

PATIENT 13

: designed.by.yno
: catégorie : huis-clos
: www.xperiments.fr.st

: **accueil** page 2
: **création et règles** page 4
: **règlement déglingué** page 6
: **rencontres dérangeantes** page 7
: **lieux hallucinés** page 10
: **objets et artefacts déments** page 12
: **éléments de la folie ?** page 14
: **fiche de patient** page 15

: accueil

« Qu'est ce qu'un jeu de rôles ? »

Le jeu de rôles est un jeu de société. Jouer à un jeu de rôles (abréviation JdR) consiste à se retrouver avec des amis pour vivre des aventures imaginaires. Il existe plusieurs JdRs différents et chacun propose des règles et un univers personnel.

Chaque joueur a une feuille de papier où est inscrit différents détails d'un personnage fictif. Le joueur, à la manière d'un acteur (sans la prétention), va s'amuser à incarner ce personnage (qu'il a lui-même inventé) en racontant ce qu'il souhaite que son personnage accomplisse.

Les joueurs créent leur personnage avec l'aide de points. Ces points permettent de chiffrer les bons et mauvais côtés du personnage, ses qualités et ses défauts. Ils permettent de dresser une sorte de portrait robot : fort - baraqué - intelligent - beau.

Un des joueurs endosse un rôle particulier : celui de meneur du jeu (abréviation Mj). Le meneur a plus de responsabilités que les joueurs « normaux ». C'est lui qui raconte l'aventure aux joueurs (aussi appelés Pjs pour Personnages-joueurs) et qui décide si les actions des Pjs ont réussi ou pas (suivant les qualités et défauts des personnages, selon le résultat de jets de dés et selon son jugement). Il est le conteur de l'histoire et l'arbitre veillant au bon fonctionnement de la partie.

Deux choix s'offrent au meneur, soit il fait vivre une aventure qu'il a inventée, soit il se procure des scénarios déjà écrits par d'autres (histoires que les joueurs ne doivent bien sûr pas connaître avant de jouer). Le meneur doit connaître le synopsis de l'histoire qu'il va faire vivre à ses amis et avoir quelques idées en ce qui concerne le déroulement de l'intrigue. Pour un meneur qui écrit lui-même son scénario, à l'opposé des joueurs, il faut de l'imagination.

De plus, il va endosser le rôle des différents protagonistes que vont rencontrer les personnages (il les joue comme un acteur qui interpréterait plusieurs rôles dans une même pièce de théâtre). Ce type de personnages, joués par le meneur, est appelé : personnages non-joueurs (abréviation Pnjs). Deux détails méritent d'être précisés :

Premièrement, il n'y a ni gagnants, ni perdants. Les joueurs autour de la table ne cherchent pas à « gagner » par rapport aux autres, ils oeuvrent dans un but commun pour « résoudre » l'histoire que le meneur leur propose. Tout le monde est allié dans un but commun.

Deuxièmement, contrairement à une croyance répandue, les « univers » de jeux de rôles ne sont pas

tous « médiévaux fantastiques » (à base de lutins, elfes, trolls et dragons). Il en existe de tout type et de toute sorte : pour les enfants, pour les adolescents, pour les adultes, avec des univers de super héros (à la « X-men »), à base de fantastique (à la « X-files ») ou de science-fiction (à la « Alien »), etc.

Remarque à propos de ce jeu

Patient 13 est un court jeu de rôles qui se veut un peu en marge de ce profil généraliste présenté.

Patient 13 est prévu pour être joué en duo, un meneur et un seul joueur, et cela pour des séances plus courtes qu'à l'habitude. Ce jeu ci n'est donc pas recommandé aux personnes qui souhaiteraient ce faire une idée juste et véritable du loisir collectif qu'est le jeu de rôles. De plus ce jeu propose un contexte qui n'est pas forcément joyeux et enfantin. Il n'est donc pas non plus à classer « tout public ».

Matériel

Pour jouer à ce jeu, vous aurez besoin de vous procurer au minimum un dé (que l'on trouve dans tous bons jeux de société). Quelques crayons, une gomme et du papier seront aussi nécessaires. La durée du jeu, relativement courte en comparaison des autres JdRs, ne doit pas s'étendre au-delà de deux ou trois heures.

Déroulement du jeu

La plupart du temps, le meneur s'exprime un peu à la manière d'un roman (en étant tout de même plus léger sur la description), décrivant ce que le personnage voit et pouvant changer de voix quand le personnage s'adresse à un Pnj.

Le joueur quand à lui peut se contenter de dire « je vais là-bas, je lui demande si... » mais le meneur peut décider avec son accord de jouer plus son rôle, de faire plus de « role play ». C'est à dire que le joueur au lieu de s'exprimer par « je lui demande si... » dira par exemple « Bonjour monsieur, j'aimerais savoir si... » de la même manière que le fait le meneur pour ses Pnjs.

