

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®
Unofficial game adventure

LES ÉCORCHÉS



LES ECORCHES

SCENARIO POUR 2 A 6 PERSONNAGES DE NIVEAU 2-4

L'ENLEVEMENT:

Alors qu'ils campent en plein air à moins d'une journée de marche d'un petit village paysan, les joueurs sont attaqués en pleine nuit par toute une bande de créatures immondes.

Il s'agit d'êtres humains qui ne le sont plus vraiment. Ils sont horriblement mutilés, chauves, sans paupière et sans peau. Ces écorchés ont une horrible couleur rosée qui est due à leurs pauvres muscles devenus apparents.

Entièrement nus, bon nombre de ces êtres hallucinants portent les traces d'horribles tentatives de greffes. Les joueurs pourront s'apercevoir que certains sont amputés alors que d'autres présentent des membres supplémentaires cousus grossièrement sur leurs muscles sanguinolents. Ils suintent le sang de tout leur corps et ils dégagent une très forte odeur de charogne décomposée dû à la gangrène qui ronge leur organisme.

Leurs visages expriment une atroce douleur mais cela n'entame en rien leur extraordinaire agressivité: Ces simulacres d'humains se jettent en hurlant sur les joueurs. Les écorchés sont au nombre de 30. Ils attaquent sans manifester la moindre peur et ils semblent insensibles à la douleur, se battant jusqu'à la mort sans jamais défaillir.

LES 30 ECORCHES: CA: 10, Dés de Vie: 1-1, 2 Attaques/round

Arme: Poings (1 D3/1 D3), ThAC0: 19, Alig: NN,

Possessions: Sans, XP: 15 + 1/Pv.

Attaques Spéciales: Le physique atroce et l'odeur immonde que dégagent les écorchés sont si incommodants que tout joueur ratant un JP contre la Magie subira un Malus de -2 au toucher pour la totalité du combat.

Au cours du combat, les écorchés attaqueront à mains nues. Chacun de leurs coups (réussi ou raté) laissera une horrible trace sanglante sur le corps de leur victime ou sur ses vêtements. Au bout de quelques rounds de combat, les joueurs seront complètement souillés du sang de leurs assaillants

Note au DM: Les écorchés ont un but bien précis. Ils attaquent les joueurs avec la ferme intention d'en capturer un vivant. Ils obéissent aux ordres de leur maître (voir Annexe). Pour parvenir à leurs fins, les créatures harcèleront les joueurs, se pressant autour d'eux pour les immobiliser et les ceinturer. A chaque round, une épreuve de 3 D6 sous la Force réussie indique que les joueurs se dégagent de leur étreinte et peuvent agir pendant le combat. Sinon, ils seront complètement immobilisés. Dès qu'un des membres du groupe (le plus faible sans doute) présente ces signes de faiblesse, les écorchés en profiteront pour l'entraîner à l'écart du combat. Quand un des joueurs sera capturé, les écorchés rompront l'assaut pour disparaître dans la nuit, aussi vite qu'ils sont venus, emportant avec eux leur victime et en poussant d'étranges hurlements d'allégresse.

Il est à noter que pour le bon déroulement du scénario, il est important qu'au moins un des membres du groupe soit capturé (si l'occasion se présente d'en capturer plus, il n'y a pas à hésiter). Il sera assailli de toute part, encaissant coups de poing et griffures jusqu'à ce qu'il succombe. Si les joueurs se montraient trop combatifs, n'hésitez pas à renforcer le nombre de leurs assaillants (dans une limite de 80 créatures en



tout). Une fois le combat terminé, les PJ pourront contempler plus avant les corps de ces hallucinants humanoïdes. Certains de leurs visages présentent des nez ou des oreilles placés à des endroits aberrants. La plupart de ces organes sont gangrénés de manière avancée et suintent d'un pus malodorant. Les cadavres ne présentent aucun indice susceptible de déterminer leur lieu de provenance ou leur but. Privés d'un de leur compagnon, les joueurs chercheront sûrement à le retrouver. Pour cela, deux grandes possibilités s'offrent à eux:

-Suivre à la trace leurs agresseurs: En pleine nuit, ce n'est ni facile ni prudent et il est certain que si le groupe ne comporte pas de Ranger cette tentative est vouée à l'échec. Si malgré tout ils suivent leur piste par un moyen quelconque, elle les conduira jusqu'à une Tour perdue dans une forêt brumeuse (voir "LE VOYAGE VERS LA TOUR")

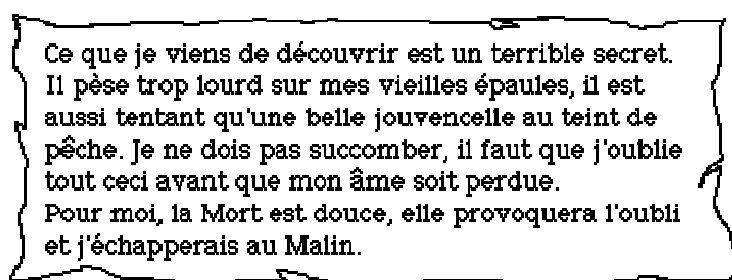
-Essayer de retrouver la trace des écorchés en se rendant au village pour se procurer des renseignements. C'est sans doute la première chose que feront les joueurs.

