin sa bouche.

Les ombres de Treize

Ces ombres sont des manifestations de l'esprit dérange de Treize. Elles ne sont dangereuses que lorsqu'elles entrent en contact avec quelqu'un ; la victime est alors possédée et manipulée par Treize qui peut communiquer et agir à distance. Les personnages peuvent les repousser avec le Surnom que le Hurlleur connaît... à savoir celui-là même qu'il hurle sans arrêt depuis qu'il est arrivé dans l'Aile Ouest.



séance 06

Le JOUR

le plus long

1. Synopsis

L'empoisonnement de Générateur commence à faire effet. Les portes fermées par verrous électriques sont en train de s'ouvrir. Le Supérieur Ghoul est temporairement absent de l'Aile Ouest et Krimmler a été tué puis remplacé par le Mangeur de Visage. Il ne reste plus que Gardien et les Blouses Blanches pour maintenir un semblant d'ordre au sein de l'Abattoir. C'est donc l'occasion rêvée pour Chiffre d'entamer la dernière partie de son plan : libérer Treize.

2. Accroche

Une fois le repas pris, les personnages sont convoqués par Anomalie. Ce dernier est désormais capable de parler convenablement depuis qu'il a ingéré Reflet (et peut-être certains restes de Krimmler voire des membres du personnel médical distrait). Il est en possession d'une information qui les intéressera. Anomalie représente l'une des dernières cartes de Chiffre. Les PJ vont devoir aider le Patient à se rendre jusqu'à la cellule de Jah. En contrepartie, il leur donnera l'emplacement d'une des clefs de la cellule de Treize.

3. Développement

Le Saint Homme

Jah attendra tranquillement les personnages et Anomalie. Après une petite discussion riche en philosophie et en métaphysique, un choix s'offrira à vous, MJ.

En effet Anomalie désire "fusionner" avec Jah pour redevenir complet, c'est-à-dire le Directeur qu'il fut. Mais le résultat peut être

tout autre en fonction de vos idées et vos envies. Par exemple, Chiffre peut s'immiscer lors du processus de fusion et ainsi espérer prendre le contrôle de l'entité qu'il en résultera. Tout comme Jah peut très bien résister à la capacité d'Anomalie et inverser le processus pour le tirer à son avantage. A vous de voir, sachant que le résultat de cette scène aura des répercussions sur le déroulement de la dernière séance.

Quoi qu'il en sorte, le résultat de la fusion donnera aux personnages l'emplacement d'un clef de Treize. Elle se trouve dans la Crypte qui est accessible par une trappe dans la Chambre Très très Froide.

La Chambre Très très Froide

Cette partie de la séance peut vite devenir dangereuse pour les PJs s'ils ne s'y préparent pas un minimum. La CTF est comme son nom l'indique très très froide. Y rester trop longtemps peut s'avérer fatal. Attention aussi à ce que les personnages ne s'y perdent pas.

Une fois la trappe trouvée, ils tomberont dans une sorte de long tunnel courbé où la seule source de lumière provient de la CTF.

Le Chemin jusqu'à la Crypte

En longeant ce tunnel, les personnages remarqueront des alcôves où des sépultures gisent. Au bout, ils arriveront dans la fameuse Crypte où reposait le corps d'Anomalie avant qu'il ne soit récupéré par des Blouses Blanches. Au centre trônent des tombeaux ; cette scène semblera familière pour les PJs et se remémoreront le monde du Miroir. En fouillant le tombeau principal, ils remarqueront que celui-ci est vide et qu'un dessin en forme de grosse clef est illustré sur la partie inférieure du couvercle. La clef de Treize est dissimulée dans le couvercle.

Les Lobotomisés

En remontant de la Crypte, les personnages vont très vite se rendre compte de l'agitation générale qui règne au sein de l'UMD. En plus

de voir des Blouses Blanches courir partout sans se préoccuper d'eux, ils croiseront des individus amorphes à l'instar de zombies. Il s'agit des Lobotomisés que le Supérieur Ghoul enfermait à l'étage de l'Étable. Le verrou électrique de la trappe n'était plus convenablement alimenté suite à l'empoisonnement de Générateur. De ce fait, les Lobotomisés étaient libre de se promener comme bon leur semblait.

Chiffre sautera sur l'occasion pour récupérer les 3 autres clefs manquantes. Il va alors falloir agir vite car les Lobotomisés ne monopoliseront pas le personnel médical bien longtemps.