Pour le bon déroulement du jeu, il y a une règle qu'il faut respecter. Toutes les paroles émises au cours du jeu par le joueur sont prononcées par son personnage dans l'histoire, à l'exception des demandes directement adressées au meneur.

Décrire à l'aide des cinq sens

Le meneur doit utiliser ses cinq sens pour décrire l'environnement qui entoure le personnage. Il doit tenter de faire ressentir au joueur l'ambiance de l'histoire, en lui donnant le ton, il doit le guider, l'aiguiller pour qu'il sache dans quel lieu et situation son personnage se trouve.

Il peut décrire les pièces, les plafonds, la pluie, la nuit, l'air avec des couleurs : un marron teinté de vert, un bleu très sale, un gris très sombre. Il peut aussi lui indiquer les sons qu'entend le personnage, un martèlement brusque contre une tuyauterie, le son d'une goutte de pluie qui tombe du plafond pour s'écraser au sol. La description peut aussi passer par l'odorat et le goût, en racontant quelle odeur nauséabonde émane de cette vieille chambre où l'on ne voit rien, que ce goût de rouille dans la bouche est abominable, que ces toilettes sentent l'oiseau mort et qu'effectivement à l'intérieur il y a un être - qui n'est pas un oiseau - qui est bel et bien mort. Le meneur peut aussi faire des descriptions à l'aide du toucher, en racontant au joueur que son personnage aurait sûrement aimé que ses mains soient insensibles en cherchant dans le noir son briquet alors qu'il est coincé dans ce qui ressemble à des égouts.

Patient 13

Patient 13 est un court jeu de rôles légèrement excentrique, légèrement pessimiste et légèrement saignant.

Le jeu prend place dans un asile de fous au sein d'une communauté de déments séquestrés par de maléfiques géoliers.

Officiellement, ici, tout est comme dans tous les autres hôpitaux psychiatriques : des petits incidents de temps en temps - rien de très grave - et des aides-soignants qui font un travail difficile et mal payé.

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

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

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

À côté de ces âmes damnées, les fous paraissent moins fous, chacun vivant dans un monde qui lui est propre mais pouvant relativement bien interagir avec les autres. Le personnage du joueur est un des leurs. Il est nouveau et n'a, selon lui, aucun problème psychique. Est-il de ceux qu'on appelle les « sains d'esprits » ?

Aucun patient ne se souvient pourquoi et comment il a échoué ici et le joueur ne le sait pas plus que les autres. Il est arrivé cette nuit et les effets des médicaments que

les Blouses blanches lui ont administrés commencent tout doucement à se dissiper. Il s'éveille...

Copyright et contact

Patient 13 est copyright © Xperyments.

Août 2001. Tout droits réservés.

Patient 13 est crée par ¥no :

[yno@multimania.com]

Et est disponible sur le site Xperyments :

[www.xperyments.fr.st]

Avertissement

Ce jeu n'est pas une apologie des drogues ou une dénonciation sur les conditions de détention des occupants des hôpitaux psychiatriques. C'est un jeu qui, à la manière de certains films, possède un contexte « oppressant ». Ce n'est qu'un jeu.

: création et règles

Avant propos

Le chapitre suivant va tenter de décrire le plus simplement possible les notions et règles de base de ce jeu et la façon de créer un personnage.

Rapportez-vous à la « fiche de patient » présente à la dernière page de ce livret pour mieux appréhender et comprendre l'interaction entre le jeu et ses règles.

Le rôle du joueur

Avant de commencer la création technique, il vaut mieux que le joueur ait une idée du personnage qu'il souhaite incarner, sa personnalité, ses qualités et ses défauts, ses rêves et ses cauchemars.

Concernant le contexte du jeu, le joueur doit seulement savoir que les histoires qu'il va « vivre » se passeront dans un lieu clos (un hôpital), que son personnage a une mémoire défaillante et que le premier scénario débutera par son arrivé dans cet endroit sans qu'il sache pourquoi.

Comme le personnage est incapable de souvenir de son passé, le joueur n'a même pas à y réfléchir. De même les questions de dates et d'époques doivent être évitées pour garder continuellement le joueur et son personnage dans le doute et l'expectative.

S'il le souhaite, s'il en a l'envie ou l'imagination, le joueur peut inventer un signe particulier à son personnage, une tare, une spécialité, un « effet personnel », quelque chose qui le différenciera des autres.

Les réponses à ces différentes questions n'ont pas être écrites noir sur blanc tout de suite, elles peuvent survenir au cours de la création du personnage.

Les caractéristiques

Les caractéristiques sont la base d'un personnage. Elles le dessinent et esquissent son portrait physique et mental : fort, faible, gros, maigre, grand, petit, habile, maladroit, beau, laid, cultivé, simple, sage, inconscient, observateur, tête en l'air, charmeur ou désagréable.

Les caractéristiques, au nombre de 8, sont divisées en deux groupes distincts : Physique et Mental.

