

Call of Cthulhu 1990

SOGNO O REALTA'?

The Bellevue Hospital

Un'avventura per "Il richiamo di Cthulhu"

©  **Stramano Inc.**

Per informazioni, commenti, opinioni e quant'altro:

LudoLega Lucchese

gidierre@ludolega.it

www.ludolega.it

CAN I PLAY WITH MADNESS?

Benvenuti... è il folle Imothep che vi saluta. Se state leggendo queste righe siate consapevoli che da ora in poi la vostra sanità mentale sarà messa a dura prova...

Suppongo che voi tutti sappiate chi sia H. P. Lovecraft e presumibilmente abbiate letto qualcuna delle sue opere. Ecco, il gioco di ruolo "**Call of Cthulhu**" vi porterà a vivere in prima persona gli orrori descritti dallo scrittore e non solo...

L'avventura che vado a presentarvi è una perfetta introduzione al mondo lovecraftiano, in cui tutti gli elementi cari al solitario di Providence vengono affrontati. Tre sono i principali aspetti di questa avventura (intitolata "Sogno o realtà?") che mi preme sottolineare:

Come ben sapete quanto narrato da Lovecraft si svolge all'inizio del 1900, precisamente negli anni 20, ma credete veramente che sia tutto finito? Beh, vi sbagliate di grosso... Orrori indicibili sono in agguato dietro ogni angolo anche ai giorni nostri, ed il caso che voi investigatori vi preparerete ad affrontare si svolge nel giugno del 1990 a New York.

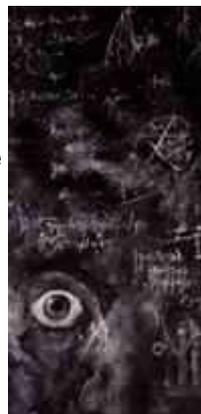
Affrontando situazioni spesso al di là della normale comprensione umana o semplicemente non essendo abbastanza forti da sopportare la vista di un cadavere orrendamente mutilato, può darsi che la vostra mente decida di "andare in vacanza per conto proprio", in poche parole impazzire, o per lo meno farvi affiorare qualche strana fobia...

Ed allora ecco che il caso da risolvere si svolge all'interno di un ospedale psichiatrico, **il Bellevue Hospital...** Attenti a non diventarne ospiti fissi!

Lovecraft teorizzava l'esistenza delle **Dreamlands**, le Terre dei Sogni, una realtà che esisteva parallela alla nostra ed alla quale si accedeva attraverso i sogni... Siete pronti a scoprire se stiamo vivendo o se stiamo sognando?

Klaatu, Verata, Nikto

IMOTHEP



SEZIONE 1: LA RIUNIONE DEL PERSONALE

L'inizio dell'avventura

La mattina di mercoledì 6 giugno 1990 si svolge la riunione voluta dal **Dr. Elliot Warren** a cui partecipa tutto il personale che ha avuto strane esperienze negli ultimi giorni, ed alla quale partecipano pure gli Investigatori chiamati dallo stesso Dr. Warren. [Pur essendo stato invitato dal Dr. Warren, il Dr. Michael Stewart non prende parte alla riunione. E' passata circa una settimana dall'ultimo esperimento su David Woo, quindi non ha nessun motivo di credere che i recenti strani avvenimenti siano in relazione con i suoi esperimenti.]

Il Dr. Warren è visibilmente preoccupato. Chiede pertanto a chi è stato testimone di strani eventi recentemente di riassumerli così da metterne al corrente gli Investigatori ed affinché tutto il personale presente possa esprimere le loro teorie al riguardo. Oltre al Dr. Warren ed agli Investigatori ci sono altre otto persone facenti parte dello staff del manicomio.

1. Henry Martingale	2. Ned Bly	3. Robert Horn	4. Ray Stuckey
5. Christopher Vain	6. Troy Bankert	7. Bill Filios	8. Bradley Harcourt

Prende la parola per primo, presentandosi, **Henry Martingale**. Dopo aver premesso che le otto persone dello staff qui presenti lavorano in prevalenza al ventesimo piano dove per l'appunto si sono verificati da circa quattro giorni gli strani avvenimenti, egli dice di essere stato il primo a vedere lo *strano gatto* che vaga per le corsie, entra nelle stanze aperte dei pazienti, salta di letto in letto dando come l'impressione di cercare qualcuno. Se qualcuno cerca di scacciarlo via o di colpirlo con qualcosa, il gatto scatta verso il più vicino angolo buio scomparendo completamente.

