



Séance :

On ne gagne pas à tous les coups !

Scénario pour Patient 13 par Nicholas « Elwood Bob » Dubois

Cette séance a été créée autour d'un personnage, Poker, un nouveau PNJ créé par la communauté des joueurs de Patient 13 sur le forum dédié au jeu des éditions John Doe. Merci à eux !

1. Synopsis

Cette séance permettra aux joueurs de découvrir un peu l'hôpital dans lequel ils viennent de se réveiller. Ils y découvriront un bon nombre de particularités et d'étrangetés leur laissant supposer que, soit ils sont fous, soit c'est ce monde qui est complètement dingue. Enfin ils essaieront de percer le mystère de la fameuse loterie de l'hôpital et de la terreur qu'elle cause chez tous les résidents...

2. Accroche

Les joueurs vont se réveiller dans une cellule de l'hôpital. Ils ne savent pas qui ils sont et pour quelle raison ils sont enfermés là. Les joueurs vont tout naturellement commencer à explorer leur nouvel environnement. Dans leurs pérégrinations, ils seront abordés par un patient, Poker.

Poker

C'est un type sympa, affable, serviable, qui expliquera volontiers aux joueurs 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. 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 arrive cependant, en des occasions exceptionnelles, qu'un Patient l'emporte sur Poker ; alors, sa façade se morcelle,

et il entre dans une rage meurtrière, près à tout pour réduire en bouillie celui qui a triché, il en est sûr. À part ça, Poker est aussi un excellent menteur et calcule les probabilités de réussite mieux que personne.

Age apparent : Une trentaine d'années.

Phrase typique : « *Tu connais les chances d'une réussite parfaite ? Assieds-toi, que je t'explique* »

Alliés : La plupart des Patients.

Ennemis : Les quelques Patients qui ont gagné contre lui (et survécu).

Médecin référant : Le 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. 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.

Tableau de chasse incomplet

Poker proposera aux joueurs de jouer à divers jeux de cartes avec lui. Poker gagne systématiquement toutes les parties et visiblement sans tricher ! Un des autres patients de l'établissement, spectateur ou éventuellement joueur lors de la partie finira par cracher de manière excédée : « Tu gagnes peut-être à chaque fois, mais il y a un jeu auquel tu n'as jamais gagné ! Tu n'as jamais tiré le numéro 13 ! ». Suite à cette déclaration Poker blêmira et arrêtera le jeu avant de regagner sa cellule. Les joueurs, nouveaux venus dans l'hôpital, ne saisiront probablement pas tout de suite ce que signifie « tiré le numéro 13 » et tout ce que cela peut impliquer au sein de l'établissement.

3. Développement

Le désespoir de Poker

Après la partie, Poker a pris un bon moment de réflexion. Il est arrivé à la conclusion que si le jeu le fait gagner tout le temps, c'est pour lui adresser un message : Il doit gagner au jeu ultime de l'hôpital, la loterie. Il doit avoir le numéro 13.

Pour cela, il ira se confier aux joueurs et leur demandera s'ils ne peuvent pas lui filer un coup de main pour gagner à la loterie. Cela lui pèse car comme tous les patients de l'hôpital, il pense que tirer le numéro 13 signera son arrêt de mort. Mais il est convaincu que c'est là son destin et que c'est pour ça qu'il a été interné ici. Il fera donc tout pour y arriver, quel qu'en soit le prix...

Tricher n'est pas jouer ? Ben si !

La question se pose alors : peut-on faire gagner quelqu'un à la loterie ? La réponse est oui. Mais encore faut-il y arriver. Pour répondre à cette question les joueurs se tourneront certainement vers les patients les plus anciens de l'hôpital, ce qui leur permettra de rencontrer une galerie de personnages hauts en couleur : Chakra, Défiguré, Le Fou, Les Frères, Gord, Marie, Livre, Pierre...

De l'un de ces patients, les joueurs pourront apprendre au moins un moyen de gagner à la loterie. Ces moyens sont divers :

- Le plus simple, s'arranger avec un Supérieur. Les Supérieurs sont les plus à même de truquer la loterie, mais ils ne pourront le faire qu'en échange d'un marché : servir de cobaye à une expérience, tester de nouveaux médicaments ou réaliser un des fantasmes secrets d'un des Supérieurs.
- Les joueurs peuvent également prendre contact avec Pierre ou l'un des membres du culte de « La Bouche ». Ces fanatiques religieux peuvent influencer le tirage grâce à leur prophète « La Bouche ». Maintenant, pour qu'ils acceptent, les joueurs seront probablement obligés de se convertir au culte et de réaliser une quête (par exemple retrouver un des fragments des masques en morceaux ou apporter l'un des 4 animaux résidents à l'hôpital pour le présenter à « La Bouche » ou encore se débarrasser d'un des patients qui est une gêne pour le culte).

