



*Posologie Complémentaire pour la Thérapie*

# MOROS

*par le Docteur Yashletn*

## AVANT-PROPOS

En préparant la Thérapie **Moros** concluant le fabuleux supplément *Abattoir*, je restais un peu embarrassé : beaucoup de bonnes idées, d'inspirations, de délires, de personnages, de lieux... mais malgré tout une impression un peu "patchwork". J'avais besoin d'un fil conducteur plus solide et de quelques petits trucs d'ordre pratique.

Voici donc, chers collègues, quelques propositions de **modifications** et **ajouts** à cette Thérapie.

## 1. ABATTOIR

Lors du rêve précédent leur transfert, les **Patients Joueurs** ont des visions diverses de la cellule de **Treize**. Un homme nu, à la peau sombre, ligoté et pendu par les pieds au dessus d'un bassin dans lequel plongent des câbles électriques... À la fin de ce rêve, une voix les appelle à l'aide dans un cri chuchoté.

### L'ARRIVÉE À L'UMD

Pour ce qui suit, pas besoin d'impératif de 6 jours avant que les PJ ne subissent quelque chose. Entre le plan d'évasion de **Chiffre** et le fond de l'histoire, 6 jours seront probablement insuffisants.

Ci-dessous, une description des procédés psycho-thérapeutiques des Supérieurs de l'UMD. Le tout premier entretien des PJ peut-être plus commun.

### ENTRETIEN AVEC LE SUPÉRIEUR GHOUL

Deux Blouses Blanches accompagnent le Patient et l'assoient sur un tabouret inconfortable. Elles se postent ensuite juste derrière lui, tels deux gardes du corps.

Le Supérieur **Ghoul** est peut-être vautré dans son fauteuil ou bien se sert un Whisky en "scatant" ou encore tire sur son cigare, une blouse salle ouverte sur un vilain pull troué. Son bureau, en désordre, baigne dans un mélange de fumée de cigare, d'odeur d'alcool et autres relents nauséabonds.

Il commence par poser quelques questions, anodines ou dérangeantes, au Patient. Que celui-ci réponde ou pas, il s'en approche, le tâte, le renifle, lui arrache quelques cheveux ou poils, les observe... Il ira même jusqu'à lécher le PJ. Sa proximité est malsaine et son odeur de sueur n'y arrange rien. Si le Patient s'énerve, se rebiffe ou veut fuir, les Blouses Blanches l'empoignent et l'emmènent dans une petite pièce attenante au bureau qui a tout l'air d'une salle d'autopsie. Là, elles lui retirent ses vêtements et le sanglent sur un table glaciale.

Pendant ce temps, le Supérieur **Ghoul** chantonne en allant allumer un écran suspendu juste en face du visage du Patient. Il ramène une boîte d'un placard proche, la dépose près du Patient et l'ouvre. Délicatement, il en sort une sorte de guêpe munie d'un dard très long et droit. Avec application, il la plante dans une partie du corps du Patient, l'enfonce profondément, la vrille. Le Patient grimace de douleur, le Supérieur sourit de satisfaction.

Il repique ainsi 13 fois. Ceci fait, il saisit un micro rudimentaire :

- "1 ! 2 ! 1, 2 ! Dzlouiiii Ba Be Li Bop ! Ok ! Allez mes chéries, à vous de jouer..."

Les 13 guêpes se mettent alors à battre des ailes, faisant ainsi vibrer leur dard : la douleur devient insoutenable et le Patient, à moins de se contrôler (Seuil 5), hurle (Sang-Froid -2). Le Supérieur **Ghoul** lui tend alors son micro : le cri génère sur l'écran des effets lumineux, une cacophonie hallucinante des couleurs et de formes. Si le Patient regarde, ces images, effet Larsen de sa douleur, le plongent dans un monde terrifiant (Lucidité -2). À moins d'un effort surhumain (Seuil 6) son cri de douleur se double d'effroi (Sang-Froid -3), ce qui, capté par le micro et rendu sur l'écran, alimente les visions effrayantes dans lequel il est plongé (Lucidité -3). Tout ce bruit et ces flashes semblent autant captiver et réjouir le

Supérieur qu'exciter les guêpes.

Après un moment, si le Patient ne s'est pas évanoui avant, le Supérieur range le micro et éteint l'écran. Il retire précautionneusement les guêpes et les range, suçotant quelques dards en guise de stérilisation. Il donne un ordre bref en Magra aux Blouses Blanches et retourne à son bureau.

