

Les Dératiseurs

Un scénario pour ADD2 par Pascal Rivière

« Ou comment Fritz Lang, Ray Bradbury et Franz Kafka devraient dialoguer avec John Woo et Gary Gygax... »

Les Dératiseurs est une histoire pour AD&DII – niveaux 10–12 – qui fait suite au scénario *Le navire et le Champion*, paru dans *EasteNWest* n°6. Il est toutefois naturellement possible de l'adapter à un autre cadre de campagne, ce qui supprimera toutefois le caractère techno-fantastique qui fait le charme de ce monde. Ce scénario est également particulièrement adaptable, sans modifications majeures, à Kult. La cité de Matanariel pourrait être une fraction de Metropolis, et les personnages pourraient rencontrer le Zélote – à ne pas confondre avec les créatures pareillement nommées dans Kult – au moyen d'un expédient ordinaire – du moins pour des personnages expérimentés : passage dans le labyrinthe, distorsion de l'espace, voyage dans les limbes, à l'occasion de rêves répétés dont les personnages ont du mal à se défaire. Og'eimaï pourrait être un rêveur malade et comateux dont l'esprit est obsédé par la maladie et par les microbes.

Toutefois, concernant notre campagne, rappelez-vous que nos héros sont arrivés à Centenial et y ont été accueillis.

Enfin, nous préconisons comme musique d'ambiance la B.O. de *Alien 3* ou de *Avalon*, le premier album de Chaostar, *Front line assembly*, *Skinny Puppy*, *Wumpscutt*, *Christian Death* ou *Lycia*. Rajoutez une pointe de *Rammstein* pour les combats – les premiers titres du dernier album, *Mutter*, ont ma préférence – et cela ne fera pas de mal. Mais c'est vous qui voyez...

Le Symposium informe les Compagnons d'éternité de quelques faits troublants qui semblent leur être liés. Les holorécepteurs à portée longue de Centenial ont reçu un message bref et interrompu qui leur était adressé. Il est issu d'un étrange navire aérien venu de Matanariel – la cité tombée sous le joug de Og'eimaï, le Seigneur des Abysses de la

démence – et abattu lors de la transmission, on ignore comment.

L'hologramme est mauvaise, le transmetteur a probablement été abîmé. Le pilote appelait vraisemblablement à l'aide, seuls quelques mots ont pu être identifiés : « compagnons éternels » et « portez-nous secours ».





Ce pilote semble être un Zélate, une race qui fut l'ancienne aristocratie de la ville. Ils auraient des « moeurs étranges », dit-on couramment. En réalité, on ne sait pour ainsi dire rien d'eux et on ignore comment ils se sont accommodés au règne de Og'eimai.

D'après les images, le pilote porte une sorte de robe de cuir longue percée de clous et d'anneaux métalliques. Son crane est rasé, un œil mécanique défigure son visage, pâle comme l'ivoire.

Le Symposium ignore tout de l'état actuel de Matanariel. En un jour, un gigantesque mur s'est élevé et a entouré la cité. On est sans nouvelle de ses habitants. Centenial s'est refermée sur elle, derrière son dôme de protection, et les sorties les plus lointaines des Dragons d'acier se limitèrent au proche périmètre, en général dans des missions de protection pour les colonnes de réfugiés qui dans les premiers temps du conflit contre les Seigneurs des Abysses affluèrent vers la cité-universum. C'est tout ce que le Symposium ou les bases de données des Techno-mages savent de Matanariel.

Une mission de secours est en instance d'être lancée. Les compagnons peuvent l'accompagner s'ils le désirent ou en attendre les résultats.

Trois Dragons d'acier décollent – il y a quatre place par techno-crédation dragonique. Au-delà de quelques centaines de kilomètres, la région décline et laisse place à une steppe, puis à un désert aride appelée *Terre des Sans Espoirs*. C'est au milieu du désert, encastré dans une dune, que le navire sera découvert.

Le vaisseau semble avoir été déchiqueté par des impacts qui en ont transpercé les parois. Aucun projectile toutefois ne sera découvert, comme s'ils avaient disparus. Le pilote, agonisant, parlera d'un « essaim d'abeilles métalliques ».

