

LE MASQUE EN 7 FRAGMENTS v2

variante du scénario de **Mistermisa** pour PATIENT I3 par yashletn

I. SYNOPSIS

Un patient, via un rituel magique, en assassine un autre et prend son apparence. Les joueurs seront amenés à enquêter sur ce meurtre et devront démasquer le tueur.

2. ACCROCHE

Chaque Docteur est libre d'utiliser les ficelles qu'il souhaite pour intégrer, intéresser voire contraindre les joueurs à mener l'enquête. Je vous propose un événement qui, souhaitons-le, titillera la curiosité des joueurs.

Chose rare, hormis une Blouse Blanche, les joueurs sont momentanément seuls dans la salle de détente : ils passent le temps devant la TV.

Alors qu'ils suivent un documentaire commenté dans un langage inconnu sur un animal étrange et inconnu, la lumière de la salle se met à faiblir par intermittence puis s'éteint complètement. La Blouse Blanche manipule l'interrupteur sans succès avant de sortir pour solutionner l'incident. L'écran est maintenant tout blanc, aveuglant, le son n'étant plus que crépitements. Progressivement, l'image s'assombrit et se contraste à nouveau, les joueurs peuvent distinguer des formes, imprécises. L'image est de mauvaise qualité, en noir et blanc, très sombre, sans autre son que le léger ronronnement du vieux poste. Ça bouge !

Scène à mimer aux joueurs :

Une silhouette humaine, de dos est à califourchon sur un corps allongé, inerte. Elle a les paumes des mains devant le visage puis semble ôter des gants et ramasser quelque chose. Elle passe rapidement ses mains sur son visage, sur ses cheveux puis se lève, et se dirige vers le bas de l'écran. Elle sort du cadre.

Il est impossible de distinguer son visage ou autre particularité, impossible de l'identifier.

La lumière de la salle TV se rallume, l'écran affiche à nouveau son chaotique programme.

Après qu'ils soient sortis de la salle de détente, les joueurs apprennent qu'on a retrouvé le corps d'un patient, égorgé dans la chambre C93. Ils s'agit de **Défiguré**.

Quelques temps après, les Blouses Blanches afficheront un communiqué⁽²⁾ dans le hall d'entrée :

Le patient 18, communément appelé Défiguré, a été retrouvé, égorgé dans une chambre du second étage.

Si vous avez des informations concernant les activités récentes de ce patient ou tout comportement ou événement suspect pouvant se rapporter à ce meurtre, vous êtes priés de les communiquer aux aide-soignants ou à votre Supérieur.

Les aide-soignants et vos Supérieurs sont à votre disposition.

Votre anonymat sera respecté et une rétribution en regard de la pertinence des éléments apportés sera sérieusement envisagée.

Toute preuve permettant d'élucider cette affaire et de confondre le, la ou les coupables sera fortement récompensée.

La Direction

3. DÉVELOPPEMENT

CE QUI S'EST PASSÉ

n°43, un beau jeune homme, intègre l'hôpital.

Quelques jours après, **Défiguré** le voit discuter avec **Phénix**, la faire sourire.

Il devient fou de jalousie. Il aimerait être à sa place, devenir aussi beau et séduisant.

Il songe à changer de visage et cela devient une obsession.

Comment faire ?

Mime ! En voilà un qui change de visage. **Défiguré** décide de lui demander de l'aide.

Défiguré va attendre **Mime** dans sa chambre. Ce dernier finit par y rentrer.

- "Que fais-tu là ? Que veux-tu ?"

- "J'ai besoin que tu m'aides à changer d'apparence."

- "Pourquoi t'aiderais-je ?"

- "Je te paierai. Que désires-tu ?"

- "Hmm. Laisse tomber, je ne peux rien pour toi, dégage !"
- "Mais..."
- "Dégage !"

Et **Mime** commence à bousculer **Défiguré** puis l'expulse violemment de sa chambre. Quelques patients sont témoins des bruits de la dispute et de la scène.

Défiguré s'en va, tête baissée.

Il continue de réfléchir à une solution.

Quelques temps après il va voir le **Directeur** pour faire son rapport quant à sa mission de Blouse Blanche infiltrée.

