

Poèmes Morgue

Pitche

Plongez au cœur de l'univers glauque et démentiel de Patient 13 ! Mais cette fois-ci vous ne serez pas seul, un goblin vous accompagnera !

Cette Séance est prévue pour suivre la séance initiale où le Patient fait la connaissance des lieux, de ses occupants et tente, tant bien que mal, de prendre quelques marques et repères dans cet univers démentiel.

Synopsis

Un goblin arrive de la Grande Bibliothèque au sein de l'établissement psychiatrique afin de rechercher le recueil des Poèmes Morgue, ouvrage aux propriétés particulières de rendre fou ou de tuer à la simple lecture d'un passage !

A son arrivée, il se retrouve confronté à l'horrible et monstrueuse araignée Karashnakar. Le Patient intervient à ce moment pour lui sauver la mise. Le goblin ne connaît rien et le Patient se révélera être un excellent guide et ami au milieu de ce monde hostile où l'on doit surtout se méfier des Superviseurs.

Au sujet de la trame principale

Le Docteur peut noter que cette Séance comporte un fil directeur et ensuite toute une série de péripéties et d'événements annexes, plutôt indépendants de la trame principale.

La recherche du Recueil des Poèmes Morgue fait office de fil rouge auquel viennent se greffer divers épisodes « couleur locale » ou de tranches de vie au sein de l'asile. On relève ainsi, l'altercation avec Zed, Gord et Clef et l'épisode de l'esprit frappeur.

Le Docteur fait intervenir ces altercations, à sa discrétion, au moment qu'il juge opportun. Etant donné qu'il mène la Séance, c'est à lui de poser le diagnostic.

Il fait commencer la Séance par le lever du Patient à 7 heures. De sa chambre, celui-ci peut entendre Parlote sonner les 7 coups qui annoncent le début d'une nouvelle journée tandis que le loquet qui le maintenait enfermé est tiré par une Blouse blanche permettant aux Patients de quitter leur chambre et leur uniforme. Le Docteur lui laisse vivre la journée qu'il souhaite tout en veillant au respect des Horaires et des Tabous jusqu'au moment où il passe à proximité des WC du 1er étage. Il veillera aussi à briefer le Patient sur cette nouvelle arrivante qu'est la Fée Clochette ou lui fera vivre une courte Séance préalable pour introduire cette dernière. Cette Séance présuppose que le Patient connaît, ne fût-ce que de vue et de réputation, la Fée Clochette.

Toc, toc, toc... « Occupé ! »

Un p'tit clin d'œil est fait à un autre JdR mémorable d'*yno : Les Treize Reliques paru dans le [LAB.01](#). En effet, le Patient sera amené à faire la connaissance d'un étrange personnage, Cyclamen le goblin de la Grande Bibliothèque à la recherche du précieux et rare ouvrage « Les Poèmes Morgue ».

Lorsqu'un goblin actionne une Phrase-clef, il ouvre un passage depuis la salle aux 100 Sésames-Rêves située au cœur même de la Grande Bibliothèque vers un univers donné. Le problème, c'est qu'il ne sait jamais où il va atterrir une fois la traversée effectuée.

Ainsi, le gobelin Cyclamen et son animal familier, une salamandre, font irruption dans les toilettes. Et sortant par l'une des portes d'un WC, ils se retrouvent nez à nez avec Karashnakar, toujours affamée, ravie du repas qui lui est servi.

Celle-ci se rue aussitôt sur l'infortuné gobelin qui ne peut réfréner un cri d'horreur teinté d'un appel à l'aide poignant...

Il se trouve qu'à ce moment le Patient passe dans le couloir du 1er étage ou se trouve dans les douches voisines. Il entend sans peine le cri et le tumulte d'un inégal combat qui s'engage. Si le Patient réagit et intervient tout de suite, il pourra agir de concert avec le gobelin sinon chacun des attaquants aura déjà eu l'occasion de s'échanger une passe d'armes.

Toute arme « improvisée » dirigée contre Karashnakar est à assimiler à une arme pouvant causer la perte de 1D2 points de vie.

Dès qu'elle a perdu la moitié de ses points de vie, elle bat en retraite, se réfugiant dans un endroit inaccessible connu d'elle seule. Un poursuivant téméraire risque de s'empêtrer malencontreusement les pieds dans cet immonde jus filandreux et la toile compliquée qui en résulte à moins de réussir un jet sous AGL et de parvenir ensuite à déceler la cachette grâce à un jet réussi sous VIG. Cela dit, passer sa tête par l'ouverture de l'ancre de Karashnakar, c'est risquer de se faire attaquer vicieusement.

