

L'hôpital qui se fout de la charité !

L'hôpital qui se fout de la charité !

Exterminateur : Le Jugement
SCENARIO

Horreur Contemporaine
Scénario (multijeu)

Ce scénario est adaptable pour d'autres jeux d'horreur contemporaine tels que kult, conspiration, et compagnie, avec un minimum d'adaptation.

Synopsis

C'est l'histoire d'un psychodrame familial et d'un meurtrier sanguinaire. Imaginez le retour d'un esprit fantomatique du monde des morts, un tueur psychopathe qui s'en prend à tout le monde et surtout aux, de vieux bâtiments désaffectés et vous aurez une idée de ce qui attend les pjs.

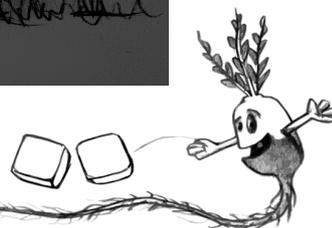
En gros, ce scénario va mener vos pjs en Irlande où ils vont devoir mener enquête sur des crimes affreux commis par on sait pas qui. Surtout que ce «on sait pas qui» a décidé que les pjs mettent leur nez où il fallait pas. Et que monsieur «on sait pas qui» a un gros

couteau bien aiguisé et que les vieux hôpitaux désaffectés, c'est pas un lieu où se promener la nuit. Ce petit scénario d'ambiance, largement dans la veine de l'horreur contempo-raine permettra au mjs de torurer ses pjs à souhait... flà...c'est bien ça de torturer les pjs, moi j'adore ça !

Il est prévu pour entre 2 et 4 joueurs environ, pas trop débutants. Amusez vous bien !



par Mémé Ciredutemps



EXTERMINATEUR

L'hôpital qui se fout de la charité

Acte 1:

Prélude: Les pjs sont à Londres où ils aident la fondation * (voir fin du scénario), qui se remet debout péniblement après une dernière attaque. Tout va pour le mieux, sauf que des nouvelles arrivent d'Ecosse qui ne sont pas jolies jolies. Par les journaux, on apprend qu'une vague de meurtres ont été commis là-bas : 2 enfants sont retrouvés morts et mutilés dans la forêt près de la ville de South Deeside (à égale distance de Dundee et Aberdeen). De même, 2 médecins de l'hôpital local sont retrouvés atrocement mutilés dans une maison abandonnée dans cette même petite ville. On pense déjà à un détraqué.

Ca tombe bien, vu qu'il y a aussi eu trois morts dans l'hôpital psychiatrique de la côte... étrange.

On envoie donc les pjs voir là-bas ce qui se passe. Pas de possibilités d'emmener des armes puisqu'ils vont devoir prendre le train.

Garry Richard, possédé par sa nouvelle compagne, s'est enfui il y a une semaine de cet hôpital psychiatrique en faisant du grabuge, c'est pour cela qu'il y a eu trois morts, 2 patients et un garde. Il les a tués avec un couteau qu'il a récupéré à la cuisine en soudoyant le cuisinier Michael Barry. Puis il a pris la fuite à pied à travers lande et forêt pour se cacher aux abords de la ville. C'est là qu'un enfant blond comme le fils de Joelle jouait dans sa cabane. Prise de rage, elle le tua (via le corps de Garry), le décapita et retourna se cacher. Puis elle sortit de sa tanière pour faire la sortie des écoles, ou elle ne trouva pas son fils mais un jeune garçon qui lui ressemblait. Elle l'emmena dans les bois et le tua lui aussi. Il reste d'ailleurs des traces de son passage en forêt. Puis se souvenant de l'histoire de l'hôpital, elle décida de le retrouver mais se trouva face au nouvel hôpital, d'où elle enleva un médecin, en suivit un autre chez lui et le cueillit sur le chemin, enfin enleva le dernier dans son domicile, pour une petite séance de torture dans une maison abandonnée, qui fut la sienne autrefois. Elle a marqué quelque chose sur le mur avec le sang : Paul, le nom de son fils, et le début de celui du médecin responsable de sa mort à elle. Il n'y a que les 1ères lettres de celui ci.

