

L'hôpital (2h, scénario médiéval)

Ce scénario prend place en 1400, environ un siècle avant la trilogie L'éclat et l'ombre, dans les Royaumes de l'Ouest.

Introduction

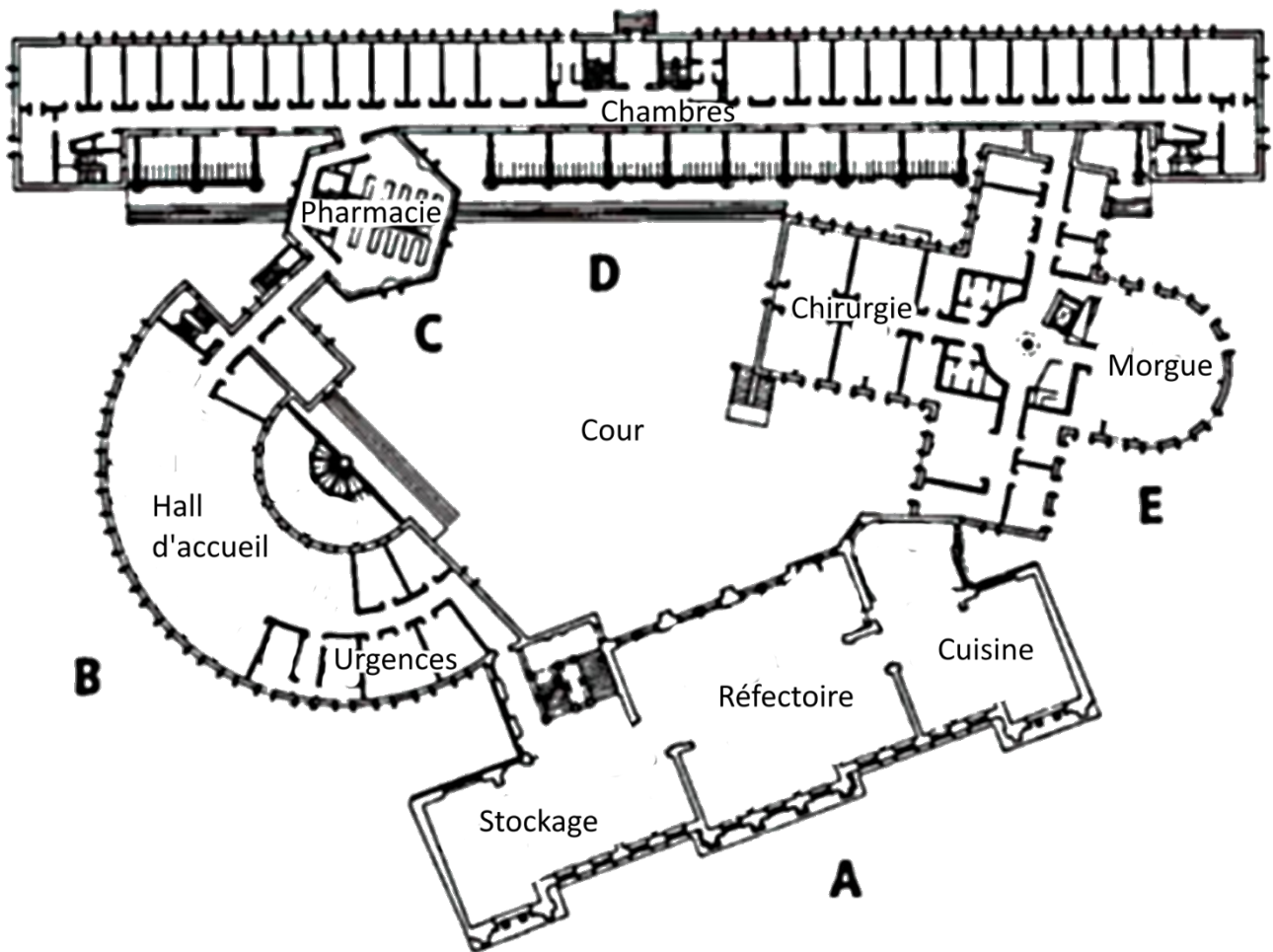
Nous sommes dans le nord des Royaumes de l'Ouest, dans la ville de Terahna. Depuis presque dix ans, la ville a perdu son statut de capitale : les guerres incessantes qui divisent les Royaumes de l'Ouest se concentrent sur le nord du pays, et la région est ravagée.