L'embarcation est longue d'une douzaine de mètres. Elle ressemble à une sorte de bateau dénué de voiles dont la coque métallique et noire est parcourue d'arêtes tranchantes et acérées. Une porte d'acier se trouve sur le pont, ouvrable au moyen d'une roue métallique. Son ouverture s'accompagnera d'un jet de vapeur.

Le navire comprend une pièce unique, la cabine. C'est une sorte de poste de pilotage high-tech qui ressemble à une niche organique sombre dont les parois sont parcourues de voyants lumineux. Le Zélate a survécu en entrant en symbiose avec le navire : une partie de son

corps est reliée au mécanisme par des tuyaux de plastique émergeant des parois et qui charrient une sorte de liquide luisant qui lui permet de survivre, malgré les blessures impressionnantes qui ont transpercées son corps en de nombreux endroits. Une sorte de sang blanchâtre coule de ses plaies et de sa bouche. Il est animé de convulsions fréquentes. A l'arrivée des sauveurs, il tend en tremblant son bras vers son visage, y enfonce ses doigts en grimaçant et arrache son œil mécanique. Il le tend aux personnages, ainsi qu'une petite pyramide en argent qu'il ramasse sur le tableau de bord. Les surfaces de l'objet sont couvertes de lignes gravées complexes qui s'entrecroisent. Une identification de la magie révélera qu'il est enchanté et puissant.

Ensuite, le Zélate supplie dans un langage commun hésitant qu'on le débranche du navire. Il s'éteindra quelques heures plus tard, malgré les soins apportés, même s'ils sont magiques.

L'œil, étudié par les techno-mages, dispose dans sa rétine d'un texte explicatif sur la pyramide. Le diagramme serait un entrecroisement de rues, le plan d'un quartier urbain.

Il ne reste plus aux Compagnons qu'à rejoindre Matanariel qui se trouve à l'extrême ouest de la Terre des Sans Espoirs.

Sans doute se feront-ils livrer un plan de Matanariel. Malheureusement, aucun quartier ne ressemble au diagramme. Rien d'étonnant à cela : ils découvriront que la cité a été transformée...

Un disque céleste de nuages noirs et bouillonnants surplombe la cité. La muraille est titanique, elle s'élève jusqu'à la hauteur étourdissante de 100 mètres. Elle est noire comme la nuit et faite d'une pierre réfléchissante comme le marbre. Au pied de la muraille, des visages déments ont été sculptés sur le pourtour tous les cent mètres. Leurs bouches, hurlantes et ouvertes à l'extrême, révèlent un passage vers l'intérieur, fermé par une herse de barreaux sombres, rouillés et luisants d'humidité. L'ouverture n'est guère plus haute qu'un mètre vingt. Il faudra parvenir à débloquer ou à déverrouiller la porte de la herse pour pénétrer Matanariel, en se baissant...

La cité est plongée dans une nuit éternelle, hivernale et vraisemblablement magique. Une



Détection de la magie révèle que toute la cité baigne dans une aura enchantée diffuse.

Matanariel, humide et glaciale, est prise dans des volutes de brume que la lumière blafarde des réverbères ne parvient pas à percer. Le pavé est luisant et glissant. Les formes confuses, voûtées et nerveuses des passants pris dans la brume, apparaissent épisodiquement, précédées par le bruit de leurs pas qui résonnent en écho entre les murs.

C'est une cité sans jours, qui entoure un palais délirant nommé Château Démence, apparu en même temps que les murailles, la nuit éternelle, l'épidémie et ses vermines, les Dératiseurs et les corbeaux de bronze. Le temps lui-même a été altéré. Pour les habitants, ces transformations ont été effectuées il y a 200 ans. Plus personne ne se souvient de Centenial ou de quoi que ce soit à l'extérieur.

Des bûchers de cadavres illuminent ces places, alimentés par une procession de chariots couverts de morts.

Les bâtiments aux façades sombres et grises évoquent une cité gothique du début du XXème siècle. Les façades sont parcourues de balcons de bronze humides et rouillés, d'arches gagnées par la mousse et de statues borgnes et effritées.