Cette fois-ci, **Défiguré** est peu bavard. Toujours préoccupé par son projet de changer de visage, il déambule dans le bureau, jetant un oeil vague aux livres, tableaux et autres objets meublant celui-ci. Soudain, il s'arrête devant une vieille photo encadrée représentant un masque rappelant une sculpture aztèque ou maya.

- "Dites-moi, Monsieur le **Directeur** ! Qu'est-ce donc que ce masque ? La photo a été prise ici, je reconnais votre bureau à l'arrière-plan."

- "Oh ! Cette photo était déjà là lorsque j'ai pris mes fonctions. Mon prédécesseur m'a raconté que ce masque avait été trouvé jadis par **Morgue**. Il aurait des pouvoirs surnaturels dont celui de voler le visage de quelqu'un."

- "**Morgue** ! Hmm. Et où se trouve ce masque actuellement ?"

- "Je n'en sais rien et d'ailleurs si vous en apprenez plus à son sujet ne manquez pas de m'en tenir informé ."

- "Bien. Je dois y aller maintenant, Monsieur le **Directeur**."

Et **Défiguré** quitte le bureau.

Défiguré cherche alors à en apprendre plus sur ce fameux masque. Il se rend à la bibliothèque.

- "Salut **Livre**."

- "Dis-moi, j'ai entendu parler d'un masque de type aztèque qui aurait été trouvé dans l'hôpital. Toi qui es un pensionnaire de longue date, t'en sais un peu plus ?"

- "Un masque... Oui, ça me dit quelque chose. D'après ce qu'on dit, il serait éparpillé en morceaux dans divers endroits de l'hôpital. Il me semble qu'une fois reconstitué, il aurait des pouvoirs magiques."

- "C'est encore une légende ? Comme **Morgue** ?"

- "Oui... Tiens, puisque tu parles de **Morgue**, viens voir ça."

Livre va chercher un livre traitant des cultures précolombiennes. Il feuillette et montre une page à **Défiguré**. On y parle de croyances, de rituels, de sacrifices, de sang, d'offrande, d'anthropophagie... D'ailleurs à propos de cette dernière coutume, il s'agirait de voler la force des guerriers. Et... qu'y a-t-il en marge du texte ? Quelques notes griffonnées par **Morgue**⁽¹⁾. Comme toujours les écrits de **Morgue** sont très difficiles à déchiffrer, à comprendre et finissent par perturber la santé mentale du lecteur. Ces notes sont écrites à l'envers, les phrases semblent parfois n'avoir aucun sens mais les relectures attentives, si elles coûtent en Lucidité et Sang Froid, permettent de rentrer dans la folie de **Morgue** et de capter des bribes de son message: outre l'absorption de puissance des guerriers en mangeant leur corps, d'autres pratiques moins connues avaient cours lors de rituels magiques. Les sorciers et chamanes d'alors connaissaient des moyens de voler l'esprit ou l'image de quelqu'un.

Suivent quelques lignes⁽¹⁾ à donner aux joueurs :

7 morceaux d'un visage de jade en 7 coins de l'autre folle.
 7 morceaux en un seul pour voler un visage.
 Son sang sur le jade, es-tu face au miroir ?
 Non ! Tu vois l'autre et c'est toi.
 Non ! Tu sembles là et c'est l'autre.

Apprend du vieil emplumé,
 Fume l'herbe rouge,
 Respire le masque,
 Suit les lignes dans la transe.

C'est tout ? Mais comment retrouver les fragments du masque ? Et que signifie ce dernier paragraphe ? Le vieil emplumé, l'herbe rouge, les lignes dans la transe ? Un délire de **Morgue** ou bien le délire du lecteur ?

Défiguré se lance donc à la recherche d'ouvrages traitant des transes, des chamanes, d'herbe rouge. Il ne trouve qu'un livre sur "La transe et ses applications". Il s'agit d'un traité anthropologique dans lequel l'auteur rapporte des témoignages et observations de transes dans différentes cultures. Là encore, **Défiguré** trouve quelques notes de **Morgue**⁽¹⁾. Il parvient à les déchiffrer mais elles restent incompréhensibles : des phrases hermétiques ponctuées de mots inconnus, des séquences répétées.