Quindi intervengono **Ned Bly** e **Robert Horn**. Questa settimana avevano il turno notturno ed in questo momento sono fuori servizio. Hanno prolungato la loro permanenza in funzione di questa riunione per riferire che anche durante la notte appena trascorsa, intorno alla mezzanotte, hanno udito distintamente due persone litigare, ma non appena giunti in prossimità della stanza da cui provenivano le voci è calato il silenzio. Una volta aperta, la stanza è risultata vuota. Attualmente in quella stanza non è ricoverato alcun paziente. (N° 2005)

A questo punto **Ray Stuckey** racconta dello strano personaggio che si è presentato ieri. Alto, capelli lunghi e vestito come un nobile dell'ottocento. Si presenta come **Parsley Freason**, e chiede di essere portato da **Jarantel il Saggio**. Non sapendo chi fosse e chi stesse cercando, io e Christopher lo abbiamo chiuso a chiave in una stanza non occupata da alcun paziente ed abbiamo chiamato il Dr. Warren. Quando siamo entrati con lui, la stanza era vuota.

Congedato lo staff, il Dr. Warren chiede ancora una volta l'aiuto degli Investigatori a risolvere questo problema, suggerendo di cercare tra le corsie, parlare con i pazienti, e fare quello che possono per risolvere il mistero. Chiede inoltre che gli Investigatori siano il più possibile discreti, per non sconvolgere l'intero ospedale.

SEZIONE 2: IL PLOT NARRATIVO

Corpus centrale dell'avventura, a e sua conclusione

TRATTARE CON WOO

Appena gli Investigatori entrano nella stanza, Woo ritorna al suo normale stato di autismo. Egli non mostra apprezzamento per gli Investigatori, ma piuttosto li ignora completamente.

Un Investigatore che esamina attentamente Woo si accorgerà che è stato oggetto di qualche estremo trattamento ultimamente. I segni di numerose punture e le scottature di una terapia elettroshock sono facilmente visibili. Sarà chiaro agli Investigatori che il recente trattamento di Woo è stato non esattamente etico e probabilmente illegale.

INVESTIGANDO SUL TRATTAMENTO DI WOO

Nonostante l'avventura potrebbe concludersi sedando pesantemente Woo in modo da non farlo sognare più, gli Investigatori vorranno probabilmente scoprire chi è il responsabile dell'estremamente aspro trattamento di Woo.

PARLANDO CON I PAZIENTI

Se gli Investigatori parlano con i pazienti delle stanze vicino a Woo, scopriranno che il Dr. Stewart ha prestato particolare attenzione a Woo negli ultimi mesi. Egli ha occasionalmente portato via Woo dalla sua stanza, portandolo altrove per esaminarlo. Ovviamente, gli Investigatori avranno a che fare con la pazzia dei pazienti per avere queste informazioni.

AFFRONTANDO IL DR. WARREN

Se gli Investigatori non sanno già che il Dr. Warren è il regolare dottore di Woo, potranno subito saperlo parlando con il personale amministrativo. Gli Investigatori potranno affrontare il Dr. Warren, incolpandolo di essere l'unico ad aver fatto esperimenti su Woo. Un arrabbiato Dr. Warren sosterrà di non aver mai fatto niente a Woo se non parlargli, usando tecniche psichiatriche per cercare di comprendere meglio l'autismo di Woo e diminuirne lo stato. Il Dr. Warren non sa niente circa gli esperimenti segreti del Dr. Stewart su Woo, e farà tutto il possibile per cercare di scoprire la persona responsabile delle condizioni di Woo. Una volta mostrate le condizioni del corpo di Woo, il Dr. Warren è shockato ed oltraggiato, e da agli Investigatori tutto il suo aiuto. Il giorno dopo inizia una investigazione ufficiale sul Dr. Stewart.