LE VILLAGE PAYSAN:

Quand les joueurs approcheront du village, ils pourront constater que les maisons sont closes. Personne n'est visible. Les portes et les fenêtres sont barricadées. Certaines présentent des empreintes de mains sanglantes et ils pourront même découvrir des ongles plantés dans le bois d'une porte...

Il est évident que les villageois sont terrorisés. Ils regardent les étrangers derrière leurs volets clos et ce n'est qu'une fois qu'ils auront prouvé qu'ils ne sont pas hostiles que certains des paysans sortiront. Et encore, la plupart auront une attitude agressive et méfiante, brandissant avec prudence leurs fourches. En discutant avec le responsable du village, un certain BOLIST, les joueurs apprendront la raison de la méfiance des paysans. Depuis 2 mois, d'étranges créatures rôdent dans la région. Elles assaillent le village presque chaque nuit, pénètrent dans les maisons et enlèvent leurs habitants. On n'entend plus jamais parler des personnes qui disparaissent ainsi, ce qui contribue à créer un climat de terreur au sein du village. Bolist expliquera qu'il est certain que les créatures viennent de la Tour du Pendu car, un soir, il les a pourchassés jusqu'à la lisière de la Forêt Brumeuse dans laquelle se trouve la Tour.

Interrogé sur cette Tour, le paysan expliquera qu'elle a une mauvaise réputation. Autrefois, elle était habitée par un vieil original qui était un peu fou et un peu sorcier. Il venait rarement au village et quand il y venait, Il ne parlait qu'à peu de personnes. A cause de cela, un grand nombre de rumeurs circulaient à son sujet. Il y a 6 ans, il fut retrouvé pendu dans sa tour. Il s'était suicidé et l'on retrouva sur lui un parchemin fort énigmatique qui justifiait son geste. Bolist a conservé le parchemin dans les archives du village et il pourra le présenter aux joueurs:



Ce que je viens de découvrir est un terrible secret.
Il pèse trop lourd sur mes vieilles épaules, il est
aussi tentant qu'une belle jeune fille au teint de
pêche. Je ne dois pas succomber, il faut que j'oublie
tout ceci avant que mon âme soit perdue.
Pour moi, la Mort est douce, elle provoquera l'oubli
et j'échapperai au Malin.

Malgré tout, comme il avait eu une vie étrange, beaucoup de monde pensa que sa mort n'avait rien de naturel. Certains prétendent même que quelqu'un l'aurait pendu. Depuis que cette histoire a eu lieu, personne n'ose plus s'approcher de la Tour. Il faut dire que même si Bolist ne semble pas accorder foi à ces racontars, il n'envisage pas non plus d'aller vérifier la présence des créatures dans la Tour.. Il avoue lui même que cela fait deux mois qu'il aurait dû prendre la décision d'aller y jeter un coup d'œil mais qu'il a bien trop peur pour cela.

Note au MD : Il est probable qu'à la lueur de ces informations, les joueurs voudront sûrement aller voir de plus près cette Tour. Quand les villageois apprendront leur décision, un regain d'espoir et de courage les envahira et Bolist se proposera, avec deux autres hommes du village, de les accompagner. Le chef du

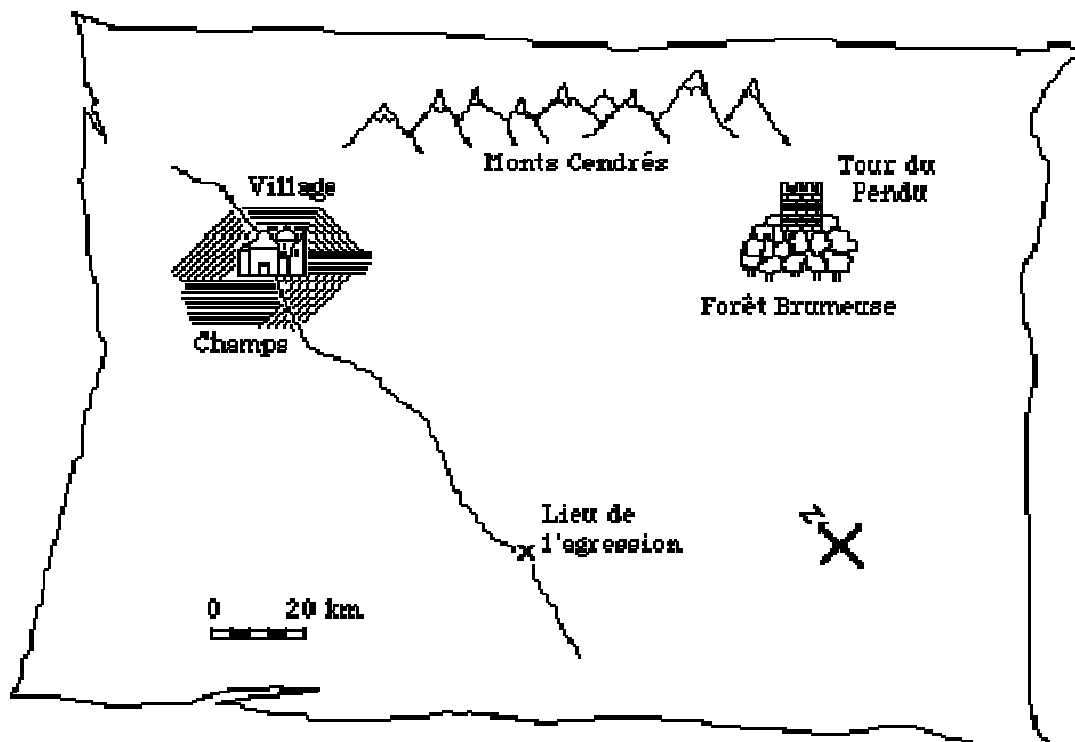
village expliquera que dans sa jeunesse, il était un bon guerrier et que ses deux hommes sont les meilleurs chasseurs du coin. De plus, pour son prestige de chef, il est hors de question qu'il laisse des étrangers donner une leçon de courage au village.

