

L'hospice du Vrai Savoir

cf. Laelith, p.230), place de l'Hospice, Terrasse du Nuage, carte repère F7

Visites autorisées

L'institution, placée sous la juridiction de la confrérie de l'Âme éternelle du Temple du Crâne, est installée dans un édifice sombre et austère, composé de deux ailes ne comportant chacune qu'un seul étage. L'ensemble est complété par deux pans de murs en pierre de trois mètres de haut et de soixante centimètres d'épaisseur, le tout enserrant une petite cour. L'aile sud dispose de l'unique porte d'entrée de l'édifice, une épaisse porte de bois bardée de moult ferronneries. Toutes les fenêtres sont pourvues de barreaux.

Au rez-de-chaussée de l'aile sud, la plus grande, se trouve le hall d'accueil, les bureaux et les pièces réservées au personnel (réfectoire, salle de repos, vestiaire), tandis qu'à l'étage se trouvent les chambres des patients les plus calmes. Au rez-de-chaussée de l'aile est se trouvent le salon dédié aux visites ainsi que les salles de soins, tandis qu'à l'étage, accessible après avoir franchi deux portes blindées situées aux extrémités de l'escalier, est installé le quartier de haute sécurité réservé aux patients les plus dangereux (pour eux-mêmes et pour autrui) et ceux disposant de facultés magiques. En effet, la zone est parée de nombreux glyphes d'anti-magie qui y rendent impossible le lancement des sorts.

Parmi le personnel soignant se distingue :

- **Morn**, un infirmier demi-orc bourru et peu bavard, œuvre en tant que portier et hôte d'accueil et ne laisse entrer que les familles des patients autorisés à recevoir des visites. Si des visiteurs disent travailler pour les autorités, il concède à les conduire jusqu'au bureau du docteur Kampa la directrice de l'établissement, après leur avoir fait déposer les armes dans le réduit prévu à cet effet. Autrement il leur claque la porte au nez sans ménagement.

- **Le docteur Naa Kampa** est une demi-elfe très jeune d'apparence qui s'exprime avec une voix douce et un ton posé. Un savoir-être parfaitement calculé destiné à mettre rapidement en confiance. Mais mal lui en prendrait à celui qui la traiterait de manière paternaliste ou condescendante. Naa semble en permanence sonder ses interlocuteurs qu'elle transperce de ses yeux d'un bleu glacial. Elle relève avec une facilité déconcertante le moindre lapsus ou la moindre incohérence dans les mots et est une experte dans le décryptage du langage corporel. Sa rigueur toute académique se transpose dans sa tenue vestimentaire impeccable mais dénuée de toute fioriture superfétatoire.

- A la froideur du docteur Kampa, contraste la chaleur de **mademoiselle Roserouge** la jeune infirmière Gopnelaune qui a le cœur sur la main. Elle est très attentionnée envers ses patients, mais a souvent tendance à baisser la barrière émotionnelle qu'elle doit normalement ériger entre eux et elle. C'est une personne coquette (tous les jours elle utilise une fleur fraîche pour maintenir ses cheveux cuivrés en chignon) et qui est en permanence accompagnée de Monsieur Gris, son bounzill, dont la présence a un effet déstressant avéré sur plusieurs patients. Elle pense souvent à haute voix.

La journée, les patients les plus inoffensifs sont

autorisés à se promener dans les couloirs. On peut ainsi croiser :

- **Néro baron de l'échelle du Soleil d'Hiver** clame à qui veut l'entendre que son frère cadet l'a fait passer pour fou, puis interner pour hériter à sa place. Il propose de l'argent aux PJ pour le faire évader et l'aider à récupérer ses droits. Quand Néro ne se prend pas pour un fils de noble, il s'imagine en archéologue trahi par son associé pour accaparer le trésor légendaire des Huvaliniens. Le personnel de l'hospice ignore qui est réellement Néro, tant ses élucubrations sur ses vies sont légion.

- **Émie Maisonvin** est une pure représentante de la jeunesse dorée de la Haute Terrasse, une nouvelle fois en cure de désintoxication. Elle promettra (elle aussi) une somme conséquente aux PJ pour la faire sortir. Elle a de nombreux contacts dans les milieux interlopes et la pègre, mais aussi de nombreuses dettes auprès de plusieurs dealers. Pour ne rien arranger, son père lui a coupé les vivres.