Les 4 caractéristiques physiques sont les suivantes:

La force (abréviation : FOR)

Cette caractéristique représente la puissance mais aussi la capacité à tirer partie de sa musculature. Il sert lors d'efforts physiques violents.

La constitution (abréviation : CON)

La constitution représente la résistance aux blessures, à la faim et aux maladies. Elle signifie aussi la condition physique. Une forte constitution peut signifier que la personne est grande ou qu'elle est grosse (ça dépend de la taille du personnage que le joueur peut choisir librement).

L'agilité (abréviation : AGL)

L'agilité reflète le contrôle de l'être sur son corps. L'agilité représente les réflexes, la coordination des membres et la souplesse. L'agilité permet, par exemple, d'esquiver un coup de poing ou de nouer une corde solidement.

L'apparence (abréviation : APP)

L'apparence est l'indicateur de la beauté physique du personnage. L'apparence est déterminée par rapport aux modèles de beauté de notre société.

Les 4 caractéristiques mentales sont les suivantes :

L'esprit (abréviation : ESP)

L'esprit mesure la capacité de réflexion de l'individu, son raisonnement, sa vivacité, sa lucidité et sa capacité de mémorisation.

La sagesse (abréviation : SAG)

La sagesse représente la faculté de tirer des enseignements d'expériences vécues. La sagesse permet d'évacuer le doute. Elle représente aussi la volonté et la maîtrise soi.

La vigilance (abréviation : VIG)

La vigilance représente la faculté d'observation et le degré d'attention. Elle permet de remarquer les détails, même insignifiants.

Le charisme (abréviation : CHA)

Le charisme représente la personnalité, le charme, la capacité à séduire par les mots, l'aura émanant de la personne. Un bon niveau de charisme peut palier un bas niveau d'apparence.

Répartition des points

Chacune de ces 8 caractéristiques possède un niveau (un score) variant entre 1 et 6 (la moyenne étant située entre 3 et 4). Ce sont ces « niveaux » qui permettent d'évaluer le personnage.

1 équivaut à un handicap très important (pour un Pj c'est tout simplement injouable) et 6 équivaut à un niveau prodigieux (génie ou athlète des jeux olympiques). Généralement les niveaux sont donc compris entre 2 et 5.

Le joueur est crédité pour créer son personnage de 28 points. Ces points sont à répartir, comme le joueur le souhaite, entre les 8 caractéristiques et à inscrire juste à côté de ceux-ci sur sa feuille de patient.

Résolution d'actions

Nous voici arrivé au point de règle le plus important du jeu : la résolution de l'action d'un personnage par le lancé d'un dé.

Techniquement, comment cela se déroule-t-il ?

Le joueur explique au meneur ce qu'il souhaite que son personnage accomplisse. Le meneur détermine alors la caractéristique la plus en rapport avec l'action tentée. Le joueur lance un dé à six faces (aussi appelé 1D6). Pour réussir son action, le résultat du jet doit être égal ou moindre au score de la caractéristique utilisée.

Si le résultat est strictement supérieur, c'est un échec.

Traits de caractère

Le paragraphe qui suit n'a aucune implication technique dans le jeu, donc aucun de chiffre. Les traits de caractère sont utiles pour particulariser le personnage, pour cerner sa façon de réagir à ce qui l'entoure et connaître sa manière de se comporter face à certains événements.

Le joueur doit choisir entre 2 et 4 adjectifs parmi les traits suivants et les noter sur la fiche de personnage à l'endroit prévu à cet effet. Ce sont les qualités et les défauts les plus marquants du personnage.

Altruiste / Egoïste	Assuré / Inquiet
Attentif / Distractif	Calme / Colérique
Chaleureux / Froid	Confiant / Méfiant
Courageux / Peureux	Curieux / Blasé
Désordonné / Strict	Energique / Paresseux
Généreux / Cupide	Honnête / menteur
Indulgent / Rancunier	Insouciant / Cynique
Introversi / Extraversi	Joyeux / Mélancolique
Juste / Amoral	Loyal / Fourbe
Modeste / Vantard	Optimiste / Pessimiste
Patient / Impétueux	Prudent / Impulsif

Points de vie

Les points de vie sont l'indicateur de santé physique du personnage. Ils sont égaux à la constitution du personnage. Un personnage meurt lorsque ses points de vie tombent à 0. Les points de vie ne se perdent qu'à la demande du meneur.

Perte de points de vie

Les points de vie diminuent à chaque fois que le personnage est gravement malade, très fatigué ou blessé. Dans les cas de maladies ou d'importantes fatigues, la décision du nombre de points de vie à perdre est laissée au jugement du meneur. Dans les cas de blessures résultantes de confrontation, quelques règles simples facilitent la résolution de ce genre

d'affrontement. Il suffit de réussir un jet sous la caractéristique Agilité (AGL) pour réussir à utiliser une arme et viser correctement une cible. Si l'adversaire n'esquive pas (jet d'AGL raté) ou rate sa parade (jet d'AGL raté), il perd un certain nombre de points de vie en rapport avec l'arme utilisée :

Un tir de revolver fait perdre 1D6 points de vie à la personne touchée. À bout portant, il n'y a pas de jet de caractéristique à effectuer : la cible meurt automatiquement. Bien sur, il est impossible d'esquiver un tir d'arme à feu.