Une fois l'horrible et sombre araignée mise en fuite, le Patient peut faire plus ample connaissance avec le gobelin. Celui-ci en profite d'ailleurs pour le remercier franchement. Il y a fort à parier que le Patient ne fasse pas trop de cas de l'allure goblinoïde de ce p'tit bonhomme sorti tout droit de la cuvette d'un WC. Il y a en effet déjà Zed qui zone par ici.

Faire connaissance

Après avoir échappé à la terrible Karashnakar, avoir claqué la porte derrière eux et avoir poussé un grand soupir de soulagement, ils se regardent l'un et l'autre, adossés à celle-ci tout juste refermée, en pensant qu'ils viennent juste de réchapper à quelque chose d'horrible. Le Patient et le gobelin peuvent désormais faire plus calmement connaissance.

D'emblée, le gobelin se montre très chaleureux et jovial et se présente comme un nouvel arrivant fortement déboussolé par tous ceux lieux étranger. Le gobelin lui retourne les présentations. Le Patient peut alors se présenter de la manière qu'il souhaite et éventuellement insister sur le fait qu'il connaît bien les lieux, les pratiques, coutumes, personnages, etc. depuis le temps qu'il les fréquente et arpente le complexe de soins psychiatriques.

N'étant pas encore complètement sûr de son allié, le gobelin ne divulgue pas tout de suite le but véritable de sa mission. Il est envoyé pour retrouver et ramener au sein de la Grande Bibliothèque le recueil des Poèmes Morgue.

Très vite, le gobelin précise qu'il a en sainte horreur les Superviseurs qu'il a déjà pu croiser. En effet, le gobelin sait bien que seuls ceux-ci sont à même de percer son mystère et de comprendre le but de sa mission. Notons que le Directeur recherche également le précieux et mortel ouvrage pour d'autres sinistres et mystérieuses raisons. Cette recherche est de notoriété publique. S'il apprend d'une façon ou d'une autre l'équipée du gobelin et du Patient, il se mettra immédiatement à leur poursuite. Au Patient d'être prudent et discret à l'avenir.

Entraide

Ainsi, le Patient, sinon le gobelin lui-même, va proposer de servir de guide dans un milieu radicalement « dérangeant » et inconnu, voire hostile par le louvoiement qu'il faut opérer en présence des Blouses blanches, des horaires, des tabous, des règlements et surtout des Superviseurs, personnages puissants et dangereux.

A partir de ce moment, le gobelin ne quitte plus le Patient, écoutant et notant tout ce qui se passe. Il n'en demeure pas moins toujours aux aguets et n'oublie pas son objectif. Afin d'instaurer une meilleure confiance et arriver à des résultats au plus vite et plus facilement, il ne fait pas de mystère de sa recherche du recueil mais ne renseigne pas, une fois sa mission achevée, son retour prévu au sein de la Grande Bibliothèque via le portail, l'ouvrage sous le bras tel qu'il l'espère.

Un Livre et des rats dans une bibliothèque ?

Le gobelin fera la connaissance des lieux et des occupants quasi à perpétuelle demeure. Il s'agit de Livre, gestionnaire et bibliothécaire d'occasion et la bande de rats dirigée par Ratling, le borgne.

C'est une bibliothèque bien particulière tant il y fait calme et il y règne un climat serein ce qui dénote avec tout le reste de l'immeuble torturé et angoissé. Seuls les piailllements et raclements des rats interrompent le silence quasi monacal. D'ailleurs, les voûtes de la bibliothèque confèrent au lieu une ressemblance avec un monastère et puis n'est-ce pas là l'un des seuls lieux préservés, à l'abri de la folie, là où l'on peut se réfugier comme cela pouvait être le cas dans une église en des temps troublés ou menaçants ?

Un livre mal rangé est un livre perdu

Evidemment Livre qui relate dans un journal intime tous les événements qu'il vit, connaît l'existence, tout du moins de nom, des Poèmes Morgue. Le gobelin est au courant des propriétés dangereusement mortelles qu'ils recèlent, confirmées d'ailleurs par Livre.