BOLIST: Guerrier Niveau 2 AC:4 PV: 16 Force: 12 Dextérité: 12, ThAC0: 19,
Equipement: Cotte de mailles (un peu rouillée), Epée Batarde (2 D4) Bouclier.

QUITES: Guerrier Niveau 1 AC:5 PV: 7 Force: 11 Dextérité: 14, ThAC0: 20,
Equipement: Cotte de mailles, Arc Long (1 D6) 30 Flèches.

CAROS: Guerrier Niveau 1 AC:7 PV: 6 Force: 10 Dextérité: 11, ThAC0: 20,
Equipement: Armure de Cuir, Lance (1 D6) Bouclier en bois

Bolist peut tracer un plan sommaire de la région sur un parchemin afin de guider les aventuriers et leur permettre de situer la Tour, le Village et le lieu de leur agression.



LE VOYAGE VERS LA TOUR:

La Tour se trouve au milieu d'une forêt qui a la réputation d'être hantée car elle est souvent envahie par une brume inexplicable.

RENCONTRES ALEATOIRES DANS LA FORET: 1 D8 (1 tirage toute les deux heures)

- 1 - 1D12 ZOMBIES (MM1 p 109)
- 2-3 - 1D4 GOULES (MM1 p 56)
- 4 - 1D6 ORCS (MM1 p 83)
- 5 - 1D12 GOBELINS (MM1 p 52)
- 6 - 1D3 GOBLOURS (MM1 p 53)
- 7-8 - Rien

ZOMBIES : CA 8; Mvt: 6; DV 2; AT#1; Dégâts: 1-8; AI CM; ThAC0: 19.

GOULES : CA 6; Mvt: 9; DV 2; AT#3 morsure et griffes; Dégâts: 1-3/1-3/1-6; AI CM; ThACO: 19. AS : paralysie de 2+1d6 rounds si la victime ne réussit pas un Jet de Sauvegarde contre la Paralysie. DF contre les sorts de Charme et de Sommeil.

ORQUES : CA 10; Mvt: 12; DV 1; AT#1 gourdin; Dégâts: 1-6; AI LM; ThACO: 19.

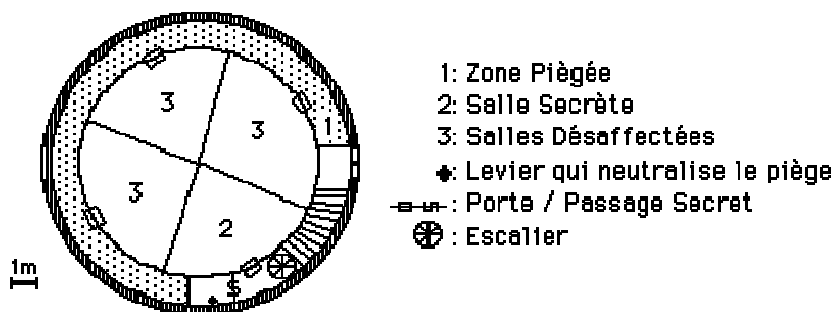
GOBELINS : CA 8 armure de cuir; Mvt: 6; DV 1-1; AT#1 couteau, hachoir, racloir (faucille) et pique; Dégâts: 2-5, 1-4, 1-6, 2-5 et 1-6; AI LM; ThACO: 20.

GOBELOURS : CA 5 (10); Mvt: 9; DV 3+1; AT#1 épée; Dégâts: 2-8 (2d4) ou par arme 1-6; AI CM; ThACO: 17. Attaque spéciale : Surprise, +2 aux dégâts, taille 1,80 à 2 m, PX : 120.

Description de la Forêt Brumeuse: Vous pouvez apercevoir à travers la brume qui glisse entre les arbres un sentier à peine esquissé. Plus vous vous enfoncez dans la forêt brumeuse, plus les arbres qui la composent se font vieux et hauts. Leurs branches s'entremêlent en une voûte sombre et menaçante au dessus de vos têtes. Quelques rayons de soleil traversent ce rideau végétal mais au fil de votre progression, ces réconfortantes éclaircies disparaissent complètement pour laisser place à une pénombre désagréable. Arrivé en vue de la Tour, la visibilité se dégage un peu, mais la brume dessine encore ses volutes entre les troncs des arbres centenaires.