Un coup de couteau fait perdre 1D3 points de vie à la personne touchée. Il n'existe aucun dé à 3 faces (c'est virtuellement impossible) mais pour obtenir la même fourchette de résultats, on lance 1D6 et on divise le résultat par 2 (en arrondissant au supérieur). On obtient donc pour 1D3 :

1 / 2 = 1 point de vie.

3 / 4 = 2 points de vie.

5 / 6 = 3 points de vie.

Même quand le jet d'AGL est réussi, il y a une chance sur deux qu'un coup de poing ne fasse pas perdre de points de vie à la personne frappée. Pour déterminer quand c'est le cas et quand ça ne l'est pas, il suffit de lancer 1D6 et de confronter le jet aux résultats ci-contre :

1 / 2 / 3 = Aucun point de vie.

4 / 5 / 6 = 1 point de vie.

Regain de points de vie

Bien entendu, un personnage qui a perdu des points de vie et qui n'est pas mort finira par guérir. Ce n'est qu'une question de temps. Le personnage regagne donc $\frac{1}{4}$ du total de ses points de vie tous les 5 jours. La guérison se terminant quand tous les points de vie initiaux du personnage sont restaurés.

: règlement déglingué

Les horaires

Le réveil est fixé à 7h.

Les médicaments sont administrés 3 fois par jours par les Blouses blanches qui font la tournée des patients dans leurs chambres respectives : de 7h à 7h 30, de 12h à 12h 30 et de 18h 30 à 19h.

Les douches fonctionnent 2 fois par jours : de 7h 30 à 8h 30 et de 20h à 21h.

Les repas sont servis 3 fois par jours au réfectoire : de 8h 30 à 9h, de 12h 30 à 13h et de 19h à 19h 30.

La cour est ouverte : de 9h 30 à 11h 30 et de 14h à 18h.

L'extinction des feux est fixée à 22h 30.

La tenue réglementaire, une blouse blanche, doit être portée de 22h30 à 7h 30. C'est aussi les horaires de fermeture des chambres de l'extérieur.

Les activités

Aucune activité n'est proposée par les aides-soignants. Ils semblent penser que l'ennui quotidien engendre inévitablement la folie. Les internés s'occupent donc du mieux qu'ils le peuvent. Ils dorment, rêvent, fixent les cloisons et le plafond, lisent, dessinent, écrivent, regardent la télé, se droguent ou se retrouvent entre eux pour se raconter des histoires. Durant ces matinées et ces après-midi, ils sont rarement encadrés mais cette saine liberté reste toutefois de courte durée.

Les tabous

Il y a certaines choses dont il vaut mieux éviter de parler, des sujets Que l'On Ne Doit Pas Evoquer, sous peine de se retrouver attaché au lit à clous.

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

Il est tabou de se plaindre au sujet de la prise de médicaments. Dire que « Trois fois par jours, c'est trop » est répréhensible. Ce n'est jamais trop.

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

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

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

La loterie du « Patient 13 »

Irrégulièrement, de temps en temps, au réveil, une loterie très spéciale est organisée par les Blouses blanches. Passant de chambre en chambre, ils obligent les internés, en plus de la prise quotidienne de leurs médicaments, à piocher au hasard un ticket parmi une centaine contenu dans un vieux crâne d'aspect inhumain.

Ce ticket pioché correspond au nouveau numéro que portera le patient. Dans quel but ? Désorientation ? Perte de repères ? Cette loterie ne comporte en fait qu'un seul et unique risque mais un risque de taille : le « Patient 13 ».

Le « Patient 13 » est Le ticket à ne pas prendre. L'interné qui pioche ce numéro est tiré hors de sa chambre et emmené de force quelque part. Où ? Aucun dément ne semble véritablement le savoir. Tous pensent que la victime est immédiatement amenée dans le bureau du Directeur mais ce n'est qu'une supposition. Toujours est-il que le malheureux ne revient jamais.

Et dans les rares cas où un « Patient 13 » a réapparu à l'asile, ç'a toujours été sous l'apparence d'une Blouse blanche et sans aucun souvenir de son ancien statut.

Un « anniversaire »

Les déments utilisent ce terme, entre eux, pour dire qu'ils viennent de piocher un numéro qu'ils ont déjà tiré par la passé. Comme aucun ne se souvient de son âge ou de sa date de naissance, ils utilisent cette coutume pour célébrer un vrai faux anniversaire.

Ils emploient aussi l'expression « faire un tour » pour signifier le même événement.