Livre, très excité par ce *challenge*, prête son concours à cette quête livresque. En farfouillant sa mémoire et en feuilletant son journal, il peut se souvenir d'un fait passé marquant. Un lecteur a été retrouvé mort sur son pupitre de lecture. Tout cela avait mis en émoi le entre. Bien évidemment les Blouses blanches restent insensibles mais cela agita très fortement les malades et les Superviseurs comme pris d'une fièvre frénétique.

Il est ainsi facile de retrouver le nom de ce lecteur défunt qui doit plus que probablement avoir lu un extrait du Recueil ! Il s'agit de Jozef Stern.

Mais Livre a beaucoup de travail, il a toute une pile de livres à reclasser et à replacer dans les rayonnages. Demain, il aura peut-être le temps de voir cela ? Ou alors Livre perd le fil de la demande à mesure qu'il regarde les rayonnages, extrayant de ci de là, des livres qu'il juge excellent, chaque volume lui en rappelant d'autres, et ainsi de suite. Mais le gobelin et le Patient pourront-ils encore attendre plus longtemps ? La moitié de l'asile est peut-être à leur trousse, le tirage mortel du numéro « 13 » n'est pas impossible, etc.

Le Patient exaspéré peut vouloir prendre les choses en main et élaborer divers stratagèmes pour accéder au répertoire jalousement gardé et y trouver la fiche adéquate.

Car Livre consigne soigneusement lectures et emprunts sur de jolies petites fiches bleu pâle quadrillées où il calligraphie proprement à l'encre mauve les volumes empruntés.

Ces fiches sont rangées dans des armoires-fichiers. Une fois le long tiroir tiré, le nez au-dessus des fiches, on peut extraire la précieuse fiche tant convoitée.

Si l'on connaît l'époque des faits, on peut retrouver sans peine l'ouvrage consulté. Avec précipitation et enfièvrement, tous se précipitent à l'étagère en question, au rayonnage précis, à la planche finale. Y figure un ouvrage intitulé sobrement et énigmatiquement « Evasion » mais aucune trace des Poèmes Morgue.

Le Patient a peut-être l'idée de recourir au coup de pattes des rats de bibliothèque, groupe dont Ratling le rat borgne est le chef. Celui-ci considère finalement Livre comme un semblable : à force d'être toujours présent à la bibliothèque, le nez plongé dans un livre, les lunettes dans les rayonnages, il fait figure de véritable « rat » de bibliothèque.

Quelques morceaux de fromages chapardés au réfectoire permettent de payer cette recherche particulière. Les rats déambulant fréquemment entre les livres et les rayonnages, ils ont vite fait de retrouver l'étrange ouvrage, mal classé ou alors tombé à la verticale derrière une bibliothèque. Il leur suffit de pousser un petit piaillement pour attirer l'attention.

L'ouvrage est là entre leurs mains. On ose à peine le toucher : un homme est mort pour l'avoir feuilleté ! Livre, suspicieux, le remet vite, craintif et quelque peu angoissé au goblin qui le fourre avec joie dans sa sacoche le remerciant énormément.

Le goblin promet à Livre de lui rendre au centuple : « un de perdu, dix de retrouvés ». Le goblin va veiller à approvisionner la bibliothèque de Livre secrètement via des arrivages en provenance de la Grande Bibliothèque. Il trouvera bien des ouvrages communs qui feront son bonheur. Le Patient, au cours des séances suivantes, s'occupera d'introduire ces livres « délivreurs d'esprits » au cœur de la bibliothèque de Livre.

Mot de la FIN

Le goblin détient ainsi un exemplaire précieux de ce livre rarissime. Après une délicate et prudente analyse, il sera rangé dans le niveau de la Grande Bibliothèque consacré aux ouvrages dangereux ou pervers.

Peut-être ce Morgue est-il un immonde Innommable ? Lui qui a ainsi corrompu ces poèmes pour qu'ils deviennent mortels alors qu'ils devraient permettre l'évasion et le rêve de l'esprit. Les gobelins consigneront ainsi son Nom dans leur base de données et, un jour, s'ils y sont confrontés, ils pourront l'anéantir en prononçant son terrible nom !

Le goblin ne peut emmener son ami le Patient avec lui. Cette pratique est rigoureusement interdite. Il se montre très reconnaissant de son aide mais ne lui indique pas qu'il va partir. Il prétexte une chose anodine à faire et se rend aux toilettes pour retourner dans son univers. Avant de partir, il lui lance un « à tout de suite » qui veut dire beaucoup, ce que comprendra le Patient constatant son départ par la suite. Le goblin reviendra le « visiter » de temps en temps tout en amenant un cadeau, quelque ouvrage original, pour Livre et sa bibliothèque.