Quelques lignes⁽¹⁾ à donner aux joueurs :

Pour voir du vieil emplumé :
Eyoptiquatel, Morphée est en marche.
Katzamelot, Morphée en approche.
Zotopitival, Morphée arrive.
Touktolamezul, jusqu'à ce que Morphée m'emporte !
Eyoptiquatel...

Une fois ces dernières phrases lues, celles-ci tourment et se répètent dans sa tête. Déçu et très perturbé par tout ce qu'il vient de lire (perte supplémentaire de Lucidité et Sang Froid), **Défiguré** mange à peine, rejoint sa chambre et s'écroule sur son lit.

Cette nuit, les dernières notes de **Morgue** continuent de résonner dans sa tête. Ses phrases se répètent, jusqu'à ce que le sommeil le gagne. Il est alors peu à peu emporté dans une vision :

Il se voit, en pagne et peau bronzée, assis en tailleur en train de préparer des herbes sur une natte. Il chantonne puis saisit une lame et s'entaille largement le bras, celui-ci étant couvert de cicatrices. Il imbibe de son sang les herbes et hache celles-ci avec la même lame. Ceci fait, il prend une longue pipe et la bourre avec les herbes ensanglantées. Il allume et fume.

Sa perception change alors peu à peu, il ne sent plus son corps ou juste une partie, le coeur. Il entend son battement, comme un tambour. Il se met alors à respirer d'une façon spéciale, suivant un rythme particulier. Cela dure. Il maintient cette étrange respiration et au bout d'un temps qui paraît long, il commence à sentir des lignes, comme des lances le piquant légèrement. Il y a 7 lignes, 7 directions : il sent où sont les 7 fragments. Tout se met à tourner à nouveau, **Défiguré** se réveille brutalement et vomit au pied de son lit. Cette vision lui a fait perdre du Sang Froid et de la Lucidité.

Au réveil, il subsiste en lui une connaissance. Il voit l'herbe, il se souvient du chant, il sait comment respirer.

Il lui faut donc une herbe mais comment se procurer une herbe probablement exotique ? **Défiguré** retourne à la bibliothèque pour se documenter. Il apprend qu'il s'agit d'une herbe tropicale et... qu'on en trouve dans certains compléments alimentaires en phytothérapie pour ses vertus stimulantes pour le coeur. Cette plante a pour nom la *Cardiadruma*.

- "C'est mieux que rien. Tentons !"

Peu de chances de trouver de la phytothérapie à l'infirmerie, **Défiguré** va faire appel aux services de **Gord**.

- "De la quoi ? Crad... Cardra... Hein ? T'es sûr que tu veux pas un truc un peu plus... stimulant, t'as l'air un peu... secoué déjà."

- "Ecoute, je sais que c'est spécial mais ton prix sera le mien. Il m'en faut une bonne quantité. Alors tu peux en avoir ?"

- "Je vais voir. Je te tiens au courant."

Gord parvient, en quelques jours, à se procurer plusieurs gélules de *Cardiadruma* et les revend à **Défiguré** qui s'en va sans tarder.

Ce dernier se procure une pipe à l'intendance et bricole un truc tranchant.

Le matin suivant, il trouve un endroit tranquille et effectue, impatient, le petit rituel, la poudre des gélules remplaçant les brins de *Cardiadruma*.

Tout se déroule à peu près comme dans son rêve. Il perçoit les fragments mais leur localisation provoque de vives douleurs plus que des picotements. Il quitte alors sa chambre et commence à errer dans les couloirs. Il est dans un état second, comme saoul ou drogué. Certains patients l'interpellent mais il ne répond pas. Quelques Blouses Blanches le remarquent mais laissent faire. Rien d'extraordinaire finalement qu'un patient un peu secoué.

Durant plusieurs jours, **Défiguré** parcourt des kilomètres de couloirs, parvient à accéder à certains endroits et rassemble finalement les 7 fragments.

Sa Lucidité est toujours affectée par la transe ; celle-ci dure environ 3 heures puis les effets s'estompent.

