

HORREUR



LE MUTATEUR





LE MUTATEUR

QUATRE PATIENTS SE RÉVEILLEN EN PROIE À UN VÉRITABLE CAUCHEMAR DANS L'AILE ABANDONNÉE D'UN HÔPITAL.

Une courte aventure *Savage Worlds* horrifique convertie en édition *Adventure*.

UN CAUCHEMAR ÉVEILLÉ

Les victimes se réveillent dans une salle d'hôpital sombre aux fenêtres condamnées et à l'air poussiéreux. Il flotte dans l'atmosphère une odeur de crasse et de pourriture. Les victimes sont attachées à leur lit, à l'exception d'une supposément « aveugle » aux contentions trop lâches. La personne qui l'a si mal ligotée ne s'attendait manifestement pas à ce qu'elle soit capable de trouver son chemin hors du service.

Elles reprennent connaissance toutes en même temps, sorties de leur torpeur par un cri d'agonie jaillissant de nulle part et qui s'interrompt brutalement.

L'HÔPITAL DE L'HORREUR

L'hôpital Sainte-Marie de la Miséricorde cache un sinistre secret : il sert de façade à un culte du dieu des ténèbres, Todoto le Mutateur. Les patients arrivant à l'hôpital sans parents proches sont transférés dans une aile abandonnée où ils sont transformés en créatures chaotiques difformes. Elles sont ensuite évacuées clandestinement sous couvert de déchets hospitaliers. Ces « serviteurs de Todoto » gardent les temples du Sombre Distordeur dans le monde entier.

Le rituel de transformation est effectué par le Dr David Jordan, un serviteur zélé du dieu, doté de la capacité de créer rapidement ces mutants dégénérés.



L'INFIRMIÈRE DE NUIT

Quelques instants après que les héros se sont libérés de leurs liens, une sectatrice entre dans le service. Elle brandit une hache et est vêtue d'une blouse d'infirmière maculée de sang. Elle est revenue pour veiller à ce que les victimes soient « bien installées ». L'adepte, et toutes les autres créatures rencontrées sont armées. Elles bénéficient de la règle Défenseurs désarmés (voir *Savage Worlds*) tant que les victimes ne s'équipent pas et celles-ci n'infligent donc que Force dégâts à mains nues.

Il y a plusieurs Armes improvisées (voir *Savage Worlds*) dans la salle : petites (morceaux de bois, bouts de tuyau arrachés aux murs) ou moyennes (barrières de lit). Légères, les potences à perfusion sont considérées comme petites, mais octroient +1 en Parade. Si l'attaquant obtient un 1 au dé de Combat sur l'une de ces armes, elle se brise.

Une fois la sectatrice neutralisée, les victimes peuvent inspecter la salle. Elles penseront probablement à arracher des planches aux fenêtres pour pouvoir s'échapper. Malheureusement, les murs de l'aile ont été aspergés du sang de Todoto. Ils sont invulnérables aux dégâts, tout comme leurs fenêtres. Les attaquer les fait simplement saigner. Les dégradations se réparent presque instantanément. Dès la seconde attaque subie, le bâtiment riposte à chaque agression (voir ci-dessous).



Être témoin de ce spectacle incongru provoque un jet de Terreur à -1. Sur un résultat Paniqué, le malheureux fuit la pièce, s'égarant désespérément seul.

■ **INFIRMIÈRE DE NUIT (1)** : voir le Sectateur dans les Protagonistes. Elle brandit une hache d'incendie.

■ **BÂTIMENT** : il riposte dès la seconde agression et c'est proprement terrifiant.

✂ **Riposte** : Combat d8, d8+d6.

LE LABYRINTHE CHAOTIQUE

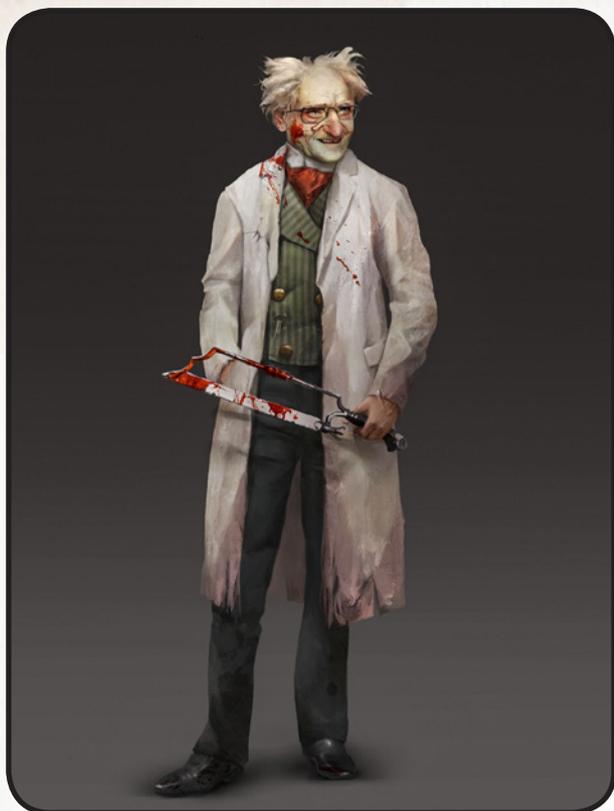
Le sang du Sombre Dieu a déformé les dimensions internes de cette aile de l'hôpital. Les victimes peuvent imaginer chercher une sortie, mais c'est illusoire. La seule façon de sortir de leur cauchemar est la salle d'opération où elles rencontreront le Dr Jordan.