Le Patient est ramené dans sa cellule.

## ENTRETIEN AVEC KRIMMLER

Le bureau de **Krimmler** est net, sobrement meublé et très silencieux. **Krimmler** ordonne aux Blouses Blanches de rester dans un coin de la pièce et accueille le Patient en lui parlant très calmement. Il lui propose de s'asseoir dans un fauteuil ou bien de s'allonger sur le sofa, tous deux très confortables. La température est douce. Et... cette petite odeur agréable, est-ce le parfum de **Krimmler** ?

S'ensuit une discussion tranquille et ouverte.

À moins de réagir à temps (Seuil 5), le Patient est emporté, digresse puis dérive, enveloppé par le ton et le rythme de la voix de **Krimmler** (Lucidité -5). La voix est toujours présente, mais lointaine et sifflante. Elle le berce et le transporte. Une impression de planer, c'est agréable.

Brusquement, **Krimmler** se tait. La voix ne porte plus, le silence est abandon, le Patient chute, une chute vertigineuse dans un vide sans fond. Il pousse un long cri d'angoisse (Sang-Froid -5) et s'évanouit.

Un claquement de doigts le réveille. Les Blouses Blanches le ramènent à sa cellule.

## LE DIGICODE

Le **Gardien**, se sachant distrait, aurait noté le digicode quelque part (ailleurs que dans le dossier d'un patient) : gravé sous les pieds de son siège.

Mais dans quel sens le lire ? 6996, 9669, 9966...

Si le PJ peinait à le trouver, ils pourraient, en observant le **Gardien**, voir celui-ci rester parfois pensif et immobile devant la porte de la réserve, revenir vers le poste de sécurité, soulever discrètement les pieds de son fauteuil, jeter rapidement un œil dessous puis retourner tapoter sur le digicode et entrer dans la réserve.



## LES SURNOMS

Comment les PJ savent-ils que les mots qu'ils lisent ou qu'ils entendent sont des surnoms de **Treize** ?

Chaque fois qu'un PJ découvre un surnom, il entend (et lui seul) la voix qui l'appelait à l'aide dans son rêve lui répéter ce même mot, comme un écho dans sa tête.

## LE GARDIEN/GEOLIER

### *Pervers pépère*

Le **Geolier** peut-être aperçu grommelant des obscénités en observant la **Duchesse** dormir, ou encore la main dans le pantalon, devant l'écran de contrôle relié à la caméra de surveillance de la **Duchesse**.

### *Mélomane*

Quand le **Gardien** prend son service, il ramasse un vieille radio éventrée, et y remet une pile. Les boutons sont bloqués : elle ne diffuse qu'une douce musique de chambre à faible volume. Musique que ne supporte pas le **Geolier** qui, dès la prise de son service, la balance violemment contre un mur. Le choc en éjecte la pile.

## Sigmund

Le **Geolier** est accompagné d'un chien, un molosse invisible. En cas de problème avec un Patient, on peut l'entendre crier :

- "Sigmund ! Attaque !"

Peu après, le Patient désigné sentira une vive morsure et une force agitant son bras ou sa jambe.

Pour bénéficier de l'effet de surprise, on considère que **Chiffre** (ou tout autre personnage) ignorera ou ne parlera pas de l'existence de **Sigmund**. À posteriori, éventuellement, un "Ah ! Oui, j'avais oublié de vous en parler." suffira.

## 2. REFLET

### REFLET... D'UNE PETITE FILLE

Lorsque les PJ se regardent dans le miroir, ils n'aperçoivent pas **Reflet** mais une petite fille fantômatique d'une dizaine d'années, pieds nus, portant une chemise d'hôpital. Des cheveux noirs, lisses et longs recouvrent son visage.

**Reflet n'apparaîtra donc pas** dans ce scénario.

Lors de l'exploration par les PJ de l'UMD derrière le miroir, symétrique, abandonnée, poussiéreuse et terne, j'ai diffusé *Lucifer rising* (IAO - John Zorn) en guise d'ambiance.

Le spectre de la petite fille reste toujours à plusieurs mètres de distance. Muette, elle fait signe aux PJ, s'éloigne, disparaît, réapparaît... les baladant ainsi à travers les couloirs et étages.