Le centre-ville diffère du reste de la cité, complexe de tours carrées de pierre et de cristal noir, élancées, reliées par des arches qui semblent les engluer dans une toile d'araignée. Ils s'alignent au long d'avenues dont le dessin, loin d'être rectiligne, achève d'évoquer ce motif. De gigantesques rapaces volent entre les tours, sortes de créatures hybrides entre un corbeau et une machine volante aux rouages apparents et aux ailes de cuir. Ils ne s'approchent que des cadavres, qu'ils pillent de leurs becs métalliques acérés et déchiquètent. Toute approche d'une créature hostile est suivie de sa fuite, accompagnée d'un croassement mécanique.

Une extrême pauvreté règne sur la cité où toute activité économique s'est interrompue. Ses habitants sont livides et apeurés. Ils ont peur des étrangers et craignent par-dessus tout la maladie et l'infection. La cité est épisodiquement balayée par de grandes troupes de rats et par des goules ; les Dératiseurs sont les garants de l'ordre. Ils font régner une justice expéditive pour le maintenir. Ils emploient des lance-flammes, portent un masque à gaz et une calotte de cuir qui enserre tout le reste de leur crane. Ils s'habillent d'un long manteau sombre, barré de quelques grades militaires sommaires –

des barrettes dorées, d'un uniforme brun sombre et de bottes de cuir élimées.

Des affiches de propagande figurent une représentation exaltée des Dératiseurs. Posant comme un héros, le regard porté vers l'horizon, le Dératiseur brandit un lance-flamme dont le jet embrase des corps nus, obscènes et hideux. Un texte est apposé au bas de l'affiche :

« La fin dernière, ultime, en quelque sorte, de l'ordre, est la Purification des éléments de corruption qui tendent à putréfier le *corps social*. La maladie est un mal, aux deux sens du terme. Ses foyers se doivent d'être arrachés par des éléments animés par la conviction, le courage et la vocation. Et l'immolation a toujours été la forme la plus pure et la plus opérante de l'assainissement. »

On ne voit jamais le visage d'un Dératiseur.

Château Démence, siège du « Seigneur de la cité » – ainsi que l'appellent les habitants – se trouve au milieu du centre-ville, de la toile. On le perçoit, avant de le voir, grâce aux hurlements malades et gigantesques.

Le château flotte dans les airs, à une hauteur de 50 mètres. Il est entouré d'un parvis constellé de socles et de statues représentant des êtres hideux portant des suaires maculés : ce sont ces statues qui hurlent. Leur visage, animé, est tordu de souffrance, leurs yeux brillent, leur front est maculé d'une sueur abondante qui s'écoule en lambeau et semble donner forme et origine à la brume.

La bâtisse est un amas indescriptible, chaotique et gigantesque de tours tordues, de balcons asymétriques, d'escaliers qui ne mènent vers rien et d'arches brisées dont les segments flottent et tournoient erratiquement dans le vide. Aucune porte ne se trouve à sa base, et on ne connaît aucun moyen d'y entrer.

D'ailleurs, à bien y penser, les habitants ne savent même pas d'où sortent les Dératiseurs et quel peut être leur quartier général.

Et à la vérité, ils n'en ont peut-être pas. Pas plus, sous leur masque et sous leur calotte, qu'un quelconque visage.

Un habitant calmé ou charmé pourrait certainement fournir un plan à un personnage ? Mais en fait, personne n'a jamais songé à en faire un, et il s'agit d'une idée saugrenue,

bizarre, malade... L'individu lancera sans doute aux personnages un regard suspicieux.

Le seul moyen est de monter dans l'une des grandes tours et de tenter de repérer le schéma du quartier recherché, ce qui sera possible après une ascension dans une de ces constructions abandonnées et en ruines, dont certains murs et plafonds risquent l'affaissement. Peut-être risqueront-ils de rencontrer des goules ou un monstre hideux et mécanique auquel la folie de Og'eimaï aura donné naissance pour éviter que, s'élevant au-dessus des miasmes, on aille chercher un air plus pur ?