INVESTIGANDO SUL DR. STEWART

Il Dr. Stewart non è stato molto attento a coprire le sue tracce. Negli ultimi mesi parecchi pazienti e membri del personale hanno visto il Dr. Stewart condurre Woo attraverso i corridoi, portandolo via per qualche trattamento. Mettendo in relazione i differenti rapporti, gli Investigatori concluderanno che i due si sono spesso diretti verso l'ala ovest dell'ospedale. Una volta nell'ala ovest, il Dr. Stewart portava Woo giù nel seminterrato abitualmente non usato. Non ci sono registrazioni ufficiali di qualsiasi trattamento del Dr. Stewart su Woo. Il personale amministrativo del Bellevue non sa niente in proposito.

Se gli Investigatori cominciano a cercare attentamente tra i documenti amministrativi dell'ospedale, comunque, potranno scoprire qualche preziosa informazione. I documenti mostrano consegne di equipaggiamento e prodotti chimici al Dr. Stewart negli ultimi mesi. Gli impiegati possono ricordare che il Dr. Stewart ha fatto fare le consegne nel seminterrato dell'ala ovest del Bellevue. Dalle bolle si può constatare che l'equipaggiamento consiste in larga misura di componenti necessari per riportare in funzione una macchina per la terapia dell'elettroshock. [Riparazione Elettrica] I prodotti chimici possono essere usati per creare farmaci allucinogeni. [Medicina o Farmacologia]

Inoltre il Dr. Stewart è rientrato con queste spese nel Budget per le le ricerche a lui attribuito, così che il personale amministrativo non se ne è preoccupato più di tanto.

ORRORI NEL SEMINTERRATO

Gli Investigatori potranno andare loro stessi nel seminterrato. Per la maggior parte, il seminterrato è abbastanza normale. Scatole sono ammucchiate da tutte le parti, e la polvere giace pesantemente da tutte le parti. [Tiro Individuare rivela un sentiero di passi nella polvere] Conduce a una pila di scatole ammassate contro un muro. Le scatole sono attualmente vuote, e possono essere facilmente spostate. Dietro è nascosta una porta.

Oltre la porta c'è una piccola stanza che è stata molto usata ultimamente. Sul muro di fronte alla porta c'è un banco da laboratorio, con tutta l'attrezzatura necessaria ad un chimico. Alcune provette sono etichettate con frasi tipo "Composto N°...". Contengono farmaci all'ucinigeni di varia potenza, come attente analisi dimostreranno. Una pila di appunti rivela lo scopo del Dr. Stewart, ed il risultato dei suoi esperimenti finora. Ad una rapida lettura, riportano per la maggior parte appunti sulle reazioni di Woo ai vari farmaci e trattamenti. Negli appunti sono anche spiegate le procedure per la realizzazione dei vari composti contenuti nelle provette sul banco da laboratorio.

Al centro del laboratorio del Dr. Stewart c'è un tavolo con dei legacci. Un generatore è situato sotto il tavolo, fili elettrici dipartono da esso tutto intorno.

AFFRONTANDO IL DR. STEWART

Non ci sono più dubbi sulla colpevolezza del Dr. Stewart. Il Dr. Warren, i dirigenti dell'ospedale e la stessa polizia interna, non hanno dubbi su chi vogliono mettere le mani.

Nel frattempo, il Dr. Stewart ha realizzato che i suoi esperimenti sono al centro dei problemi del Bellevue, poiché non ci può essere altra spiegazione razionale. In ogni caso, il Dr. Stewart non è preoccupato che i suoi esperimenti non autorizzati vengano scoperti. Anzi, è euforico perché le sue teorie erano fondate. Gli Investigatori trovano il Dr. Stewart nel suo ufficio, lavorando felicemente su un articolo che spiega le sue teorie, i suoi esperimenti ed i risultati.

Se gli Investigatori cominciano ad accusare il Dr. Stewart degli esperimenti su Woo, egli li ammette con piacere, dicendo che Woo è stato d'aiuto per provare che ci sono "mondi oltre il nostro mondo, posti nei regni del sogno vivi come il nostro, posti dove i sogni stessi sono vivi, con una loro consistenza!". - FINALE

CONCLUSIONE

Gli appunti del Dr. Stewart contengono una ampia documentazione dei suoi esperimenti. Procedendo con cautela, qualcuno potrà provare la veridicità del suo lavoro.