LA TOUR DU PENDU (6 Niveaux: de -2 à 3)

REZ-DE-CHAUSSÉE(NIVEAU 0):



Point 1: Le Piège: La totalité du sol du Rez-de-chaussée est piégée. Ce piège est difficile à détecter (malus de 20% pour les Voleurs). Pour le désamorcer, il faut baisser le petit levier qui se trouve au fond du couloir ou celui qui se trouve au premier niveau.

Une fois le piège déclenché (un poids de plus de 30 kg suffit), le sol se dérobera 4 rounds après (ce petit délai intervient pour que les victimes ne puissent pas l'éviter) en entraînant les joueurs le long d'un toboggan huilé qui débouche droit dans les cachots situés à l'étage inférieur. Très vite, un contrepoids fera coulisser un pan de plafond pour refermer définitivement l'accès à l'étage supérieur depuis le cachot.

Note au DM: Ce piège est conçu pour ne laisser aucune chance aux joueurs. Ceux-ci doivent être capturés et torturés par le bourreau (voir " Point 6"). Si toutefois cette embûche ne remplissait pas son office, faites intervenir dans la Tour une vingtaine d'écorchés pour capturer les joueurs récalcitrants.

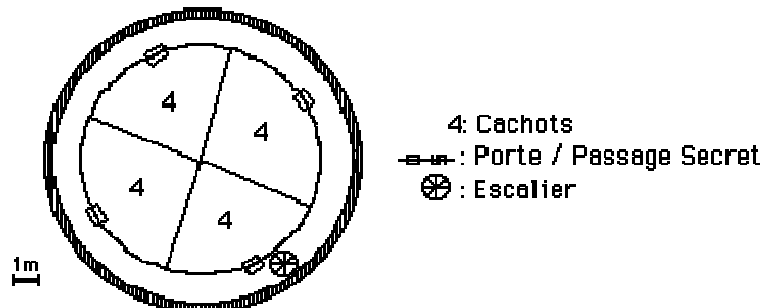
Point 2: Salle Secrète: Cette salle contient une multitude de vieux objets, d'armes et armures rouillées. Il y a aussi 2 gros coffres en fer fermés à clef. Le premier coffre contient 1800 PO, le deuxième coffre 2500 PA. Dans le fond de la pièce, on peut distinguer une énorme cuve en cuivre qui contient l'Elixir dont s'est servi le bourreau pour "fabriquer" les écorchés. Ce produit malodorant irradie la magie en cas de détection et il peut encore fabriquer 500 écorchés avant d'être inutilisable. (Voir "HISTOIRE DE L'ELIXIR")

Point 3: Salles Désaffectées: Ces 3 salles ne sont plus entretenues. Des toiles d'araignées et de la vieille poussière recouvrent tout un bric-à-brac d'objets abîmés par le temps. Il y a là des vieux tonneaux, des tables, des chaises, des paniers en osier, des ustensiles de cuisine et tout un tas d'objets divers dans un état lamentable.

Dans une des pièces, lové dans une malle en roseaux séchés se trouve un serpent venimeux qui attaquera s'il est dérangé.

SERPENT VENIMEUX: CA:5 Dés de Vie:2 1 Attaque/round Dégâts:1 D3, Attaque Spéciale: Poison (à traiter comme un Insinuatif Type D, ThAC0: 19, Al: NN, Possessions: rien, PX: 65 + 2/Pv,

NIVEAU -1:



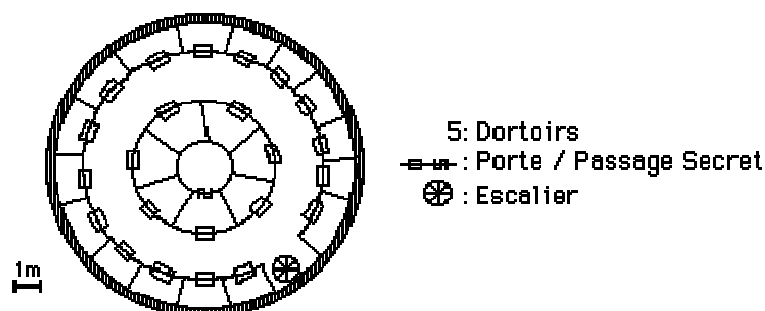
Point 4: Les Cachots: C'est dans l'une de ces salles que les joueurs seront enfermés tous ensemble (qu'ils tombent dans le piège du Point 1 ou qu'ils y soient amenés manu-militari). Ils auront la totalité de leur équipement.

Description: Il s'agit d'une pièce exigüe de forme triangulaire qui est plongée dans une pénombre relative. Elle n'a pour mobilier qu'une pailleuse pouilleuse. Des insectes de toutes tailles et de toutes formes rampent entre les dalles de pierres sales et humides pour se cacher dans les coins d'ombre. A terre, près d'une cruche en terre-cuite à moitié brisée, deux rats faméliques se disputent un croûton de pain rassis. Rien dans cette pièce glaciale et sordide ne laisse entrevoir le moindre espoir d'évasion. La seule issue est une lourde porte en fer garnie d'un fenêtron aux solides barreaux.

