

Chapitre trois

Davos, canton de Grisons.

Davos est une petite station de ski pittoresque perdue dans les Alpes Suisses. De nombreux hôtel affichent des prix excessifs. Une petite église, de nombreux cafés où les clients profitent du panorama et des rayons de soleil... Difficile d'imaginer le pire dans ce décor paisible et enchanteur. Notons que les téléphones portables sont inutilisables dans cette zone mais qu'on peu téléphoner à peu près partout.

La clinique se trouve au dessus du village, perchée sur un promontoire rocheux. On y accède par le Seilbhan, le téléphérique ouvert de sept heures à vingt heures.

La clinique a la réputation d'accueillir de riches clients venus se reposer. Le Dr Guttering qui dirige l'établissement est vu comme un homme élégant et cultivé...

Le téléphérique est bondé de touristes et de randonneurs venus admirer la vallée. Le point de vue est superbe et l'ascension dure environ un quart d'heure. Un restaurant accueille les passagers à la descente. Plus loin, un grand portail de fer forgé dont les minces barreaux se terminent en lance. Le bâtiment et le parc sont cernés par un mur épais de trois mètres de haut. Le parc est agrémenté de haies taillées, d'arbres et de bancs sur lesquels peuvent s'asseoir les pensionnaires. Un grand immeuble tout en longueur de style chalet aux airs d'hôtel de luxe semble correspondre à la description de la clinique. Une immense véranda meublées de tables rondes et de fauteuils donne sur la montagne. Il n'y a aucune plaque, sonnette ou Interphone pour confirmer qu'il s'agit bien de l'établissement Lieberman, seulement une caméra de surveillance !

Une fois les lieux repérés, il va falloir mettre un plan d'action sur pied.

- Surveiller la clinique à distance ne permet pas de voir grand chose. Une observation depuis le ciel peut s'avérer plus concluante. Ils peuvent estimer qu'une vingtaine de personnes occupent la clinique. L'établissement dispose de quatre véhicules: une porsche grise, une Mercedes noire aux vitres teintés, un minicar et une moto. Un garage est loué au village pour entreposer les véhicules qui ne peuvent évidemment pas prendre le téléphérique. Les patients ne sont pas autorisés à sortir mais certains membres du personnel effectuent des courses ou vont parfois manger au restaurant panoramique situé à la sortie du téléphérique.

- S'introduire discrètement dans la place est risqué mais peut-être que vos joueurs disposent des personnages adéquats ? Dans ce cas reportez-vous au paragraphe décrivant la clinique.

- Tenter de négocier directement avec le Dr Guttering est également une possibilité, après tout les Pjs connaissent le code d'accès au compte et cela constitue une bonne monnaie d'échange pour attirer Guttering dans un piège.

- Entrer dans l'établissement en se faisant passer pour un patient est la solution la plus longue mais aussi la plus sûre. Cela peu donner lieu à une troisième séance de jeu où vos joueurs commenceront par créer d'autres agents moins "repérables" tandis que leurs personnages actuels resteront en soutien. Delta Green est parfaitement disposé à fournir une couverture et entamer un lent processus d'approche et d'infiltration.

La clinique Lieberman

En se renseignant ailleurs qu'à Davos, on peu apprendre que l'établissement accueille de richissimes patients venus se "reposer", c'est à dire soigner leur problème d'alcool, de drogue ou leur dépression. Aristocrates déchus, hommes d'affaires influents, prestigieux avocats ou politiques déclinants forment l'essentiel de la clientèle. Le séjour coûte environ 2000\$ par mois. Le patient entièrement prit en charge suit scrupuleusement le règlement et le programme de remise en forme prescrit par la clinique.

Contrairement à ce que vos joueurs penseront, le Dr Guttering ne pratique aucune manipulation "cthulienne" sur ses patients. Cela ne l'empêche pas de se servir d'eux comme "pompe à fric" au profit de la Karotechia et d'abuser physiquement de certaines de ses patientes. Un savant cocktail de drogues et de séances thérapeutiques utilisant l'hypnose est utilisé pour soumettre la volonté des patients et leur implanter un certain nombre de suggestions post-hypnotiques. Lorsque le traitement est suffisamment concluant, le patient retourne à ses hautes fonctions et accomplit chaque mois un acte parfaitement logique pour lui mais totalement irrationnel pour un observateur extérieur. Un riche rentier versera de l'argent chaque mois à "*l'association pour le soutien des veuves de guerre*" mais en vérifiant on s'apercevra que cet organisme n'existe pas ! Un banquier transmettra régulièrement une copie des dossiers de ses clients en étant persuader d'écrire à sa grand-mère...

qui est morte depuis dix ans !

