



# Les Règles du GN

## « Hôpital n°13 »

Bienvenue à l'Hôpital.  
Comme à notre habitude, nous ne souhaitons pas un GN où les règles prennent le pas sur l'ambiance et le *jeu de rôles*, mais néanmoins, il faut avoir lu ce document avant de venir jouer. Nous voulons un système qui reste très simple dans sa logique.  
Enfin, *toutes* les règles ne sont pas présentées ici, car il doit rester quelques mystères qui ne seront révélés que *pendant* le GN, mais soyez rassurez, rien de bien compliqué !

Bonne lecture et à bientôt, dans l'Hôpital...  
- L'équipe soignante des Mille Mondes -

### **LES RÈGLES DE BASE**

Dans cette partie, vous trouverez les règles qui s'appliquent à tout le monde. Elles *doivent donc être connues de tous*. S'agissant d'un GN, il faut évidemment interpréter les règles dans un esprit de fair-play, d'équité mais aussi d'amusement.

#### **1. Consignes de sécurité**

Le GN se déroule en extérieur, sur un terrain irrégulier, mais aussi dans des bâtiments vétustes et plus ou moins délabrés dont certaines zones seront condamnées en raison de leur dangerosité. Le terrain présente donc un certains nombres de risques, c'est pourquoi il est interdit de traverser les parties clôturées (signalées par des bandes de chantier).

Même si bien évidemment, le jeu comportera des phases d'action et de combat, ne faites pas des acrobaties, ne sautez pas, ne chargez pas dans une descente... Il serait dommage de garder une entorse de la cheville pendant quelques mois pour avoir voulu faire le fou (!!!) quelques instants !

#### **SOMMAIRE:**

1. **Consignes de sécurité**
2. **Déroulement du temps**
3. **La Mort et l'invisibilité**
4. **Caractéristiques et capacités des personnages**
5. **Le combat**
6. **La lutte psychologique**
7. **Les Souvenirs**
8. **Les injonctions**
9. **Les Pouvoirs**
10. **Les billes de Caractéristiques et leur dépense**
11. **La vie à l'Hôpital**
12. **La foi et les croyances**
13. **Objectifs, jeu de rôles et ambiance**



*En cas d'oubli, le Dr. Butcher et ses assistants se feront une joie de vous rappeler les Règles de l'Hôpital...*



Si vous pensez que le terrain est dangereux, n'hésitez pas à crier « Temps mort! Terrain dangereux ! » et déplacer les combats vers une zone plus sûre.

**Courir est interdit sur le site !** On peut faire un petit trot dans les endroits dégagés (couloirs, extérieur). Cette règle sera valable également pour les PNJ bien sûr !

D'autre part, aucun contact physique n'est permis: n'agrippez pas un autre joueur, ne tentez pas de le renverser. Il se peut que certains joueurs et/ou PNJ préalablement choisis par les Orgas auront à « se battre » à mains nues dans le cadre d'une scène de jeu particulière mais ce sera en présence des Orgas.

**Des bandes de chantier délimiteront les zones hors-jeu**, que ce soit par raisons de sécurité ou parce qu'il s'agit d'une zone Orga où auront lieu certains préparatifs. Il est donc **totalemt interdit de dépasser ces limites**.

La nuit, certaines zones seront hors-jeu pour des raisons de sécurité. Nous disposerons des lampes-tempêtes pour signaler des passages délicats ou mettre en évidence des zones hors-jeu. Ne touchez sous aucun prétexte à ces lampes, ne les empruntez pas, ne les déplacez pas, bref, n'y touchez pas !

**Tout manquement à ces règles de base de sécurité peut vous exclure du jeu, sans remboursement.**

Nous voulons que les gens puissent s'amuser sans devoir subir l'inconscience des autres.



## **2. Déroulement du temps**

Le jeu se déroule en temps réel. Aucune pause ne peut être demandée à moins qu'une situation de danger ou qu'un événement grave (blessures...) ne surviennent, auquel cas vous pouvez (et devez!) demander un « Temps mort! ». N'hésitez pas à aller chercher un Orga.