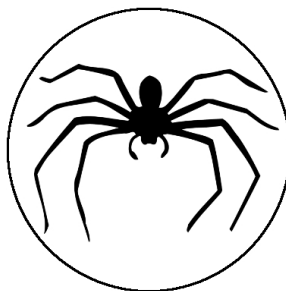
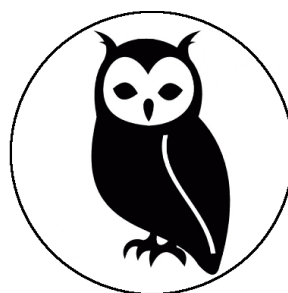
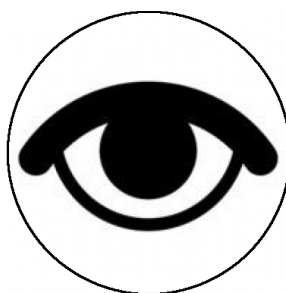
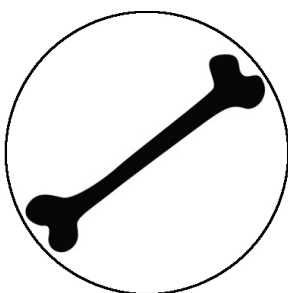
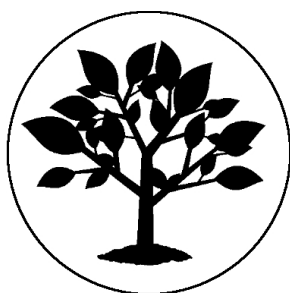
Les PJ sont amenés à passer devant une porte très solide marquée M157. Juste après que la petite fille leur ait fait comprendre par gestes que quelque chose de très important ou de très dangereux se trouve derrière. Les mots **la Bête** apparaissent alors sur la porte.

La petite fille les guide ensuite jusqu'au bout du Couloir et disparaît devant une porte couverte de ronces. À hauteur de tête, au milieu des enchevêtrements d'épines, se trouve un masque de fillette triste. Juste en dessous, on distingue 6 petits logements creux.

Si un PJ touche un de ceux-ci, il subit une décharge (Vitalité - 1), le masque pleure et une trappe s'ouvre sous eux.

### LA SALLE DE L'ARBRE

Le digicode ayant été remplacé par des petits trous dans la porte, les boutons de digicodes sont remplacés par des pièces gravées de symboles.



En fouillant entre les racines, on peut trouver une petite pièce avec un **arbre** gravé dessus.  
 Au moment de passer par le fond du placard, **Squelette** leur donne la pièce gravée d'un **os**.

## LA SALLE DE L'OEIL

Un des lobotomisés a une pièce gravée d'un **oeil** à la place du sien.  
 Lorsque les PJ mangent des bouts de lobotomisés, ils sont recrachés dans l'étable avec la pièce gravée d'un **hibou**.

## LA SALLE DE LA MAIN

Voici une proposition de gestion du jeu proposé par **la Main**. Libre à chacun de décrire le jeu.

**La Main** a pour traits : *Esprit retors +1*      *Doigts de fée +2*

La première phase demande de la réflexion (Seuil 5). Le résultat de la stratégie facilitera plus ou moins la phase suivante :

Triple réussite => Seuil 3      Réussite => Seuil 4      Échec => Seuil 5      Triple échec => Seuil 6

La deuxième phase requiert de l'adresse, au Seuil déterminé précédemment :

Réussite : 1 point      Échec : 0 point

Le premier qui obtient 2 points de plus que son adversaire gagne. Chaque PJ peut tenter sa chance et peut-être remporter une pièce gravée d'une **main**. Par contre, lorsqu'un PJ échoue, **la Main** ne peut contenir un rire glacial (Sang-Froid -1).

Dans le cercueil, lors de la vision la constellation, le PJ peut attraper la pièce gravée d'une **araignée**. Lors de sa chute dans le vide, il entend un cri de fillette.

## CONTACT

De retour devant la porte au masque, les PJ doivent placer les pièces trouvées dans l'ordre :

**ARBRE      ARAIGNÉE      MAIN      ŒIL      OS      HIBOU**

S'il leur manque des pièces, ils devront y pallier en plaçant le bout de leurs doigts dans les trous vacants. Lorsqu'ils ont trouvé la bonne combinaison, chaque doigt de substitution reçoit une décharge (Vitalité -1), les ronces se dessèchent et tombent en poussière, le masque devient souriant et la porte s'ouvre sur une lumière éblouissante. Dans cette lumière blanche, les PJ distinguent la silhouette flottante de la petite fille aux cheveux noirs. Ils entendent la voix chuchotante de leur rêve, celle qui fait écho à leurs trouvailles de surnoms de **Treize**. Il leur semble que c'est la voix de cette petite fille. Sans pour autant bien en comprendre les mots, ils sentent qu'elle les félicite, les remercie, leur sourit, les appelle à l'aide tout en leur témoigne une grande confiance. Ils ont à faire, ils doivent aider, les aider, l'aider... Mais qui ?