Confronter les patients à leurs actes irrationnels, c'est prendre le risque de leur faire subir un traumatisme violent qui peut très bien les pousser à la dépression ou au suicide. Un nombre impressionnant de hautes personnalités européennes ont ainsi été converties par le Dr Guttering assurant une certaine tranquillité à la Karotechia et ses sous-fifres. Les milieux politiques, financiers et juridiques ont été très largement infiltrés.

Le règlement

Le règlement de la clinique interdit la consommation d'alcool, de drogue et de cigarette durant toute la durée du séjour. Afin de faire respecter ce point, les effets des patients nouvellement admis sont scrupuleusement fouillés. Il est impossible et interdit de passer un coup de téléphone à l'extérieur, cela afin de ménager la tranquillité du patient afin qu'il ne cherche pas à renouer avec le stress du monde extérieur. Les relations entre patients sont à proscrire. Les horaires de la clinique doivent être scrupuleusement respectés. Le patient s'engage à suivre le traitement prescrit par le Dr.Guttering et à prendre ses médicaments à heures fixes. Deux aides-soignants accompagnent toute la journée les patients afin de faire respecter les consignes. Les visites sont autorisées chaque vendredi de 14h à 16h. (voir aide de jeu)

Le personnel de la clinique

Le Dr. Willheim Guttering (Bischofe)

L'ancien tortionnaire SS est aujourd'hui le directeur de la clinique. Agé de presque 96 ans, il en paraît à peine 55. Le Dr. Bitterich le tient en son pouvoir grâce à une variante du sortilège Résurrection. Guttering est mort depuis longtemps, il est devenu un zombie au même titre que les "pertes ressuscités" mais une hygiène de vie très stricte lui permet de cacher son état. Paternaliste avec ses patients, Guttering mérite au premier abord son surnom de "bon docteur". Il cache parfaitement sa véritable personnalité sadique et raffinée. C'est le seul qui connaisse l'existence de la Karotechia.

Magda Von Ruttenhauser (Ritter)

C'est l'infirmière en chef, celle qui seconde le Dr. Guttering et supervise les aides-soignants. C'est une grande femme glaciale et autoritaire au type aryen. Magda sait que Guttering est un escroc mais n'a qu'une vague idée de ce qui se cache derrière tout ça. Sa perversité et sa cruauté ont su séduire le Dr.Guttering. Effectuer quelques recherches sur elle permettrait d'exhumer son passé "d'infirmière de la mort".

Andrea Snider (Bauer)

Elle occupe la place de secrétaire, répond au téléphone, s'occupe du courrier et de l'accueil. C'est une jeune femme souriante et l'un des meilleurs cobayes du "bon Dr. Guttering" en matière de manipulation mentale. Sa volonté est entièrement soumise au vœux de son maître.

Ludovik, Hans, Klauss et Helmut (Bauer)

Ce sont les quatre aides-soignants de la clinique mais surtout ses gardiens et les hommes de mains du Dr.Guttering. Jeunes et athlétiques, ils semblent tout droit sortis du rêve d'un généticien nazi. Tous les quatre encadrent les patients et veillent à ce qu'ils respectent bien le règlement. Ils sont affables en apparence mais cruels et violents en réalité. Ils sont parfaitement entraînés au close-combat et au maniement des armes. Ils s'occupent des patients toute la journée par groupe de deux pendant que les deux autres font de la surveillance, des courses ou se détendent au gymnase. La nuit, ils se relaient avec Gerhart pour occuper le poste de surveillance.

Gerhart (Bauer)

Officiellement jardinier, il fait aussi office de réparateur, s'occupe de la maintenance du chauffage, de la piscine des chiens (quatre dobermans dressés pour tuer) et sert de chauffeur. Grand, bruns et ténébreux, Gerhart est souvent moqué par les autres car il n'est pas de souche aryenne. Il est pourtant l'un des plus fervent

admirateurs du Dr Guttering.

Birgit et Heidi (Bauer)

Ce sont les deux cuisinières qui préparent autant de plats différents que le traitement des patients le demande. Ce serait faire une erreur que de les croire moins impliquées dans les secrets de la clinique bien qu'elles ne soient pas réellement dangereuses non plus. Elles se contenteront de prévenir les autres si elles remarquent quelque chose d'inhabituelle.