Il Dr. Warren chiederà di mantenere il più totale riserbo sull'intera faccenda. Bellevue perderà la sua reputazione se l'opinione pubblica venisse a sapere che uno dei suoi dottori è diventato pazzo ed ha iniziato a fare esperimenti sui pazienti.

Per la riuscita conclusione del caso, ad ogni Investigatore viene concesso 1D6 SAN ed 1D6 in Reputazione. Inoltre aggiunge due nuove Abilità alla Scheda: SOGNARE (pari all'attuale valore di MAN) e CONOSCENZA DEI SOGNI (1D4).

SEZIONE 3: INCONTRI PERICOLOSI

Cosa può capitare in un ospedale psichiatrico!

Non appena gli Investigatori girano l'angolo [davanti alla stanza 2019], un paziente urlante (Eddie Walsh) sbatterà contro di loro, cadendo sul pavimento. Lo sta inseguendo un grande uomo vestito con un largo abbigliamento Arabo ed un turbante. Non appena scorge gli Investigatori si rivolge verso di loro, borbotta, sbava, ed infine si mette a ridere.

Ha una pericolosa lancia tra le mani. E' chiaro che intende ammazzare il paziente se gli Investigatori non intervengono. E' probabile che si arrivi allo scontro. Se gli Investigatori buttano giù il turbante dell'uomo durante la battaglia con lui, vedranno corna spuntare da sotto i ruvudi capelli dell'uomo, poichè è **un uomo di Leng**. Ciò costerà 0/1D6 SAN. [+1 SAN se sconfitto scoprendo il turbante]

L'uomo di Leng si dissolverà dopo aver ucciso il paziente o dopo essere stato sconfitto.

UOMO DI LENG

FOR 13	COS 12	TAG 16	INT 8	MAN 7
DES 11	FAS 6	EDU 0	SAN 0	PF 14

Bonus al Danno: +1D4

Armi: Lancia 51% (1D8+1+BD)

Abilità: Arte (Ballare) 85% - Borbottare 51% - Ridere 82% - Occultismo 8%

ELEFANTE AL VENTESIMO PIANO

Dalla Day Room situata a nord-ovest, gli Investigatori sentono un forte rumore, quasi un barrito di un elefante, ed il pavimento sotto di loro inizia a vibrare. Quando gli Investigatori ci arrivano, vedono proprio un elefante che sta sfondando la porta della Day Room e successivamente aggirarsi per le corsie. Provare a calmarlo ed eventualmente spingerlo all'interno del montacarichi, dove lentamente svanirà.

ELEFANTE

FOR 46	COS 28	TAG 40	INT 4	MAN 13
DES 7	FAS 0	EDU 0	SAN 0	PF 34

Bonus al Danno: +4D6

Armi: Proboscide 50% (Presa) - Travolgere 50% (5D6+4D6) - Zanna 25% (1D6+4D6)

Armatura: 8 PF

Abilità: Odorare Intrusi 54% - Ascoltare 61%

ALTRI INCONTRI

1) In una corsia gli Investigatori incrociano in una grande bestia grigio-bianca dal corpo molliccio, la cui sagoma è quella di una sorta di rospo privo di occhi, ma con una curiosa massa di corti tentacoli, rosati e vibranti, all'estremità del vago e tozzo naso. Grugnisce ripetutamente una parola simile a "**Jarantel**". All'estremità delle braccia ha possenti artigli. Si scaglia contro gli Investigatori.

BESTIA LUNARE

FOR 17	COS 13	TAG 21	INT 16	MAN 11
DES 10	FAS 0	EDU 0	SAN 0	PF 17

Bonus al Danno: +1D6

Arma: Artigli 25% (1D8+1D6)

Armatura: nessuna, ma le armi da fuoco infliggono il minimo danno possibile

SANITA': 0/1D8 - Ricompensa 1

2) Gli Investigatori notano fluttuare sopra di essi una piccola creatura, di forma vagamente ellittica, con alcune protuberanze elastiche che costituiscono la testa e gli arti. [Si dirige verso la stanza di Woo]

BLUPE

FOR 4	COS 11	TAG 2	INT 7	MAN 7
DES 7	FAS 0	EDU 0	SAN 0	PF 7

Arma: non dispone di attacchi contro gli esseri umani

Armatura: nessuna, ma le armi materiali infliggono il minimo danno possibile

SANITA': 0/1

IL GATTO RITORNA

Se gli Investigatori non si imbattono nella stanza di Woo, il succitato gatto tornerà in azione, guidando gli Investigatori stessi dritti alla stanza di Woo.