Arrivée à la gare : Arrivés d'un voyage sans encombres, presque, sauf s'ils ont eu la bonne idée d'emmener des armes avec eux (après tout, y'a un tueur sanguinaire dans le coin) ils se retrouvent dans une gare de la ville d'à côté. Il leur faut prendre le bus pour arriver. Ils ont déjà des réservations à leur nom dans un petit hôtel minable de la ville, tenu par Mme Mary, qui se dit un peu voyante sur les bords et leur prédira le "mauvais œil".

La ville : C'est plus tôt un embryon de ville, plus proche du village. En fait, c'était une

ville dans le temps et avec l'installation de l'hôpital psychiatrique sur la côte.

Alors le seul moyen de transport pour aller dans une ville est le bus qui passe 3 fois par jour (le matin, le midi, l'après-midi). Et il y a assez souvent des coupures de courant et de téléphone car les lignes sont mal entretenues. Il y a environ 10 000 habitants répartis entre autre plus loin dans la lande. Mais il y a aussi un petit hôpital, surtout ouvert parce qu'il y avait ici un médecin célèbre qui a légué sa fortune dans ce but (nouveau parce que dans le temps, quand il y avait plus de monde, il y avait déjà le vieil hôpital).

Acte 2 :

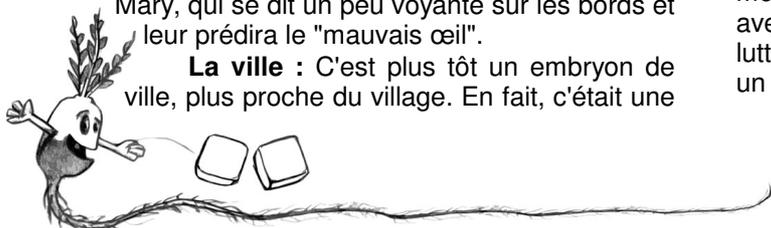
Les joueurs vont devoir se renseigner sur ce qui se passe ici, et ils ont différentes pistes primaires :

* **les journaux :** Dans les journaux, il n'est mentionné que les 4 meurtres récents, celui des enfants et des médecins. Les enfants ont été retrouvés il y a 4 jours dans la forêt aux alentours de la ville, à 500m d'écart et tous les deux fort mutilés. C'était Gilliam Redgrant et Jérôme Montro, deux enfants du coin. Les parents sont affligés et la police enquête (celle de la ville où les pjs sont arrivés à la gare). Le 1er médecin, Mr Kidman, homme marié et père d'une fille, a disparu alors qu'il était de service de nuit à l'hôpital, et Mr Mouthy a été enlevé de chez lui pendant la journée. Tous deux ont été retrouvés mutilés dans la cave d'une maison abandonnée du coin. Là aussi la police enquête.

* **La police :** Si les pjs ont des contacts dans la police ce sera plus simple, sinon il faudra s'armer de patience et savoir quémander. La police a en effet commencé à enquêter mais vite fait, il ont des affaires importantes dans d'autres villes plus grandes, mais ils ont quand même déjà quelques détails. Ils savent où les deux enfants ont été trouvés précisément dans la forêt et savent que le 1er a été retrouvé près de sa cabane dans les bois. L'autre a disparu à la sortie de l'école.

Ils savent aussi que le 2ème médecin a été enlevé chez lui, qu'une fenêtre de sa maison a été fracturée. Ils savent quelques trucs sur la maison abandonnée, mais les pjs iront bien voir eux-mêmes, elle est reconnaissable, y'a des scellés sur la porte.