Le jeu sera rythmé en fonction de l'**Horloge** de l'Hôpital. Il s'agit du **seul** repère de temps qui comptera. N'utilisez pas votre montre (d'ailleurs, vous ne devriez en principe même pas en avoir sur vous !). Autrement dit, l'heure du jeu sera celle affichée sur l'**Horloge**. Il se peut que le temps se déroule donc par à coups (et oui, dans l'Hôpital les choses ne sont pas toujours ce qu'elles semblent être...). Une partie (importante) du jeu se déroulera la nuit, d'autant plus que la nuit tombera assez tôt (nous prévoyons toutefois une « extinction » des feux entre 2/3 h et 9 h du matin – temps réel -, histoire de laisser les gens fatigués par une semaine de travail se reposer un peu le week-end :o).

Les Orgas (et certains pouvoirs de PJ/PNJ) peuvent déclarer un « Arrêt du Temps ». Tous ceux qui entendent l'ordre doivent s'arrêter sur place, fermer les yeux jusqu'à la reprise du jeu par « Fin de l'Arrêt du Temps ».

Cela permet de mettre en place certaines situations surnaturelles, avec quelques effets spéciaux qui vont bien avec ! Promis, cela restera suffisamment rare pour pouvoir l'apprécier – et pour éviter des interruptions nuisibles du jeu...

*La désorientation est un trouble classique, qui se soigne très bien par chirurgie intra-crânienne...*



### **3. La Mort et l'invisibilité**

Quand un personnage meurt, il met les  **mains sur la tête = MORT/HORS-JEU** et se rend à l'Infirmier (côté Orga).

Il n'est pas là et vous ne vous en souciez donc pas.

**Remarque:** certains Anciens Patients affirment qu'il est *parfois* difficile de mourir sans l'autorisation du Directeur... Même si on le souhaitait, on ne sort pas aussi facilement de l'Hôpital...



Un personnage **invisible** est symbolisé en jeu par un **bandeau blanc autour de la tête**. On considère qu'on ne peut pas interagir avec lui sauf s'il vous parle.

### **4. Les Caractéristiques et capacités des personnages**

Chaque personnage est défini par trois caractéristiques et possède un certain nombre de Souvenirs et éventuellement des Pouvoirs.

Toutes les caractéristiques sont limitées à 13, mais rares sont les patients dépassant 10.

**La vitalité:** Elle varie en général de 4 à 8 points. Elle regroupe la santé générale et les points de vie d'une personne. Arrivée à 2 points, on est *sérieusement blessé*, ce qui signifie que l'on ne peut plus courir, mais on peut encore se défendre. A 0 point ou moins, on tombe dans *l'inconscience*, et si personne ne vous soigne dans le quart d'heure, vous mourrez (partez voir un Orga, en n'oubliant pas de mettre les mains sur la tête pour signifier que vous êtes mort).

**La Santé Mentale:** Elle représente l'équilibre mental du personnage. Quand on arrive à 2 points, on devient *déliquant*, c'est-à-dire qu'on ne peut plus agir normalement. On s'agite, on attaque éventuellement toute personne proche et on finit en principe à l'Infirmier, emmené par des Blouses Blanches pour administrer un traitement calmant.

**La Lucidité:** Elle varie de 0 à 3.

Elle représente la capacité à comprendre la nature *réelle* des choses et à voir au-delà des simples apparences. En général, les Patients commencent à 0 et rares seront les événements susceptibles de faire gagner de la Lucidité, mais certains traitements stimulent le cerveau et peuvent faire réaliser certaines choses aux Patients. La Lucidité sert surtout à se surpasser et à accomplir des actions difficiles. Autrement dit, elle permet d'utiliser certains Souvenirs et Pouvoirs. Si jamais vous atteignez le score de 3, vous devez **immédiatement** aller voir un Orga. Il se peut que vous soyez proche de la Vérité...

**Les Souvenirs:** Il s'agit de choses qu'un patient sait mieux faire que les autres; à moins qu'il ne possède une aptitude particulière. Ce sont des souvenirs de sa vie antérieure à l'Hôpital, même s'il ne se rappelle d'aucune circonstance, il peut par exemple connaître la *Chimie* ou être formé au *Combat au corps à corps*.