Les deux femmes de ménages

Elles ne parlent que l'albanais et un allemand rudimentaire. Elles sont pratiquement réduites en esclavage par le reste du personnel et de toutes façons trop terrorisées pour tenter quoique ce soit. Aucune aide à attendre de ce côté là. Elles possèdent toutes les deux une clef permettant d'accéder au sous-sol de la clinique.

Les patients

Ils sont actuellement au nombre de huit ce qui laisse deux places pour éventuellement infiltrer l'établissement. Le profil recherché par le Dr Guttering est celui de riches personnalités ayant si possible une influence dans les milieux juridiques ou financiers. De façon générale, les gens trop médiatique ne l'intéresse pas.

Andreas Zweis - 38 ans - Autrichien

Mona Dritter - 54 ans - Allemande - Riche oisive

Mona est la femme du ministre allemand des affaires étrangères. C'est une grande dame molle au profil aristocratique. Elle est soumise, ennuyeuse et effacée. Le traitement du Dr Guttering a déjà fait de sérieux ravages dans son psychisme. Soignée pour dépression.

Johann Köenig - 43 ans - Suisse allemand - Banquier

Ritter Shneider - 63 ans - Allemand - Juge

Angelica Dallas - 19 ans - Américaine - Fille de millionnaire

Angelica est la fille unique d'un baron du pétrole. C'est une gamine taciturne aux longs cheveux blonds. Son visage angélique oscille entre la léthargie la plus complète et le désintéret. Elle est soignée pour un problème d'héroïne.

Une journée type à la clinique Lieberman

Les patients sont réveillés à 7h par les deux aides-soignants de service qui entrent dans les chambres pour ouvrir les volets (Gutten tag !).

Tout le monde se réunit au gymnase à 8h pour une demi-heure de gymnastique matinale présidé par les deux autres aides-soignants qui prennent leur service.

Le petit déjeuner est servi à 8h30 dans la véranda: café, chocolat, thé et viennoiseries en tout genre devant le décor grandiose de la montagne.

A 9h, les consultations commencent. Ceux qui ne sont pas avec le Dr. Guttering peuvent profiter du parc, de la piscine ou bien rester dans la véranda. Les visites s'enchaînent jusqu'à l'heure du repas.

En milieu de matinée, vers 10h, les patients sont rassemblés dans la véranda pour prendre leurs médicaments. Le cocktail de drogues est généralement destiné à saper la volonté du patient.

12h: le repas est servi dans la véranda. Une alimentation saine et raffiné méthodiquement assaisonné de calmants. Jet sous 2xINT pour détecter le goût. Les patients mangent entre eux et le personnel après.

12h45: Café mais pas de cigarettes ! Le Dr.Guttering fait traditionnellement une apparition à ce moment là. L'équipe d'aides-soignants change.

Détente dans le parc pour faciliter la digestion. Les consultations reprennent à 14h. Pendant que les autres patients se partagent le jacuzzi et le sauna avant de se faire masser par l'un des deux aides-soignants.

16h: Une collation est servie dans la véranda. Deuxième tournée de médicaments. Fraulein Von Ruthausen vient discuter avec les patients. Changement d'équipe.

16h30: Les consultations reprennent. Toujours les mêmes activités: piscine, parc, véranda. Ludovik propose souvent à cette heure là une partie d'échec. C'est un joueur extrêmement doué et réussit à le battre et un bon moyen d'attirer l'attention du Dr Guttering.

18h: Fin des consultations

19h: repas du soir.

19h45: Retour au gymnase pour les exercices du soir présidés par Magda en personne.

20h: Prise des médicaments puis coucher. Jet de CON/TOX:15 sur la table de résistance pour ne pas céder aux somnifères.

22h: Extinction des feux.

Une séance avec le Dr Guttering

Les méthodes du Dr Guttering utilise les drogues et l'hypnose pour faire plier la volonté du patient et lui implanter certains réflexes inconscients. Une séance dure à peu près une heure mais plus on s'approche de la fin du traitement et plus les séances sont courtes. Dans un premier temps, le Dr Guttering cherche simplement à approcher le patient et évaluer ses névroses. La plupart des gens qui viennent se faire soigner à la clinique souffre de toute façon de quelque chose et c'est ce point faible que va exploiter "Her Doktor".

Il est important d'isoler le patient afin qu'il ne reçoive aucune aide extérieure. Les visites sont systématiquement refusées dès que le traitement est commencé.