* **La forêt :** Là où le 1er garçon a été découvert, on voit les restes de sa cabane, quelque jouets d'enfant et des traces de pas assez grands (ho, ça c'est au moins du 45). Mais aussi des traces de couteau sur un arbre plus loin qui indique clairement que le tueur est resté un moment là à le guetter. Il y a aussi du sang bien sûr et une dent d'enfant. Pour le deuxième emplacement, il y a aussi du sang et des morceaux, le portefeuille du petit 2 mètres plus loin avec ses cartes pokémon. Il y a aussi des traces de lutte et comme si l'enfant avait été traîné, mais aussi un morceau d'étoffe qui ressemble à un bout de cuir



(le blouson du tueur).

* **L'hôpital psychiatrique** : là aussi, il va falloir jouer serré pour avoir des infos. Mais le jardinier, ou certains autres, avec menue monnaie à la clé, cracheront le morceau.

Il y a donc une semaine, un prisonnier retenu ici on ne sait plus pourquoi s'est enfui en tuant trois autres personnes avec un couteau de cuisine, on ne sait pas où il l'a eu, jamais les patients n'ont accès aux cuisines, bien sûr. Puis il s'est enfui par la forêt sans que l'on puisse le rattraper. En fait il a pris des balles mais qui sont restées comme sans effet.

Si on va voir le cuisinier, qui surveille quand même ce que les persos demandent, et si on sait le prendre, il dira que oui, le prisonnier, qui pourtant n'était plus agressif depuis son arrivée à l'hôpital, lui a demandé un couteau (il cherchera des excuses puis avouera qu'il l'a payé avec de l'argent, mais il ne sait pas où il a pu le trouver).

C'est d'autant plus étrange que ce prisonnier avait (il va falloir lutter pour avoir cette info qui est très confidentielle) été partiellement lobotomisé.

Dans la chambre de Garry : on trouve rien de très important sauf un peu de plasma (quand le fantôme s'est incarné dans le corps) .

* **La maison abandonnée** : C'était celle où vivait Joelle avant le drame. On retrouve déjà la cave où les médecins ont été torturés, avec divers objets et chaînes. Mais aussi les écritures sanglantes : Paul et M. Lo... et ce n'est pas fini. En fouillant plus dans les décombres de la maison, on trouve un vieux placard avec des papiers dans une pochette plastique et un petit livret. Dans celui-ci, il y a les échographies de Joelle Marguerite et les certificats du médecin, Martin London, qui disent qu'elle est enceinte d'un petit garçon. Aussi, il y a un calendrier avec la St Paul entourée au feutre. Des choses de ce genre quoi. En se renseignant à la mairie, on apprend qu'en effet cette maison a appartenu à Mme Marguerite qui était une jeune londonienne qui s'était installée ici il y a de cela une trentaine d'années. Puis un jour elle a disparu, sûrement partie et donc on a jamais pu vendre la maison. On n'a pas de nouvelles d'elle depuis.

Si on va voir les voisins qui l'ont connue un peu, on apprend qu'elle était venue s'installer ici pour fuir un petit ami, père du gamin qu'elle portait, qui la battait. Après son accouchement, on ne l'a pas vu rentrer avec le bébé et elle allait très mal, elle perdait la tête, était très agressive. Puis un jour, plus personne et puis un camion est venu, a pris une partie de ses affaires et s'en est allé (le médecin qui voulait faire croire a un déménagement.)

* **Le nouvel hôpital** : Bien sûr les pjs ont pas connaissance du vieux et mieux vaut pas pour le moment. Dans l'hôpital, tout le monde est atterré par les meurtres récents. Mais ils ont des archives, et oui, et savent qui a donné les fonds pour reconstruire celui-ci. C'est un certain Mr London, un grand médecin qui a écrit beaucoup de livres (il pouvait

avec les expériences qu'il faisait sur les enfants). Parce qu'il y en avait un autre dans le temps mais Martin ne le trouvait plus aux normes et on en a refait un (et pis ça lui permettait que personne ne découvre son ou ses forfaits). Mais London est mort depuis 10 ans. Pour accéder aux archives, il va falloir aussi trouver une technique (comme se déguiser en infirmière). Et dans celles-ci, ils découvrent qu'il y a trente ans, en effet, une certaine Joelle Marguerite attendait un petit garçon nommé Paul, mais celui-ci est mort à la naissance. Fin de l'histoire. Il y a un vieux médecin qui, selon où vos joueurs en sont dans le scénario, leur parlera maintenant ou les fera appeler après pour qu'ils reviennent (cf act 3).