Les 5 Clefs

Ces clefs ne sont pas forcément sous la forme d'une clé ; il peut s'agir d'une énigme à résoudre. A vous de voir selon vos préférences. Elles sont cependant indispensables pour ouvrir la cellule de Treize.

1. Dans les dossiers du poste de Sécurité.
2. Sur le trousseau de Gardien.
3. Détenue dans le bureau de Krimmler.
4. Détenue dans le bureau de Ghoul
5. Dans le tombeau de la Crypte.

Le Gardien

Les alliés que se seront faits les personnages lors des précédentes séances auront pris directement d'assaut le Poste de Sécurité pour séquestrer Gardien et de le déplacer dans la Réserve.

Vous pouvez tout aussi bien donner la tâche aux joueurs sans faire intervenir les autres Patients.

4. Dénouement

Les personnages ont maintenant les 5 clefs ainsi que les 13 Surnoms de Treize. Après avoir déverrouillé les portes, ils se trouveront devant le légendaire Patient Treize suspendu, enchaîné et inconscient. Les Surnoms doivent être prononcés pour le sortir de sa léthargie (pour plus d'angoisse, précisez qu'il faut les chuchoter à ses oreilles).

Si vos PJ avaient subitement décidé de ne plus réveiller Treize, Chiffre et Anomalie se chargeront de le faire.

La séance se finit brutalement sur l'éveil de ce monstre manipulateur et meurtrier.

5. Evénements

Paradoxe

L'esprit de Paradoxe est toujours en proie aux ombres machiavéliques de Treize. Il en résultera un individu chargé de haine et de mesquinerie qui cherchera à annihiler à tout prix les personnages. Afin d'instaurer une ambiance oppressante tout le long de la séance, faites en sorte que ce Patient pistent et épient les personnages en le faisant grogner et marmonner. La seule solution pour stopper ses agissements est la confrontation. Il n'est malheureusement plus possible de le raisonner.



séance 07 CHAOS

1. Synopsis

Les fins possibles pour cette Thérapie peuvent énormément varier en fonction de vos envies. Nous n'avons pas écrit de fins définies à l'inverse des séances précédentes. Nous allons vous proposer une fin en forme de puzzle que vous composerez à votre guise pour donner à ce scénario la fin de vos rêves.

2. Accroche

Chiffre, Anomalie et les personnages ne sont pas censées être trop éloignées les uns des autres. Ils viennent de réveiller Treize dans sa cellule morbide à souhait remplie d'arcs électriques.

3. Les développements

1. Concernant Anomalie

Anomalie a normalement absorbé Jah. Nous appellerons la nouvelle entité qui en résulte Jahnomalie.

Chiffre est-il intervenu lors de cette fusion ?
Les PJs sont-ils intervenus lors de cette fusion ?
Qui contrôle cette nouvelle entité ?

Ses buts

Annihiler Treize pour le bien de tous ou gagner en puissance ?
Redevenir Directeur et restructurer l'hôpital en mieux ou en pire ?
Aider les PJs à sortir définitivement de l'hôpital ?

2. Concernant Chiffre

Est-il encore en vie après avoir invoqué Treize ?
Va-t-il devenir Directeur ?
Va-t-il se débarrasser de Jahnomalie ?

Ses buts

Son ambition était de devenir Directeur. Se contentera-t-il du poste de Supérieur de l'Aile Ouest et laisser Jahnomalie reprendre sa place de Directeur ?

Voulait-il laisser les PJs en vie et leur donner une échappatoire ?

Ou les "récompenser" en les promulguant Blouses Blanches voire Supérieurs ?

3. Concernant Treize

A-t-il réellement de mauvaises intentions ?

Treize est méchant... très méchant.

Il est mort depuis longtemps sous le traitement complètement abusif qu'il a subi.

4. Les personnages

Vont-ils continuer à aider Chiffre ?

Décideront-ils de finalement le trahir ?

Désirent-ils devenir Supérieur ou Directeur ?

Veulent-ils toujours s'échapper le plus loin possible de cet enfer ?

4. Dénouements

Fin n°1 : La machination de Treize

Treize a-t-il tout orchestré depuis le début ?
S'en prendra-t-il aux PJs ? A d'autres Patients ?
A personne ?

Fin n°2 : La grande évasion

Par les Galeries souterraines et la Mine ?
Par la porte d'entrée ?

Fin n°3 : Le sombre Paradoxe

Est-il toujours vivant ?
S'en prendra-t-il aux PJs ? A d'autres Patients ?
A personne ?