Note au DM: Dans le cachot, ils découvriront leur compagnon capturé au début de l'aventure. Il a été enfermé ici et il n'en a pas bougé depuis. Il est très difficile de s'échapper de ce cachot. Même si la serrure est crochetée, une lourde barre extérieure empêche l'ouverture de la porte. Pour défoncer la porte, il faut réussir un "Tordre les Barreaux" avec un malus de 5%.

Il n'est pas souhaitable que les joueurs s'échappent car au bout de quelques jours (laissez les attendre un peu tout de même) le bourreau viendra chercher de nouvelles victimes (voir "DEROULEMENT DE L'AVENTURE") pour les amener dans la Salle de Torture (point 6).

NIVEAU -2:



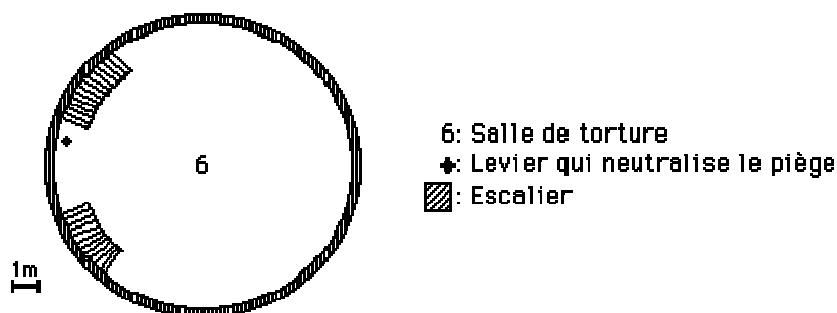
Point 5: Les Dortoirs: Ces pièces ne mesurent pas plus de deux mètres carrés mais elles contiennent de trois à cinq créatures entassées comme du bétail. Une forte odeur d'urine, d'excréments et de chairs décomposées s'exhale quand les joueurs ouvrent la porte.

C'est dans cet endroit que les écorchés sont parqués dans des conditions de vie déplorables, en attendant un nouveau raid. Le Bourreau a aménagé pour eux des salles avec des paillasses. Si ces créatures aperçoivent les joueurs alors que le Bourreau est toujours vivant dans la Tour, elles se jetteront sur eux pour les immobiliser et aller les traîner jusqu'aux cachots. Si leur maître a été tué, les écorchés seront dans un état de catatonie et ne réagiront pas à l'approche des PJ.

Notes au DM:

- Il y a 23 dortoirs en tout. Le Bourreau y fait vivre 80 écorchés. Il est très important de tenir un compte détaillé des écorchés encore vivants. (Ceux qui ont été tués au cours de l'enlèvement ou ailleurs ne seront plus présents dans les dortoirs).
- Si les joueurs fouillent de manière approfondie les paillasses sur lesquelles se trouvent les écorchés, ils risquent de contracter une maladie (20% de chances).
- Dans un des dortoirs (voir plan) se trouve un passage secret qui mène à une petite salle circulaire dans laquelle se trouve un coffret contenant 2000 PO en bijoux et un Anneau de Protection +1 (1000 xp).

NIVEAU 1:



Point 6: Salle de Torture:

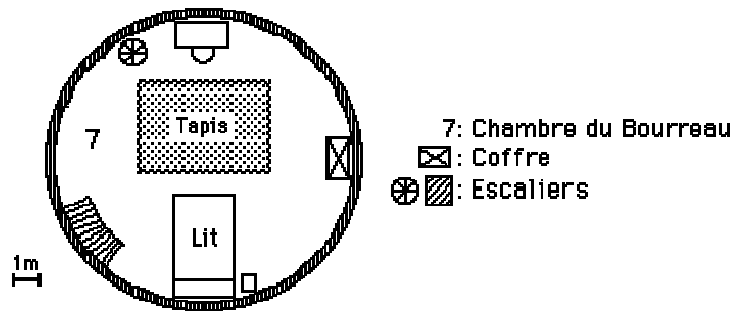
Cette salle est circulaire et mesure 8 mètres de diamètre. Elle est sombre, éclairée uniquement par 3 braseros remplis de braises ardentes. Il règne dans la pièce une forte odeur de charogne qui semble provenir d'une grosse cuve de cuivre. Le sol de pierre est par endroit recouvert de flaques de sang séché. Les murs sont équipés de chaînes scellées dans la pierre qui permettent d'enchaîner un homme par les 4 membres et par le cou. Un vieil homme est d'ailleurs prisonnier de l'un de ces dispositifs. Il présente des signes alarmants de faiblesse et les bracelets de fer lui entaillent dangereusement les poignets. A l'autre bout de la pièce se trouve une cage aux solides barreaux à l'intérieur de laquelle se trouve une petite fille qui semble frappée de mutisme. Elle est prostrée, complètement repliée sur elle-même.

Sur les murs libres les joueurs pourront voir des râteliers de bois scellés dans la pierre. Ils contiennent divers instruments de torture, des crochets, des vierges de fer, des couteaux, des chaînes, des tenailles, des pinces, des poucettes etc. Dans la pièce se trouvent d'étranges dispositifs apparemment destinés à faire souffrir. Il y a des cages, des sièges avec des sangles de cuir, des pieux, des piloris, des billots, une roue, des grilloirs, des chevalets et une table d'écartèlement.