Fin de séance

Le Patient finit par se retrouver seul. Son ami goblin s'en est retourné tout aussi mystérieusement qu'il était apparu, l'un des Poèmes Morgue avec lui.

Le Patient a vécu quelques moments avec un sain d'esprit, en a appris un peu plus sur tous les mystères que recèle cet endroit. S'il devait raconter tout cela, on le prendrait sûrement pour un fou, mais ici, cela prend un autre sens, tout est relatif...

Il pourra peut-être méditer tout cela et s'en satisfaire, le sourire en coin, d'agréables souvenirs en tête, lors d'une séance de prétendue thérapie avec un Supérieur. Ceci lui permettra peut-être de se soustraire quelque peu à toute cette folie ambiante ou de sauvegarder pour quelques temps encore sa raison...

N'est-ce pas le propre des fous de s'exclamer « sains d'esprit » ?

Extrait d'un rapport

Les intrigues secondaires en quelques mots

Clochette (une nouvelle Rencontre dérangeante) se fait importuner par Gord avide de posséder sa Poudre (Objet dément) aux effets des plus recherchés parmi ses habituels et potentiels clients. Personne n'ose réagir ou l'aider, de peur d'être sévèrement puni par les Blouses blanches. Si le Patient n'intervient pas, le goblin, le cœur sur la main et n'étant pas au courant, se précipite au

secours de cette jolie libellule.

Reconnaissante, elle pousse le Patient et le gobelin au travers d'un mur « perméable » afin d'échapper à un Superviseur qui allait les surprendre.

Matagot se met, quant à lui, en chasse de la pauvre salamandre du gobelin, souhaitant par-dessus tout la voir affichée à son noble tableau de chasse déjà garni de nombreux trophées impressionnants attestant son immense talent de chasseur. Dans la pagaille de la course-poursuite effrénée qui s'engage, le gobelin ne remarque pas que Clef lui subtilise sa loupe-traductrice, outil indispensable pour ses recherches ! Pour restituer le bien de Cyclamen, Clef réclamera un objet exceptionnel à ajouter à son attirail.

Zed, se sentant démasqué, attaquera le gobelin pensant qu'il s'agit d'un ennemi de son peuple venu ici pour l'exterminer. Le Patient devra parvenir à contenir la fureur de Zed se sentant pris au piège et menacé. Des paroles apaisantes soutenues #par# une action énergique permettront d'y arriver. Au cours de la bagarre, le Patient se voit projeté violemment contre un mur pour... soudainement passer à travers et se retrouver dans le Bureau des Blouses blanches.

Le gobelin pour s'être bagarré avec Zed se voit enchaîné au terrible lit à clous. Le Patient devra faire le nécessaire pour favoriser son évacion et pour éviter à son ami cet horrible supplice.

Le soir depuis quelques temps, dans les couloirs proches de la chambre du Patient et dans une cellule voisine à la sienne, d'étranges bruits se font entendre, on a même l'impression d'entendre des bruits de pas. Ceci ne fait qu'accroître l'atmosphère angoissante et tendue qu'endure le Patient. Le gobelin, lui, pense à Morgue qui se cache, Morgue qu'aucun n'a #jamais# revu...

Il s'agit en fait d'un esprit frappeur, surnaturel... C'est un ancien Patient 13, mort depuis peu. Il hante les lieux à la recherche du repos éternel. Avec Marie, on peut dialoguer avec lui. Il recherche un objet qui lui est cher et qui lui manque pour le salut de son âme, mais celui-ci a disparu. Etant très croyant, il cherche son chapelet que lui a chipé Clef juste avant le fatal tirage au sort ! « Dans quel état j'erre » se lamente-t-il... pathétiquement.

Altercation avec Zed (intrigue secondaire)

Dans les couloirs, on chuchote, des bruits courent. En plus de Parlotte, au sujet de la mystérieuse apparition du malade qui accompagne toujours le Patient et qui est, semble-t-il, accompagné d'une drôle d'animal familier qui se faufile partout ressemblant à une salamandre à ce qu'on dit.

Tout ceci suffit pour inquiéter Zed qui voit en ces nouveaux venus, la présence d'un assassin à la solde d'un ennemi extra-terrestre de son peuple qui a juré son extermination.