**Les Pouvoirs:** Il s'agit de pouvoirs surnaturels, magiques, mentaux, etc. Les Patients ne peuvent que spéculer sur leur origine et leur nature exacte. Quoiqu'il en soit, certains Patients en développent au fil du temps. Cependant, l'utilisation de ces Pouvoirs tend à les renforcer, mais aussi à provoquer des effets secondaires souvent déplaisants (demandez à Mr. Lézard ce qu'il en pense si vous le croisez...).





## **5. Le combat**

Les armes sont classées en 3 catégories:

- Les *armes improvisées de petite taille* (couteau, fourchettes, scalpel, pied de chaise, pierre, etc.) font **1 point de dégât**.
- Les *armes improvisées de grande taille* (bâton, tuyau métallique) ou les « vraies » *armes de mêlée* (batte de baseball, matraques, poignard) font **2 points de dégâts**.
- Les *armes à feu* (pistolet, fusil...) font **4 points de dégâts et provoque un « Recule ! »**.
- Il existe de rares *armes spéciales* qui ont des effets spéciaux (!) si on sait s'en servir (voir un Orga en cas de doute).

Vous devez toujours éviter de frapper à la tête, dans les parties génitales ou la poitrine des demoiselles. Toute frappe à ces endroits n'est pas comptée et vous êtes prié de vous excuser, et donc d'interrompre un instant le combat. De même, essayez de ne pas taper fort, car non seulement cela ne changera rien aux dégâts mais en plus, le joueur (ou la joueuse!) en face de vous n'a pas forcément envie de repartir avec des bleus.

Dans tous les cas, même (et surtout!) avec une « lance », vous n'avez pas le droit, sous aucun prétexte, de frapper d'estoc, c'est-à-dire avec la pointe de votre arme. Seuls les coups de taille, nettement moins dangereux sont tolérés.

A chaque fois que vous frappez avec votre arme vous devez annoncer le chiffre correspondant aux dommages que vous occasionnez, *y compris d'éventuels bonus dus à des Souvenirs ou des Pouvoirs particuliers*.

### **Les armes de jet:**

Les armes de jet ne peuvent être lancées *qu'avant un combat, mais pas lorsque la mêlée a débutée*.

La seule exception se présente lorsque quelqu'un s'enfuit d'un combat **et** que vous le poursuiviez **et** que vous **et** votre cible êtes éloignés au moins d'une dizaine de mètres de la mêlée.



## **Un Exemple de combat**

La Verrue, un Ancien patient victime de la période « traitement bactériologique » du Dr. Butcher, s'en prend au Patient n°26, nouvellement arrivé ce matin.

La Verrue, possède une Vitalité de 5 (il est affaibli par sa vie à l'Hôpital...). Il possède le Pouvoir de « Projection de Pus » qui lui permet d'utiliser l'injonction « Dégât 1! » une fois par combat.

Le Patient n°26, fraîchement arrivé à l'Hôpital, est encore en bonne santé. Il a une Vitalité de 8. De plus, même s'il est amnésique et ne comprend pas du tout ce qu'il fait là (!), il a un Souvenir « Entraînement militaire » qui lui permet d'augmenter de +1 les dégâts qu'il fait en combat.

Les deux patients ont pris ce qu'ils avaient sous la main: une fourchette volée pour La Verrue et un pied de chaise pour n°26.

Le joueur de la Verrue utilise immédiatement son pouvoir et annonce « Projection de Pus – Dégât 1 » tout en bavant horriblement sous son maquillage pestilentiel.

Mais le joueur du n°26 touche son adversaire à la jambe avec son pied de chaise latexé en annonçant « 2! » (il n'a pas à préciser pourquoi il fait 2 plutôt que 1 puisqu'il ne s'agit pas d'une injonction).

La Verrue tenta une frappe avec sa fourchette en latex (pas très pratique pour le combat...), qui est déviée par le pied de chaise de son adversaire.

