



I

B I E N

V E N U E

AUJOURD'HUI, NOUS SOMMES PARIAS

DEMAIN, NOUS SERONS ROIS



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

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

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

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

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

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

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

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

LES PERSONNAGES

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

Contrairement aux jeux de rôle habituels, les personnages n'ont pas à être liés entre eux. L'hôpital, ce lieu fermé, lie inextricablement tous les patients. Les personnages – entre eux – n'auront d'autre affinité que celle d'être arrivés le même jour. Ils peuvent donc tous être de fervents individualistes et n'agir en commun que lors de certaines scènes ou scénarios.

UN HUIS CLOS ÉPROUVANT

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

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

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

QUELQUES DONNÉES TECHNIQUES

Dans **Patient 13**, le meneur de jeu est appelé **Docteur**, les personnages incarnés par les joueurs **Patients**, un scénario **Séance** et une suite de scénarios **Thérapies**.

Ce jeu est prévu pour 2 à 5 joueurs (Docteur inclus). La durée d'une Séance type est estimée entre 2 et 5 heures. Pour jouer, vous devrez vous munir de quelques D6 – dés à six faces (trois par personne si possible) –, de crayons, d'une gomme et de papier (pour prendre des notes ou griffonner).

Toutes les aides de jeu sont téléchargeables sur www.misterfrankenstein.com

BANDE ORIGINALE

Une bande originale est proposée pour accompagner les actions des patients, typer l'ambiance, renforcer les scènes jouées et donner un ton spécifique au jeu.

LIEN

La bande originale de **Patient 13** est écoutable sous forme de playlist YouTube via le lien suivant : bit.ly/patient13

QR CODE

Flashez le QR Code avec votre *Smartphone* ou votre tablette pour accéder directement à la playlist et la diffuser par ce biais.



L'eau du miroir
n'a pas de fond

INSPIRATIONS

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

TÉLÉVISUELLES ET CINÉMATOGRAPHIQUES

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

VIDÉOLUDIQUES

Silent Hill, Sanitarium.

LITTÉRAIRES

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

MUSICALES

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

VISUELLES

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