Note au DM: C'est dans cette salle que les joueurs seront conduits pour y être torturés (voir "DEROULEMENT DE L'AVENTURE") à moins qu'ils n'aient réussi à échapper à leur tortionnaire. C'est contre l'escalier que se trouve le deuxième dispositif qui permet de désamorcer le piège du Point 1.

NIVEAU 2:



Point 7: Chambre du Bourreau:

Cette chambre est simple et fonctionnelle à la fois. Le mobilier se compose d'une table, d'un siège à accoudoirs, d'un lit, d'un coffre et d'une table de nuit. Au sol, un tapis en peau humaine tannée donne à la chambre une touche d'élégance très personnelle. Une lampe à huile est posée sur la table de nuit. Le couvercle du coffre est ouvert, sous une pile de vêtements, les joueurs trouveront une grosse émeraude qui brille de mille feux (Valeur 500 PO). Posé en évidence sur la table, un manuscrit de 50 pages environ est ouvert en son milieu. Dans ce livre, le Bourreau a consigné son histoire, sa fantastique découverte et ses actes maléfiques. Il décrit en détail l'Elixir qu'il a trouvé et ses effets sur l'Homme. Au fil de la lecture du récit, les joueurs s'apercevront que son auteur présente de nets signes de paranoïa et de mégalomanie.

Note au DM: Si les joueurs lisent les confessions du Bourreau, ils prennent entièrement connaissance des tenants et aboutissants de l'histoire:

HISTOIRE DE L'ELIXIR:

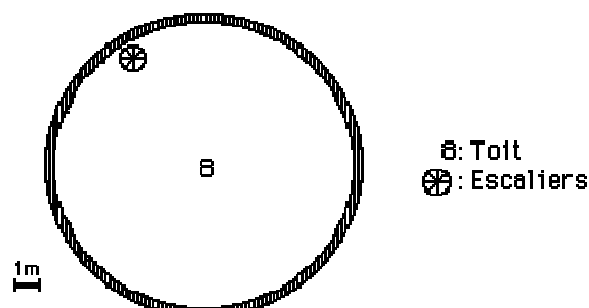
Il y a deux ans, le bourreau en explorant la tour abandonnée a découvert une cuve contenant un produit magique: une drogue aux pouvoirs étranges qu'il nomme élixir. Il s'agit de la mixture que le vieux sorcier a inventé. Elle insensibilise celui qui la boit, elle lui vole son âme, il perd sa volonté et sa capacité de raisonnement. Elle maintient toutes les fonctions vitales, mais le corps devient une masse de chair prompt à obéir sans condition à tout ordre quel qu'il soit.

Les écorchés sont des victimes innocentes que le bourreau a fait capturer dans la région. Après les avoir torturés à la limite de leur résistance, il leur administre son élixir. Il se contente d'utiliser le produit, mais il n'est en aucun cas capable de le fabriquer, ce qu'il regrette amèrement, constatant qu'à chaque création d'écorché le produit diminue ...

Une fois que ses victimes ont ingéré la drogue, le bourreau s'évertue à les dénaturer, leur arrachant la peau lambeau par lambeau, par lamelles entières, essayant à chaque fois d'horribles expériences anatomiques contre-nature. Ceci, outre le fait de satisfaire ses horribles instincts de tortionnaire, permet de donner aux créatures une apparence répugnante propre à marquer les esprits.

Très vite, le bourreau comprit l'intérêt de ce produit et il se constitua une petite troupe et s'enferma dans la tour pour se livrer à de sombres perversités.

NIVEAU 3 (Toit):



Point 8: Le toit:

Le toit est une esplanade déserte d'où l'on peut admirer toute la forêt. Le parapet est constitué de créneaux de 60 cm de hauteur.

Note au DM: Il est possible que les joueurs, en arrivant au pied de la Tour, envisagent de l'escalader en se servant des créneaux pour y accrocher leur corde. Une fois sur le toit, ils trouveront la trappe qui permet de descendre aux étages inférieurs, fermée à clef. Cette trappe est en bois et la serrure se trouve à l'intérieur. Il est probable (80% de chances) que s'ils défoncent la porte, ils attireront l'attention du Bourreau et des écorchés.

DEROULEMENT DE L'AVENTURE

Il est souhaitable que les Joueurs soient capturés et emprisonnés dans la tour. Une fois cette étape franchie, le bourreau viendra les chercher pour les amener dans la salle de torture où ils seront enchaînés aux murs (3 "Tordre les barreaux" à réussir pour se libérer complètement).

Ensuite, d'une manière aléatoire (sauf s'il a une raison d'agir différemment) il choisira des victimes qu'il torturera devant les yeux de ses compagnons (voir "TORTURES").