Enya Abedia, seule survivante de la famille royale, tente de maintenir un semblant d'ordre dans ce qui fut la plus belle et la plus moderne des villes du royaume. A la tête d'une modeste armée,

dont vous, joueurs, faites partie, elle parvient pour le moment à tenir les armées ennemies à distance des remparts de la ville.

Cependant, cela ne se fait pas sans perte. Avec l'apparition de la poudre à canon, mais aussi le développement de gaz de combat (produits à partir de plantes des forêts de la région), les combats sont devenus bien plus meurtriers.

L'escouade dont vous faites partie a justement subi les effets ravageurs de ces gaz, alors que vous défendiez la muraille sud. Les pertes ont été immenses. Les quelques survivants, dont vous êtes, ont été amenés en urgence au seul hôpital de la ville encore debout.



A : Réfectoire + stockage

B : Bâtiment d'accueil + urgences

C : Pharmacie

D : Chambres

E : Bloc opératoire + morgue

Les personnages joueurs

Les joueurs incarnent des soldats. Ils seront obligatoirement originaires des Royaumes de l'Ouest. Ils ne possèdent qu'un seul Eclat en début de partie, mais peuvent en obtenir un autre en cours de partie.

Avant le début de partie, le mj demandera aux joueurs de choisir chacun un chiffre entre 1 et 6. En cours de partie, s'ils tombent sur ce chiffre lors d'un jet de dé, ils feront face à une hallucination (visuelle, auditive, etc... au choix du mj).

La situation expliquée au mj

Lors de la bataille à laquelle les joueurs ont participé, la ville de Terahna est tombée, mais pas aux mains d'une tribu ordinaire : aux mains d'une tribu d'adeptes de Tanicha, adorateurs de la déesse du mal. Ceux-ci, bénéficiant de pouvoirs plus puissants, ont sans trop de peine réussi à prendre le contrôle de la ville, mais aussi à faire des prisonniers parmi d'autres soldats qui assiégeaient la ville.

Les adeptes utilisent l'hôpital de la ville à la fois comme morgue, comme lieu pour opérer des rituels sur des prisonniers, mais aussi, comme lieu où essayer de convaincre des personnes de les rejoindre. Ils choisissent pour cela des personnes aptes au combat (donc souvent des soldats).

Les joueurs ont été choisis comme adeptes potentiels. Pour cette raison, ils sont au départ libres de se promener dans l'hôpital : les adeptes vont les inciter à tuer pour les rejoindre. S'ils acceptent, ils deviendront des adeptes. S'ils refusent, ils devront se frayer un chemin jusqu'à la sortie de l'hôpital.

En réalité, les joueurs n'ont pas de réelle chance de succès total : s'ils parviennent à quitter l'hôpital, ils découvriront que la ville entière est sous la coupe des adeptes.

→ Cependant, ce scénario, joué dans le cadre d'une campagne, pourra déboucher sur une tentative de quitter la ville.

Les adversaires

Les joueurs rencontreront exclusivement des **adeptes de Tanicha**.

Situation de départ

Les joueurs partagent une chambre dans l'hôpital, dans le bloc D. Ils se réveillent laborieusement, plus ou moins assommés par les traitements reçus.

L'hôpital doit leur sembler immédiatement étrange, un peu malaisant. Cette impression pourra éventuellement être précisée par des jets de sensation, ou simplement narrée par le mj.

Une fois qu'ils ont tous repris leurs esprits, un infirmier rentre dans la chambre. Il leur explique qu'ils ont le droit de se balader, mais qu'il faut tout de même qu'ils se reposent en priorité.

L'infirmier s'en va, les joueurs se retrouvent seuls dans leur chambre. Leur porte n'est pas verrouillée.

Développement

Les joueurs vont forcément vouloir sortir à un moment. Ils se retrouveront alors dans un grand couloir désert, desservant de nombreuses chambres.

Toutes les chambres sont verrouillées, mais on peut voir l'intérieur par une partie vitrée. La seule chambre n'étant pas verrouillée, c'est la leur.

S'ils regardent par les parties vitrées des portes des chambres :

- certaines sont vides
- certaines contiennent des corps, sur lesquels des morceaux ont été prélevés.
- certaines (X-1) comporte des patients catatoniques.