: rencontres dérangeantes

Les Blouses blanches

Les Blouses blanches sont d'anciens humains pervertis dans leur travail par leurs vices mis en exergue par le Directeur. Des humains devenus des zombies, créatures aux yeux révulsés, capables des pires horreurs tout en restant malsainement calmes. Ils ne parlent plus, agissant sur ordres des Supérieurs sans jamais rien contester, incapables de penser par eux-mêmes.

Les attentifs aides-soignants ont laissé place à des sentinelles aveugles. Ils se nourrissent de la peur et de la folie des internés. Quand ils doivent parler, ils clignent des yeux et leurs pupilles réapparaissent.

Les Supérieurs sont des Blouses blanches qui n'ont jamais les yeux révulsés, qui sont donc capables de parler et de donner des ordres toujours plus démentiels. Ils sont peu en comparaison des Blouses blanches. Ce sont des médecins et ils sont les têtes pensantes justes au-dessous du Directeur.

Le Directeur

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

Il lui arrive, quelques rares fois, de mener personnellement des inspections surprises. Inspections où tous les châtements sont possibles. Il va sans dire que se sont ces rafles qui sont les plus craintes des patients.

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

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

* * * * *

Clef

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

Le Fou

Le Fou est jeune, il n'est même pas majeur. Il a des cheveux courts bruns toujours en bataille. Il est souvent mal rasé. Il a du mal à se faire comprendre des autres. Il bave constamment et ses gestes sont souvent désaccordés. Au milieu de la nuit, Il n'est pas rare que Le Fou se mette à crier d'une façon progressive et terrifiante. Mais Le Fou est le meilleur indic, la meilleure source de renseignements qui soit trouvable à l'hôpital. Comment toutes ses informations parviennent à ses oreilles ? Aucun patient ne le sait et personne ne semblent soupçonner que les Blouses blanches sont sa source principale. Il a accepté d'être utilisé de cette façon en contrepartie du fait qu'on lui retire la camisole de force qui l'entravait jusqu'alors. Il est ainsi retourné dans sa chambre et a commencé à semer la zizanie parmi la communauté des fous.

Les Frères

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

Gord

Gord est un grand gaillard maigrichon aux sourcils rasé, au crâne sur la même voie, aux ongles rongés au sang, qui deale de la drogue à ses congénères. Il est l'une des figures incontournables de l'hôpital et d'ailleurs, aime à répéter aux nouveaux venus qu'on le croise toujours un jour. Il est régulièrement en affaire avec l'extraterrestre, Zed. Celui-ci lui fournissant, semble-t-il, de la matière première en échange de cigares que Gord se procure par le biais de Clef. Ces clients le payent avec des biens, des informations monnayables ou avec des services. Les Blouses blanches le laissent pratiquer son business car il est parfaitement en accord avec leur politique d'accroissement de la folie. Gord est donc sans l'avoir véritablement voulu un allié inestimable à la cause du Directeur et de ses servants.

Livre

Livre est le bibliothécaire de l'hôpital, un fou a qui on a donné le droit de s'occuper des livres, de leurs rangements et de leur gestion. Il y a longtemps, il a demandé au Directeur la création d'une bibliothèque. Celui-ci a accepté en contrepartie d'un service futur. Livre a accepté ce pacte. Livre a la quarantaine, il n'est pas très grand, a le crâne rasé et porte constamment des lunettes sans lesquelles il n'est rien. Il adore lire et est toujours plongé dans un bouquin. Il est aussi l'historien des lieux, celui qui est le plus au courant des événements s'étant déroulés dans l'établissement depuis qu'il y est arrivé, il y a de cela cinquante-trois anniversaires. Il tient d'ailleurs dans le plus grand secret un journal où il décrit sa vie et les informations en sa connaissance sur l'hôpital, le Directeur, les Blouses blanches et certains patients...

Marie

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

Mime

Mime est assez difficile à décrire car il change d'apparence et de caractère aussi souvent qu'il le peut. Il raconte à tous ceux qui veulent bien l'écouter, qu'il y a longtemps, il a été défiguré et qu'il a du développer un don, une façon de se grimer pour ne pas être traité comme un paria. Il semble, en fait, que ce soit ce don,

cette malédiction, qu'il lui ai fait perdre totalement la raison. En effet, il n'arrivait plus du tout à savoir qui il était véritablement. Aujourd'hui il est totalement incapable de se souvenir de son identité originelle. De plus, malgré ses fréquents changements physiques, quelle que soit sa personnalité, il semble avoir une importante prédisposition à la violence qu'il l'a d'ailleurs déjà amené plusieurs fois à battre à mort certains patients. Mime est de plus complètement accro à la « pilule », une des drogues de Gord. De manière générale, les fous ne l'apprécient pas et le considèrent comme une personne à éviter tant que l'on souhaite garder ses abattis et rester en vie.