- **Eloi Mantoi** a une phobie incontrôlée, à déterminer parmi les attributs (race, signe distinctif...) de l'un des PJ. À la vue de cet élément, il devient hystérique.

- Bien qu'il soit autorisé à quitter sa chambre en journée, **Milo Rono** ne s'accorde jamais cette liberté. Paranoïaque à l'extrême, il est actuellement persuadé que des adeptes de la Taupe ont infiltré l'hospice et y organisent des sacrifices rituels : ils ont déjà emmené plusieurs de ses voisins de chambres et ont ensuite nettoyé les pièces comme s'ils n'avaient jamais été là (guéris, ces voisins sont en réalité sortis définitivement).

Les patients du quartier de haute sécurité ne disposent bien évidemment pas d'autant de liberté et restent en permanence confinés dans leurs chambres dûment verrouillées. Y sont soignés :

- **Vilnia Lecter** est jeune humaine d'une maigreur absolue, d'une pâleur cadavérique et qui présente plusieurs hématomes sur le corps. Subit-elle de mauvais traitements ? Que nenni ! Vilnia aime la chair humanoïde crue et chaude, croquée à vif. Autant dire que la cuisine de l'hospice, même composée exclusivement de steaks tartares, n'est pas à son goût. Elle se résigne à en manger de temps à autre quand la sensation de faim devient trop insupportable. Si un PJ vient à pénétrer dans sa chambre, considérez qu'elle entre en rage comme un barbare et que sa force est de 14.

- **Lon Suder** sous son air de gendre idéal calme et posé est en fait un psychopathe en proie à des pulsions meurtrières. Ancien soldat, il a pu laisser libre cours à sa folie sur les champs de batailles avec l'assentiment de sa hiérarchie, jusqu'à ce qu'un point de non-retour dans l'horreur soit franchi. Son commandant de régiment est parvenu à lui éviter le billot en le faisant interner. Lon Suder se considère comme un chasseur et n'aime pas faire souffrir inutilement ses proies, il n'est pas sadique !

- **Arok Barbar** est une armoire à glace qui se comporte comme un enfant de 4 ans. Il ne se sépare jamais de son doudilain en peluche. Gare à celui qui le lui prendrait.

• **Robert d'Espière** est un humain d'une trentaine d'années, au teint livide et qui s'exprime difficilement. Il est assommé par les tranquillisants, seule solution pour modérer l'amour inconditionnel qu'il porte au Roi-Dieu. Il vaut mieux éviter de critiquer la déo-royauté en sa présence.

• **Frère Évariste** est prêtre d'une divinité agraire, convaincu que celle-ci l'a renié, et que seules des pratiques portées à l'extrême (mortification de la chair, jeune, sacrifice...) lui permettront un retour en grâce. Il n'en est rien et ses pouvoirs magiques sont toujours efficaces. Il est en permanence restreints par une camisole ou des liens selon la violence de ses crises.

• **Oda Mé** est une spirite ayant réellement le don. Cependant à force de côtoyer et d'aider toujours plus d'esprits errants toujours plus tourmentés, elle a fini par tomber dans un état d'épuisement mental sérieux. Tout se mélange désormais dans sa tête, affaires résolues comme affaires en cours au moment de son burn out. Son installation dans le quartier de haute sécurité avec ses barrières magiques la coupe du contact avec les âmes en peine et lui apporte un calme bénéfique. Mais Oda culpabilise de ne plus être mesure d'aider ceux qui l'ont sollicité et pourrait solliciter de l'assistance pour prendre son relais. Mais qui sait si les informations qu'elle donneraient alors seraient toujours d'actualité ?

Ces scènes représentent la légende de la Sainte Torche, artefact donné par les dieux à Mandala Ier pour guider et protéger les survivants du Châtiment (Intelligence (histoire ou religion) DD 15).

Les secrets du docteur

Sous le masque de bienveillance du docteur Kampa, se cache une scientifique froide et méthodique, totalement dénuée de compassion et au lourd passé peu reluisant.