Lui, si calme d'habitude, se rue sur le gobelin lorsqu'ils se croisent au détour d'un couloir et le rue de coups pour l'abattre, à tel point que les coups de poing n'ont qu'une chance sur deux d'occasionner des dégâts !

Il n'y a pas moyen de le ramener à la raison, il faudra le maîtriser, le ceinturer, ce qui revient à réussir plusieurs attaques à mains nues en choisissant spécialement de l'assommer. Chaque coup asséné lui fait perdre 1 point de vie.

Le Docteur laisse le Patient réagir et trouver une façon de contenir sa fureur ou de les séparer, avant que les Blouses blanches n'arrivent

Celles-ci arrivent très vite sur les lieux et avec des fusils à balles anesthésiantes et parviennent à contenir la fureur de Zed. Quoi qu'il arrive, le Docteur fera en sorte que le gobelin s'en tire in extremis et qu'il n'ait perdu que quelques points de vie lors de l'affrontement.

Mais le plus terrible reste à venir !

Dans le bureau des Blouses blanches

Au cours de la bagarre, le Patient est violemment projeté contre un mur. A son plus grand étonnement, celui-ci l'engloutit dans un bruit de succion pour le faire atterrir dans un autre lieu ! Le Patient se retrouve alors dans le bureau des Blouses blanches où trois d'entre elles se tiennent

debout immobiles comme hypnotisés ne se souciant même pas de sa présence, aussi étrange que cela puisse paraître. Tout cela dans un environnement immaculé, quasi vide, sans vie, sans bruit. A peine le Patient arrivé, ses pieds se dérobent sur le sol extrêmement glissant et il doit lutter pour conserver son équilibre dans une terrible gesticulation, ses bras battant l'air désespérément pour se rattraper à un éventuel objet salutaire qui semble malheureusement ne pas se présenter.

Un jet réussi sous AGL permet ce prodige, sinon le Patient tâte du mur en crépis blanc meurtrissant, ce qui lui occasionne la perte directe d'un point de vie. Il parvient alors à reprendre son équilibre pour quitter la pièce.

Un second jet d'AGL facilité (il gagne un point à son jet) lui permet de quitter la terrible et inquiétante pièce. Les passages spongieux dans les murs varient sans cesse de telle façon que le Patient ne pourra plus y repasser par la suite...

Où l'expression « cloué à son lit » prend tout son sens

Sans même en référer aux Superviseurs et appliquant, dans le strict respect du règlement, les consignes qu'ils se plaisent à observer implacablement et à faire appliquer impitoyablement à la lettre, les Blouses blanches s'emparent des bagarreurs et autres fauteurs de troubles et les jettent sans vergogne sur le terrifiant lit à clous !

Les deux chiffonniers pieds et poings liés dans une camisole de force se retrouvent donc propulsés sans ménagement sur la paille hérissée. Une journée sans pouvoir bouger, abrutis par les psychotropes dont les Blouses blanches les gavent.

Le gobelin doit réussir un jet sous la caractéristique SAG afin de rester lui-même et ne pas rentrer dans une passe troublée et déstructurante mentalement, c'est-à-dire devenir dingue en quelque sorte ! S'il échoue, il se met à gesticuler, ce qui lui cause immédiatement la perte d'1 point de vie mais ce qui a l'avantage de le rappeler à la réalité.

Les drogues qu'on lui a fait ingurgiter lui font perdre 1 point en AGL, VIG et ESP.

Il est temps d'agir ou notre Patient risque bien de retrouver son ami à l'état de loque. En effet, il subit les conséquences néfastes des drogues fallacieuses qu'on lui administre.

Le sortir du pétrin

Le Patient, grâce à un jet sous VIG ou une info obtenue de l'un des pensionnaires, peut remarquer que les Blouses blanches quittent la pièce pour aller se relayer au bureau de leur étage. Pendant ce laps de temps, il a la possibilité de crocheter la porte grâce à un jet réussi sous AGL. Mieux : il peut essayer de disposer d'un passe fourni par l'incontournable Clef.

Alors, péniblement, le Patient peut délivrer le gobelin bien mal en point et le faire échapper au supplice. Par la suite, vu l'état d'alerte donnée suite à cette évasion, il s'agira de se montrer particulièrement discret !