## DES ANGES

À partir de cet instant, au fil des jours, les PJ verront progressivement apparaître chez chacun d'eux des changements :

- un cercle flotte au-dessus de leur tête,
- il sont des ailes dans le dos,
- leurs attributs sexuels et de leur anus disparaissent,
- ils n'ont plus de désir sexuel et perdent l'appétit. Il ne souffriront ni de la faim ni de la soif. S'ils doivent avaler quelque chose, ils le vomiront peu après. Ils n'auront plus besoin non plus d'utiliser les toilettes (pourtant si propres).

Ces manifestations seront progressives et seuls les PJ les verront. L'aurole et les ailes sont spectrales, immatérielles.

## 3. L'AUTRE

### LA POUPÉE DE LA DUCHESSE

Lorsque les PJ rencontrent la **Duchesse**, ils pourront être surpris du sentiment de bienveillance qu'ils ressentent

envers elle. Il y a quelque chose avec cette petite fille blonde... avec sa poupée aussi... mais quoi exactement ? Des discussions et autre observation d'**Anaëlle** apporteront des résonances diverses. Au Docteur de donner avec mesure des informations, des indices, des pistes, des rêves tirés de ***l'histoire***, permettant aux PJ de deviner, de supposer leur rôle.

Si la **Duchesse** est amenée à parler de l'incendie du 3<sup>ème</sup> étage, elle évoquera le **Monstre** qui a du le déclencher et tout détruire.

## 4. LES PIÈCES DE PUZZLE

Rien de particulier à modifier dans ce chapitre.

## 5. POISON

### LE PARADOXE

Etant donné qu'on entend le **Hurlleur** dans tout l'UMD, plus ou moins selon la distance et le moment, j'ai diffusé une liste de lecture composée aléatoirement de ses cris et de silences. Vous trouverez **3 fichiers audio** nommés **Olethros** dans l'archive contenant cette Posologie Complémentaire.

## 6. LE JOUR LE PLUS LONG

### LA CHAMBRE TRÈS TRÈS FROIDE

Près de la porte de la chambre très très froide, sont pendues des tenues qui permettront aux PJ d'augmenter plus ou moins leur résistance au froid :

- un anorak, une cagoule, un fuseau et des bottes de ski à la mode des années '70,
- des peaux de bêtes à la mode préhistorique,
- une combinaison de spationaute,
- une tenue de plongée et des palmes ??

### LES 5 CLEFS

La clé du Gardien/Geolier ouvre la première porte.

On arrive dans un petit sas au bout duquel se trouve la deuxième porte qui s'ouvre avec la clé du Supérieur Krimmler.

On débouche alors sur un couloir qui part vers la droite et au fond duquel, au sol, se trouve une trappe. Elle s'ouvre avec la petite clef étrange trouvée dans le dossier Moros.

Après quelques marches, un autre porte qu'ouvre la clé du Supérieur Ghoul.

Elle débouche sur un immense hall au très haut plafond. Tout au bout, en face, se dresse une porte monumentale. Un automate de groom y est rivé. Après l'avoir remonté avec la clé trouvée dans la crypte, il effectue plusieurs mouvements apparemment inutiles générant des grincements insupportables puis ouvre la dernière porte menant à la cellule de **Treize**.



## 7. CHAOS

Lorsqu'ils entrent dans la cellule de **Treize** et aperçoivent cet africain ou aborigène, nu, hirsute, ligoté et pendu par les pieds par des câbles électriques, les PJ ont de vifs souvenirs de leurs rêves. Ils entendent à nouveau l'appel à l'aide chuchoté et sentent qu'ils doivent le libérer et l'amener près de la **Duchesse**. Ils comprennent qu'ils doivent agir auprès d'eux... avec eux... sur eux... C'est encore flou mais pas le temps de réfléchir car **Treize** libéré, c'est un berzerker qui s'élançe, un grizzli enragé qui charge, un ouragan de cris et de fureur qui fait un *carnage* dans l'UMD.

*Leviathan* (IAO - John Zorn) évoque bien le *chaos* qui envahit les étages.