GATTI DELLE DREAMLANDS

FOR 1	COS 5	TAG 1	INT 14	MAN 14
DES 30	FAS 0	EDU 0	SAN 0	PF 3

Bonus al Danno: -1D6

Armi: Morso 30% (1D4-1D4-1D6) - Artigli 35% (1D4-1-1D6) - Graffiare 80% (2D4-1D4-1D6)

Abilità: Schivare 80% - Miagolare 97% - Riconoscere Amici 99% - Conoscenza dei Sogni 60%

SEZIONE 4: SCOVARE IL SOGNATORE

Le caratteristiche dei pazienti

Durante la ricerca di indizi, gli Investigatori possono incontrare i pazienti (Totale 14 pazienti presenti al ventesimo piano):

DAVID WOO, 21 anni

FOR 12	COS 12	TAG 11	INT 13	MAN 16
DES 10	FAS 13	EDU 8	SAN 48	PF 12

Bonus al Danno: 0

Armi: nessuna

Abilità: Confondere Analisi 57% - Sognare 30% - Conoscenza dei Sogni 24%

Citazione: "Eh?"

David Woo è un autistico. Egli spende la maggior parte del suo tempo sognando ad occhi aperti. Nei suoi momenti lucidi è riluttante a parlare dei suoi sogni. [Nelle Dreamlands è conosciuto come Jarantel il saggio ed è rinomato per i suoi lunghi viaggi attraverso quelle terre e per la sua grande conoscenza.] La sua stanza è la numero 2013.

MARK SPENCER KUNITZ, 45 anni

FOR 13	COS 9	TAG 14	INT 12	MAN 11
DES 10	FAS 14	EDU 14	SAN 36	PF 12

Bonus al Danno: +1D4

Armi: nessuna

Abilità: Arte (Cantare) 78% - Arte (Imitare) 67% - Raggirare 40% - Ascoltare 52% - Occultismo 44% - Convincere 30% - Fisica 70%

Citazione: "C'mon baby light my fire!"

Mr. Kunitz crede di essere Jim Morrison. Il suo collasso è avvenuto durante l'esame orale di Fisica all'Università. Improvvisamente, invece di rispondere ad una domanda si è messo a cantare una medley di canzoni dei Doors. Il modo di cantare di Mark e la sua conoscenza delle canzoni di Morrison è incredibile. La sua stanza è la numero 2011, ma è possibile trovarlo nelle vicinanze della Day Room, dove spesso si esibisce.

ROBIN BULLOCK, 25 anni

FOR 10	COS 11	TAG 9	INT 13	MAN 16
DES 14	FAS 13	EDU 12	SAN 48	PF 10

Bonus al Danno: 0

Armi: nessuna

Abilità: Celare 60% - Nascondersi 72% - Intrufolarsi 45% - Parlare Irlandese 90%

Robin Bullock è una eccitabile giovane donna che è stata convinta durante una seduta ipnotica di essere uno gnomo. Non è mai uscita da questo stato. Se qualcosa viene perso, il personale lo cerca per primo da lei, se riescono a trovarla. La sua stanza è la numero 2025, ma è solita trasferirsi nelle altre stanze vacanti.

JOHN DRAKE, 28 anni

FOR 13	COS 14	TAG 13	INT 16	MAN 12
DES 14	FAS 14	EDU 15	SAN 28	PF 14

Bonus al Danno: +1D4

Armi: Pistola Automatica 9mm 90% (1D10)

Abilità: Uso Computer 45% - Demolizione 70% - Guidare Auto 82% - Nascondersi 68% - Ascoltare 65% - Pilotare Aerei Civili 44% - Individuare 77% - Inghiottire Microfilm 95%

Citazione: "Da che parte state?"

John Drake è un agente segreto, o almeno insiste di esserlo. E' convinto che ci sia in atto un tremendo complotto contro tutti gli agenti segreti, i quali vengono tutti portati all'interno di questo ospedale dove i dottori cercano di estrarre informazioni con le loro droghe e le loro interviste. I costanti tentativi di fuga di John lo rendono un serio problema per il personale. Quello che è peggio è il fatto che John cerca sempre di convincere altri ad aiutarlo nei suoi assurdi piani di fuga. Malgrado tutti i suoi tentativi di fuga non è stato ancora trasferito **al 23esimo piano (dove vengono portati i pazienti più gravi e pericolosi)** ed attualmente la sua stanza è la numero 2006.