Importunée (intrigue secondaire)

Gord est un dealer obnubilé par le profit, ce qui l'amène à continuellement marchander nombre de biens et de services. Ceux-ci perçus en troc améliorent son ordinaire, en plus de l'une ou l'autre drogue qu'il s'enfile une fois sa journée de business finie. Mais il en veut toujours plus pour satisfaire ses trips et la demande (ses clients étant plutôt nombreux), c'est pourquoi il convoite la Fée Clochette et surtout sa Poudre qu'il présume être complètement *speedante* ! Lâche et sournois, il sait qu'elle est frêle et que personne n'osera lui venir en aide s'il devait quelque peu la secouer pour répandre sa Poudre au sol et la ramasser soigneusement ensuite.

C'est ainsi, à un moment où elle ne s'y attend pas, qu'il l'agrippe par le bras et la force violemment à lui en procurer ! Mais c'était sans compter sur notre brave gobelin, absolument pas au courant de la réputation des résidents et qui prend aussitôt parti pour la jolie jeune femme, qui semble prête à se briser comme un fragile roseau.

Sortir la Fée Clochette des griffes de ce malotru

Distraire Gord quelques instants, le pousser ou le rudoyer même, est suffisant pour qu'il lâche la pauvre femme qui se faufile rapidement afin de se défaire de son emprise, de cette main qui la

tenaillait comme un étau et la retenait prisonnière, à sa merci.

Gord, rageur et frustré, se tourne méchamment vers le pauvre gobelin qui se met alors à lire dans son regard avide et vil toute la violence et la fourberie que dégage son être ! Mais des bruits de courses se font entendre : des Blouses blanches arrivent armées de matraques et de camisoles. Déjà tous s'enfuient de peur d'être mis au cachot d'isolement !

D'ailleurs, Gord ne demande pas son reste et s'enfuit alors que le gobelin reste là stupéfié. Le Patient n'arrivant pas à la faire décoller à moins qu'il ne réussisse un jet de FOR.

Hors champ

Mais la Fée Clochette n'a néanmoins pas perdu la scène de vue, et pousse le gobelin et le Patient violemment sur le mur attendant et là comme par miracle ils passent tous deux au travers du mur à leur plus grand étonnement, sans un bruit, aussi mollement que s'ils traversaient du beurre...

Elle devait savoir qu'il existait un tel passage ? L'avait-elle deviné, voire senti ?

En catimini

Les deux compères se retrouvent alors, bizarrement et contre toute attente, à l'extérieur, dans la cour, sains et saufs. En effet, les Blouses blanches ne penseront jamais à aller les chercher là-bas et d'ailleurs elles ne patrouillent pas dans cette zone.

Il leur suffit pour regagner le bâtiment, de se faufiler discrètement sous les rebords des fenêtres, en longeant les murs. Un test réussi de VIG leur permettra de regagner l'accueil. Au pire, s'ils sont remarqués, un malade les verra, un attroupement se fera, une Blouse blanche arrivera, ne verra plus rien et mettra ça sur le compte de la folie des pensionnaires.

La grosse femme qui s'y trouve posée comme un tas immonde et dégoûtant, la bouche cousue ne leur pose aucun problème. Comment le pourrait-elle d'ailleurs ? Elle ne peut émettre aucun son et ne voit rien étant aveugle.

Pris en chasse (intrigue secondaire)

Mais pas par celui que l'on croit. Alors que la salamandre du gobelin furetait quelque peu - peut-être flairait-elle un livre - ou se tenait affectueusement sur l'épaule du gobelin, elle croise la route du félin de ces lieux, Matagot.

Celui-ci d'habitude si prévenant, devant cette proie à ajouter à son tableau de chasse et pour varier son menu habituel composé de rats, bondit toutes griffes dehors !

Un test réussi d'AGL permet au gobelin d'esquiver le matou Matagot et de faire rentrer sa salamandre sous sa capuche. Terrifiée, elle se blottit contre lui, toute tremblotante. En cas d'échec, elle bondit de son épaule et une folle poursuite s'engage dans les couloirs de l'asile entre le chat et la salamandre. Le gobelin et le Patient ont fort à faire pour tenir la distance, un test de FOR et/ou CON est requis pour ne pas devoir renoncer, exténué.

La Clef de l'énigme ou l'énigmatique Clef ?