Le quartier de Matanoriel indiqué par le diagramme dispose en son centre d'un passage magique conduisant aux Zélotes. La pyramide elle-même est une sorte de clé qui actionne un seuil de téléportation menant au troisième sous-sol, dans un avant-poste Zélate.

Le bâtiment, dans le vieux quartier gothique, est abandonné. Il semble avoir été un hôtel particulier de grand standing. Sa surface est parcourue de statues d'anges, de visages mythologiques et de balcons Art nouveau. Le seuil n'est autre qu'un vieux modèle

d'ascenseur, dont la porte est une grille. Un trou a été aménagé dans le plancher : il a la forme d'une pyramide...

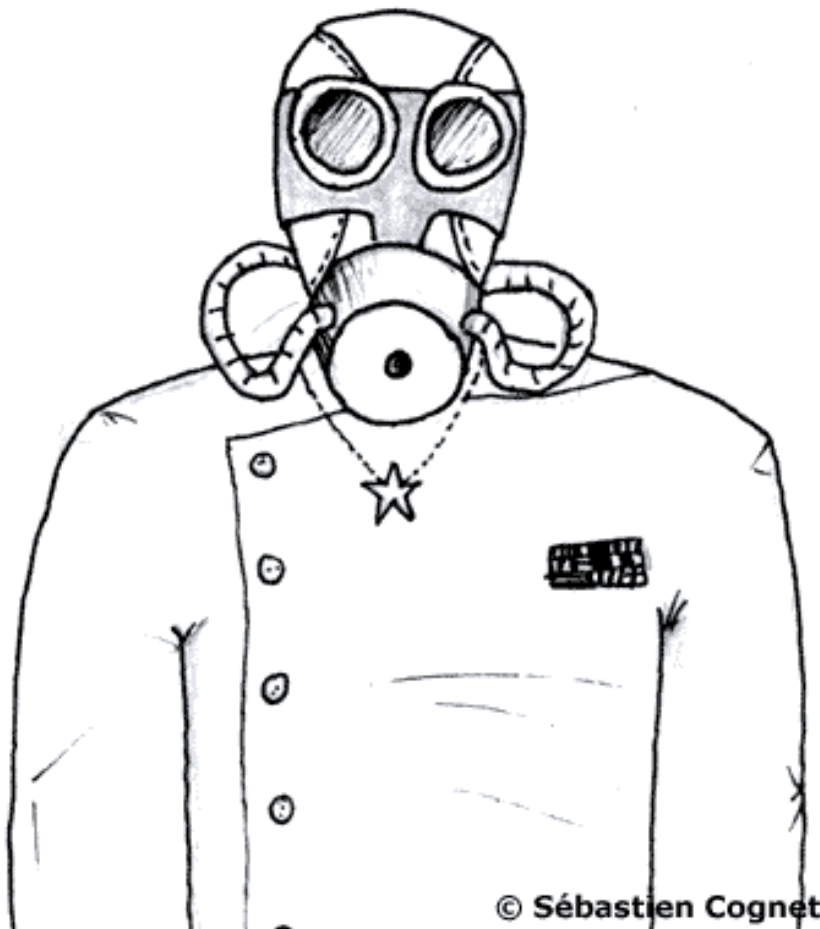
Mais il faut ici donner quelques informations préalables. Les profondeurs de Matanoriel sont complexes. Il y a trois sous-sols. Le premier sous-sol est arpenté par les patrouilles de Dératiseurs qui chassent les rats, les goules, et les habitants du second sous-sol. Ceux-ci sont appelés les Egarés.

Ces habitants des égouts composent une population de miséreux qui ont fui la surface et les Dératiseurs. Ce sont des malades atteints par une « l'épidémie » : des plaques vertes les infectent et les tuent dans un stade terminal de souffrances atroces. S'y trouvent également des handicapés et des déficients mentaux, condamnés à mort par le régime de Og'eimaï. Ils sont fréquemment délogés de leurs repaires par un monstre mi-amphibie créé par Og'eimaï pour les pourchasser. Aussi passent-ils d'un réseau à l'autre, fuyant l'être par de minuscules boyaux qu'il ne peut emprunter.