* **Le vieux médecin** : Celui-ci a été un collègue de London. Il se souvient d'avoir quelques fois trouvé celui-ci étrange, mais il se souvient surtout qu'après la mort de son enfant, Mme Marguerite est revenu voir le docteur et qu'elle était très agressive et semblait avoir des revendications. Il s'est toujours interrogé à ce sujet.

Acte 3:

Ho, c'est mal d'avoir découvert tout ça, Joelle le sait, ça va lui empêcher de continuer son carnage. Alors elle va se servir de ses pouvoirs après tout. Elle rentre dans l'hosto quand les persos sont en train de parler au vieux médecin, bloque issues et fenêtres et le courant saute... Et là, elle se met, avec l'aide du corps de son copain, à massacrer tout le monde. Les pjs et le médecin sont coincés dans la salle d'attente, sans fenêtres. Ils entendent hurler, voient un peu de sang passer sous la porte et sont dans le noir le plus complet (le mieux c'est que ce soit le début de soirée à une époque où la nuit tombe très tôt).

Puis les cris s'arrêtent à peu près et leur porte se débloque. Ils arrivent dans un vrai carnage, il y a des corps, du sang, des tripes dans tous les sens. Médecins, patients... il y en a même certains qui agonisent encore et diront avoir vu un homme avec un couteau (en bredouillant bien sûr). Mais c'est toujours dans le noir et les portes et fenêtres sont toujours bloquées. On entend encore quelques cris d'agonie et le vieux médecin se précipite vers les escaliers pour aller au 1er étage d'où viennent les agonies. Mais le tueur lui a décidé de jouer au chat et à la souris avec les joueurs. Je vous laisse faire ça, vous avez déjà vu des films d'horreur, non ? Sachant que c'est les pjs la proie et que le tueur, vu que son esprit est sous domination de l'énergie de Joelle, est presque immortel (ho, voilà Jason).

Cela se finit quand le tueur débloque tout au moment propice et fuit à travers la lande. Si les pjs ne le suivent pas, le vieux médecin sûrement déjà à moitié mort leur indique que par-là, il y a le vieil hôpital désaffecté.

Le vieil hôpital : En effet il est désaffecté. C'est dans la cave de celui-ci que London a enterré le cadavre de Joelle, et le découvrir est le seul moyen d'arrêter l'esprit. Quand



les pjs arrivent (il est au milieu d'une vieille lande et d'une forêt) le tueur est déjà rentré dedans. Les grilles tombent en ruines ; il ne sera pas très dur d'y pénétrer. Le jardin est un terrain vague en friche tout dégueux. D'ailleurs la façade sent bien le vieux bâtiment désaffecté depuis vingt ans. Il n'y a, bien sûr, pas d'électricité et le parquet n'est jamais à l'abri de s'effondrer au bon moment. Il est sur trois étages et assez grand, sans compter la cave. Les fenêtres sont toutes condamnées et tout.

Autant dire que les pjs ne vont pas se sentir à l'aise, d'autant plus que le tueur les a amenés dans un piège et rebloque les portes et zou, se remet à les poursuivre dans tout l'hosto pour leur faire la peau. Cependant, Joelle dans ce cadre est en plein en train de revivre le drame et les conduira dans différentes pièces où les résonances ectoplasmiques feront revivre aux pjs les différentes scènes de sa vie dans l'hôpital tel qu'il était dans le temps et dans l'ordre qui suit (à vous de guider les pjs où il faut) :

* **salle d'attente** : L'hosto redevient tel qu'il était avant, plein de la lumière de cette fin d'été. Ils sont dans la salle d'attente où médecins et patients passent et discutent bruyamment. Entre, il y a une femme enceinte, assez jolie, qui semble attendre, l'air assez anxieuse sur un banc, puis un médecin assez grand, brun vient la chercher, puis ça s'arrête.