Un savant cocktail de drogues est administré au patient dans les premiers temps visant 1° à saper le moral du patient, 2° à lui faire ressentir une fatigue intense et constante.

En terme de jeu, le personnage fait un jet de POU contre 8+le nombre de jour sous traitement. Par exemple si le Pj se trouve à la clinique depuis 3 jours, il fera un jet POU contre 11 sur la table de résistance. Un échec indique la perte momentanée d'un point de POU. Ne le dite pas au joueur mais notez-le sur une feuille. Dite lui simplement qu'il se sent déprimé et fatigué.

Il est possible de faire semblant d'avaler les pilules en réussissant un jet de Discrétion ou de Dissimulation.

Dépression, manque d'appétit et de sommeil, tout est mis en place pour pousser le sujet à la limite de son point de rupture. Lorsque le sujet est à bout, le Dr Guttering lui propose son aide.

Le sujet est considéré au bout du rouleau lorsqu'il a perdu la moitié de ses points de POU.

Les drogues sont diminuées à l'insu du patient qui retrouve peu à peu le sommeil, l'appétit et le moral. Le Dr Guttering apparaît comme un sauveur et gagne définitivement la confiance du sujet. Le vrai traitement peu alors commencer.

A partir de ce moment là, ne faites plus de jets sur la table de résistance, le POU du Pj est stabilisé.

L'hypnose ne peut se pratiquer avec de bons résultats que si le sujet est consentant d'ou l'importance de la mise en scène précédente.

Si le tout premier jet d'hypnose est raté, le Pj ne pourra plus jamais se faire hypnotiser et le Dr Guttering mettra fin à son séjour. Par contre, s'il est réussi, Her Doktor parviendra automatiquement à placer le sujet sous hypnose chaque fois qu'il le voudra et que le Pj sera consentant. Cette règle simule le fait que certaine personne sont plus réceptives que d'autres.

Une fois le sujet placé en état d'hypnose, Her Doktor peut effectuer plusieurs types de manipulations.

- L'aide mnémotechnique permet de retrouver des souvenirs profondément enfouis dans l'inconscient ou dont on ne se rappelle que des bribes. Le Doktor s'en sert pour mettre à jour des secrets compromettants afin

de faire chanter le patient à sa sortie.

- La suggestion post-hypnotique peut amener un sujet à accomplir un acte donné sans que sa volonté intervienne et cela dans un laps de temps définie par l'hypnotiseur. Si l'acte en question est contraire aux habitudes de comportement du sujet, il est nécessaire de vaincre le POU du sujet sur la table de résistance.

A son réveil, le sujet ne se souviendra de rien aussi, ne dite pas à votre joueur ce qui s'est passé pendant la séance. Décrivez la mise en condition et dite lui qu'il se réveille quelques dizaines de minutes plus tard. Votre joueur va être terrifié ! effet garantie ! impossible de savoir s'il s'est dévoilé ou non ! Après la première séance d'hypnose il y a de fortes chances pour que vos joueurs agissent sans attendre.

Refuser de se soumettre au traitement est pire qu'un aveu et vos joueurs devraient s'en rendre compte. Enfin, il est impossible de simuler l'état d'hypnose (Guttering est trop fin pour être trompé et puis il pratique l'hypnose depuis des dizaines d'années alors...) et donc peu probable qu'une couverture résiste à plus d'une seule séance.

Description de la clinique

Extérieur.

Intérieur.

B-1 Véranda: Grande salle belle et lumineuse au panorama imprenable sur la montagne. Panneaux en bois, fauteuils et canapé en cuir, des petites tables en marbre où les patients peuvent manger seuls ou par deux, des plantes vertes et les valse de Strauss en fond musical. C'est la pièce centrale de la clinique en même temps que son hall d'entrée et le lieux de prédilection des patients. Deux caméras de surveillance, une dans chaque angle. La séparation avec la terrasse et façade par une grande baie vitrée coulissante. Aucune grille ne s'abaisse la nuit mais la porte coulissante est fermée à clef.

B-2 Accueil : Un vaste comptoir en acajou donne sur la véranda. Bureau, ordinateur, carnet de note et divers papiers. Le registre d'admission se trouve ici. Deux téléphones: un relié au réseau interne et l'autre vers l'extérieur essentiellement pour recevoir les appels. Andréa passe ici le plus clair de son temps ce qui lui permet de surveiller la véranda.