Une fois l'ordre revenu, le gobelin farfouille dans son sac pour y réfugier sa salamandre et y trouver un mouchoir pour s'éponger le front transpirant de fatigue et de stress. C'est alors qu'il se rend compte que sa loupe-traductrice, engin essentiel qui lui permet de comprendre n'importe quel texte écrit, a disparu !

Là, le Patient peut indiquer au gobelin que si un objet manque à l'appel, ça ne peut être que l'œuvre de Clef. Un coup de ce filou, habile kleptomane, pas voleur ni méchant pour un sou, mais gravement atteint par sa pathologie.

Transaction

Il faut trouver quelque chose à échanger avec Clef pour qu'il rende l'autre objet. Un objet convoité et passionnant qui attise la curiosité et suscite l'envie chez lui. Au Patient de se creuser les méninges afin de trouver le deal idéal, le gobelin étant fort embarrassé. Il peut toujours proposer l'une ou l'autre idée suivant ce que décide le Docteur.

Dans la nuit (Intrigue secondaire)

Proche de la chambre du Patient, attendant à celle du gobelin, des bruits sourds et inquiétants se font entendre, ainsi que d'affreux et stridents crissements que partagent également des râles étouffés semblant venir des profondeurs... Tout cela est très inquiétant pour les nerfs du Patient déjà mis à rude épreuve.

Le gobelin veut à tout prix savoir de qui ou de quoi il s'agit. Il ne peut s'empêcher d'être persuadé qu'il s'agit peut-être de Morgue qui se cache sous d'éventuelles cloisons secrètes et dissimulées et qu'il se joue de tout ce mystère. Et s'il trouve Morgue, il devrait retrouver son Recueil !

Errant damné, condamné à errer

C'est en fait un esprit frappeur qui vient hanter les lieux de sa mort violente récente. C'est l'un des derniers Patients 13. Il est en quête du repos de son âme que son chapelet pourrait lui rendre. Mais celui-ci a été subtilisé par Clef.

Les tiroirs dans la pièce s'animent et raclent dans leurs encoches, il cherche et fouille désespérément, se lamentant sans cesse, sinistrement. Il suffit de lui laisser son chapelet dans la pièce pour qu'il soit ainsi délivré.

Pour savoir tout cela, la rencontre et l'aide de Marie, télépathe, sont indispensables. Elle servira comme intermédiaire, comme canal de transmission. Marie peut dialoguer avec lui sans problème et narrer ses malheurs. Le Patient et le gobelin vont tout faire pour obtenir de Clef ce chapelet, malgré le fait qu'il ne s'agit pas de Morgue. A ce sujet, le mystère reste entier...

Au sujet des Treize Reliques

Les gobelins, agents de la Grande Bibliothèque, aidés de leur salamandre, explorent les mondes via des portails afin de retrouver les mythiques Treize Reliques qui divulguent le nom de tous les Innommables et surtout le moyen de les anéantir.

En effet, il faut savoir que les Innommables sont les ennemis des livres, de la connaissance et les gobelins les pourchassent et les combattent sans répit dès qu'ils en ont l'occasion. La Grande Bibliothèque est un haut lieu de conservation de milliers d'ouvrages littéraires qu'ils espèrent ainsi protéger même si une prophétie cachée et oubliée de tous raconte que le Grand Drame anéantira celle-ci une fois le Métronome arrêté !

Clochette

Clochette est une fée, la Fée Clochette. Clochette est une jeune et jolie demoiselle aux cheveux blonds dorés, peu vêtue, aux tenues légères en mousseline. Surnommée affectueusement « Jolie libellule » par les autres pensionnaires, elle virevolte un peu partout et sans cesse. Elle apporte sur son passage une certaine joie et bonne humeur.

Les Blouses blanches trop rigides n'arrivent pas à s'en saisir pour la capturer. Elle déjoue tous les pièges et elle finit parfois par apporter trop d'entrain aux autredéments, trop de spectacles et de moquerie à l'encontre de l'autorité par toutes ces facéties. Les Blouses blanches ont abandonné depuis lors à s'en emparer. Ils préfèrent punir sévèrement ceux qui rentrent en contact avec elle, c'est plus retors, c'est une directive des Superviseurs émanant du Directeur. Du coup, Clochette est bien seule... et bien moins gaie.

La poudre magique

Cette poudre que posséderait Clochette permettrait dit-on de s'envoler ! Et de s'évader d'ici. Personne n'en sait davantage. En réalité, elle permet de faire s'évader l'esprit mais pas le corps qui reste, lui, bel est bien enfermé entre les 4 murs oppressant de l'asile.