* **Salle d'accouchement** : Pareil que pour tout à l'heure sauf qu'ils sont dans une salle d'accouchement et voient la même femme en train d'accoucher avec les sages-femmes qui courent partout, et le même médecin qui l'aide. Il prend ensuite l'enfant alors que la femme lui tend les bras. Le petit hurle, il semble en bonne santé. La femme épuisée se détend puis on voit le médecin lui faire une piqûre alors qu'elle lui demande nerveusement ce qu'il fait (il lui administre un somnifère), puis il part en souriant avec le petit. Ca s'arrête.

* **Le bureau du docteur** : D'un seul coup, on entend les bruits d'une vive discussion puis la salle se matérialise comme dans le temps. On voit Joelle visiblement très énervée qui crie après le même médecin. Elle lui demande son bébé, dit qu'elle sait qu'il est en bonne santé, qu'il lui a volé, qu'elle veut le reprendre, qu'il n'est pas mort et qu'elle va le dénoncer. On voit le médecin discrètement se saisir d'un de ses trophées, la frapper violemment à la tête, elle tombe, il sort un scalpel et lui tranche la gorge. Il y a du sang partout. Fin de la scène.

* **Le couloir** : Pendant la course poursuite avec le tueur, on voit un moment le docteur se matérialiser mais dans l'hôpital dans l'état actuel. Il pousse un lit avec un corps recouvert d'un drap blanc, il a le regard fou et s'arrête devant une porte qu'il s'apprête à ouvrir. Fin de la scène. C'est en fait la porte qui donne à la cave, là où on autopsie et stocke les corps dans des caissons réfrigérés. C'est Joelle qui leur indique sa sépulture.

Acte 4:

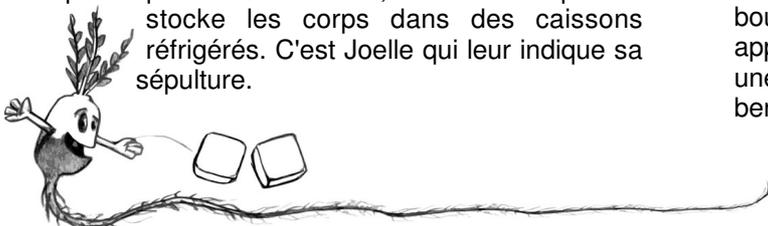


En descendant à la cave, c'est une course contre la montre car ils vont dans un cul de sac et le tueur va essayer d'en finir à ce moment là. Il faut donc qu'ils découvrent le corps de toute urgence. Il y a là donc la table d'autopsie et des caissons réfrigérés, vides depuis longtemps, mais ils vont perdre du temps à le découvrir. Puis une porte, au bout d'un petit couloir avec deux autres salles où on rangeait le matériel et compagnie, qui donne cette fois sur une vieille salle de terre battue dont la porte ne s'ouvre qu'en la défonçant (c'est le médecin qui avait la clé). Bien sûr elle est vieille et mettra juste le temps qu'il faut pour les faire paniquer à se défoncer. Là, donc, il n'y a que de la terre battue et une pelle. Il va falloir que certains bloquent la porte que le tueur essaie de défoncer pendant que d'autres creusent, et vite. Une fois le squelette trouvé, Harry reprend son esprit (et craque), tombe par terre en se recro-quevillant sur lui-même et en pleurant.

Tout semble fini... bhen non !!!

Maintenant que Joelle est guérie de sa rage vengeresse, elle veut qu'on l'aide, elle veut qu'on lui retrouve son fils. Mais pas tout de suite.