Piochez une carte toutes les dix minutes pendant lesquelles les victimes errent dans les couloirs. Si les victimes se séparent, piochez séparément pour chaque groupe. Consultez la table ci-dessous pour voir ce que les victimes rencontrent. Un jet de Survie, éventuellement Soutenu, peut influencer sur le résultat en montant ou descendant d'une ligne en cas de Succès, de deux en cas de Prouesse. Une carte deux ne peut pas être ainsi modifiée.

CARTE	EFFET
2	Les victimes se retrouvent dans la salle de départ.
3-6	1d3 adeptes de Todoto.
7-10	Les victimes sont séparées d'une manière ou d'une autre. Un mur peut apparaître ou quelque chose se produit et leur inflige un jet de Terreur.
Valet	1d4 sectateurs armés de scalpels.
Dame ou Roi	Toutes les victimes précédemment séparées se rejoignent.
As	Les victimes sont séparées d'une manière ou d'une autre. Un mur peut apparaître ou quelque chose se produit et leur inflige un jet de Terreur.
Joker	Salle d'opération. Voir ci-dessous.

■ **SECTATEURS (1d4)** : ils sont armés de scalpels.

■ **SERVITEURS DE TODOTO (1d3)**.



LE DOCTEUR MUTANT

Une fois que les victimes ont réussi à traverser le terrifiant labyrinthe créé par le sang de Todoto, elles se retrouvent dans la salle d'opération du Dr Jordan. Ils arrivent juste à temps pour voir son dernier supplicié achever sa

transformation. Le « bon » docteur est assisté dans son travail par trois sectateurs armés de scalpels. Le pauvre infortuné sur la table d'opération se bat pour défendre le docteur, ainsi que les autres serviteurs éventuellement créés à partir des victimes ayant erré séparément jusqu'ici. Une victime Paniquée suite à un jet de Terreur ne retourne pas dans le labyrinthe.

Suggestion de l'éditeur : afin que certains joueurs ne soient pas de simples spectateurs, laissez le contrôle d'un serviteur à ceux dont la victime a été transformée.

DR JORDAN.

- **SECTATEURS (3)** : ils sont armés de scalpels.
- **SERVITEURS DE TODOTO (1 ou plus)**.

ÉPILOGUE

La mort du Dr Jordan rompt l'emprise du Sombre Dieu sur l'aile de l'hôpital. Les serviteurs de Todoto survivants fondent comme de la cire alors que le pouvoir qui les a créés se désintègre. Jordan explose dans une pluie de sang.

Les victimes survivantes parviennent à trouver la sortie vers le reste de l'hôpital, mais il est fort probable que jamais personne ne les croira.



PROTAGONISTES

DR JORDAN, AVATAR DE TODOTO

Les doigts du Dr Jordan ont été transformés en seringues hypodermiques barbelées, au-dessus de la première articulation. Elles sont remplies du sang bouillonnant de Todoto. Le docteur peut taillader ses victimes avec, et en cas de Prouesse, leur injecter le fluide mutagène.



DR JORDAN



Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d8	d6	d10	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Culture générale d6, Discrétion d6, Perception d8, Persuasion d6.

Handicaps : Arrogant.

PARADE	RÉSISTANCE
6	6

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Combatif** : annuler Secoué ou Sonné +2.
- * **Terreur (-1)** : pour quiconque voit ses doigts sans ses gants.

ACTIONS

✂ **Doigts hypodermiques** : Combat d8, 2d6, Injection mutagène si Prouesse.

+ **Injection mutagène** : transforme la victime en serviteur de Todoto. Celle-ci résiste avec Vigueur à -2. En cas d'Échec, le processus prend un tour complet sans action possible et est irréversible.

CRÉDITS

- **TITRE ORIGINAL** : *The Mutator*
- **ÉCRITURE** : Dave Blewer
- **TRADUCTION** : X.O. de Vorcen
- **RELECTURE** : Briselune, Jolan « Blondin » Lacroix, perror, Cyril Ronseaux
- **MAQUETTE** : Neoflip

SECTATEUR

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d4	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d6, Perception d6, Persuasion d6.

Handicaps : Loyal (au Dr Jordan).

PARADE	RÉSISTANCE
5	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Fanatique** : si adjacent au docteur et que celui-ci est touché par une attaque, s'interpose et en subit les effets à sa place..

ACTIONS

- ✂ **Scalpel** : Combat d6, d6+d4.
- ✂ **Hache d'incendie** : Combat d6, 2d6.

ÉQUIPEMENT

Scalpel ou hache d'incendie.

SERVITEUR DE TODOTO

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d8	d4	d8

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Discrétion d6, Intimidation d8, Perception d6.

Handicaps : Loyal (au Dr Jordan).

PARADE	RÉSISTANCE
5	6

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Terreur** : la simple vue de cet être difforme suffit.

ACTIONS

- ✂ **Armes naturelles** : Combat d6, d8+d4. Morsure, griffes, coup de tentacule ou autres monstruosité.