B-3 Parloir : Petite pièce agréable aux parois vitrés. Fauteuils en cuir, plantes vertes et l'inévitable Strauss. C'est ici que les patients peuvent s'isoler avec leurs proches en visite. S'il est impossible d'entendre ce qui se dit, tout le monde peut voir ce qui se passe. Un membre du personnel ne manque jamais de surveiller discrètement ces entretiens. Officiellement pour éviter que les visiteurs ne transmettent des cigarettes ou de la drogue. De toute façon, les visites sont rares et systématiquement éconduites dès que le traitement est avancé. Andréa prétexte que "*le patient est en bonne voie de guérison et qu'il ne souhaite voir personne*".

B-4 Toilettes des hommes

B-5 Toilettes des femmes

B-6 Salle de travail / Fumoir : Il s'agit de la pièce de détente du personnel. Meubles modernes, sièges en cuir et gravures. Un lit occupe l'un des murs. Le personnel s'y retrouve pour fumer, écouter de la musique ou regarder la télévision. Une porte de verre dépoli donne sur la véranda. Un téléphone relié au réseau interne. En journée, cette pièce est presque toujours occupée par un des quatre aides-soignants qui n'est pas de service.

B-7 Salle de réunion du personnel : C'est ici que les membres du personnel prennent leur repas et se réunissent pour discuter de leur travail. Commode ancienne contenant de la vaisselle, au centre de la pièce une grande table en bois qui peut accueillir une dizaine de personnes. Téléphone relié à la ligne interne. Une porte en verre dépoli donne sur la véranda. Les disques diffusés dans les couloirs de la clinique sont lu ici.

B-8 Réserve : Elle contient des conserves, des bocaux, des sacs de farine et beaucoup de produits de première nécessité. Porte fermée à clef mais facile à ouvrir sur un jet de serrurerie.

B-9 Escalier : Une volée de marches glissantes mènent au sous-sol.

B-10 Cuisine : Une grande pièce pourvue de tout l'équipement moderne. C'est le domaine de Birgit et Heidi qui passent presque toute leur journée ici. Profusion de couteaux de cuisine et autres objets pouvant servir d'arme. La double porte vitrée donne sur la véranda. Celle donnant sur l'extérieur sert aux livraisons.

C-1 Chambre de Magda Von Rutenhauser : Intérieur moderne, lit, commode, miroir; penderie et garde-robe impressionnante. Petite salle de bain/w.c attenante à la chambre. Pharmacie improvisée dans le tiroir de la table de chevet fermé à clef: garrot, seringues et morphine. Les portes de cette pièce sont systématiquement fermés lorsque Magda ne se trouve pas dans sa chambre. Les deux fenêtres donnent sur le parc et la montagne. La nuit elles sont fermées par d'épais volets en bois. Magda n'occupe cette pièce que pour dormir. Le Dr.Guttering passe parfois la nuit avec elle. Un téléphone relié à la ligne interne.

C-2 Chambre du Dr Guttering : Même configuration que la chambre de Magda. La salle de bain dispose de tout un attirail de soin du corps. On trouve dans la penderie un véritable musée des horreurs: l'uniforme SS de Her Guttering, ses décorations militaires, un abat-jour en peau humaine, un sac contenant des dents en or... Un pistolet Luger et une dague d'officier SS sont dans la table de nuit. Deux téléphones, un relié à la ligne interne et l'autre vers l'extérieur. Un jet en TOC permet de découvrir un coffre. Sa fermeture à combinaison est très sophistiquée. Des jets combinés de cryptographie et de serrurerie sont nécessaires pour réussir à l'ouvrir.

Mein triumph.

Langue : Allemand; **Gain en Mythe**: +2; **Perte de SAN**: - 1D6; **Multiplicateur de sorts** : x5; **Temps nécessaire pour l'étudier**: 8 semaines; **Sorts**: Contacter le Fürher (avatar de Nyarlathotep); **Notes**: Ce livre a été dicté à Bitterich par le Fürher. Mein Triumph raconte comment celui-ci s'est trouvé transformé en demi-dieu par les sacrifices massifs perpétrés dans les camps de la mort et comment la race aryenne peut atteindre un tel stade par l'extermination des races inférieures. La couverture est illustrée d'un Svastika entouré par les ailes d'une Horreur Chasseresse.

Le livre de compte

Un jet de comptabilité réussit permet de découvrir que la clinique touche des subventions suspectes qu'elle redistribue ensuite. Tout ça ressemble fort à du blanchiment d'argent. La plupart des sommes récupérés proviennent d'anciens patients. La liste des personnalités "retournés" figure sur le livre de compte.