Les pjs rentrent à leur hôtel, font ce qu'ils ont à faire et au moment où ils vont prendre le bus pour aller à la gare et rentrer, il voit passer sur le trottoir d'en face une femme qui ressemble en tout point à Joelle poussant un landau. S'ils lui parlent elle ne répond pas et fait comme si tout autour d'elle n'existait pas. Elle avance, c'est tout. S'ils ne font rien, elle s'arrête au bout de la rue et leur fait signe sans bruit. Quand ils approchent, dans les deux cas, ils voient que c'est une sorte de bête ensanglantée qui glapit dans le berceau. Puis elle continue et rentre dans sa vieille



maison abandonnée. Elle disparaît en rentrant, mais on entend les pleurs insistants d'un bébé qui viennent de nulle part.

Ces pleurs vont les suivre un moment s'ils n'en saisissent pas le sens. Et ils mènent tout droit à l'hôpital psy. C'est là qu'est le petit Paul.

Sinon pour le trouver, le fantôme pourra un peu les aider. Dans la nuit, ils voient une lumière qui tombe du ciel sur l'hôpital approximativement. Eux seuls la voient.

En effet, un Paul Lagrange a été admis il y a 20 ans (un peu avant la mort du docteur). Il était tout déformé par les expériences que celui-ci a fait sur lui et qui sont toujours visibles. Il est devenu fou. Il ne sait même pas vraiment parler et il a dans sa chambre un livre qui lui avait été offert par celui qui l'y a amené. En fait le bouquin est une étude que le Dct London a faite en réalisant ses expériences sur l'enfant, toujours visibles par de grosses cicatrices, mais personne n'a jamais fait le rapprochement.

Dernière manifestation du fantôme comme vous le sentez, puis il disparaît à jamais.

Et dans le rôle de :

Le tueur dominé par Joelle :

**for 5 dex 3 vig 5
cha 1 man 2 app 2
per 4 int 2 ast 3**

Vigilance 3, Athlétisme 4, Bagarre 3, Mêlée 4, Esquive 1, Intimidation 4, furtivité 3. Volonté 8.

Pour les charmes, reportez-vous au guide du conteur sur les fantômes et voyez ce qui sont le plus adaptés à ses actions dans le jeu. Mais il a de toutes façons beaucoup de capacités et ne subit pas les malus de blessure puisque ce corps robuste n'est plus qu'une marionnette insensible à la douleur contrôlée par l'esprit plein de haine de feu Joelle.

Pour l'adaptation à d'autres jeux, vous devez faire du tueur

un pnj très endurant et fort physiquement qui tiendra mieux que d'autres hommes les coups et en portera des mortels avec son grand grand couteau de cuisine.

*** Fondation de Londres :** Dans la campagne que je fais jouer depuis au moins un an, j'ai créé entre autres un « pied à terre » pour les exterminateurs. En fait c'est le début de l'organisation des exterminateurs en Europe (et dans le monde aussi, remarque). Cette fondation est assez jeune (environs 2 ans), se situe à Londres mais a déjà essuyé deux attaques (une sur internet, par le réseau des exterminateurs...) et à chaque fois, on est obligé de la remonter mieux, pour qu'elle soit plus sur et plus cachée. Actuellement elle se situe dans un manoir privé entre le centre et la périphérie de la ville. Il y a un vaste jardin où des bâtiments ont été aménagés. La fondation cependant n'est pas très riche et pas toujours très opérationnelle. Il y a un peu de matériel d'entraînement, une assez vaste bibliothèque et d'autres petits trucs utiles, mais elle ne peut pas fournir beaucoup de matériel ou de protection aux exterminateurs hors de Londres pour l'instant. Cependant, elle a développé un « efficace » réseau de renseignements, où des gens décortiquent les infos, ce qui permet de se tenir au courant de ce qui se passe dans le monde et d'envoyer un exterminateur enquêter sur ce qui semble suspect.