Il contemple les morceaux de masque, les ordonne comme un puzzle et se rend compte que les pièces semblent s'aimer : le masque s'assemble. **Défiguré** l'essaie. Le masque a une sorte d'excroissance qui permet de le maintenir en la serrant entre ses dents.

Il reste à se procurer le sang du n°43.

Bien sûr pendant tous ces jours de quête, **Défiguré** a croisé plusieurs fois **Phénix** et n°43 en pleine discussion ou en ballade. Ils semblent toujours bien s'entendre et à chaque fois cela a attisé sa jalousie et son désir de meurtre.

"*Défiguré est une créature manipulatrice et vicieuse (...)*". Personne ne saura quel stratagème exact il aura employé, toujours est-il qu'il emmène ou donne rendez-vous à n°43 dans une chambre inoccupée. Sitôt ce dernier entré dans la pièce, il l'assomme, échange leurs vêtements, porte le masque, enfle des gants et l'égorge. Il recouvre le masque de sang et en un éclair, il se retrouve avec l'apparence de sa victime et se voit, lui, **Défiguré**, gisant inerte au sol. L'échange a eu lieu... et le masque s'est volatilisé.

Rapidement et soigneusement, il retire ses gants et ramasse la lame puis sort discrètement de la chambre. Il jette la lame et les gants dans le premier scarabée à détritris venu. En tâchant de copier au mieux la démarche de n°43, il se dirige vers les douches pour contempler son nouveau visage. Il sourit puis retourne vers sa chambre... non... vers sa nouvelle chambre.

Un peu plus tard, il croise **Phénix** qui vient vers lui en souriant. Elle le trouve un peu étrange, il prétexte un malaise passager et utilise tous ses talents pour dévier les questions gênantes et justifier les oublis apparents de leurs précédentes discussions.

L'ENQUÊTE

Peu après la découverte du cadavre de **Défiguré**, une foule de patients s'est agglutinée devant le lieu du crime. De nombreuses Blouses Blanches arrivent et forment un cordon de sécurité devant la chambre. Le Directeur intervient peu après, scrutant avec insistance quelques patients sur son chemin. Après avoir vu le corps de la victime, il annonce en gros le contenu du communiqué qui sera bientôt affiché et organise une fouille de toutes les chambres.

Les lieux du crime restent sous surveillance de Blouses Blanches pendant quelques heures après. Celles-ci semblent faire diverses observations, prendre quelques photos. Les rumeurs parmi les patients vont bon train. Règlement de compte ? Premier meurtre d'une série ? Menace pour leur sécurité ?

Après quelques temps, le corps de **Défiguré** est emmené à la morgue. La chambre est verrouillée. Elle sera nettoyée un peu plus tard.

Si les joueurs parviennent à entrer dans cette pièce, ils y trouveront l'ordinaire d'une chambre vacante : un lit sans draps, une armoire vide, une chaise. Derrière l'armoire, un tuyau en métal (celui-ci a servi à assommer n°43). Le sol, malgré un lessivage, comporte encore des traces de sang dans les joints et fissures du vieux carrelage. S'il cherchent d'où a pu être filmée la séquence qu'ils ont aperçue à la TV, il s'agit d'un coin de plafond près de la porte... mais pas de caméra.

En fouillant les scarabées à détritux aux environs de la chambre, ils trouveront divers objets dont quelques morceaux de caoutchouc. Ils pourront apprendre qu'on peut se procurer des gants de vaisselle dans cette matière à l'intendance. Pas de trace d'une arme tranchante.

La chambre de **Défiguré** a été immédiatement fouillée et vidée (hormis les meubles) par les Blouses Blanches. Ce qui y a éventuellement été trouvé reste confidentiel. En cas d'impasse et s'ils marchandent habilement un échange d'informations, une Blouse Blanche lâchera qu'ils y ont trouvé, en plus de l'ordinaire, quelques petites poupées, une pipe, quelques petites tâches de sang.

En accédant à la morgue, ils risquent fortement de tomber sur **Butcher** auscultant le cadavre de **Défiguré**. Mais s'ils ont besoin d'indices, ils pourront observer le corps nu de **Défiguré**, gorge tranchée, quelques cicatrices récentes sur le bras gauche.

En questionnant les voisins de **Défiguré**, ils apprendront qu'il ne fréquentait personne en particulier.