Morgane

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

Phénix

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

Zed

Zed est un extraterrestre à la peau oscillant entre le vert et le jaune, aux petits yeux noirs inexpressifs de la taille d'une bille et dont la bouche ne s'ouvre que pour manger, baver ou fumer des cigares. Il possède deux trompes - qui peuvent s'allonger - sur le haut arrière de

son crâne, qui semblent être des appendices nasaux et par lesquelles s'échappe parfois du liquide et de la fumée. Quelle que soit la situation Zed reste calme et nonchalant. Il se considère comme sain d'esprit et explique que s'il est enfermé ici c'est parce qu'il souhaite se cacher quelques temps d'une race alien qui a juré l'extinction de son peuple. C'est à n'en pas douter l'un des meilleurs alliés du personnage.

Services qui peuvent être de toute nature : suivre en filature des personnes hors de la bibliothèque, regarder quel sont les titres des livres que choisissent certaines personnes, écouter des discussions importantes. Le plus dur étant le plus souvent de transmettre les informations trouvées, de faire comprendre à leur client ce qu'ils ont pu découvrir d'intéressant.

* * * * *

Karashnakar

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

Matagot

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

La Parlote

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

Les rats de bibliothèque

Un groupe de rats a élu domicile dans la bibliothèque de l'hôpital. Ratling, le rat borgne, est le chef de cette communauté. Lui et son équipage ne possèdent pas la faculté de parler mais arrivent à comprendre ce que leur disent les gens. Ainsi, ils se proposent d'accomplir de menus services en échange de morceaux de fromages.

: lieux hallucinés

Les chambres

* * * * *

Une chambre mesure à peu près 10m², les murs grossièrement peints en gris sont parfois parsemés d'éraflures laissant apparaître des signes étranges sous le crépis. Sur chaque porte, il y a un clapet, un judas extérieur, qui permet à la Blouse blanche de garde durant la nuit, de vérifier l'état du patient. Le même mobilier compose chaque chambre : un lit à ressorts avec un matelas plutôt dur, un vieux bureau en bois, une chaise tâchée, des feuilles et des crayons, une lucarne - bardée de barreaux - située en face de la porte ainsi qu'une ampoule pendant au bout d'un fil au plafond.

Les couloirs

Les couloirs, entièrement peints en blanc, sont interminables. Le sol est carrelé, les murs sont crépis et le plafond est en mauvais état. Bizarrement, les murs sont extrêmement mous par endroit. Tellement mous qu'il est possible de passer de l'autre côté d'un mur sans laisser de traces visibles dans la paroi. Le trou se refermant en quelques secondes. La nuit, il y a - au minimum - deux Blouses blanches qui, assis sur une chaise, surveillent les couloirs. Théoriquement, ils sont chargés d'ouvrir les portes des patients qui souhaiteraient se rendre rapidement aux toilettes. En pratique, il n'est pas rare que des excréments et de l'urine recouvrent les lits.

Les douches

Les douches sont situées au bout des couloirs du premier et du second étage. Le sol constamment humide et sale est le terrain propice aux maladies de peau. Souvent des chaussettes et des chaussures sont oubliées sans raison. L'eau est froide et parfois la tuyauterie encrassée rejette, durant d'assez longues périodes, du liquide nauséabond ressemblant à s'y méprendre à du vomit. C'est l'endroit où l'on peut trouver la plus forte concentration d'insectes de l'hôpital, des scarabées et des pinces oreilles aux dimensions effrayantes qui confèrent au lieu une ambiance sordide.

Les toilettes

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

Le bureau des Blouses blanches

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

Les bureaux des Supérieurs

Chaque bureau de médecin est meublé de la même façon avec cette ambiance typique d'antan : de vieux meubles, du papier peint qui se décolle par endroit, des armoires poussiéreuses, sous vitrines des crânes aux formes étranges, des presse-papiers de mauvais goût, un sous-main en buvard vert qui dégage fortement le moisi et des diplômes illisibles sous cadres. Ces savants fous possèdent tous les mêmes lunettes grossissant les yeux d'une façon terrifiante et écrivent sur le même papier jauni. Entre chaque consultation, ils sont la même manie de scruter le vide par leur grande fenêtre opaque.

Les chambres capitonnées

Baptisées « Antres de la folie » par les Blouses blanches, ces chambres ont le pouvoir d'accroître la démence des patients qui y sont enfermés. Les parois de ces chambres sont entièrement rembourrées de sorte que le patient ne puisse jamais se faire mal. De petites lampes sont placées au plafond entre les différentes piqûres de rembourrage. La lumière est constamment allumée quelle que soit l'heure du jour ou de la nuit. Ceci afin de désorienter totalement le patient qui n'a plus aucune idée de l'heure qu'il est au dehors. De la même façon, des sons de rongeurs sont de temps en temps diffusés par des enceintes dissimulées dans les murs, pour fatiguer le patient qui ne peut que difficilement trouver le sommeil.