La correspondance

Un gros paquets de lettre se trouvent également dans le coffre. Certains noms reviennent souvent comme ceux des membres du conseil d'administration de l'institut Duarte. Plusieurs lettres postés depuis le Brésil sont signées par un certain Dr. Bitterich. D'autres proviennent de l'Himalaya (!). Le Gardien est seul juge du contenu exacte de cette correspondance, c'est le moment de poser les bases de vos futurs scénarios !

Les notes de Guttering

Un certains nombres de dossiers détails les méthodes du Dr Guttering en matière d'hypnose et de manipulation de l'esprit. Tous est rédigé en allemand et demande une sérieuse connaissance médicale pour être compris.

Enfin, si Guttering est en possession du Grimoire, il le cachera ici.

C-3 Pharmacie : Elle est incroyablement fournie pour un établissement de cette importance. La pièce est dépourvue de fenêtre et la porte blindé s'ouvre avec un digicode que Guttering et Magda sont les seuls à connaître.

C-4 Salle des Archives : Dans cette salle sont conservés tous les dossiers des patients de l'établissement et la

nature des traitements administrés. Beaucoup de détails ont été volontairement oubliés.

C-5 Salle capitonnée : Officiellement, elle sert à palier les crises de manques des patients qui sont en cure de désintoxication à la clinique. Si le Pj infiltré est capturé, il se retrouvera ici en attendant son triste sort.

C-6 Placard: Cette pièce contient du matériel d'entretien.

C-7 Salle de surveillance : La pièce est presque entièrement occupée par des systèmes de sécurité, de confortables fauteuils pivotants et un lit d'appoint. Une dizaine d'écrans de contrôle retransmettent à peu près tout ce qui se passe dans la clinique. Une alarme déclenchée par un détecteur de mouvement protège les entrées du bâtiment. L'alarme se déclenche uniquement dans la salle de surveillance. Les aides-soignants se relaient toute la nuit pour occuper cette pièce. Dans la journée, elle est inoccupée en dehors des quelques visites du Dr Gutting qui vient parfois s'y détendre. Les insomnies de Magda la pousse parfois à tenir compagnie à l'homme de garde. Les portes de la salle sont blindées et seuls Gutting, Magda et les quatre aides-soignants connaissent le code pour l'ouvrir. En cas d'alerte, l'homme de garde peut faire sonner les téléphones des chambres du personnel et de la salle de garde.

C-8 Chambre d'Andréa : Cette pièce dispose de sanitaires attenants. Andréa ne l'occupe que la nuit si Gutting et Magda ne l'obligent pas à participer à leurs jeux horribles.

C-9 Bureau/cabinet du Dr Gutting: Cette pièce contient tout ce qui est nécessaire pour faire un examen physique et mental complet et subir un traitement : table d'opération équipé de sangles, canapé, abaisse-langue, stéthoscopes, jeu de scalpels etc... Le bureau ne contient que des papiers médicaux sans grand intérêt et la combinaison du coffre de la chambre. Un téléphone relié à la ligne interne. Vaste bibliothèque avec beaucoup d'ouvrages consacrés à la médecine et d'autres à l'occulte. La psychologie et l'hypnose semblent être les sujets de prédilection du Dr Gutting.

C-10 Salle d'attente: Très conventionnelle avec fauteuils, plantes vertes, revues et toujours Strauss. Le bureau de Magda occupe un coin de la pièce.

D-1 Gymnase : Vaste salle très lumineuse contenant tout le matériel nécessaire pour entretenir sa forme et faire de la musculation. Ludovik, Klaus, Helmut et Hans passent beaucoup de temps ici lorsqu'ils ne sont pas de service.

D-2 Réserve: Matériel de sport et d'entretien.

D-3 à D-6 Cabines de massage : Equipée simplement d'une table très confortable et fermées uniquement par un rideau. Les aides-soignants pratiquent la chiropraxie avec beaucoup de dextérité. On se fait masser en revenant du sauna et on ne porte alors qu'une simple serviette nouée autour du corps. Si le Pj infiltré est découvert, il est probable qu'il sera neutralisé ici au moment où il est le plus vulnérable et où il ne peut dissimuler aucune arme.

D-7 et D-8 Douches

D-9 Réserve : Elle contient des serviettes, du talc, des huiles pour le corps etc...

D-10 Placard : Produits d'entretien et balais.

D-11 Vestiaire : De simples portemanteaux et des petits casiers qui ne ferment pas. Le vestiaire est mixte.