Quelques patients ont été témoins de l'éjection musclée de **Défiguré** par **Mime** il y a quelques semaines.

Mime ne dira rien à priori mais en insistant il racontera qu'il a trouvé **Défiguré** un jour en rentrant dans sa chambre. Ce dernier voulait connaître son "truc" pour changer de visage. Il l'a viré simplement de chez lui.

Gord, après un temps de réflexion, avouera :

- "Bon, OK ! Maintenant qu'il est mort c'est pas comme si je balançais un client. Enfin je dis client, c'est un peu spécial. Je l'ai vu qu'une fois et il m'a demandé un truc vraiment zarbi : de la Crad... Radac... Maradru... j'arrive pas à retenir ce foutu nom, un truc paramédical, pour le coeur je crois, mais zen. J'ai essayé, par curiosité professionnelle, tu vois, et ben... rien. Bah ! Chacun son trip.

Oui, il m'en reste un peu, il en voulait un paquet, j'espér... je préférerais prévoir au cas où il serait revenu. Ben là, c'est rappé."

Il en fournira aux joueurs à condition qu'ils le débarrassent de son stock.

Livre mettra à disposition des joueurs l'ouvrage que **Défiguré** avait consulté sur la culture précolombienne. **Défiguré** avait trouvé seul celui sur la transe et la Cardiadruma.

Les joueurs trouveront les notes de **Morgue**⁽¹⁾ dans le livre sur la culture précolombienne ainsi que dans le livre sur la transe.

Certains patients pourront dire avoir vu, il y a plusieurs jours, **Défiguré** déambuler dans les couloirs, le regard vague, comme drogué ou hypnotisé.

Phénix connaît un peu **Défiguré**, ils discutaient parfois. Il était... gentil, prévenant. Elle semble un peu touchée par sa mort violente. Ceci dit cela faisait quelques temps qu'elle ne l'avait pas vu.

A propos de n°43, elle le trouve charmant, même si parfois, confiera-t-elle peut-être, depuis quelques temps, elle est troublée par son regard.

N°43 dira aussi qu'il avait eu l'occasion de faire brièvement la connaissance de **Défiguré**, un type un peu taciturne mais qui lui avait fait bonne impression.

Dans le meilleur des cas, les joueurs comprendront que **Défiguré** souhaitait changer de visage et cherchait un masque magique lui permettant de le faire. A-t-il trouvé ce masque ? L'a-t-il utilisé ? Auquel cas, si cela a fonctionné, **Défiguré** est vivant sous l'apparence d'un autre (patient, Blouse Blanche, Supérieur voire Directeur).

Comment démasquer **Défiguré** ? Quel mobile pour tuer quelqu'un et prendre son apparence ?

Qui peut les renseigner sur les histoires des patients ? **La Parlote**.

S'ils cherchent à en savoir plus sur les "histoires" des patients, ils seront donc invités (par **Marie, Livre, Matagot** ou **Corne des bas reliefs**), à faire la connaissance de l'horloge du second étage. On leur dicte les 3 règles et les voilà partis.

La Parlote les écoute puis papote, papote, rapportant potins sur potins. Inventez donc une série de rumeurs parmi lesquelles des infos sur le béguin de **Défiguré** pour **Phénix**. Et celui, plus récent, de **Phénix** pour n°43. Et blablabla...

Juste de quoi porter l'attention sur le trio **Défiguré**, n°43 et **Phénix**.

Chakra pourra aussi leur rendre un fier service (voir **5. Événements**) pour confirmer leurs éventuels soupçons.

4. DÉNOUEMENT

Les joueurs n'auront donc au mieux que des soupçons quant à l'identité réelle de n°43. Pour tirer l'affaire au clair, il va falloir confondre celui-ci. Comment ?

Souvenons-nous du pouvoir du masque : il permet de prendre l'apparence d'une personne en couvrant le masque du sang de celle-ci.

Défiguré a changé d'apparence mais son sang est resté le même (voir **5. Événements/Du sang plein la Bouche**) aussi s'il est amené à porter à nouveau le masque couvert de son propre sang, n°43 retrouvera l'apparence de **Défiguré**. La dépouille à la morgue reprendra celle de n°43.