Fin n°4 : Autres

D'autres fins sont bien entendues envisageables et nous laissons entièrement place à votre imagination. En attendant, voici quelques exemples pour vous aiguiller.

Exemple 1

Treize est le véritable orchestrateur de son évasion. Il manipule Chiffre et l'hôpital depuis le début grâce à ses rêves. Une fois libéré, il décapite Chiffre sous prétexte que son ambition devient trop gênante ; il dévore Jahnomalie dans un combat dantesque pour combler sa soif de pouvoir. A cause de la structure spécifique de Jahnomalie, Treize retrouve un brin de sérénité. Il récompense alors les personnages en massacrant Morgue sous leurs yeux horrifiés. Il les autorisera alors à sortir de SON hôpital par un accès dans les quartiers du défunt Directeur. Cet accès les mènera jusqu'à la Mine où ils seront attaqués par Paradoxe sous l'emprise des ombres manipulatrices de Treize. Grâce à leurs talents et leur détermination, les PJs sortiront vainqueur de cette ultime rencontre et arriveront à la sortie salvatrice tant attendue.

Exemple 2

Treize est désormais libre. Chiffre exulte de bonheur tant son plan fonctionne à la perfection. Accompagnés des PJs et de Jahnomalie, ils se rendent dans la Cage aux Miroirs où ils y récupèrent toutes les glaces. Ceci dans l'unique but d'emprisonner le Directeur dans le monde du Miroir tout comme l'eut été Reflet. Treize provoque une panique générale dans tout l'hôpital ; les personnages peuvent donc circuler dans l'enceinte sans gros problèmes. Une fois Morgue piégé dans le Miroir, Chiffre prend les pleins pouvoirs dans SON hôpital. Il nomme Jahnomalie Directeur suppléant et Supérieur de la terrible Aile ouest. Et pour remercier les PJs, il les trahit en les transformant en d'immondes Blouses Blanches qui le serviront fidèlement.

Exemple 3

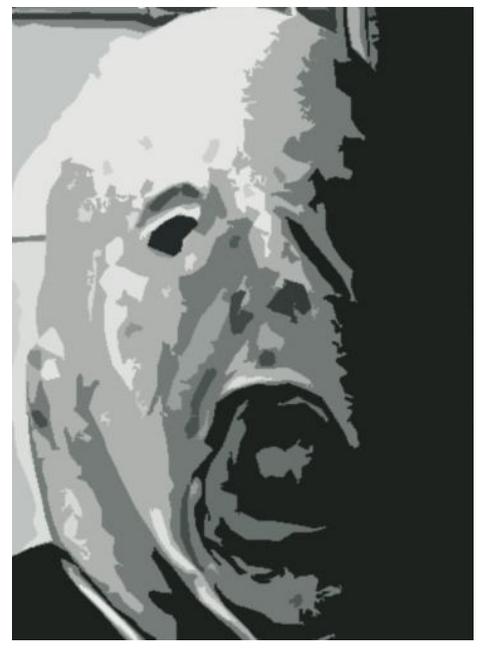
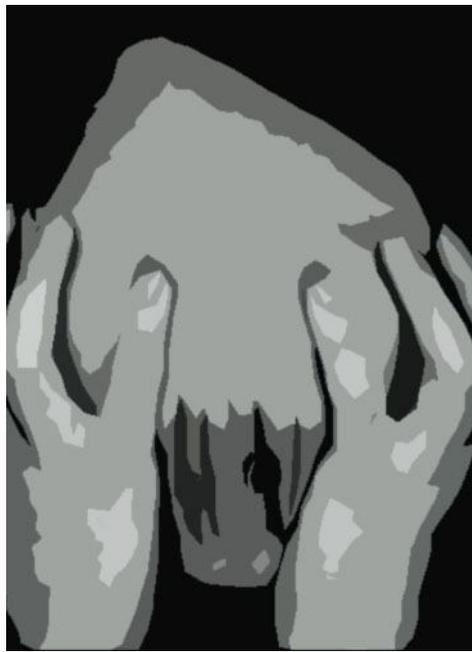
Les personnages ont libéré Treize avec Jahnomalie et Chiffre. Ils se sauvent tous pour éviter la fureur du monstre sanguinaire. L'hôpital est sans dessus dessous ; c'est la panique totale. Les soucis du réseau électriques se sont propagés jusqu'au bâtiment principal et les autres Patients se mêlent au branle-bas. La fine équipe en profite pour prendre d'assaut les quartiers du