- Contacter, par l'intermédiaire de Gord, l'Ordo Daemonicus, un groupe de patients qui se réunit de temps en temps pour désigner une victime du tirage et éliminer ainsi un patient de l'hôpital. L'O.D. ne sera pas trop difficile à convaincre, leur rôle étant de désigner de temps à autres une victime pour le tirage. C'est le seul moyen ne coûtant rien aux joueurs, mais le plus dur sera de les trouver car cet Ordre est extrêmement secret.
- La dernière possibilité est de parler aux morts par l'intermédiaire de Marie. S'ils rendent un service aux morts (graver un nom dans la salle des oubliés et/ou punir un patient responsable de la mort d'un des esprits), les morts voudront bien interférer avec la loterie et ainsi aider les joueurs.

4. Dénouement

Une fois que les joueurs auront réussi à convaincre l'une des factions, une loterie sera organisée et Poker tirera le numéro 13. En larmes, mais le sourire aux lèvres, il sera emmené par les blouses blanches.

Peu après, les joueurs seront contactés par l'une des personnes de la faction avec qui ils ont passé l'accord. Celui-ci leur donnera *le jeu* de Poker. Il leur dira que *le jeu* veut retrouver son maître. Les joueurs pourront alors chercher ce qu'il est advenu de Poker.

Soit par l'intermédiaire des morts et de Marie, soit par l'intermédiaire d'un informateur de l'hôpital, Le Muet ou Le Fou, ils apprendront que Poker a été emmené chez le Directeur puis dans la cave de la remise de l'hôpital. S'ils vont dans cette cave, ils trouveront un four de crémation et une pile de corps, tous décapités. Parmi les corps, ils reconnaîtront celui de Poker (ils pourront alors glisser le jeu dans une de ses poches).

Les joueurs sont donc responsables indirectement de la mort de Poker (ce qui devrait les faire réfléchir). En quittant les lieux, ils seront arrêtés par le Directeur. Celui-ci ne peut les laisser partir après ce qu'ils ont vu dans la cave. Le Directeur acceptera de les laisser partir s'ils passent un pacte avec lui : devenir le sujet d'une expérience sur la folie dirigée par le Supérieur Butcher, accepter de lire quelques pages manuscrites, pages provenant du patient Morgue (le recueil de Morgue révèle le secret de l'hôpital

mais sa lecture rend complètement fou, le joueur qui en lira quelques pages aura du mal à s'en remettre) ou devenir un agent du Directeur, une blouse blanche décérébrée. Ceux qui refuseront les pactes seront conduits à l'Abîme ou emmurés vivants dans les sous-sols de l'hôpital. Oui, on sort rarement indemne d'une partie de Patient 13...

5. Événements

La loterie

Après la partie avec Poker, le personnel soignant organisera justement une loterie de réattribution des numéros des patients. Les joueurs découvriront à quel point cette loterie terrifie les patients. Le patient qui tirera le numéro 13 fera une crise d'hystérie et sera rapidement emmené par les blouses blanches. On ne le reverra jamais. Si les joueurs se renseignent sur ce qui arrive au numéro 13, on leur racontera plusieurs versions : Le patient sert de cobaye pour des expériences réalisées par les Supérieurs. D'autres disent que cela permet d'avoir un entretien personnel avec le Directeur et que cette confrontation rend complètement fou. Les infirmiers sont alors obligés de se débarrasser définitivement du patient. D'autres affirment que le patient rejoint une section secrète de l'hôpital où les conditions de vie sont encore plus abominables. Enfin les plus optimistes disent qu'il s'agit peut-être du billet pour la liberté et que celui qui tire ce numéro a le droit de quitter l'hôpital.

Personne n'est vraiment sûr de rien. Quoi qu'il en soit, on ne revoit jamais ceux qui tirent le numéro 13, ce qui suffit à terroriser les patients à l'idée de peut-être un jour tirer ce numéro.

La rencontre avec les supérieurs

Lors de leur première journée au sein de l'hôpital, les joueurs seront convoqués pour rencontrer leur Supérieur : leur médecin traitant. Cette rencontre devrait être assez traumatisante. En effet, ils découvriront que les Supérieurs sont peut-être encore plus timbrés que les patients. Ceux-ci leur feront suivre une psychanalyse (questions déstabilisantes, prise de médicaments hallucinogènes et tests de Rorschach). Les joueurs seront plongés dans de véritables « Bad Trip » suite à cette rencontre.