EDDIE WALSH, 33 anni

FOR 12	COS 10	TAG 13	INT 12	MAN 14
DES 11	FAS 10	EDU 12	SAN 36	PF 12

Bonus al Danno: +1D4

Armi: nessuna

Abilità: Ascoltare 85% - Urlare Terrorizzato 94% - Individuare 62%

Citazione: "Aaaahhhh!!!"

Eddie Walsh è un paranoico furioso, letteralmente spaventato dalla sua stessa ombra. Il personale fa il suo meglio per non spaventarlo, poichè le sue urla disturbano gli altri pazienti. Eddie è la miglior fonte disponibile di informazioni: le sue orecchie ed i suoi occhi sono sempre aperti per metterlo in guardia da ogni possibile pericolo nelle vicinanze. E' sempre volenteroso a parlare circa ciò che apprende, se tu prometti di non fargli male. A causa del suo problema Eddie ha sempre una stanza tutta sua, attualmente è la numero 2021.

COURTNEY BARNES, 19 anni

FOR 11	COS 10	TAG 12	INT 13	MAN 11
DES 13	FAS 14	EDU 12	SAN 33	PF 11

Bonus al Danno: 0

Armi: nessuna

Abilità: Raggiare 45% - Convincere 60% - Vomitare a Piacimento 36%

Citazione: "Se lo fai mi uccido"

E' una *manic-depressive* a rischio di suicidio. Un prematuro uso di droga l'ha condotta ad una agitata gioventù. Courtney è stata affidata al manicomio per essere protetta da se stessa ed è tenuta sotto stretta sorveglianza. E' abbastanza amichevole ed estroversa. Tuttavia, quando Courtney è depressa, è totalmente fuori controllo. La sua stanza è la 2030.

BAST

All'uscita dall'ascensore (o giunti in cima alle scale) gli Investigatori sono davanti al primo, per loro, strano avvenimento: le corsie dell'ospedale sono adesso illuminate non più da lampade al neon sul soffitto, ma da lanterne nelle quali arde una flebile fiamma, ed il soffitto non è più composto da pannelli di cartongesso, ma da travi di legno. Una figura si fa avanti agli Investigatori: nel gioco di luci ed ombre creato dalle lanterne vedete avvicinare una figura femminile seminuda, un corpo perfetto con indosso solamente un reggiseno ed una specie di asciugamano che avvolge la vita. Da vicino si può notare la sua testa felina. Scompare quando gli Investigatori sono vicini. Reazione solo se qualcuno estrae l'arma.

Alla prima occasione in cui gli Investigatori impugneranno l'arma essa diventerà una balestra (Danno 1D6).

BAST

FOR 48	COS 25	TAG 12	INT 35	MAN 30
DES 45	FAS 21	EDU 0	SAN 0	PF 19

Bonus al Danno: +3D6

Armi: Artiglio 100% (1D8+BD) - Morso 100% (1D10)

Può curare le ferite da lei stessa subite col sacrificio di un Punto Magia per ogni Punto Ferita. Può schivare fino a 3 attacchi per Round, senza rinunciare agli attacchi di cui dispone nello stesso round.

SANITA': nessuna

PAZIENTI FUGGITI

Gli Investigatori incrociano un dipendente dell'ospedale [in prossimità di una stanza "A"] che corre in tutta fretta verso l'ascensore avvertendoli che al 23esimo piano qualcuno, armato di spada, sia riuscito a liberare pericolosi malati di mente dalle loro celle e di come ci sia bisogno di tutto l'aiuto possibile per riportare tutto alla normalità. Quando gli Investigatori arrivano al 23esimo piano, trovano il caos più completo. Le guardie sono state tutte sopraffatte. Alcune sono legate, altre sono a terra prive di sensi. Gli Investigatori dovranno rendere inoffensivi e riportare nelle loro celle i pazzi. Se gli Investigatori parlano con qualcuno degli evasi, avranno come risposta: "Jarantel ha proclamato che tutti dobbiamo essere liberi".