PERSONNES CHOISIES PAR LE BOURREAU (1 D6)

- 1: BOLIST
- 2: QUITES
- 3: CAROS
- 4: VIEUX ENCHAINE
- 5: FILLETTE DE LA CAGE
- 6: PJ (Tirer au hasard un des Joueurs)

Pour chaque torture, se reporter à la description détaillée (voir "TORTURES")

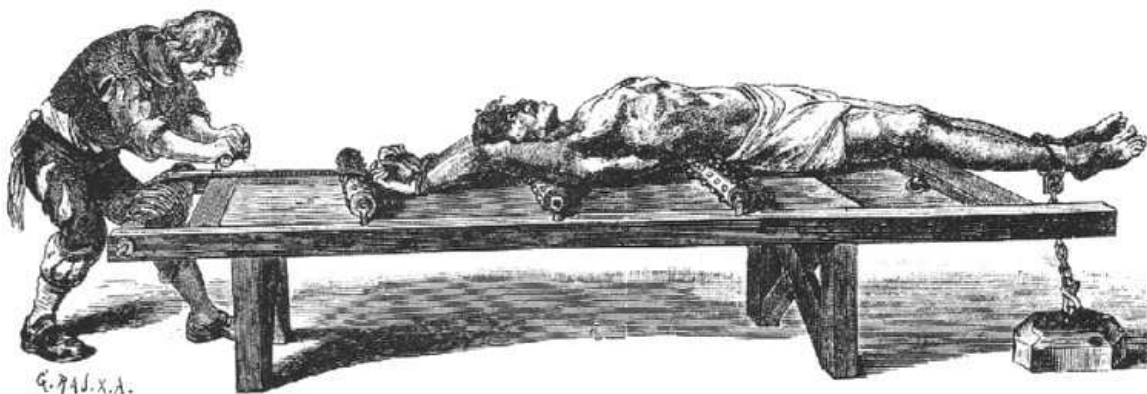
Il est bon que pendant les tortures, les joueurs prennent conscience de leur situation désespérée et tentent de s'échapper.

En cas d'échec, n'hésitez pas à les aider en leur faisant faire des allées et venues entre le cachot et la salle de torture (des écorchés moins vigilants, une porte mal fermée, une clef qui traîne etc..). Favorisez leur évasion mais s'ils ne saisissent pas leur chance, tant pis pour eux, c'est la mort au cours d'une prochaine séance de torture...

Une fois libres, ils pourront soit s'échapper de cette tour maudite ou bien s'offrir la tête du bourreau...

EPILOGUE:

Les survivants de cet horrible expérience, ceux qui seront parvenus à s'échapper de cette tour abominable seront marqués, sans doute, pour le restant de leurs jours, qu'ils aient ou non tués le bourreau. Selon le succès des joueurs, les villageois seront définitivement tranquilles ou alors le cauchemar continuera, car il ne faut pas perdre de vue que l'homme a toujours été un loup pour l'homme.



ANNEXE 1:

LE BOURREAU: Guerrier N° 4, CA: 5, PV: 38, Nb Attaque: 1, Arme: Hache 1 D8, ThACO: 17, Alignement: NM ; Force: 16, Constitution: 16, Dextérité: 16, Intelligence: 16, Bourse 100 PO, XP: 200 + 5/PV.

Le bourreau est fou. Il a oublié son nom et il ne vit plus que pour faire souffrir. Dieu seul sait ce que ce guerrier a dû subir pour qu'il soit arrivé à ce degré de cruauté.

Il est constamment accompagné de 4 écorchés plus résistants que la moyenne. Si les joueurs s'échappent ailleurs que dans la salle de torture, ils le surprendront dans sa chambre.



4 ECORCHES: CA: 6, Dés de Vie:2, 2 Attaques/round, Arme: Poings (1 D3/1 D3), ThACO: 19, Alignement: NN, Possessions: rien, XP: 40 + 3/PV.

Attaques Spéciales: Le physique atroce et l'odeur immonde que dégagent les écorchés sont si incommodants que tout joueur ratant un JP contre Magie subira un Malus de -2 au toucher pour la totalité du combat.

ANNEXE 2 : TORTURES:

Les tortures décrites ci-dessous s'appliquent soit à la mort d'un PNJ, soit à la mort d'un PJ.

1) MORT D'UN PNJ: LA FILLETTE:

"Se saisissant de la fillette, le bourreau l'enchaîne à une table verticale. Cette table semble complexe et présente des engrenages qui actionnent des portions coulissantes. Une fois qu'il s'est assuré de l'immobilité totale de sa victime, il actionne doucement une grande roue crantée qui, par un système mécanique élaboré, fait s'agrandir la hauteur de la table. Alors, au rythme du grincement du mécanisme, le corps de la fillette commence à se tendre. Les rouages progressent d'un cran, puis d'un cran encore, la traction commence..."

Insensible aux cris de l'enfant, le bourreau semble attentif à la bonne exécution de sa tâche. Il expliquera qu'il aime le travail bien fait et qu'il est très difficile de doser parfaitement la force de l'écartèlement pour conserver le plus longtemps possible la victime en vie. Cela demande d'être attentif au moindre craquement d'os ou déchirement de muscle. Le bourreau, tout en continuant sa pénible tâche, avouera qu'il arrive mieux à doser quand il s'agit d'un corps d'enfant..."