D-12 Jacuzzi : Un grand bain bouillonnant où l'on peut se serrer à quatre ou cinq personnes sous la surveillance d'un des aides-soignants.

D-13 et D-14 Sauna : Dans le plus pur style suédois. On s'y déplace nu donc impossible de dissimuler une arme ou un micro. Femmes et hommes séparés.

E-1 Salle de Garde : Une petite pièce vitrée munie d'un lit et d'un poste de télé. Un aide-soignant y passe la nuit pour répondre aux besoins des patients qui peuvent déclencher depuis leur chambre un voyant lumineux. Téléphone relié à la ligne interne.

E-2 à E-11 Chambre des patients : Toutes sont équipées de douches et de W-C. Celles qui donnent sur le parc sont pourvues de fenêtres avec volets, les autres reçoivent la lumière par des velux. Les portes des patients récalcitrants sont fermées à clef et leur dose de somnifère est augmentée.

E-12 Chambre de Klauss et Helmut : C'est une chambre ordinaire et sobre encombrée de matériel de musculation. Petite salle de bain attenante avec w.c. les tables de nuit dissimule chacune un pistolet Sig Sauer p.226 de fabrication suisse et un Mini-Uzi avec profusion de cartouches. Couteau de commando dans la penderie et quelques armes "exotiques": nunchaku, poing américain, matraque. Les rares livres que l'on peut trouver en dehors des magazines de body-building et d'arts martiaux confirment la fascination des deux aides-soignants pour le troisième Reich. La pièce est fermée si aucun des deux hommes ne l'occupent. Téléphone relié à la ligne interne.

E-13 Chambre de Hans : Peu de changement par rapport à celle de Klauss et Helmut. La propreté immaculée de la pièce souligne le caractère maniaque de Hans. Téléphone relié à la ligne interne.

E-14 Chambre de Ludovik: Considéré comme le fils prodigue par le Dr Guttinger, la chambre de Ludovik est légèrement plus spacieuse que les autres. Même configuration que les autres mais plus de livres et un jeu d'échec. Ludovik et le Dr Guttinger s'affrontent souvent à ce jeu au cours des longues soirées d'hivers. Téléphone relié à la ligne interne.

E-15 Chambre des femmes de ménage: Une pièce minuscule dénuée d'intérêt. Petit autel dédié à la madone et barreaux aux fenêtres. Sanitaires minuscules mais très propres. Les deux femmes sont enfermés dans leur chambre durant la nuit.

E-16 Chambre de Birgit: Petit cabinet de toilette avec W-C. Meubles modernes. Téléphone relié à la ligne interne

E-17 Chambre de Heidi: Identique à celle de Birgit. Téléphone relié à la ligne interne

E-18 Chambre de Geirhart: Petite et mal tenue avec là encore un cabinet de toilette et des w.c. Pistolet Luger 9mm dissimulé sous le matelas. Batte de base-ball dans la penderie. Magazine pornographiques et d'autres consacrés aux voitures de courses. Casque de moto.

Le sous-sol

F-1 Cave : C'est une grande pièce sombre, à moitié pleine de caisses et de sacs. Une inspection montre qu'il s'agit de matériel médical ou d'électronique haute-gamme. Bon choix de grands crus.

F-2 Chaufferie : Le bâtiment est entièrement chauffé au mazout contenue dans une grande cuve. La chaudière se trouve ici et un grand nombre d'outils stockés ici par Geirhart peuvent servir d'arme. Endroit stratégique pour faire sauter la clinique !

F-3 Atelier : C'est là que beaucoup de petits travaux d'entretien ou de réparation sont entrepris. Un établi et une fraiseuse pour travailler bois et métal. Il y a également une lampe à acétylène. Pratique pour ouvrir le coffre du bureau. Geirhart occupe parfois cette pièce.

F-4 Lingerie : On y trouve de la literie, des affaires de toilettes et les pyjamas de l'établissement. Table de repassage et étagères. C'est le domaine des femmes de ménages.

F-5 Blanchisserie : Machines à laver, linge sale empilé dans un coin et un grand nombre de draps suspendus dans la pièce pour les faire sécher.