PAZIENTI FUGGITI (8)

FOR 10	COS 10	TAG 12	INT 0	MAN 9
DES 10	FAS 0	EDU 0	SAN 0	PF 11

Bonus al Danno: 0

Armi: Morso 30% (1) - Graffio 35% (1D4)

SEZIONE 5: VARIE ED EVENTUALI

La mappa dell'ospedale e atri PNG

BELLEVUE HOSPITAL

462 1st Ave & East 27th Street
New York, N.Y. 10016

Ospedale Statale Pubblico, la Sezione di Clinica Psichiatrica va dal 17simo al 23simo piano.

DOTTORI: 45

STAFF: 350

CAPIENZA: 60 pazienti per piano dal 18esimo al 23esimo

BELLEVUE - Piani dal 18 al 22

	201 1	201 2	201 3	201 4	201 5	Montacarichi	201 6	201 7	201 8	201 9	202 0	
B						C	C					B
2010					2048		2049					2021
2009		A *		C	2047		2050	C		A *		2022
2008		D			2046		2051	D				2023
2007	2045					2052	2024					
2006	2044					2053	2025					
2005												2026
2004		D			2043		2054	D				2027
2003	2042					2055	2028					
2002	2041					2056	2029					
2001		*			2040		2057			*		2030
		A		C	2039		2058	C		A		
B												B
		203 8	203 7	203 6	203 5		203 4	203 3	203 2	203 1		
	Scale					Ascensore					Scale	

Le stanze numerate sono quelle dei pazienti, le cui finestre non possono essere aperte. Le prime due cifre corrispondono al numero del piano.

A. **Stanze degli infermieri:** ogni stanza ha un infermiere in servizio 24 ore al giorno. Ogni stanza è fornita di farmaci ed altro materiale di cui hanno bisogno i pazienti nelle loro zone di responsabilità.

B. **Day rooms:** per i pazienti a cui è stato concesso il privilegio, in queste stanze possono trovarvi giochi, carte e la televisione.

C. **Ripostigli:** non contengono materiale medico. Ci sono camici, lenzuoli, cuscini ed altro materiale per le stanze dei pazienti. Un ripostiglio per piano contiene il materiale per l'impresa di pulizie.

D. Stanze per l'immagazzinamento di grandi macchinari, all'occasione possono essere munite di letti per aumentare la capacità dell'ospedale. Attualmente sono vuote.

VARIE ED EVENTUALI

CARATTERISTICHE TIPICHE DEL PERSONALE

FOR 11	COS 11	TAG 13	INT 0	MAN 11
DES 14	FAS 0	EDU 0	SAN 0	PF 13

Bonus al Danno: +1D4

Armi: Pugno 40% (1D4+1D4) - Presa 75% - Testata 30% (1D4+1D4) - Mazza 35% (1D6+1D4)

Abilità: Schivare 40% - Pronto Soccorso 35% - Ascoltare 55% - Convincere 40% - Psicologia 20%

DR. MICHAEL STEWART, 42anni

FOR 13	COS 11	TAG 11	INT 17	MAN 9
DES 12	FAS 10	EDU 17	SAN 37	PF 11

Bonus al Danno: 0

Armi: nessuna

Abilità: Chimica 82% - Medicina 48% - Farmacologia 76% - Psicoanalisi 61% - Sinistra Risata 90%

Citazione: "Bwahahahahaaaaa..."

DR. ELLIOT WARREN, 50 anni

FOR 10	COS 9	TAG 13	INT 17	MAN 14
DES 11	FAS 10	EDU 18	SAN 60	PF 11

Bonus al Danno: 0

Armi: Pistola 45% (1D10)

Abilità: Chimica 50% - Uso Computer 65% - Computer Games 72% - Conoscenza sei Sogni 6% - Biblioteconomia 80% - Medicina 68% - Farmacologia 70% - Psicoanalisi 82%

E' uno psichiatra veramente competente. Ha la più alta percentuale di pazienti curati tra i dottori di questo manicomio. La sua specialità è l'autismo. Il titolo ufficiale del Dr. Warren è Supervisore Esecutivo nella Cura dei Disturbi Psichiatrici.

Ha una spasmodica passione per i Computer Games.