Acolyte plus par opportunisme que par conviction religieuse, Naa étudiait en parallèle la psychologie, les mécanismes de la pensée et les sciences du comportement à l'Université Matérialiste Universelle. Affectée au pavillon du Crâne du Lazaret, Naa disposait là d'une réserve de cobayes pour mener ses propres recherches sur les techniques de reconditionnements mental et mémoriel. Et pour financer les substances psychotropes qu'elle utilisait, ainsi que pour mettre du beurre dans les épinards, Naa prit l'habitude d'implémenter dans l'esprit de ses sujets d'études un besoin compulsif de se rendre dans la chapelle d'une divinité fictive pour y faire offrande votive.

Mais un grain de sable grippa un jour la machine. Une suggestion insuffisamment implantée, un pèlerin pris de doute au moment de faire son offrande et un faux chapelain complice cupide conduisirent à la mort de ce dernier, poignardé au cours de l'altercation. L'enquête fut confiée à un jeune fouineur en début de carrière nommé Lamb. Celui-ci n'eut pas de mal à retrouver le meurtrier.

L'interrogation du suspect mena le jeune Lamb aux portes du Lazaret, où il se heurta aux autorités du Temple du Crâne qui reprirent l'enquête à leur compte. Le jeune fouineur eut toutefois vent des résultats de l'enquête : le faux chapelain était un escroc qui mystifiait ses victimes pour les voler et qui agissait seul.

Lamb resta sur sa faim, d'autant que le meurtrier avait bien mentionné que c'était une femme avec qui il avait eu affaire au Lazaret.

À l'abri du regard des fouineurs, l'enquête fut discrètement supervisée par le futur grand-prêtre Valdenath, assesseur à l'époque. Malgré les efforts de Naa pour brouiller les pistes et faire intégralement porter le chapeau à son complice, Valdenath découvrit toutefois la supercherie. Mais intéressé par le potentiel des recherches de la demi-elfe, il laissa l'enquête se conclure dans le sens souhaitée par le cerveau de l'affaire. Il fit ensuite mettre Naa au vert pendant plusieurs années pour lui permettre de poursuivre ses recherches, fit disparaître toutes traces de son passage au Lazaret, puis lui fournit de fausses références universitaires et la fit nommer à la tête de l'Hospice du Vrai Savoir.

Derrière toutes ses manœuvres, Valdenath avait en tête l'idée de disposer d'un endroit pour rééduquer secrètement certains dissidents quand leur disparition accidentelle ne pouvait être envisagée. De surcroît, les techniques de la thérapeute ne faisant point appel à la magie, leurs effets avaient l'avantage d'être totalement indétectables.

Actuellement le docteur Kampa est assez satisfaite de sa situation. Elle est une sommité dans son domaine, reconnue par ses pairs de l'Université Matérialiste Universelle, et « Traiter » les dissidents ne lui pose aucun cas de conscience, car ils sont autant de sujets d'études. Elle a cependant bien conscience qu'elle n'est pas en position de force dans cet accord. D'une part elle suppose que le grand-prêtre du Crâne a conservé des preuves quant à ses activités criminelles lorsqu'elle travaillait au Lazaret, et d'autre part elle est convaincue que Valdenath n'hésiterait pas un instant à la faire disparaître si nécessaire.

Elle s'est toutefois constitué une assurance-vie sous la forme d'informations soustraites aux « patients » envoyés par le grand-prêtre au cours de leurs thérapies visant à gommer leurs velléités et autres pensées séditeuses.

PRISONNIER POLITIQUE

Robert d'Espière est en réalité un noble philanthrope, humaniste et démocrate convaincu. Actifs dans plusieurs œuvres caritatives, il jouit d'une forte aura de sympathie auprès d'une grande partie des nécessiteux très réceptifs aux idées révolutionnaires qu'il véhicule. Cela rend son élimination délicate, avec le risque élevé d'en faire un martyr à sa cause. Un reniement public de ses convictions serait bien plus profitable. Valdenath l'a fait discrètement arrêter et attend maintenant que le docteur Kampa en fasse un fervent supporter de la théocratie.

