L'Univers du GN « Patient 13 »

(à l'attention des PNJ et des Orgas)

1. Bienvenue à L'Hôpital…

Tout le monde (???) s'est réveillé un jour dans l'Hôpital.
Quand et pourquoi ? Personne ne le sait.
L'Hôpital est quelque peu étrange. Délabré, semblant dater d'une « autre époque », mais comme personne ne se souvient ne serait-ce que de l'année où il a été interné, il est difficile de donner une estimation plus précise… On peut tomber d'accord sur un certain look « vintage » des années 70, mais la technologie et les traitements médicaux semblent traverser les époques…
Quoiqu'il en soit, l'ambiance est glauque, désespérée. Oui, les joueurs ne le savent pas encore, mais il n'y a AUCUN ECHAPPATOIRE à l'Hôpital. Certains peuvent *croire* qu'ils vont s'en sortir, mais ce n'est qu'illusion ! Même la mort n'est généralement pas une solution (je dis généralement, car, soyons optimistes, certains PJ peuvent s'en sortir en mourant…).
L'Hôpital est fermé. Certes, il y a un jardin pour les promenades, certes il y a des arbres *derrières les murs*, mais de toute manière NUL NE PEUT S'ECHAPPER. Oui, certains ont déjà essayé, mais soit ils n'ont vu qu'une forêt brumeuse peuplée de *créatures cauchemardesques* soit ils se sont perdus dans une nature hostile aussi vide que les limbes et ont finis par rebrousser chemin sans savoir pourquoi. Bref, ils ont tous finis par revenir, et après tout, l'Hôpital n'est pas si mal, en comparaison…

Ambiance:
Le GN Patient 13 est un GN d'horreur psychiatrique. Cela signifie que nous voulons obtenir des moments de jeu réellement flippants: rien de tel qu'une course-poursuite dans un sous-sol mal éclairé, avec des bruits horribles, quelques effets spéciaux et des créatures malveillantes ! Nous voulons aussi créer une ambiance d' « expérience psychologique géante » dans l'esprit de « The Cube », « Existenz », « Shutter Island » ou même Lovecraft.
Oui, il y aura de l'oppression et des maltraitances ! Bien sûr, tout cela restera ludique. Il ne s'agit surtout pas de faire une sorte de bizutage géant pour apprentis tortionnaires en mal de reconnaissance, mais bel et bien de faire en sorte que tous s'amusent.
Bien sûr, nous voulons une vraie ambiance et même si nous ne doutons pas un instant qu'il y aura de bons fou rires de la part des joueurs et des Orgas, nous voulons tout de même rester dans une ambiance horrifique, bien que décalée.
Les rôles de PNJ « tortionnaires » ou particulièrement déviants seront assurés par des joueurs et/ou des Orgas que nous connaissons pour leurs qualités de roleplay mais aussi pour leur maturité.
La thématique choisie s'adresse à des adultes, dans tous les sens du terme.

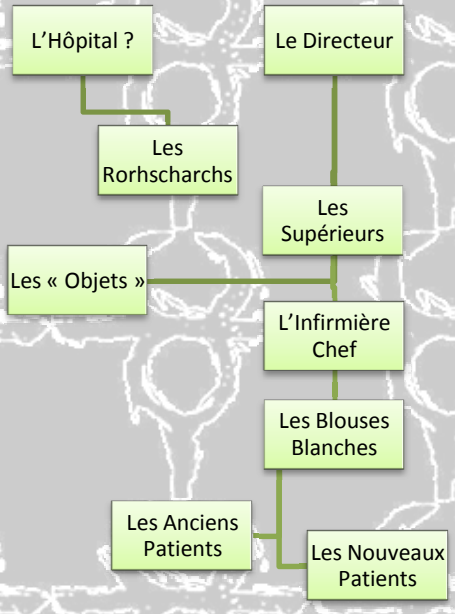
Au-delà de tout ceci, comme pour tous les GN que nous organis(er)ons, le but premier est que **tous s'amusent !**

2. Les Habitants de l'Hôpital

Les habitants de l'Hôpital

On peut faire deux grands groupes:
Les Patients (qu'ils soient anciens ou nouveaux) et les **Blouses Blanches** au sens large, regroupant le personnel de l'Hôpital.

Organigramme de l'Hôpital



Le Directeur (ORGA):
Personnage mystérieux et distant s'il en est. Il n'intervient que peu et il terrorise tout le monde : Supérieurs, Blouses Blanches, Patients, Objets… Il a le pouvoir de communiquer mentalement avec toutes les Blouses Blanches.