Le troisième sous-sol est occupé par les Zélotes, qui vivent protégés des Dératiseurs par un labyrinthe. Celui-ci se trouve sur plusieurs plans d'existence générant des gardiens repoussants et qui échappe sur certaines fractions aux lois naturelles de la physique.

Heureusement, l'ascenseur conduit directement chez eux, et c'est justement son utilité.

La grille ouvre sur une porte métallique épaisse. Un écran s'allume, et le visage du Zélate qu'ils ont vu mort quelques jours plus tôt apparaît et les scrute, d'un air mi-distant, mi-intrigué, à la façon d'une carpe inspectant une bouteille de coca-cola tombée dans ses eaux. Puis - ne prêtant d'ailleurs aucune oreille aux explications ou exclamations des personnages - il s'éloigne et l'image se coupe. Enfin, la porte s'ouvre, menant... sur un néant vertigineux empli de fumées rouges. Rapidement, la réalité prend consistance et forme un couloir octogonal rougeoyant. Il descend jusqu'à une ouverture donnant sur un amphithéâtre





hémisphérique taillé dans une roche noire. Peu à peu, le couloir se contracte sur lui-même et se referme, les éjectant dans la salle, s'ils ont fait preuve d'hésitation ou de prudence. L'ouverture elle-même disparaît. D'autres se créent à chaque échelon de l'amphithéâtre et les Zélotes émergent : ils ont tous la même apparence, et chuchotent entre eux en regardant d'un air agréablement réjoui es personnages.

Puis, ils se regardent tous et se désignent chacun du doigt. Des palabres dans une langue inconnue commencent, puis ils arrivent enfin à s'arrêter sur le choix d'un interlocuteur... à moins qu'un personnage se mette à hurler très fort, ce qui entraînera leur silence indigné. Puis, ils parleront aux personnages... tous en même temps : incompréhensible. Ils accepteront éventuellement qu'un personnage s'arroge le droit de désigner leur interlocuteur, pardonnant ce manquement aux conventions les plus élémentaires.

Le commun de l'interlocuteur est hésitant, mais compréhensible. Il remercie d'abord les Compagnons de leur venue et sollicite le droit de bénéficier, eux également, de leur « intervention ». Remarquons que les Zélotes ont un point de vue très pragmatique – bureaucratique, même – des Compagnons d'Eternité et de leur « fonction ». C'est toutefois avec beaucoup d'humilité qu'ils réclament justice aux « redresseurs de torts cosmiques ». S'ils voulaient bien les sortir de l'embarras...

Le problème est que les Zélotes n'ont pas de femmes, seulement une reine unique. La nouvelle reine est une enfant, elle-même unique : une seule fille peut naître d'une reine.

Malheureusement, un commando-suicide Dératiseur est parvenu par hasard et par miracle – « le croisement fructueux de faibles probabilités et d'une chance insolente » – à percer le secret du labyrinthe. Il a tué la reine et kidnappé l'enfant. Pendant la poursuite -- qui s'est achevée au deuxième sous-sol – et la lutte, l'enfant est tombée dans les égouts. Grâce à leur magie, ils savent qu'elle est encore vivante. Tous les membres du commando ont été tués, le secret du labyrinthe est donc momentanément sauf. Mais l'enfant est capitale à la survie des Zélotes...

Si les Compagnons acceptent, les visages de leurs hôtes se fendront tous en même temps d'un grand sourire, exhibant à l'excès des dents blanchâtres, et oscilleront du torse comme des pendules, les mains relevées, tout en produisant des glossements de satisfaction...

Sinon... Alternative inimaginable.

L'enfant, évidemment, a été recueillie par les Egarés, saine et sauve. Pour lui épargner l'infection, ils sont parvenus à la ramener à la surface et l'ont abandonnée dans les abords d'un orphelinat.

Pour l'apprendre, les personnages vont devoir monter au deuxième sous-sol et l'arpenter. Pas de problème : ils ont un ascenseur à disposition. Magique, celui-ci pourrait d'ailleurs leur permettre plus tard, s'ils parviennent à le rejoindre, de remonter à la surface, dans l'hôtel abandonné, sans passer par le périlleux premier sous-sol.