La Verrue s'enfuit vers la pièce d'à côté où il pense qu'il y a une Blouse blanche. Avec un peu de chance, le nouveau ne sait pas encore qu'il vaut mieux ne pas se montrer agressif à la vue des Blouses blanches !

Résultat de ce bref combat:

La Verrue n'a plus que 3 en Vitalité et n°26 descend à 7. La journée commence bien !





## **6. La lutte psychologique**

L'ambiance oppressante de l'Hôpital (sans compter les étranges médicaments et autres traitements administrés) crée rapidement une certaine instabilité psychologique chez les Patients.

Il est parfois plus simple de pousser à la faute un adversaire que de l'agresser physiquement. Quand un Patient craque, il est souvent emmené à l'Infirmierie par les Blouses Blanches; ce qui est généralement plus efficace que de le frapper au risque d'être blessé soi-même !

Il est donc possible par des provocations verbales, des références à certaines choses dérangeantes pour son adversaire, de lui faire perdre son sang-froid.

Evidemment, il vaut mieux procéder ainsi pas trop loin de Blouses Blanches, tout en espérant qu'elles ne remarqueront pas qu'on est à l'origine d'une crise d'un Patient, au risque d'être emmené également à l'Infirmierie !

Pour engager une Lutte psychologique, on doit clairement dire à son adversaire « Tu n'est qu'un Fou ! » (il s'agit toujours d'une lutte à la fois). A ce moment, on joue quelques provocations avant d'annoncer (de préférence discrètement, dans le roleplay...) son score de Santé Mentale. Le score le plus faible perd 1 point de Santé Mentale. En cas d'égalité, les deux joueurs perdent 1 point de Santé Mentale !

Remarquez que certains sont des experts en *Manipulation psychologique* et infligent plus de pertes, sans parler des Patients *Fragiles psychologiquement*, qui perdent plus rapidement leur Santé Mentale. Remarquez également que les Patients totalement fous (ayant 0 en Santé Mentale) sont immunisés à des pertes ultérieures, mais ils peuvent néanmoins avoir une réaction violente (après tout, ils sont déjà fous !). Au lieu

d'annoncer leur score, ils disent simplement « Résiste ! » (bien sûr, il peut aussi y avoir des Pouvoirs permettant de résister...)

## **Exemples de luttes psychologiques**

Le Patient n°26, visiblement rancunier, croise La Verrue un peu plus tard.

Le nouveau a compris assez vite les règles de base (il ne lui reste plus que 7 en Santé Mentale) et cherche à faire sortir de ses gonds La Verrue qu'il soupçonne d'être un peu fou (effectivement, sa Santé Mentale n'est que de 5). Cependant, La Verrue possède un autre Souvenir: *Manipulations psychologiques* (il a de vagues souvenirs en tant que politicien...).

N°26 passe devant une Blouse Blanche qui surveille la Salle de Détente et dit à La Verrue « Tu n'es qu'un pauvre fou ! ». Ce dernier réplique immédiatement « Tu crois être sain, tu ne sortiras jamais d'ici ! » et précise « 5 » (sa Santé Mentale).

Le joueur du n°26 jubile car il sait qu'il a gagné. Il enchaîne par « Moi au moins je ne suis pas un patient du Dr. Butcher » en précisant « 7 ! ». La Verrue grogne et s'en va en répétant d'une voix plaintive « non pas le Dr. Butcher, je n'ai rien fais, je vais guérir! Si si! Je vais guérir! » tout en mettant une bille de Santé Mentale dès que possible à la Poubelle.

Même si ces deux personnages se recroisent aujourd'hui, ils ne peuvent plus engager une lutte psychologique avant le lendemain (ce qui ne les empêchent pas de s'insulter ou simplement de discuter...).

Le lendemain, La Verrue apprend que n°26 a eu une consultation avec son Supérieur et il a appris qu'il s'agissait de Butcher!

Il va voir le nouveau patient et constate qu'il porte quelques blessures et a l'air très inquiet (il ne lui reste plus que 4 en Santé Mentale en ressortant du bureau du Dr. Butcher).

La Verrue l'accoste en lui disant « Tu n'es qu'un fou! » en précisant dans la foulée « 4! ».