En progressant dans le couloir, les joueurs entendent au loin un patient hurler, suppliant qu'on le laisse sortir. Le cri vient d'une des dernières chambres, du côté chirurgie / morgue. S'ils regardent dans cette chambre, ils verront un soldat du camp adverse au leur, complètement paniqué. L'homme est plutôt sympathique.

Si les joueurs essaient de passer par la pharmacie :

La porte entre leur couloir et la pharmacie n'est pas verrouillée. La pharmacie comporte de nombreux soins en tout genre. En revanche, la porte entre la pharmacie et le hall d'accueil est verrouillée. Il s'agit d'une porte extrêmement solide : elle peut être brisée uniquement par un éclat de force, avec un seuil de réussite de difficulté très élevée.

Si les joueurs se dirigent du côté morgue / chirurgie :

La porte de leur couloir donnant sur cette partie n'est pas verrouillée.

Dans la morgue, les joueurs trouveront des corps mutilés, appartenant à des civils.

Dans la zone chirurgie, il n'y a rien au premier passage des joueurs. C'est là qu'ils trouveront la porte donnant sur la cour, qui n'est pas verrouillée (seule possibilité pour avancer, la porte entre la morgue / chirurgie et la cuisine étant verrouillée)

Dans la cour, ils découvriront un tas de corps, appartenant à des soldats des deux camps et à des civils. Toutes les autres portes donnant sur la cour sont verrouillées, ce qui contraindra les joueurs à repasser par la chirurgie.

Lorsqu'ils reviennent dans l'espace chirurgie, ils trouveront cette fois un adepte (qu'ils identifieront comme un médecin), et le patient ayant pu discuter avec eux, sédaté et allongé sur la table d'opération. Sur les X-1 autres tables, d'autres patients aperçus dans le couloir. Le médecin leur proposera de les tuer (1 par joueur) pour pouvoir sortir de l'hôpital. Il leur expliquera que c'est le seul moyen pour sortir.

Si les joueurs acceptent de tuer les patients :

Ils deviennent des adeptes. L'éclat reçu est tiré aux dés. Les joueurs sont félicités par le médecin, qui leur donne rapidement des explications sur comment faire des rituels, prélèvements, etc... pour renforcer l'horreur de ce pour quoi ils ont signé.

Les joueurs sont conduits vers le réfectoire. Là, un nouveau groupe de victimes vient d'être amené à

l'hôpital : des civils. Les joueurs découvrent qu'il s'agit de membres de leurs familles.

FIN 1 : Ils peuvent accepter de les tuer, et sont pleinement acceptés parmi les adeptes.

FIN 2 : Ils peuvent refuser de les tuer, et essayer de s'enfuir (avec ou sans leur famille) en fuyant par le hall d'entrée. Cela sera extrêmement difficile. S'ils y parviennent, la ville est occupée par les adeptes, et leur situation est donc extrêmement critique.

Si les joueurs refusent de tuer les patients :

Le médecin ne fera pas preuve d'hostilité, mais leur demandera de regagner leur chambre.

→ S'ils acceptent :

FIN 3 : ils sont cette fois enfermés dans leur chambre, et on ne revient les chercher que pour les utiliser comme victime de rituel. On les emmène au réfectoire pour les tuer, et ils peuvent essayer de s'enfuir avec des seuils de difficultés très élevées. Pendant qu'on les emmène, ils se rendent compte que les autres chambres ont été remplies par des gens qu'ils connaissent : ils ne peuvent pas sauver tout le monde. Ils peuvent réussir à s'enfuir, mais sans sauver les autres, et ce sera très difficile.

S'ils y parviennent, la ville est occupée par les adeptes, et leur situation est donc extrêmement critique.

→ S'ils refusent :

FIN 4 : ils déclenchent les hostilités. Ils doivent se frayer un chemin jusqu'au hall. Pour cela, ils peuvent passer par la cuisine, le réfectoire, le stockage, puis le hall, ou bien faire demi-tour et casser la porte de la pharmacie. S'ils font cela, ils constateront que certaines chambres ont été remplies entre temps avec des membres de leur famille. Les sortir de leurs chambres ne sera possible qu'en volant les clés des chambres dans l'accueil (derrière le comptoir), puis en revenant chercher leurs proches. Ceci sera extrêmement difficile, car dans le hall, il y aura de nombreux adeptes.

Qu'ils parviennent ou non à sauver leurs proches, s'ils parviennent à sortir, la ville est occupée par les adeptes, et leur situation est donc extrêmement critique.