Les Supérieurs (ORGA/PNJ/PJ):
Ce sont les référents des patients. Ce sont eux qui ordonnent les traitements et ils voient régulièrement les patients. En vérité, ils sont tous plus ou moins fous et n'ont pas tellement plus de souvenirs que les patients. En fait, ils se pourraient que ce soient d'anciens patients.
Ils collaborent officiellement, mais se livrent une guerre secrète entre eux pour atteindre leurs propres objectifs, tout en obéissant aveuglément au Directeur (enfin, du moins *le craignent*).
Certains sont des PNJ ponctuels, mais d'autres peuvent être des PJ (évidements ceux qui auront le plus de mal à atteindre leurs objectifs).

L'infirmière-chef (ORGA):
Elle dirige les Blouses Blanches dont elle fait partie. Elle a un statut particulier. En quelques sortes, c'est elle qui fait fonctionner l'Hôpital car les Supérieurs sont souvent trop absorbés par leurs recherches « médicales ». Officiellement, elle est soumise à l'autorité des Supérieurs, mais dans la pratique, elle semble suivre surtout les ordres du Directeur voir l'Hôpital lui-même !

Les Blouses Blanches (PNJ sauf exception):
Ce sont des créatures plus proches du zombi que de l'humain. Ils portent tous des marques de lobotomies et ont une sorte de conscience collective. L'infirmière-chef possède une conscience propre et impose souvent la sienne sur eux. Il semblerait que le Directeur soit en communication mentale avec eux.

Les Anciens Patients (2/3 des PJ):
Ils vivent dans l'Hôpital depuis quelques temps déjà. Ils ne savent pas eux-mêmes depuis combien de temps exactement, mais cela va de plusieurs semaines à plusieurs années sans doute pour les plus anciens.
Ils connaissent mieux les dangers de l'Hôpital et ont souvent des brides de souvenirs de leur vie passée (et les Talents en rapport), mais ont déjà des séquelles mentales et physiques. La plupart ont développés des caractéristiques physiques « particulières » et bien sûr anormales voire carrément surnaturelles. Ils ont un surnom en plus de leur numéro, en rapport avec leur aspect ou leur personnalité. Par exemple « Mr. Clous » a des excroissances en forme de clous qui suintent de sa chair, « Béquille » a les deux jambes cassées en permanence par son Supérieur traitant, « Nombre » fait une fixation sur les mathématiques…

Les Nouveaux Patients (1/4 des PJ):
Ils viennent d'arriver dans l'Hôpital. Ils se réveillent au début du jeu avec simplement leur numéro de patient agrafé sur eux. Ils portent des vêtements de tout type, certainement en rapport avec leur occupation passée (mais rien n'est certain dans l'Hôpital) . Ils sont presque totalement amnésiques et n'ont quasiment aucun souvenir de leurs passé. Ils ne connaissent *rien* à l'Hôpital. Bref, ils débarquent fraîchement !
En échange, ils sont encore relativement en bonne santé et ne présente pas (encore) de séquelles.

L'Hôpital:
L'Hôpital est *vivant*. Sa nature exacte n'a que peu d'importance, mais on peut raisonnablement l'approcher en disant qu'il s'agit d'une créature démoniaque créée par des Intelligences Supérieures (des Extra-Terrestres un peu dans l'esprit des Grands Anciens de Lovecraft), à moins qu'il ne s'agisse lui-même aussi d'une de ces créatures.
On peut aussi considérer que l'Hôpital est une sorte de « machine vivante expérimentale géante destinée à faire des tests sur la race humaine ». L'Hôpital est aussi une maison hantée. Bref, tout cela dépasse l'entendement de simples humains, mais il faut bien prendre conscience que tout ce qui se passe ici, est la volonté de l'Hôpital. Même les Blouses Blanches ne sont que ses pions. Le Directeur fait exception, mais il se peut qu'il ne soit qu'une émanation de l'Hôpital.