*Quand elle s'envole
On lui tient la main
Comme un ballon frivole
Au gré du vent qui vient*

Maman est Folle (extrait)

William Sheller

Que ne ferait pas Gord pour connaître un tel secret et pour s'en emparer !

R.O.I

Un lexique particulier est employé pour décrire le Joueur, le Meneur et le scénario. Il est convenu de nommer un scénario, une Séance sous la direction d'un Docteur (Meneur) intégrant un Patient (Joueur).

Aussi, il est à noter que sous peine de voir la Séance s'écourter brusquement, ni le Patient ni le Gobelin ne tireront à la loterie le n° 13. Mais ceci est une autre Séance...

Le Docteur veillera tout au long de la Séance à (faire) respecter les Horaires et les Tabous au Patient. Ceux-ci doivent vraiment être astreignants et constituer une véritable entrave à sa liberté d'action.

Pour résumer, le Patient, en sautant les plages « douches » peut se ménager les temps libres suivants : de 7h30 à 8h30, de 9h à 12h, de 13h à 18h30 et de 19h30 à 22h30. L'extinction des feux (avec enfermement des Patients dans leur chambre) s'étend de 22h30 à 7h.

Cyclamen

PHYSIQUE MENTAL

FOR	3	ESP	5
CON	4	SAG	2
AGL	4	VIG	5
APP	1	CHA	4

POINTS DE VIE 4

DESCRIPTION

SEXE : asexué AGE : 13 années goblinoïdes (jeune adulte) TAILLE : 1m20 POIDS : 30 kg

APPARENCE : petit ; goblinoïde à la peau verdâtre ; yeux de couleur jaune ; oreilles pointues et proéminentes qu'il cache sous une capuche ; 4 crocs, des griffes aux bouts des doigts, des bras #proportionnellement# légèrement plus longs que ceux des hommes.

SIGNES PARTICULIERS : vision nocturne, une faible lueur est amplifiée mais dans le noir total, il reste aveugle ; équilibrisme innée, tel un chat, il retombe toujours sur ses jambes.

TRAITS DE CARACTERE : courageux, impétueux et curieux.

POSSESSIONS

Loupe-traductrice pour comprendre tout texte ; Baume qui permet de soigner 1 point de vie ; sac sans fond permettant d'enfourner tout livre digne d'intérêt ; salamen, un lézard, sorte d'animal de compagnie et « pisteur » de livres ; langue desséchée de salamen servant de marque-page et permettant d'éprouver la rareté d'un ouvrage littéraire et un couteau (1D3).

NOTES

Son Livre de naissance est « les 101 trucs et astuces de Nikolas le Jardinier » et sa phrase-clef qui l'a vu naître est : « de la bouture viendra une nouvelle tige ».

« Dans quel état j'erre, s'il vous plaît ? »

A n'en pas douter, le gobelin dès qu'il a connaissance de l'existence d'une bibliothèque au sein de l'asile émet le souhait de s'y rendre. Il dit être un grand amateur de livres et un lecteur assidu. De toute façon, sa salamandre est excitée par l'odeur et la présence de tous ces vieux livres et pourrait bien vite réclamer de s'y rendre ou même filer tout droit en sa direction.

Au besoin, le gobelin suivra le petit chariot que véhicule Livre afin de déambuler à travers tous les couloirs et la salle de détente afin d'apporter réconfort et amusement par les livres qu'il sélectionne avec soin. S'il le faut, le gobelin peut se planquer sous le chariot, dissimulé derrière la petite tenture qui sert à cacher toutes sortes de choses.

Au besoin, on peut prévoir une évasion discrète par ce moyen du gobelin ou de tout autre pensionnaire. En effet, le but de sa mission, de sa venue au sein de ce monde de dingues, est de retrouver le précieux et rare livre de Morgue.

Karashnakar

PHYSIQUE

CON 4

AGL 4

POINTS DE VIE 4

ARME naturelle 1 point de vie

Zed

PHYSIQUE MENTAL

FOR 4 ESP 5

CON 4 SAG 5

AGL 4 VIG 2

APP 2 CHA 2

POINTS DE VIE 4

DESCRIPTION

TRAITS DE CARACTERE : calme, blasé, nonchalant et méfiant.

POSSESSIONS

Divers cigares de toutes tailles et de toutes origines, un coupe-cigare et un Zippo.