N°26 constate qu'il y a égalité et réplique « Tu crois qu'avec ta tête tu pourras guérir et sortir d'ici un jour ? » en précisant « 4! ».

Les insultes « roleplay » continuent, mais La Verrue précise « Manipulations psychologiques, tu perds 2 en Santé Mentale ! ».

Résultat: La Verrue est à 3 alors que n°26 tombe à 2 et se jette sur La Verrue en tentant de lui fracasser le bras avec son pied de chaise. Pas de chance, La Verrue avait déjà commencé à reculer vers le couloir où il sait qu'il y a une Blouse Blanche... Il y a fort à parier que n°26 va recevoir un traitement calmant à l'infirmierie... Ce qui est rarement recommandé à celui qui veut rester en vie longtemps...





## **Remarques et précisions sur la lutte psychologique**

**a) On ne peut être agressé psychologiquement par une même personne qu'une seule fois par jour.**

**b)** Les exemples donnés précédemment sont abrégés. **Nous espérons que vous jouerez de belles scènes très *roleplay*** comme deux fous pourraient le faire, avant que l'un ne « craque ». L'idée est que les deux protagonistes sachent assez vite qui va perdre et combien. Après, laissons faire le jeu de rôles pour éviter des scènes « Tu n'es qu'un Fou, 6! » suivi d'un « Non c'est toi! 7! ».

Le but de cette règle est uniquement de donner l'opportunité à du *roleplay*, pas de s'amuser à faire perdre des points de Santé Mentale à la moitié de l'Hôpital juste parce qu'on est soi-même très fort en Santé Mentale (*à moins bien sûr que ce soit un objectif de jeu du personnage..*).

N'oubliez pas que tout point de caractéristique perdu par un Patient vous éloigne de ce qui devrait être votre principal objectif : survivre !

**c) Dans le cas d'une lutte de groupe** (3 contre 1 ou 5 contre 4 par exemple), tout se passe comme des duels simultanés, un contre un. Les personnages en surnombre attendent « leur tour », c'est-à-dire une fois un duel résolu, ils peuvent en faire un nouveau à leur tour avec la même victime...

Cependant, **on ne peut perdre de la Santé Mentale ainsi qu'une seule fois par scène**. Autrement dit, on peut s'acharner contre un joueur que tant que ce dernier n'a pas perdu de point.

Rien n'empêche de profiter de la situation. Un joueur qui écoutait la scène et qui sait donc combien de Santé Mentale reste aux deux autres, peut déclencher une lutte psychologique en sachant à l'avance qui va gagner (ou ne pas le faire s'il sait qu'il n'a aucune chance!).

**d) Une agression physique extérieure aux deux protagonistes interrompt immédiatement une lutte psychologique, sans perte de Santé Mentale donc. Celle-ci ne compte pas et pourra être reprise plus tard dans la journée, même si les scores de Santé Mentale ont varié entre temps.**



*« La douleur et l'opposition vous permettront de mieux vous rendre compte de vos problèmes. »  
Supérieure Vigorsen*





## 7. Les Souvenirs

Tous (?) les habitants de l'Hôpital ont un certain nombre de Souvenirs de leur vie passée. Cela peut leur donner certaines aptitudes. Par exemple, un Patient peut se souvenir qu'il connaît la *Pharmacologie*, ou bien qu'il maîtrisait le *Combat au contact*. Dans tous les cas, on ne se rappelle **jamais** (du moins au début du jeu) des circonstances où on a eu ces souvenirs. Par exemple, on a beau posséder le Souvenir *Pharmacologie*, on ne se souvient pas où on a travaillé *avant*, ni quelle éventuelle faculté on a fréquenté.

En fait, les Souvenirs correspondent à des connaissances et des gestes qui reviennent naturellement quand on en a besoin. Remarquez que certains ont des Souvenirs exotiques. Par exemple, il y a des rumeurs sur des Patients ayant des *Connaissances occultes* ou bien un savoir très spécialisé comme l'*Astrophysique* (pas forcément très utile, *a priori*, dans un Hôpital !).