## L'HISTOIRE

### AVANT L'UMD

Il était une fois une patiente du nom d'**Anaëlle** qui logeait au 3<sup>ème</sup> étage de l'hôpital. Petite fille blonde, peu loquace, elle était persécutée par de fréquents cauchemars. Un jour elle entra dans une crise spectaculaire qui fit sortir d'elle *le Monstre*. Celui-ci, déchaîné, fracassa objets, meubles et portes, massacrant patients et Blouses Blanches sur son passage.

D'autres Blouses Blanches et le **Directeur** intervinrent mais ne trouvèrent que trois survivants : une Blouse Blanche agonisante, **Anaëlle** et *le Monstre*, ce dernier en catalepsie. La Blouse Blanche, gravement blessée, chuchota quelques mots au **Directeur** en désignant **Anaëlle** puis succomba. Le Directeur se rapprocha alors d'elle et plongea son regard noir dans ses yeux. Il ordonna qu'on emmène en secret ces deux rescapés dans l'UMD. Le **Directeur** incendia ensuite le 3<sup>ème</sup> étage avant de donner l'ordre de le murer définitivement.

Après cet épisode, **Anaëlle**, amnésique, présenta un nouveau tempérament : elle se remit à parler mais devint maniérée, hautaine et froide, jouant la **Duchesse** dans son château. De son côté, *le Monstre* était enfermé, sous ECT, au sous-sol de l'UMD. La rumeur d'un nouveau patient mystérieux mais très violent se répandit, attribuant à celui-ci de nombreux noms, dont celui de **Treize**.

### L'OMBRE D'ANAËLLE

Après avoir saccagé l'étage et ses occupants, *le Monstre* revint près d'**Anaëlle**. Celle-ci le reconnut et dans un cri le bannit dans les ténèbres. Tous deux s'effondrèrent, lui inconscient, ponctuellement agité de spasmes, elle comme plongée dans un songe.

Pour son salut, un jour, la **Duchesse** devra renouer avec son **Monstre**.

### LA PART DES ANGES

En attendant, *le Monstre*, baptisé **Treize**, depuis ses ténèbres, appelle les PJ et manipule **Chiffre** : il veut être libéré. En amont, l'âme perdue d'**Anaëlle** appelle à être ré-unifiée. Les PJ devront "réunir" la **Duchesse** et *le Monstre* redonnant ainsi vie à **Annaëlle**, une fillette plus "normale".

Mais la **Duchesse** a peur du *Monstre*. *Le Monstre* n'aime pas la **Duchesse**, il manifeste une colère noire envers elle mais la craint car elle a un pouvoir sur lui.

Les PJ, à travers leurs rêves, les voix entendues, leur rencontre avec la **Duchesse** et le fantôme d'**Anaëlle**, à travers aussi le projet de **Chiffre**, seront amené à découvrir leur vocation dans cette UMD : ils sont des anges convoqués par l'âme perdue d'**Anaëlle** afin de la sauver en unifiant la **Duchesse** et *le Monstre*.

**Treize** est sauvage et violent. S'il est proche de la **Duchesse**, il s'agite, devient très bruyant, effrayant, difficile à maîtriser, mais il ne lui fera aucun mal, ne voudra même pas la toucher. La force de la **Duchesse** est une réaction, une peur, une protection, une négation, un verrou. Si on force la **Duchesse** à approcher **Treize**, elle crie et se débat : *le Monstre* grandit et grossit.

Lorsque la **Duchesse** et **Treize** sont dans les parages, les PJ comprennent qu'ils doivent aider **Anaëlle** en amenant la **Duchesse** à remonter au nœud, à la naissance du **Monstre**.

Comment ? Ils s'étonnent de le savoir aussi : ils doivent accompagner la **Duchesse** dans son souvenir afin qu'elle



revive la scène avec eux. Pour cela, ils doivent psalmodier voire chanter un cantique, les paumes jointes (*un peu de roleplay!*). Cela nécessite au préalable de faire diversion car se mettre à chanter au beau milieu d'une entrevue avec la **Duchesse** n'aurait d'autre effet que la surprendre ou l'ennuyer. Ils devront donc capter son attention (jeu, histoire...) et lorsqu'elle est bien concentrée, commencer leur cérémonie. La **Duchesse** entrera alors en transe profonde : la vision de la scène commence alors. Les PJ, par leur *Accompagnement Bienveillant* (+2) assistent aussi au...