Le second est une succession d'égouts saumâtres emplis de rats, accessoirement de goules, et de squelettes – inanimés, il s'agit des victimes de « l'épidémie », du monstre, ou d'autre chose... Les personnages rencontreront sans doute le monstre, à moins qu'ils ne le cherchent eux-mêmes pour en débarrasser les Egarés.

L'un d'eux, Sann, un adolescent courageux, atteint par la maladie – qu'ils ont peut-être sauvé des griffes de la créature ? – acceptera de les conduire jusqu'à l'orphelinat. Il avait déjà fait partie de la première expédition et a « l'avantage » de ne pas avoir le visage marqué par les plaques. Sa mère, elle aussi dans les égouts, ne voit pas cela d'un bon œil et conjure les compagnons de veiller sur lui.

A l'air « libre », Sann les conduit au long des ruelles dans une partie particulièrement miséreuse de la cité. Les gens errent comme des âmes en peine. Des hommes souls titubent sur le pavé. Des prostituées édentées racolent, une attestation administrative agrafée sur la robe prouvant qu'elles ne sont pas malades. Les vitrines de bars louches étalent sur les trottoirs fissurés un carré de lumière verte. Des rires ignobles émanent des tavernes.

L'orphelinat se trouve dans une rue sombre, à l'écart, visiblement abandonné.

Nos héros l'ignorent, mais le directeur a reconnu dans l'enfant un être étrange et maladif – elle est très pâle et muette. Elle communique comme Hitomi par impulsion mentale – cf *Le Navire et le Champion* – et lui ressemble étrangement. L'orphelinat est secrètement surveillé par un commando de 12 hommes ayant pour objectif de capturer des Zélotes et de les faire parler pour découvrir un passage vers le



troisième sous-sol. Ils sont camouflés dans deux immeubles attenants. Dans les étages, 4 observateurs sont équipés de lunettes infrarouge, de grappins et de communicateurs technologiques Bathorex reliés au reste du commando qui attend aux rez-de-chaussée.

Ce commando est exceptionnellement équipé de lance-grenades incendiaires.

Peu après leur entrée dans l'orphelinat silencieux et ensommeillé – le directeur et le personnel ont filé et abandonné les enfants en secret – alors qu'ils cherchent la jeune reine parmi les petits corps endormis, les personnages sont attaqués par les Dératiseurs.

Séance shotgun d'enfer. Vous n'imaginez tout de même pas qu'on allait poursuivre dans le *symbolisme* le plus abscons sans frittage ? Inspirez-vous de la séance de l'hôpital dans *A toute épreuve (hard boiled)* de John Woo. Ça pète dans tous les sens, et c'est beau ! Les enfants sont en danger bon sang !

Pour les plus raffinés, supprimez la blaste d'enfer et imaginez plutôt un orphelinat cauchemardesque. Les cuisines suspectes : le four est trop grand, et les armoires, ouvertes, débordent de couteaux rouillés. Dans la salle de classe, une cage trône à côté du tableau. Des marques de sang maculent les tables d'écoliers. Accrochée au mur se trouve une table de multiplication gigantesque dont les croisements se perdent, au centre, dans l'infini. Des slogans moraux sadiques suspendus de-ci et de-là avec illustrations à l'appui proclament : « *QUAND LES ENFANTS NE SONT PAS SAGES, ON LEUR COUPE LES DOIGTS.* »

Le directeur, dans cette alternative, est toujours présent et se transforme en une horreur blafarde, nue, géante et ventripotente – un Licteur si ce scénario est adapté pour Kult – qui manifeste un certain plaisir à dévorer les enfants.

Conclusion ?

Il reste à rendre l'enfant aux Zélotes. Vous pouvez laisser les choses en l'état et continuer à exploiter Matanariel. Il reste encore beaucoup d'horreurs et de merveilles à découvrir.

Mais pour nos Compagnons, si vous suivez la logique imputée dans le précédent scénario, il est temps de récupérer l'une des clés de la boîte démiurgique en réglant le « problème Og'eimaï ».

Château Démence semble inaccessible : il n'est nulle entrée. Peut-être les Zélotes pourraient-ils être d'une quelconque aide ? C'est une alternative qui peut être suivie, si les personnages n'usent pas de l'astuce ultra-classique qui consiste à se déguiser en Dératiseurs après avoir délestés certains de leur uniforme et de leur masque et de les suivre. Ils doivent bien aller quelque part, finalement.

