

LES PATIENTS

Béquille : Jeune fille frêle avec béquilles, peu bavarde, souvent dans sa chambre.

Pacte avec Supérieur Butcher: attelles contre insémination

Cagoulé : Yeux cachés, désorienté, craint le monde extérieur : cagoule = protection.

Son visage est le visage originel de Mime.

Chakra : Homme asiatique couvert de tatouages protecteurs. Tatouage d'oeil dans chaque paume.

Cherche le 3^{ème} oeil pour voir la vérité.

Clef : Dandy irlandais kleptomane. A caché un revolver et des couteaux dans le distributeur de boissons.

Possède une clef autour du cou avec le numéro 310.

Enigme : Amateur de casse-têtes, calculs et mystères. Avant-bras en métal.

Gord : Dealer au crâne et sourcils rasés, ongles rongés.

Dirige l'O.D.

Kemper : Ancien Supérieur lobotomisé

Père du mange-main dans "Thanatos".

L'Orang-Outan : Puissant homme à tête de singe (suite à un cauchemar). Serviable mais dépressif.

Le Fou : Adolescent qui bave, crie, gesticule. Bon indic'. Aime Béquille.

Possède une carte de la route céleste étoilée. Convaincu qu'il y a une seconde carte.

Le Rat : Grand, sociable. Communique avec les rats.

Les Frères : Grand homme noir bicéphale. Les avis des têtes divergent souvent. Si d'accord alors bon avis.

Hantés depuis qu'ils causèrent la mort à cause d'un mauvais conseil.

Livre : Bibliothécaire. Tient un journal.

Croit que Karashnakar, Kafka, Ratling et Matagot sont d'anciennes divinités et les protège.

Marie : Vieille femme médium. communique avec les morts. Chiromancienne, elle lit le futur dans les mains.

Ancienne Supérieure. Croit que Chakra connaît son secret.

Monsieur Clous : Des clous sortent de sa peau. Sociable.

Creuse un passage pour s'enfuir.

Morgane : Fée avec des ailes de plumes et une baguette. Aide les déprimés.

Pacte avec le Directeur : avala un serpent vivant pour ne plus souffrir

Muet : Renifle. TOC. Voit les odeurs comme des couleurs.

Origami : Ses pliages lui parlent. menteuse.

Phénix : Obsédée par le feu. prétend être journaliste.

Recherche un collègue qui viendrait la délivrer.

Pierre : Assistant de La Bouche. Peau de pierre, fanatique.

Passe-muraille. doit rallier un maximum pour préparer la guerre dont parle La Bouche.

Zed : Extra-terrestre pince sans rire, nonchalant, homosexuel. Meilleur allié des personnages.

Mue et le cache : deviendra cannibale et en a peur.

LE PERSONNEL

Le Directeur : Créature démoniaque

Pense rêver l'hôpital et croit être Morgue.

Sup. Butcher : En fauteuil roulant. Fait des expériences sur des patients, cherchant la folie comme une malformation du cerveau.

Marché avec Béquille : attelles contre "insémination folle".

Sup. Marche : Elève 4 truies. Consulte ses livres. Pas mauvais bougre.

Sa mère a fini sa vie folle. Chapeaute l'O.D.

Sup. Morgenstern : Afro massif. Pas membre d'O.H.S.. Peu de contact avec les patients. Nocturne. Ancien patient?

Croit passer un test. Cherche le secret de l'hôpital.

Sup. Nibelung : Nain accompagné de son secrétaire. Ancien Directeur intérimaire.

Pièce de puzzle tatoué ??

Sup. Stein : Irritable, irrespectueux, moqueur. Accompagné de Blouses Blanches (Frank et Albert).

Cherche les objets de sa photo pour un rituel permettant de devenir immortel.

Sup. Vigorsen : Rousse, douce mais un peu condescendante. Marche pieds nus sur son sol couvert de tessons.

Sa machine à écrire lui "parle".

DÉMONS INTÉRIEURS

Entretien hebdomadaire avec son Supérieur :

Auscultation sommaire + Psychostimulant (L+2 SF-2) + Test Rorschach (symbole?) + Discussion

UN JOUR COMME LES AUTRES

Directeur, Supérieurs et Blouses Blanches parlent la **Magra**.

Chambres parfois **permutées**.

Loterie : Parfois, au réveil, chaque patient tire un ticket (d00) : son nouveau numéro. Le patient n°13 est emmené.

Alcool et rapports sexuels interdits

Paiements (intendance, laverie, coiffure...) : don de sang, expériences, infos.

SANCTIONS

Lit à clous 1d6 jours (+ si récidive)
Enfermement 2d6 jours (+ si récidive)
Camisole 3d6 jours (+ si récidive)
Abyme = oubliettes

HORAIRES

RÉVEIL	6H		
MÉDICAMENTS	6H-7H	11H-12H	17H30-18H30
			21H30-22H30
DOUCHES	6H30-7H30	20H-21H	
REPAS	7H30-8H	12H-12H30	18H30-19H
COUR	9H30-11H30	14H-18H	
EXTINCTION DES FEUX	22H30		

COMMENT S'EN SORTIR?

Lucidité = 0 Pertes de mémoire
+1 par heure au calme
Sang-Froid ≤ 5 Malus pour action mentale
Sang-Froid = 0 Hystérie
+1 par heure au calme
Vitalité ≤ 5 Malus pour action physique
Vitalité = 0 Inconscience
+1 après 2 jours de repos
Vitalité ≤ -3 Mort

ANCIENNETÉ

+1 en fin de séance
Permet de retirer n°13 (loterie)
 d'augmenter Lucid., Sang-Froid, Vital. (3/1)
 d'augmenter un Trait :

TRAIT	-2	-1	0	1	2	3
ANCIENNETÉ	3	2	1	1	2	3

LES AUTRES OCCUPANTS DES LIEUX

Corne des bas-reliefs : Nain de jardin cornu et mobile peint sur les murs.

Kafka : Long cafard qui affirme être un ancien patient.

Karashnakar : Grosse araignée (WC du 1^{er} étage)

La Bouche : Peinte sur un mur de chambre, elle annonce des prophéties.

La parlote : Horloge commère (couloir du 2^{ème} étage)

La réceptionniste : Grosse femme à lunettes de soleil, bouche cousue.

Le cannibale : Gros, nu, lobotomisé, il ingère les déchets trop gros pour les scarabées.

Le dératiseur : Homme avec masque à gaz. Il mange les rats trop gros pour son aspirateur.

Le standardiste : Machine organique répondant au téléphone en imitant les voix, toussant entre chaque.

Les rats de bibliothèque : Rendent des services contre du fromage. Chef = Ratling.

Lui : Vieil homme en fauteuil roulant. Pour le trouver, suivre les étoiles. Vit dans une grande pièce au plafond recouvert d'une carte céleste. Ancien patient. Prépare la guerre démente.

Matagot : Chat siamois noir, indépendant mais de bonne compagnie. Ne mange que les souris chassées par lui.