Parmi les Souvenirs relativement fréquents, on trouve:

**Combat au contact:** augmente de +1 tous les dégâts que l'on fait avec des armes de contact.

**Crochetage:** permet d'ouvrir les serrures fermées, à condition de posséder un minimum de matériel adapté.

**Entraînement militaire:** augmente de +1 tous les dégâts que l'on fait avec des armes, tant en mêlée qu'au tir.

**Manipulation psychologique:** permet d'infliger une perte de 2 points de Santé Mentale au lieu d'1 lors d'une Lutte psychologique.

**Médecine:** permet de sauver un personnage *inconscient* ou de soigner un blessé.

Des exemples de Souvenirs exotiques sont:

**Astrophysique:** connaissance des constellations, des corps célestes, de tout ce qui touche à l'espace...

**Connaissance de l'Hôpital:** (réservée aux anciens Patients et aux Blouses Blanches) permet d'avoir quelques détails sur l'Hôpital dans sa fiche...

## 8. Les injonctions

Les injonctions sont utilisées pour signaler un effet particulier (donné par un Souvenir ou un Pouvoir).

**Brise X:** l'arme ou objet cité devient immédiatement inutilisable jusqu'à sa réparation par un artisan compétent (rare dans l'Hôpital !).

**Dégâts X:** la cible encaisse automatiquement le nombre de dégâts spécifié.

**Fuis !:** la cible doit s'enfuir en comptant mentalement jusqu'à 30 secondes (rappel: aucune course sur le site de jeu, mais il ne s'agit pas non plus de se promener doucement !)

**Paralyse !:** la cible doit rester immobile en comptant mentalement 30 secondes.

**Recule !:** la cible doit reculer d'au moins 3 mètres.

**Résiste !:** indique qu'on ignore tout effet (coup, injonction, pouvoir...) que l'on vient de subir.

**Ordre !:** certains Souvenirs/Pouvoirs provoquent des effets particuliers qui doivent être énoncés après avoir crié cette injonction. Si jamais la cible n'est pas affectée pour une quelconque raison qu'elle seule connaît, elle dit simplement « Résiste ! »

Remarque: parfois, les durées peuvent être plus longues, ce qui doit être précisé lors de l'injonction (ex.: Paralyse 100 indique qu'il faut compter jusqu'à 100).

A ces injonctions de jeu, on ajoute les injonctions de sécurité et d'Orga (**Temps Mort – Terrain Dangereux!** et **Arrêt du Temps!/Fin de l'arrêt du temps!**, qui sont détaillés plus haut)





## **9. Les Pouvoirs**

L'Hôpital est *étrange*. Ça, tout le monde l'aura vite compris.  
Parfois, il semble qu'il s'y passe des choses *vraiment* étranges. Certains Patients diront qu'il s'agit là de choses surnaturelles, d'autres que c'est simplement une expérience médicale ou qu'il s'agit d'hallucinations provoquées par les drogues que l'on donne aux Patients...  
Quoiqu'il en soit, certains personnages peuvent faire des choses *étranges*.  
A moins tout simplement qu'ils ne soient très doués !

Les Pouvoirs communs sont par exemple:  
**Bonne Santé:** généralement l'apanage des Patients fraîchement arrivés, à moins que ce ne soit là les résultats d'une quelconque expérimentation médicale. Quoiqu'il en soit, cela permet de commencer le jeu avec 2 points de Vitalité supplémentaire et de guérir de 2 points de Vitalité par jour.  
**Force exceptionnelle:** permet d'infliger 1 point de dégât supplémentaire en combat au contact.

La rumeur (ou les hallucinations collectives) affirment qu'il existe des Pouvoirs exotiques plus rares:  
**Parler aux fantômes:** (ce qui sous-entend évidemment qu'on accepte le fait qu'il y a des fantômes dans l'Hôpital !). Permet d'entrer en communication avec les revenants qui errent dans certaines zones abandonnées de l'Hôpital.

**Implants métalliques:** grâce à une chirurgie expérimentale, le Patient possède un squelette renforcé, ce qui lui permet d'ignorer 2 points de dégâts à chaque blessure reçue.

