

# 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<sup>ème</sup> 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<sup>er</sup> étage)

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

**La parlote** : Horloge commère (couloir du 2<sup>ème</sup> 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.