Les Objets:
Il existe de nombreux objets « vivants » dans l'Hôpital. Même s'ils ont une volonté propre, et peuvent même être rebelles à l'ordre établi et aider les Patients. En principe, ils sont soumis à l'autorité des Blouses Blanches, mais il arrive que certains appareils comme la Poubelle s'en prenne à eux. Cependant, on peut considérer qu'ils ne s'opposent jamais, bon gré mal gré, aux Supérieurs.
Parmi les Objets les plus importants, on peut citer **Le Distributeur** dont le rôle est de fournir tout ce que veulent les Patients, en échange de leur sang, **L'Horloge** qui gère le déroulement du temps dans l'Hôpital (qui n'est que rarement logique), **La Poubelle** qui fait disparaître définitivement tout ce qui n'est pas en plastique, **Le Téléphone** qu'il vaut ne mieux pas décrocher trop souvent et **La Bouche**, qui ne semble être qu'une peinture murale mais qui aurait la capacité de parler et d'annoncer des prophéties (il y a a même des Patients qui sont devenus les Adeptes de la Bouche et qui cherchent à interpréter et à suivre ses paroles, souvent incompréhensibles)…

Les Rohrscharchs:
Ainsi nommé car ils apparaissent souvent après qu'un Patient ait été soumis au test de Rohrscharchs (qui consiste en l'occurrence à regarder des tâches d'encre sur une feuille, après avoir reçu une injection de drogues). Ils sont créés par l'esprit des Patients, après qu'il ait été *ouvert* par la drogue.
Ce sont des démons mineurs appelés par l'Hôpital. Ils ne sont pas *forcément* dangereux mais sont toujours perturbants. Leur forme la plus commune est celle de cafards géants.
Ils semblent ignorer totalement les Blouses Blanches qui n'ont pas l'air de les voir. Il arrive aussi qu'ils ne soient visibles que du seul Patient qui les a imaginé.

3. Les lieux importants

L'Hôpital recèle de nombreuses zones, et possède une géographie variable. En effet, il arrive que des portes changent de place, que des numéros de chambre s'intervertissent, que des couloirs effondrés se retrouvent étrangement déblayés, etc.
L'Infirmerie:
Centre névralgique des Blouses Blanches. L'accès des Patients est interdit. C'est le domaine de l'Infirmière-Chef et les Patients craignent d'y être emmenés…
Une zone est « en jeu », le reste est la salle Orga.
Le Bureau/La maison/le pavillon administratif/l'Etage du Directeur:
Zone inaccessible normalement, elle renferme des « secrets scénaristiques ».
Les Bureaux des Supérieurs:
Normalement, seuls les Patients « ayant rendez-vous pour traitement » y vont. Il y a toujours au moins une Blouse Blanche, au cas où un Patient aurait une crise d'angoisse. Chaque Supérieur est seul maître dans son Bureau/Laboratoire et les autres Supérieurs n'y vont jamais (ou alors accompagnés par le Directeur).
Il y a toujours un **Siège** « vivant » sur lequel *doivent* s'assoir les Patients.

La Salle de détente:
Seul lieu où les Patients ont à peu près le droit de faire ce qu'ils veulent. Ils peuvent même y fumer. Il y a toujours des Blouses Blanches à proximité, au cas où…
Il s'y trouve **La Télé**, qui projette des émissions *très dérangeantes*. Parfois, elle semble s'adresser directement aux Patients… Ses messages sont toujours inquiétants !

Les Chambres des Patients:
Après le couvre-feu, il est interdit de ne pas s'y trouver… Bien sûr, des petits malins se cachent dans les parties abandonnées de l'Hôpital… Mais comme les chambres sont fermées à clé et que les Blouses Blanches viennent réveiller les Patients le matin, ils ne manqueront pas d'être capturés par les Blouses Blanches dès qu'ils les croiseront…

La Blanchisserie:
C'est ici que les Patients peuvent laver et sécher leurs affaires. Evidemment, elle n'est ouverte qu'à certaines heures et certains jours. Dans le jeu, c'est surtout une zone neutre et discrète pour se donner rendez-vous…

Le Réfectoire:
Trois fois par jour, un repas insipide est servi ici. Il est interdit d'y faire du bruit. Les repas sont toujours pris sous forte surveillance de la part des Blouses Blanches et de l'Infirmière-Chef.
Il y a une cuisine attenante (zone Orga plus ou moins en jeu, mais il est interdit de toute manière pour un Patient d'y pénétrer.
A noter que les Supérieurs ne mangent jamais ici (ils prennent leur repas dans leur bureaux en général), à moins d'être invité dans le pavillon administratif du Directeur…

La Morgue:
C'est aussi le laboratoire du Dr.Butcher. Il ne vaut mieux jamais s'y retrouver…!
C'est un des rares endroits où l'on peut trouver des objets pouvant devenir des armes…

L'Abysse:
Lieu maudit, dont la localisation est inconnu de tous au début du jeu. Mis en jeu à la fin pour vomir des revenants, des patients morts depuis longtemps et d'autres corps aussi difformes que damnés.

L'Accueil:
C'est l'entrée de l'Hôpital. Evidemment, en dehors des heures de promenade, la porte est toujours fermée. Il y a une réceptionniste, mais elle a la bouche et les yeux cousues et ne peut que gémir, sans jamais quitter son siège.