## **10. Les billes de Caractéristiques et leur dépense**

La Vitalité et la Santé Mentale seront représentées par des billes en bois colorées que chaque joueur devra avoir sur lui (fournis par les Orgas – mais prévoyez une bourse ou des poches fermables pour les garder sur vous pendant le jeu).

Elles interviennent parfois pour l'**utilisation de certains Souvenirs et Pouvoirs**. La plupart d'entre eux ont des effets « automatiques » (augmenter des dégâts, résister à certaines choses, etc). D'autres ont un coût d'utilisation (en Vitalité, Santé Mentale ou plus rarement en Lucidité).

**La Lucidité est représentée par des petits biscuits Lu** (et oui, elle est rarement donnée et uniquement par un Orga) qu'il faudra manger (ou détruire) avant de les utiliser.

Dans l'Hôpital se trouve une **Poubelle**. Elle sera particulière et facile à identifier. Les points dépensés pour l'utilisation d'un Souvenir ou Pouvoir, perdus suite à un combat ou toute autre raison, devront être mis dans la Poubelle (ou bien donné à un Orga qui vous le demanderait).

**Il est totalement interdit de fouiller dans la Poubelle. En terme de jeu, tout ce qui s'y trouve est irrémédiablement détruit (c'est-à-dire qu'on peut aussi y déposer des objets dans ce but).** En bref, la Poubelle a une fonction « en jeu » à savoir désintégrer n'importe quoi et « hors jeu » pour réguler facilement les caractéristiques, sans interrompre le jeu par des allers et retours incessants auprès d'un Orga.





## 11. La vie à l'Hôpital

Même si certains Patients sont fraîchement arrivés dans l'Hôpital et ne connaissent pas grand-chose de ces lieux, on peut vous révéler quelques détails sur l'Hôpital.

On peut distinguer 3 catégories de résidents:

-Les **Patients**, qui sont là pour guérir évidemment ! On peut distinguer les *Anciens*, qui sont là depuis quelques temps déjà, et les *Nouveaux* qui viennent tout juste d'arriver.

-Les **Blouses Blanches**, qui sont le personnel soignant (enfin, à priori...). Bien sûr, il y a des distinctions, mais tout ce que vous avez à savoir pour le moment, c'est que les Blouses Blanches font fonctionner l'Hôpital et veulent vous guérir ! Et pour ceux qui ne comprennent pas, l'Infirmier est une place de choix pour recevoir des compléments d'explications...

-Les **Objets**, qui seront clairement identifiés par un logo ressemblant à celui-ci :



Cela signifie qu'il s'agit d'un Objet en jeu, utilisable par les joueurs. Parfois, il peut être accompagné d'un petit carton donnant les effets sur son utilisation (carton qu'il **faudra laisser sur l'Objet !**).

Enfin, il existe un **Règlement de l'Hôpital**, disponible à l'accueil, qu'il vaut mieux suivre à la lettre !

Ne vous posez pas la question de qui est PJ et de qui est PNJ, tout cela sera volontairement confus... De même, le fait que les Objets soient dans la catégorie « résidents » n'est peut-être pas une coïncidence...



*Mais qui est donc le mystérieux Directeur de l'Hôpital ?*

### Les objets personnels dans le jeu:

La règle de base est que tout ce que vous aurez sur vous (à part vos vêtements, les objets nécessaires comme des lunettes ou des vrais médicaments et les récipients dans lesquels vous rangerez vos billes de caractéristiques !) est *en jeu*.

Cela signifie que vous ne pourrez avoir sur vous que ce qui sera indiqué sur votre fiche de personnage, et ce que vous trouverez en jeu. Cela signifie aussi que tout sera confiscable et volable pendant le jeu.

Lors de l'attribution de votre personnage, vous pourrez discuter avec l'Orga responsable des backgrounds et le convaincre d'avoir un objet personnel. On vous l'autorisera par rapport à deux critères essentiels:

-l'objet est trop classe, bien pensé, et dans l'idée du jeu.

-Plus on sera éloigné de la date du GN, et plus les demandes seront accordées facilement.