Dr Willheim GUTTERING (Der Bischofe)

| | | | |
|--------|--------|--------|----------------|
| FOR 14 | DEX 15 | INT 14 | Pvie 17 |
| CON 17 | APP 10 | POU 18 | Pmagie 26 |
| TAI 17 | SAN 00 | EDU 18 | Bonus/dom +1d4 |

Discrétion: 35% - Hypnose: 71% - Anglais: 60% - Grec: 37% - Latin: 47% - Français: 55% - Mythe de Cthulhu: 22% - Occultisme: 74% - Persuasion: 72% - Baratin: 82% - Médecine: 88% - Pharmacologie: 63% - Premiers soins: 95% - Psychologie: 57% - TOC: 42%

Sorts: Altération physique de Gorgoroth, Contacter le Führer, Création d'un portail, Flétrissement, Résurrection, Signe de Voor, Terrible malédiction d'Azathot.

| Armes | %comp. | Dom. | Portés | Capacité | Disf. | Cad. |
|----------|--------|---------|--------|----------|-------|------|
| Luger | 59% | 1d10 | 6m | 8 | 68% | 2 |
| Dague SS | 40% | 1d6+1d4 | / | / | / | / |
| Poings | 60% | 1d4+1d4 | / | / | / | / |

Magda VON RUTTENHAUSER (Der Ritter)

| | | | |
|--------|--------|--------|----------------|
| FOR 13 | DEX 12 | INT 14 | Pvie 14 |
| CON 11 | APP 14 | POU 14 | Pmagie 14 |
| TAI 17 | SAN 40 | EDU 16 | Bonus/dom +1d4 |

Arts martiaux: 36% - Baratin: 54% - Discrétion: 28% - Ecouter: 43% - Hypnose: 23% - Anglais 41% - Médecine: 61% - Persuasion: 56% - Pharmacologie: 52% - Premiers soins: 70% - Psychologie: 41% - TOC: 33%

| Armes | %comp. | Dom. | Portés | Capacité | Disf. | Cad. |
|----------|--------|--------|--------|----------|-------|------|
| Seringue | 30% | Tox 15 | / | / | / | / |

GEIRHART

| | | | |
|--------|--------|--------|----------------|
| FOR 14 | DEX 13 | INT 13 | Pvie 12 |
| CON 11 | APP 11 | POU 14 | Pmagie 14 |
| TAI 12 | SAN 70 | EDU 11 | Bonus/dom +1d4 |

Arts martiaux: 22% - Conduire automobile: 67% - Discrétion: 31% - Ecouter: 29% - Electricité: 51% - Electronique 43% - Mécanique: 59% - Nager: 55% - Piloter hélicoptère: 45% - Serrurerie: 40% - TOC: 38% - Pistolet mitrailleur: 41% - Poings: 55% - Pieds: 42%

| Armes | %comp. | Dom. | Portés | Capacité | Disf. | Cad. |
|-------|--------|------|--------|----------|-------|------|
| Luger | 52% | 1d10 | 6m | 8 | 96 | 2 |

DOBERMANS

| | | |
|--------|--------|---------|
| FOR 12 | DEX 13 | Pvie 10 |
| CON 10 | POU 09 | |
| TAI 08 | | |

Suivre au flair: 80% - TOC: 60%

Morsure: 30% Dom: 1d6

| Nom | FOR | TAI | CON | DEX | APP | POU | INT | Pvie | B dom |
|----------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|-------|
| Klauss | 16 | 16 | 17 | 16 | 14 | 13 | 13 | 17 | +1d4 |
| Ludovik | 18 | 15 | 18 | 17 | 14 | 16 | 15 | 17 | +1d6 |
| Hans | 15 | 17 | 17 | 11 | 09 | 12 | 14 | 17 | +1d4 |
| Helmut | 14 | 18 | 18 | 12 | 16 | 13 | 12 | 18 | +1d4 |

Arts martiaux: 40% - Conduire automobile: 45% - Discrétion: 37% - Ecouter: 42% - Explosifs: 31% - Anglais: 29% - Médecine: 32% - Chiropractie: 52% - Piloter engin lourd: 24% - Se cacher: 44% - TOC: 52% - Premiers soins: 51% - Nager: 48% - Poings: 55% - Pieds: 55% - Pistolet mitrailleur: 51% - Arme de poing: 63% - Fusil: 47% -

| Armes | %comp. | Dom. | Portés | Capacité | Disf. | Cad. |
|-----------------|--------|---------|--------|----------|-------|------|
| Sig Sauer P.226 | 63% | 1d10 | 15m | 15 | 98% | 2 |
| Mini Uzi | 51% | 1d10 | 15m | 20 | 98% | 2/20 |
| Couteau | 48% | 1d6+bon | / | / | / | / |