THÉRAPIE SPÉCIALE

Pour mener ce qui n'est finalement rien de plus qu'un lavage de cerveau, le docteur Kampa fait conduire ses patients dans une salle spécialement aménagée dans le sous-sol de l'établissement où l'on trouve une table d'examen pourvue de sangles, différents artifices permettant de brouiller les sens (kaléidoscopes, miroirs, acoustique spéciale...) et une armoire à pharmacie renfermant différentes décoctions psychotropes achetées auprès d'herboristes de confiance.

TÉMOIN GÊNANT

Récemment, un ancien curateur aillant travaillé au pavillon du Crâne à la même époque que Naa a recroisé la route de cette dernière. Les deux se sont reconnus, même si la psychanalyste a feint la méprise. Dernièrement, Naa l'a aperçu fureter autour de l'hospice.

BRÈVE DE TABERGE

« - Tabor a été arrêté pour meurtre, tu m'as bien entendu pour meurtre ! Il aurait égorgé un prêtre dans la chambre que ce dernier louait dans une taberge du port. Il serait ensuite redescendu complètement hagard dans la salle principale, couvert de sang et l'arme du crime à la main. Il clame ne se rappeler de rien, ni savoir ce qu'il faisait là !

- L'alcool c'est moche ! »

IN MEDIA RES

Et si Tabor était l'un de vos PJ qui aurait séjourné un temps à l'hospice du Vrai Savoir ?

RENCONTRES À L'HOSPICE

Docteur Naa Kampa, psychanalyste

Demi-elfe, chaotique neutre

CA 12

Pdv 30 (5d8 +5)

Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Int +4, Sag +7

Compétences Médecine +5, Perception +7, Perspicacité +7, Persuasion +4

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 17

Langues Commun, elfe

Imperturbable. Naa est avantagée sur les jets de sauvegardes contre les états charmé et effrayé.

Science de l'hypnose. Avec sa seule voix, Naa peut faire subir à une créature capable de l'entendre pendant le temps requis, un effet similaire à l'un des sorts suivants (jet de sauvegarde DD 15) : *Apaisement des émotions* (temps requis : 1 action), *Injonction* (temps requis : 1 action), *Motif hypnotique* (temps requis : 1 min), *Modification de mémoire* (temps requis : 1h). Si Naa est en mesure d'ajouter une composante visuelle à nature hypnotique (balancier d'un pendule, effets kaléidoscopiques...), la créature est désavantagée à son jet de sauvegarde. Ces effets sont non magiques.

Morn, aide-soignant bourru

Demi-orc, loyal neutre

CA 11

Pdv 18 (2d8 +6)

Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (-1)	17 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Compétences Athlétisme +5, Intimidation +1, Médecine +2

Sens Vision dans le noir 18 m, Perception passive 10

Langues Commun, Orc

Morn est représentatif des gros bras soignants chargés de gérer les patients les plus violents

Mademoiselle Roserouge, infirmière empathique

Gopneldaune, neutre bonne

CA 12

Pdv 5 (d6 -1)

Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	DEX
6 (-2)	14 (+2)	9 (-1)	12 (+0)	14 (+2)	18 (+4)

Compétences Discrétion +4, Médecine +2, Perspicacité +4

Sens Vision dans le noir 18m, Perception passive 12

Langues Commun, Gopneldaun

Résistance à la magie. Mademoiselle Roserouge est avantagée sur ses jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie.

Lon Suder, tueur psychopathe

Humain, chaotique mauvais

Profil Vétéran (cf. *Monster Manual*)

Expert des couteaux*. Si Lon combat avec une unique dague, les dégâts de l'arme sont augmentés de 1d10.

Sectionneur de tendons*. Si Lon inflige des dégâts tranchants, il peut sectionner le tendon de son adversaire et réduire ainsi la vitesse de celui-ci de moitié.

Instinct du tueur*. Lon entend facilement les battements de cœur d'un adversaire situé à moins de 18m et peut ainsi le localiser avec précision sans le voir.

* Ces capacités sont empruntées à la classe de *Psychopath fighter* (https://www.reddit.com/r/UnearthedArcana/comments/1h0y6l/psychopath_fighter_subclass_ever_wanted_to_play_a/) créé par Zellorea (<https://www.patreon.com/Zellorea>)