Le réfectoire

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

La salle de détente

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

La bibliothèque

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

L'accueil

L'accueil se situe en face des portes d'entrée de l'hôpital. Les patients doivent passer devant lorsqu'ils souhaitent se rendre dans la cour. Accueil qui est d'ailleurs strictement inutile car jamais aucun patient ne reçoit de visite. Ce lieu de réception a la forme d'un demi-cercle en bois décoré de prospectus illisibles et de feuilles jaunies disposées autour de deux vieux téléphones à cadran. Derrière ce demi-cercle est affalée une énorme femme arborant un tailleur de mauvais goût, assise sur une chaise trop petite que son corps gigotant et flasque recouvre complètement. Cette créature, aux cheveux courts roux et bouclés, dissimule ses yeux aveugles derrière d'immondes lunettes de soleil. Elle est incapable de fournir un renseignement car sa bouche a été cousue. Ses mouvements trop lents et extrêmement saccadés ne lui permettent pas non plus de se déplacer. Elle reste donc ici sans jamais manger et sans jamais bouger.

* * * * *

La cour

La cour est un espace clos gazonné en plein air d'une superficie relativement importante qui fait partiellement le tour de l'hôpital. La cour, mal entretenue, est recouverte par endroit de mauvaises herbes ce qui lui donne un aspect pour le moins sinistre. Toute fois les patients aiment se promener dans ce jardin car c'est le seul endroit où ils n'ont pas de plafond au-dessus de la tête. Ils s'y sentent plus libres. Et cela malgré les murs hauts de plusieurs mètres et leurs « cimes » électrifiées. Assez loin des portes du bâtiment principal se trouve le très haut portail d'entrée. Aucun son ne provient de l'extérieur. Au fond de la cour se trouve le bâtiment du

Directeur et plus loin encore une petite cabane en bois à la porte fermée.

Le bâtiment du Directeur

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

La cave interdite

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

: objets et artefacts déments

La boîte d'allumettes magiques

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

La camisole de force

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

Les cigarettes

À l'inverse de l'alcool, les cigarettes sont non seulement tolérées mais acceptées. Les Blouses blanches estiment qu'ils ont ainsi un moyen de pression supplémentaire pour faire souffrir leurs prisonniers. Quand ils souhaitent punir les internés, ils n'ont qu'à confisquer les paquets de clopes dont la plupart sont dépendants. La cigarette agit sur leur cerveau fatigué et les relax agréablement. Une échappatoire à la sensation d'emprisonnement dont ils sont quotidiennement victimes.

Le Distributeur de boissons

Le patient qui souhaite se procurer une boisson pétillante ou une bouteille d'eau doit se rendre à l'unique distributeur des lieux, une imposante créature trapue, avoisinant les deux mètres, incapable de se mouvoir. L'interné doit introduire son bras dans la bouche circulaire de la créature dont l'estomac renferme un tas de boissons variées. L'ouverture béante est garnie de dents extrêmement aiguisées qui ponctionne un peu de sang à chaque passage. Il faut donc faire attention à ne pas retirer violemment son

bras pendant les quelques secondes où la créature se nourrit, sous peine de se faire amputer le bras sans autre forme de procès. Les nouveaux ont toujours un peu peur au début de ce distributeur mais au fil du temps, la folie aidant, l'habitude sûrement, ils n'hésitent plus à se servir.

Les drogues de Gord

Les drogues qui circulent sous le manteau sont au nombre de trois et leurs secrets de fabrication ne sont connus que de Gord lui-même.

La « pilule » ressemble en tout point à un vrai médicament. Cassée avec les dents puis directement avalée, la gélule libère des particules dont les effets sont une relative insensibilité aux sensations tactiles, un effet d'inertie dans les mouvements suivi d'effets de somnolence.

La « poudre » est souvent mélangée avec du tabac et camouflée dans une cigarette. La composition est à base de rognures d'ongles et les effets sont pour le moins étonnant : une sensation de bien être, de sérénité et une sensibilisation aux événements étranges, aux « voix » qui chuchotent aux oreilles, dévoilant beaucoup d'informations intrigantes à l'intéressé.

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

Il y a de nombreuses et différentes manières de s'administrer ces drogues. Tellement même que Gord ne les connaît pas toutes. Par intraveineuse, en avalant, en sniffant, en mâchonnant, en piquant directement dans le nez mais, lui, il l'explique beaucoup mieux. Suffit que le personnage lui demande quand il le croisera, il le croisera sûrement un jour

Les fauteuils des médecins

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

l'inconfort de ses patients, pour les conduire à chaque fois plus près de la terreur, plus près de la folie.

Le lit à clous

Quand un patient n'a pas été assez sage, quand il s'est battu ou qu'il a enfreint un tabou, il doit passer une journée ligoté sur un grand paillason composé uniquement de clous pointues. Une journée sans pouvoir bouger. Une journée sans voir personne, excepté les Blouses blanches. Une journée à prendre correctement ses médicaments sans pouvoir les vomir. Une journée interminable dont certains ne reviennent jamais.