Si les joueurs ne parviennent pas à cette conclusion, il faudra les y aider via une remarque d'un autre patient du genre **Enigme** (voir **5. Événements/Une aide d'Enigme**).

Il va donc falloir rassembler les 7 morceaux du masque à nouveau. Libre au Docteur d'imaginer les aléas de cette quête.

Une fois ceci fait, il va falloir faire porter le masque couvert de son propre sang à n°43.

Les joueurs peuvent tenter de mettre en place eux-même cette sanglante opération. Ils se retrouveront donc au mieux face à **Défiguré**, blessé et couvert de son sang, le corps de n°43 à la morgue. Le masque se volatilise à nouveau sitôt le changement effectué.

Défiguré pourra en appeler aux Blouses blanches, désignant ses agresseurs comme des fous dangereux, racontant qu'il est **Bellâtre** et que ces énérgumènes lui ont, en le mutilant et en le forçant à porter un masque mystérieux, fait prendre l'apparence de feu **Défiguré**. Les joueurs pourront raconter leur version pour se défendre. Le corps de n°43 à la morgue pourra corroborer leur histoire. Bref au Docteur de prévoir l'issue de cette confrontation. **Défiguré** sera dans une position délicate : tiendra-t-il son mensonge ? Sera-t-il néanmoins suspecté ? **Le Directeur** connaît un peu l'histoire du masque, se souvient des questions de **Défiguré** à son propos et connaît bien **Défiguré**, il ne sera pas dupe.

Les joueurs seront-ils récompensés pour avoir confondu l'assassin, toujours est-il que les Blouses blanches emmèneront **Défiguré** et qu'on n'en entendra plus parler.

Autre dénouement : jugeant qu'ils ont mené leur enquête à terme, les joueurs pourront confier le masque aux Blouses blanches ou au **Directeur** en leur faisant part de leurs conclusions. Ce dernier écouterait attentivement, prendra le masque et leur dira de disposer. Il pourra les récompenser pour les informations fournies en attendant de leur donner encore plus si celles-ci leur permettraient vraiment de confondre l'assassin.

Le **Directeur** est ravi de voir ce fameux masque (que **Morgue**/lui ? aurait trouvé par le passé) et enthousiaste à l'idée d'assister à un rituel sanglant de surcroît. Il décide donc de faire emmener n°43 à la morgue, laissant le soin à **Butcher** de lui prélever le plus de sang possible sans toutefois le tuer. Ils suivent les prescriptions données par les joueurs et n°43 reprend l'apparence de **Défiguré** tandis que, juste à côté, le cadavre redevient celui de n°43. **Le Directeur** regarde fixement **Défiguré**, un léger sourire aux lèvres.

Quelques temps après, les joueurs reçoivent une récompense (au Docteur de voir). **Défiguré** est emmené en secret dans l'Abyme.

En guise de court épilogue, le Docteur pourra faire afficher un nouveau communiqué⁽³⁾ :

L'assassin du patient 18, communément appelé **Défiguré**, a été identifié.
Nous remercions et félicitons les patients qui ont contribué à son arrestation. Ce dernier subira des sanctions à la mesure de la gravité de son acte.

Nous rappelons qu'il est défendu aux patients de s'entre-tuer.

Les Supérieurs et les infirmiers sont là pour veiller sur chacun.

La Direction

5. ÉVÉNEMENTS

Les événements ci-dessous ne sont pas indispensables mais pourront être utiles, comme des jokers du Docteur, pour aider, si besoin, les joueurs dans leur enquête.

UNE AIDE D'ENIGME

Si les joueurs peinent à résoudre l'enquête, alors qu'ils repassent dans la salle de détente, ils notent qu'**Enigme** leur jette parfois des regards. S'ils l'approchent, il voit celui-ci, pensif, assis devant ce qui semble être un plateau usé de jeu de société dont les règles sont absentes.

- "Salut !"
- "Salut !"
- "Tu fais quoi ?"
- "Je cherche à comprendre comment on joue à ce truc."
- "Bon courage !"
- "Vous aimez chercher aussi ? Etes-vous perspicaces ?"

