

LAMANTE

Machine organique pour traiter certains Patients.
Supplément pour **PATIENT 13** par le Docteur Yashletn.

DESCRIPTION

Le Patient se trouve face à un appareil de 2,5 mètres de hauteur aux multiples bras articulés. Cette machine imposante et complexe est composée de tiges de métal froid, de câbles et de poulies mais aussi, de membres et morceaux organiques, comme recouverte en certains endroits d'une peau chaude et épaisse.

En observant en détails, on peut déchiffrer, gravé sur le socle : **LAMANTE**

PRISE EN MAIN

Pas de mode d'emploi. Le Patient doit explorer les possibilités : poser un pied sur cette tige, saisir cette excroissance... Une fois en position, il peut tenter de pousser, de tirer, de vriller... la machine offre une résistance, au Patient d'exploiter toutes les configurations.

Cependant...

La machine semble avoir une volonté propre et la résistance qu'elle offre peut varier. Parfois même, elle peut changer l'orientation du Patient (allongé, tête en bas...). Elle peut s'opposer à tout effort du Patient et demeurer inébranlable. Grâce à ses multiples articulations et excroissances de chair, elle peut saisir le Patient et lui imposer des mouvements plus ou moins brusques et rapides. Elle peut alors l'étirer voire l'écarteler, le tordre, le secouer. De plus il lui arrive parfois d'électrocuter le Patient, celui-ci étant alors pris de spasmes musculaires plus ou moins violents, souvent douloureux mais parfois agréables.

LAMANTE

Élaborée jadis par le **Supérieur Cronenberg**, cette machine organique avait pour vocation de gérer le trop plein d'énergie, d'agressivité, de violence et de libido de certains Patients.

Malheureusement le **Supérieur Cronenberg** a été retrouvé mort, le corps enchevêtré dans les bras de sa machine, une expression béate sur son visage. Ses notes, ses rapports avaient été brûlés. Personne ne sait exactement comment fonctionne cette machine aussi elle a été abandonnée jusqu'à ce qu'un jour, un **Directeur** décide de la mettre à disposition des Patients.

LAMANTE réagit comme une... amante exigeante : froide, passive voire méchante si on la prend mal, chaude, entreprenante voire généreuse si on la prend bien.

Si le Patient agit mécaniquement, reste prudent ou se défoule comme un sourd, elle le laissera faire ou selon son humeur l'électrocutera ou le secouera.

Par contre si le Patient est à l'écoute, a une attitude virile mais respectueuse, voire lui parle, manifeste son désir, son respect, s'engagera alors un duel amoureux mécano-charnel. Tantôt lui, tantôt elle puis, peut-être, les deux à l'unisson.

Il est malgré tout très difficile de s'accorder car elle est imprévisible et peut devenir impétueuse. Elle reste la plus forte, aussi le Patient court le risque d'être broyé.

Au final, si le Patient assure entre écoute, prise en main, contrôle, souplesse, endurance, énergie... la séance débouche sur une extase, une sorte d'orgasme, le corps et l'esprit du Patient sont "vidés", le Patient se sent léger, un peu déconnecté cependant.

Voici une proposition de gestion de l'expérience : après quelques minutes de manipulation, le Patient fait une jet avec son **Affinité*** comme trait et un **Seuil de 4**.

L'Affinité avec LAMANTE est, à priori, neutre (0) avant la toute première prise en main mais le Docteur pourra à

loisirs décider d'un handicap ou d'une préférence de base.

À l'issue de son premier contact avec **LAMANTE**, le Patient développe cette Affinité au fil des utilisations. Cette Affinité est à considérer comme un Trait, pouvant varier de -3 à +3. Selon l'Affinité du Patient, celui-ci pourra avoir envie d'y retourner ou au contraire ne plus vouloir y toucher. Bien sûr, l'humeur imprévisible de **LAMANTE**, le caractère ou certains Traits du Patient peuvent participer à l'expérience : Empathie, Brutal, Peureux... au Docteur de statuer.

SEUIL 4	LAMANTE	PATIENT
Triple raté	Fâchée, mécontente	Écartelé, tordu, électrocuté : Vitalité -8 Affinité -2
Raté	S'ennuie, passive, inerte	Séance de musculation classique
Réussi	Réagit, participe, joue	Séance agitée et stressante : Sang Froid -5 Affinité +1
Triple réussi	Comblée	Massé, malaxé, gentiment électrocuté puis en extase : Lucidité -5 Affinité +2