Les mains de la Chose électrique

Les Blouses blanches l'appellent le défibrillateur mais ce n'est qu'un terme technique de plus pour camoufler cette affreuse création. Il s'agit d'une créature quasi-rectangulaire, de petite taille, faite de chair et de métal. Elle ne possède aucune excroissance autre que deux longs bras torsadés et élastiques. Les mains de cette chose, semblables en taille à celles d'un homme, sont placées sur la poitrine du patient quand celui-ci fait le mort. Sur ordre des Blouses blanches, la créature réveillée enfourne ses horribles mains dans le corps de l'interné, saisie les côtes de la cage thoracique de celui-ci et le secoue violemment, provoquant une terrible douleur. Tellement terrible que beaucoup n'y survivent pas.

Les médicaments

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

« Les poèmes Morgue »

« Les poèmes Morgue » est un recueil de poèmes très spécial. L'ouvrage a été écrit par un ancien occupant de l'hôpital appelé Morgue qui, disait-on, avait le pouvoir de rendre mortellement fou n'importe qui rien qu'avec des mots. Il suffisait de lire un de ses poèmes pour devenir complètement dingue ou subir une crise cardiaque. Les Blouses blanches menées par le Directeur ont longtemps cherché à mettre la main sur ce recueil mais un jour, comme par magie, Morgue a disparu et ses poèmes avec lui.

Les Scarabées à détritris

Un peu partout, aux endroits stratégiques, sont placées des poubelles dont l'intérieur est occupé par un gros scarabée ventripotent, boursoufflé et immobile qui se nourrit des détritris qu'on lui jette. La gueule béante en direction de l'ouverture, la créature sans yeux dissous les ordures à l'aide d'un liquide bileux et corrosif stagnant au fond de son estomac. Il vaut donc mieux réfléchir avant de jeter quelque chose à la poubelle.

La télévision et la radio

La télévision présente dans la salle de détente diffuse des émissions bizarres et déconcertantes, des documentaires animaliers, des films muets et des variétés dérangeantes. Des programmes, sans queue ni tête, sans aucun lien, soigneusement sélectionnés par les Blouses blanches. De la même manière, de la musique se fait parfois entendre dans les couloirs de l'asile à base de musique classique discordante et de standards des années 50 et cela sans que l'on puisse jamais déterminer précisément d'où proviennent les sons.

: éléments de la folie ?

L'assassin alien ?

Si Zed est interné comme patient dans cet asile c'est parce qu'il cherche à se cacher d'une race extraterrestre qui souhaite sa mort ainsi que celle de son peuple. Pourquoi ? De quoi son peuple est-il coupable ? Est-ce par racisme ? Est-ce parce que le peuple de Zed est uniquement composé d'aliens homosexuels ? Se pourrait-il qu'un nouveau venu soit un tueur alien venu assassiner Zed ? Une créature ayant pris une apparence humaine pour tromper les patients ? Une créature ayant expliqué son plan au Directeur qui lui a donné son accord ?

Le collègue ?

Phénix prétend qu'elle est une reporter enquêtant sur l'hôpital mais personne ne la croit car elle est incapable de parler de ce qui se passe au dehors. Comme les autres patients, elle ne possède plus aucun souvenir. Se pourrait-il qu'un collègue journaliste, sans nouvelles de Phénix, décide de s'introduire dans l'hôpital en tant que nouveau patient ? Se pourrait-il qu'il apporte des informations complètement folles et incroyablement surprenantes sur ce qui se passe dehors ? Aura-t-il le temps de tout dévoiler avant de se faire tuer par un intermédiaire du Directeur ?

Les murs du couloir ?

À certains endroits les murs sont mous, tellement qu'il est possible de passer au travers. Se pourrait-il qu'en remarquant un mur rafistolé (une porte murée) et qu'en passant à travers le mur on puisse se retrouver dans un ancien lieu ? Dans la chambre d'un patient particulier ? Un patient qui avait réussi à se faire oublier de tous le monde ? Un patient qui survit grâce à l'espoir des autres internés ? Un patient qui écrit des poèmes particuliers ?

La paix du repos ?

Marie est la plus vieille locataire de l'hôpital et, d'ici peu, elle fêtera son centième anniversaire. Se pourrait-il que se soit son dernier anniversaire, celui de sa mort ? Se pourrait-il qu'elle est devinée le nom de son assassin en lisant les lignes de la main de son bourreau ? Se pourrait-il qu'elle est confessée sa mort prochaine à

Matagot ? Qui l'a assassinée à coups de couteaux ? Un Esprit malveillant ayant pris possession du corps d'un patient ? Un employé du Directeur ? Et que laisse-t-elle en héritage ? Que savait-elle sur « Avant » ? Que sait-elle sur Morgue et ses poèmes ? Quelles seront les réactions des autres patients ?

Un poème perdu ?

Chaque poème écrit par Morgue avait la propriété de rendre fou et/ou de tuer le lecteur. Se pourrait-il qu'un de ses anciens textes soit resté coincé entre les pages d'un vieux bouquin d'Edgar Poe qu'il recopiait à l'envers ?