Un véhicule aérien kaki et crachant des jets de vapeur, marqué de l'inscription *Léviathan* ajustée d'un numéro, les recueille effectivement et les conduit au Château Démence. Ils sont déposés finalement dans une salle, sorte de croisement entre un hangar de béton – pour les murs, les marques de parking et les véhicules – et une cathédrale sombre, pour les piliers, les statues et la voûte vertigineuse. Là, ils empruntent un escalier gigantesque, large de 10 mètres, s'élevant jusque vers la voûte et conduisant à un parvis suspendu précédant une énorme porte en arc brisé à double battants entourée de statues de démons ricanants et infectés par les vers. Derrière, un grand hall d'entrée pavé de dalles en porcelaine noires et blanches, fendues et poussiéreuses, s'étend entre des colonnes massives. Il est entouré de gigantesques salles blanches d'hôpital dans lesquelles se trouvent des centaines de cuves emplies d'un liquide jaunâtre. C'est la demeure des Dératiseurs. Se dévêtant – rappelons que ces êtres n'ont pas de visage –, il escaladent une échelle qui conduit au sommet du tube, y plongent et s'y endorment. D'autres en émergent et reprennent du service.

L'escalier monumental repart à cet étage et conduit vers le reste du bâtiment.

Transgressons une règle établie du jeu de rôle : celle de la description continue. Expliquez ici à vos joueurs qu'il devient impossible de décrire leur progression dans les étages supérieurs (il s'agit évidemment d'une odieuse technique rhétorique puisque vous usez de cet argument pour retranscrire l'indescriptible) : en effet, les lois de la raison et de la logique échappent à la description de château Démence et les référents dérapent :

« En certains endroits, la gravité s'inverse, et vous arpentez le plafond, contournant des lustres de cristal sombre qui émettent des éclats ténébreux. Vous montez les escaliers, la tête en bas, dans un amas labyrinthique de marches, de croisements, et d'entrecroisements. Ailleurs, une partie de la salle a disparu, laissant place à un

néant insondable. Ici, des portraits absurdes décrivent des êtres improbables ou des aberrations mi-hommes, mi-insectes. Une nurserie, ailleurs, accueille des vieillards à bout de souffle, aveugles, et recroquevillés contre le sein d'infirmières monstrueuses et baveuses qui leur déchiquètent le crane à coups de dents, dans un petit craquement osseux. Plus loin, les meubles flottent en s'entrechoquant. De manière incessante, des bruits de pendules et d'horloges se font entendre. Des "tic ! tacs !" et des "clic ! clacs !", des "dongs !", des vibrations et des cliquetis. Plus loin, le passage est rendu ardu par un sol enflammé et par des stalactites qui tombent du plafond. Puis des vents violents tentent de vous renverser et de vous balancer par les corniches, alors que votre progression vous élève vers le sommet. Et soudainement, vous faites irruption, dans une cave emplie de vieux objets brisés, obsolètes et poussiéreux, puis émergez dans une sphère bondissante qui éclate plus loin au-dessus d'un abîme. Vous sombrez en tournoyant, remontez, et surprenez, logé dans la falaise un couloir rempli de tapisseries, de tentures, recouvert d'un tapis rouge, agrémenté de meubles luxueux et de candélabres en argent éclairant des portraits de têtes couronnées... »

Il est temps de mettre fin à ce périple cauchemardesque.

« Dans une chambre luxueuse, décorée avec surabondance et évoquant le croisement d'une

suite impériale et d'un lupanar, couché dans un lit à baldaquin, s'étend un grand être maigre et décharné couvert de plaies suintantes. Ses griffes fines et noires, démesurément longues de 80 centimètres, piquent dans un plateau des cranes emplis d'une substance gluante et sucrée et les mène à sa bouche ignoblement cariée. Il renifle, sans doute enrhumé, éternue et exhale une haleine putride (J.P. contre poison ou perte de 2d6 points de vie). Mais pire que tout, ses yeux expriment une telle folie, une démence à ce point glaçante, qu'un frisson d'horreur vous parcourt (J.P. contre paralysie ou le personnage est pétrifié d'horreur pendant 2d4 rounds). »

Leur adversaire va tirer de l'une de ses plaies une chaîne barbelée longue de 3 mètres en poussant des gloussements de plaisirs alors que les pics déchirent les chairs tuméfiées de la blessure et tenter de les soigner de leur témérité...