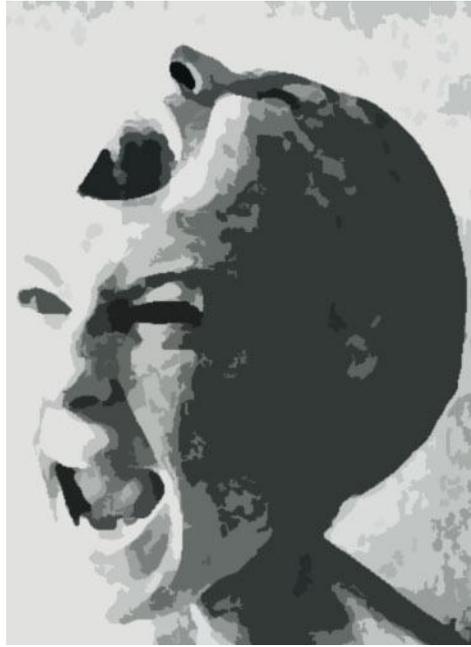
Directeur et mettre ce dernier hors d'état de nuire grâce à la présence de Jahnomalie. Mais alors que tout semblait gagné pour Chiffre, les PJs l'exécutent. Ils font subir à Jahnomalie le même sort. En fouillant le bureau du Directeur, les personnages ne trouvent rien concernant la sortie de l'hôpital hormis un vieux dossier au sujet d'une Mine abandonnée sous l'Aile Ouest. Muni d'un plan, ils effectuent une dernière exploration souterraine. Malheureusement pour eux, Treize les a suivis.

Survivront-ils pour atteindre enfin la sortie tant espérée ? Ou mourront-ils sur le seuil devant un soleil radieux ? Ou deviendront-ils définitivement les marionnettes de Treize à l'instar de Chiffre et Paradoxe ?

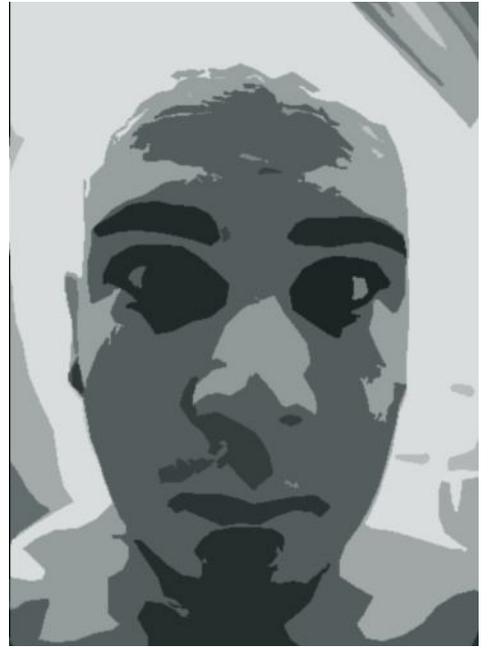
Quoi qu'il arrive, n'oubliez pas une chose :

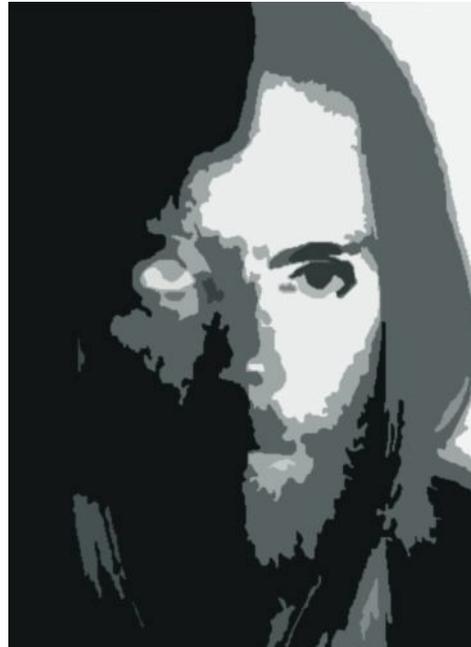
Vous êtes dans Patient 13.











Ce supplément a nécessité

- 1 reformatage
- 2 fêtes de fin d'années 2011 bien arrosées
- 152 emails
- 5762 lignes de discussion
- 95 heures de travail
- 4 mois de conception
- le soutien de 2 femmes
- 1 bloc-notes de 50 pages type A5
- 3 prototypes de couverture
- 165 aperçus ratés
- 4,12Go de place

Et on a déjà évoqué l'idée d'un autre supplément.