Les Zones abandonnées:
Ce sont des zones de non droit où les plus forts Patients imposent leur règle… Enfin, en tenant compte des Rorhscharchs et des revenants qui y rôdent parfois évidemment…

4. Une journée « type » dans l'Hôpital

6h30: Réveil et distribution des médicaments.
7h30-8h30: Petit déjeuner au réfectoire.
9h-11h30: Promenades dans la cour autorisées.
12h: Distribution des médicaments.
12h30-13h30: Déjeuner au réfectoire.
15h-17h: Promenades dans la cour autorisées.
19h-19h30: Dîner au réfectoire.
21h30: Retour dans les chambres et dernière distribution de médicaments.
22h: Extinction des feux pour la nuit.

Les consultations ont lieu aux heures choisies par les Supérieurs, mais *en principe*, elles se déroulent entre 10h et 11h30 et entre 14h et 16h.
Remarque: les patients doivent être présents dans leur chambre entre 21h30 et 6h30, qui est fermée à clé pour la nuit.

L'**Horloge** est le seul endroit où l'on peut voir l'heure. Evidemment, il arrive qu'elle se dérègle et qu'elle affiche des heures étranges (par exemple, elle passe de 9h à 21h en l'espace de ce qui semble être quelques minutes…). Bien sûr, il s'agit d'une horloge parlante, mais qui ne s'adresse qu'à ceux qui lui parlent en privé, et selon son humeur évidemment… L'infirmière-chef, et donc toutes les blouses blanches, ont un sens inné et exact de l'heure. Elle peut, ou non, rappeler l'heure à voix haute (« Extinction des feux dans 5 minutes ! »).

Dans la zone d'Accueil, il y a également un calendrier qui indique le jour de la semaine. Là encore, il arrive que les patients s'endorment un lundi soir et constatent que le lendemain, le calendrier affiche jeudi ou encore que deux mardis se suivent…

Bref, la notion du temps dans l'Hôpital est quelque peu variable, bien qu'elle soit très importante car gare aux patients qui ne seraient pas dans leur chambre pour la prise de médicaments, un passage sur le **lit à clous** est probable…

Le suivi du traitement:

Chaque patient a son Supérieur attitré. En principe, seul celui-ci, par l'intermédiaire des blouses blanches et notamment de l'infirmière-chef, est autorisé à prescrire un traitement.
A chaque entrevue avec un patient, le Supérieur décide si le traitement est efficace ou s'il faut le modifier ou l'augmenter… En général, un traitement « inefficace » est remplacé par un traitement moins plaisant pour le patient… Bien sûr, certains Supérieurs prescrivent des traitements qui sembleront totalement inadapté (le Dr. Butcher par exemple) comme par exemple une ablation d'une main ou quelque autre traitement de choc. Notez simplement que l'acceptation du traitement par le patient est primordial pour que le traitement s'adoucisse (et vis-versa !).
Les consultations ont lieu sur un **Siège**, en présence de plusieurs blouses blanches (au cas où le patient doivent être calmé en urgence…). Un classique est un test de Rohrscharch, qui commence par l'administration d'une piqûre… Et qui se termine toujours par des « hallucinations »…

Les traitements « classiques »:
Les médicaments les plus courants sont:
-Le Depresofan
-Le Relaxan
-Le Neuronium
-Le Tranxan

Les traitements d'appoint sont:
-Le lit à clous (pour calmer les patients les plus agités)
-L'E.C.T. (Etrange Chose Terrifiante) qui est utilisé quand les autres traitements ont échoué. Il s'agit de placer sur la poitrine du patient un étrange boitier qui semble enfoncer des appendices *à l'intérieur de la cage thoracique* et provoquer de violentes secousses. C'est un traitement qui a toujours un effet calmant sur les patients, qui deviennent très dociles en général. L'inconvénient, c'est qu'il y a des risques d'arrêt cardiaque, c'est pourquoi les Supérieurs n'en abusent pas (en général…).

Les traitements expérimentaux:
Cela peut être tout et surtout n'importe quoi: amputations et ablations diverses, médicaments expérimentaux, etc.
Quand on en arrive là, c'est que décidemment, le patient n'a fait aucun effort pour guérir (ou alors qu'il n'a vraiment pas de chance et est tombé sur un Supérieur pire que la moyenne).

Les Supérieurs Vigorsen et Butcher, ainsi que toute l'équipe de Blouses Blanches, vous souhaitent un bon rétablissement et un bon séjour à l'Hôpital…