Et **Enigme** pour jouer et les tester une peu leur soumet... une énigme (*au Docteur d'en fournir*).

Qu'ils trouvent ou pas, s'ils soumettent à leur tour le problème : Comment confondre un meurtrier qui a échangé son apparence avec celle de sa victime en répandant son sang sur un masque magique ? **Enigme** sera intrigué et leur donnera sa conclusion (*voir début de 4. Dénouement*).

DU SANG PLEIN LA BOUCHE

Les joueurs sont témoins d'une discussion entre un patient agacé sortant d'une chambre et **Pierre**.

- "J'en ai marre ! Vous abusez ! C'est ma chambre, pas un moulin !"
- "Tu ne te rends pas compte de la chance que tu as ! Tu devrais être honoré d'avoir été choisi !"
- "Je m'en fous, moi. Je veux qu'on me laisse tranquille."

Et le patient s'en va.

S'ils le questionnent, les joueurs apprendront qu'au dernier changement de chambre, il s'est retrouvé dans la B22 : la chambre de **la Bouche**. Depuis il est envahi et dérangé par les allées et venues de ses adeptes. Il n'ose pas intervenir car ils lui font peur même s'ils ne l'ont jamais menacé ni brutalisé.

Si les joueurs peuvent l'aider ou le protéger, ils les remerciera en leur reportant les propos de **la Bouche**. Actuellement, elle répète parfois "Tout change sauf le sang, le sang du corps premier."

UN COUP DE MAIN DE CHAKRA

Arranger une rencontre avec **Chakra** (si les joueurs ne le connaissent pas déjà) qui permettra aux joueurs de découvrir le talent de celui-ci : voir la vraie nature des personnes.

Si les joueurs le traitent avec respect, lui rendent service ou lui offrent des bougies pour ses tatouages, **Chakra** acceptera d'imposer ses mains sur UNE personne. Il doit poser ses deux paumes sur la dite personne et se concentrer quelques secondes. Il "voit" alors la vraie nature de cette personne.

S'il touche n°43, **Chakra** déclarera: "Cet homme ne se... ressemble pas, il en héberge un autre. Et... Oh ! Il y a autre chose... je perçois aussi un grand froid... quelque chose de sinueux, de masqué... un rôle double." **Chakra** retirera alors brusquement ses mains.

- (1) voir notes de Morgue en page 7
- (2) voir annonce du meurtre de Défiguré page 8
- (3) voir communiqué page 9

אם תבין את המילה הזו, תבין את כל המילים האחרות.
אם תבין את המילה הזו, תבין את כל המילים האחרות.
אם תבין את המילה הזו, תבין את כל המילים האחרות.
אם תבין את המילה הזו, תבין את כל המילים האחרות.

אם תבין את המילה הזו, תבין את כל המילים האחרות.
אם תבין את המילה הזו, תבין את כל המילים האחרות.
אם תבין את המילה הזו, תבין את כל המילים האחרות.

אם תבין את המילה הזו, תבין את כל המילים האחרות.
אם תבין את המילה הזו, תבין את כל המילים האחרות.
אם תבין את המילה הזו, תבין את כל המילים האחרות.
אם תבין את המילה הזו, תבין את כל המילים האחרות.

Le patient 18, communément appelé Défiguré, a été retrouvé, égorgé dans une chambre du second étage.

Si vous avez des informations concernant les activités récentes de ce patient ou tout comportement ou événement suspect pouvant se rapporter à ce meurtre, vous êtes priés de les communiquer aux blouses blanches ou à votre supérieur.

Les blouses blanches et vos supérieurs sont à votre disposition.

Votre anonymat sera respecté et une rétribution en regard de la pertinence des éléments apportés sera sérieusement envisagée.

Toute preuve permettant d'élucider cette affaire et de confondre le, la ou les coupables sera fortement récompensée.

La Direction

L'assassin du patient 18, communément appelé Défiguré, a été identifié.

Nous remercions et félicitons les patients qui ont contribué à son arrestation. Ce dernier subira des sanctions à la mesure de la gravité de son acte.

Nous rappelons qu'il est défendu aux patients de s'entre-tuer.

Les Supérieurs et les infirmiers sont là pour veiller sur chacun.

La Direction