Og'eimaï abattu, une clé apparaîtra, tournoyant dans l'air, et frappera comme une balle le Champion. La plaie se refermera immédiatement.

Alors que la cité, quant à elle, revient à la vie, Château Démence tout entier se met à entrer en putréfaction. L'horreur est telle que tous les habitants fuient, exception faite des Zélotes. Ces derniers redeviennent les maîtres de la ville – du moins de ses profondeurs – et Centenial gagne de nouveaux réfugiés. Quant à « l'épidémie », elle a quitté le corps des Egarés avec la mort du Seigneur des Tourments...



© Ghislain Thiery

INFORMATIONS TECHNIQUES

◆ Les Dératiseurs :

Niv. : 5 Points de vie : 40

C.A. : 0 [Armure plastacier de combat]

Nombre d'attaques : 1

Dextérité : 16 : +1 +1 -2

Bonus au toucher : + 1 (lance-flamme et pistolet)

Initiative : + 1

Armes :

- Lance-flammes : 3d6. (to hit armes à projectiles). Un « facteur speed » de 3 est nécessaire pour actionner l'arme ; le jet a une portée de 8 mètres.

- Epée large : 2d4 de dommages, « facteur speed » de 5

- pistolet injecteur : J.P. contre poison ; inoculation d'une maladie foudroyante ; - 4 à toute action (initiative, attaque, dommages) et nécessité de réussir un jet sous Intelligence à - 4 pour employer un sort, et occasionne de plus 2d6 de dommages.

Si le J.P. est réussi : pas de dommages et modification du malus baissé à - 2.

charges : 5

- Lance-grenades incendiaires : J.P. contre souffle. 4d6 ou ½.

Portée : 30 mètres. Charges : 5.

- Pistolet-mitrailleur : coup par coup : 1d8. Rafale : 3d6 et J.P.. souffle : ½.

Certains membres spécialisés du commando disposent à la place du lance-flammes d'un fusil d'assaut.

- Fusil d'assaut : coup par coup : 1d8. Rafale : 3d8, j.p. souffle : ½

Le pistolet-mitrailleur et le fusil d'assaut sont fréquemment dotés d'un système interdisant leur usage à une autre personne que leur propriétaire. Cet interface palmaire de reconnaissance digitale reconnaît la paume de la

main de son utilisateur privilégié. Il peut être réglé sur trois positions différentes qui produisent chacune une explosion dont la violence varie : 1d6, 3d6, 5d6.

◆ La créature des égouts :

Carnassier géant doté de 6 pattes et d'un corps d'anguille, il est long de 6 mètres. Les deux pattes antérieures sont dotées de griffes puissantes. L'être est caparaçonné d'une sorte de métal organique.

Niv. : 12+ Points de vie : 90

C.A. : - 3

Nombre d'attaques : 3

Mâchoire : 3d6

Pattes : 2d6

◆ Og'eimaï :

Niv. 20 Points de vie : 200

C.A. : - 4

Spécialisation : +1 au toucher et +2 aux dommages

Nombre d'attaques : 6

For : 19 : +3 +7

Dextérité : 16 : +1 +1 -2

Chaîne barbelée + 4

Toucher : + 8 Dommages : + 13

Initiative : + 2

Chaque toucher est agrémenté d'un J.P. sous Poison. En cas d'échec, la victime perd 1d6 de points de constitution. De plus, - et cet effet persiste en cas de réussite du jet de sauvegarde - un « malaise » prend la victime, affectant ses jets d'initiative, de toucher et de dommages d'un malus de 2. De même, tout magicien ou prêtre doit respectivement réussir un jet sous intelligence et sous sagesse pour parvenir à lancer un sortilège dans cet état fébrile.