Inutile de venir avec des tas d'idées une semaine avant la date fatidique, on aura d'autres chats à fouetter !

Attention, sauf exception, les objets en jeu étant volables, il faudra accepter de « prêter » pendant le jeu vos affaires, avec les risques que cela comporte (casse, perte...). Si vraiment cela posait un problème, parlez-en à l'Orga « background » en temps voulu.

Si votre personnage doit posséder un objet particulier, il sera de toute manière en principe fourni par les Orgas au début du jeu.

Par contre, nous vous demandons de ne pas avoir sur vous pendant le jeu d'objets donnant l'heure (montre, portable...) car il y aura une **Horloge** qui donnera l'heure officielle de l'Hôpital (la perception du temps pouvant être parfois déroutante dans l'Hôpital...).





## **12. La foi et les croyances**

C'est bien connu, quand l'humain est dans la détresse, il se raccroche à la foi ou à des croyances plus ou moins cohérentes. Dans l'Hôpital, plusieurs « philosophies » se sont développées pour essayer d'apporter un embryon d'explication à tout ceci. Ceux qui adhèrent à un type de croyance particulier l'affichent ouvertement. Il existe 4 croyances communes:  
- Les Adeptes de la Bouche



- Le culte des Patients morts



- L'Eglise de la Rédemption



- La Croyance en la Prophétie du 13



### **Pourquoi afficher sa croyance ?**

Les Patients qui ont réellement une croyance en quelque chose l'affichent clairement, par une étiquette (fixée sur les vêtements par une épingle à nourrice) fournie par les Orgas.

- 1 – C'est une façon de marquer l'appartenance à un « clan » au sein de l'Hôpital.
- 2 – Le Directeur a autrefois décrété que la religion pouvait être un pas vers la Guérison. A ce titre, les rassemblements religieux de patients sont tolérés. C'est aussi un moyen pour les Patients de discuter, d'échanger des informations, etc, sans être (trop) ennuyés par les Blouses Blanches...

### **Petite remarque à l'attention des Nouveaux Patients:**

Bien sûr, toutes ces informations ne sont connues que des Anciens Patients. Les Nouveaux, qui se réveillent dans l'Hôpital au début du jeu ne connaissent en principe pas encore ces croyances. Néanmoins, nous avons mis tout ceci dans les règles de base, histoire de ne pas devoir expliquer trop de choses pendant le briefing du GN...



*La lumière est parfois au bout du couloir...  
Mais qu'y-a-t'il derrière la lumière ?*



### **13. Objectifs, jeu de rôles et ambiance**

Vous avez des objectifs personnels dans le jeu qui dirigent votre personnage. Vous devez essayer de vous y tenir, dans un souci de cohérence, mais aussi parce que vos objectifs peuvent être mêlés/opposés à ceux d'autres joueurs.

Dans l'Hôpital, vous verrez vite que l'objectif principal de tout le monde est de survivre... Bien sûr, tout n'est pas comme cela semble être. A vous de voir où est la Vérité. Vous aurez un long week-end pour essayer de comprendre au mieux se qui se trame et d'atteindre vos objectifs...

#### **Le jeu de rôles:**

Un jeu de rôles est un jeu où l'on incarne un personnage (on ne vous apprend rien sur ce coup...). Cela veut dire également que quels que soient vos objectifs, ne perdez pas à l'esprit qu'il s'agit surtout de vous amuser et de faire en sorte que tout le monde s'amuse en essayant d'interpréter un personnage cohérent (enfin, cohérent est un grand mot lorsqu'on parle d'un étrange Hôpital psychiatrique...). Cela signifie également qu'il n'y a rien de particulier à gagner sinon passer un bon (très bon?) week-end. Cela ne sert donc à rien de tricher. Donc soyez fair-play et ne chipotez pas en discutant longuement pour un point de règles.

*Au plaisir de vous voir à l'Hôpital n°13, l'équipe soignante des Mille Mondes*



Il se peut qu'il y ait des choses que la Raison n'explique pas...  
Où sommes nous ?  
A l'Hôpital, et vous avez besoin de guérir...

Et n'oubliez pas:

# **La vérité est en vous !**