### *Souvenir de la Duchesse*

**En pratique** Chaque ange fait un *Accompagnement Bienveillant* (Seuil 5) pour plonger la **Duchesse** dans son souvenir puis à chaque fin de scène. À ce moment là, la **Duchesse**, toujours en hypnose, s'agite : son souvenir subit de violentes interférences.

Triple Réussite	2 points	Seuil -1 au prochain jet
Réussite	1 point	
Échec	0	
Triple Échec	-1 point	Seuil +1 au prochain jet

<b>Bilan</b>	2 points ou plus	La scène suivante se déroule.
	0 ou 1 point	La scène bute et se répète comme un disque rayé. Recommencer l'accompagnement.
	-1 ou moins	Résistance, séisme, vent violent du refus : Vitalité et Sang Froid -1 pour les PJ et la

#### **Duchesse.**

Si la Vitalité d'un PJ tombe à 0, il disparaît totalement de la scène et de l'UMD.

#### **Les scènes** (le point de vue est celui d'**Anaëlle**) :

- Anaëlle** et sa soeur jouent, courent et crient dans un bois. Elles grimpent sur un **arbre**, **Anaëlle** est sur une branche au-dessus de sa soeur. Elle aperçoit une **araignée** velue un peu plus loin sur la branche.
- Voyant l'araignée, **Anaëlle** a envie de faire une blague. Elle tend la **main**.
- De la main, **Anaëlle** pousse l'araignée qui tombe sur l'épaule de sa soeur.
- Sentant quelque chose sur son épaule, la soeur d'**Anaëlle** écarquille les **yeux** et découvre l'araignée. Elle crie et s'agite en tentant de la chasser pendant qu'**Anaëlle**, taquine, rigole.
- La soeur d'**Anaëlle** glisse, perd l'équilibre et tombe. Elle heurte le sol avec un bruit d'**os** brisé puis c'est le silence.
- La soeur d'**Anaëlle** gît au sol. **Anaëlle** affolée, descend en l'appelant : "**Hélène ! Hélène !**". Arrivée près d'elle, elle voit son tibia cassé et du sang sous son crâne.

"Hélène ?"

"C'était juste pour rire."

**Anaëlle** s'effondre en pleurs, submergée de remords et d'une culpabilité **monstrueuse**. Elle reste assise là jusqu'à la nuit. Un monstre a tué sa soeur.

Un **hibou** hulule au loin.

- FIN DU SOUVENIR -

### *Rappel d'âme perdue*

Lorsque les PJ ont réussi leur accompagnement après la dernière scène, une brèche s'ouvre. Ils doivent maintenant rappeler l'âme d'**Anaëlle**. Comme pour le reste, ils savent comment s'y prendre.

**En pratique** Il doivent effectuer un *Rappel d'Âme* (Seuil 5). Les PJ disposent aussi de ce Trait à +2.

Triple Réussite	2 points
Réussite	1 point
Échec	0
Triple Échec	-1 point

<b>Bilan</b>	2 points ou plus	<i>Dénouement</i>
	0 ou 1 point	Il y a résistance, recommencer.
	-1 ou moins	La brèche se referme. il faut recommencer le dernier <i>Accompagnement Bienveillant</i> .

## DÉNOUEMENT

**Treize** devient une fumée noire qui est aspirée par les reins de **Duchesse**. Celle-ci hurle et se réveille brusquement. **Le Monstre** disparu, **Duchesse** "disparaît" aussi : la petite fille retrouve ses longs cheveux noirs et pleure à chaudes larmes. Ses larmes tombent sur le sol dans un bruit assourdissant, faisant trembler puis se fissurer les murs et l'UMD toute entière. À travers les fissures, encore cette lumière blanche et aveuglante qui avait ébloui les PJ lorsqu'ils avaient passé *la porte au masque*. Rapidement les fissures s'agrandissent et la lumière enveloppe tout.

Les PJ se réveillent alors dans leur chambre habituelle, secoués par les Blouses Blanches afin qu'ils prennent leur traitement matinal. Ils peuvent reprendre leur train-train dans l'hôpital.

Le souvenir de cette expérience leur laisse une sensation durable de calme : leur seuil de Sang-Froid augmente de 1 point.

Ils apprendront qu'une nouvelle patiente, une petite fille aux cheveux noirs vient d'arriver. Elle n'est pas complètement amnésique, elle se souvient d'un rêve étrange avec des anges qui la sauvaient... d'un truc affreux.

L'un d'eux, spontanément la nommera **Anaëlle**.