La petite fille en proie à une douleur sourde et piquante pleure à chaudes larmes. Alors, brusquement, la peau de ses cuisses cède dans un bruit mat, vite noyé par le flot de sang qui s'échappe d'une artère vitale. Ses yeux révoltés indiquent que la mort l'a déjà emportée mais le bourreau, contrarié, n'y prête aucune attention et poursuit la torture devenue inutile. La table s'écarte encore d'avantage et les jambes de la fillette prennent rapidement un angle ahurissant, tandis que les fémurs se déboitent en un gargouillis sinistre. Enfin, la torture achevée, le bourreau abandonne le petit corps qui n'est plus qu'un jouet cassé pour se diriger vers un autre de ses prisonniers"

2) MORT D'UN PNJ: LE VIEILLARD:

"Le bourreau entraîne le vieux au-dessus d'un pal en bois et lui glisse une poutre sur les épaules, derrière la tête. Il lui attache ensuite les bras à la lourde pièce de bois et hisse à l'aide de chaînes le corps du futur supplicé afin de l'approcher lentement du pal enduit de graisse d'ours.

Tout en regardant les prisonniers, il le laisse glisser avec minutie sur l'épieu acéré. Le bas ventre déchiré, l'homme pousse un hurlement affreux. Lorsque le pieu est suffisamment enfoncé dans ses entrailles, le

bourreau lâche sa victime, la laissant finir de s'empaler sous l'effet de son propre poids ajouté à celui de la poutre.

Lentement, la pointe aigüe écarte les muscles et les nerfs, pénètre dans l'abdomen, sectionnant les chairs délicates des muqueuses, tandis que le sol en terre battue est rapidement envahi par un flot de sang chaud et poisseux. Le vieil homme ne crie plus, il est mort depuis longtemps..."

3) MORT D'UN PJ, BOLIST, CAROS, QUITES: FABRICATION D'UN ECORCHE

"Se saisissant d'un fouet à neuf lanières, le bourreau se dirige vers sa victime. Avec horreur vous pouvez constater que les lanières sont hérissées d'hameçons rouillés. Le fouet siffle et la lanière torsadée vient se vriller autour de son corps., déchiquetant la peau du malheureux. Après quelques coups de cet engin à dépecer, la victime n'est plus qu'un bloc vivant de chair à vif. Le fouet est constellé de lambeaux de peau. Le tortionnaire s'approche lentement du corps et arrache le peu de peau restante, pelant votre compagnon comme un fruit mûr.

Alors, il se saisit d'une fiole de produit brun rouille, il en asperge le malheureux et étale le liquide sur les plaies. Le pauvre hurle comme si l'on versait du sel sur ses blessures, puis, progressivement, il semble s'insensibiliser à la douleur. Ses yeux deviennent fixes et hallucinés, le bourreau lui ordonne d'ouvrir la bouche et votre compagnon s'exécute. Son tortionnaire lui verse alors le restant du liquide brun dans la gorge. Votre ami hocquète et se raidit puis au bout de quelques instants le bourreau vient le détacher. Il peut désormais rejoindre les autres écorchés de la salle car il est devenu l'un d'entre eux..."

4) MORT D'UN PJ, BOLIST, CAROS, QUITES: LA HACHE

"S'emparant de sa hache, le bourreau s'approche lentement, comme hésitant, d'une de ses victimes attachées au mur par de lourdes chaînes. Un silence de mort règne dans la salle. Le condamné sait et ferme les yeux dans l'attente de la douleur. Alors, à l'aide du manche de sa hache, le bourreau lui brise les dents unes à unes, marquant de brèves pauses entre chaque coups."

Note au MD: Bien que cela n'entraîne pas la mort, les dents, les lèvres, le larynx et la langue du personnage seront réduits en bouillie, entraînant la perte de la parole, de 8 points de Beauté, et de 4 points de Charisme.

5) MORT D'UN PJ, BOLIST, CAROS, QUITES: LA CUVE AUX ASTICOTS

La victime est plongée dans une grande cuve en bronze de 4 mètres de diamètre où grouillent des milliers d'asticots.

"Sa tête disparaît dans la masse grouillante, alors que des dizaines de vers s'engouffrent dans ses narines et ses oreilles. Alors qu'il suffoque et tente de prendre une bouffée d'air, une grappe de vers envahit sa bouche, en quelques minutes, son cou se gonfle et se déforme sous la pression des vers qui, enlacés, progressent vers ses poumons et son tube digestif.

En quelques instants, il ne reste du corps de votre compagnon que peu de chose. Seule sa tête surnage dans cet amas de vers grouillants. Celle-ci, en partie réduite à l'état de squelette laisse entrevoir sa denture. Ses joues, son nez et la peau de son front ont entièrement disparus et sa dépouille ondule disgracieusement au rythme des mouvements désordonnés des petits vers blancs. Son corps n'est plus qu'une plaie grouillante et palpitante, à l'intérieur de sa tête, les petits animaux blanchâtres s'affairent pour faire disparaître un cerveau déjà liquide qui se répand doucement par les narines nettoyées de toute chair. Une créature de taille supérieure à la moyenne s'acharne à décoller son globe oculaire qui ne tient plus que par un nerf optique dans un état lamentable. Dans un bruit mou, celui-ci cède et l'œil mort tombe dans la cuve, englouti par une marée jaunâtre d'humeurs".

Corrections & page de couverture : Syrinity